YAMAHA

# Manual complementario

## Contenido

**Nuevas funciones del MONTAGE Versión 2.00 ..... 2**

Nuevas interpretaciones adicionales .....3

Common/Audio Edit (edición de ajustes Common/Audio) .....4

Part Edit (Edit).....6

Utility (utilidad) .....7

Envelope Follower (seguidor de envolvente)...12

Cuadro de diálogo Control Assign (asignación de control).....13

**Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.60 ..... 14**

Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales) .....15

Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales).....16

Motion Control (Control de movimiento) .....17

Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio) .....18

Part Edit (edición de partes) .....20

**Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.50 ..... 21**

Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales) .....22

Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales).....24

Category Search (Búsqueda de categorías)....25

Performance Play (Home) .....27

Motion Control.....31

Utility .....32

Edit.....39

**Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.20 ..... 40**

Motion Control (control de movimiento) ..... 41

Play/Rec (reproducción/grabación)..... 42

Category Search (búsqueda de categorías) ... 44

Utility (utilidad)..... 45

Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio)..... 47

Part Edit (edición de partes)..... 49

**Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.10 ..... 51**

New Performances (Nuevas interpretaciones)..... 52

Performance Play (Home) (pantalla de interpretación, inicio) ..... 52

Category Search (búsqueda de categorías) ... 53

Utility (utilidad)..... 55

Part Edit (edición de partes)..... 58

Live Set Edit (edición de conjunto para actuaciones)..... 59

Live Set (conjunto para actuaciones)..... 60

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 2.00

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.
En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Ahora puede crear frases de audición del usuario.
- Se han añadido nuevas funciones a algunas pantallas para simplificar los ajustes de Super Knob.
- Se ha mejorado la transición de las pantallas durante la edición.
- Ahora puede establecer la ranura Live Set (conjunto para actuaciones) como pantalla de inicio.
- Ahora puede aplicar Live Set Font Size (tamaño de fuente de Live Set) a los nombres de categorías en el campo Category Names (nombres de categorías) de la pantalla Category Search (búsqueda de categorías).
- Ahora puede cargar archivos del modelo MOXF.
- Ahora puede cargar datos de interpretación de los modelos MOTIF XS, MOTIF XF y MOXF.
- Ahora puede establecer que el tempo actual se mantenga después de cambiar a otra interpretación.
- Ahora puede establecer que el volumen actual de la parte A/D se mantenga después de cambiar a otra interpretación.
- Se han añadido a la pantalla Envelope Follower métodos abreviados para abrir la pantalla Control Assign.
- Ahora puede seleccionar el Super Knob, la Motion Sequencer Lane o el Envelope Follower como origen en el cuadro de diálogo que aparece al pulsar el botón [CONTROL ASSIGN].
- Se ha añadido una nueva función que resalta las líneas conectadas en la pantalla Overview (descripción general) para indicar el controlador que se está accionando y sus destinos.
- Se ha aumentado de 64 a 128 el número de canciones que se pueden grabar en la ficha MIDI de la pantalla Play/Rec (reproducción/grabación).

