



Дополнительное руководство

Содержание

Новые функции в MONTAGE версии 3.50.....3

Дополнительные новые варианты в разделе Performance (Исполнение)	4
Новая функция Smart Morph (Умная трансформация)	5
Дополнительные функции раздела Pattern (Образец).....	13
Усовершенствования пользовательского интерфейса, связанные с образцами	17
Импорт файлов MODX	19
Улучшенные показатели управляемости.....	20
Другие усовершенствования	22

Новые функции синтезатора MONTAGE версии 3.00

Дополнительные новые типы Effects (Эффекты)	24
Дополнительные новые Performances (Исполнения).....	25
Новая функция Pattern Sequencer (Секвенсор образцов)	26
Новая функция Rhythm Pattern (Образец ритма)	49
Live Set (Живой набор).....	52
Scene (Сцена)	54
Edit (Редактирование).....	56
Utility (Служебные параметры).....	58
Прием MIDI-данных через разъем USB TO DEVICE	62
Усовершенствования пользовательского интерфейса	63
Sequencer Block (Блок секвенсора)	64

Новые функции в MONTAGE версии 2.50.....65

Дополнительные новые исполнения	66
Функция удаленного управления DAW	67
Play/Rec (Воспроизведение/запись)	70
Part Edit (Edit) (Редактирование партии).....	71
Utility (Служебный).....	72
Диалоговое окно Control Assign (Назначение элементов управления).....	73
Функция Panel Lock (Блокировка панели)	74

Новые функции в MONTAGE версии 2.00

Дополнительные новые исполнения	76
Меню Common (общие)/Audio Edit (редактирование аудио) (Common (общие)/Audio (аудио)).....	77
Part Edit (редактирование партии) (Edit (редактирование)).....	79
Utility (служебные)	80
Envelope Follower (повторитель огибающей) ..	85
Диалоговое окно Control Assign (назначение элементов управления).....	86

Новые функции в MONTAGE версии 1.60

Дополнительные новые типы эффектов	88
Дополнительные новые исполнения	89
Motion Control (Контроль движения).....	90
Функция Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио) (Common/Audio)	91
Part Edit (Edit) (Редактирование партии).....	93

Новые функции в MONTAGE версии 1.50

Дополнительные новые типы эффектов	95
Дополнительные новые исполнения	97
Поиск категории	98
Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный экран)).....	100
Motion Control (Контроль движения).....	104
Utility (Служебные параметры).....	105
Edit (Редактирование).....	112

Новые функции в MONTAGE версии 1.20 ...

Motion Control (контроль движения)	114
Play/Rec (воспроизведение/запись).....	115
Category Search (поиск категории)	117
Utility (служебный)	118
Функция Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио) (Common/Audio)	120
Part Edit (Edit) (редактирование партии)	122

Новые функции в MONTAGE версии 1.10....124

New Performances (новые исполнения)	125
Экран Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный))	125
Category Search (поиск категории)	126
Utility (служебный)	128
Part Edit (Edit) (редактирование партии)	131
Live Set Edit (редактирование живого набора)	132
Live Set (живой набор)	133

Новые функции в MONTAGE версии 3.50

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые варианты в разделе Performance (Исполнение).
- Добавлена функция Smart Morph (Умная трансформация).
- Добавлены новые функции в разделе Pattern Sequencer (Секвенсор образцов).
- Теперь можно импортировать файлы MODX.
- Улучшены показатели управляемости и звуковые возможности.

Дополнительные новые варианты в разделе Performance (Исполнение)

В MONTAGE доступно 32 новых варианта в разделе Performance (Исполнение).

Сведения о добавленных вариантах в разделе Performance (Исполнение) см. в перечне данных.

Новая функция Smart Morph (Умная трансформация)

Функция Smart Morph (Умная трансформация) позволяет преобразовывать звуки FM-X с помощью машинного обучения. Благодаря сложной логике MONTAGE запоминает звуки, присвоенные партиям 9–16, и отображает каждый из них в виде точки на схеме. Расстояние между точками обозначает степень сходства соответствующих им звуков. Эта функция обеспечивает заполнение пробелов на схеме автоматически создаваемыми интерполированными звуками FM-X.

Чтобы назначить звук для партии 1, коснитесь точки на схеме. Эту функцию можно использовать как мощный инструмент для создания новых звуков FM-X, выбирая понравившиеся точки и сохраняя результаты. Кроме того, можно перемещать точки на схеме или поручать суперрегулятору выбор характеристик в зоне между любыми двумя точками, что обеспечивает феноменальный контроль в реальном времени и выразительную трансформацию звука FM-X во время исполнения.

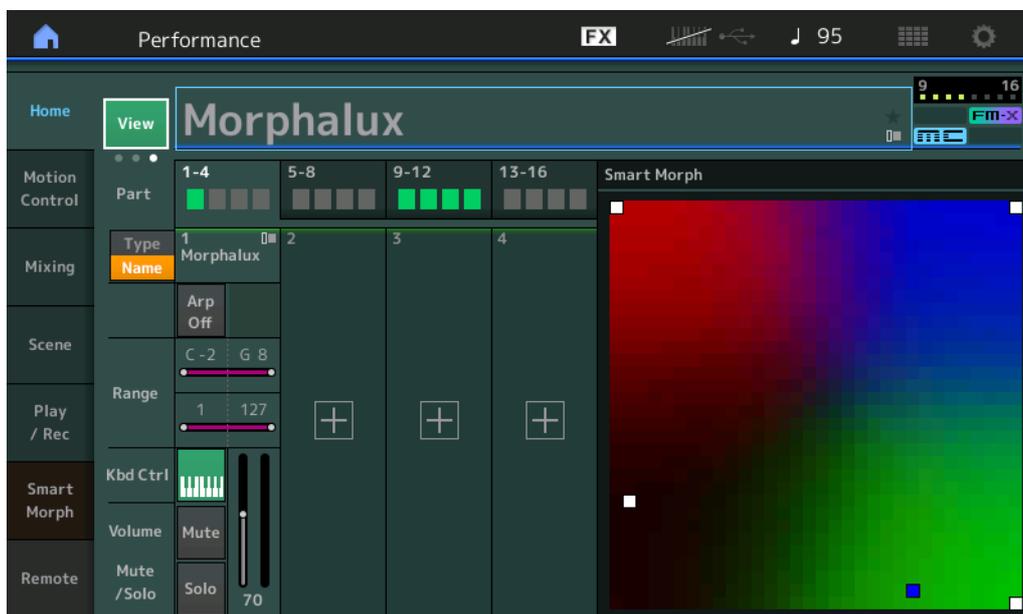
Home (Главный экран)

Путь [PERFORMANCE] → [Home]



View (Вид)

Используйте эту кнопку для переключения между тремя экранами: экран по умолчанию на восемь партий, экран на четыре партии с различными данными и экран на четыре партии со схемой Smart Morph.



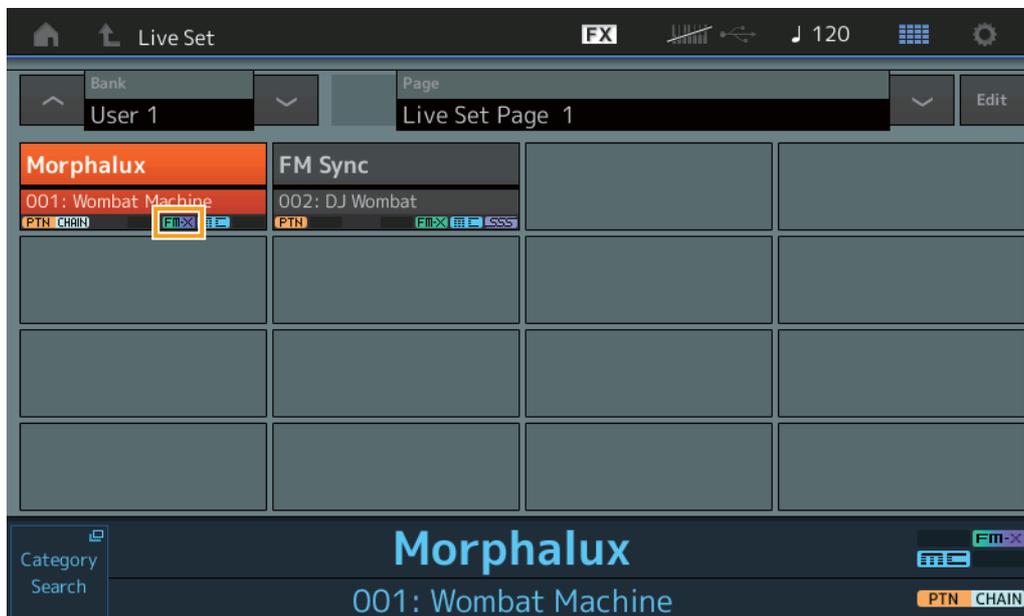
ПРИМЕЧАНИЕ Для этой операции также можно использовать кнопку [PERFORMANCE].

ПРИМЕЧАНИЕ Если открыта вкладка со схемой Smart Morph, а для данного варианта исполнения еще нет данных Smart Morph, отображаются четыре партии с различными данными.

ПРИМЕЧАНИЕ На экране Live Set (Живой набор) специальный значок FM-X показывает, имеются ли для назначенного исполнения данные Smart Morph или нет.

 : отображается, если исполнение имеет партию FM-X.

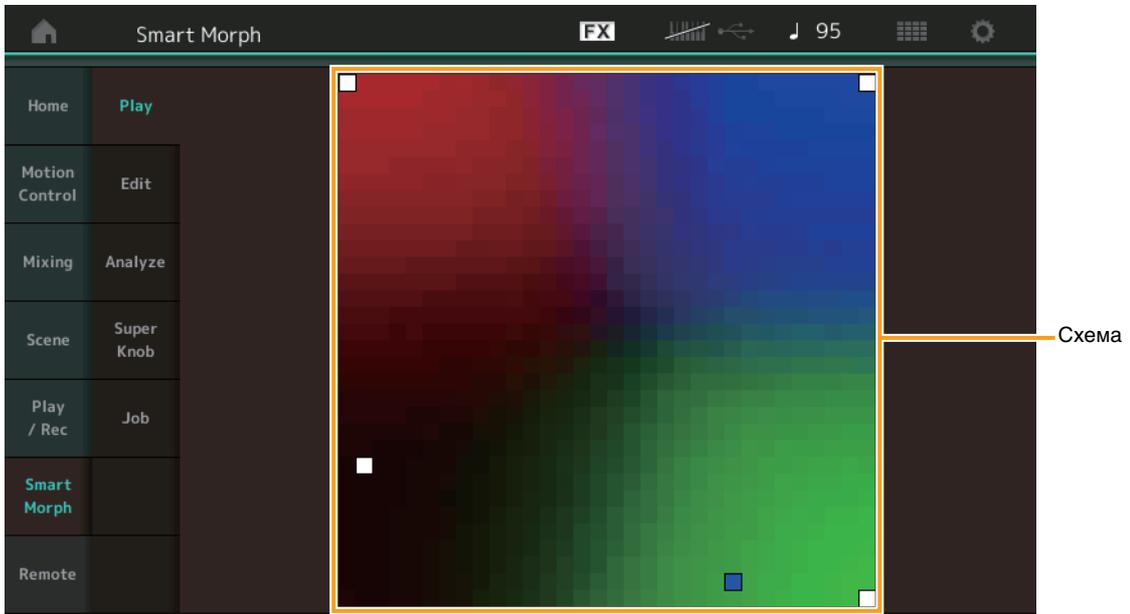
 : отображается, если исполнение имеет партию FM-X или данные Smart Morph.



Smart Morph (Умная трансформация)

Play (Воспроизведение)

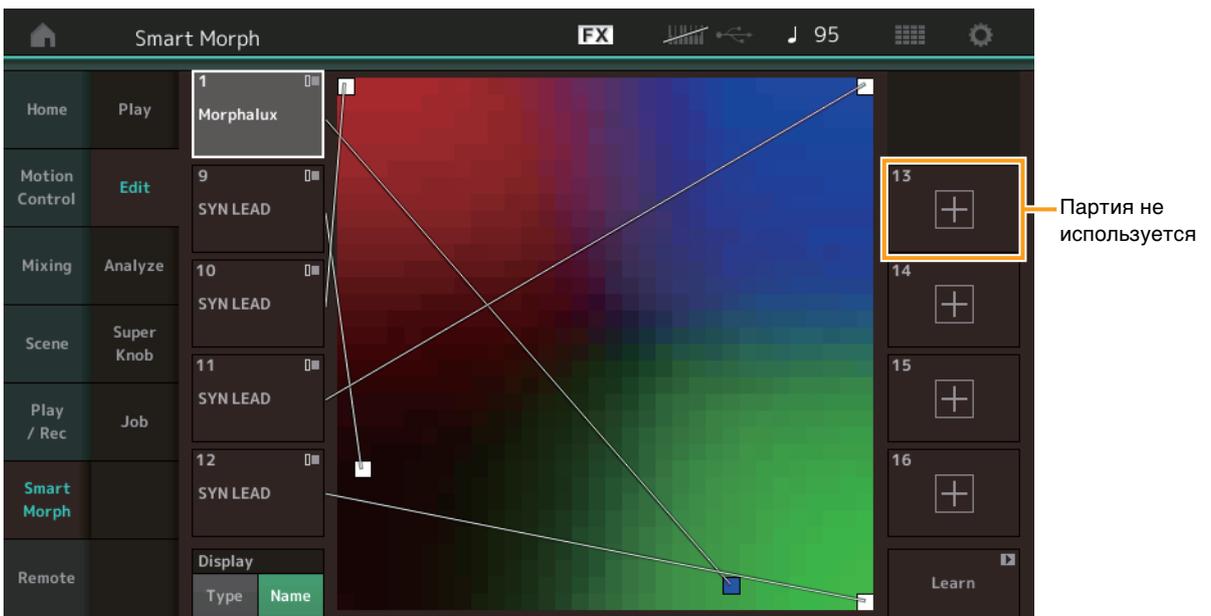
Путь [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



Чтобы изменить звук FM-X для партии 1, следует нажать на схему Smart Morph на этом экране.

Edit (Редактирование)

Путь [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Партия не используется

При нажатии одной из кнопок «плюс» (+) вызывается экран Part Category Search (Поиск партий по категориям) для выбора звука FM-X.

Партия используется

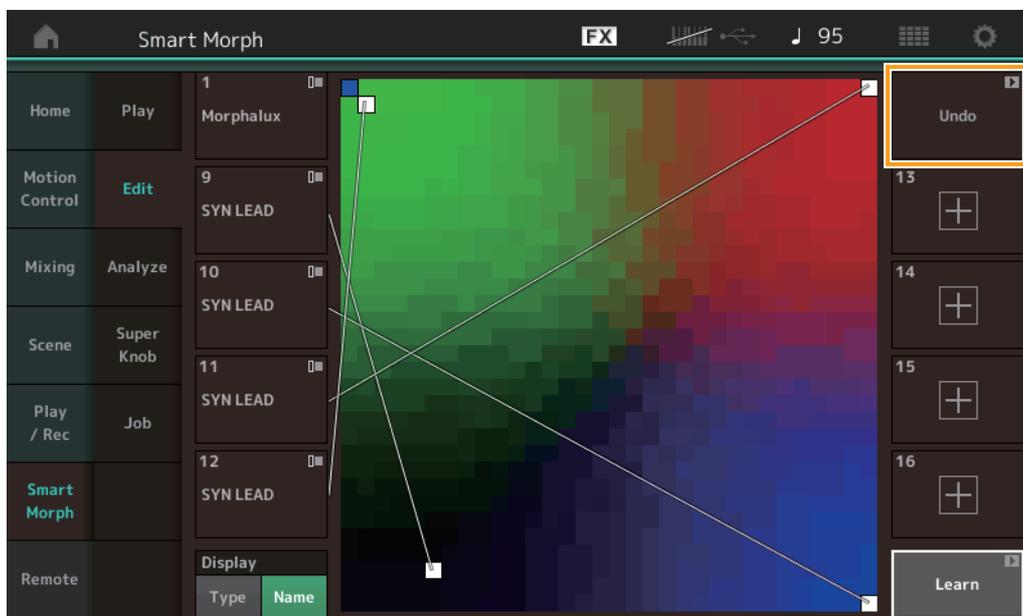
При нажатии вызывается контекстное меню: Category Search (Поиск по категориям), Edit (Редактирование), Copy (Копирование), Delete (Удаление).

Экран

Способ обозначения каждой партии: Main Category (Основная категория) или Part Name (Название партии).

Learn (Обучение)

Нажатие запускает процесс обучения (создания схемы). Во время обработки некоторые операции интерфейса отключаются, и вместо кнопки [Learn] отображается кнопка [Cancel]. Если вы отмените обработку, восстановится состояние схемы до обучения. Во время обучения можно также играть на инструменте.



ETA (Estimated Time of Action, расчетное время выполнения действия)

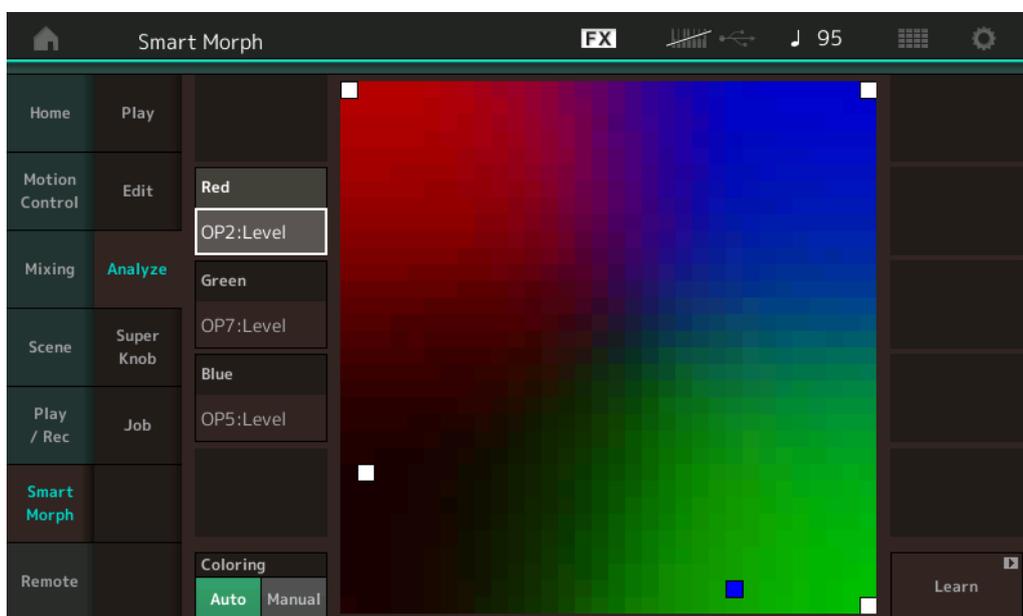
Расчетное время, оставшееся до окончания обучения.

Undo/Redo (Отмена/восстановление)

После активации функции обучения в правом верхнем углу отображается кнопка [Undo] (Отмена). Ее нажатие приводит к отмене изменений и возврату схемы в состояние до обучения. После этого отобразится кнопка [Redo] (Восстановление), позволяющая восстановить внесенные ранее изменения.

Analyze (Анализ)

Путь [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red (Красный)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка красного цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов» (стр. 10).

Green (Зеленый)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка зеленого цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов» (стр. 10).

Blue (Синий)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка синего цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов» (стр. 10).

ETA (Estimated Time of Action, расчетное время выполнения действия)

Расчетное время, оставшееся до окончания обучения.

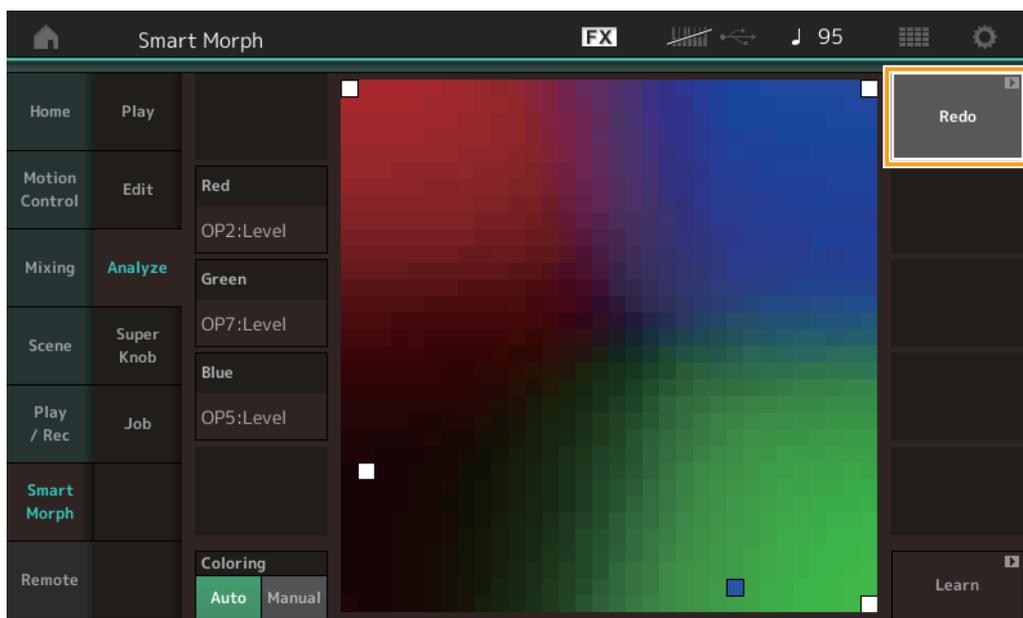
Coloring (Получение цвета)

Если для этого параметра установлено значение Auto (Авто), то при нажатии кнопки Learn (Обучение) значения для красного, зеленого и синего цветов автоматически сбрасываются. Если для этого параметра установлено значение Manual (Вручную), то при нажатии кнопки Learn (Обучение) значения для красного, зеленого и синего цветов автоматически не сбрасываются.

Настройки: Auto (Авто), Manual (Вручную)

Learn (Обучение)

При нажатии запускается процесс обучения (создания схемы). Во время обработки некоторые операции интерфейса отключаются, и вместо кнопки [Learn] отображается кнопка [Cancel]. Если вы отмените обработку, восстановится состояние схемы до обучения.



Undo/Redo (Отмена/восстановление)

После активации функции обучения в правом верхнем углу отображается кнопка [Undo] (Отмена). Ее нажатие приводит к отмене изменений и возврату схемы в состояние до обучения. После этого отобразится кнопка [Redo] (Восстановление), позволяющая восстановить внесенные ранее изменения.

Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов

Общие параметры FM

Название параметра	Название на экране
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

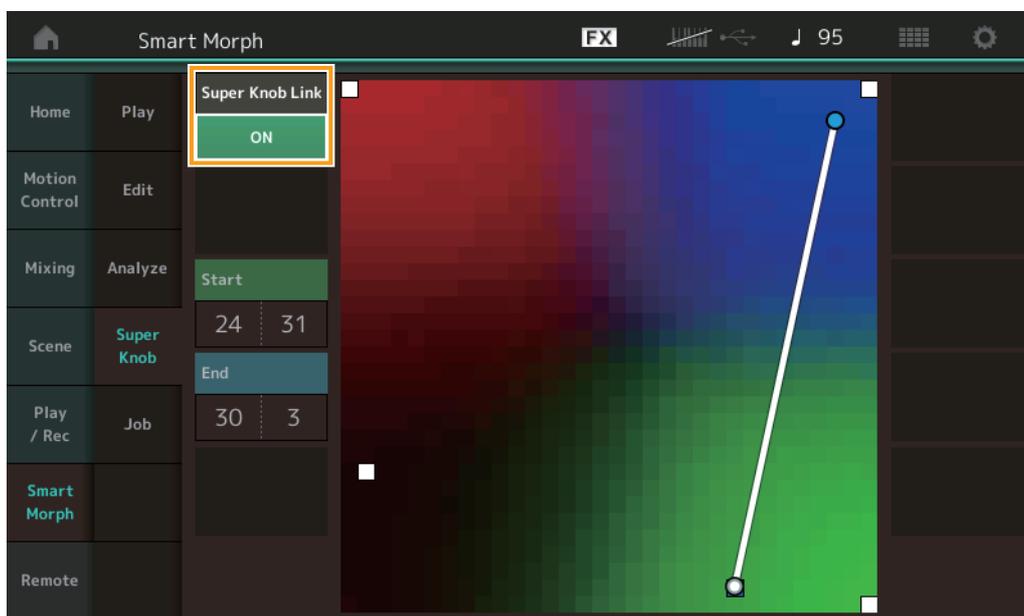
Название параметра	Название на экране
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

Операторские параметры FM (оператор 1–8)

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

Super Knob (Суперрегулятор)

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



Super Knob Link (Связь с суперрегулятором)

Если для этого параметра установлено значение ON, для суперрегулятора добавляется постоянный эффект (от начала до конца исполнения).

Настройки: On (Вкл.), Off (Выкл.)

Start (Начало)

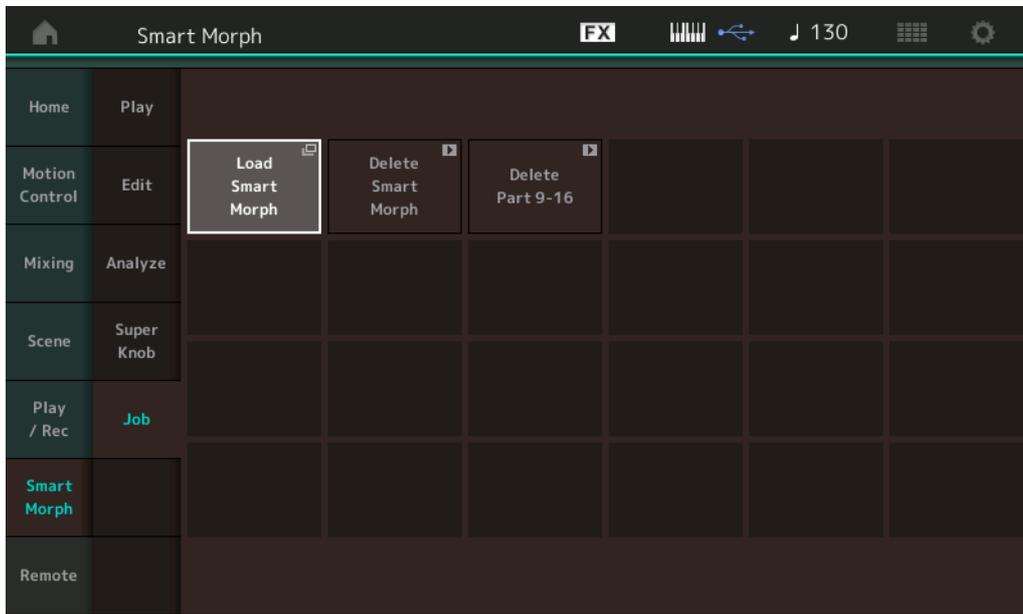
Определяет точку на схеме, соответствующую минимальному значению суперрегулятора. Чтобы задать начальную точку, поместите курсор на кнопку Start (Начало) и коснитесь схемы.

End (Конец)

Определяет точку на схеме, соответствующую максимальному значению суперрегулятора. Чтобы задать конечную точку, поместите курсор на кнопку End (Конец) и коснитесь схемы.

Job (Задание)

Путь [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph (Загрузить данные Smart Morph)

При нажатии открывается экран загрузки. Выберите на экране загрузки другой вариант исполнения, чтобы загрузить из него данные Smart Morph в текущее исполнение.

Delete Smart Morph (Удалить данные Smart Morph)

При нажатии удаляются данные Smart Morph из открытого в данный момент исполнения.

Delete Part 9–16 (Удалить партии 9–16)

Одновременно переводит партии 9–16 в неиспользуемое состояние.

При переводе партий 9–16 в неиспользуемое состояние активируется функция SSS.

Функция Smart Morph использует партии 9–16 для создания схемы. При этом удаление партий 9–16 не влияет на звучание партии 1, то есть схему не нужно снова редактировать.

Дополнительные функции раздела Pattern (Образец)

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

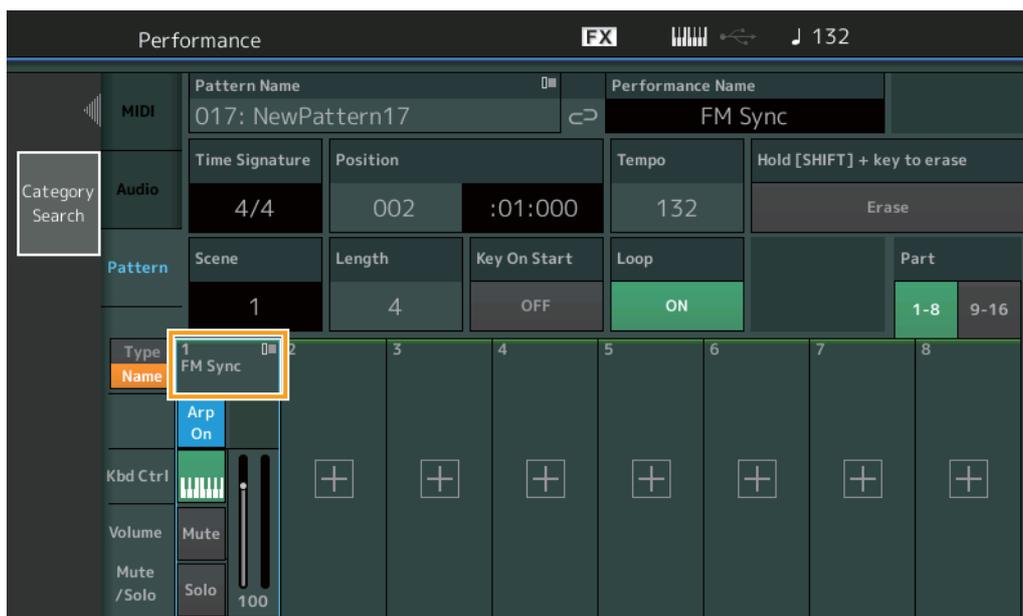
Pattern (Образец)

■ Запись, исполнение

Теперь во время записи образцов можно выбирать звук на экране Part Category Search (Поиск партий по категориям).

Путь

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Кнопка [●] (Запись) → Кнопка [▶] (Воспроизведение) → Нажмите на название партии → Выберите в отображаемом меню параметр [Category Search]

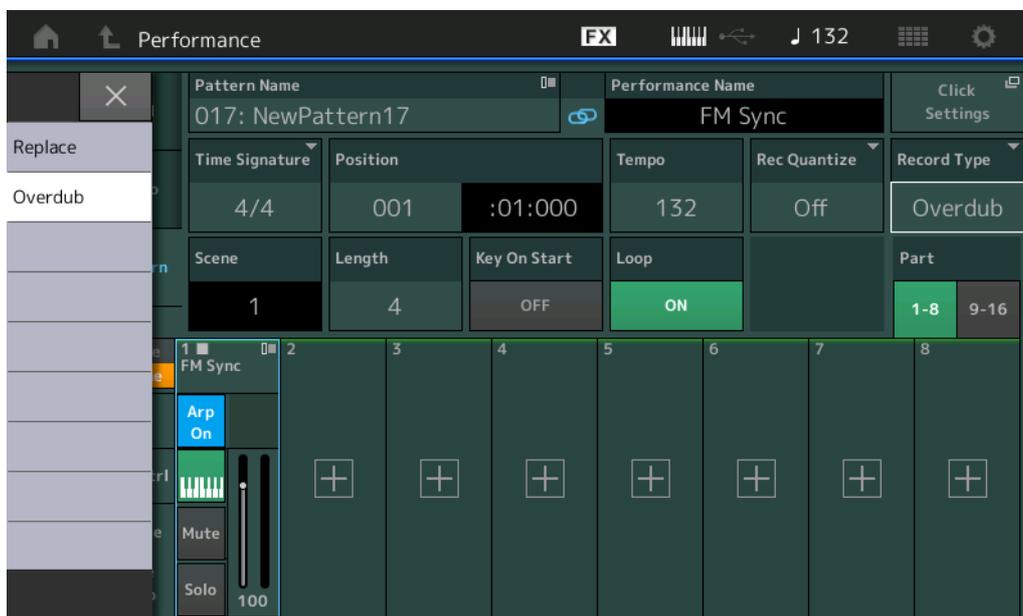


■ Наложение

Теперь можно использовать функцию наложения в реальном времени для записи действий в контроллере с удалением имеющихся в нем событий. Это делает операцию наложения с использованием контроллера проще.

Путь

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (указанный образец уже записан) → Кнопка [●] (Запись) → Нажмите [Record Type] → Выберите в отображаемом меню параметр [Overdub] → Кнопка [▶] (Воспроизведение)



ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, теперь можно выполнять эту же операцию для наложения MIDI-композиций.

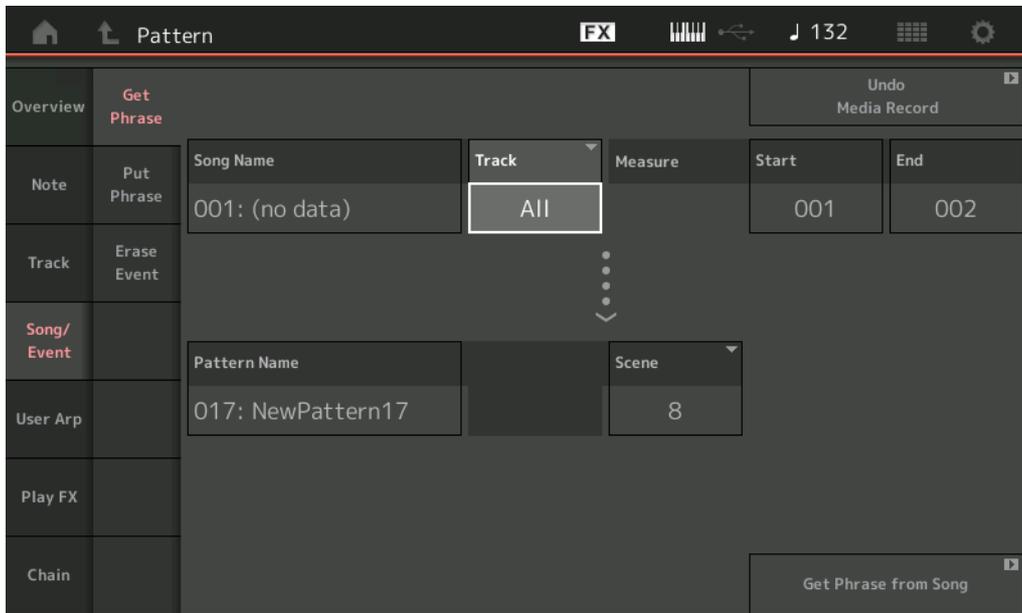
Song/Event (Композиция/событие)

Get Phrase (Получение фразы)

Теперь на экране Get Phrase (Получение фразы) для исходных дорожек и дорожек назначения можно выбрать вариант All (Все).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track (Дорожка) *1 исходная

Определяет дорожку для получения (копирования).

Track (Дорожка) *2 назначения

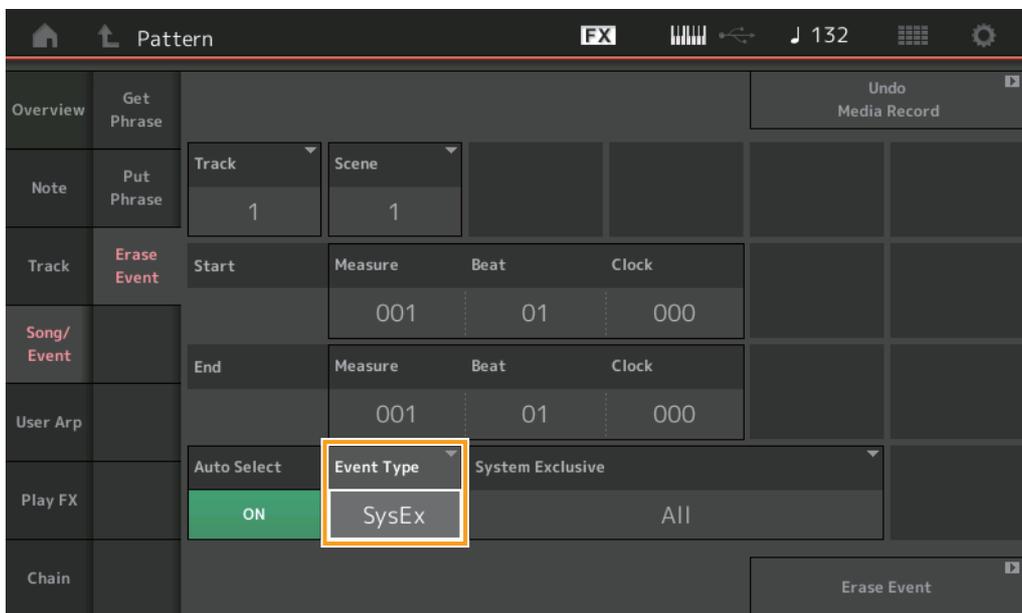
Определяет дорожку назначения копирования.

Erase Event (Стирание события)

Теперь можно удалять из образца MIDI-события в соответствии с их типом одновременно с указанием диапазона (Measure (Такт), Beat (Тактовая доля) и Clock (Синхронизация)).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track (Дорожка)

Определяет дорожку, которую требуется стереть.

Scene (Сцена)

Определяет сцену, которую требуется стереть.

Start Measure (Первый такт)

Определяет позицию такта для начала применения задания.

Диапазон: 001–257

Start Beat (Первая тактовая доля)

Определяет позицию тактовой доли для начала применения задания.

Настройки: зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

Start Clock (Начало синхронизации)

Определяет позицию синхронизации для начала применения задания.

Настройки: зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

End Measure (Последний такт)

Определяет позицию такта для окончания применения задания.

Диапазон: 001–257

End Beat (Последняя тактовая доля)

Определяет позицию тактовой доли для окончания применения задания.

Настройки: зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

End Clock (Конец синхронизации)

Определяет позицию синхронизации для окончания применения задания.

Настройки: зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

Auto Select (Автоматический выбор)

Если этот параметр включен, вы можете определить тип события, которое нужно стереть, с помощью элементов управления на панели, например колеса управления высотой звука или регулятора.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Event Type (Тип события)

Определяет тип события, которое необходимо стереть.

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

CC Number (Номер изменения элемента управления)

Отображается, когда в качестве типа события установлено значение CC. Определяет номер изменения элемента управления, который необходимо стереть.

Диапазон: All (Все), 1–127

System Exclusive (Системные исключительные сообщения)

Отображается, когда в качестве типа события установлено значение SysEx. Определяет системные исключительные сообщения, которые необходимо стереть.

Настройки: All (Все), Common Cutoff (Общий спез), Common Resonance (Общий резонанс), Common FEG Depth (Общая глубина FEG), Common Portamento (Общий портаменто), Common Attack Time (Общее время атаки), Common Decay Time (Общее время первичного затухания), Common Sustain Level (Общий уровень сустейна), Common Release Time (Общее время конечного затухания), Common EQ Low Gain (Общее усиление полосы низких частот эквалайзера), Common EQ Lo Mid Gain (Общее усиление полос низких и средних частот эквалайзера), Common EQ Mid Gain (Общее усиление полосы средних частот эквалайзера), Common EQ Mid Freq (Общая средняя частота эквалайзера), Common EQ Hi Mid Gain (Общее усиление полос средних и высоких частот эквалайзера), Common EQ High Gain (Общее усиление полосы высоких частот эквалайзера), Common Pan (Общее панорамирование), Common Var Return (Общее отражение реверберации), Common Rev Return (Общее отражение реверберации), Common Swing (Общий свинг), Common Unit Multiply (Общий множитель), Common Gate Time (Общее время звучания), Common Velocity (Общая скорость), Common MS Amplitude (Общая амплитуда основного сигнала), Common MS Shape (Общая форма основного сигнала), Common MS Smooth (Общая плавность основного сигнала), Common MS Random (Общее воспроизведение основного сигнала в случайном порядке), Common Assign Knob 1 (Общий назначенный регулятор 1), Common Assign Knob 2 (Общий назначенный регулятор 2), Common Assign Knob 3 (Общий назначенный регулятор 3), Common Assign Knob 4 (Общий назначенный регулятор 4), Common Assign Knob 5 (Общий назначенный регулятор 5), Common Assign Knob 6 (Общий назначенный регулятор 6), Common Assign Knob 7 (Общий назначенный регулятор 7), Common Assign Knob 8 (Общий назначенный регулятор 8), Common Super Knob (Общий суперрегулятор), Part FEG Depth (Глубина FEG партии), Part Sustain Level (Уровень сустейна партии), Part EQ Low Gain (Усиление полосы высоких частот эквалайзера для партии), Part EQ Mid Freq (Средняя частота эквалайзера для партии), Part EQ Mid Gain (Усиление полосы средних частот эквалайзера для партии), Part EQ Mid Q (Ширина полосы средних частот эквалайзера для партии), Part EQ High Gain (Усиление полосы высоких частот эквалайзера для партии), Part Swing (Свинг для партии), Part Unit Multiply (Множитель для партии), Part Gate Time (Время звучания партии), Part Velocity (Скорость партии), Part MS Amplitude (Амплитуда основного сигнала партии), Part MS Shape (Форма основного сигнала партии), Part MS Smooth (Плавность основного сигнала партии), Part MS Random (Воспроизведение основного сигнала партии в случайном порядке), Element 1 Level (Уровень элемента 1), Element 2 Level (Уровень элемента 2), Element 3 Level (Уровень элемента 3), Element 4 Level (Уровень элемента 4), Element 5 Level (Уровень элемента 5), Element 6 Level (Уровень элемента 6), Element 7 Level (Уровень элемента 7), Element 8 Level (Уровень элемента 8), Operator 1 Level (Уровень оператора 1), Operator 2 Level (Уровень оператора 2), Operator 3 Level (Уровень оператора 3), Operator 4 Level (Уровень оператора 4), Operator 5 Level (Уровень оператора 5), Operator 6 Level (Уровень оператора 6), Operator 7 Level (Уровень оператора 7), Operator 8 Level (Уровень оператора 8), Drum BD Level (Уровень басового барабана), Drum SD Level (Уровень фиксированного малого барабана), Drum HH Close Level (Уровень закрытия хай-хэта барабана), Drum HH Pedal Level (Уровень педали хай-хэта барабана), Drum HH Open Level (Уровень открытия хай-хэта барабана), Drum Low Tom Level (Уровень нижнего тома барабана), Drum High Tom Level (Уровень верхнего тома барабана), Drum Crash Level (Уровень крэша барабана)

ПРИМЕЧАНИЕ Если заданы общие параметры и определен суперрегулятор, системные исключительные сообщения удаляются независимо от настроек дорожки.

Play FX (Эффект воспроизведения)

Теперь при выполнении действия Normalize Play FX (Нормализация эффекта воспроизведения) можно указывать применяемые сцены.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene (Сцена)

Определяет сцену, к которой применяется это задание.