# Nuevas interpretaciones adicionales

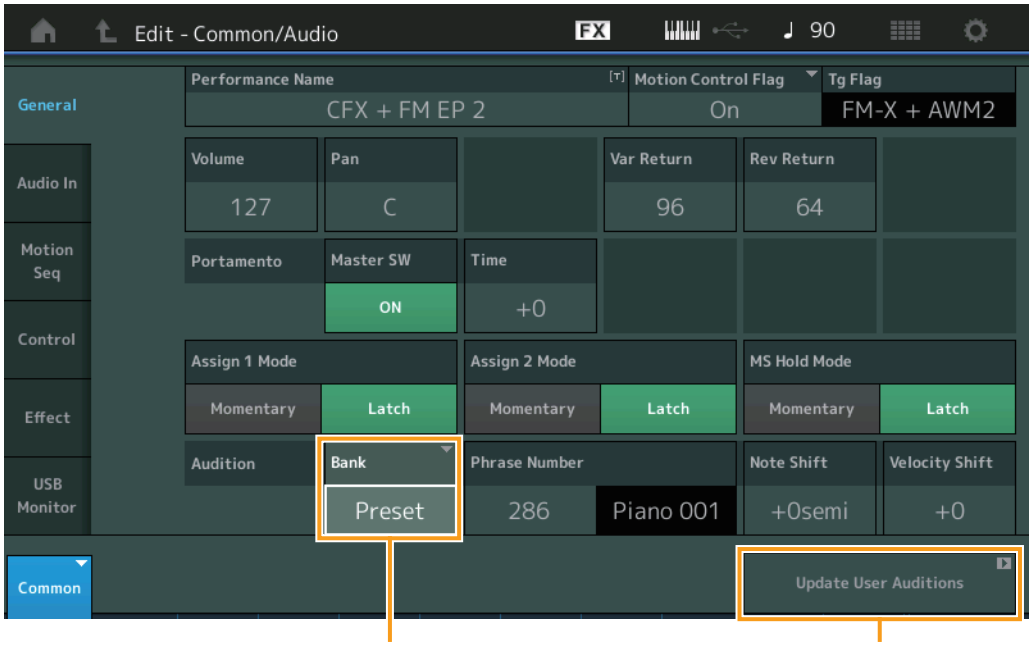
El MONTAGE ofrece 99 interpretaciones nuevas.
Para conocer las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Common/Audio Edit (edición de ajustes Common/Audio)

## General

Ahora puede crear frases de audición del usuario.

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




### Bank (banco)

Indica el banco que se utilizará para la audición.

**Ajustes:** Nombres de Preset (preajuste), User (usuario) o Library (biblioteca, si se han cargado archivos de biblioteca)

### Update User Auditions (actualizar audiciones del usuario)

Convierte en audiciones de usuario todas las canciones grabadas en el MONTAGE. Si las audiciones de usuario ya existen, todas ellas se sobrescribirán.

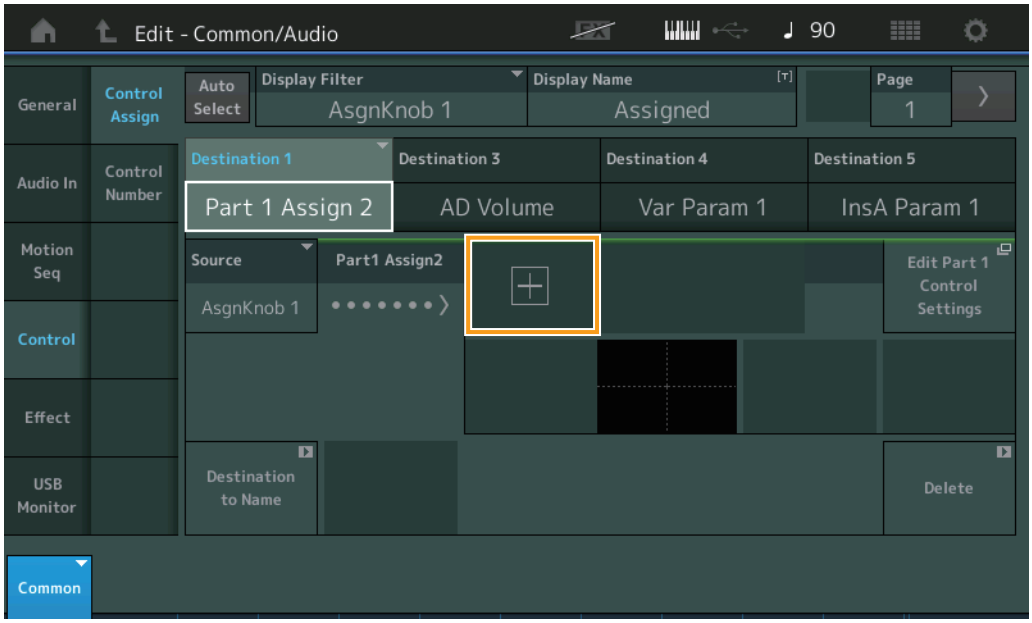
## Control

### Control Assign (asignación de control)

Cuando los mandos asignables se han establecido en Source (origen) y Destination (destino) pero todavía no se ha seleccionado el destino de control, se puede añadir un nuevo parámetro de destino de control en esta pantalla.

**Funcionamiento**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
o
Toque [Edit Super Knob] en la pantalla Super Knob.




Al tocar el botón [+], se añade un nuevo parámetro Part (parte) para el destino.

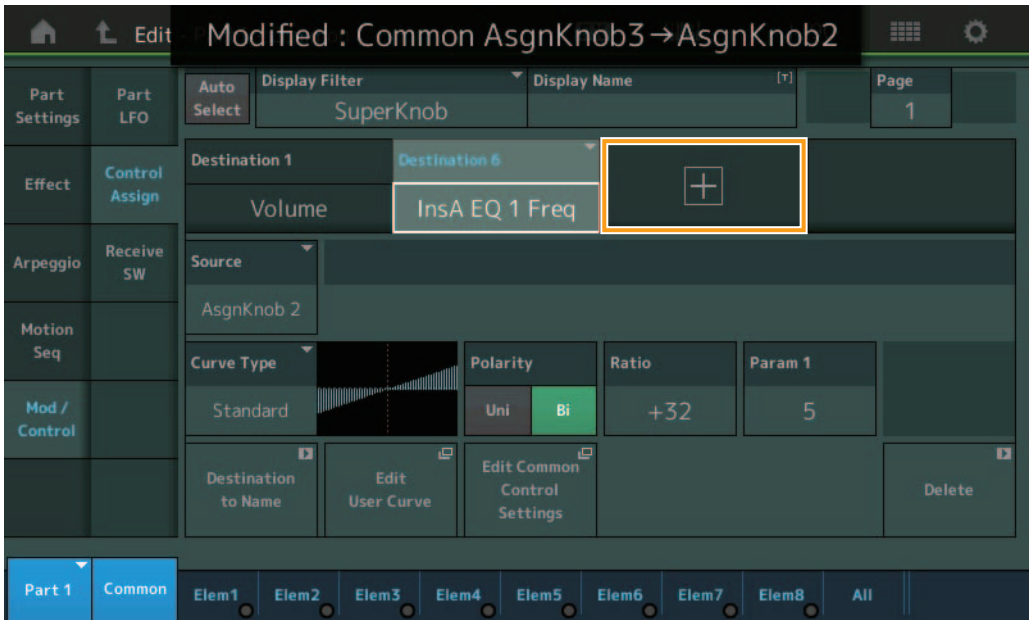
# Part Edit (Edit)

## Mod/Control (modulación/control)

### Control Assign (asignación de control)

Cuando Display Filter (filtro de pantalla) se ha establecido en “Super Knob” (mando maestro), se puede añadir otro parámetro tocando el botón [+] y estará disponible inmediatamente para controlarlo con el mando maestro.

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]




Cuando el Display Filter (filtro de la pantalla) se ha establecido en “Super Knob”, al tocar el botón [+] se muestra un mensaje en la parte superior de la pantalla y el ajuste Control Assign de Common/Audio Edit se añade automáticamente.