Диапазон: All (Все), 1–8

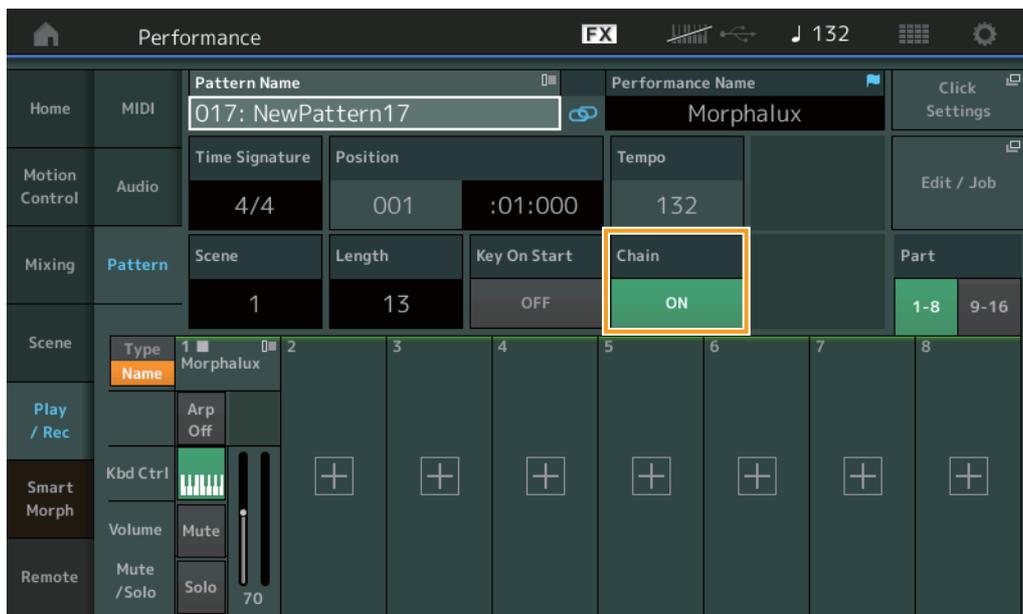
Усовершенствования пользовательского интерфейса, связанные с образцами

■ Добавление переключателя цепочки образца

Теперь на экранах Pattern (Образец) и Chain (Цепочка) можно сохранять настройки воспроизведения цепочки для каждого образца.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain (Цепочка)

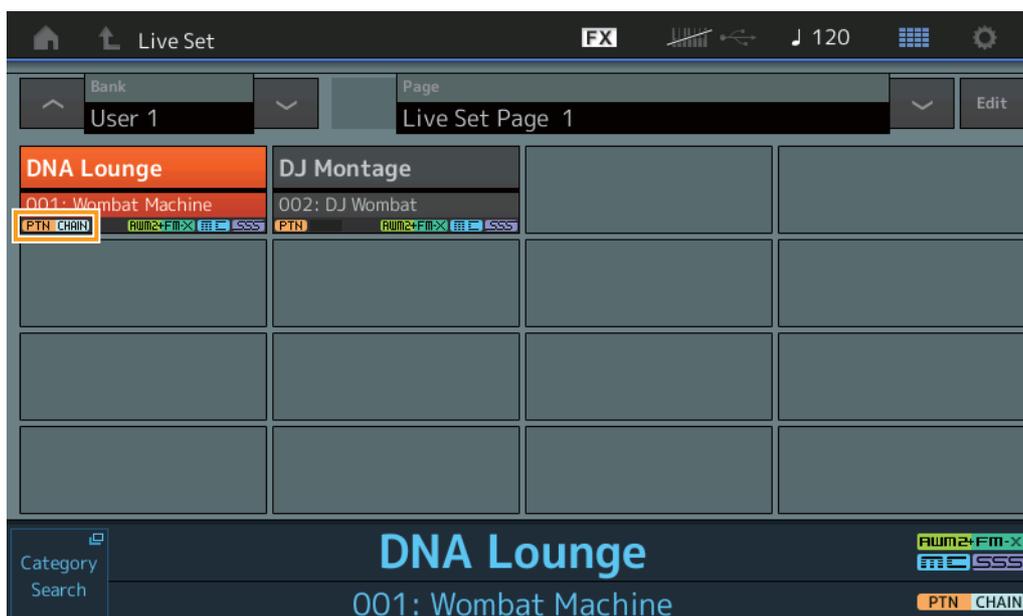
Определяет, можно ли использовать функцию воспроизведения цепочки за пределами экрана Chain (Цепочка).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Если образец, в котором включен параметр Chain (Цепочка), назначен слоту на экране Live Set (Живой набор), значок PTN изменится на PTN CHAIN.

PTN: отображается для слотов с образцом.

PTN CHAIN: отображается для слотов с образцом, в котором для параметра Chain (Цепочка) установлено значение ON (Вкл.).

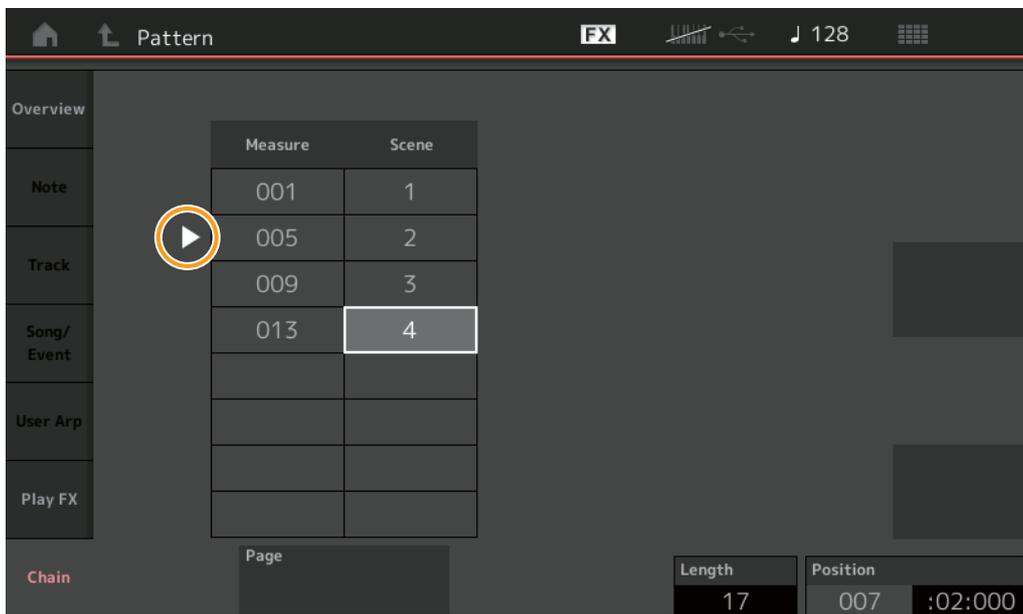


■ Отображение значков в положении воспроизведения цепочки

Теперь на экране Chain (Цепочка) значок отображается рядом с воспроизводимой сценой.

Путь

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

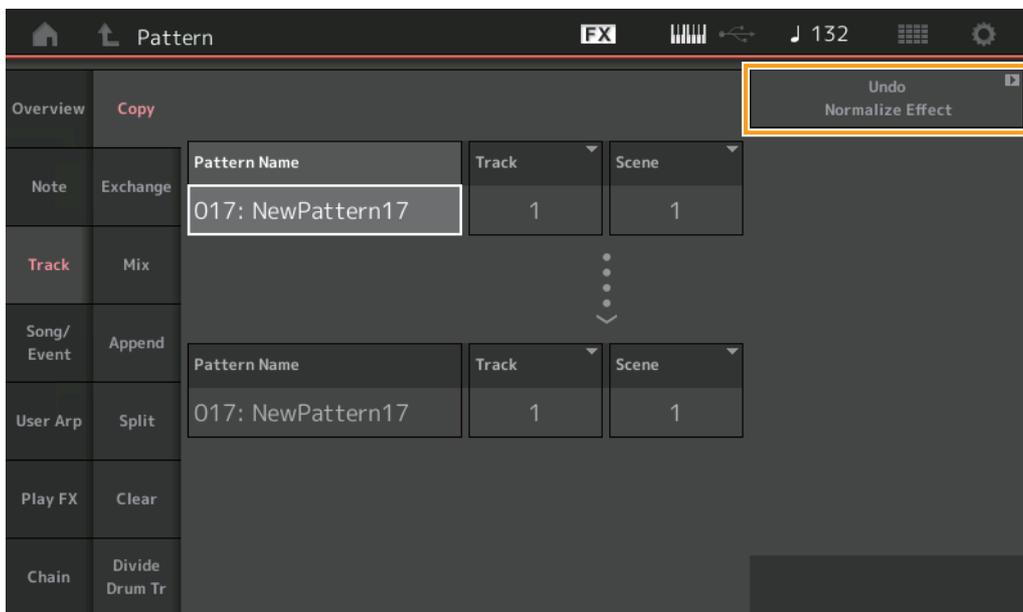


■ Добавление кнопки Undo/Redo (Отмена/восстановление)

Теперь для заданий на каждом экране можно использовать кнопку Undo/Redo (Отмена/восстановление).

Путь

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → соответствующие экраны



* Эта функция действует на нескольких экранах. Экран Copy (Копирование) используется в этом разделе в качестве примера.

Undo (Отмена)

Отмена последнего внесенного изменения и восстановление состояния до него. Эта кнопка доступна только при наличии последовательности и каких-либо выполненных действий.

Redo (Восстановление)

Восстановление изменений, отмененных с помощью кнопки Undo (Отмена). Функция Redo (Восстановление) доступна только после использования функции Undo (Отмена).

Импорт файлов MODX

Теперь можно загружать файлы MODX с расширением «.X8U» и «.X8L».

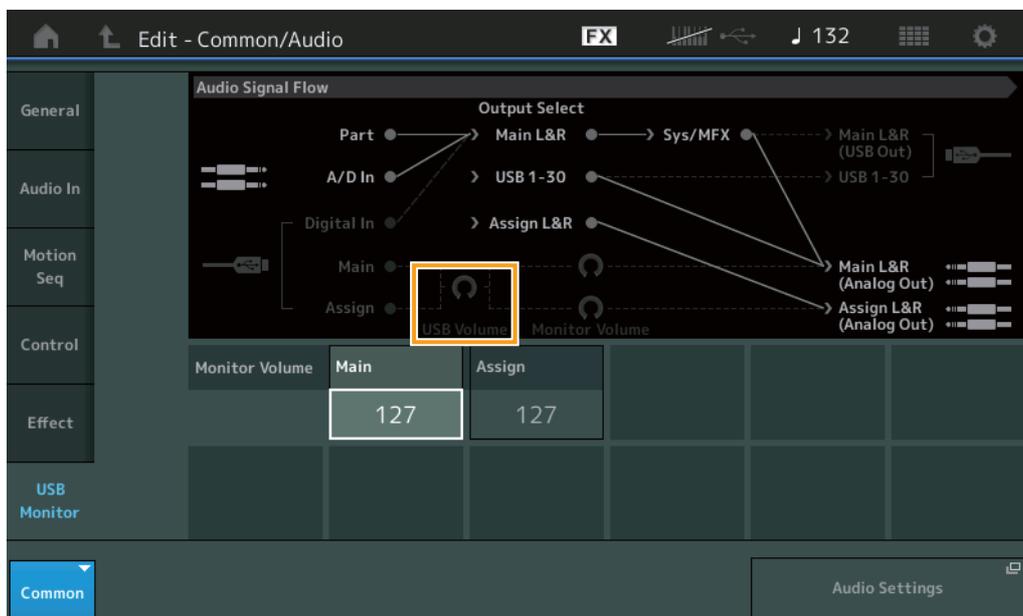
ПРИМЕЧАНИЕ Нельзя загружать файлы резервных копий MODX с расширением «.X8A».

Улучшенные показатели управляемости

■ Ярлыки на экране Signal Flow (Поток сигналов)

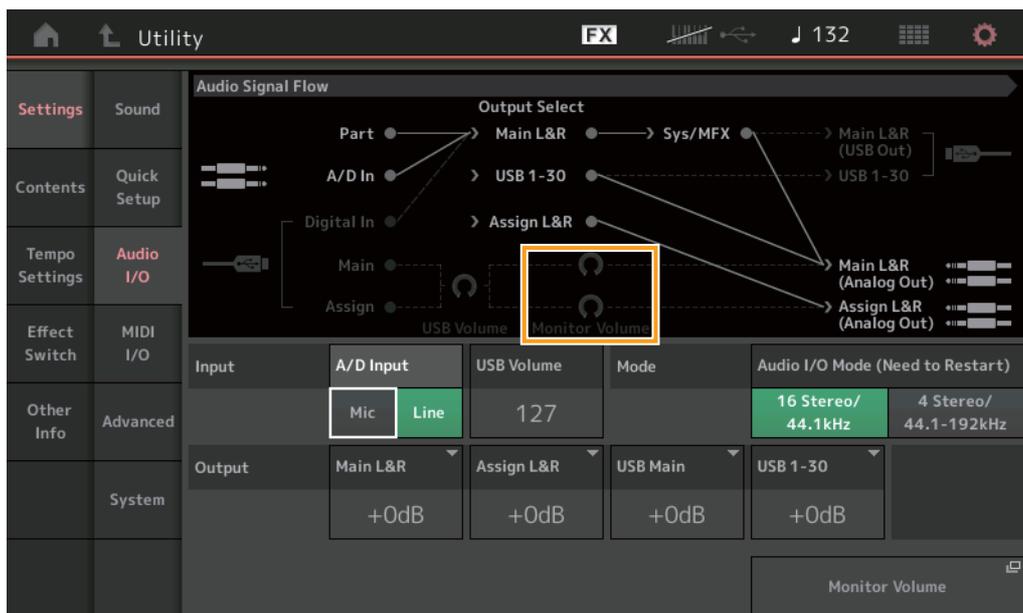
Теперь экран Audio I/O (Ввод/вывод аудио) можно вызвать, нажав возле USB Volume (Громкость USB) в разделе Audio Signal Flow (Поток аудиосигнала). Курсор автоматически переместится на параметр USB Volume на экране Audio I/O.

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



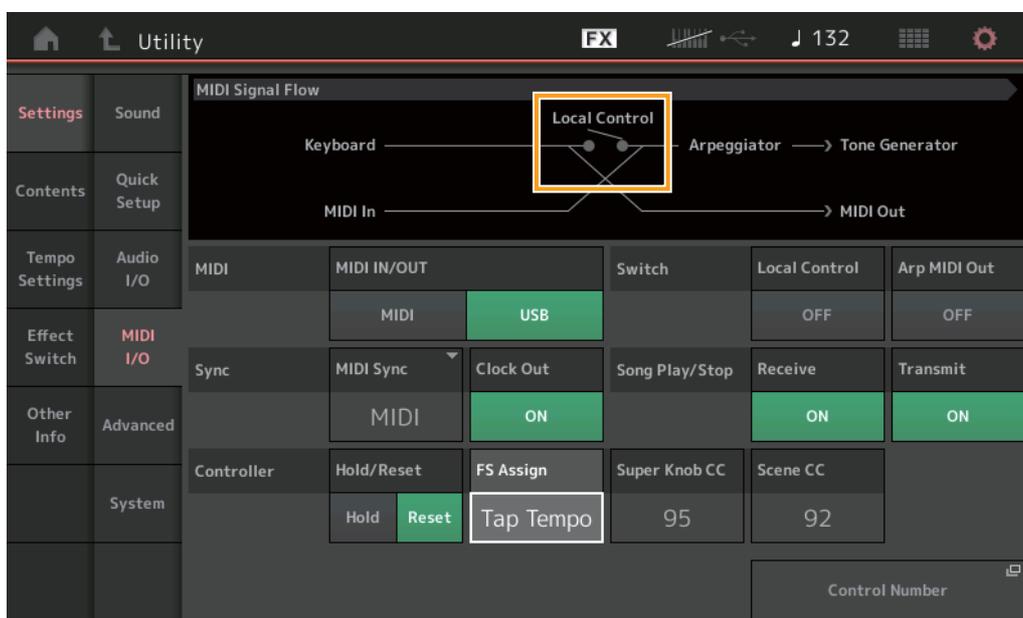
Теперь экран USB Monitor (Монитор USB) можно вызвать, нажав возле Monitor Volume (Громкость монитора) в разделе Audio Signal Flow (Поток аудиосигнала). Курсор автоматически переместится на параметр Main (Главный) на экране USB Monitor.

Путь [Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Теперь включить и выключить функцию Local Control (Локальное управление) можно, нажав возле переключателя Local Control в разделе MIDI Signal Flow (Потоке MIDI-сигналов).

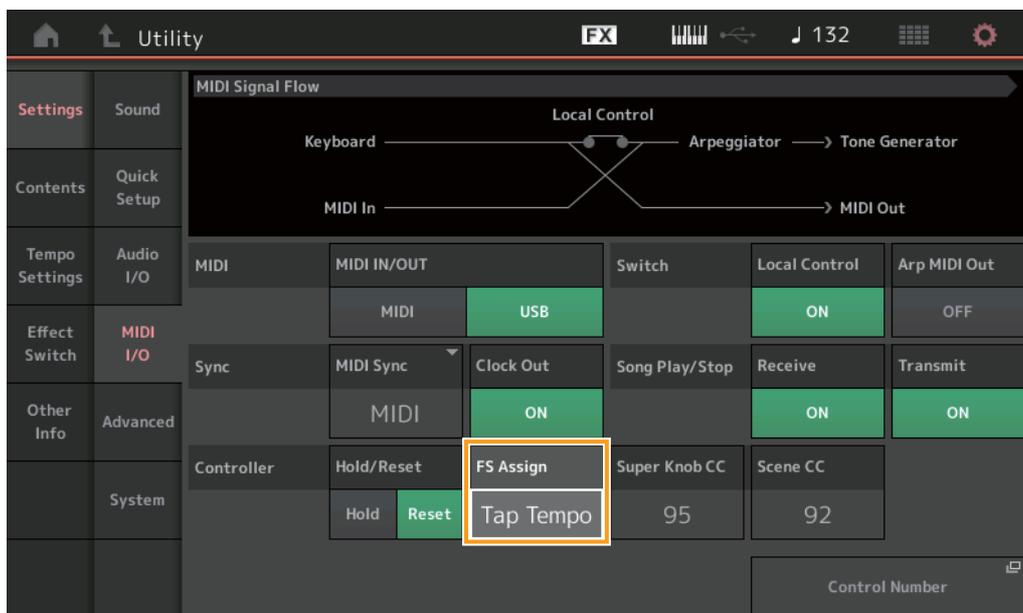
Путь [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ Использование педального переключателя для задания темпа

В раздел с номером элемента управления, назначенным для ножного переключателя, добавлен вариант Tap Tempo (Собственный темп), благодаря которому можно легко задавать темп с помощью ножного переключателя.

Путь [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



FS Assign (Номер элемента управления, назначенный для ножного переключателя)

Определяет номер изменения элемента управления, используемый ножным переключателем, подключенным к разъему FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Даже в случае получения инструментом MIDI-сообщения с таким же номером изменения элемента управления, какой указан в этом разделе, от внешнего оборудования MIDI MONTAGE считает, что оно было создано с помощью ножного переключателя.

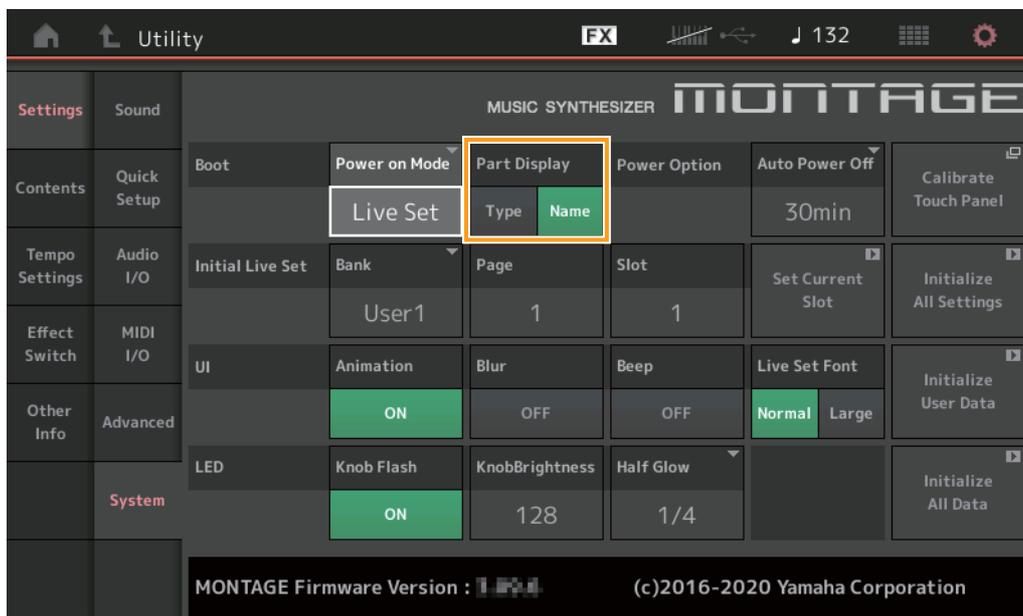
Настройки: Off (Выкл.), 1–95, Arp SW (Переключатель арпеджио), MS SW (Переключатель основного сигнала), Play/Stop (Воспроизведение/остановка), Live Set+, Live Set-, Oct Reset (Сброс октавы), Tap Tempo (Собственный темп)

■ Настройка экрана Part Name (Название партии) после запуска

Теперь можно настроить статус отображения переключателей Type (Тип) и Name (Название), отображаемых после запуска MONTAGE.

Путь

[Utility] → [Settings] → [System]



Part Display (Отображение партии)

Определяет, что автоматически отображается в разделе Part Display (Отображение партии) при запуске MONTAGE: категория и типы партий (вариант Type) или названия партий (вариант Name).

Настройки: Type (Тип), Name (Название)

■ Изменения характеристик для параметра Note Limit (Нотный предел) при загрузке файла WAVE или AIFF с назначением клавиши

Характеристики были изменены, и начальное значение для диапазона нотного предела составляет от C-2 до G8, если файл WAVE или AIFF загружается при установке для параметра Drum Part Key (Клавиша партии ударных) или AWM2 Part Element (Элемент партии AWM2) значения Key (Клавиша).

■ MONTAGE Connect поддерживает образцы

MONTAGE Connect теперь может обрабатывать образцы. Подробную информацию см. в руководстве пользователя по MONTAGE Connect.

Другие усовершенствования

■ Повышение точности изменения высоты звука

Был улучшен показатель точности изменения высоты звука, то есть теперь можно контролировать высоту звука еще точнее.

Новые функции синтезатора MONTAGE версии 3.00

Корпорация Yamaha обновила микропрограммное обеспечение синтезаторов MONTAGE, добавив в него новые функции. В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые типы эффектов.
- Добавлены новые Performances (Исполнения).
- Добавлена функция Pattern Sequencer (Секвенсор образцов).
- Добавлена функция Rhythm Pattern (Образец ритма).
- Теперь вы можете воспроизводить композиции, образцы и аудиофайлы с экрана Live Set (Живой набор).
- К данным, записываемым в функции Scene (Сцена), добавлена функция Super Knob Link (Связь с суперрегулятором).
- К данным, записываемым в функции Scene (Сцена), добавлена функция Keyboard Control (Управление клавиатурой).
- Увеличен диапазон параметра LFO Speed (Скорость низкочастотного осциллятора).
- Теперь можно подключать оборудование MIDI к разъему USB TO DEVICE.
- Добавлен параметр Global Micro Tuning (Глобальная микронастройка).
- Добавлен параметр Audition Loop (Цикл прослушивания).
- Усовершенствован пользовательский интерфейс.
- Объем записи нот Note (общий объем хранилища Store) увеличен с 130 000 до 520 000 (для композиций) и 520 000 (для образцов Patterns).

Дополнительные новые типы Effects (Эффекты)

В категории Misc (Прочие) добавлены следующие новые типы Effects (Эффекты).

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
VCM Mini Filter	Делает звук богаче и звонче. Имитирует характеристики аналогового синтезатора.	Cutoff	Определяет частоту среза фильтра.
		Resonance	Определяет резонанс фильтра.
		Type	Определяет тип фильтра.
		Texture	Добавляет различные изменения в текстуру звукового эффекта.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала из блока эффектов.

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
VCM Mini Booster	Создает уникальную звуковую текстуру. Имитирует характеристики аналогового синтезатора.	EQ Frequency	Определяет частоту эквалайзера.
		Resonance	Определяет резонанс эквалайзера.
		EQ Gain	Определяет уровень усиления эквалайзера.
		Type	Определяет тип эффекта бустера.
		Texture	Добавляет различные изменения в текстуру звукового эффекта.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала из блока эффектов.

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Wave Folder	Вносит различные изменения в звук на протяжении определенного времени, изменяя гармоники и управляя ими.	Fold	Определяет степень эффекта искажения.
		Fold Type	Определяет звуковую текстуру искажения.
		LFO Depth	Определяет глубину модуляции.
		LFO Speed	Определяет частоту модуляции.
		LFO Shape	Изменяет форму волны для модуляции.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала из блока эффектов.
		SEQ Depth	Определяет глубину встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Clock	Определяет скорость встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Pattern	Выбирает образец встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Variation	Изменяет движение встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Ph Reset	Устанавливает режим сброса образца встроенного секвенсора в эффекте.

Дополнительные новые Performances (Исполнения)

В синтезаторе MONTAGE доступно 52 новых Performances (Исполнения).
Сведения о добавленных Performances (Исполнения) см. в перечне данных.

Новая функция Pattern Sequencer (Секвенсор образцов)

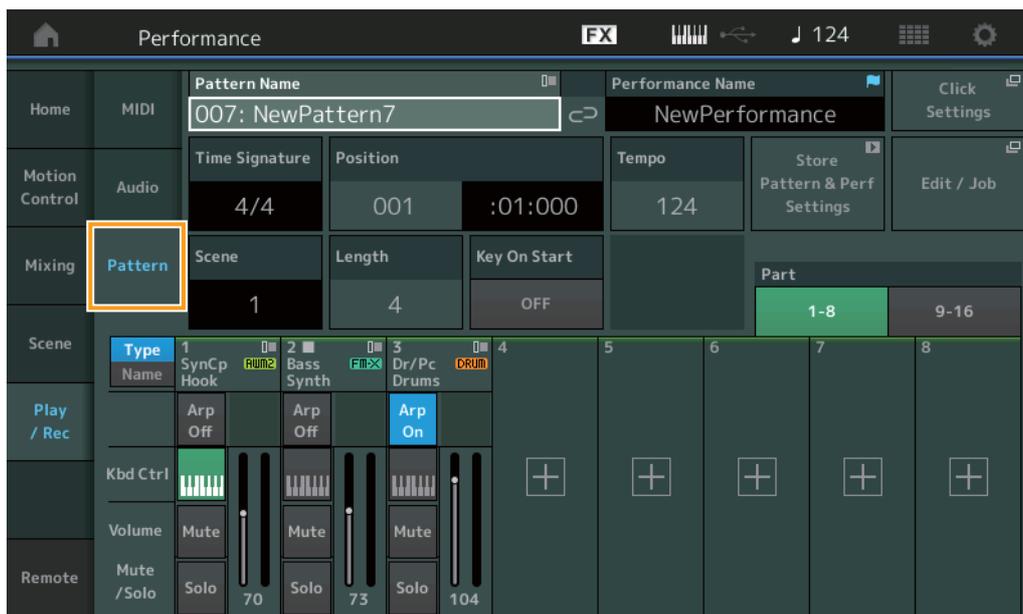
Эта новая функция позволяет записывать последовательности образцов для каждой Scene (Сцена).

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

Pattern (Образец)

■ Воспроизведение / ожидание воспроизведения

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



Pattern Name (Название образца)

Отображается название выбранного образца. Нажатие данного параметра вызывает меню с действиями Load (Загрузка), Rename (Переименование) и New Pattern (Новый образец).

Link icon (Значок связи)

Показывает, что данные Pattern (Образец) и данные Performance (Исполнение), содержащиеся в данных Pattern (Образец), совпадают. Если данные Pattern (Образец) и данные Performance (Исполнение), содержащиеся в данных Pattern (Образец), не совпадают, отображается значок разорванной связи Link.

Performance Name (Название композиции)

Отображается название выбранного исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ При изменении параметров в разделе Performance (Исполнение) справа от Performance Name (Название исполнения) появляется отметка в виде голубого флажка.

Time Signature (Тактовый размер)

Отображается музыкальный размер Pattern (Образец).

Position (Позиция)

Отображается начальная позиция для Recording/Playback (Запись/воспроизведение). Кроме того, этот индикатор указывает текущую позицию во время воспроизведения.

Номер такта отображается в левой ячейке, а номер доли и значение импульса синхронизации — в правой.

Tempo (Темп)

Определяет темп воспроизведения Pattern (Образец).

Диапазон: 5–300

Click Settings (Настройки метронома)

Отображение экрана Tempo Settings (Настройки темпа).

Scene (Сцена)

Показывает номер выбранной сцены.

Length (Длина)

Определяет длину всей последовательности в выбранной Scene (Сцена).

Диапазон: 1–256

Key On Start (Запуск по нажатию клавиш)

Определяет, начинается ли запись или воспроизведение Pattern (Образец) при игре на клавиатуре.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Store Pattern & Perf Settings (Сохранение параметров образца и исполнения)

Сохраняет отредактированные данные образца и ссылку на выбранное Performance (Исполнение).

ПРИМЕЧАНИЕ После изменения параметров в разделе Performance (Исполнение) необходимо сохранить данные Performance (Исполнение).

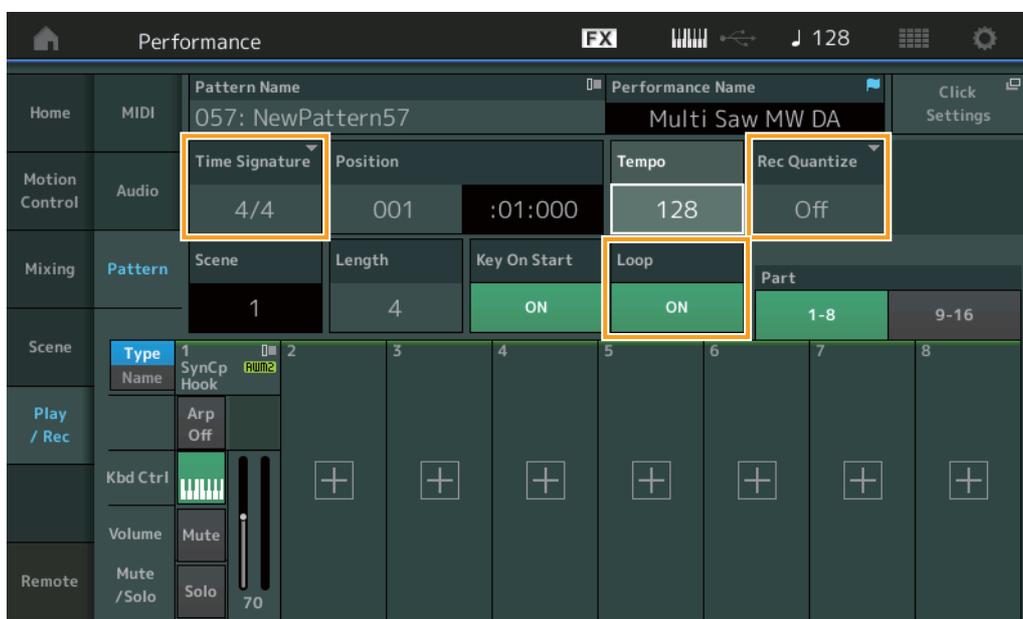
Edit/Job (Редактирование/задание)

Открывает дисплей для редактирования образца и связанных заданий.

■ Ожидание новой записи

Путь

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Кнопка [●] (Запись)



Time Signature (Тактовый размер)

Определяет размер (тактовый размер) Scene (Сцена).

Настройки: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Rec Quantize (Выравнивание записи)

Выравнивание — это процесс коррекции тайминга нотных событий путем их перемещения по направлению к ближайшей точной доле. Эту функцию можно использовать, например, для улучшения тайминга исполнения, записанного в режиме реального времени. Функция выравнивания записи автоматически выравнивает размер нот, выполняя синхронизацию во время записи.

Настройки: Off (Выкл.), 60 (тридцать вторая нота), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая нота), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая нота), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Loop (Цикл)

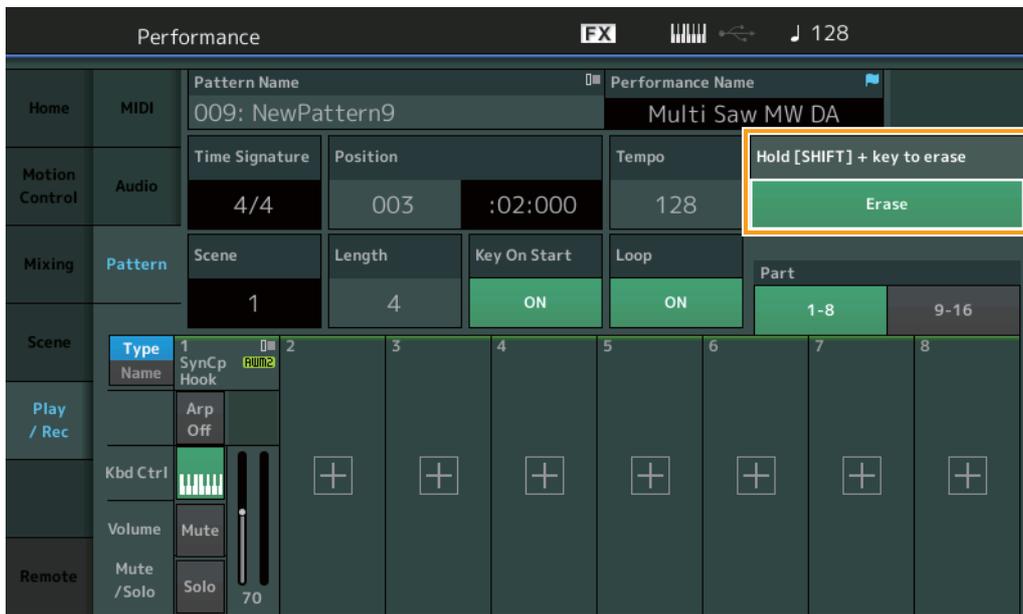
Если для параметра Loop (Цикл) задано значение On (Вкл.), запись не останавливается автоматически по достижении конца Pattern (Образец), а продолжается «циклически», возвращаясь к началу образца.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Для временной отмены режима записи и перехода в режим Rehearsal (Репетиция) просто нажмите кнопку [●] (Запись) при выполнении записи в реальном времени. Индикатор [●] (Запись) начинает мигать, и воспроизведение продолжается без прерывания, но запись данных не производится. Этот удобный режим Rehearsal (Репетиция) позволяет временно отключить запись для разучивания Part (Партия) или попытки воплощения различных идей (при прослушивании других дорожек) без фактической записи. Для возврата в режим записи снова нажмите кнопку [●] (Запись), чтобы индикатор [●] (Запись) горел постоянно.

■ Запись

Путь [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Кнопка [●] (Запись) → Кнопка [▶] (Воспроизведение)

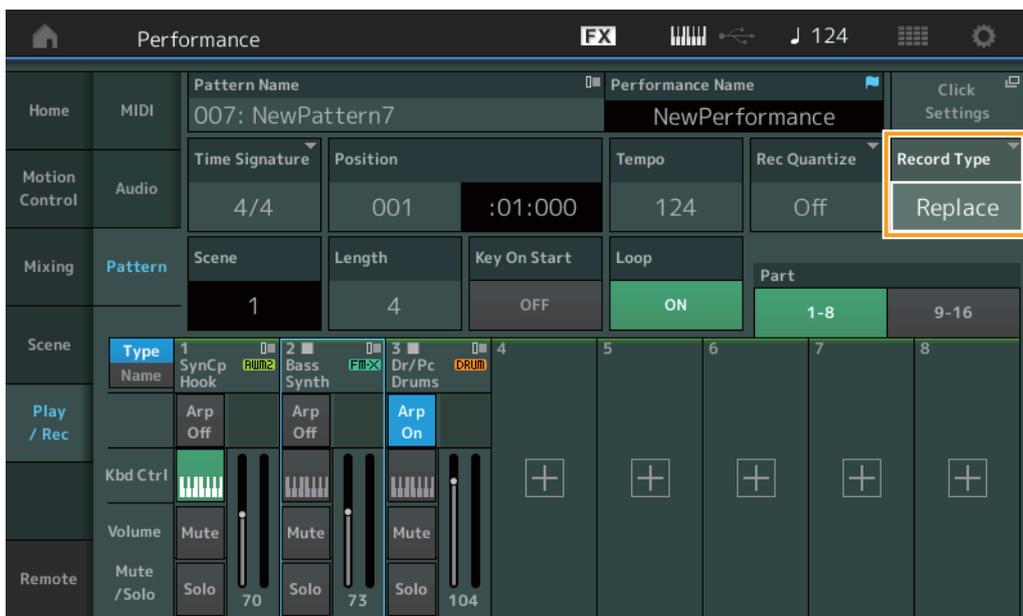


Hold [SHIFT] + key to erase (Удерживайте кнопку [SHIFT] + клавишу, чтобы стереть)

Вы можете удалить определенные нотные события, зажав кнопку [SHIFT] и нажимая клавиши, соответствующие нотам, которые необходимо удалить.

■ Перезапись

Путь [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (уже записанный указанный образец) → Кнопка [●] (Запись) → Кнопка [▶] (Воспроизведение)



Record Type (Тип записи)

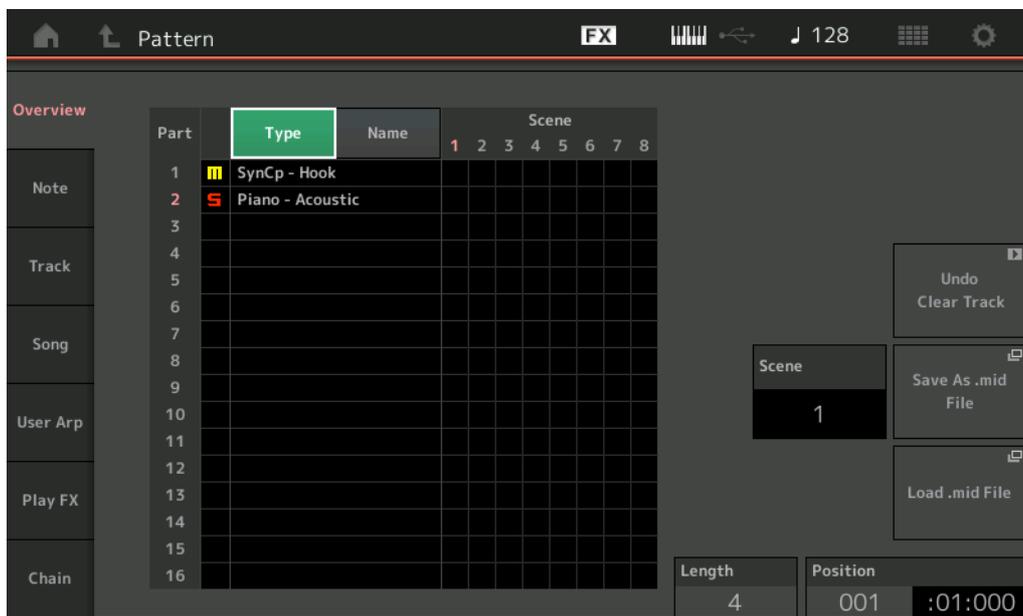
Определяет, будет ли образец заменен при записи, или же будет выполнена запись с наложением.

Настройки: Replace (Замена), Overdub (Запись с наложением)

Overview (Обзор)

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type (Тип)

Нажав эту кнопку, можно изменить отображаемый тип Part (Партия): Main Category (Главная категория) (M) или Sub Category (Подкатегория) (S).

Эта кнопка синхронизирована с соответствующей кнопкой на экране Play/Rec (Воспроизведение/запись). Изменение одной из них влечет за собой изменение другой.

Name (Название)

Нажав эту кнопку, можно изменить отображаемое Part Name (Название партии).

Эта кнопка синхронизирована с соответствующей кнопкой на экране Play/Rec (Воспроизведение/запись). Изменение одной из них влечет за собой изменение другой.

Scene (Сцена)

Показывает номер выбранной сцены.

Undo (Отмена)

Отмена последних внесенных изменений и восстановление состояния до последних изменений. Это задание доступно только при наличии записанной последовательности, с которой были произведены какие-либо действия.

Redo (Восстановление)

Восстановление изменений, отмененных с помощью функции Undo (Отмена). Функция Redo (Восстановление) доступна только после использования функции Undo (Отмена).

Save As .mid File (Сохранить как файл .mid)

Открытие экрана Store/Save (Сохранение). Вы можете сохранить последовательность выбранной Scene (Сцена) в виде файла MIDI.

Load .mid File (Загрузить файл .mid)

Открытие экрана Load (Загрузка) для загрузки файлов MIDI. После выбора файла MIDI можно выбрать Pattern (Образец) и Scene (Сцена) для загрузки.

Length (Длина)

Показывает длину всей последовательности в выбранной Scene (Сцена).

Position (Позиция)

Показывает текущую позицию во время воспроизведения Scene (Сцена) и позволяет установить начальную позицию воспроизведения.

Диапазон: 001–256

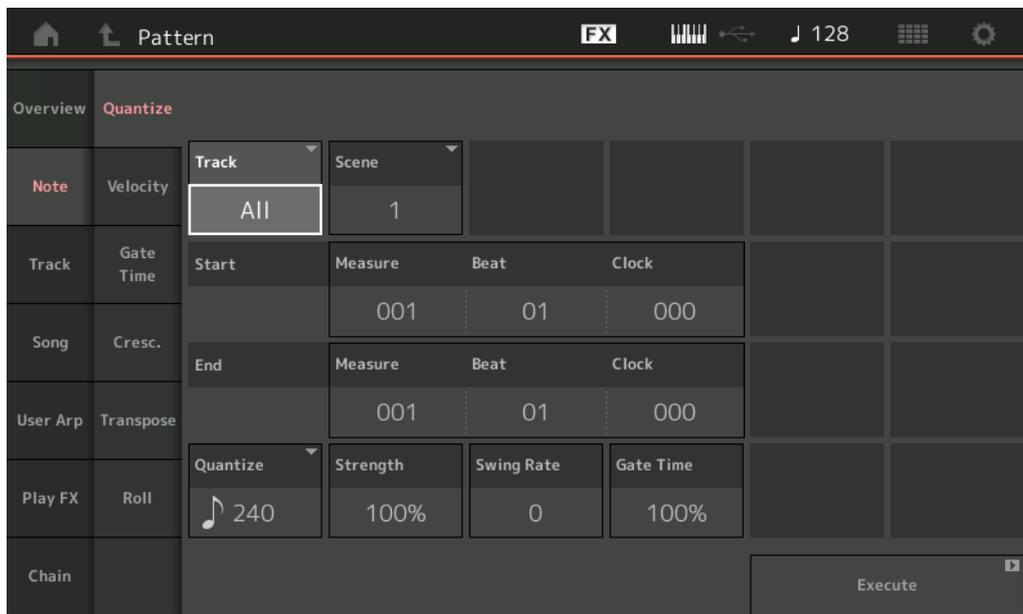
Note (Нота)

Quantize (Выравнивание)

Выравнивание — это процесс коррекции тайминга нотных событий путем их перемещения по направлению к ближайшей точной доле. Эту функцию можно использовать, например, для улучшения тайминга исполнения, записанного в режиме реального времени.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track (Дорожка)

Определяет дорожку, к которой применяется это Job (Задание).

Scene (Сцена)

Определяет сцену, к которой применяется это Job (Задание).

Start Measure (Первый такт)

Определяет начальную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001–257

Start Beat (Первая тактовая доля)

Определяет начальную позицию тактовой доли, в которой применяется Job (Задание).

Настройки: Зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

Start Clock (Начало синхронизации)

Определяет начальную позицию Clock (Синхронизация), в которой применяется Job (Задание).

Настройки: Зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

End Measure (Последний такт)

Определяет конечную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001–257

End Beat (Последняя тактовая доля)

Определяет конечную позицию тактовой доли, в которой применяется Job (Задание).

Настройки: Зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

End Clock (Конец синхронизации)

Определяет конечную позицию синхронизации, в которой применяется Job (Задание).

Настройки: Зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

Quantize (Resolution) (Разрешение при выравнивании)

Определяет, по каким долям будут выравниваться нотные данные в указанной дорожке.

Настройки: тридцать вторая нота, триоль из шестнадцатых, шестнадцатая нота, триоль из восьмых, восьмая нота, триоль из четвертей, четверть, шестнадцатая нота + триоль из шестнадцатых, восьмая нота + триоль из восьмых

Strength (Сила воздействия)

Устанавливает степень или «напряженность магнитного поля» для Quantize (Выравнивание). При значении 100 % выполняется точное выравнивание. При значении 0 % выравнивание не выполняется.

Диапазон: 0%–100%

Swing Rate (Коэффициент для свинга)

Служит для выборочной задержки нот на четных долях (бэк-бит) с целью придания мелодии стиля свинга. Например, при размере 4/4 и значении Quantize (Выравнивание), равном четверти, вторая и четвертая доли такта воспроизводятся с задержкой.

Настройки: Зависит от указанного значения Quantize (Выравнивание)

При значении Quantize (Выравнивание), равном четверти, восьмой, шестнадцатой, тридцать второй: 0 — половина триольной сетки

При значении Quantize (Выравнивание), равном триоли из четвертей, триоли из восьмых, триоли из шестнадцатых:

0 — половина триольной сетки

При значении Quantize (Выравнивание), равном восьмой ноте + триоль из восьмых, шестнадцатой ноте + триоль из шестнадцатых: 0 — половина триольной сетки

Gate Time (Время звучания)

Определяет время звучания (продолжительность времени звучания ноты) для нот с четными номерами (бэк-бит) для усиления эффекта стиля свинга.