**NOTA** Cuando ya no quedan mandos asignables disponibles, el botón [+] no aparece en la pantalla.

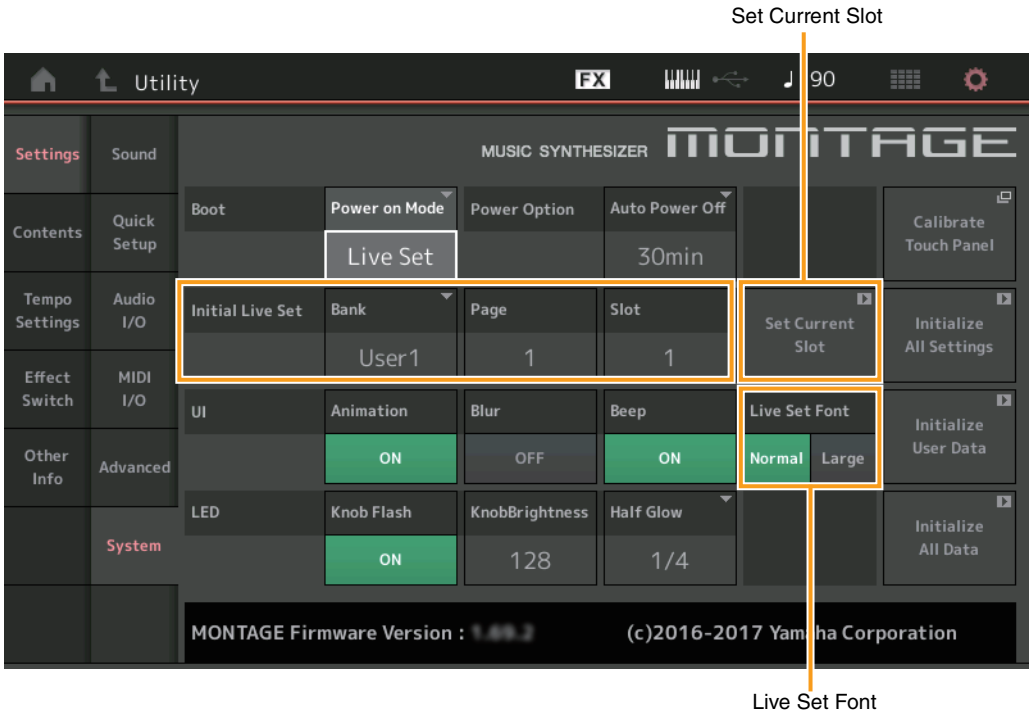
# Utility (utilidad)

## Settings (ajustes)

### System (sistema)

Se ha añadido la capacidad de seleccionar la ranura de Live Set como pantalla de inicio. También es posible aplicar Live Set Font Size a los nombres de categorías en el campo Category Names de la pantalla Category Search.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Settings] → [System]




**Initial Live Set (Live Set inicial)**
**Bank (banco)**
**Page (página)**
**Slot (ranura)**

Determina la ranura de Live Set como pantalla de inicio cuando Power On Mode (modo de encendido) se ha establecido en “Live Set”.

**NOTA** También puede definir la ranura Live Set como pantalla de inicio seleccionando en primer lugar una interpretación en la pantalla Live Set y, a continuación, tocando el botón “Set Current Slot” (establecer ranura actual) en esta pantalla.

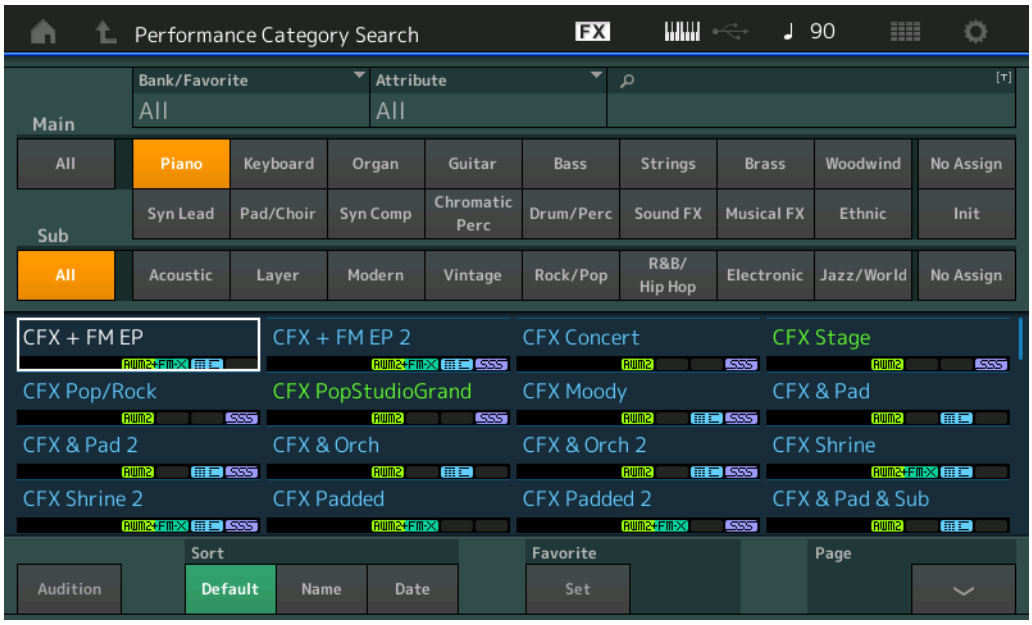
### Live Set Font (tamaño de fuente de Live Set)

Determina el tamaño de la fuente de los nombres del contenido y de las categorías de las pantallas Live Set y Category Search.

**Ajustes:** Normal, Large

## ■ Pantalla Category Search (búsqueda de categorías)

- Normal



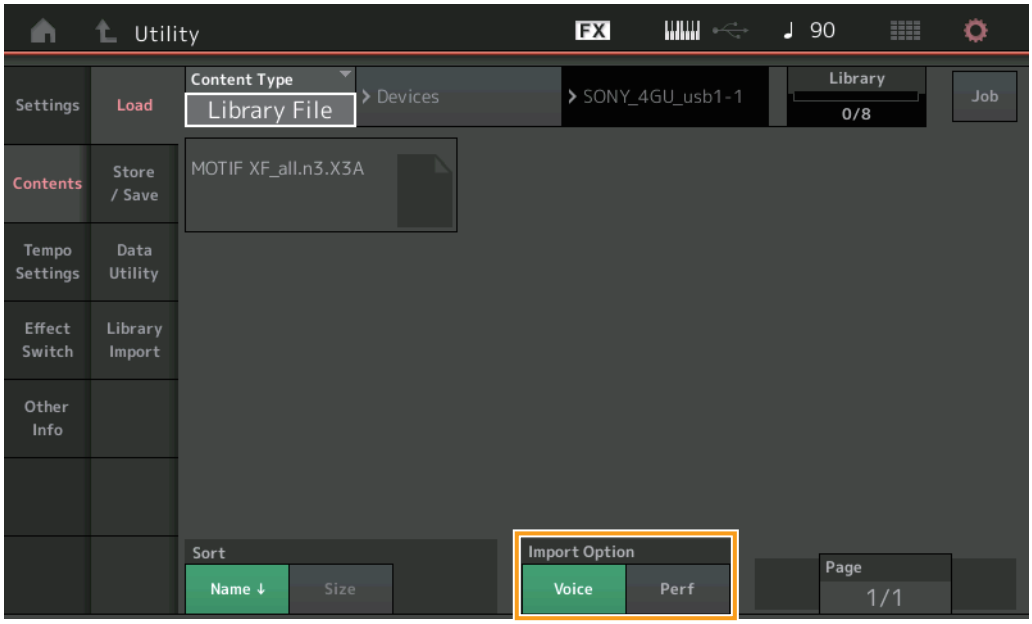

- Large (grande)

## Contents (contenido)

### Load (carga)

Se ha habilitado la compatibilidad con los archivos del modelo MOXF. Además, se ha habilitado la compatibilidad con los datos de interpretación de los modelos MOTIF XS, MOTIF XF y MOXF.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Contents] → [Load]