Диапазон: 0%–200%

Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

Velocity (Показатель силы нажатия)

Это Job (Задание) изменяет значения показателя силы нажатия для нот указанного диапазона, позволяя пользователю увеличить или уменьшить их громкость.

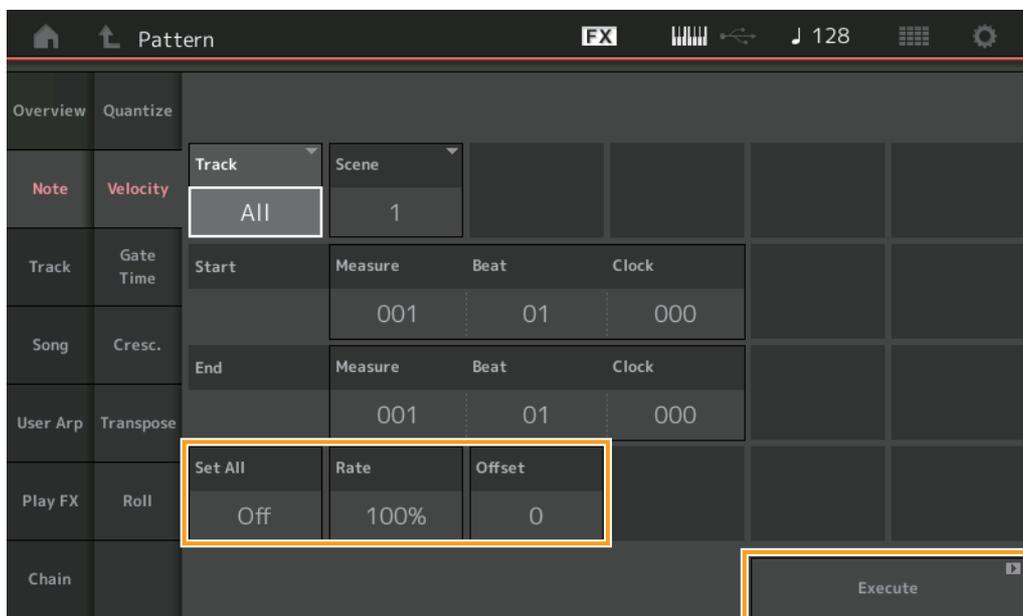
ПРИМЕЧАНИЕ Изменения показателя силы нажатия рассчитываются следующим образом.

Скорректированный показатель силы нажатия = (исходный показатель силы нажатия × коэффициент) + смещение

Если результирующее значение будет равно 0 или меньше 0, устанавливается значение 1. Если результирующее значение будет больше 127, устанавливается значение 127.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All (Установить все)

Задаёт одинаковое фиксированное значение показателей силы нажатия для всех целевых нот. При значении Off (Выкл.) параметр Set All (Установить все) не имеет влияния. При значении, отличном от Off, параметры Rate (Коэффициент) и Offset (Смещение) недоступны.

Диапазон: Off (Выкл.), 001–127

Rate (Коэффициент)

Определяет величину коррекции (в процентах) показателей силы нажатия для целевых нот относительно исходных значений. Выбор значений ниже 100 % приводит к уменьшению показателей силы нажатия, а выше 100 % — к их увеличению. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: 0%–200%

Offset (Смещение)

Добавляет фиксированное значение к показателям силы нажатия после применения параметра Rate (Коэффициент). При значении 0 изменения не вносятся. Значения ниже 0 уменьшают показатели силы нажатия, а выше 0 — увеличивают. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: -127 – +127

Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

Gate Time (Время звучания)

Это Job (Задание) служит для изменения времени звучания нот указанного диапазона.

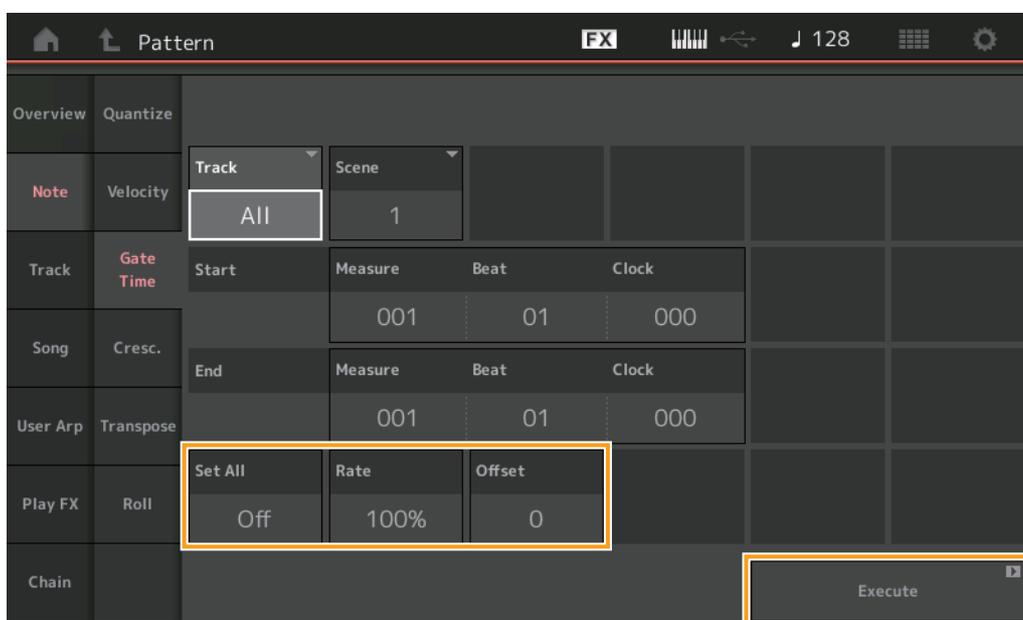
ПРИМЕЧАНИЕ Изменения времени звучания рассчитываются следующим образом.

Скорректированное значение времени звучания = (исходное значение времени звучания × коэффициент) + смещение

Если результат равен 0 или меньше 0, значение округляется до 1.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All (Установить все)

Задаёт одинаковое фиксированное значение времени звучания для всех целевых нот. При значении Off (Выкл.) параметр Set All (Установить все) не имеет влияния. При значении, отличном от Off (Выкл.), параметры Rate (Коэффициент) и Offset (Смещение) недоступны.

Диапазон: Off (Выкл.) (0), 001–9999

Rate (Коэффициент)

Определяет величину коррекции (в процентах) времени звучания для целевых нот. Значения ниже 100 % пропорционально укорачивают ноты, значения выше 100 % — удлиняют. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: 0%–200%

Offset (Смещение)

Добавляет фиксированное значение к значениям времени звучания после применения параметра Rate (Коэффициент). При значении 0 изменения не вносятся. Значения ниже 0 уменьшают время звучания, значения выше 0 % — увеличивают. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: -9999 – +9999

Execute (Выполнение)

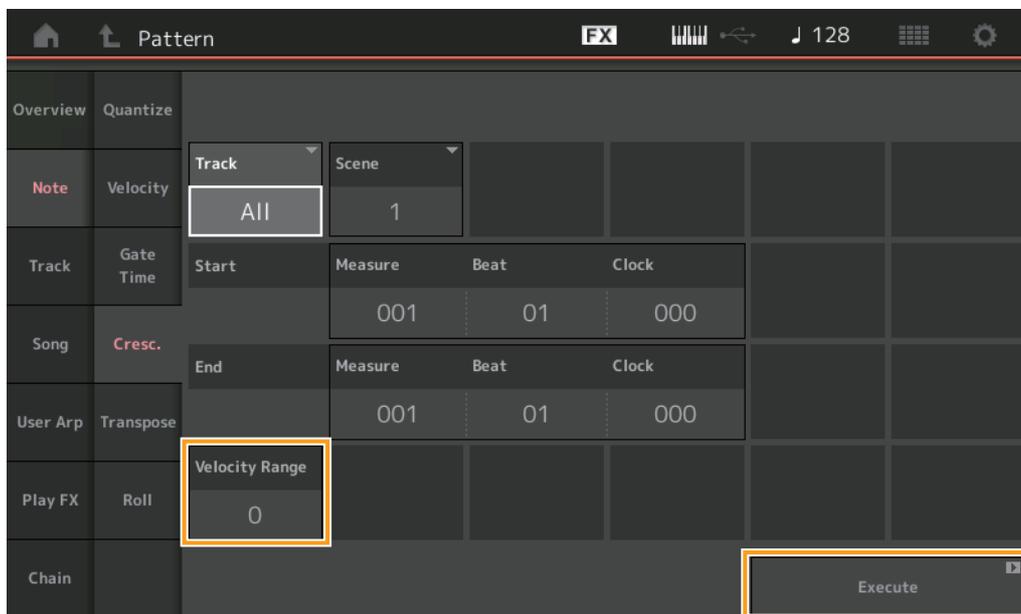
Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

Cresc. (Crescendo, Крещендо)

Это Job (Задание) позволяет создать крещендо или декрещендо для нот указанного диапазона. (Крещендо — постепенное увеличение громкости, декрещендо — постепенное снижение.)

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range (Диапазон показателя силы нажатия)

Задаёт интенсивность крещендо или декрещендо. Значения показателя силы нажатия для нот в указанном диапазоне постепенно увеличиваются или снижаются, начиная с первой ноты диапазона. Показатель силы нажатия последней ноты диапазона равен сумме исходного показателя силы нажатия и значения параметра Velocity Range (Диапазон показателей силы нажатия). Если результирующий показатель силы нажатия находится вне диапазона 1–127, устанавливается значение 1 или 127 соответственно. Значения больше 0 производят крещендо, значения меньше 0 — декрещендо. Значение 0 не оказывает никакого влияния.

Диапазон: -127 – +127

Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

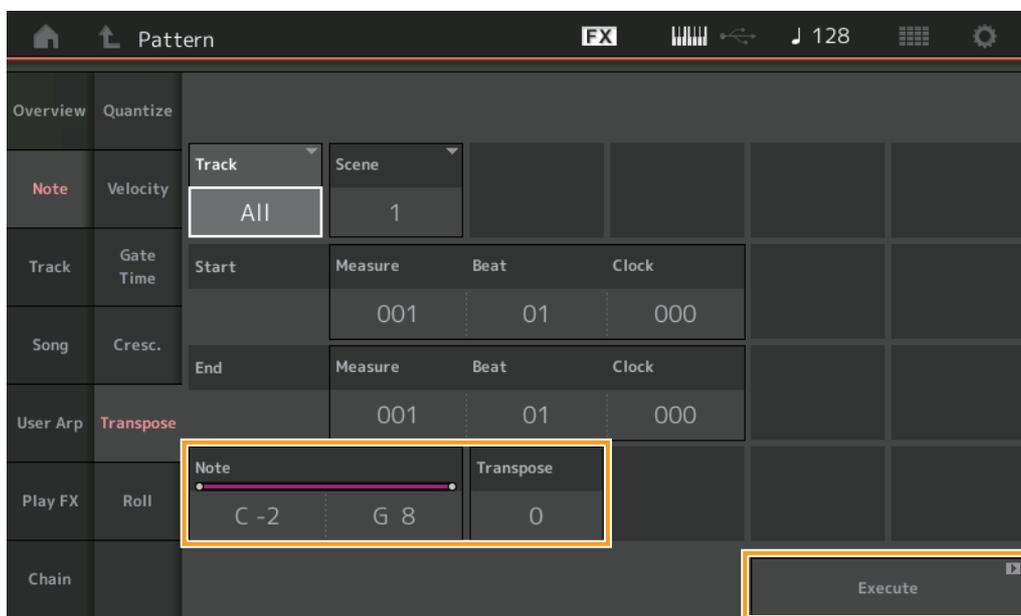
Transpose (Транспонирование)

Это Job (Задание) позволяет изменить ключ или высоту звука нот в указанном диапазоне.

ПРИМЕЧАНИЕ Если при выполнении этого задания устанавливается высота звука, выходящая за пределы допустимого диапазона C-2–G8, она автоматически изменяется на октаву ниже (или выше).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note (Нота)

Определяет диапазон нот, к которому применяется это Job (Задание). Можно задать Note (Нота) непосредственно с клавиатуры, нажав кнопку [Keyboard] (Клавиатура).

Диапазон: C-2 – G8

Transpose (Транспонирование)

Транспонирование нот в указанном диапазоне (в полутонах). При значении +12 выполняется транспонирование вверх на одну октаву, при значении -12 – транспонирование вниз на октаву. При значении 0 изменения не вносятся.

Диапазон: -127 – +127

Execute (Выполнение)

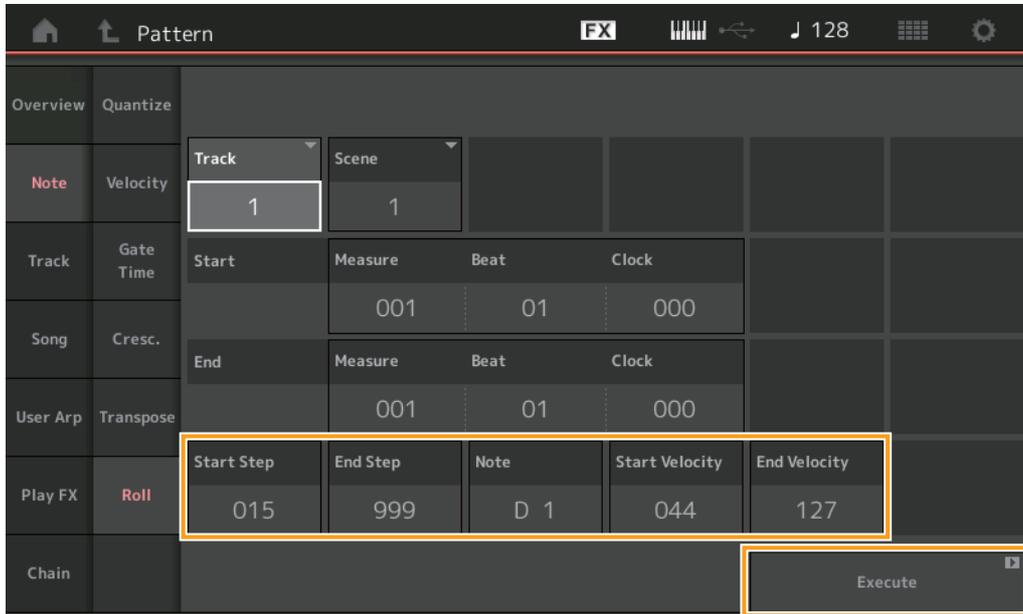
Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

Roll (Дробь)

Это Job (Задание) создает серию повторяющихся нот (например, барабанную дробь) в указанном диапазоне.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step (Начальный шаг)

Определяет размер шага (т. е. число импульсов синхронизации) между нотами дроби. Вы можете создавать разделенные серии дроби, задавая небольшие значения между Start Step (Начальный шаг) и End Step (Конечный шаг). Соответствует значению первого импульса синхронизации в указанном вами диапазоне.

Диапазон: 015–999

End Step (Конечный шаг)

Определяет размер шага (т. е. число импульсов синхронизации) между нотами в дроби. Вы можете создавать разделенные серии дроби, задавая небольшие значения между Start Step (Начальный шаг) и End Step (Конечный шаг). Соответствует значению последнего импульса синхронизации в указанном вами диапазоне.

Диапазон: 015–999

Note (Нота)

Задаёт высоты нот, к которым применяется это Job (Задание). Можно задать Note (Нота) непосредственно с клавиатуры, нажав кнопку [Keyboard] (Клавиатура).

Диапазон: C-2 – G8

Start Velocity (Начальный показатель силы нажатия)

Определяет показатель силы нажатия для нот в дроби. Соответствует значению первого Velocity (Показатель силы нажатия) в указанном вами диапазоне.

Диапазон: 001–127

End Velocity (Конечный показатель силы нажатия)

Определяет показатель силы нажатия для нот в дроби. Соответствует значению последнего Velocity (Показатель силы нажатия) в указанном вами диапазоне.

Настройки: 001–127

ПРИМЕЧАНИЕ Определение начального и конечного показателей силы нажатия (Start Velocity и End Velocity) позволяет создавать постепенно делающиеся громче или тише дроби (крещендо/декрещендо).

Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

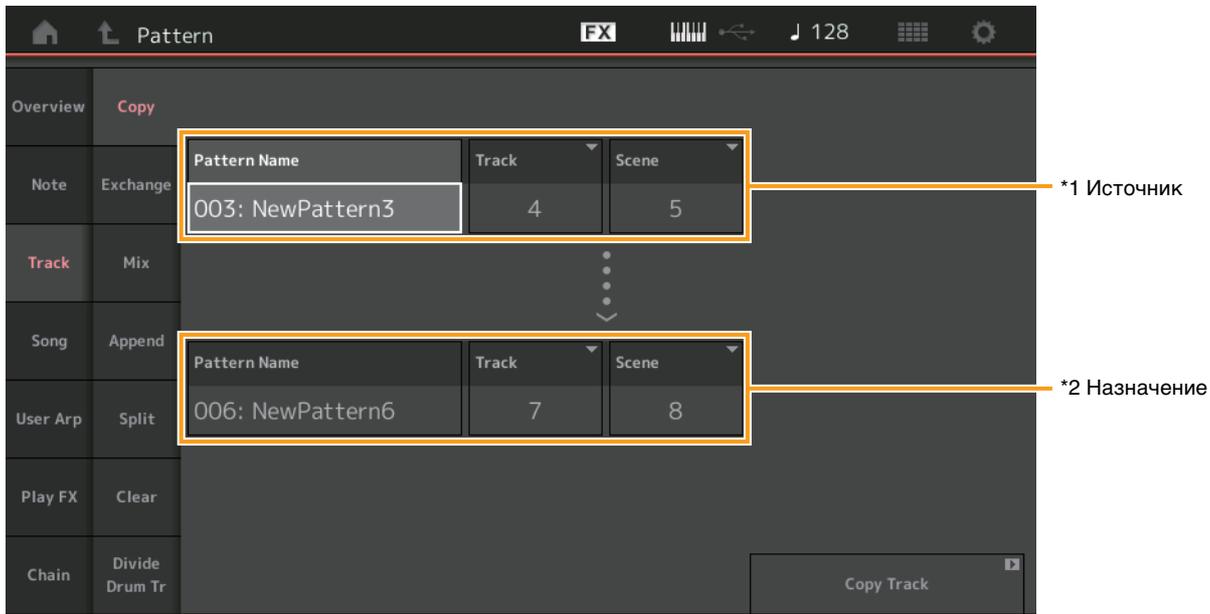
Track (Дорожка)

Copy (Копирование)

Это Job (Задание) копирует все данные из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена) *1 Источник

Определяет исходную сцену.

Pattern Name (Название образца) *2 Назначение

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена) *2 Назначение

Определяет сцену назначения.

Copy Track (Копирование дорожки)

Выполнение копирования.

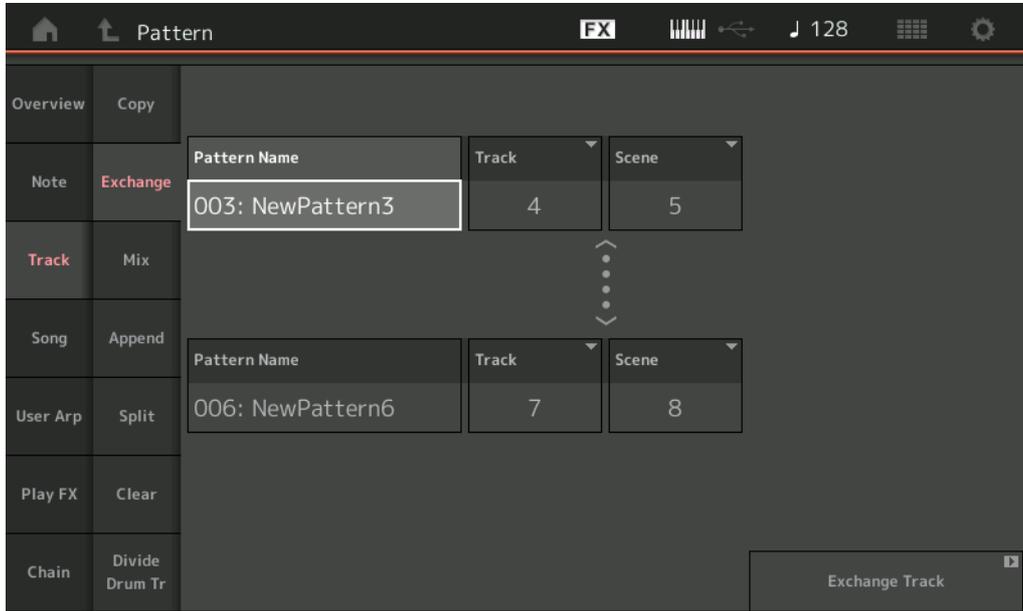
ПРИМЕЧАНИЕ Если при копировании дорожки параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочка) (стр. 48) копируются автоматически.

Exchange (Обмен)

Это Job (Задание) меняет все данные одной указанной дорожки с данными другой указанной дорожки.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name (Название образца)

Определяет один из образцов для обмена данными.

Track (Дорожка)

Определяет дорожку для обмена.

Scene (Сцена)

Определяет сцену для обмена.

Pattern Name (Название образца)

Определяет другой образец для обмена данными.

Track (Дорожка)

Определяет дорожку для обмена.

Scene (Сцена)

Определяет сцену для обмена.

Exchange Track (Обмен данными дорожек)

Выполнение обмена данных.

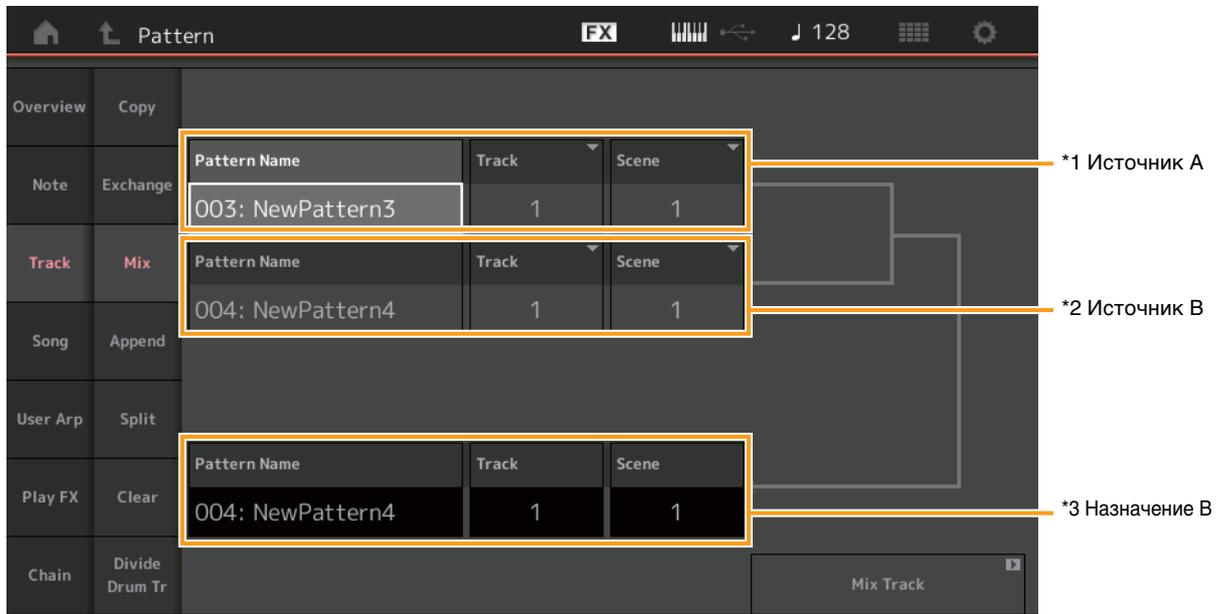
ПРИМЕЧАНИЕ Если при обмене данными дорожек параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочка) (стр. 48) копируются автоматически.

Mix (Микширование)

Это Job (Задание) микширует все данные из двух выбранных дорожек (A и B) и помещает результат на дорожку B.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник А

Определяет источник для образца А.

Track (Дорожка) *1 Источник А

Определяет дорожку для микширования.

Scene (Сцена) *1 Источник А

Определяет сцену для микширования.

Pattern Name (Название образца) *2 Источник В

Определяет источник для образца В.

Track (Дорожка) *2 Источник В

Определяет дорожку для микширования.

Scene (Сцена) *2 Источник В

Определяет сцену для микширования.

Pattern Name (Название образца) *3 Назначение В

Отображает место назначения образца.

Track (Дорожка) *3 Назначение В

Отображает место назначения дорожки.

Scene (Сцена) *3 Назначение В

Отображает место сохранения сцены.

Mix Track (Микширование дорожек)

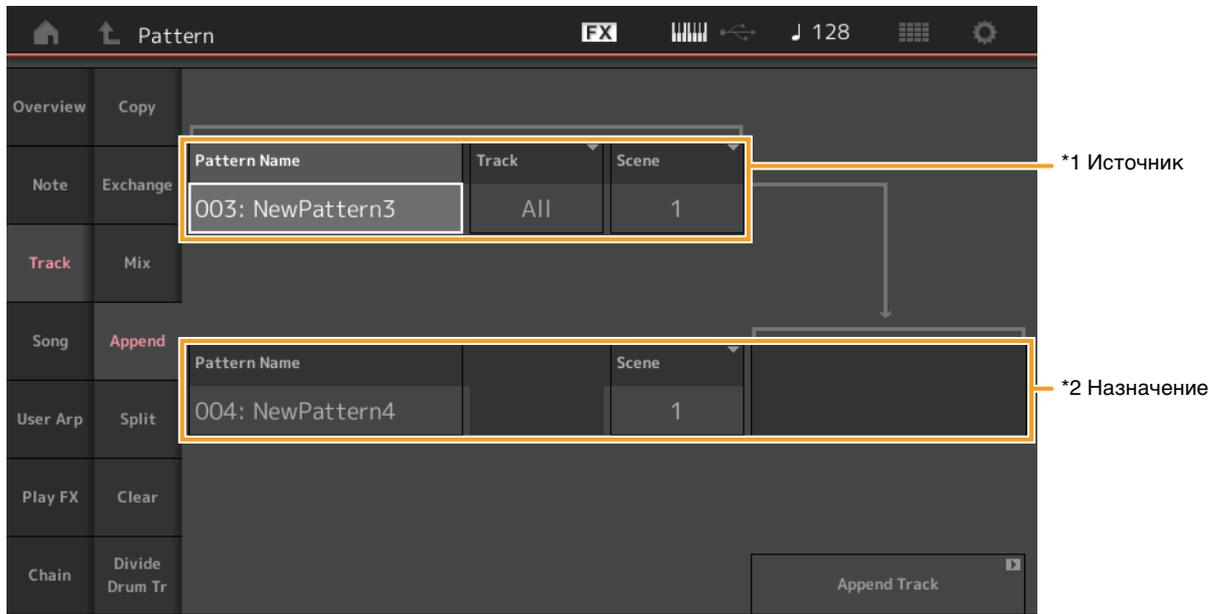
Выполняет микширование дорожек.

Append (Добавление)

Это Job (Задание) добавляет все данные из указанной исходной дорожки в конец указанной дорожки назначения.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена) *1 Источник

Определяет исходную сцену.

Pattern Name (Название образца) *2 Назначение

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена) *2 Назначение

Определяет сцену назначения.

Append Track (Добавить дорожку)

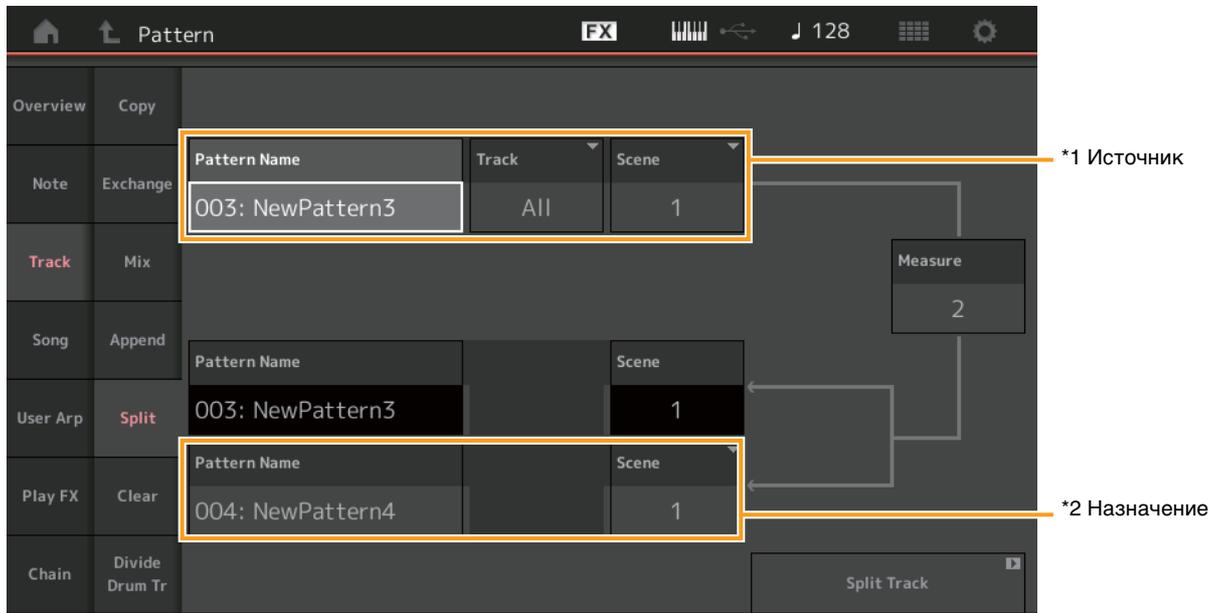
Выполнение добавления данных.

Split (Разделение)

Это задание перемещает вторую половину данных, разделенных в указанном такте, из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена) *1 Источник

Определяет исходную сцену.

Measure (Такт) *1 Источник

Определяет такт, в котором выполняется разделение данных.

Pattern Name (Название образца)

Отображает место назначения образца.

Track (Дорожка)

Отображает место назначения дорожки.

Scene (Сцена)

Отображает место сохранения сцены.

Pattern Name (Название образца) *2 Назначение

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена) *2 Назначение

Определяет сцену назначения.

Spilt Track (Разделить дорожку)

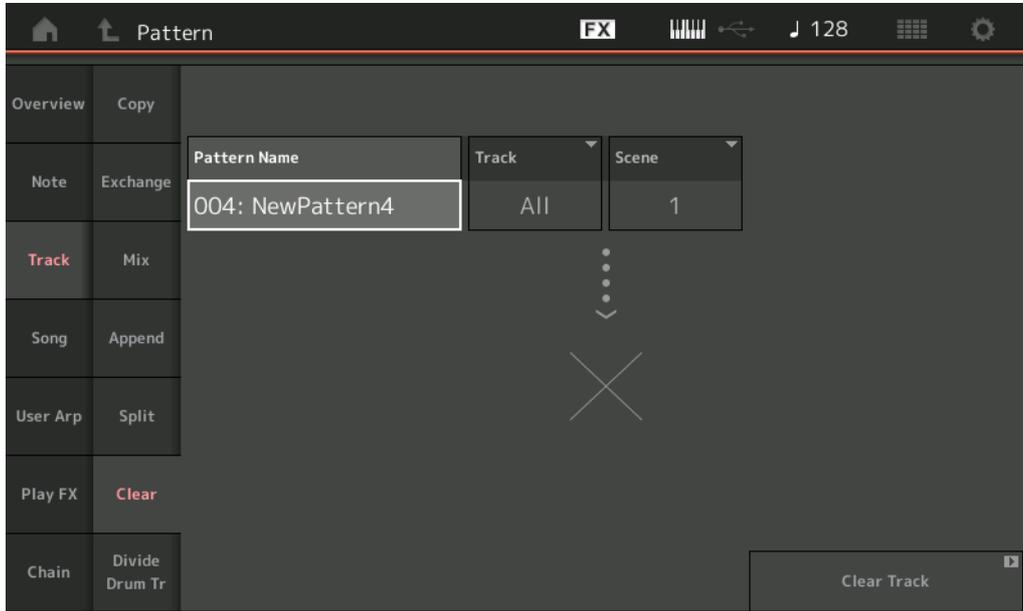
Выполнение разделения.

Clear (Удаление)

Это Job (Задание) удаляет все данные с указанной дорожки.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name (Название образца)

Указывает удаляемый образец.

Track (Дорожка)

Указывает удаляемую дорожку.

Scene (Сцена)

Указывает удаляемую сцену.

Clear Track (Очистка дорожки)

Выполнение удаления.

ПРИМЕЧАНИЕ Если при очищении дорожки параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочки) (стр. 48) также удаляются.

Divide Drum Tr (Разделение дорожки ударных)

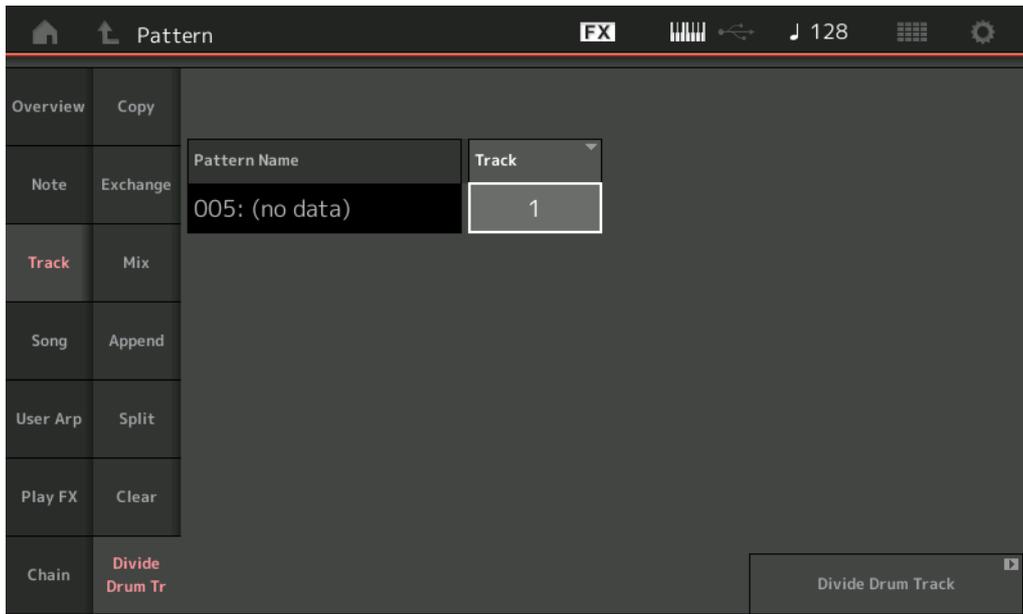
Это задание позволяет отделить данные нот ударных от указанной дорожки.

Разделение нотных событий в дорожке ударных, назначенной для конкретной дорожки, и размещение нот, соответствующих разным ударным инструментам, в разных дорожках (с 9 по 16).

ПРИМЕЧАНИЕ Данные, ранее находившиеся на дорожках 9–16 и в партиях 9–16, заменяются при выполнении команды Divide Drum Tr. После выполнения данное изменение отменить невозможно.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name (Название образца)

Определяет образец, содержащий дорожку ударных, которую нужно разделить.

Track (Дорожка)

Определяет дорожку, от которой будут отделены данные нот ударных.

Divide Drum Track (Разделение дорожки ударных)

Выполнение разделения.

Song (Композиция)

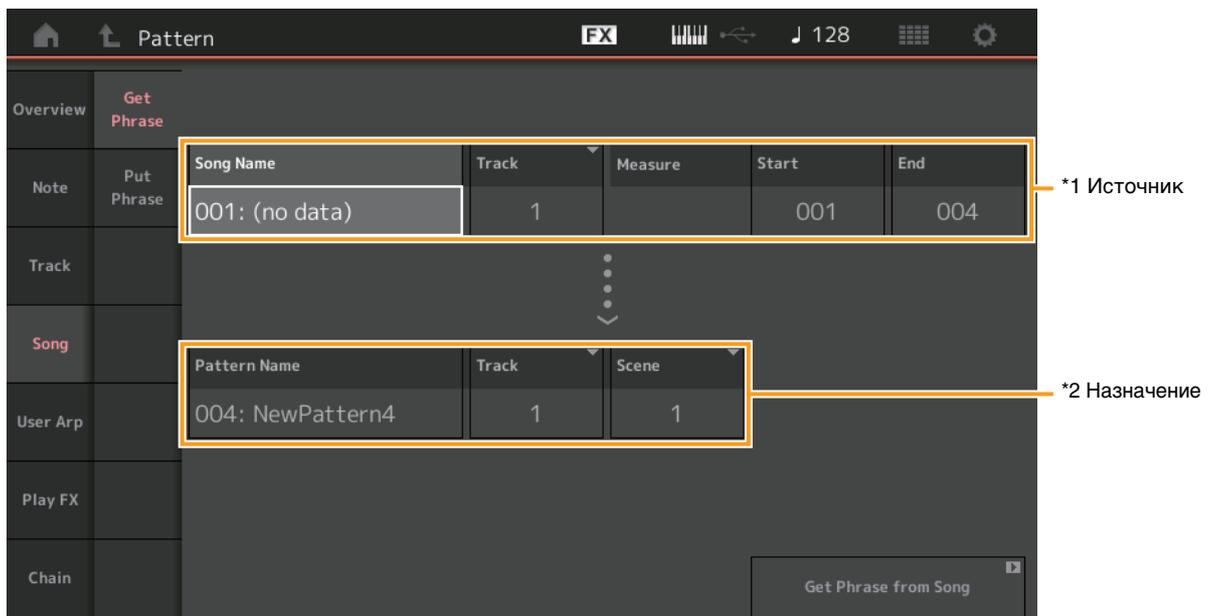
Get Phrase (Получение фразы)

Это Job (Задание) копирует указанные данные из указанной исходной Song (Композиция) в указанную дорожку назначения.

ПРИМЕЧАНИЕ Данные, ранее находившиеся на указанной дорожке назначения, заменяются при выполнении команды Get Phrase (Получить фразу).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name (Название композиции)

Определяет исходную композицию.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Start Measure (Первый такт)

Определяет начальную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001–998

End Measure (Последний такт)

Определяет конечную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 002–999

Pattern Name (Название образца)

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена)

Определяет сцену назначения.

Get Phrase from Song (Получить фразу из композиции)

Выполнение копирования.

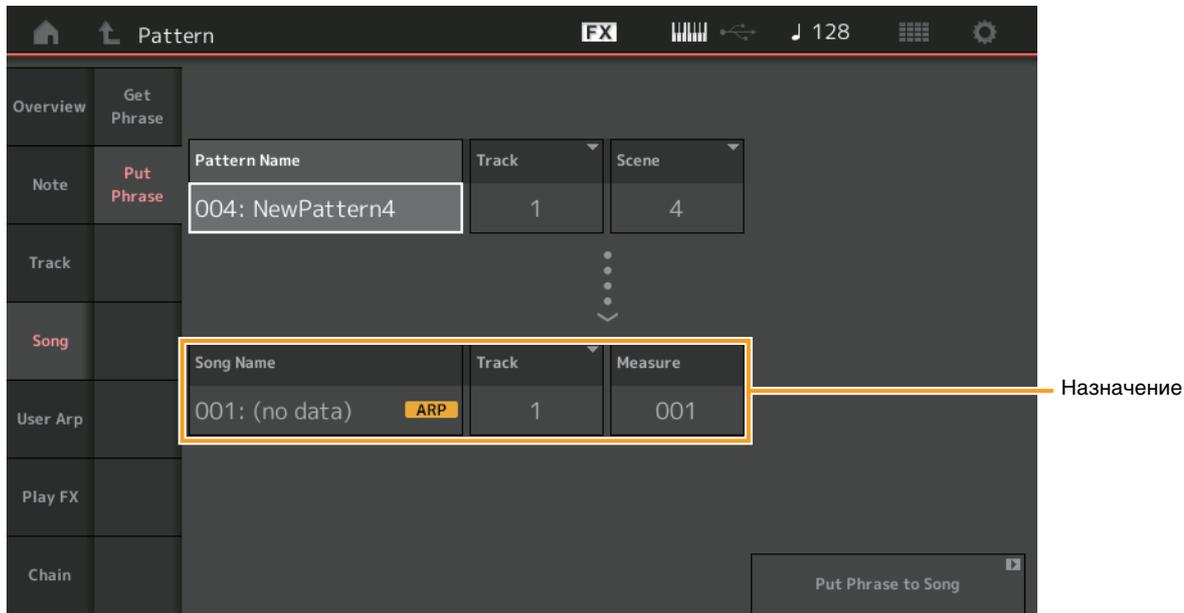
Put Phrase (Вставка фразы)

Это Job (Задание) копирует все данные из указанного исходного Pattern (Образец) в указанный такт в Song (Композиция) назначения.

ПРИМЕЧАНИЕ Указанный исходный Pattern (Образец) объединяется с ранее имевшимися данными в указанной Song (Композиции) назначения при выполнении команды Put Phrase (Вставка фразы).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name (Название образца)

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка)

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена)

Определяет исходную сцену.

Song Name (Название композиции)

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) * Назначение

Определяет дорожку назначения.

Measure (Такт)

Определяет позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001–999

Put Phrase To Song (Вставка фразы в композицию)

Выполнение копирования.

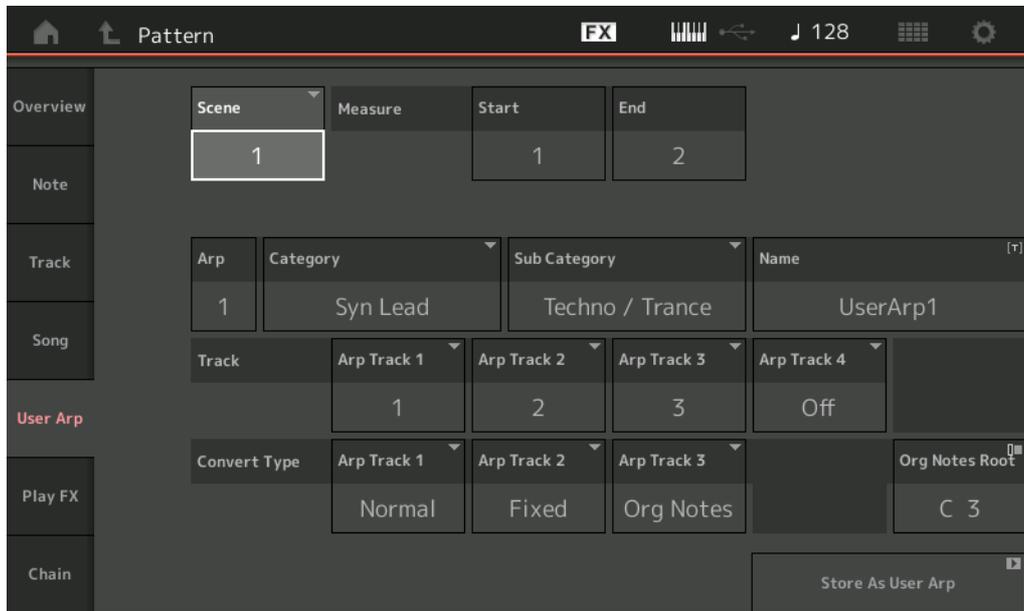
User Arp (Пользовательское арпеджио)

Копирование данных из указанных тактов дорожки для создания данных Arpeggio (Арпеджио).

ПРИМЕЧАНИЕ Данные, ранее находившиеся на указанной дорожке назначения, заменяются при выполнении команды User Arp (Пользовательское арпеджио).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene (Сцена)

Определяет исходную сцену.

Диапазон: 1–8

Start Measure (Первый такт)

Определяет начальную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 1–256

End Measure (Последний такт)

Определяет конечную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 2–257

Arp (Номер арпеджио)

Указывает номер Arpeggio Type (Тип арпеджио).

Category (Категория)

Указывает Main Category (Основная категория), которой будет назначен выбранный Arpeggio Type (Тип арпеджио).

Настройки: Список Arpeggio Type Category (Категории типов арпеджио) см. в документе «Справочное руководство».

Sub Category (Подкатегория)

Указывает Sub Category (Подкатегория), которой будет назначен выбранный Arpeggio Type (Тип арпеджио).

Настройки: Список Arpeggio Type Sub Category (Подкатегории типов арпеджио) см. в документе «Справочное руководство».

Name (Название)

Определяет название Arpeggio Type (Тип арпеджио).

Track (Дорожка)

Определяет номер исходной дорожки для каждой из Arpeggio Track (Дорожка арпеджио).

Convert Type (Тип преобразования)

Один из трех указанных ниже способов преобразования последовательности MIDI-данных в данные Arpeggio (Арпеджио). Этот параметр можно задать для каждой дорожки.

Настройки: Normal (Обычный), Fixed (Фиксированный), Org Notes (Исходные ноты)

Normal (Обычный): арпеджио воспроизводится с использованием только проигрываемой ноты и ее октавных нот.

Fixed (Фиксированный): проигрывание любой ноты или нот запускает одну и ту же последовательность MIDI-данных.

Org Notes (Исходные ноты): в основном такой же, как Fixed, за исключением того, что воспроизводятся разные ноты Arpeggio (Арпеджио) в соответствии с проигрываемым аккордом.

Store As User Arp (Сохранить как пользовательское арпеджио)

Выполнение сохранения.

Play FX (Эффект воспроизведения)

Это Job (Задание) добавляет эффекты к последовательности MIDI-данных в Pattern (Образец) при его воспроизведении. Вы можете установить диапазон и величину для каждого параметра на указанной вами Track (Дорожка).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1 (Эффект воспроизведения 1)

Определяет параметры Qntz Value (Значение выравнивания), Qntz Str (Точность выравнивания), Swing Vel (Показатель силы нажатия для свинга), Swing Gate (Время звучания для свинга) и Swing Rate (Коэффициент для свинга).

Qntz Value (Значение выравнивания)

Определяет, какие доли и нотные данные в данных последовательности требуется выравнивать.

Настройки: Off (Выкл.), 60 (тридцать вторая нота), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая нота), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая нота), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Qntz Str (Точность выравнивания)

Устанавливает степень или «напряженность магнитного поля» для Quantize (Выравнивание). При значении 100 % выполняется точное выравнивание. При значении 0 % выравнивание не выполняется.

Диапазон: 0%–100%

Swing Vel (Показатель силы нажатия для свинга)

Регулирует показатель силы нажатия соответствующих нот для подчеркивания ритмического рисунка свинга.

Диапазон: 0%–200%

Swing Gate (Время звучания для свинга)

Регулирует время звучания соответствующих нот для подчеркивания ритмического рисунка свинга.

Диапазон: 0%–200%

Swing Rate (Коэффициент для свинга)

Служит для выборочной задержки нот на четных долях (бэк-бит) с целью придания мелодии стиля свинга.

Настройки: Зависит от указанного Qntz Value (Значение выравнивания).

При значении Quantize (Выравнивание), равном четверти, восьмой, шестнадцатой, тридцать второй: 0 – половина сетки

При значении Quantize (Выравнивание), равном триоли из четвертей, триоли из восьмых, триоли из шестнадцатых:

0 – половина сетки



Play FX2 (Эффект воспроизведения 2)

Определяет параметры Note Shift (Сдвиг нот), Clock Shift (Сдвиг импульсов синхронизации), Gate Time (Время звучания), Velocity Rate (Коэффициент показателя силы нажатия) и Velocity Offset (Смещение показателя силы нажатия).

Note Shift (Сдвиг нот)

Повышает или понижает высоту звука всех нот в выбранной дорожке (в полутонах).

Диапазон: -99 – +99

Clock Shift (Сдвиг импульсов синхронизации)

Сдвигает ритм всех нот в выбранной дорожке вперед или назад (в импульсах синхронизации).

Диапазон: -120 – +120

Gate Time (Время звучания)

Увеличивает время звучания всех нот в выбранной дорожке.

Диапазон: 0%–200%

Velocity Rate (Коэффициент показателя силы нажатия)

Изменяет показатель силы нажатия в указанном процентном отношении.

Диапазон: 0%–200%

Velocity Offset (Смещение показателя силы нажатия)

Увеличивает или уменьшает показатель силы нажатия на указанное значение смещения.

Диапазон: -99 – +99

Part (Партия)

Определяет партию, которую необходимо нормализовать.

Диапазон: All (Все), 1–16

Normalize Play FX (Нормализовать эффект воспроизведения)

Применяет эффекты, установленные в Play FX, к MIDI-данным.

Length (Длина)

Показывает длину всей последовательности в выбранной Scene (Сцена).

Position (Позиция)

Показывает текущую позицию во время воспроизведения Scene (Сцена) и позволяет установить начальную позицию воспроизведения.

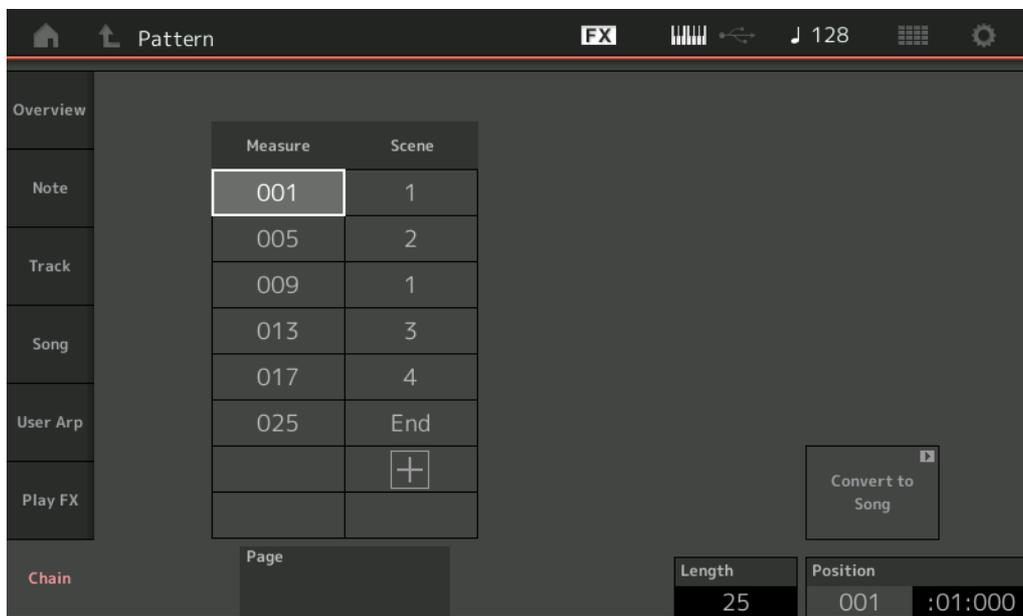
Диапазон: 001–256

Chain (Цепочка)

Это Job (Задание) объединяет Scenes (Сцены) в цепочки и воспроизводит полученные цепочки сцен.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure (Такт)

Определяет позицию такта, с которой воспроизводится Scene (Сцена).

Диапазон: 001–999

Scene (Сцена)

Определяет сцену, воспроизводимую с указанной позиции такта.

Диапазон: 1–8, End (Точка окончания)

Page (Страница)

Указывается с помощью кнопок «Вверх» и «Вниз», если количество параметров в столбцах Measure (Такт) и Scene (Сцена) превышает 8. Нажатие этой кнопки открывает следующую (предыдущую) страницу.

Convert to Song (Преобразование в композицию)

Сохранение Chain (Цепочка) как Song (Композиция).

Length (Длина)

Показывает длину всей последовательности.

Position (Позиция)

Показывает текущую позицию во время воспроизведения Chain (Цепочка) и позволяет установить начальную позицию воспроизведения.

Диапазон: 001–999

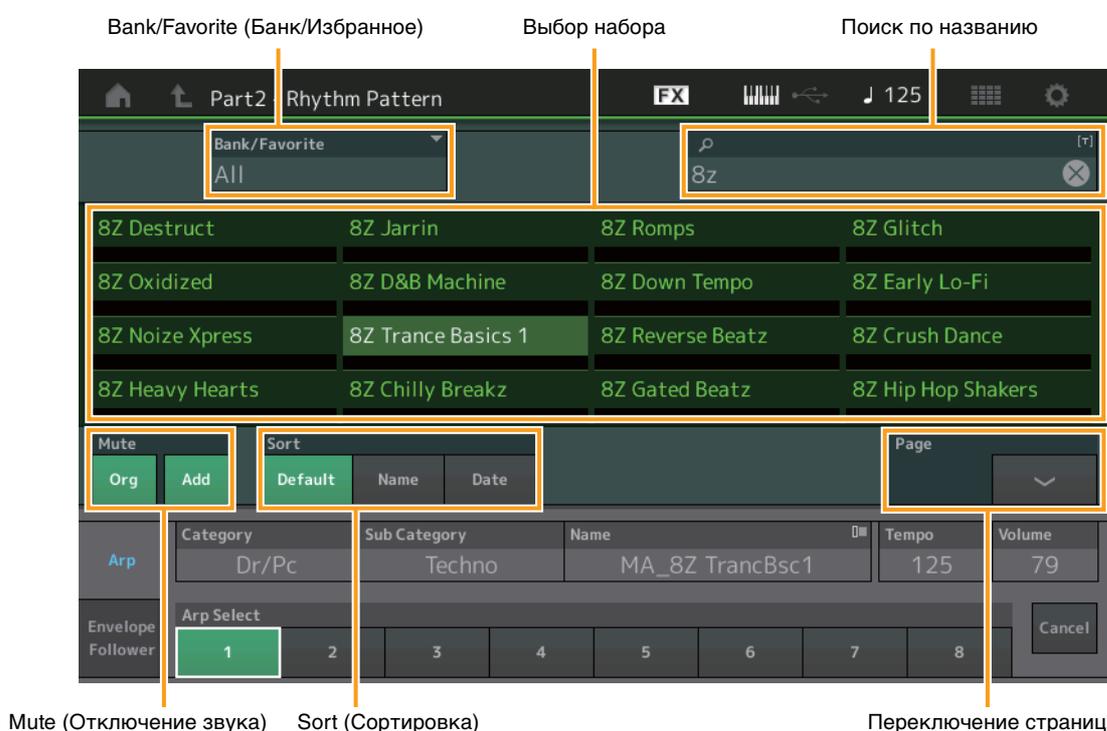
Новая функция Rhythm Pattern (Образец ритма)

Функция Rhythm Pattern (Образец ритма) позволяет легко добавить партию ритма в текущее Performance (Исполнение). Используя образцы ритма и Envelope Follower (Повторитель огибающей), вы можете еще больше изменять образцы.

Далее, например, объясняется, как добавить образец ритма 8Z Trance Basics 1 в исполнение Supertrance и затем изменить звук с помощью Envelope Follower (Повторитель огибающей).

Добавление Rhythm Part (Ритмическая партия) (простой способ)

- 1 Выберите Performance (Исполнение), в которое нужно добавить ритмическую партию. Выберите Supertrance.
- 2 Нажмите кнопку [SHIFT] + кнопку [CONTROL ASSIGN].
Откроется экран Rhythm Pattern (Образец ритма).
Если все партии с 1 по 8 уже используются, появляется сообщение Part Full (Партии заполнены) — в этом случае образец ритма добавить невозможно.

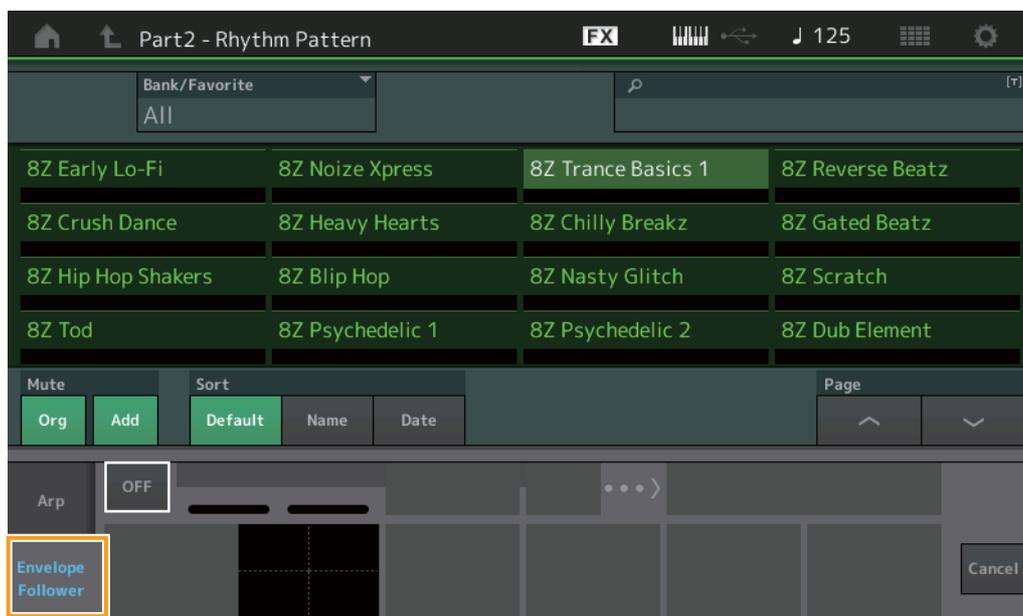


- 3 В списке Rhythm Pattern (Образец ритма) коснитесь того набора образцов ритма, который вы хотите использовать.
В данном случае выберите 8Z Trance Basics 1.
Ритмическая партия добавлена.
- 4 Поиграйте на клавиатуре — начнет играть образец ритма.
- 5 Для настройки Rhythm Pattern (Образец ритма) нажмите кнопку [PERFORMANCE (HOME)] или [EXIT].
Экран Rhythm Pattern (Образец ритма) закроется.
ПРИМЕЧАНИЕ Также подтвердить выбор можно нажатием значка HOME.
- 6 Для остановки образца ритма нажмите кнопку [ARP ON/OFF] или [■] (Стоп).
ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно остановить образец ритма, нажав кнопку [Arp Hold On] (Удержание арпеджио) на экране.

Настройка Envelope Follower (Повторитель огибающей)

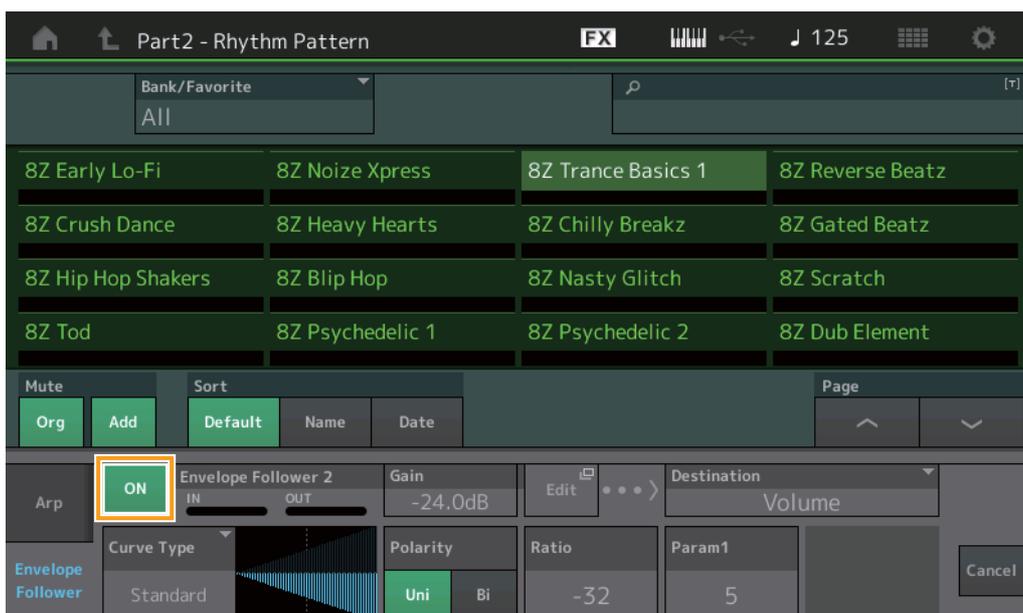
Envelope Follower (Повторитель огибающей) — это функция, извлекающая огибающую (или амплитудную огибающую) волновой формы из входящих сигналов, которую затем можно использовать в качестве контроллера при изменении звуков. Например, если назначить образец ритма для какой-либо Part (Партия) и установить Envelope Follower (Повторитель огибающей) этой партии в качестве Source (Источник), звук других партий изменится соответствующим образом. Это особенно полезно для применения автоматического подавления, когда необходимо во время воспроизведения определенного инструмента уменьшать громкость других инструментов.

- 1 Коснитесь вкладки [Envelope Follower] в нижней части экрана Rhythm Pattern (Образец ритма).
Отобразится экран Envelope Follower (Повторитель огибающей).



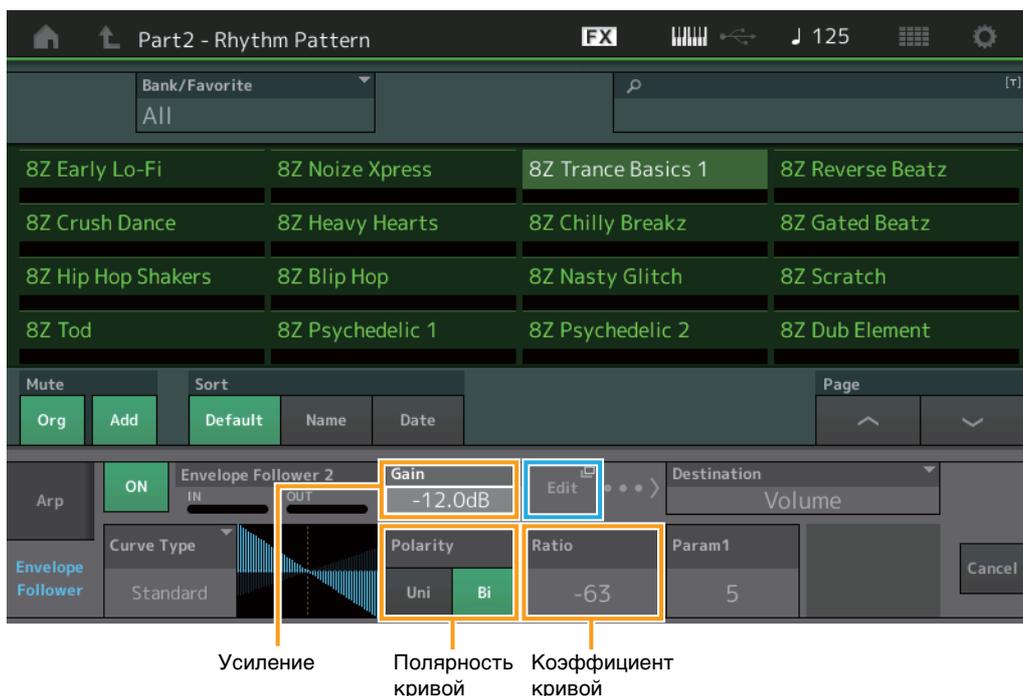
Вкладка Envelope Follower (Повторитель огибающей)

- 2 Переведите выключатель Envelope Follower (Повторитель огибающей) в положение ON (Вкл.).
Теперь можно сыграть на клавиатуре, чтобы послушать звук с включенным повторителем огибающей.



3 Измените настройки при необходимости.

В данном примере для параметра Curve Polarity (Полярность кривой) установлено значение «Bi», для Curve Ratio (Коэффициент кривой) — значение «-63», а для Gain (Усиление) — значение «-12 дБ».



Чтобы изменить параметры, коснитесь на экране кнопки [EDIT] и откройте экран Envelope Follower Setting (Настройка повторителя огибающей).

Если вам нужно изменить набор Rhythm Pattern (Образец ритма) или Arpeggio Type (Тип арпеджио), нажмите кнопки [SHIFT] + [CONTROL ASSIGN], чтобы вернуться на экран Rhythm Pattern (Образец ритма). Настройки Envelope Follower (Повторитель огибающей) сохраняются даже в случае выбора нового набора или типа арпеджио.

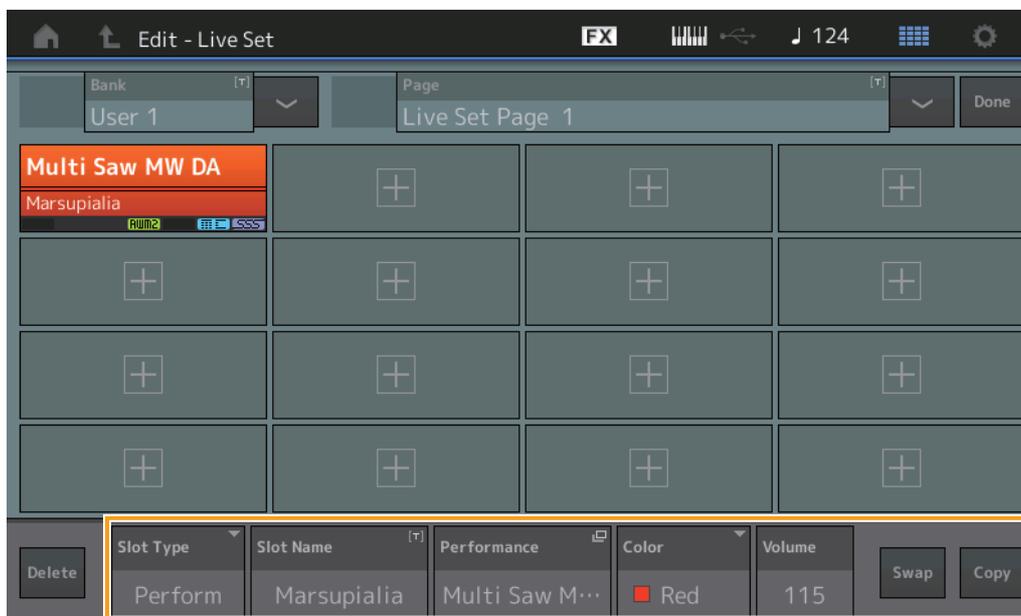
Live Set (Живой набор)

Функция Live Set теперь позволяет комбинировать Songs (Композиции), Patterns (Образцы) и Audio files (Аудиофайлы) и воспроизводить их с экрана Live Set (Живой набор).

■ Объединение композиций, образцов и аудиофайлов на экране Live Set (Живой набор)

Путь

Нажмите кнопку [LIVE SET] или коснитесь значка LIVE SET → Выберите пользовательский банк → [EDIT]



Slot Type (Тип слота)

Индикация типа выбранного слота.

Настройки: Perform (Исполнение), Song (Композиция), Audio (Аудио), Pattern (Образец)

ПРИМЕЧАНИЕ Функция Audition (Прослушивание аудио) доступна только если в поле Slot Type (Тип слота) выбрано Perform (Исполнение).

Slot Name (Название слота)

Индикация названия выбранного слота. Прикосновение к Slot Name (Название слота) (когда оно доступно и указано) вызывает экран ввода символов. Если для Slot Type (Тип слота) установлено значение Song (Композиция), Audio (Аудио) или Pattern (Образец), указывается Song Name (Название композиции), Audio Name (Название аудио), Pattern Name (Название образца), и касание этого поля вызывает экран Load (Загрузка).

ПРИМЕЧАНИЕ Изменить Slot Name (Название слота) можно только если в поле Slot Type (Тип слота) выбрано Perform (Исполнение).

Performance (Исполнение)

Индикация Performance Name (Название исполнения), указанного в выбранном Slot (Слот). Касание поля Performance (Исполнение) вызывает экран Category Search (Поиск категории).

Color (Цвет)

Определяет цвет выбранного Slot (Слот).

Настройки: Black (черный), Red (красный), Yellow (желтый), Green (зеленый), Blue (голубой), Azure (лазурный), Pink (розовый), Orange (оранжевый), Purple (пурпурный), Sakura (сакура), Cream (кремовый), Lime (салатный), Aqua (цвет морской волны), Beige (бежевый), Mint (мятный), Lilac (лиловый)

Volume (Громкость)

Определяет громкость выбранного Slot (Слот).

Swap (Замена)

Если выбрать один Slot (Слот) и коснуться Swap (Замена), а затем коснуться другого слота, содержимое этих слотов будет взаимозаменено.

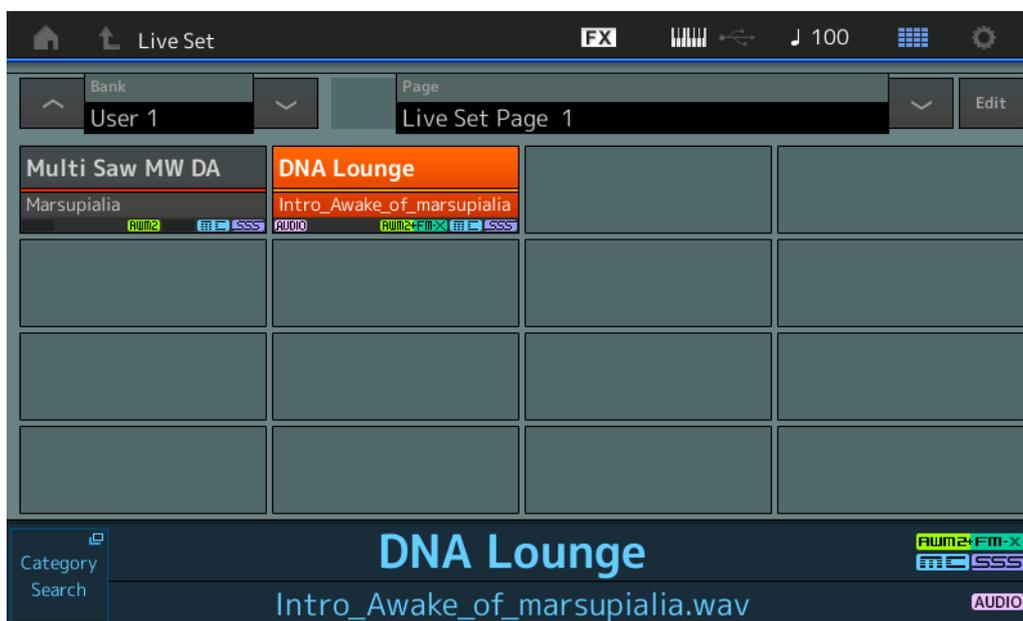
Copy (Копирование)

Если выбрать один исходный Slot (Слот) и коснуться Copy (Копирование), а затем коснуться слота назначения, содержимое исходного слота будет скопировано в слот назначения.

■ Воспроизведение композиций, образцов и аудиофайлов с экрана Live Set (Живой набор)

Путь

Нажмите кнопку [LIVE SET] или коснитесь значка LIVE SET → Выберите User Bank (Пользовательский банк) → Кнопка [▶] (Воспроизведение)



ПРИМЕЧАНИЕ Во время воспроизведения Song (Композиция) или Pattern (Образец) изменить Performance (Исполнение) или Slot (Слот) невозможно. При попытке сделать это отображается сообщение об ошибке.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда воспроизводится Song (Композиция), Pattern (Образец) или Audio (Аудиофайл), вы можете открыть соответствующий экран воспроизведения в Performance (Исполнение), нажав кнопку [▶] (Воспроизведение).

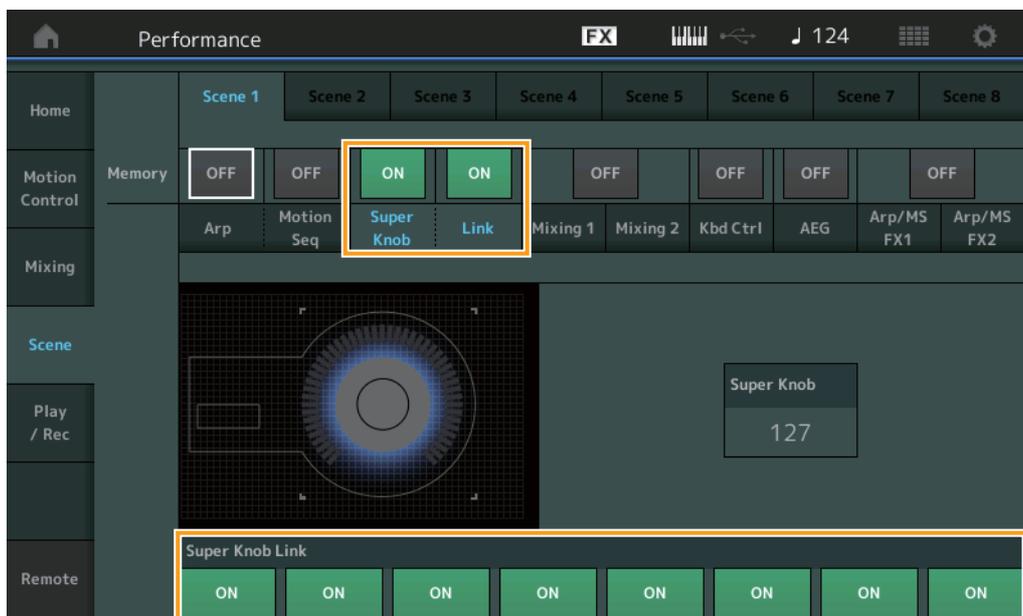
Scene (Сцена)

К данным, записываемым в функции Scene (Сцена), добавлены функции Super Knob Link (Связь с суперрегулятором) и Keyboard Control (Управление клавиатурой).

Scene (Сцена)

Путь

[PERFORMANCE] → [Scene]



Super Knob (Переключатель сохранения состояний суперрегулятора)

Определяет, запоминаются ли состояния Super Knob (Суперрегулятор) в Scene (Сцена) или нет.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Link (Переключатель сохранения связи)

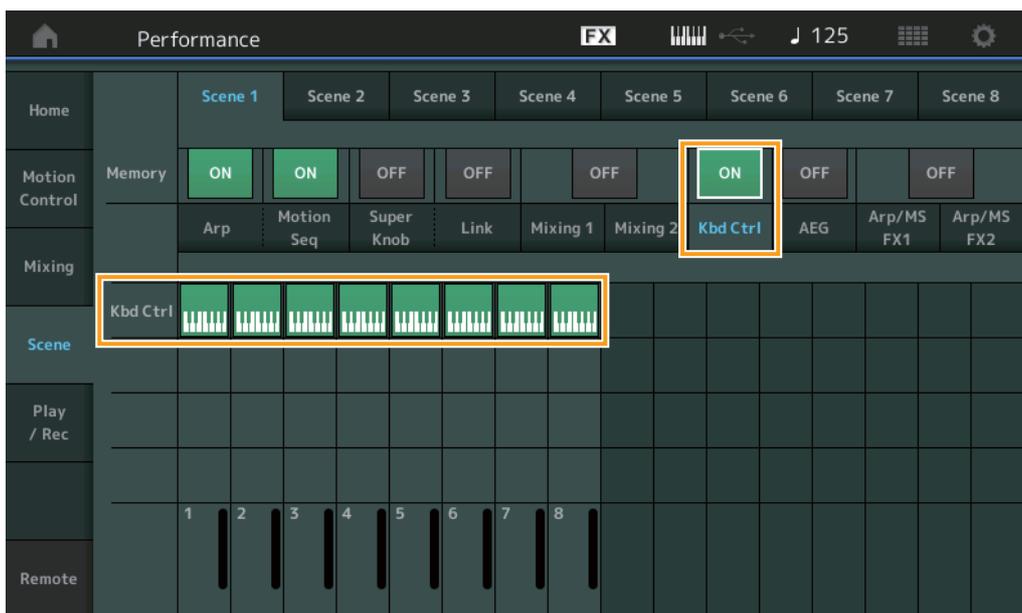
Определяет, запоминаются ли состояния Super Knob Link (Связь с суперрегулятором) в Scene (Сцена) или нет.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Super Knob Link (Связь с суперрегулятором)

Определяет, влияют ли действия Super Knob (Суперрегулятор) на Assignable Knobs (Настраиваемые регуляторы) 1-8 в выбранной Scene (Сцене) или нет. Assignable Knobs (Настраиваемые регуляторы), для которых установлено значение Off (Выкл.), не затрагиваются действиями Super Knob (Суперрегулятор).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)



Kbd Ctrl (Переключатель сохранения действий управления с клавиатуры)

Определяет, сохраняются ли операции Keyboard Control (Управление с клавиатуры) в Scene (Сцена) в сцене или нет.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Kbd Ctrl (Управление с клавиатуры)

Определяет состояние Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) для каждой Part (Партия) в выбранной Scene (Сцене). На партии, для которых установлено значение Off (Выкл.), игра на клавиатуре не оказывает влияния.

Настройки: Off (Выкл.) (серый), On (Вкл.) (зеленый)

Edit (Редактирование)

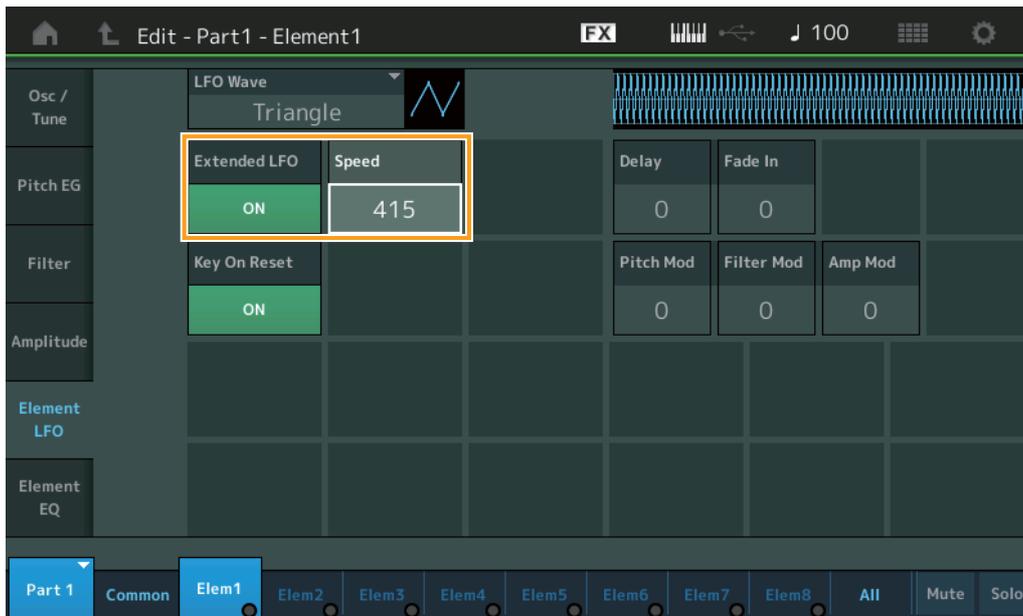
Увеличение диапазона параметра LFO Speed (Скорость низкочастотного осциллятора) партии.

■ Normal Part (Обычные партии) (AWM2)

Element LFO (Низкочастотный осциллятор элемента)

Путь

[EDIT] → Выберите партию из [Common] → Выберите элемент → [Element LFO]



Speed (Скорость)

Регулирует скорость колебаний низкочастотного осциллятора. Диапазон этого параметра был увеличен с 0–63 до 0–415.

Диапазон: 0–415

Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора)

Позволяет выбирать между прежним диапазоном параметра (Off (Выкл.): 0–63) и новым диапазоном параметра (On (Вкл.): 0 – 415). Если вы хотите сохранить совместимость с настройками прежнего параметра, установите значение Off (Выкл.).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

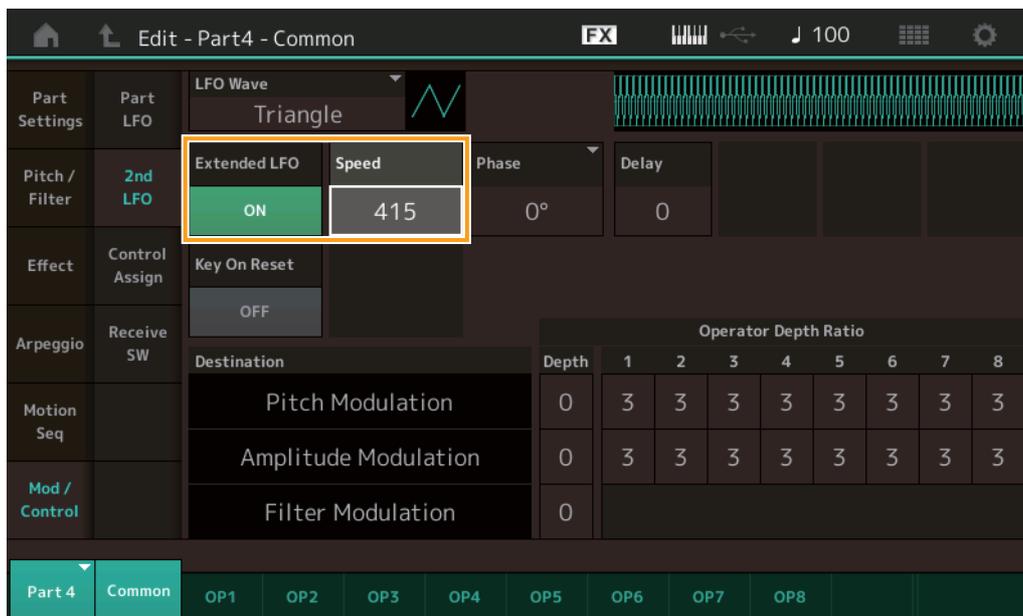
■ Normal Part (Обычные партии) (FM-X)

Mod/Control (Модуляция/управление)

2nd LFO (2-й низкочастотный осциллятор)

Путь

[EDIT] → Выберите партию из [Common] → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (Скорость 2-го низкочастотного осциллятора)

Регулирует скорость колебаний низкочастотного осциллятора. Диапазон этого параметра был увеличен с 0–99 до 0–415.

Диапазон: 0–415

Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора)

Позволяет выбирать между прежним диапазоном параметра (Off (Выкл.): 0–99) и новым диапазоном параметра (On (Вкл.): 0 – 415). Если вы хотите сохранить совместимость с настройками прежнего параметра, установите значение Off (Выкл.).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

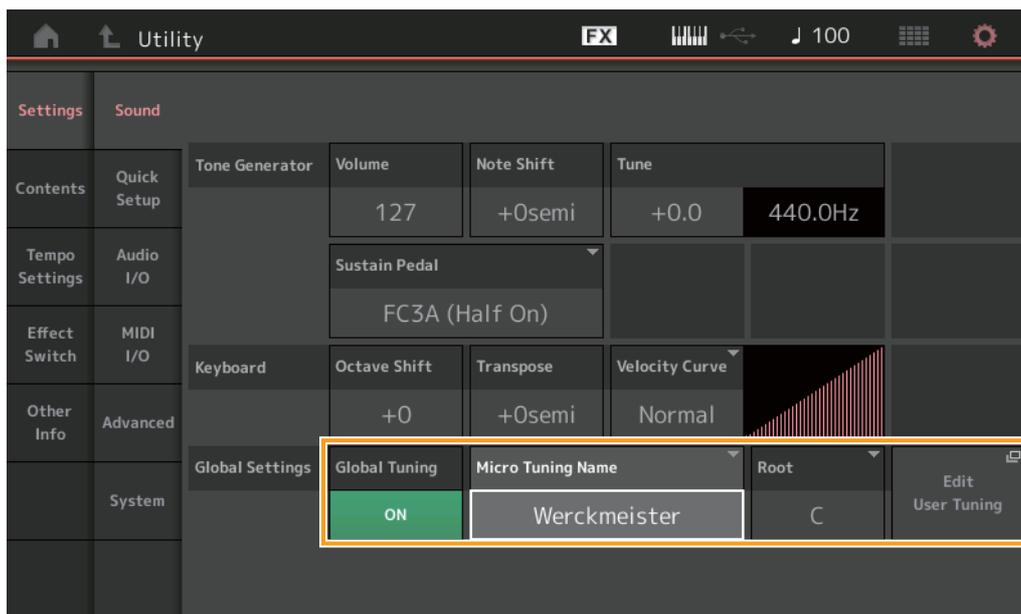
Utility (Служебные параметры)

Settings (Настройки)

Sound (Звук)

Добавлен параметр Global Micro Tuning (Глобальная микронастройка).

Путь [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning (Глобальная настройка)

Когда эта функция включена, параметр Micro Tuning (Микронастройка) в разделе Global Settings (Глобальные настройки) имеет приоритет над параметром Micro Tuning (Микронастройка), установленным для каждой Part (Партия) в разделе Performance (Исполнение). Эта функция применяется ко всем партиям, кроме Drum Part (Партия ударных).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Значения Global Tuning (Глобальная настройка) автоматически сбрасываются при каждой перезагрузке инструмента.

Micro Tuning Name (Название микронастройки)

Указывает название выбранной микронастройки. Нажатие этой кнопки вызывает меню выбора Preset (Предустановка) или User (Пользователь).

Настройки: Preset (Предустановка) → Equal Temperament (Равномерно темперированный строй), Pure Major (Чистый мажор), Pure Minor (Чистый минор), Weckmeister (Строй Веркмейстера), Kirnberger (Строй Кирнбергера), Valloti & Young (Строй Валлотти и Юнга), 1/4 Shift (Сдвиг на 1/4), 1/4 tone (1/4 тона), 1/8 tone (1/8 тона), Indian (Индийский строй), Arabic1 (Арабский строй 1), Arabic2 (Арабский строй 2), Arabic3 (Арабский строй 3)
User (Пользователь) → User1 – 8 (Пользователь 1–8)

Micro Tuning Root (Основной тон микронастройки)

Задаёт основной тон для функции Micro Tuning (Микронастройка). Для некоторых видов микронастройки установка этого параметра не требуется и поэтому не будет отображаться.

Диапазон: C – B

Edit User Tuning (Редактирование пользовательской настройки)

Вызывается экран User Micro Tuning Settings (Параметры пользовательской микронастройки).



Tuning No. (№ настройки)

Указывает выбранный User Micro Tuning Number (Номер пользовательской микронастройки).

Диапазон: 1–8

Tuning Name (Название настройки)

Определяет имя выбранной User Micro Tuning (Пользовательская микронастройка). Нажатие этого параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

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

Позволяют регулировать высоту каждой ноты с шагом в 1 цент для определения желаемой микронастройки.

Диапазон: -99 – +99

Initialize (Инициализация)

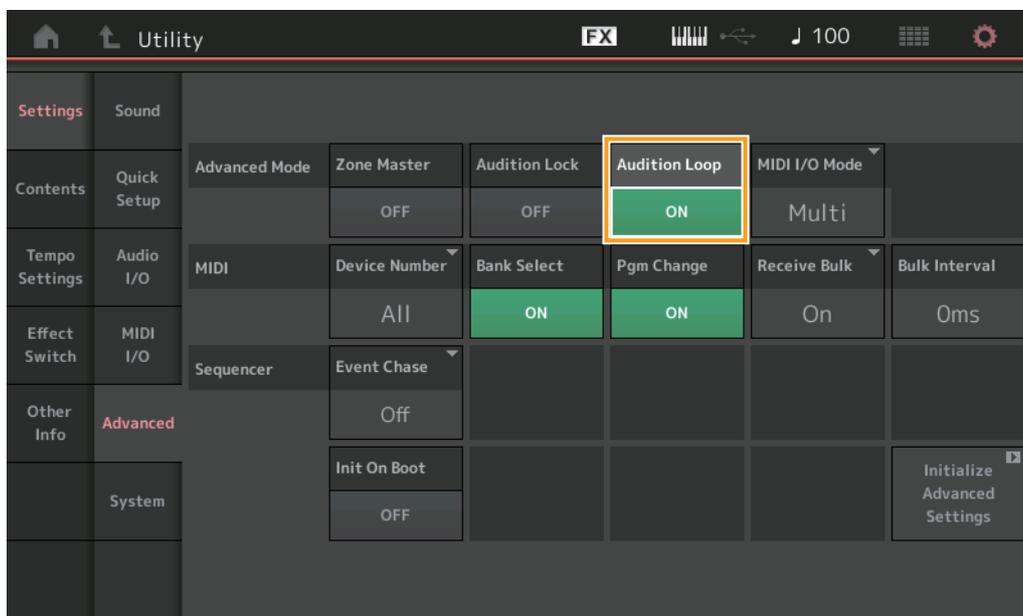
Инициализирует выбранную User Micro Tuning (Пользовательская микронастройка).

Advanced (Дополнительно)

Вы можете отменить Audition Loop (Цикл прослушивания).