#### Import Option (opción de importación)

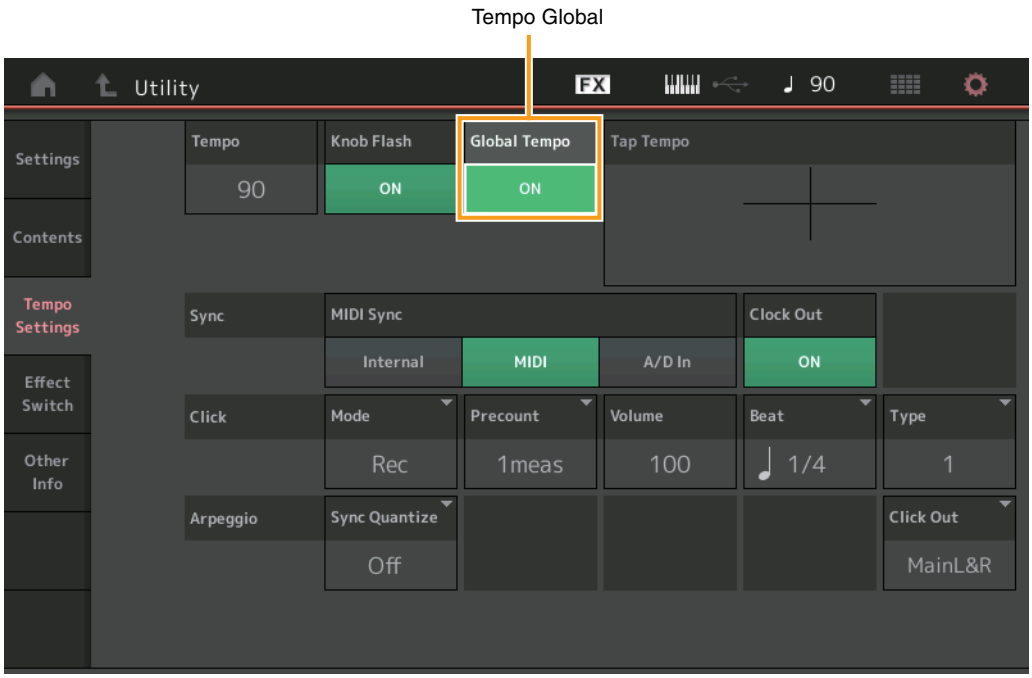
Selecciona los datos de voz o los datos de interpretación que se desea cargar. El campo Import Option aparece cuando “All” (todos) los archivos de los modelos MOTIF XS, MOTIF XF o MOXF se encuentran en la carpeta.

**Ajustes:** Voice, Perf

## Tempo Settings (ajustes de tempo)

Se ha añadido un ajuste para que el tempo actual se mantenga después de cambiar a otra interpretación.

| | |
|---|---|
| **Funcionamiento** | [UTILITY] → [Tempo Settings] o [SHIFT] + [ENTER]<br>o<br>Icono TEMPO SETTINGS (ajustes del tempo) |