Путь

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



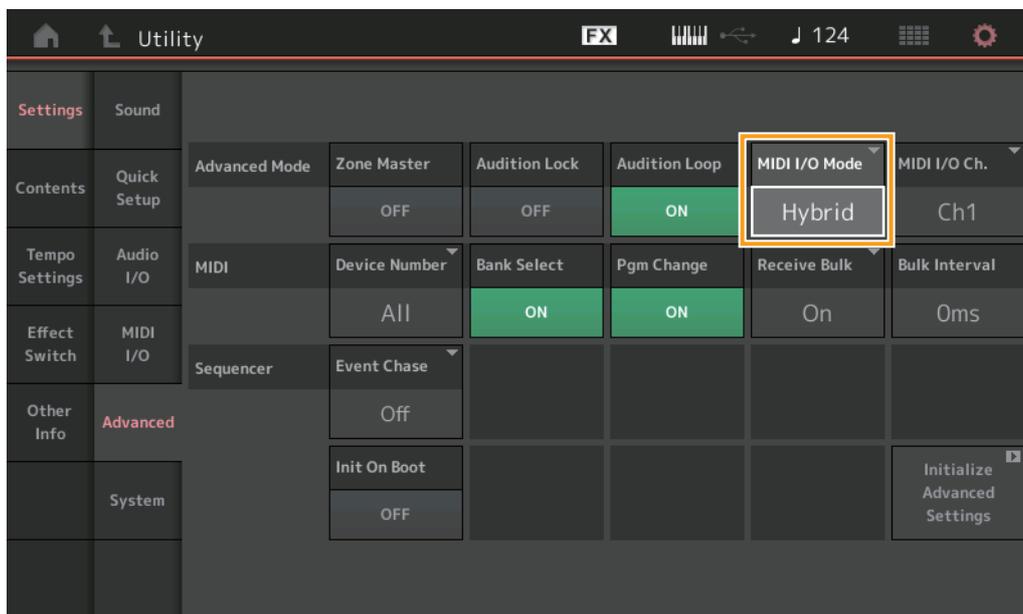
Audition Loop (Цикл прослушивания)

Если для этой функции установлено значение On (Вкл.), то после окончания прослушиваемой фразы Audition Phrase она снова воспроизводится с начала. Если для этой функции установлено значение Off (Выкл.), то после окончания прослушиваемой фразы ее воспроизведение прекращается. Включить или выключить эту функцию можно во время воспроизведения Audition Phrase (Прослушиваемая фраза).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

■ В режиме MIDI I/O к параметрам был добавлен Hybrid (Гибридный).

Путь [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Если для режима MIDI I/O установлен параметр Hybrid (Гибридный):

Прием MIDI-данных

- MIDI-данные, получаемые по каналу, заданному в параметре MIDI I/O Channel (Канал входа/выхода MIDI), принимаются в Parts (Партии), для которых Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение ON (Вкл.).
- MIDI-данные, получаемые по каналу, отличному от заданного в параметре MIDI I/O Channel (Канал входа/выхода MIDI), или в Parts (Партии), для которых Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение Off (Выкл.), принимаются через соответствующую партию.

Sending MIDI Data (Отправка MIDI-данных)

- Если выбраны параметр Common/Audio (Общий/Аудио) и Part (Партия), для которых Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение ON (Вкл.), MIDI-данные отправляются из канала, заданного в параметре MIDI I/O Channel (Канал входа/выхода MIDI).
- Если выбрана Part (Партия), для которой Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение Off (Выкл.), MIDI-данные отправляются из канала, соответствующего этой партии.

Прием MIDI-данных через разъем USB TO DEVICE

Эта новая функция позволяет данному инструменту получать MIDI-данные с внешней клавиатуры или контроллера MIDI, подключенных к разъему [USB TO DEVICE].

Поддерживаемое оборудование MIDI: MIDI-устройства, которые соответствуют классу USB MIDI, и устройства, протестированные Yamaha

* Список устройств, протестированных Yamaha, можно найти по ссылке ниже.

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

ПРИМЕЧАНИЕ Максимальные номинальные значения напряжения и силы тока для разъема [USB TO DEVICE] составляют 5 В и 500 мА. Не подключайте инструмент к USB-устройствам с характеристиками, превышающими указанные номинальные значения, так как это может повредить инструмент.

ПРИМЕЧАНИЕ Эта функция в данном инструменте не поддерживает передачу MIDI-данных на устройство, подключенное к разъему [USB TO DEVICE].

■ Если для режима MIDI I/O установлен параметр Multi (Мульти)

- События, получаемые по каналам, соответствующим Parts (Партии) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положении On (Вкл.), принимаются всеми такими Parts (Партиями) параллельно. Если после получения этот инструмент передает MIDI-данные, то передаются все данные нот канала, соответствующего партиям, для которых переключатель управления с клавиатуры установлен в положение On (Вкл.).
- События канала, полученные через канал, который соответствует Part (Партия) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положение Off (Выкл.), влияют на соответствующую партию. Когда после получения этот инструмент передает MIDI-данные, для их передачи используются те же каналы, что использовались для получения.

■ Если для режима MIDI I/O установлен параметр Single (Одиночный) или Hybrid (Гибридный)

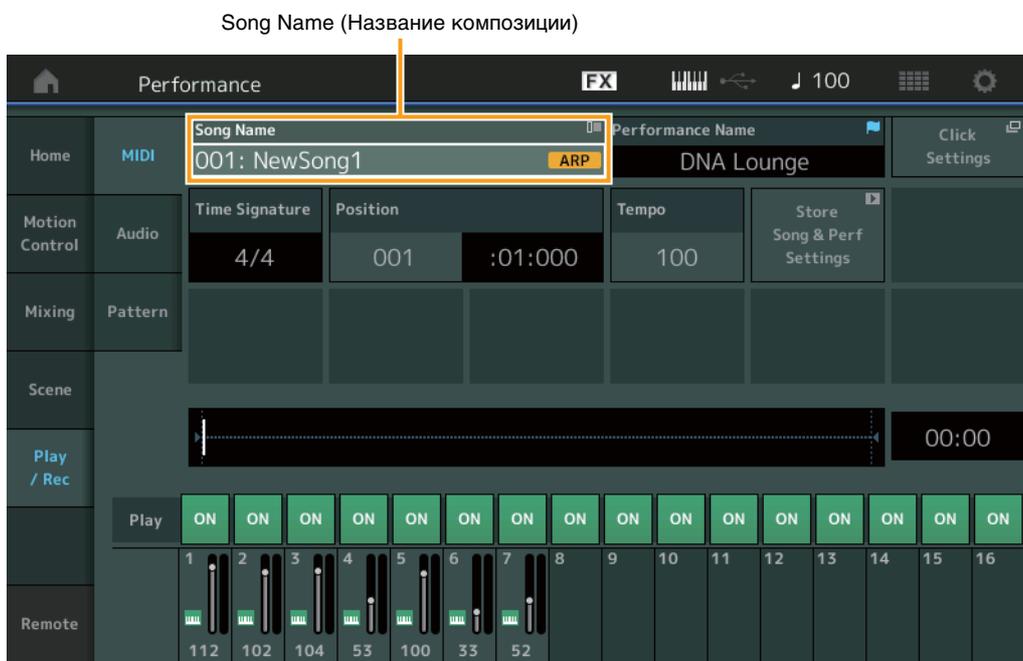
- События, получаемые по каналам, соответствующим Parts (Партии) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положении On (Вкл.), принимаются всеми такими партиями параллельно. Однако, если инструмент получает сообщения об изменении элементов управления Control Change, рассматриваемые как общие параметры Common, и для режима MIDI I/O установлен параметр Single (Одиночный), то этот инструмент не отправляет сообщения об изменении элементов управления в Part (Партия), а вместо этого обрабатывает их как общие параметры Common. После получения сообщений об изменении элементов управления их отправка выполняется в соответствии с настройкой MIDI I/O Channel (Канал ввода-вывода MIDI).
- События, получаемые по каналу, соответствующему Part (Партия) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положение Off (Выкл.), принимаются соответствующими партиями. Полученные MIDI-данные не передаются повторно, если для режима MIDI I/O установлено значение Single (Одиночный).

Усовершенствования пользовательского интерфейса

■ Выбор Songs (Композиции) с помощью кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]

Теперь можно выбирать Songs (Композиции) с помощью кнопок [INC/YES] и [DEC/NO], когда курсор находится на Song Name (Название композиции) на дисплее MIDI. Song Number (Номер композиции) теперь отображается перед названием композиции.

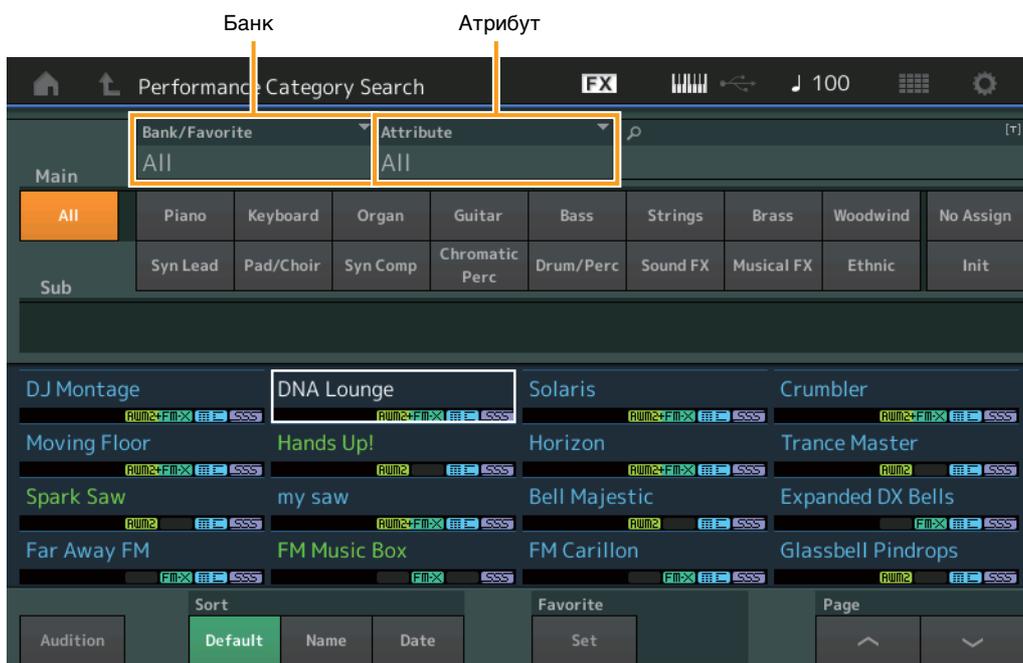
Путь Кнопка [▶] (Воспроизведение) или → [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ Запоминание Bank (Банк) и Attribute (Атрибут), выбранных в Performance Category Search (Поиск по категории исполнения)

Теперь инструмент может запоминать последние настройки Bank (Банк) и Attribute (Атрибут) на экране Performance Category Search (Поиск по категории исполнения) даже после перехода на другой экран.

Путь [PERFORMANCE] → [CATEGORY] либо нажмите [Performance Name] → Выбор пункта [Category Search] в меню

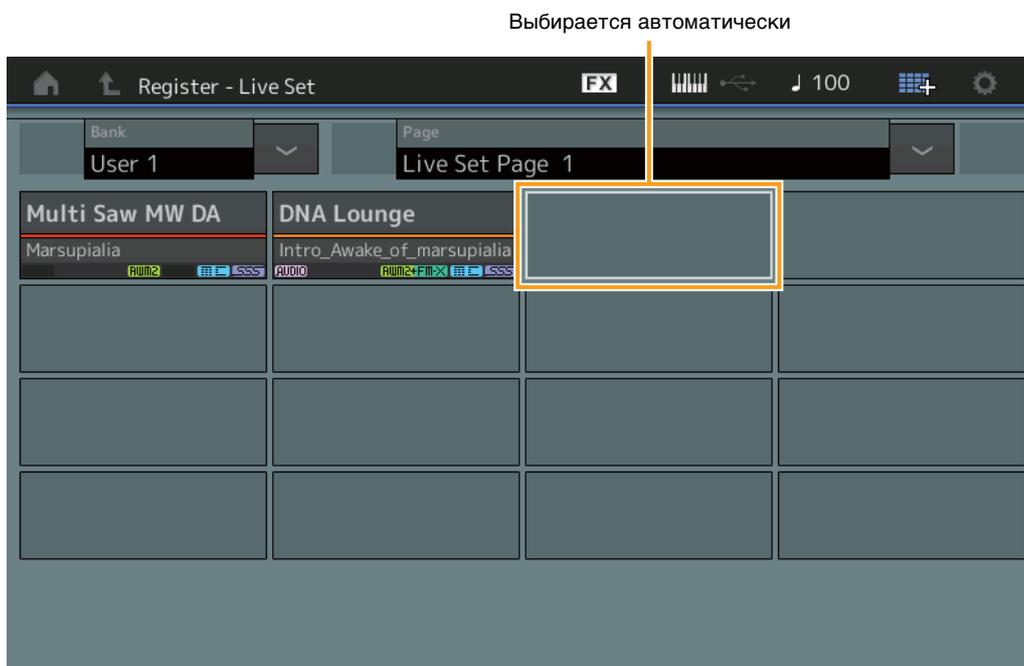


■ Открытие экрана Home (Главный) с помощью кнопки [EXIT]

Вы можете быстро вернуться с открытого экрана Performance (Исполнение) на экран Home (Главный) с помощью кнопки [EXIT] (за исключением главного экрана).

■ Простой способ выбора целевого слота на экране Register (Регистрация)

Путь [SHIFT] + [LIVE SET] (кроме случаев, когда выбран экран Live Set (Живой набор))



Если в Bank (Банк) выбран параметр Preset (Предустановка) или Library (Библиотека)

Из User Bank 1 (Пользовательский банк 1) автоматически выбирается пустой Slot (Слот) с наименьшим номером в сетке. Если в User Bank (Пользовательский банк) нет пустого банка, при открытии экрана User Bank 1 (Пользовательский банк 1) слот не выбирается.

Если в Bank (Банк) выбран параметр User (Пользователь)

Автоматически выбирается пустой Slot (Слот) с наименьшим номером в сетке после текущей страницы. Если User Bank (Пользовательский банк) не пуст, выбирается пустой Slot (Слот) с наименьшим номером на доступной странице с наименьшим номером. Если в пользовательском банке нет пустого банка, слот не выбирается.

Sequencer Block (Блок секвенсора)

Объем записи нот Note (общий объем хранилища Store) увеличен с 130 000 до 520 000 (для композиций) и 520 000 (для образцов Patterns).

Новые функции в MONTAGE версии 2.50

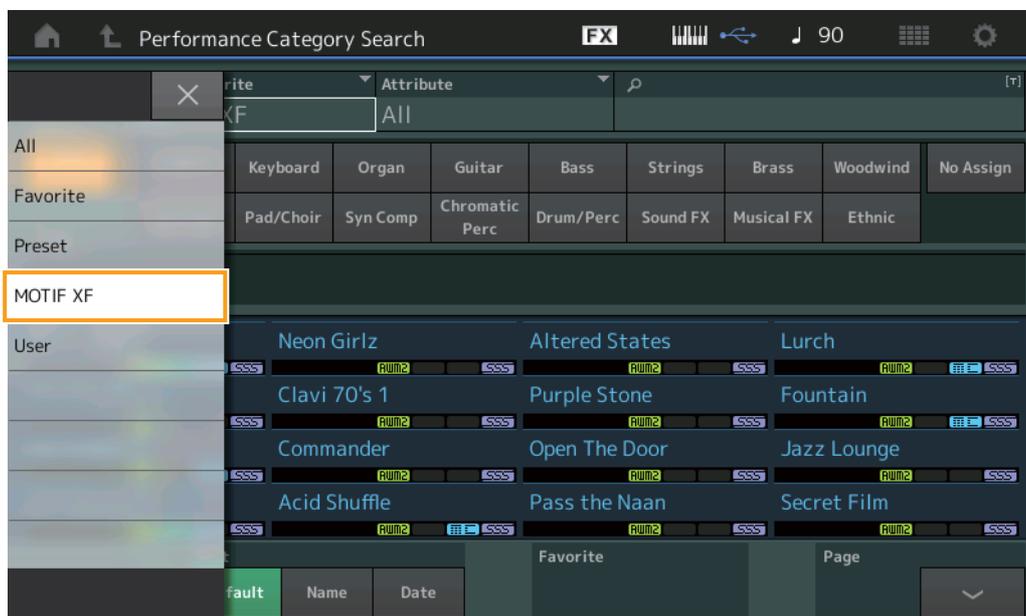
Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые исполнения.
- Добавлена функция удаленного управления DAW.
- Добавлена новая функция, которая позволяет выборочно включать (или отключать) запись данных арпеджио при записи MIDI-композиций.
- Теперь вы можете задать Center note (центральную ноту) на экране Edit Waveform (Изменение волновой формы).
- Теперь вы можете задать ключ для назначения при загрузке файлов WAV или AIFF в качестве волновых форм.
- Вы можете выбрать Assignable Knob (настраиваемый регулятор) для Common Parts (общих партий), нажав [PART COMMON] в диалоговом окне, отображаемом при выборе параметра Part (Партия), и нажав кнопку [CONTROL ASSIGN].
- Была добавлена функция блокировки панели (Panel Lock) для предотвращения выполнения случайных операций во время исполнения.

Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предоставляет 512 новых исполнений в MOTIF XF Bank.
Список добавленных исполнений см. в Data List перечне данных.



Функция удаленного управления DAW

Теперь вы можете управлять программным обеспечением DAW на своем компьютере с MONTAGE. Функция удаленного управления DAW может использоваться только в том случае, если компьютер подключен по кабелю USB. Кабели MIDI не может быть использован.

Настройка функции удаленного управления DAW

Настройки MONTAGE

Использование с компьютером описано в руководстве пользователя.

[Remote] → Вызов экрана настроек функции удаленного управления DAW в [Settings] → Задайте тип DAW для своего конкретного программного обеспечения DAW.

Настройка программного обеспечения DAW

В этом разделе объясняются определенные требования к каждому типу программного обеспечения DAW.

ПРИМЕЧАНИЕ После утраты подключения между компьютером и MONTAGE программное обеспечение DAW может периодически не распознавать MONTAGE, даже при повторном подключении при наличии питания. В этом случае повторно подключите компьютер и MONTAGE, затем перезапустите программное обеспечение DAW.

ВАЖНО

В зависимости от версии программного обеспечения DAW процедура настройки может отличаться от следующих инструкций или настройка может не завершиться надлежащим образом. Подробнее см. в руководстве пользователя по программному обеспечению DAW.

■ Cubase, программное обеспечение

- 1 [Device]/[Studio] → [Device Settings...]/[Studio Setup...] для вызова диалогового окна.
- 2 [MIDI] → выберите [MIDI Port Setup] →, снимите флажок в поле [In All MIDI Inputs] MONTAGE-2 или MONTAGE Port 2.
- 3 Нажмите кнопку [+] в левом верхнем углу диалогового окна, затем выберите в списке [Mackie Control].
- 4 [Remote Devices] → выберите [Mackie Control].
- 5 Задайте для параметров [MIDI Input] и [MIDI Output] значения MONTAGE-2 или MONTAGE Port2.
- 6 (Дополнительно) Назначьте нужные функции клавишам [F1] – [F8] в разделе [User Commands].

■ Logic Pro, программное обеспечение

- 1 [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced] → флажок [Show Advanced Tools].
- 2 [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Setup...] для вызова диалогового окна.
- 3 [New] → [Install...] для выбора [Mackie Control] в разделе [Mackie Designs].
- 4 Задайте для параметров [Output Port] и [Input Port] в разделе [Mackie Control] значение MONTAGE Port2.
- 5 (Дополнительно) [Logic Pro X] → [Control Surfaces] → [Controller Assignments...], чтобы задать для параметра [Zone] значение [Control Surface: Mackie Control] и назначить функции для клавиш [Control] [F1] – [F8].

■ Ableton Live

- 1 [Live] → [Preferences...], чтобы открыть диалоговое окно.
- 2 Выберите вкладку [Link/MIDI].
- 3 Выберите [MackieControl] для [Control Surface].
- 4 Задайте для параметров [Input] и [Output] значение MONTAGE-2 или MONTAGE Port2.
- 5 (Дополнительно) Назначьте нужные функции клавишам [F1] – [F8], выбрав операции MIDI-нот F#2 – C#3 в параметре [Edit MIDI Map] меню [Options].

■ Pro Tools

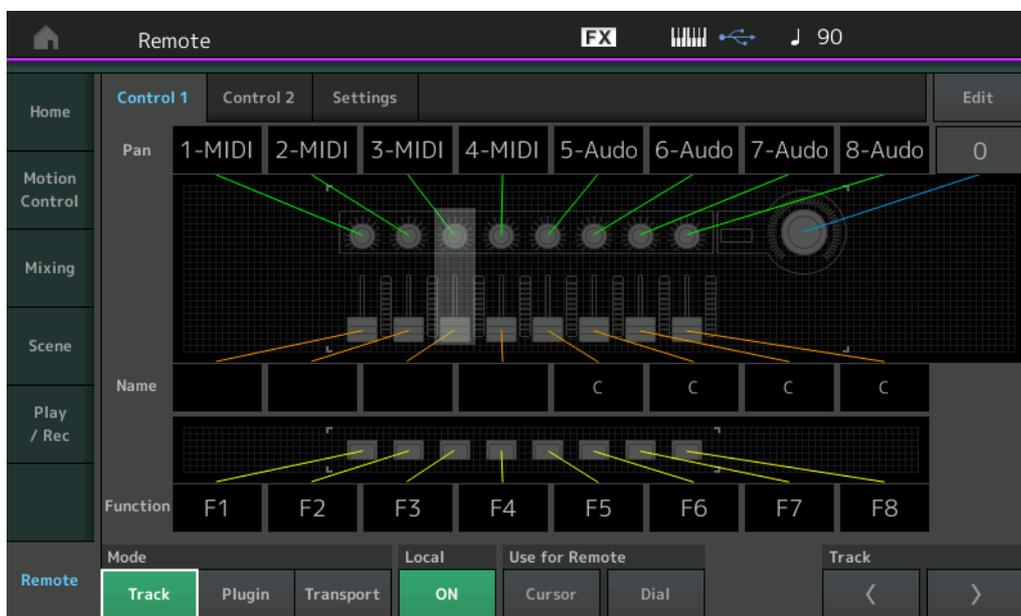
- 1 [Setup] → [Peripherals...] для открытия диалогового окна.
- 2 Выберите вкладку [MIDI Controllers].
- 3 Задайте тип как [HUI], затем задайте для параметров [Receive From] и [Send To] значение MONTAGE-2 или MONTAGE Port2 из [Predefined].

Управление программным обеспечением DAW из MONTAGE

На Remote (удаленном) экране будет применима функция удаленного управления DAW, а операции с панелью будет изменена.

Действие

[PERFORMANCE] → [Remote]
или
[PERFORMANCE] → [SHIFT] + кнопка с номером A [7]



Mode (Режим)

Выберите поведение удаленной функции DAW в одном из трех Modes (режимов).

Допустимые значения: Track (Дорожка), Plugin (Подключаемый модуль), Transport (Транспорт)

Track (Дорожка): режим для одновременного управления несколькими дорожками в программном обеспечении DAW.

Настраиваемый регулятор	Панорамирование дорожки будет выводиться с порта 2.
Регулятор-ползунок	Громкость дорожки будет выводиться с порта 2.
SCENE, кнопка	Функции, назначенные для F1 – F8, будут выводиться с порта 2.
Прочие контроллеры	Будет выводиться CC, назначенный в режиме Remote.
Номер A [1] – [8]	Выбранная дорожка будет выводиться с порта 2.
Номер A [9] – [16]	Приглушение будет выводиться с порта 2.
Номер B [1] – [8]	Соло будет выводиться с порта 2.
Номер C [1] – [8]	Включение записи будет выводиться с порта 2.
PART [MUTE]/[SOLO]	Выбор группы дорожек будет выводиться (по восемь дорожек) с порта 2.
ELEMENT/OPERATOR [MUTE]/[SOLO]	Выбор группы дорожек будет выводиться (по одной дорожке) с порта 2.

Plugin (Подключаемый модуль): режим для детального управления определенным подключаемым модулем в программном обеспечении DAW.

Регулятор, ползунок, кнопка SCENE, Прочие контроллеры	Вывод CC, который задан в режиме Remote.
Правая панель	Не отличается от режиме дорожки.

Transport (Транспорт): режим для исполнения на MONTAGE при воспроизведении в программном обеспечении DAW и записи своей игры на клавиатуре из MONTAGE в программное обеспечение DAW. С помощью элементов управления панели Transport (Транспорт) можно управлять воспроизведением, остановкой и т. д. в программном обеспечении DAW. Операции, отличные от элементов управления Transport, будут аналогичны обычным операциям.

Local (Локальное местоположение)

Определяет, следует ли включать или выключать Local Control (Локальное управление). Это также можно задать на экране MIDI I/O в режиме Utility.

Use for Remote (Используется для режима Remote)

Определяет, следует ли использовать Dial (диск управления) и кнопки перемещения Cursor (курсора) на панели MONTAGE для управления программным обеспечением DAW или нет.

On (Вкл.): Используйте для операций DAW.

Off (Выкл.): Используйте для операций с дисплеем MONTAGE.

Track (Дорожка)

Операция не отличается от PART [MUTE]/[SOLO].

Edit (Редактирование)

Определяет номер элемента управления выхода CC с порта 1 и режим работы контроллеров.

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

MIDI

При записи композиций можно выбрать запись только игры на клавиатуре или запись вывода с арпеджиатора.

Действие

Кнопка [▶] (Воспроизведение)
или
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec

Если этот параметр включен, можно записывать вывод арпеджиатора. Если этот параметр выключен, записывается только исполнение на клавиатуре. Этот параметр может быть задан только при записи новой композиции. Настройка не может быть изменена после записи. Кроме того, при записи дополнительных партий в ранее записанные композиции, когда данный параметр отключен, для параметра Record Type (Тип записи) может быть задано только значение Replace (Заменить).

Допустимые значения: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Композиции, записанные при отключенном параметре, могут воспроизводиться с другим арпеджио из записанных путем перехода на другое арпеджио, заданное в исполнении.

Part Edit (Edit) (Редактирование партии)

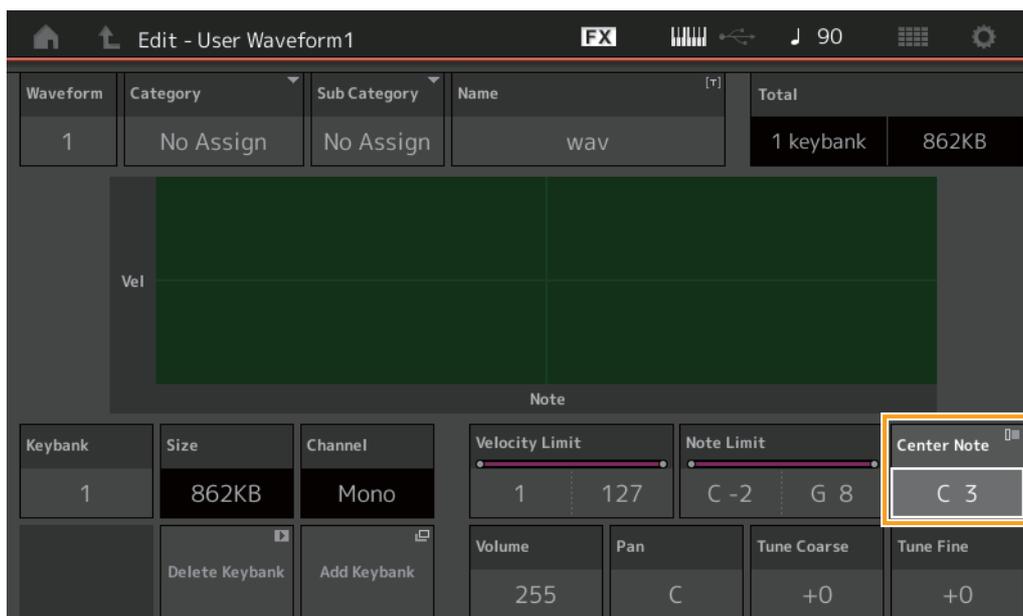
Element Edit (Редактирование элементов) (Element)

Osc/Tune (Осциллятор/настройка)

Edit Waveform (Изменение волновой формы)

Добавлена настройка Center Note (Центральная нота).

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента или клавиши → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note (Центральная нота)

Определяет клавишу для сопоставления воспроизведения с высотой звука исходных данных волновой формы.

Допустимые значения: C-2 – G8

Utility (Служебный)

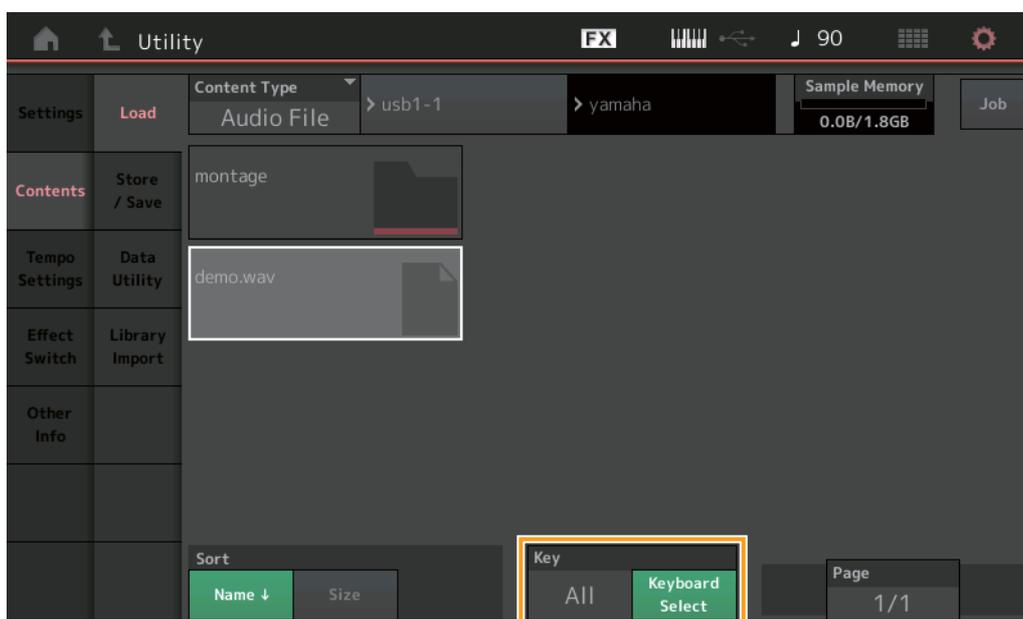
Contents (Содержание)

Load (Загрузка)

Добавлена функция настройки клавиши при загрузке файлов WAV и AIFF в качестве волновых форм.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии (только обычные партии) → Выбор элемента → [Osc/Tune] → [New Waveform]
или
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии (только обычные партии) → Выбор элемента → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



Key (Клавиша)

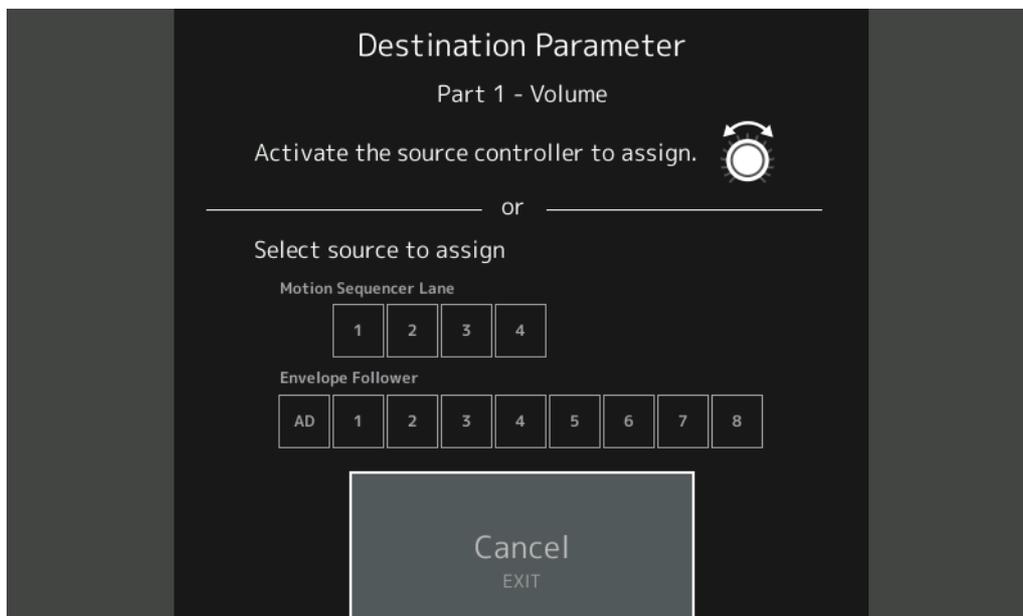
Выберите клавишу, которой будет назначен загруженный файл WAV или AIFF.

Допустимые значения: Выбор клавиатуры (C-2 – G8), All (Все)

Диалоговое окно Control Assign (Назначение элементов управления)

В диалоговом окне, которое отображается при выборе параметра Part (Партия) и нажатии кнопки [CONTROL ASSIGN], можно выбрать настраиваемый регулятор общего параметра, нажав кнопку [PART COMMON].

Действие Наведите курсор на параметр адресата элементов управления партии → Нажмите кнопку [CONTROL ASSIGN].



При нажатии кнопки [PART COMMON] используйте нужный регулятор для управления целевым параметром.

ПРИМЕЧАНИЕ Если вы поворачиваете мультрегулятор Super Knob, а доступных настраиваемых регуляторов или назначений элементов управления для назначения источника больше нет, появляется сообщение об ошибке.

Функция Panel Lock (Блокировка панели)

Была добавлена функция блокировки панели (Panel Lock) для предотвращения выполнения случайных операций во время исполнения.

Действие [SHIFT] + [ELEMENT COMMON] на главном экране или экране Live Set (Живой набор).



Чтобы разблокировать панель, снова нажмите клавиши [SHIFT] + [ELEMENT COMMON]. При включении функции блокировки панели все операции будут недоступны, кроме клавиатуры, педалей, общей громкости, регулятора Super Knob, регулятора высоты звука, колеса модуляции, ленточного контроллера и операции разблокировки. Эта блокировка также применяется к операциям на сенсорной панели.

Новые функции в MONTAGE версии 2.00

Корпорация Yamaha обновила микропрограммное обеспечение MONTAGE, добавив в него новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые исполнения.
- Теперь можно создавать пользовательские прослушиваемые фразы.
- На некоторые экраны добавлены новые функции для упрощения настроек мультireгулятора Super Knob.
- Улучшен переход между экранами во время настройки.
- Теперь можно настроить разъем Live Set (живой набор) на стартовом экране.
- Теперь можно использовать размер Live Set Font (живой набор) в Category Names (названия категорий) на экране Category Search (поиск категории).
- Также можно загружать файлы MOXF.
- Теперь можно загружать данные исполнения для MOTIF XS, MOTIF XF и MOXF.
- Теперь можно сохранить текущий темп после переключения на другое исполнение.
- Теперь можно сохранить уровень громкости A/D Part (аналогово-цифровая партия) после переключения на другое исполнение.
- Добавлены удобные сочетания клавиш для открытия экрана Control Assign (назначение элементов управления) на экране Envelope Follower (повторитель огибающей).
- Теперь можно выбрать мультireгулятор Super Knob, Motion Sequencer Lane (дорожка секвенсора движения) или Envelope Follower (повторитель огибающей) в качестве источника в диалоговом окне, которое открывается при нажатии кнопки [CONTROL ASSIGN].
- Добавлена новая функция выделения связанных линий на экране Overview (обзор) для обозначения контроллера при работе с его назначениями.
- Количество композиций, которое можно записать на вкладке MIDI на экране Play/Rec (воспроизведение/запись), увеличено с 64 до 128.

Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предлагает 99 новых исполнений.

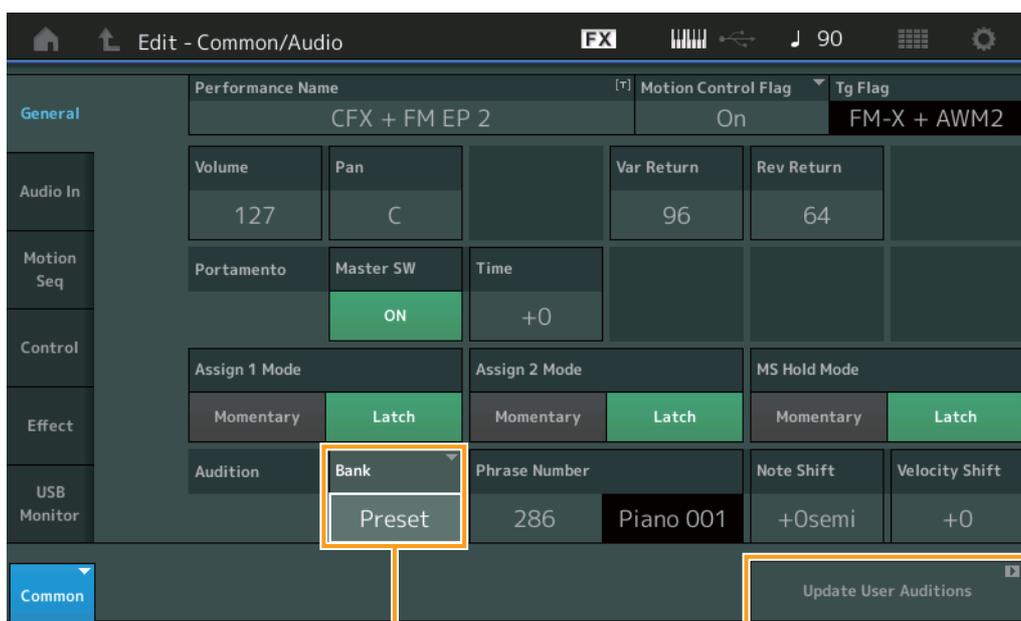
Список добавленных исполнений см. в перечне данных.

Меню Common (общие)/Audio Edit (редактирование аудио) (Common (общие)/Audio (аудио))

General (общие)

Теперь можно создавать пользовательские прослушиваемые фразы.

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



Bank (банк)

Update User Auditions (обновление пользовательских прослушиваний)

Bank (банк)

Обозначение банка, используемого для прослушивания.

Допустимые значения: Preset (предустановленный), User (пользовательский), Library Name (название библиотеки) (при загрузке файла библиотеки)

Update User Auditions (обновление пользовательских прослушиваний)

Трансформация всех композиций, записанных на MONTAGE, в пользовательские прослушивания. Если User Auditions (пользовательские прослушивания) уже существуют, все User Auditions (пользовательские прослушивания) будут перезаписаны.

Control (управление)

Control Assign (назначение элементов управления)

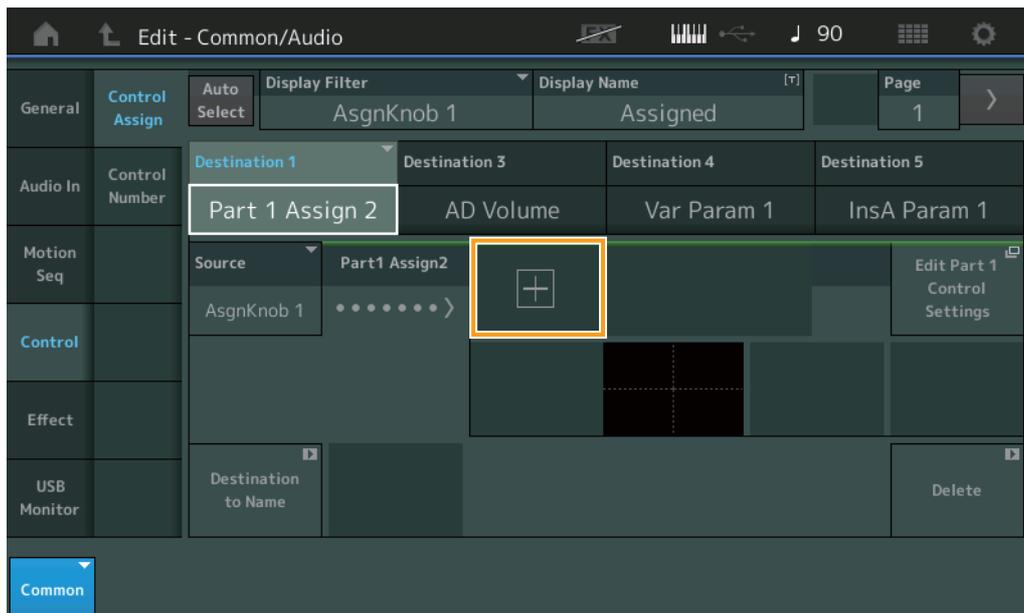
Когда назначаемым регуляторам задано значение Source (источник) и Destination (назначение), но адресат элементов управления еще не выбран, новый параметр адресата элементов управления может быть добавлен через этот экран.

Действие

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

или

Коснитесь [Edit Super Knob] (редактировать Super Knob) на экране мультирегулятора Super Knob.



Нажатие кнопки [+] добавляет новый параметр Part (партия) к назначению.

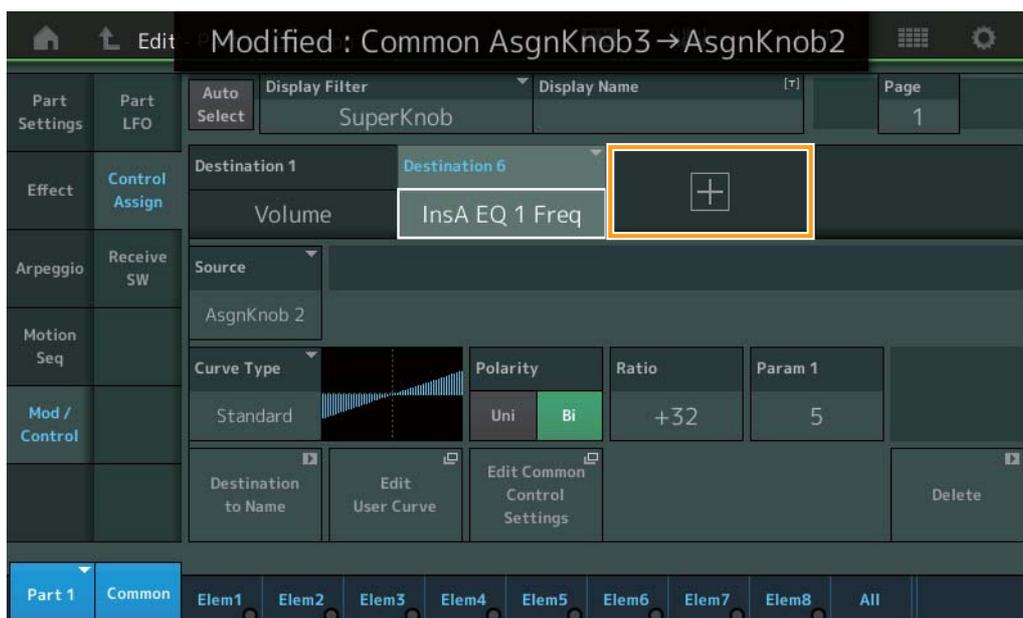
Part Edit (редактирование партии) (Edit (редактирование))

Mod/Control (модуляция/управление)

Control Assign (назначение элементов управления)

Если для Display Filter (фильтр отображения) задано значение Super Knob, новый параметр можно добавить, коснувшись кнопки [+]. Этот параметр можно сразу настраивать с помощью мультireгулятора Super Knob.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection (выбор партии) → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Если для Display Filter (фильтр отображения) задано значение Super Knob, нажатием кнопки [+] можно вызвать сообщение в верхней части экрана, и настройка Control Assign (назначение элементов управления) для Common (общие)/Audio Edit (редактирование аудио) будет добавлена автоматически.

ПРИМЕЧАНИЕ Если больше нет доступных назначаемых регуляторов, кнопка [+] не отображается на экране.

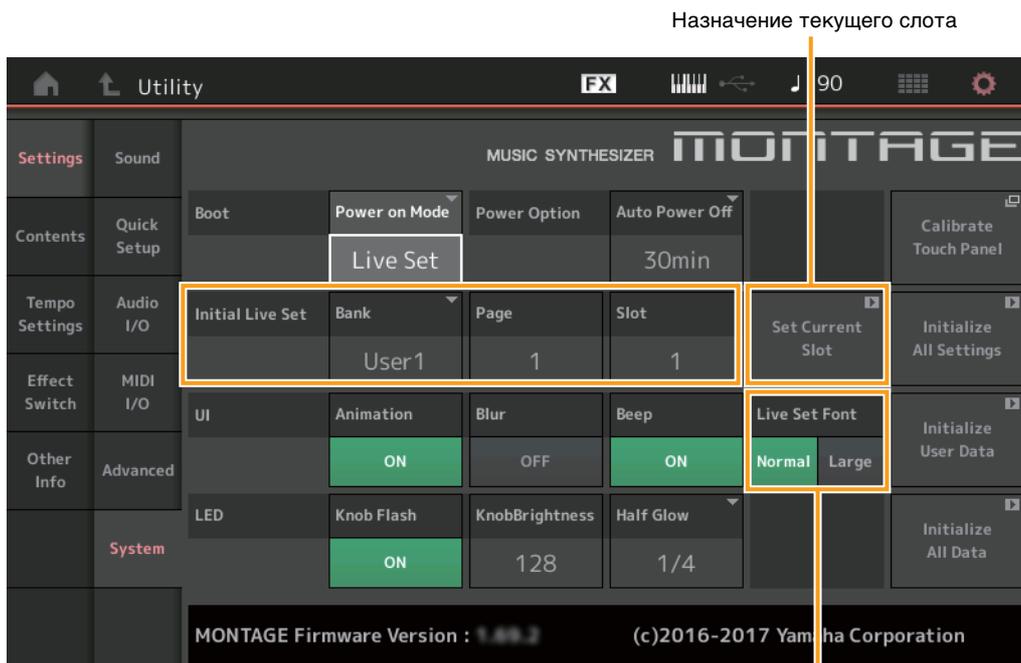
Utility (служебные)

Settings (настройки)

System (система)

Добавлена возможность выбора разъема Live Set (живой набор) в качестве стартового экрана. Также можно использовать размер Live Set Font (живой набор) в Category Names (названия категорий) на экране Category Search (поиск категории).

Действие [UTILITY] → [Settings] → [System]



Назначение текущего слота

Шрифт Live Set (живой набор)

Initial Live Set (начальный живой набор)

Bank (банк)

Page (страница)

Slot (разъем)

Назначает разъем Live Set (живой набор) в качестве стартового экрана, когда для параметра Power On Mode (режим работы при включении питания) установлено значение Live Set (живой набор).

ПРИМЕЧАНИЕ Также можно установить Live Set (живой набор) в качестве стартового экрана, выбрав исполнение на экране Live Set (живой набор) и коснувшись кнопки Set Current Slot (назначение текущего слота) на экране.

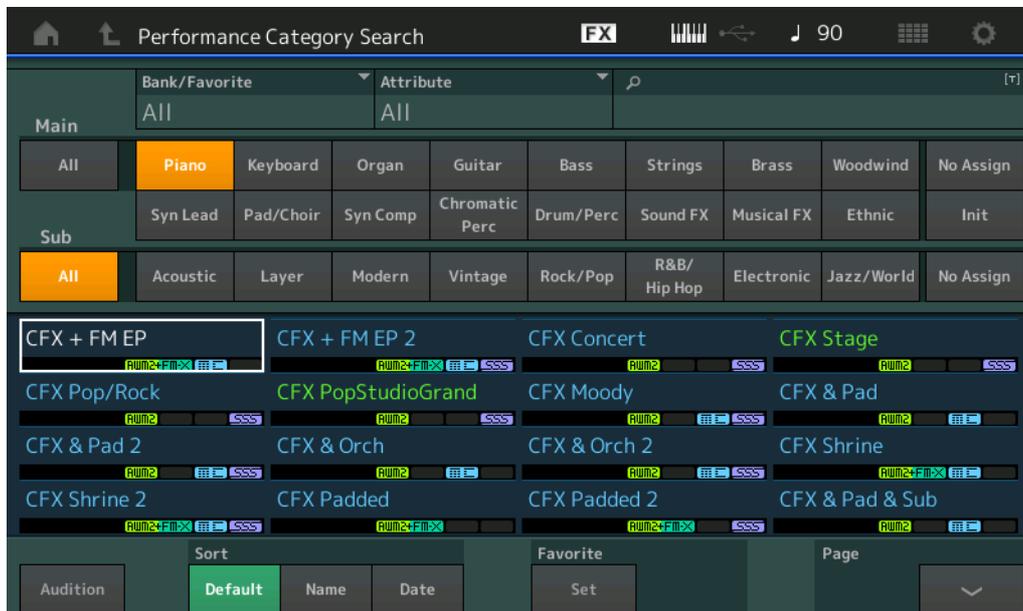
Live Set Font (размер шрифта живого набора)

Определяет размер шрифта названий содержимого и категорий на экранах Live Set (живой набор) и Category Search (поиск категории).

Допустимые значения: Normal (обычный), Large (крупный)

■ Экран Category Search (поиск категории)

- Normal (обычный)



- Large (крупный)

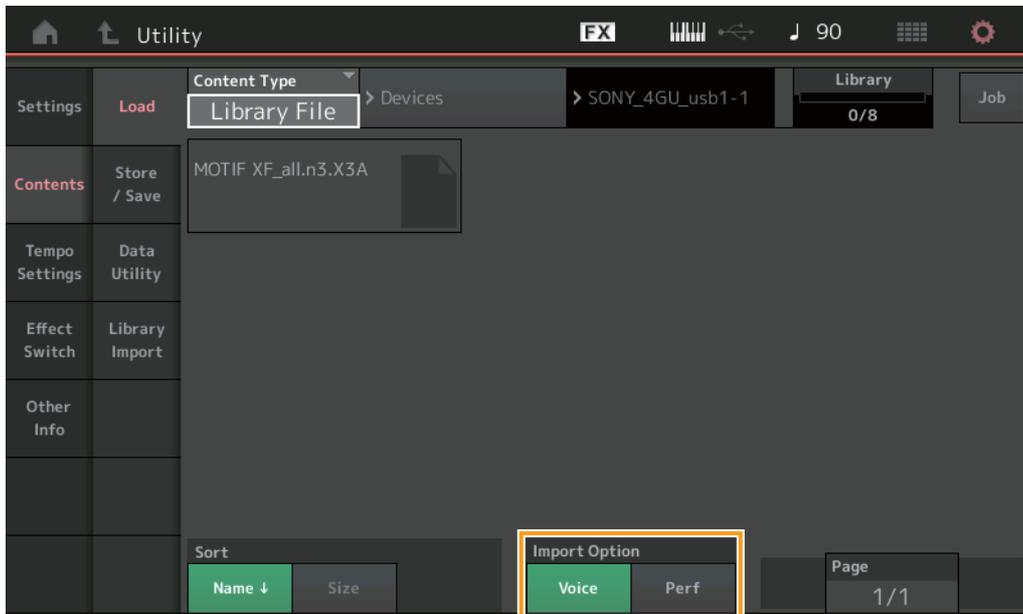


Contents (содержание)

Load (загрузка)

Реализована совместимость с файлами MOXF. Также можно загружать данные исполнения для MOTIF XS, MOTIF XF и MOXF.

Действие [UTILITY] → [Contents] → [Load]



Import Option (возможность импорта)

Выбор данных тембра или данных исполнения для загрузки. Import Option (возможность импорта) появляется, когда отображаются All (все) файлы для MOTIF XS, MOTIF XF или MOXF в папке.

Допустимые значения: Voice (тембр), Perf (исполн.)

Tempo Settings (настройки темпа)

Добавлена настройка для сохранения текущего темпа после переключения на другое исполнение.

Действие

[UTILITY] → [Tempo Settings] или [SHIFT] + [ENTER]
или
значок TEMPO SETTINGS (настройки темпа)



Общий темп

Если задано значение OFF (выкл.), темп изменяется в соответствии с темпом исполнения. Если задано значение ON (вкл.), текущий темп сохраняется даже после переключения на другое исполнение.

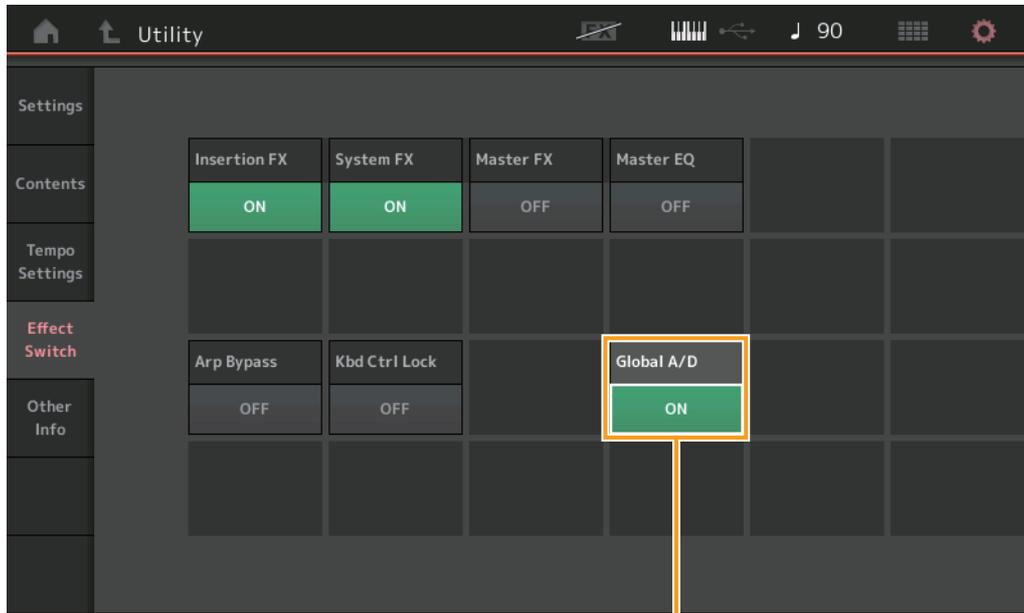
Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Effect Switch (переключатель эффектов)

Добавлена настройка для сохранения текущей громкости A/D Part (аналогово-цифровая партия) после переключения на другое исполнение.

Действие

[UTILITY] → [Effect Switch]
или
значок Effect



Global A/D (общее аналогово-цифровое исполнение)

Global A/D (общее аналогово-цифровое исполнение)

Если задано значение ON (вкл.), ни громкость A/D Part (аналогово-цифровая партия), ни другие связанные параметры не сохраняются после переключения на другое исполнение. Если задано значение OFF (выкл.), громкость A/D Part (аналогово-цифровая партия) и другие связанные параметры изменяются в соответствии с настройкой громкости при исполнении.

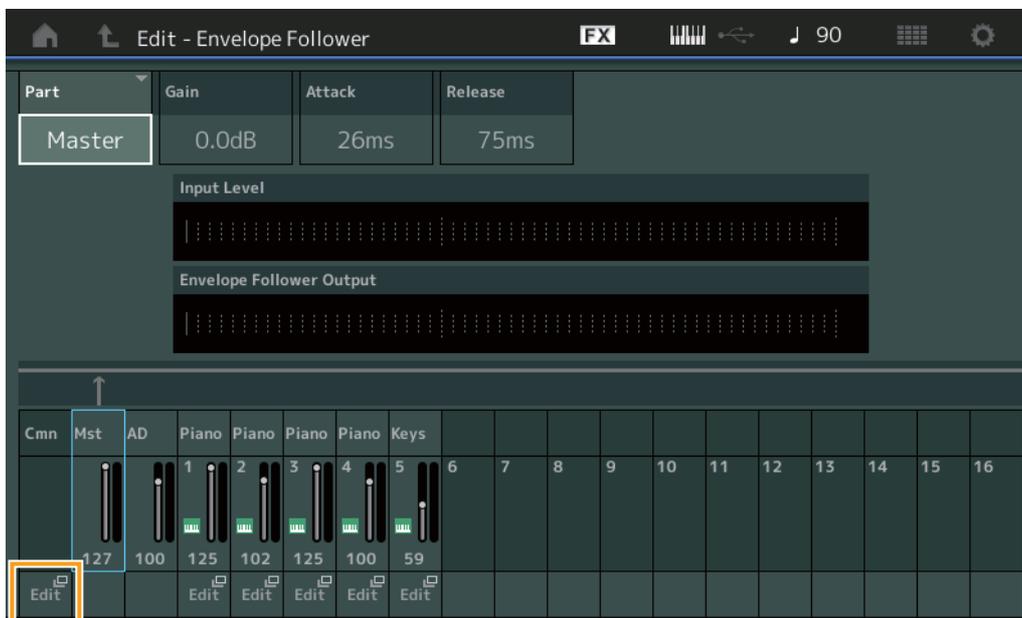
Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Envelope Follower (повторитель огибающей)

Добавлены удобные сочетания клавиш для открытия экрана Control Assign (назначение элементов управления) на экране Envelope Follower (повторитель огибающей).

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



Edit (редактирование)

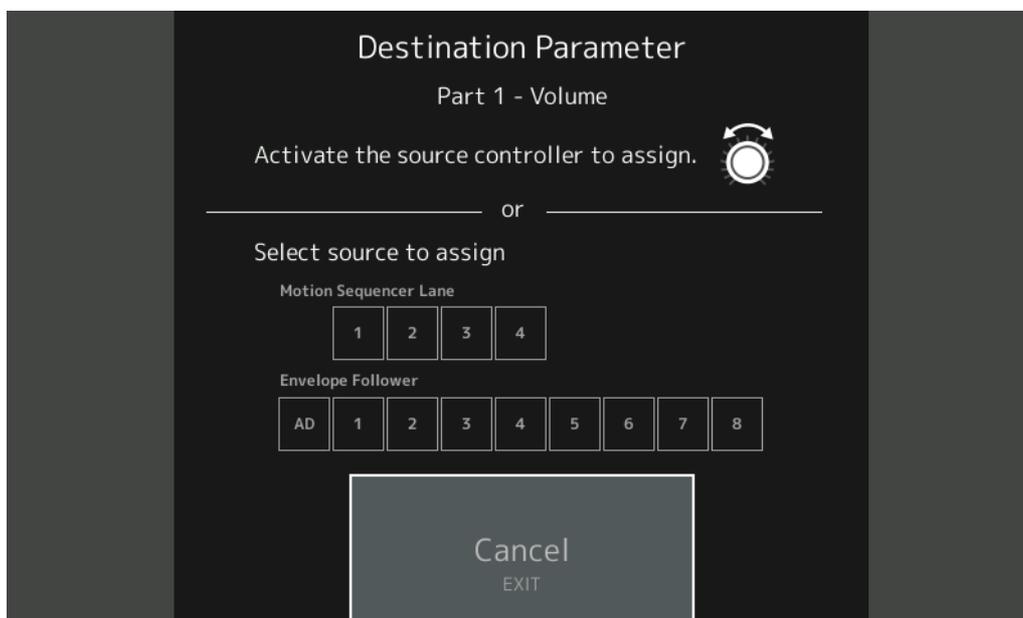
Вызывает экран Control Assign (назначение элементов управления) для партии назначения.

Диалоговое окно Control Assign (назначение элементов управления)

Теперь можно выбрать мультireгулятор Super Knob, Motion Sequencer Lane (дорожка секвенсора движения) или Envelope Follower (повторитель огибающей) в качестве источника в диалоговом окне, которое открывается при нажатии кнопки [CONTROL ASSIGN].

Действие

Нажмите кнопку [CONTROL ASSIGN], когда курсор будет на параметре, который требуется сделать адресатом элементов управления.



Воспользуйтесь контроллером для настройки параметра назначения или выберите цифру в разделе Motion Sequencer Lane (дорожка секвенсора движения) или Envelope Follower (повторитель огибающей).

ПРИМЕЧАНИЕ Если вы поворачиваете мультireгулятор Super Knob, а доступных назначаемых регуляторов для назначения источника больше нет, появляется сообщение об ошибке.

Новые функции в MONTAGE версии 1.60

Корпорация Yamaha обновила микропрограммное обеспечение MONTAGE, добавив в него новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые типы эффектов.
- Добавлены новые исполнения.
- На некоторые экраны добавлены новые функции для упрощения настроек мультирегулятора Super Knob.

Дополнительные новые типы эффектов

MONTAGE предлагает следующие новые типы эффектов.

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Spiralizer P, Spiralizer F	Уникальный фильтр, позволяющий применять эффект фазер (для Spiralizer P) или флэнжер (для Spiralizer F) и создающий впечатление бесконечного повышения или понижения высоты звука.	Spiral Speed	Определяет скорость сдвига высоты звука.
		Offset	Определяет начальную высоту звука в полутонах.
		Feedback	Определяет уровень выходного звукового сигнала от блока эффектов, возвращаемого на свой собственный вход.
		Step Mode	Определяет плавный или ступенчатый сдвиг высоты звука.
		Semitones	Определяет диапазон сдвига высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Semitone.
		Scale Type	Определяет характер изменения высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Scale.
		Spiral Sync	Определяет базовый отрезок времени, в течение которого ступенчато меняется высота звука.
		Ofs Transition	Определяет время, которое должно пройти после изменения значения смещения.
		Step Transition	Определяет, сколько времени необходимо для перехода от одного уровня высоты звука к другому при ступенчатом сдвиге.
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
Spiral	Включение и выключение LFO (низкочастотный осциллятор).		

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Spiralizer с синхронизацией LFO (низкочастотный осциллятор) по темпу.	Spiral Speed	Определяет скорость сдвига высоты звука.
		Offset	Определяет начальную высоту звука в полутонах.
		Feedback	Определяет уровень выходного звукового сигнала от блока эффектов, возвращаемого на свой собственный вход.
		Step Mode	Определяет плавный или ступенчатый сдвиг высоты звука.
		Semitones	Определяет диапазон сдвига высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Semitone.
		Scale Type	Определяет характер изменения высоты звука, когда для режима Step Mode установлено значение Scale.
		Spiral Sync	Определяет базовый отрезок времени, в течение которого ступенчато меняется высота звука.
		Ofs Transition	Определяет время, которое должно пройти после изменения значения смещения.
		Step Transition	Определяет, сколько времени необходимо для перехода от одного уровня высоты звука к другому при ступенчатом сдвиге.
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
		Direction	Определяет направление сдвига высоты звука.
Spiral	Включение и выключение LFO (низкочастотный осциллятор).		

Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предлагает 8 новых исполнений.

Список добавленных исполнений см. в перечне данных.

Motion Control (Контроль движения)

Motion Control (Контроль движения)

Super Knob (Мультирегулятор)

Добавлены новые комбинации клавиш для упрощения настроек мультирегулятора Super Knob.

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]

Edit Super Knob Motion Seq (Изменение секвенсора движения мультирегулятора Super Knob)

Edit Super Knob (Изменение мультирегулятора Super Knob)



Edit Super Knob Motion Seq (Изменение секвенсора движения мультирегулятора Super Knob)

Вызывает экран Knob Auto (Регулятор Auto (Автоматически)) для изменения секвенсора движения для мультирегулятора Super Knob (Super Knob Motion Sequencer).

Edit Super Knob (Изменение мультирегулятора Super Knob)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) в меню Common (Общие)/Audio Edit (Редактирование аудио) для настройки параметров, контролируемых с помощью мультирегулятора Super Knob.

Функция Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио) (Common/Audio)

Control (Элемент управления)

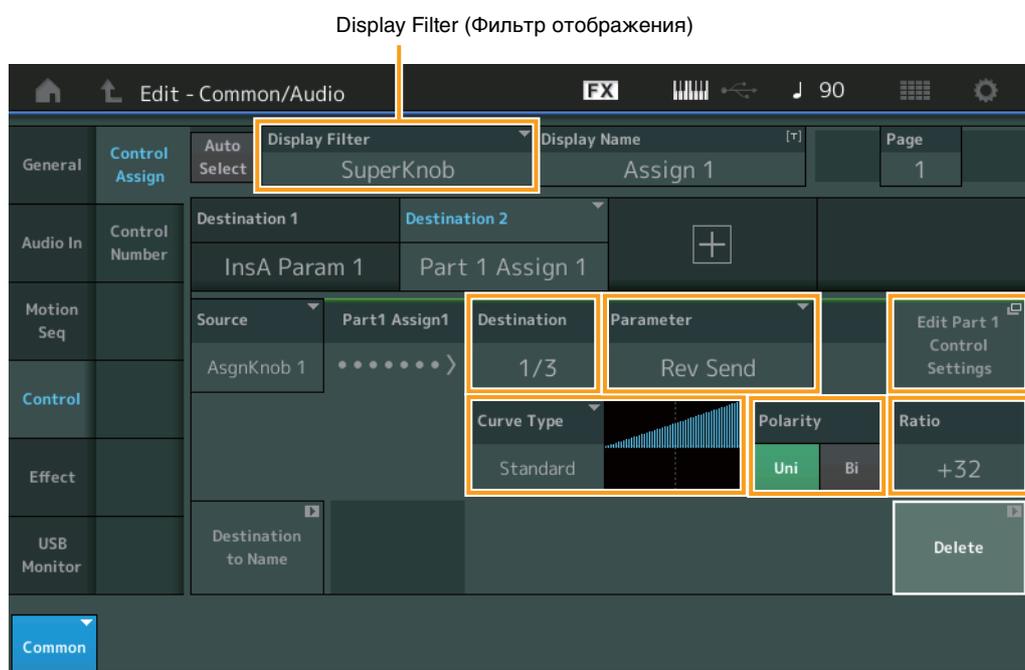
Control Assign (Назначение элементов управления)

Теперь можно настроить мультireгулятор Super Knob для Display Filter (Фильтр отображения). Кроме того, можно проверить параметры партий, контролируемых с помощью настраиваемых регуляторов, которые являются общими для всех партий на данном экране.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
или

Коснитесь [Edit Super Knob] (Изменение мультireгулятора Super Knob) на экране мультireгулятора Super Knob.



Display Filter (Фильтр отображения)

Определяет отображаемый контроллер. При выборе мультireгулятора Super Knob отображаются все настройки регуляторов с назначаемыми функциями, для которых задано значение Super Knob Link (Связь с мультireгулятором).

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

Следующие параметры отображаются, только когда для Destination 1–16 задано значение Part 1–16 Assign 1–8. Если для настраиваемых регуляторов для партии не задан параметр Destination (Назначение), то доступны только комбинации кнопок.

Destination (Назначение)

Определяет, какие настройки контроллера отображаются для партии.

Настройки: 1–16 (отображается количество назначений для настраиваемых регуляторов для партии, которая выбирается в Destination 1–16).

Parameter (Параметр)

Определяет контролируемые параметры для партии.

Настройки: См. список элементов управления в перечне данных.

Edit Part Control Settings (Редактирование настроек управления партией)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для выбранной в данный момент партии.

Curve Type (Тип кривой)

Определяет вид кривой для изменения параметра, заданного в Destination (Назначение). Горизонтальная ось обозначает значение контроллера, установленного в параметре Source (Источник), а вертикальная ось обозначает значения параметров.

Настройки: Standard (Стандарт), Sigmoid (Сигмоида), Threshold (Порог), Bell (Колокол), Dogleg (Резкий изгиб), FM (Частотная модуляция), AM (Амплитудная модуляция), M (M), Discrete Saw (Дискретная пила), Smooth Saw (Плавная пила), Triangle (Треугольник), Square (Прямоугольник), Trapezoid (Трапеция), Tilt Sine (Наклонный синус), Bounce (Одиночное отражение), Resonance (Резонанс), Sequence (Последовательность), Hold (Удержание)

Пользовательский банк: User 1–32 (Пользовательские 1–32)

Чтение файла библиотеки: кривые в библиотеках 1–8

Polarity (Полярность кривой)

Определяет полярность типа кривой, выбранного в Curve Type (Тип кривой).

Настройки: Uni, Bi

Uni: однополярная кривая меняется только в положительном или отрицательном направлении от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

Bi: биполярная кривая меняется в обоих направлениях от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

Ratio (Коэффициент кривой)

Определяет коэффициент кривой.

Настройки: -64 – +63

Part Edit (Edit) (Редактирование партии)

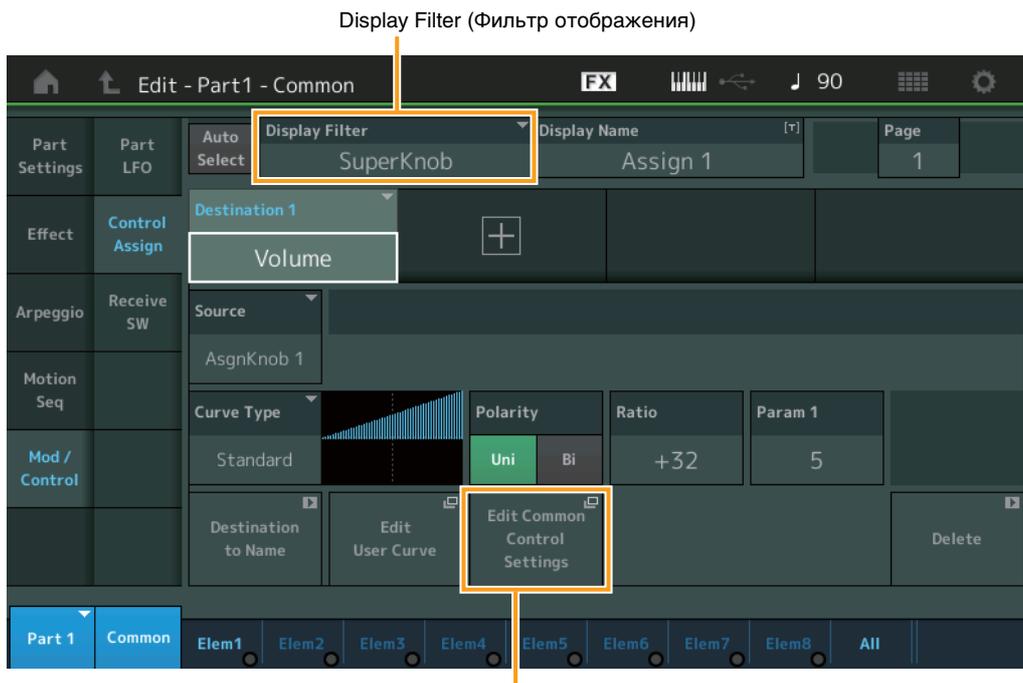
Mod/Control (Модуляция/управление)

Control Assign (Назначение элементов управления)

Теперь мультireгулятор Super Knob можно использовать для Display Filter (Фильтр отображения).

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection (Выбор партии) → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Edit Common Control Settings (Редактирование общих настроек управления)

Display Filter (Фильтр отображения)

Определяет отображаемый контроллер. При выборе мультireгулятора Super Knob отображаются все настройки регуляторов с назначаемыми функциями, которые будут изменяться при использовании мультireгулятора Super Knob.

Настройки: PitchBend (Изменение высоты звука), ModWheel (Колесико модуляции), AfterTouch (После нажатия), FootCtrl 1 (Ножной контроллер 1), FootCtrl 2 (Ножной контроллер 2), FootSwitch (Ножной переключатель), Ribbon (Ленточный контроллер), Breath (Контроллер дыхания), AsgnKnob 1–8 (Назначаемый регулятор 1–8), Super Knob (Мультireгулятор Super Knob), AsgnSw 1 (Назначаемый переключатель 1), AsgnSw 2 (Назначаемый переключатель 2), MS Lane 1–4 (Дорожка MS 1–4), EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All (Все)

Edit Common Control Settings (Редактирование общих настроек управления)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для режима Common (Общие)/Audio Edit (Редактирование аудио).

Новые функции в MONTAGE версии 1.50

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые типы эффектов.
- Добавлены новые исполнения.
- Добавлена функция Favorite (Избранное).
- В настройке Parameter with Part (Параметр с партией) на экране Part Category Search (Поиск категории партии) добавлен элемент Mixing (Микширование).
- На экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный экран)) доступна разная информация.
- Добавлена функция Super Knob Link (Ссылка на мультireгулятор).
- Теперь можно регулировать громкость аудиосигнала, подаваемого на монитор из разъема [USB TO HOST].
- Теперь можно переключать сцены с помощью сообщений изменения управления.
- Теперь можно частично изменять размер шрифта на экранах Live Set (Живой набор) и Category Search (Поиск категории).
- Теперь можно сохранять/загружать файлы резервных копий, в которых хранятся все данные пользовательской памяти (в том числе композиции и библиотеки).
- Улучшены все экраны Edit (Редактирование) — теперь партии можно выбирать касанием прямо на экране.

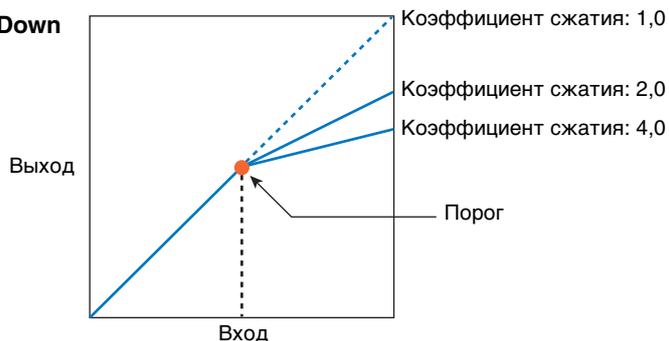
Дополнительные новые типы эффектов

MONTAGE предлагает следующие новые типы эффектов.

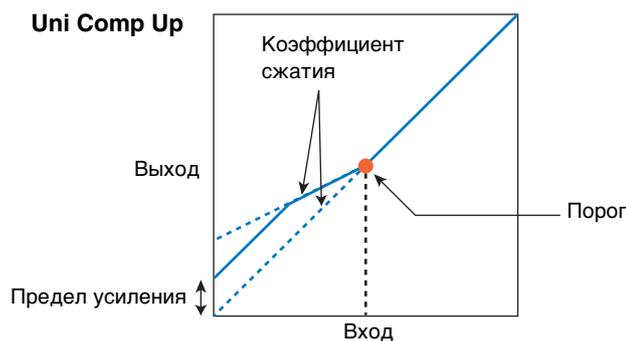
Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Rotary Speaker 2	Имитатор вращающегося динамика с блоком усилителя.	Speed Control	Переключает скорость вращения.
		Drive	Управляет объемом искажения.
		Tone	Регулирует уровень тона.
		R/H Balance	Определяет баланс громкости между высокочастотным динамиком (диапазон высоких частот) и ротором (диапазон низких частот).
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.
		Mic L-R Angle	Определяет угол наклона влево/вправо микрофона.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.
		Mod Depth	Определяет глубину модуляции.
		Horn Slow/Fast	Определяет продолжительность изменения скорости вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот) с низкой на высокую, когда происходит переключение скорости вращения.
		Horn Fast/Slow	Определяет продолжительность изменения скорости вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот) с высокой на низкую, когда происходит переключение скорости вращения.
		Rotor Slow	Определяет частоту вращения ротора (диапазон низких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Slow (Медленно).
		Horn Slow	Определяет частоту вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Slow (Медленно).
		Rotor Fast	Определяет частоту вращения ротора (диапазон низких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Fast (Быстро).
		Horn Fast	Определяет частоту вращения высокочастотного динамика (диапазон высоких частот), когда для параметра Speed Control (Управление скоростью) установлено значение Fast (Быстро).
		Rtr Slow/Fast	Определяет продолжительность изменения скорости вращения ротора (диапазон низких частот) с низкой на высокую, когда происходит переключение скорости вращения.
Rtr Fast/Slow	Определяет продолжительность изменения скорости вращения ротора (диапазон низких частот) с высокой на низкую, когда происходит переключение скорости вращения.		

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Uni Comp Down	Компрессор, использующий алгоритм «Downward» (понижения) для уменьшения громкости громких звуков.	Threshold	Определяет минимальный входной уровень, при котором применяется эффект компрессора.
		Knee	Определяет изменение диапазона переходного процесса вокруг порога. Чем выше значение, тем менее изогнута кривая переходного процесса.
		Attack	Определяет, за какое время эффект будет достигать максимального сжатия.
		Release	Определяет, за какое время эффект сжатия будет уменьшаться или исчезать.
		Ratio	Определяет коэффициент сжатия для компрессора.
		Side Chain EQ	Если включен, для соответствующего диапазона входного сигнала эффекта Side Chain (Боковая цепь) применяется эквалайзер.
		SC EQ Q	Определяет диапазон эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).
		SC EQ Freq	Определяет центральную частоту эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).
		SC EQ Gain	Определяет усиление уровня эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.
		Make Up Gain	Уровень усиления выходного сигнала блока компрессора.
		Post-comp HPF	Определяет частоту среза для высокочастотного фильтра, идущего за компрессором.
		Clipper	Определяет уровень применения эффекта Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.
		Clipper Source	Определяет сигнал, к которому применяется эффект Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.
Side Chain Lvl	Определяет уровень входного сигнала боковой цепочки.		

Uni Comp Down



Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Uni Comp Up	Компрессор, использующий алгоритм «Upward» (повышения) для увеличения громкости тихих звуков.	Threshold	Определяет максимальный входной уровень, при котором применяется эффект компрессора.
		Knee	Определяет изменение диапазона переходного процесса вокруг порога. Чем выше значение, тем менее изогнута кривая переходного процесса.
		Attack	Определяет, за какое время эффект будет достигать максимального сжатия.
		Release	Определяет, за какое время эффект сжатия будет уменьшаться или исчезать.
		Ratio	Определяет коэффициент сжатия для компрессора.
		Side Chain EQ	Если включен, для соответствующего диапазона входного сигнала эффекта Side Chain (Боковая цепь) применяется эквалайзер.
		SC EQ Q	Определяет диапазон эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).
		SC EQ Freq	Определяет центральную частоту эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).
		SC EQ Gain	Определяет усиление уровня эквалайзера эффекта Side Chain (Боковая цепь).
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.
		Make Up Gain	Уровень усиления выходного сигнала блока компрессора.
		Post-comp HPF	Определяет частоту среза для высокочастотного фильтра, идущего за компрессором.
		Clipper	Определяет уровень применения эффекта Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.
		Clipper Source	Определяет сигнал, к которому применяется эффект Clipper (Отсекатель) для принудительного уменьшения усиления.
Gain Limit	Определяет максимальный уровень усиления.		
Side Chain Lvl	Определяет уровень входного сигнала боковой цепочки.		



Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Parallel Comp	Компрессор, применяющий параллельную обработку сжатых звуков и необработанных звуков.	Type	Определяет тип компрессора.
		Compression	Определяет уровень применения эффекта компрессора.
		Texture	Уровень структуру эффекта компрессора.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Presence	Эффект скрытого присутствия во входных звуковых сигналах.	Presence	Определяет уровень применения эффекта.
		Texture	Определяет структуру звукового эффекта.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала звуков с эффектами.

Дополнительные новые исполнения

MONTAGE предлагает 52 новых исполнения.

Перечень добавленных исполнений содержится в Data List (Перечень данных).

Поиск категории

■ Performance Category Search (Поиск категории исполнения), Arpeggio Category Search (Поиск категории арпеджио), Waveform Category Search (Поиск категории волновой формы)

Добавлена функция Favorite (Избранное), которая обеспечивает быстрый доступ к нужным звукам и арпеджио. В данном разделе приводится пример использования функции Favorite (Избранное) в разделе Performance Category Search (Поиск категории исполнения).

ПРИМЕЧАНИЕ В разделах Part Category Search (Поиск категории партии) и Performance Merge (Слияние исполнения) можно отфильтровать список исполнений по параметру Favorite (Избранное), однако пользователь не может включить или выключить значок Favorite (Избранное) на экранах поиска.

Действие

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

или

Нажмите Performance Name (Название исполнения) → Выберите [Search] в отобразившемся меню



Избранное — Set/Unset (Установлено/не установлено)

Устанавливает (Set) или удаляет (Unset) значок Favorite (Избранное) для выбранного в настоящий момент исполнения. Эта возможность недоступна, когда курсор находится вне области Performance List (Список исполнений).

ПРИМЕЧАНИЕ Также значок Favorite (Избранное) можно установить или удалить в меню, которое отображается при касании названия исполнения на экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный)).

Избранное — All Clear (Очистить все)

Удаляет все значки избранного в исполнениях. Эта кнопка доступна, только когда хотя бы одно исполнение отмечено значком избранного.

Выбор банка исполнений/Избранное (Bank/Favorite)

Фильтрация списка исполнений по банку или избранному. Если выбран параметр Favorite (Избранное), будут отображаться только исполнения, имеющие значок избранного.

Настройки: All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library Name (При чтении файла библиотеки)

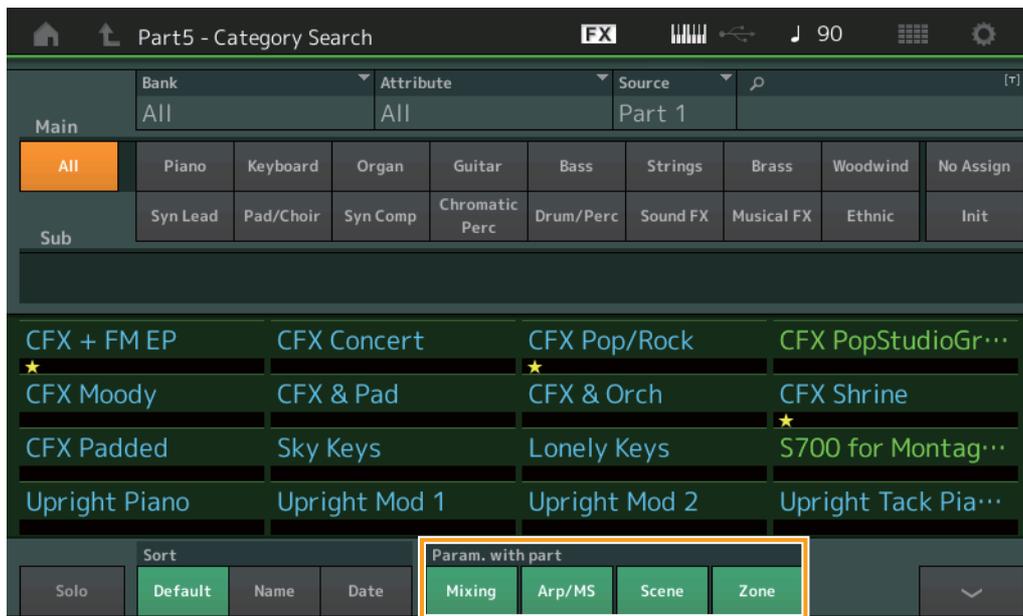
ПРИМЕЧАНИЕ При последовательном нажатии кнопки [CATEGORY] на экране Category Search (Поиск категории) происходит переключение между вариантами All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library (Название библиотеки, при чтении файла библиотеки). Удерживайте нажатой кнопку [CATEGORY], чтобы вернуться в режим All (Все).

■ Part Category Search (Поиск категории партии)

Если для параметра Mixing (Микширование) настройки Parameter with Part (Параметр с партией) установлено значение off (выкл.), можно изменять звуки, используя значения текущих настроек партии, таких как Volume (Громкость), Pan (Панорама) и Note shift (Сдвиг ноты).

Действие

[PERFORMANCE] → (Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Выберите название партии → [SHIFT] + [CATEGORY] (Поиск категории партии)
или
(Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Нажмите название партии → Выберите [Search] в отобразившемся меню



Параметр с партией

Param. with Part (Параметр с партией)

Определяет, следует ли выполнять чтение и использовать значения параметров для следующего исполнения. Когда для набора параметров установлено значение «off», текущие значения настроек используются непрерывно, даже если выбрано следующее исполнение.

Настройки: Off (выкл.), On (вкл.)

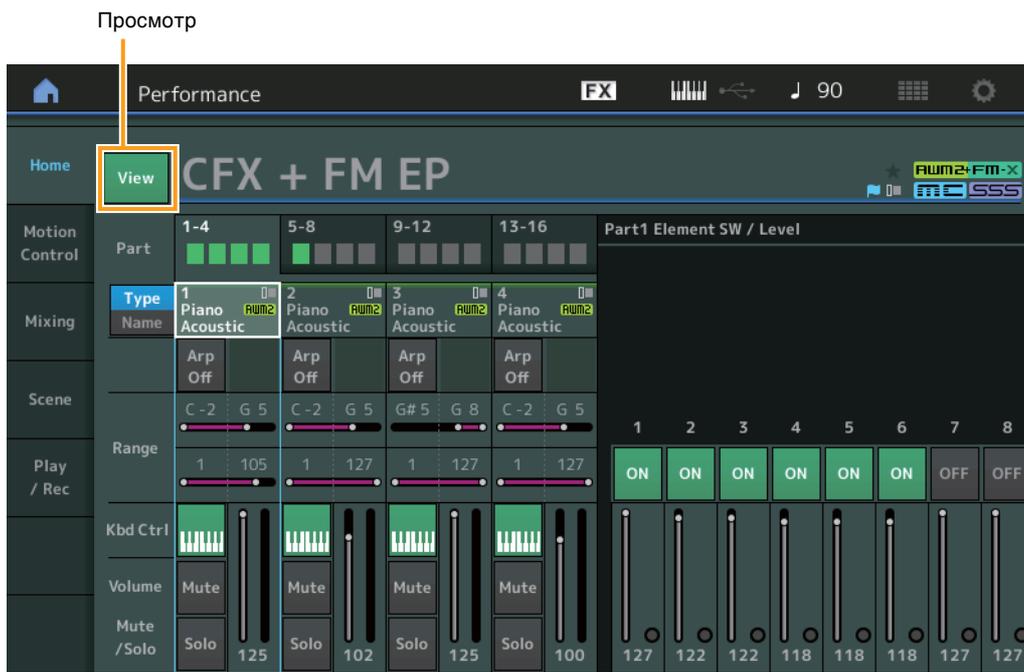
Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный экран))

Теперь при включении функции View (Просмотр) доступна разная информация.

Home (Главный экран)

Действие

Нажмите кнопку [PERFORMANCE]
или
Нажмите значок [HOME]



View (Просмотр)

Включение (On) и выключение (Off) отображения подробной информации по каждой партии. Отображаемая информация меняется в зависимости от положения курсора или настроек функции управления.

Настройки: Off (выкл.), On (вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Когда курсор находится на названии исполнения на экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный)), можно также переключать отображение информации нажатием кнопки [PERFORMANCE].

В данном разделе описываются ситуации, когда параметр View (Просмотр) включен.

■ Element View (Просмотр элемента)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является обычной партией (AWM2), а кнопка [PERFORMANCE CONTROL] или параметр Element/Operator Control включены.



Element SW (Переключатель элемента)

Определяет, активен ли каждый элемент.

Настройки: Off (выкл.), On (вкл.)

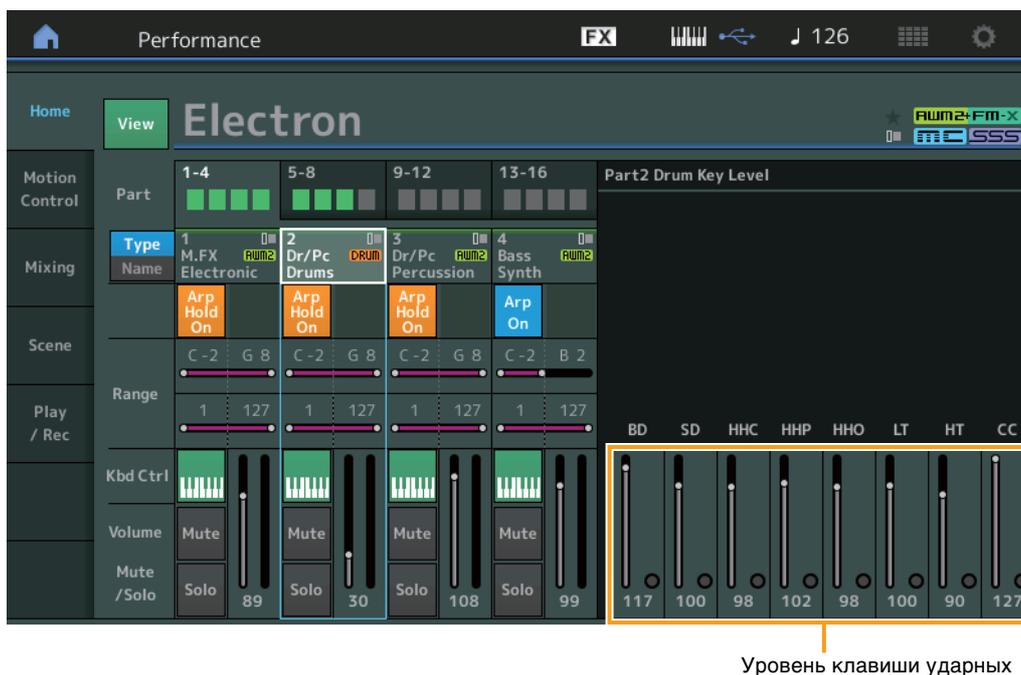
Element Level (Уровень элемента)

Определяет уровень выходного сигнала для элемента.