### Global Tempo (tempo global)

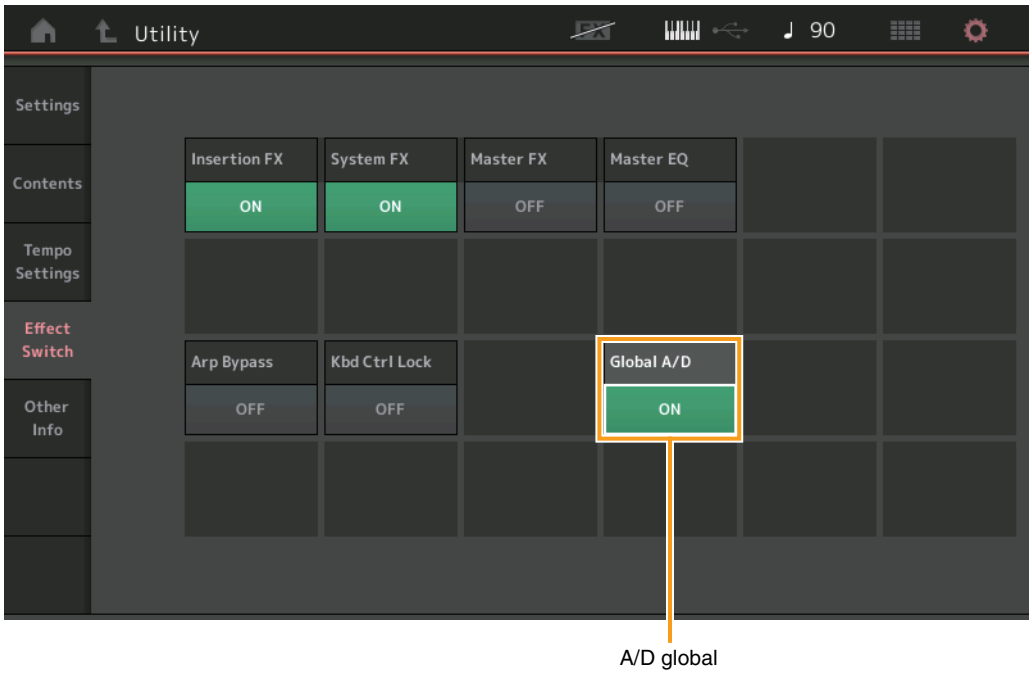
Cuando está desactivado (OFF), el tempo cambia de acuerdo con el tempo de la interpretación. Cuando está ON (activado), el tempo actual se conserva incluso después de haber cambiado a otra interpretación.

**Ajustes:** Off, On

## Effect Switch (selector de efectos)

Se ha añadido un ajuste para que el volumen actual de la parte A/D se mantenga después de cambiar a otra interpretación.

| | |
|---|---|
| **Funcionamiento** | [UTILITY] → [Effect Switch]<br>o<br>Icono Effect |




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

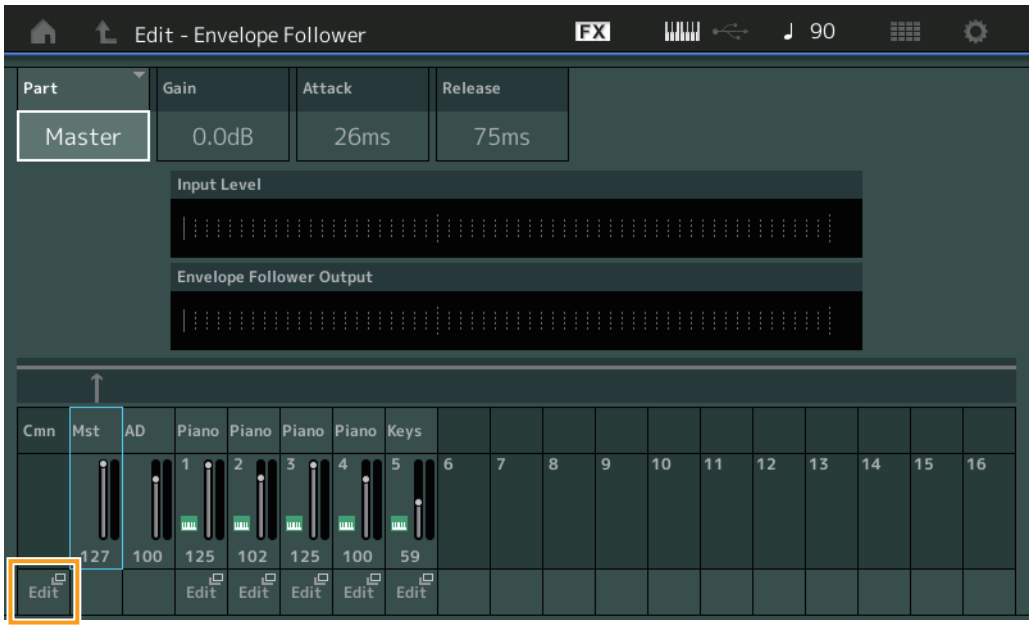
Cuando está activado (ON), ni el volumen de la parte A/D ni ningún otro parámetro relacionado se conservará después de haber cambiado a otra interpretación. Si está desactivado (OFF), el volumen de la parte A/D y los demás parámetros relacionados cambiarán en función del ajuste de volumen de la interpretación.