Настройки: 0–127

■ Drum Key (Клавиша ударных)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является партией ударных, а кнопка [PERFORMANCE CONTROL] или параметр Element/Operator Control включены.



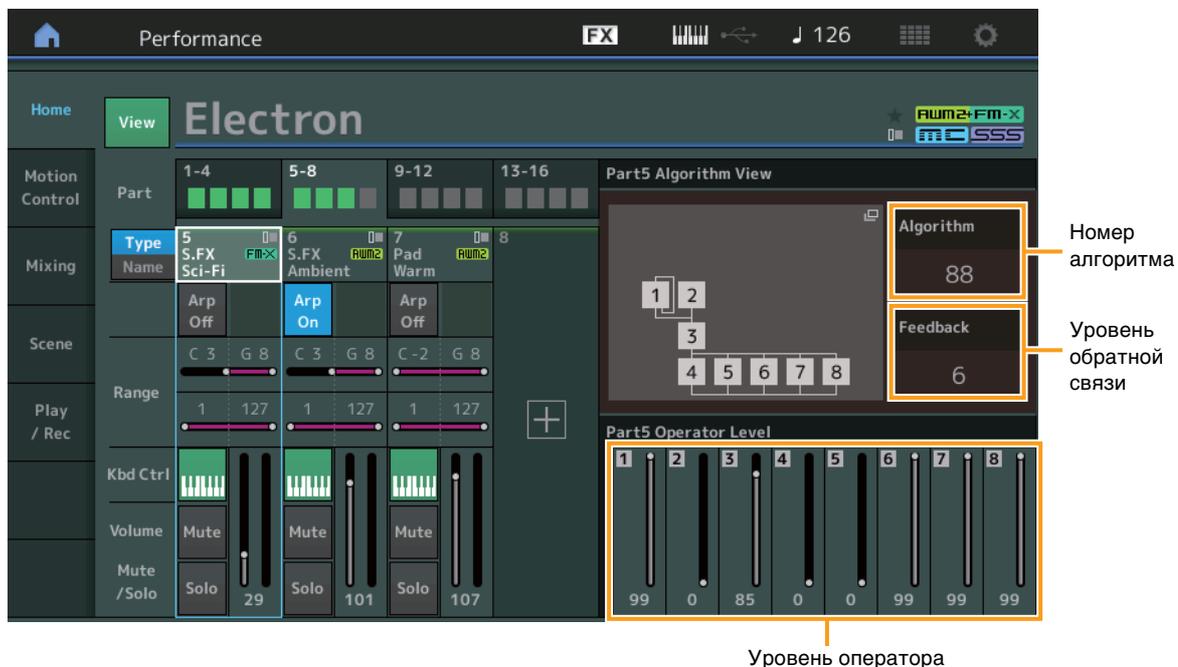
Drum Key Level (Уровень клавиши ударных)

Определяет уровень выходного сигнала для клавиши ударных.

Настройки: 0–127

■ Algorithm View (Просмотр алгоритма)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является обычной партией (FM-X), а кнопка [PERFORMANCE CONTROL] или параметр Element/Operator Control включены.



Algorithm (Номер алгоритма)

Изменяет алгоритмы.

Настройки: См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

ПРИМЕЧАНИЕ При нажатии изображения алгоритма отображается экран Algorithm Search (Поиск алгоритма).

Feedback (Уровень обратной связи)

Волновые формы могут быть изменены путем передачи некоторых сигналов, сгенерированных оператором, обратно через этот оператор. Это позволяет задать уровень обратной связи.

Настройки: 0–7

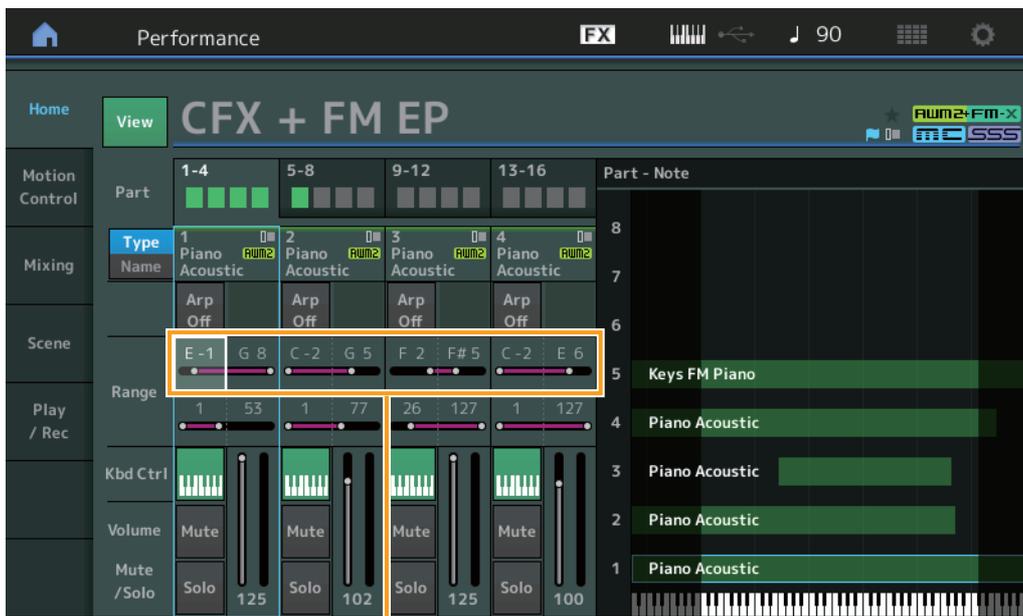
Operator Level (Уровень оператора)

Определяет уровень выходного сигнала оператора.

Настройки: 0–99

■ Part – Note View (Партия — просмотр нот)

Отображается, только если включена кнопка [PART CONTROL] или если курсор находится в области Note Limit (Нотный диапазон). Это полезно для проверки параметров Layer/Split (Слой/разделение) у партий.



Note Limit (Нотный диапазон)

■ Velocity – Note view (Сила нажатия — просмотр нот)

Отображается, только если курсор находится в одной из областей пределов силы нажатия для партий. Это удобно для настройки параметров разделения силы нажатия для партий.



Предел силы нажатия

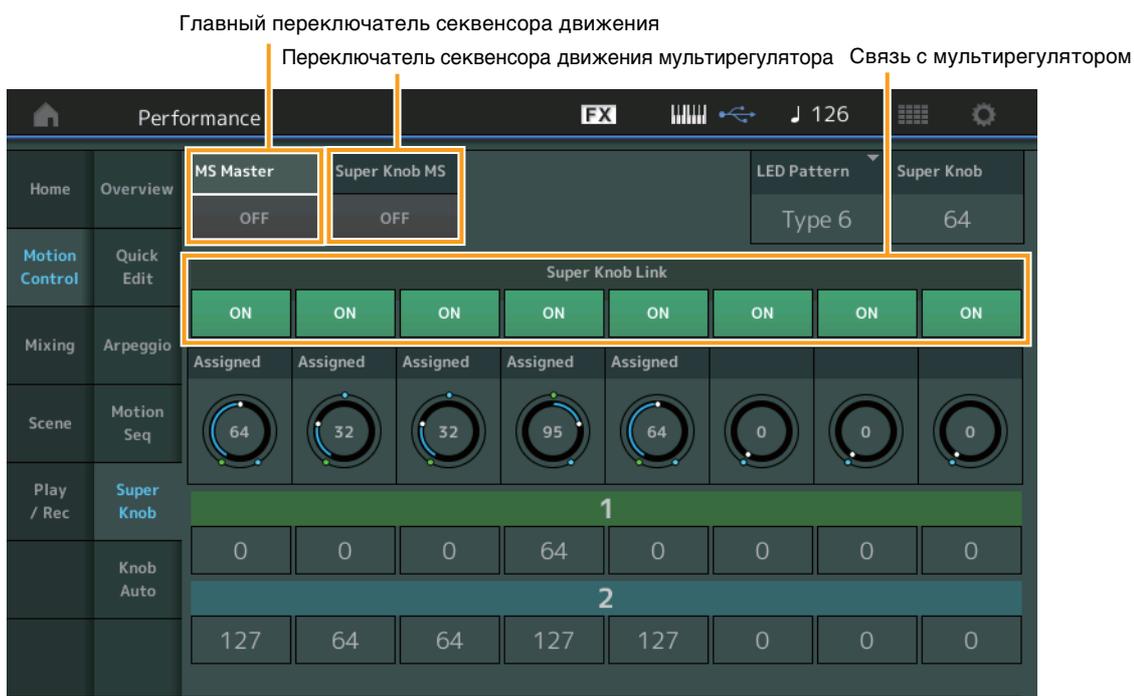
Motion Control (Контроль движения)

Motion Control (Контроль движения)

Super Knob (Мультирегулятор)

Теперь можно устанавливать индивидуальные параметры связывания для настраиваемых регуляторов, которым назначаются функции, обычно применяемые для всех партий, с помощью мультирегулятора.

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



MS Master (Главный переключатель секвенсора движений)

Включает или выключает секвенсор движения для всего исполнения. Эта настройка применяется к кнопке [MOTION SEQ ON/OFF] на панели инструмента.

Настройки: Off (выкл.), On (вкл.)

Super Knob MS (Главный переключатель секвенсора движения мультирегулятора)

Включает или выключает секвенсор движения, который был применен к мультирегулятору.

Настройки: Off (выкл.), On (вкл.)

Super Knob Link (Связь с мультирегулятором)

Включение и выключение связи между настраиваемым регулятором и мультирегулятором. Если данный параметр выключен, значение функции, назначаемое соответствующему регулятору, не меняется даже в случае управления мультирегулятором.

Настройки: Off (выкл.), On (вкл.)

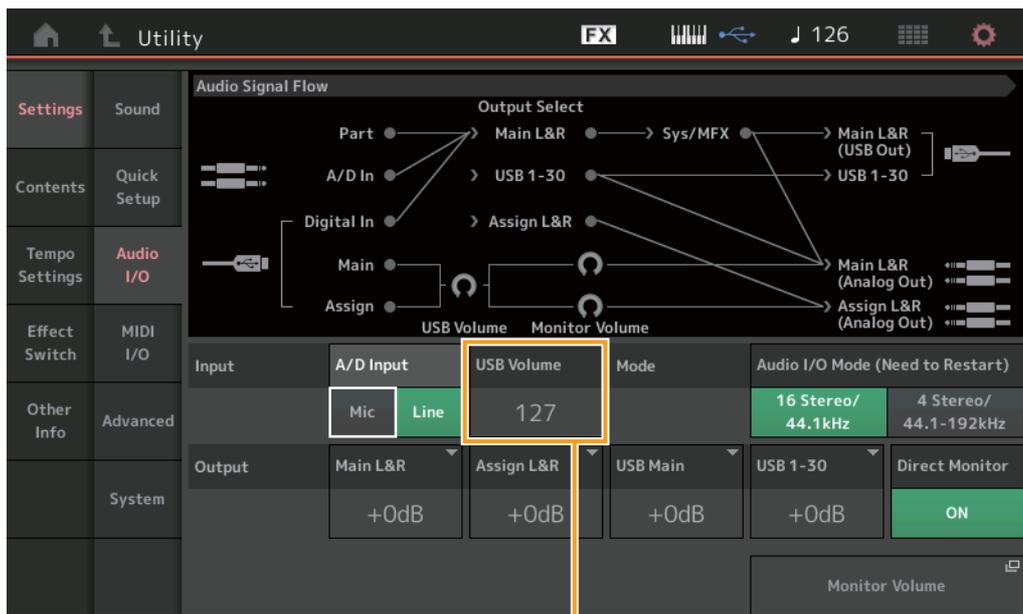
Utility (Служебные параметры)

Settings (Настройки)

Audio I/O (Ввод/вывод аудио)

Теперь можно регулировать громкость аудиосигнала, подаваемого на монитор из разъема [USB TO HOST].

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



USB — громкость входного сигнала

USB Volume (USB — громкость входного сигнала)

Регулирует громкость входного аудиосигнала из разъема [USB TO HOST]. Этот параметр применяется к усилению выходного сигнала разъемов OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] и ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

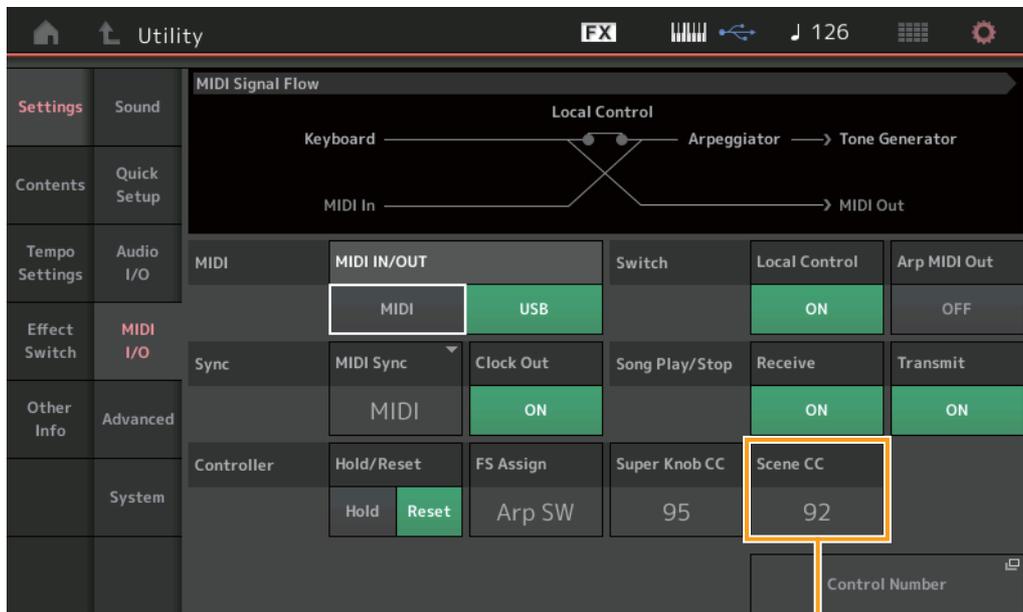
Настройки: 0–127

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр USB Input Volume хранится как часть общих настроек системы, а не как данные исполнения.

MIDI I/O (Вход/выход MIDI)

Теперь можно переключать сцены с помощью сообщений изменения управления.

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



Номер изменения управления сценами

Scene CC (Номер изменения управления сценами)

Показывает номер изменения управления, генерируемый при переключении сцен. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщение MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при переключении сцен.

Настройки: Off (выкл), 1–95

ПРИМЕЧАНИЕ Сцена 1–8 выбирается в зависимости от значения Control Change (Изменение элементов управления).

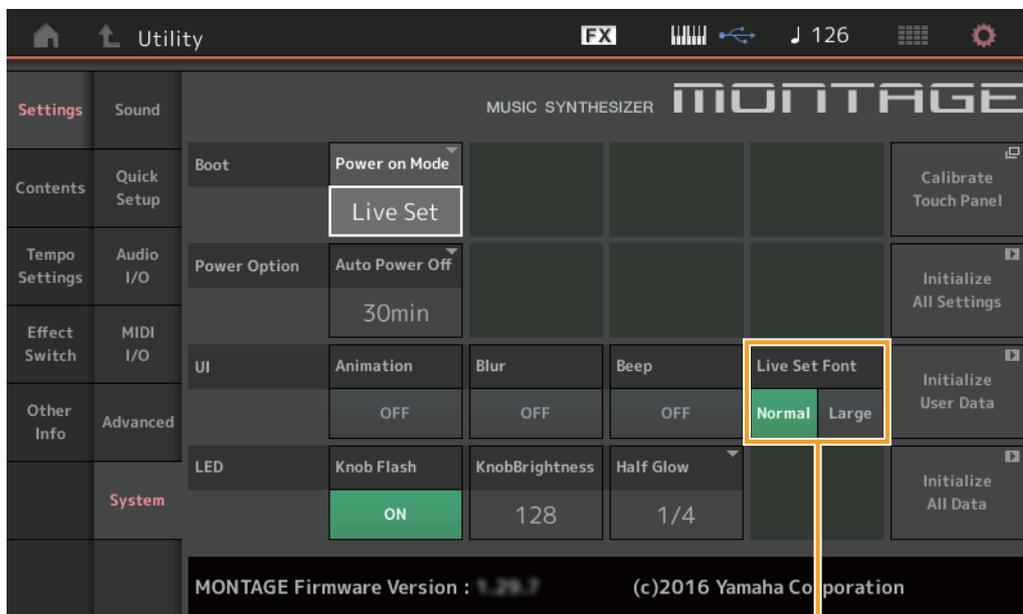
0–15: сцена 1, 16–31: сцена 2, 32–47: сцена 3, 48–63: сцена 4, 64–79: сцена 5, 80–95: сцена 6, 96–111: сцена 7, 112–127: сцена 8.

ПРИМЕЧАНИЕ Если один и тот же номер изменения управления устанавливается с помощью изменения управления мультireгулятором и изменения управления сценами, перед значением отображается восклицательный знак (!). В этом случае изменения управления сценами имеют приоритет и изменения управления мультireгулятором игнорируются.

System (Система)

Теперь можно частично изменять размер шрифта на экранах Live Set (Живой набор) и Category Search (Поиск категории).

Действие [UTILITY] → [Settings] → [System]



Размер шрифта живого набора

Live Set Font (Размер шрифта живого набора)

Определяет размер шрифта названия содержимого на экранах Live Set (Живой набор) и Category Search (Поиск категории).

Настройки: Normal (Обычный), Large (Крупный)

■ Экран Live Set (Живой набор)

- Normal (Обычный)

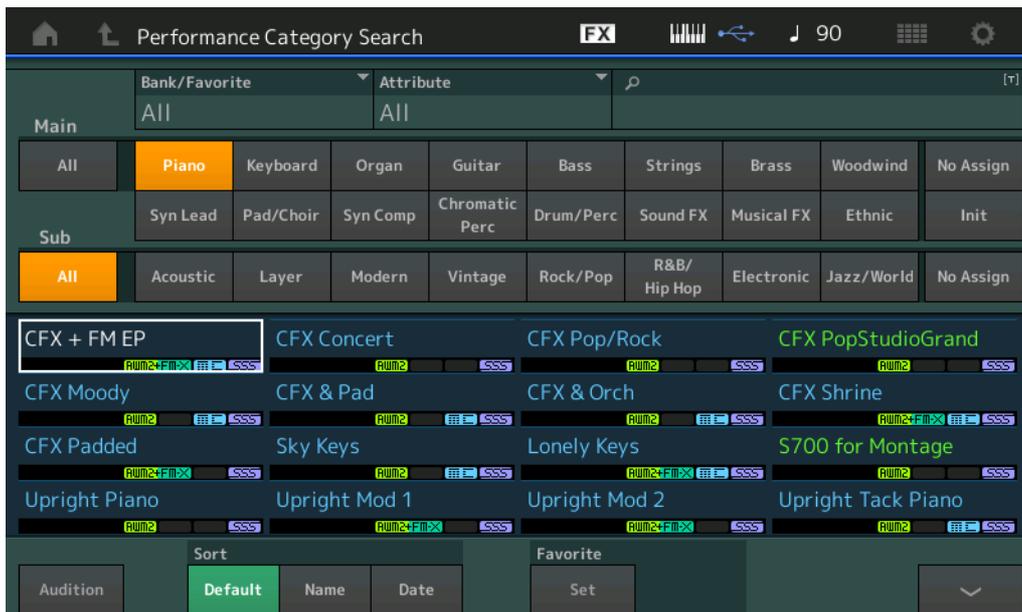


- Large (Крупный)

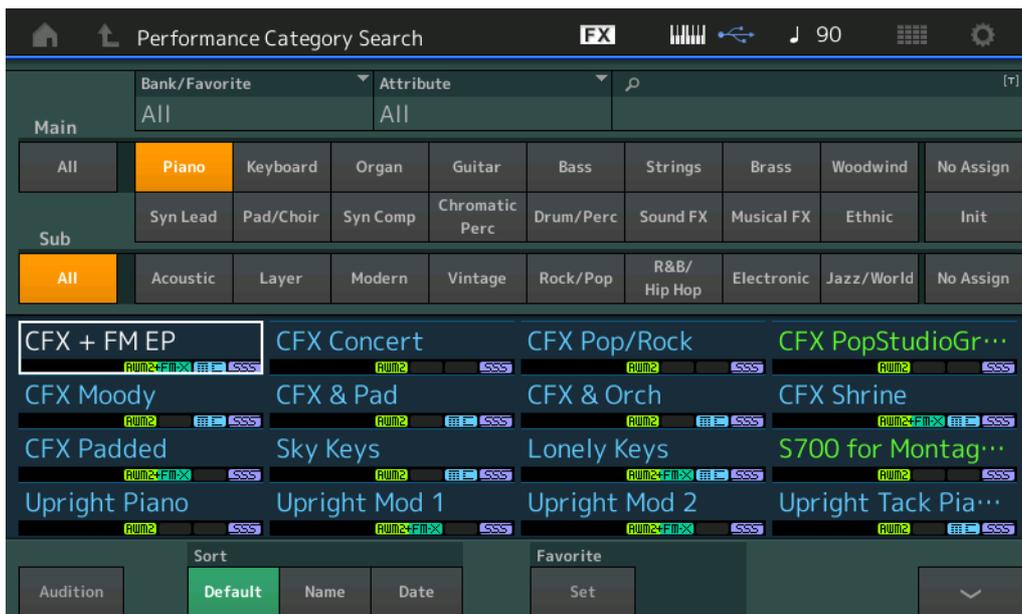


■ Экран Category Search (Поиск категории)

• Normal (Обычный)



• Large (Крупный)

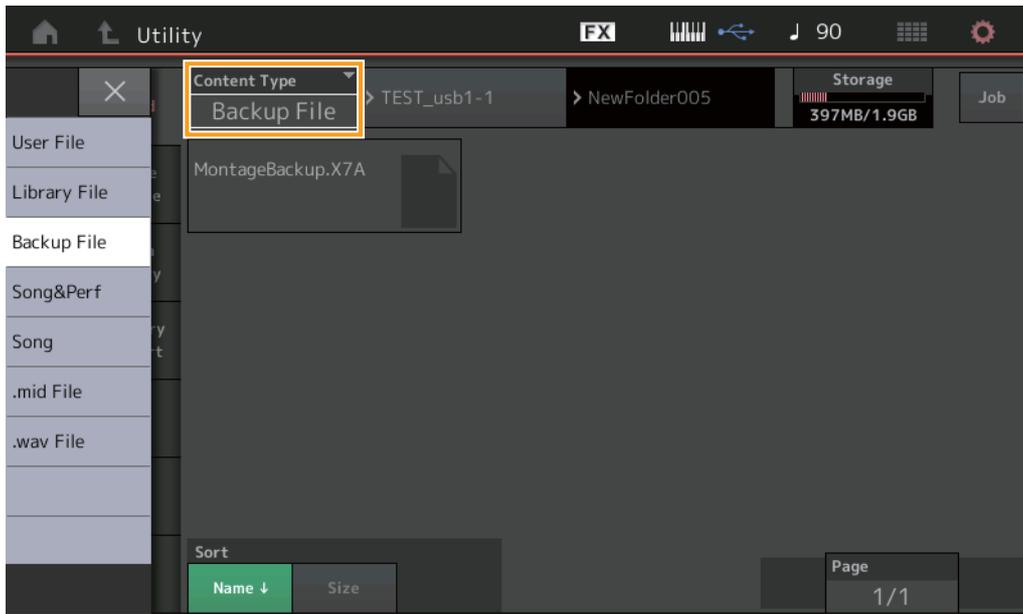


Contents (Содержание)

Теперь можно сохранять/загружать файлы резервных копий, в которых хранятся все данные пользовательской памяти (в том числе композиции и библиотеки).

Load (Загрузка)

Действие [UTILITY] → [Contents] → [Load]

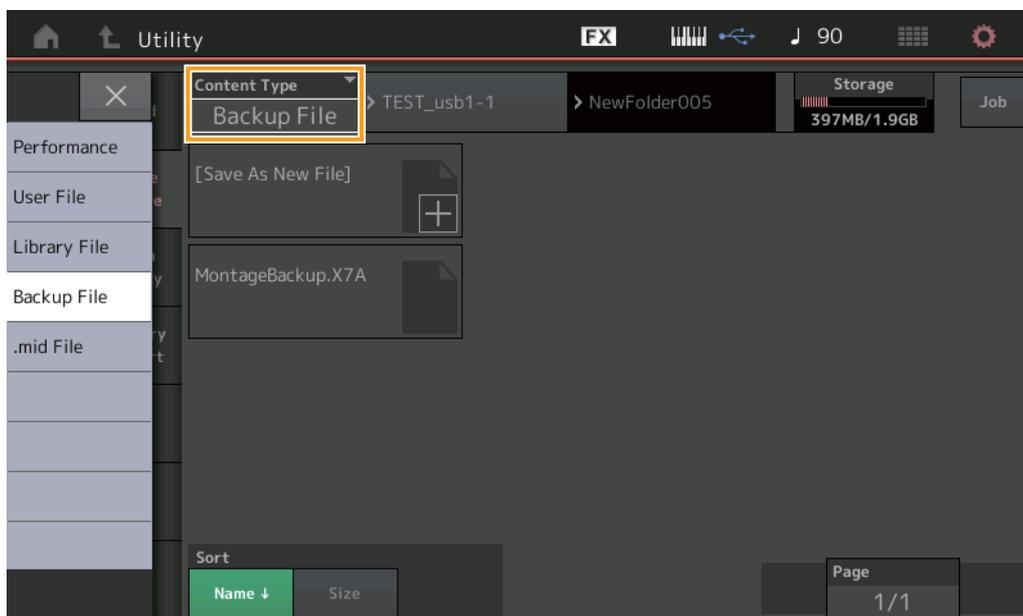


Content Type (Тип содержимого)

Тип файла	Тип устройства	Расширение	Описание
Backup File (Файл резервной копии)	Файл	.X7A	Данные, которые сохранены на USB-устройстве хранения данных как файл резервной копии, можно снова загрузить в пользовательскую память. Файл резервной копии включает пользовательские данные, данные библиотек и данные композиций.

Store/Save (Сохранение)

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

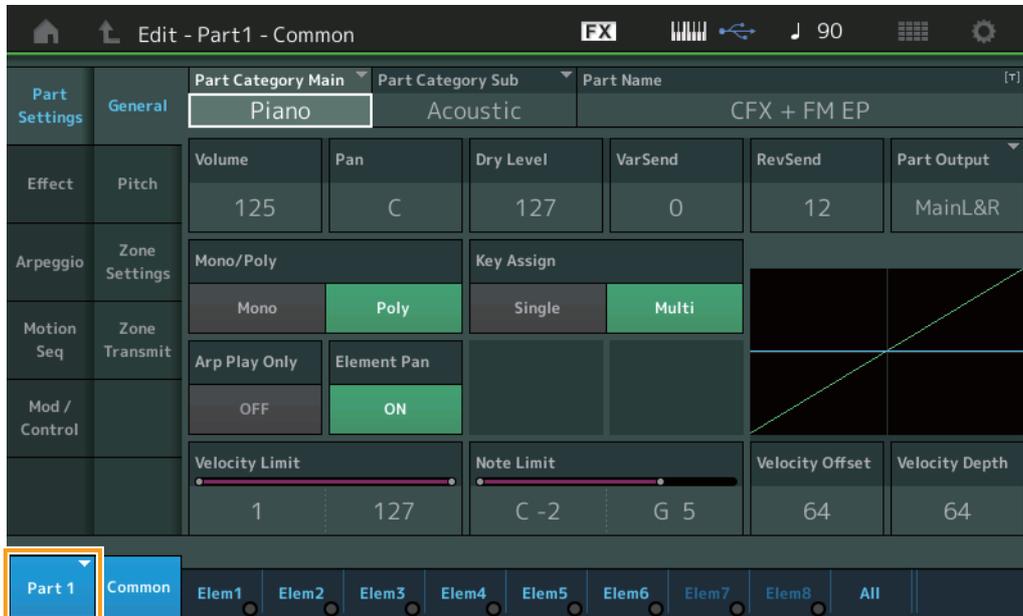


Тип содержимого

Тип файла	Тип устройства	Расширение	Описание
Backup File (Файл резервной копии)	Файл	.X7A	Данные, которые сохраняются в пользовательской памяти, могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных. Файл резервной копии включает пользовательские данные, данные библиотек и данные композиций.

Edit (Редактирование)

Улучшены все перечисленные далее экраны Edit (Редактирование) — теперь нужные партии можно выбирать касанием названия партии прямо на экране: экран Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2)), экран Drum Part Edit (Редактирование партии ударных), экран Normal Part (FM-X) Edit (Редактирование обычной партии (FM-X)) и экран Common/Audio Edit (Общие/Редактирование аудио). Далее показан пример экрана Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2)).



Part (Партия)

Указывает выбранную партию. При нажатии отображается всплывающий список, в котором можно выбрать партию, подлежащую редактированию.

Настройки: Common (Общая), Part 1–16 (Партия 1–16)

Новые функции в MONTAGE версии 1.20

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции. В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

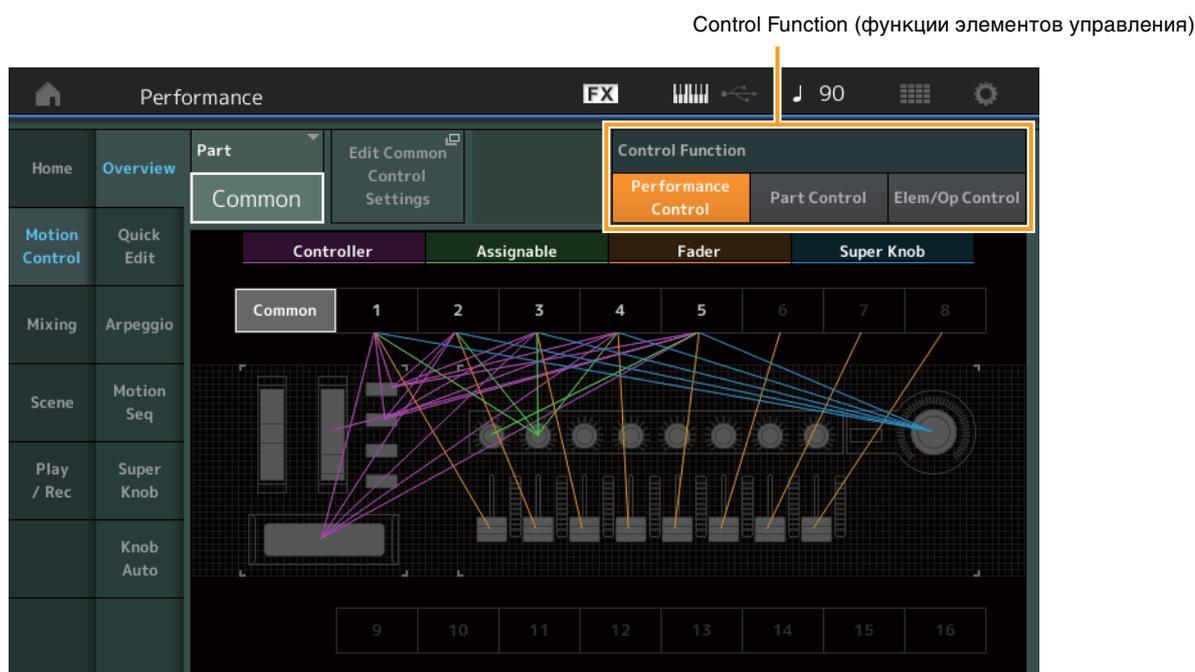
- В раздел меню Control Function (функции элементов управления) добавлены параметры Element/Operator Control (управление элементом/оператором).
- Теперь настройки Control Function (функции элементов управления) можно сохранять в качестве данных исполнения.
- Добавлена функция Song Loop playback (циклическое воспроизведение композиций).
- Добавлена функция User Arpeggio (пользовательское арпеджио).
- Появилась возможность по отдельности приглушать оригинальные и вновь добавленные партии с помощью функции Performance Merge (слияние исполнения).
- Добавлены настройки Monitor Volume (громкость монитора) для USB-подключения.
- Теперь можно контролировать суперрегулятор с помощью сообщений изменения управления MIDI.
- Теперь можно копировать данные или обмениваться данными между типами арпеджио.
- Теперь можно копировать параметр Motion Sequences (последовательности движения) или обменивать его.
- Для параметра Effect Switch (переключатель эффекта) добавлены функции Arp Bypass (обход арпеджио) и Kbd Ctrl (управление с клавиатуры).

Motion Control (контроль движения)

Motion Control (контроль движения)

Overview (обзор)

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] либо [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Control Function (функции элементов управления)

Переключение между функциями Performance Control (управление исполнением), Part Control (управление партией) и Element/Operator Control (управление элементом/оператором).

Настройки: Performance Control (управление исполнением), Part Control (управление партией), Elem/Op Control (управление элементом/оператором)

ПРИМЕЧАНИЕ Теперь настройки Control Function (функции элементов управления) можно сохранять в качестве данных исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ Функцию Element/Operator Control (управление элементом/оператором) можно также выбрать, нажимая одновременно кнопку [SHIFT] и кнопки [PART CONTROL].

■ Если выбран параметр Element/Operator Control (управление элементом/оператором)

Цифровые кнопки A [1]–[16], B [1]–[8] и C [1]–[8] функционируют так же, как и при выборе параметра Part Control (управление партией).

Цифровые кнопки	Кнопки PART [MUTE] и PART [SOLO] в полож. OFF (выкл.)	Кнопка PART [MUTE] в полож. ON (вкл.)	Кнопка PART [SOLO] в полож. ON (вкл.)
Цифровые кнопки A [1]–[8] (верхняя строка)	Выбор партии (1–8)	Приглушение партии (1–8)	Выбор партии (1–8)
Цифровые кнопки A [9]–[16] (нижняя строка)	Выбор партии (9–16)	Приглушение партии (9–16)	Солирующая партия (9–16)
Цифровые кнопки B [1]–[8]	Секвенсор движений для каждой партии ВКЛ./ВЫКЛ. (1–8/9–16)		
Цифровые кнопки C [1]–[8]	Арпеджио для каждой партии ВКЛ./ВЫКЛ. (1–8/9–16)		

Если выбран параметр Element/Operator Control (управление элементом/оператором) и кнопка PART [COMMON] находится в положении ON (вкл.), регуляторы-ползунки 1–8 управляют уровнями элементов/операторов партии 1.

ПРИМЕЧАНИЕ Функция Element/Operator Control (управление элементом/оператором) используется, например, для воспроизведения исполнений, содержащих одиночные органные партии, так как управление громкостью элементов на экране Live Set (живой набор) изменяет гармоники звучания органа, как это было бы с настоящим органом.

Play/Rec (воспроизведение/запись)

Play/Rec (воспроизведение/запись)

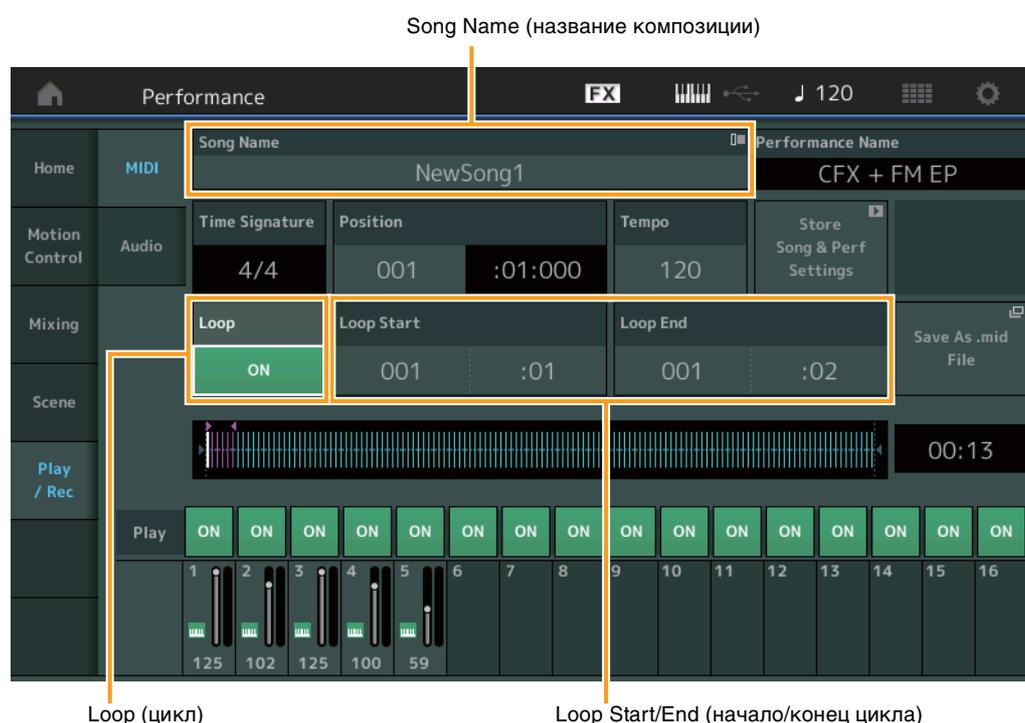
MIDI

Теперь композицию можно воспроизводить циклично.

■ Воспроизведение и остановка воспроизведения

Действие

Кнопка [▶] (воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Song Name (название композиции)

Отображает название выбранной композиции. Нажатие названия композиции вызывает меню выбора функций Load (загрузка), Rename (переименование) и User Arpeggio (пользовательское арпеджио).

Loop (цикл)

Определяет, будет ли композиция воспроизводиться однократно или постоянно. Когда установлен этот режим, композиция воспроизводится вновь и вновь от точки Loop Start (начало цикла) до точки Loop End (конец цикла).

Настройки: Off, On

Loop Start/End (начало/конец цикла)

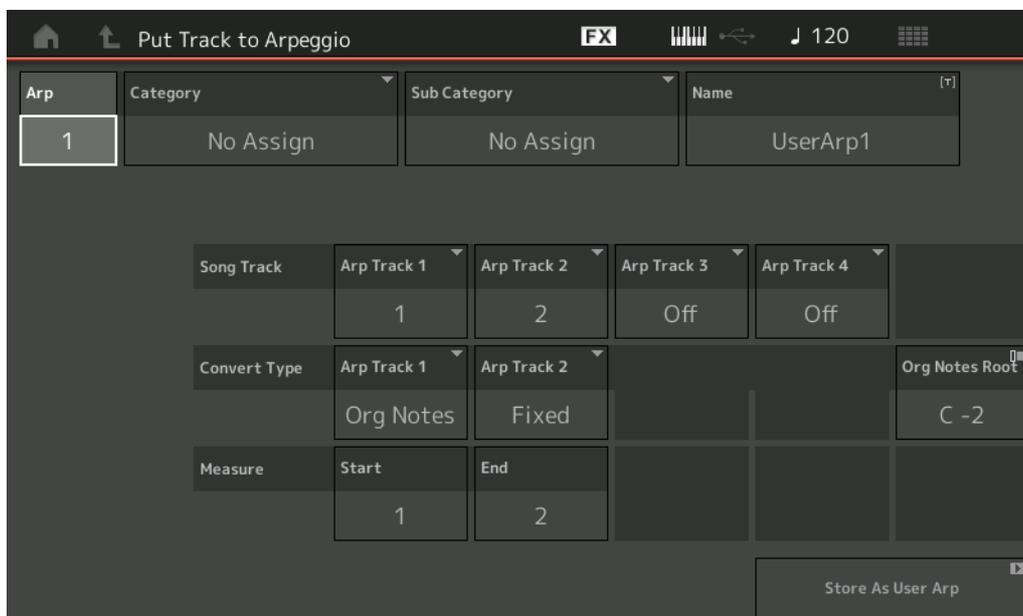
Определяет начало и конец воспроизведения цикла. Номер такта отображается в левой ячейке, а номер доли — в правой. Этот параметр недоступен, если для параметра Loop (цикл) установлено значение Off (выкл.).

■ Put Track to Arpeggio (размещение дорожки в арпеджио)

Эта функция копирует данные в указанных тактах дорожки для создания данных арпеджио. На дорожку арпеджио можно записать до 16 уникальных номеров нот. В случае записи более 16 разных номеров нот в последовательность MIDI-данных операция преобразования отбрасывает ноты, приводящие к превышению этого ограничения. Поэтому следует записывать только до 16 различных нот при создании арпеджио, особенно при использовании нескольких дорожек.

Действие

Кнопка [▶] (PLAY) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → Нажмите Song Name (название композиции) для вызова меню → [User Arp] (пользовательское арпеджио)



Arp (номер арпеджио)

Показывает номер пользовательского арпеджио. По умолчанию назначается не используемый в данный момент номер. В случае выбора уже используемого номера предыдущие данные арпеджио, связанные с выбранным номером, будут перезаписаны.

Настройки: 1–256

Category (категория арпеджио)

Определяет категорию (главную категорию и подкатеорию) для создаваемых данных арпеджио.

Настройки: см. список категорий Arpeggio Type (тип арпеджио) в PDF-документе «Справочное руководство».

Name (название арпеджио)

Показывает название пользовательского арпеджио. Название арпеджио может содержать до 20 символов.

Song Track (дорожка композиции)

Дорожка исходной композиции для каждой из дорожек арпеджио.

Convert Type (тип преобразования)

Один из трех указанных ниже способов преобразования последовательности MIDI-данных (дорожек композиции) в данные арпеджио. Этот параметр можно задать для каждой дорожки.

Настройки: Normal (обычный), Fixed (фиксированный), Org Notes (исходные ноты)

Normal (обычный): арпеджио воспроизводится с использованием только проигрываемой ноты и ее октавных нот.

Fixed (фиксированный): проигрывание любой ноты или нот запускает одну и ту же последовательность MIDI-данных.

Org Notes (исходные ноты): в основном такой же как Fixed за исключением того, что воспроизводятся разные ноты арпеджио в соответствии с проигрываемым аккордом.

Original Notes Root (исходный основной тон)

Определяет основной тон при установке значения Org Notes (исходные ноты) для параметра Convert Type (тип преобразования) для любой дорожки. Этот параметр доступен, только если для какой-либо дорожки установлено значение Org Notes (исходные ноты).

Настройки: C-2–G8

Measure (такт)

Определяет диапазон тактов, копируемых в данные арпеджио.

Настройки: 001–999

Store As User Arp (сохранить как пользовательское арпеджио)

Сохранение как пользовательского арпеджио со всеми параметрами, установленными на этом экране. Этот параметр недоступен, если для всех дорожек установлено значение Off (выкл.).

Category Search (поиск категории)

■ Performance Merge (слияние исполнения)

Позволяет по отдельности приглушать оригинальные и добавленные партии.

Действие

[PERFORMANCE] → (нельзя назначать выбранную партию и все последующие партии) → [SHIFT] + [CATEGORY] либо касание значка «+»



Additional Part Mute (приглушение дополнительной партии)

Original Part Mute (приглушение исходной партии)

Original Part Mute (приглушение исходной партии)

Приглушение исходных партий.

Настройки: Off, On

Additional Part Mute (приглушение дополнительной партии)

Приглушение новых добавленных партий на экране Performance Merge (слияние исполнения).

Настройки: Off, On

Utility (служебный)

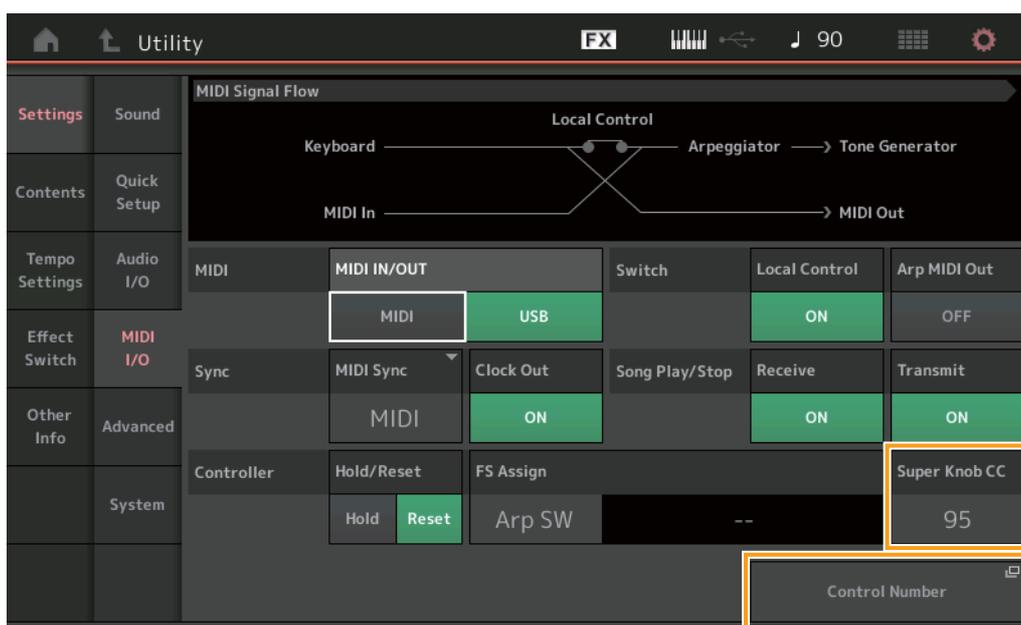
Settings (настройки)

MIDI I/O

Теперь можно контролировать суперрегулятор с помощью сообщений изменения управления MIDI.

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

Super Knob CC (номер изменения управления суперрегулятора)



Control Number (номер элемента управления)

Super Knob CC (номер изменения управления суперрегулятора)

Показывает номер изменения управления, генерируемый при использовании суперрегулятора. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании суперрегулятора. Если для параметра MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Multi (мульти), для передачи данных MIDI используется канал 1. Если для параметра MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Single (одиночный), для передачи данных MIDI используется канал, указанный в параметре MIDI I/O Ch. (канал ввода-вывода MIDI).

Настройки: Off (выкл), 1–95

ПРИМЕЧАНИЕ Если для этого параметра установлено значение OFF (выкл.), данные MIDI передаются с помощью сообщений SysEx (системных исключительных сообщений).

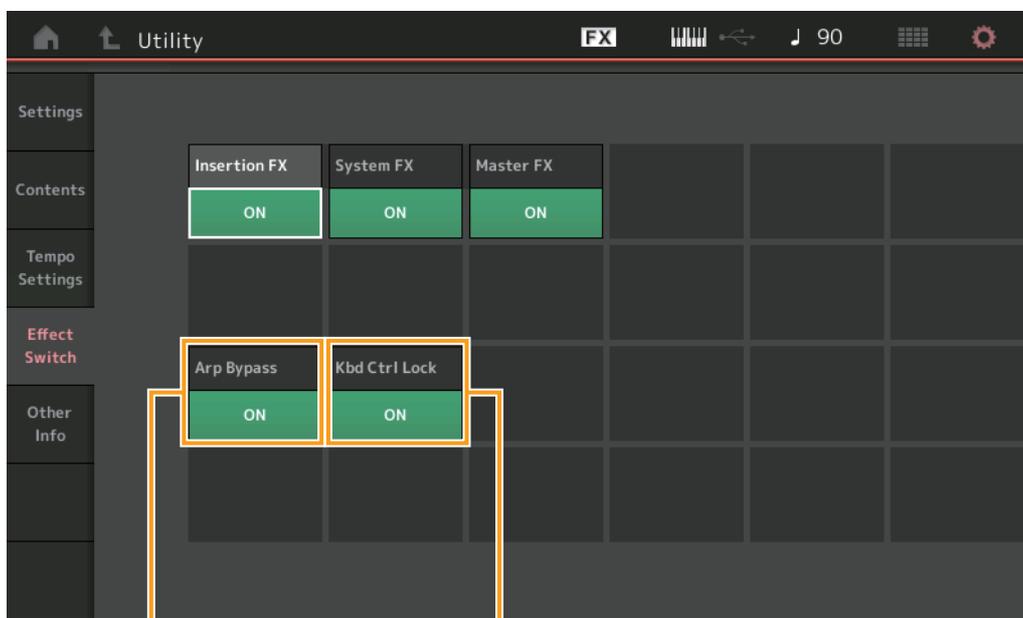
Control Number (номер элемента управления)

Отображение экрана Control Number (номер элемента управления) в меню Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио).

Effect Switch (переключатель эффектов)

Для параметра Effect Switch (переключатель эффекта) добавлены функции Arp Bypass (обход арпеджио) и Kbd Ctrl (управление с клавиатуры).

Действие [UTILITY] → [Effect Switch] или коснитесь значка Effect (эффект)



Arp Bypass

(переключатель обхода арпеджио)

Kbd Ctrl Lock

(блокировка управления с клавиатуры)

Arp Bypass (переключатель обхода арпеджио)

Определяет, включена ли функция Arpeggio Bypass (обход арпеджио). Если этот параметр включен (ON), какие-либо действия с арпеджиатором невозможны.

Настройки: Off, On

ПРИМЕЧАНИЕ Также функцию Arpeggio Bypass (обход арпеджио) можно включить/выключить, нажав одновременно кнопки [SHIFT] и [ARP ON/OFF]. Если функция Arpeggio Bypass (обход арпеджио) включена, кнопка [ARP ON/OFF] мигает.

ПРИМЕЧАНИЕ При изменении параметра Arpeggio Switch (переключатель арпеджио) партии функция Arpeggio Bypass (обход арпеджио) автоматически выключается, даже если она была включена.

ПРИМЕЧАНИЕ Арпеджио можно изменять в данных композиции, генерируемых арпеджиатором, с помощью программного обеспечения DAW. Включив функцию Arpeggio Bypass (обход арпеджио), можно защитить данные композиции, отредактированные с помощью программного обеспечения DAW, от изменения их арпеджиатором при возвращении в MONTAGE.

Kbd Ctrl Lock (блокировка управления с клавиатуры)

Определяет, включена ли функция Keyboard Control Lock (блокировка управления с клавиатуры). При включении функции управление с клавиатуры включается только для партии 1, для остальных партий управление с клавиатуры выключается.

При выключении функции параметры управления с клавиатуры для всех партий возвращаются в изначальное состояние.

Настройки: Off, On

ПРИМЕЧАНИЕ Если MONTAGE используется как многотембровый звуковой модуль для 16 партий с программным обеспечением DAW, функция Keyboard Control Lock (блокировка управления с клавиатуры) может использоваться для создания или редактирования дорожек MIDI по отдельности.

Функция Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио) (Common/Audio)

Control (управление)

Control Number (номер элемента управления)

Если суперрегулятору и какому-либо другому настраиваемому регулятору назначен один и тот же номер управления, суперрегулятор имеет приоритет, а действия настраиваемого регулятора могут игнорироваться. В этом случае на дисплее появится сообщение с предупреждением.

ПРИМЕЧАНИЕ Номер управления, заданный на этом экране, сохраняется как данные исполнения. Вместе с тем, FS Assign (назначаемый ножной переключатель) и Super Knob CC (номер изменения управления суперрегулятора) сохраняются как общие настройки системы, а не как данные исполнения.

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



MIDI Settings (настройки MIDI)

MIDI Settings (настройки MIDI)

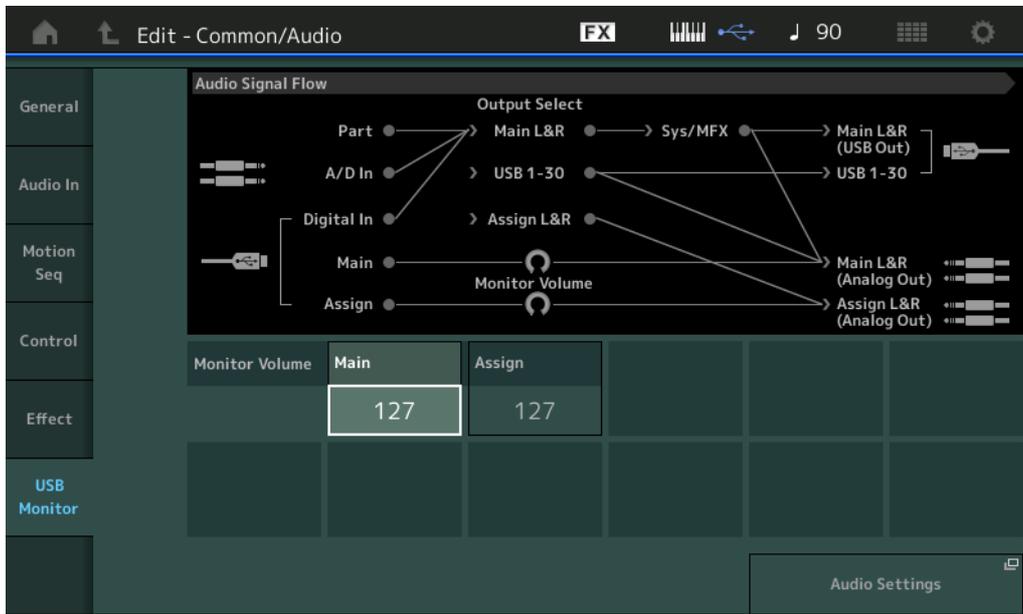
Отображение экрана MIDI I/O (ввод/вывод MIDI) в разделе Utility (служебный).

USB Monitor (монитор USB)

На экране USB Monitor (монитор USB) можно настраивать уровень аудио, подаваемого с разъема [USB TO HOST].

ПРИМЕЧАНИЕ Значения параметров USB Main Monitor Volume (громкость монитора главного USB) и USB Assign Monitor Volume (громкость монитора назначаемого USB) хранятся как данные исполнения.

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



USB Main Monitor Volume (громкость монитора главного USB)

Регулирует уровень аудиосигнала, поступающего через разъем [USB TO HOST] и выходящего на разъемы OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

Настройки: 0–127

USB Assign Monitor Volume (громкость монитора назначаемого USB)

Регулирует уровень аудиосигнала, поступающего через разъем [USB TO HOST] и выходящего на разъемы ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

Настройки: 0–127

Audio Settings (Аудионастройки)

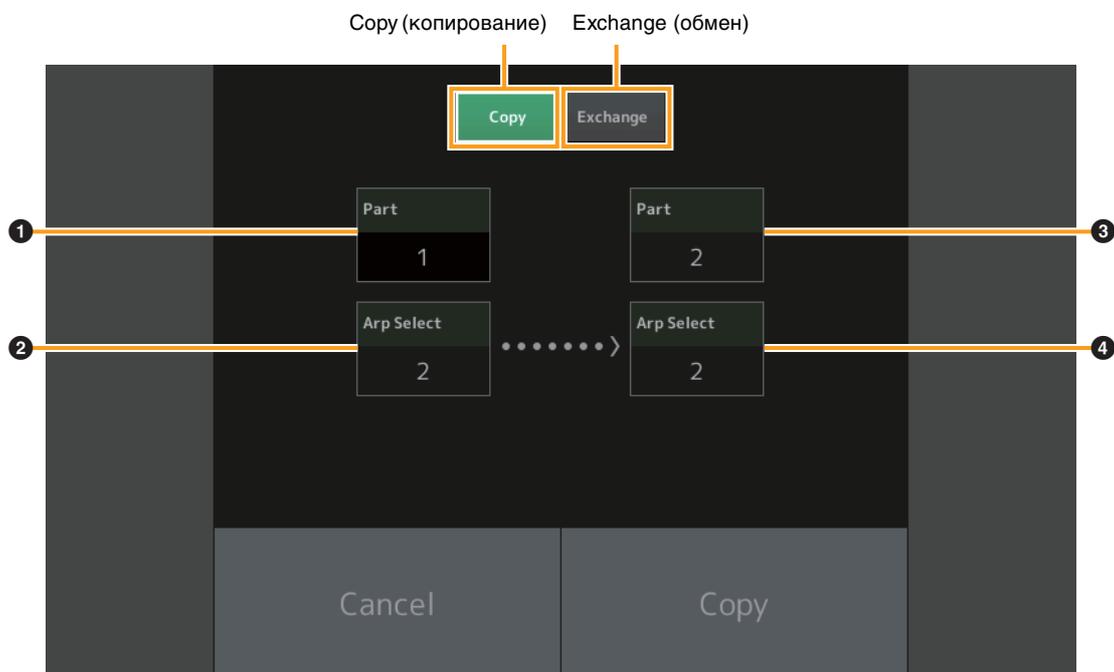
Отображение экрана Audio I/O (ввод/вывод аудио) в разделе Utility (служебный).

Part Edit (Edit) (редактирование партии)

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными между типами арпеджио.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии для копирования → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]
или
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Выбор партии для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



ПРИМЕЧАНИЕ При копировании данных между разными партиями для параметра Arp Select (выбор арпеджио) можно выбрать значение All (все).

Copy (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Arpeggio Type Copy (копирование типа арпеджио).

Exchange (обмен)

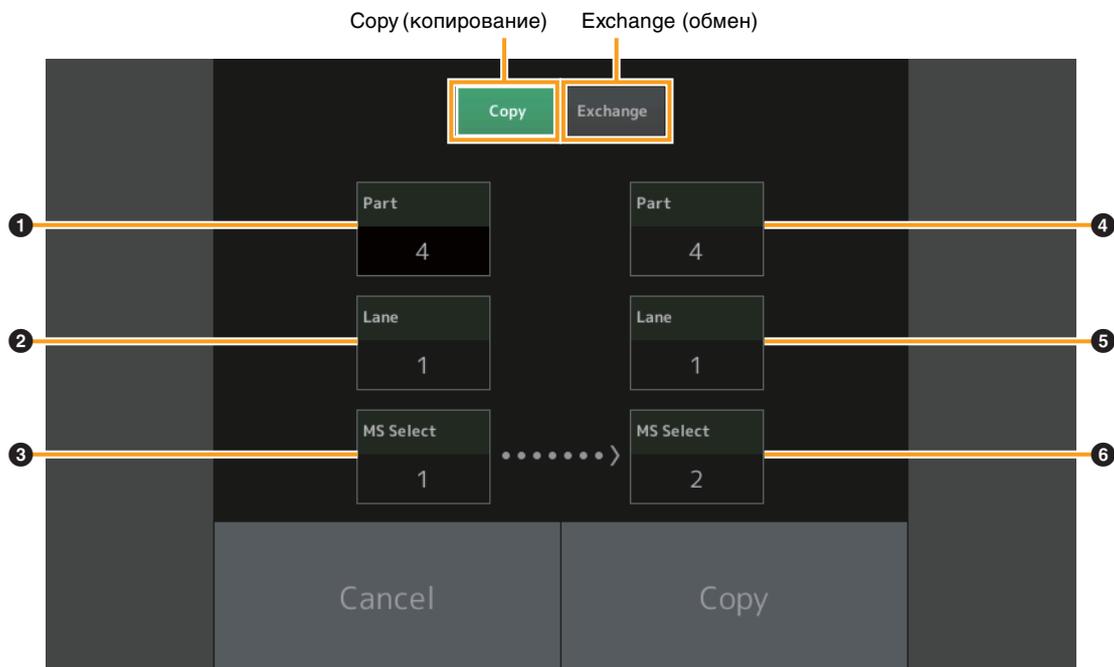
Эта кнопка используется для включения функции Arpeggio Type Exchange (обмен типами арпеджио).

- 1 **Партия для копирования (или обмена)**
- 2 **Арпеджио, выбранное для копирования (или обмена)**
- 3 **Копирование (или обмен) партии назначения**
- 4 **Копирование (или обмен) выбранного арпеджио назначения**

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными между последовательностями движений.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии для копирования → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]
или
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Выбор партии для копирования → [SHIFT] + [EDIT]
или
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



ПРИМЕЧАНИЕ При копировании данных между разными партиями для параметров Lane (дорожка) и MS Select (выбор MS) можно выбрать значение All (все).

Сору (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Motion Sequence Copy (копирование последовательностей движений).

Exchange (обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Motion Sequence Exchange (обмен последовательностей движений).

- ❶ Партия для копирования (или обмена)
- ❷ Дорожка для копирования (или обмена)
- ❸ Последовательность движений, выбранная для копирования (или обмена)
- ❹ Копирование (или обмен) партии назначения
- ❺ Копирование (или обмен) дорожки назначения
- ❻ Копирование (или обмен) выбранной последовательности движений назначения

Новые функции в MONTAGE версии 1.10

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MONTAGE, добавив в нее новые функции. В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые исполнения.
- На экране Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный)) теперь можно просматривать типы и категории каждой партии.
- На экранах Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный)) и Mixing (микширование) теперь можно включать или выключать функцию Arpeggio Hold (удержание арпеджио).
- При поиске категории партий теперь можно указать любую партию, кроме партии 1, для копирования.
- Добавлена функция Performance Merge (слияние исполнения).
- Добавлен режим одиночного канала MIDI.
- На экране Data Utility (управление данными) (на экране Utility (служебный)) теперь можно удалять разное содержимое одновременно.
- Теперь можно копировать исполнения из памяти библиотеки в пользовательскую память.
- Теперь можно копировать данные или обмениваться данными клавиш элементов/операторов/ударных.
- Теперь можно копировать данные или обмениваться данными живых наборов между банками или страницами.
- Страницы и слоты живых наборов теперь могут управляться как MIDI-сообщения выбора банка и сообщения изменения программы.

New Performances (новые исполнения)

Добавлены 64 новых исполнения.

Дополнительные сведения о новых исполнениях содержатся в PDF-документе Data List (перечень данных).

Экран Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный))

На экране Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный)) теперь можно просматривать типы партий и состояние функции Arpeggio Hold (удержание арпеджио).

Home (главный экран)



1 Переключатель тип/название

Переключение между отображением типа/категории партии и названия партии.

Настройки: Type (тип), Name (название)

2 Типы партий/названия партий

Отображает типы и категории партий или их названия.

Нажатие данного параметра вызывает меню Category Search (поиск категории), Edit (редактирование) и Copy (копирование).

Чтобы добавить другую партию, нажмите значок «+».

3 Переключатель On/Off партии арпеджио

Определяет, включено или выключено арпеджио для каждой партии. Если для параметров Arpeggio (арпеджио) и Arpeggio Hold (удержание арпеджио) установлено значение on (вкл.), отображается надпись Arp Hold On (удержание арпеджио включено).

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме Part Control (управление партией) можно включить или выключить функцию Arpeggio Hold (удержание арпеджио) для партии нажатием соответствующей цифровой кнопки C [1]–[8] с одновременным удержанием кнопки [SHIFT].

Настройки: Off, On

Category Search (поиск категории)

■ Part Category Search (поиск категории партии)

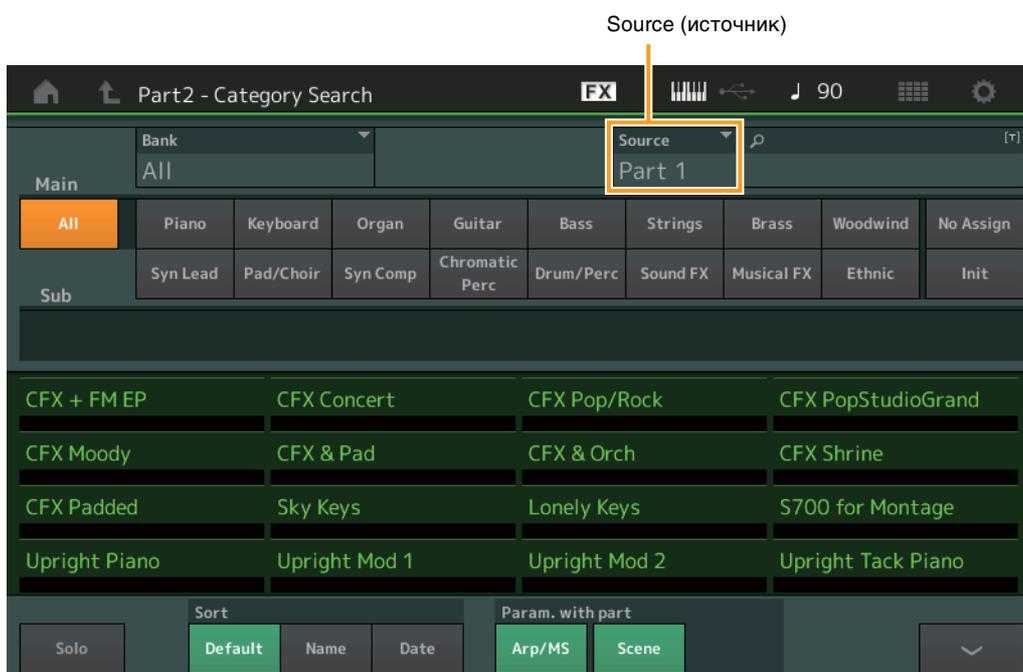
Теперь можно выбрать любую партию в исполнении и назначить звук одной партии другой.

Действие

[PERFORMANCE] → Выбор партии → [SHIFT] + [CATEGORY]
(Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Нажмите название партии → Выберите [Search] в отобразившемся меню
или
(Когда выбрана партия, которой не назначено ни одного звука) Нажмите значок «+»

<Новые функции в версии 1.10>

Если у выбранной и всех последующих партий нет назначенных звуков (либо они пустые), описанное выше действие открывает экран Performance Merge (слияние исполнения).



Source (источник)

Определяет, какая партия выбранного исполнения будет назначена редактируемому исполнению. По умолчанию выбирается партия 1, которая получает такие же характеристики, как и прежняя версия.

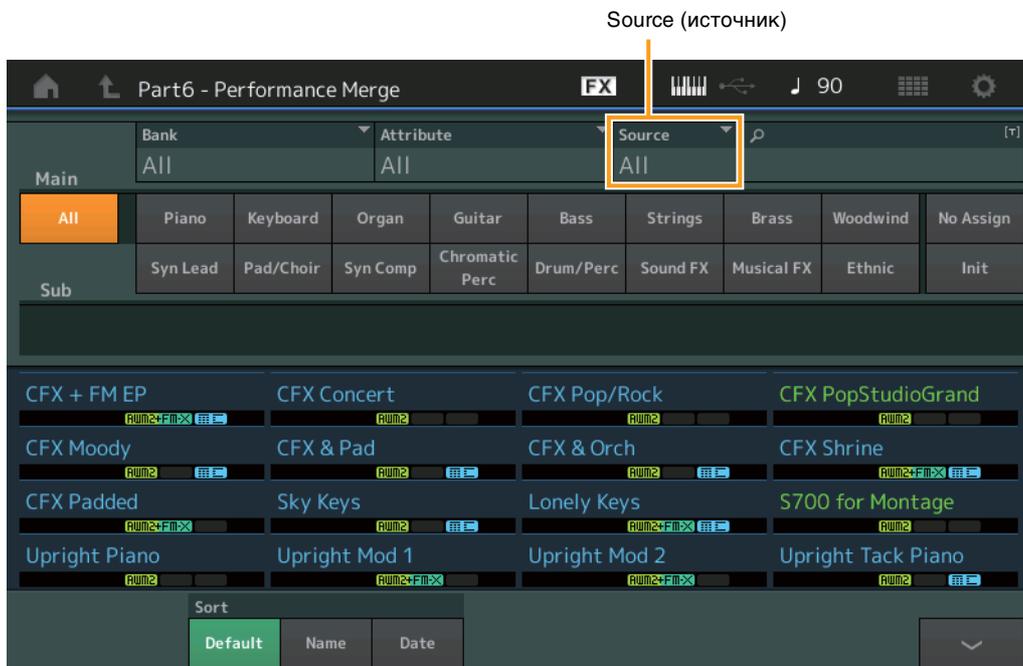
Настройки: Part 1–16 (партия 1–16)

■ Performance Merge (слияние исполнения)

На экране Performance Merge (слияние исполнения) можно назначить разные партии выбранного исполнения пустым партиям редактируемого в данный момент исполнения. Например, можно выполнить слияние четырех партий фортепиано в одном исполнении и двух партий струнных инструментов в другом исполнении для создания более богатых, многослойных звуков.

Действие

[PERFORMANCE] → (нельзя назначать выбранную партию и все последующие партии) → [SHIFT] + [CATEGORY] либо касание значка «+»



Source (источник)

Определяет, какая партия выбранного исполнения будет назначена редактируемому исполнению.

Настройки: All (все), Part 1–16 (партия 1–16)

All (все): все партии выбранного исполнения, не являющиеся пустыми, назначаются доступным пустым партиям.

Part 1–16 (партия 1–16): только звуки указанной партии назначаются выбранной партии.

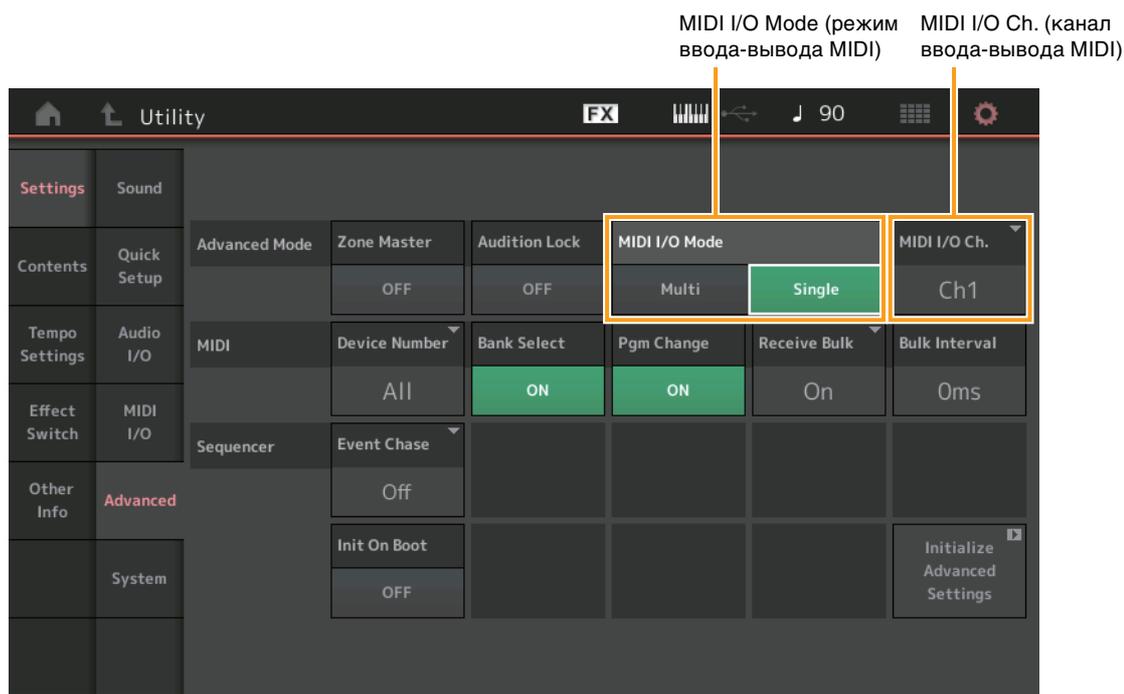
Utility (служебный)

Settings (настройки)

Advanced (дополнительно)

Теперь можно обмениваться данными между данным инструментом и внешними устройствами, используя только указанный канал MIDI.

Действие [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI)

Определяет, какой режим ввода-вывода MIDI используется для обмена данными между данным инструментом и внешними устройствами.

Настройки: Multi (мульти), Single (один)

Multi (мульти): передает данные MIDI, такие как сообщения Note on/off (включение/выключение ноты), для каждой партии.

Single (один): передает данные MIDI, используя только один канал, указанный в параметре MIDI I/O Ch. (канал ввода-вывода MIDI).

MIDI I/O Ch. (канал ввода-вывода MIDI)

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для обмена данными, если для параметра MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Single (один).

Настройки: Ch1–16 (канал 1–16)

ПРИМЕЧАНИЕ Если для этого параметра установлено значение Single (один), данные арпеджио не передаются на внешнее устройство. Если функция Zone (зона) активна, параметр Zone (зона) исполнения имеет приоритет над настройкой MIDI I/O Mode (режим ввода-вывода MIDI). Посмотреть, какой параметр активен, можно на экране MIDI I/O (ввод/вывод MIDI) в разделе MIDI Signal Flow (передача сигналов MIDI).

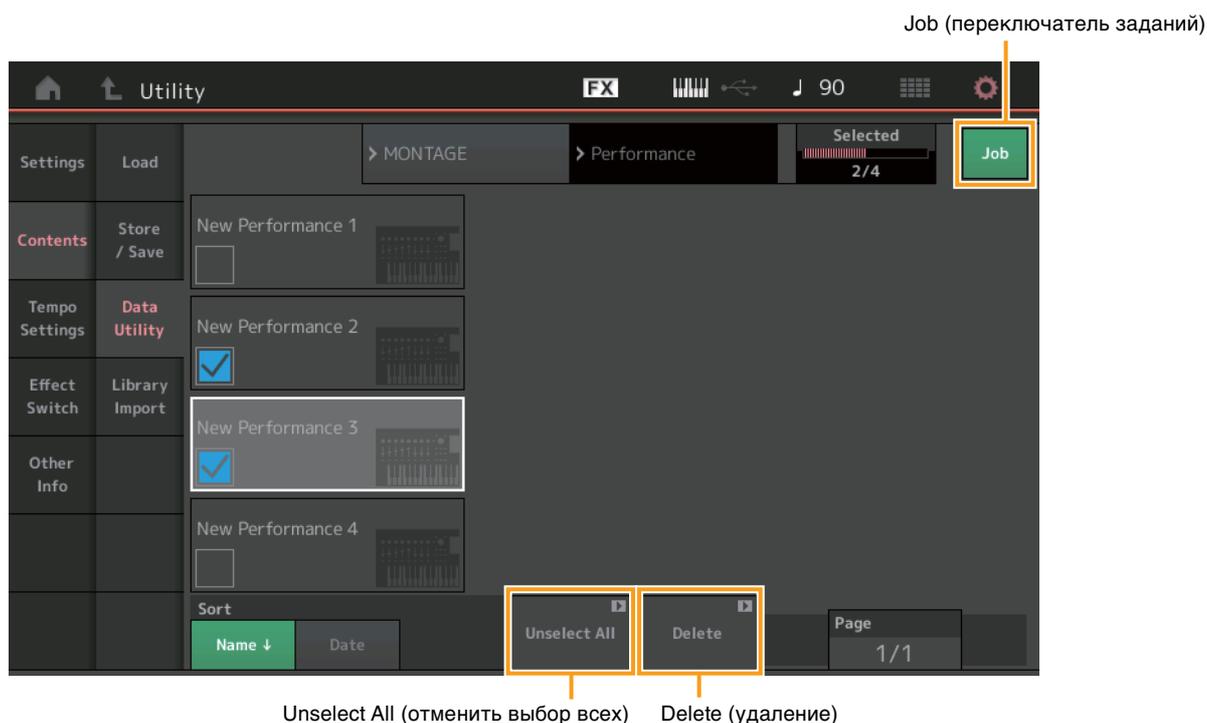
Contents (содержимое)

Data Utility (управление данными)

Теперь можно удалять разное содержимое, например исполнения в пользовательской памяти, одновременно.

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

■ Когда открыта выбранная папка



Job (переключатель заданий)

Определяет, активна ли функция заданий (On) или нет (Off). Если данная функция активна, на этом экране можно одновременно выбирать разное содержимое.

Настройки: Off, On

Select All (выбрать все)

Служит для выбора всего содержимого в папке. Эта кнопка отображается, только если нет выбранного содержимого.

Unselect All (отменить выбор всех)

Служит для отмены выбора всего содержимого в папке. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное содержимое.

Delete (удаление)

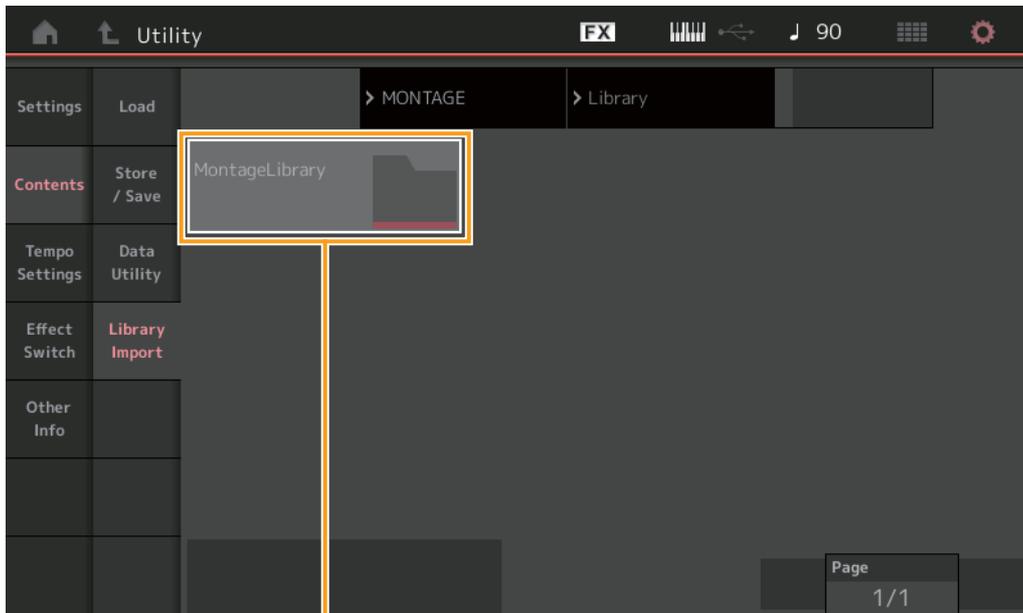
Удаление выбранного содержимого. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное содержимое.

Library Import (импорт библиотеки)

Теперь можно выбрать нужное исполнение в файле библиотеки, загруженном в пользовательскую память, и скопировать исполнение в пользовательский банк.

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

■ Список папки Library (библиотека)

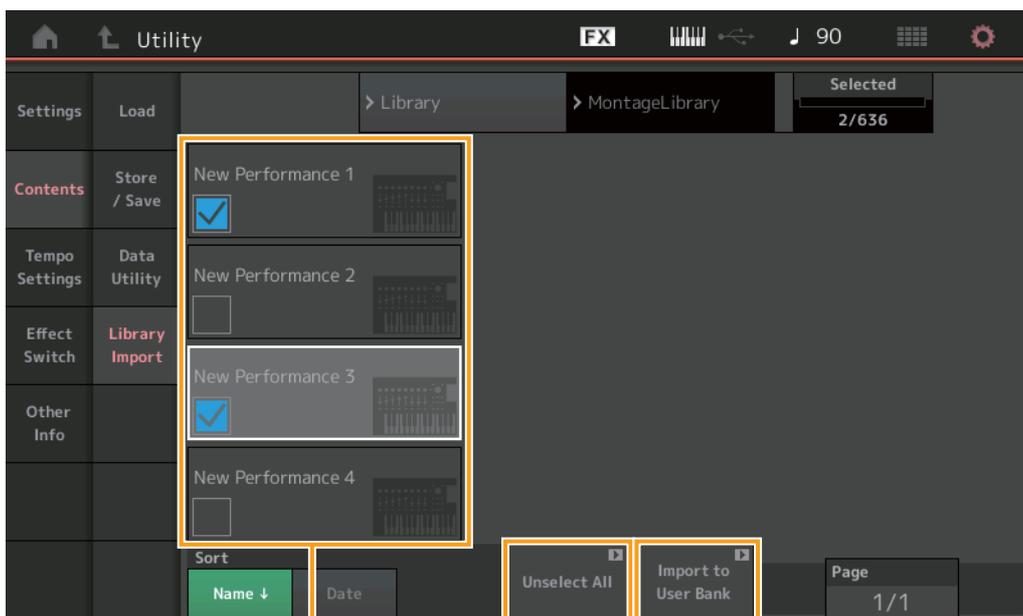


Library Folder Select (выбранная папка библиотеки)

Library Folder Select (выбранная папка библиотеки)

Показывает библиотеки как папки. Нажатие папки приводит к ее открытию. Папки отображаются только если файлы библиотеки были загружены на экране Load (загрузка).

■ Когда открыта выбранная папка Library (библиотека)



Performance select
(выбор исполнения)

Unselect All (отменить
выбор всех)

Import to User Bank (импортировать
в пользовательский банк)

Performance select (выбор исполнения)

Отображает исполнения в выбранной библиотеке. При касании названия происходит выбор или отмена выбора.

Select All (выбрать все)

Происходит выбор всех исполнений в паке выбранной библиотеки. Эта кнопка отображается, только если нет выбранного исполнения.

Unselect All (отменить выбор всех)

Происходит отмена выбора всех исполнений в паке выбранной библиотеки. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное исполнение.

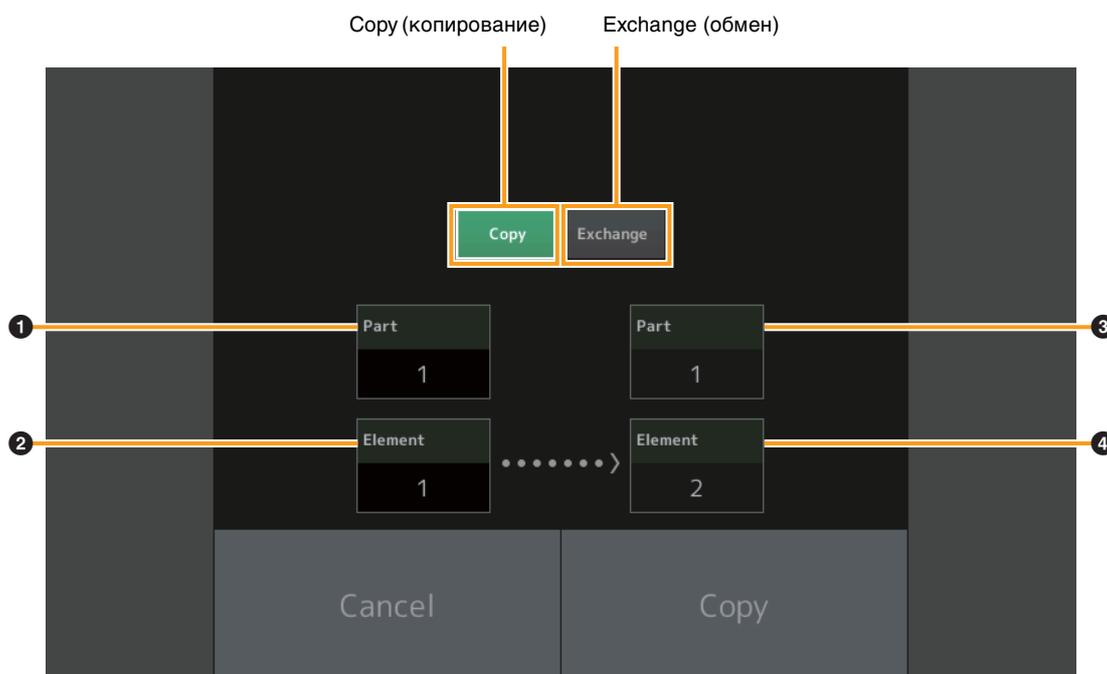
Import to User Bank (импортировать в пользовательский банк)

Копирование выбранного исполнения в пользовательский банк. Пользовательские формы сигнала и пользовательские арпеджио, используемые в выбранном исполнении, также копируются в пользовательский банк. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное исполнение.

Part Edit (Edit) (редактирование партии)

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными клавиш элементов/операторов/ударных.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор клавиши элементов/операторов/ударных для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



ПРИМЕЧАНИЕ Копирование или обмен данными между разными типами партий (например, между элементами и операторами) невозможен.

Copy (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Copy (копирование) между клавишами элементов/операторов/ударных.

Exchange (обмен)

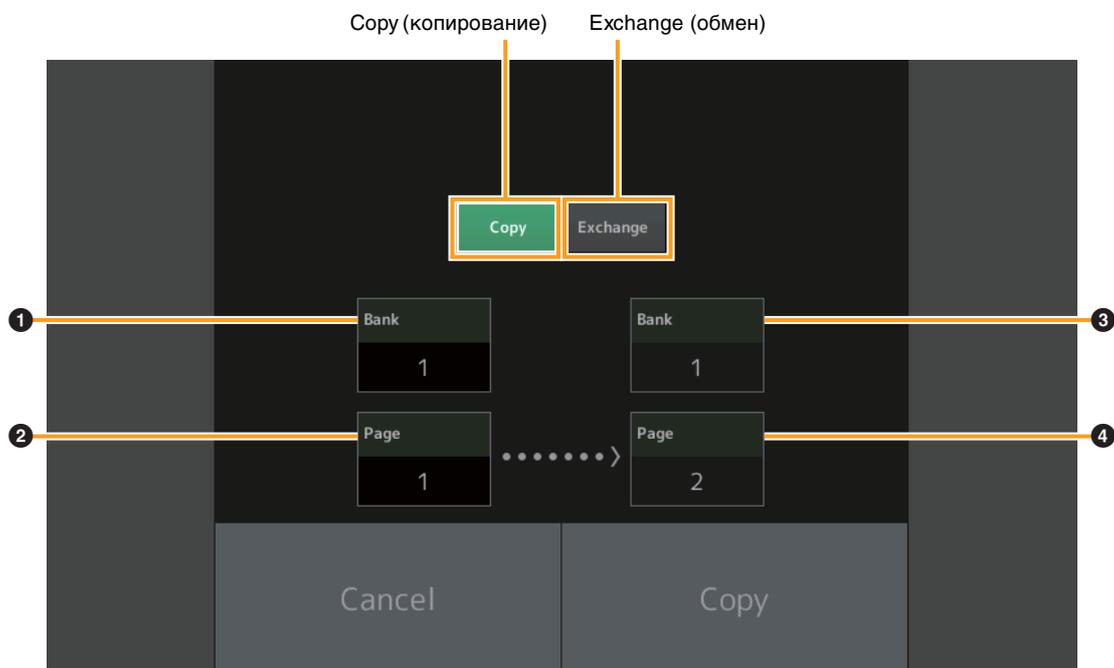
Эта кнопка используется для включения функции Exchange (обмен) между клавишами элементов/операторов/ударных.

- 1 Партия для копирования (или обмена)
- 2 Клавиша элементов/операторов/ударных для копирования (или обмена)
- 3 Копирование (или обмен) партии назначения
- 4 Копирование (или обмен) клавиши элементов/операторов/ударных назначения

Live Set Edit (редактирование живого набора)

Теперь можно копировать данные или обмениваться данными живых наборов между банками или страницами.

Действие [LIVE SET] → Выбор пользовательского банка → [EDIT] → Выбрать банк/страницу для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



ПРИМЕЧАНИЕ Копирование или обмен страниц между разными банками невозможен.

Copy (копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Bank/Page Copy (копирование банка/страницы).

Exchange (обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Bank/Page Exchange (обмен банка/страницы).

- 1 **Банк для копирования (или обмена)**
- 2 **Страница для копирования (или обмена)**
- 3 **Копирование (или обмен) банка назначения**
- 4 **Копирование (или обмен) страницы назначения**

Live Set (живой набор)

Теперь можно выбрать нужный слот живых наборов, отправив соответствующее сообщение об изменении программы с внешнего устройства. Доступные для выбора слоты живых наборов, соответствующие параметры выбора банков MSB/LSB (старшие байты/ младшие байты) и номера изменения программы приведены ниже.

Самый старший разряд (шестнадцатеричный)		Самый младший разряд (шестнадцатеричный)		№ программы	Слот живого набора
62	3E	00	00	0-15	Стр. 1, слот 1-16
		1	01	0-15	Стр. 2, слот 1-16
		2	02	0-15	Стр. 3, слот 1-16
		3	03	0-15	Стр. 4, слот 1-16
		4	04	0-15	Стр. 5, слот 1-16
		5	05	0-15	Стр. 6, слот 1-16
		6	06	0-15	Стр. 7, слот 1-16
		7	07	0-15	Стр. 8, слот 1-16
		8	08	0-15	Стр. 9, слот 1-16
		9	09	0-15	Стр. 10, слот 1-16
		10	0A	0-15	Стр. 11, слот 1-16
		11	0B	0-15	Стр. 12, слот 1-16
		12	0C	0-15	Стр. 13, слот 1-16
		13	0D	0-15	Стр. 14, слот 1-16
		14	0E	0-15	Стр. 15, слот 1-16
		15	0F	0-15	Стр. 16, слот 1-16