**Ajustes:** Off, On

# Envelope Follower (seguidor de envolvente)

Se han añadido a la pantalla Envelope Follower métodos abreviados para abrir la pantalla Control Assign.

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione una parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower



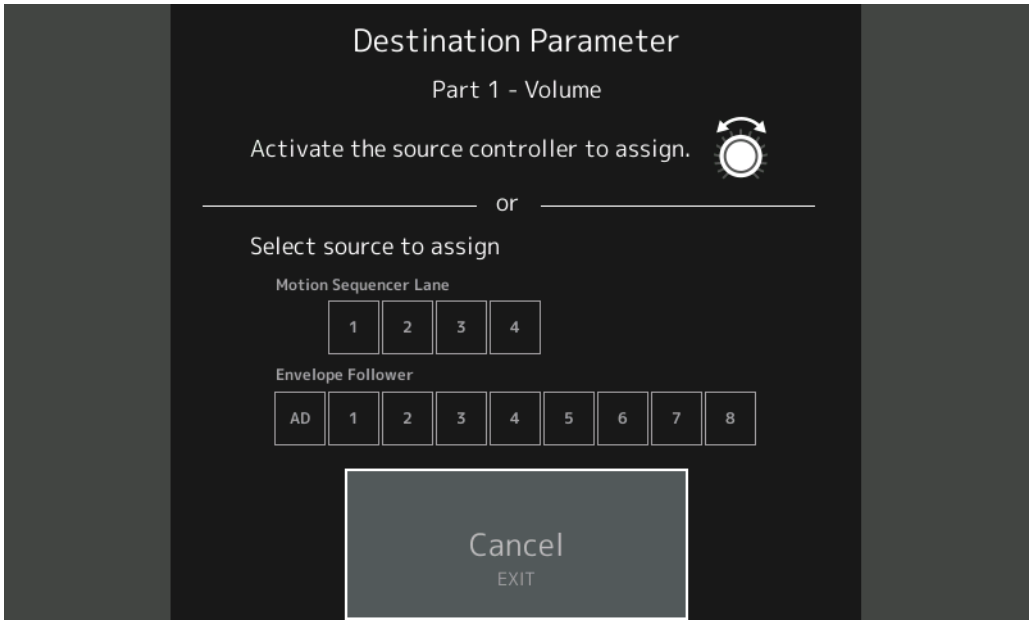

### Edit (editar)

Abre la pantalla Control Assign de la parte de destino.

# Cuadro de diálogo Control Assign (asignación de control)

Ahora puede seleccionar el Super Knob (mando maestro), la Motion Sequencer Lane (línea del secuenciador de movimiento) o el Envelope Follower (seguidor de envolventes) como origen en el cuadro de diálogo que aparece al pulsar el botón [CONTROL ASSIGN].

**Funcionamiento** Pulse el botón [CONTROL ASSIGN] cuando el cursor se encuentre en el parámetro que deba ser el destino de control.




Utilice el controlador que desee establecer como parámetro de destino o toque un número en la sección “Motion Sequencer Lane” o “Envelope Follower”.

**NOTA** Aparecerá un mensaje de error si gira el mando maestro y no queda ningún mando asignable disponible para asignar un origen.

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.60

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.
En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevos tipos de efectos.
- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se han añadido nuevas funciones a algunas pantallas para simplificar los ajustes de Super Knob.

# Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales)

El MONTAGE ofrece los siguientes tipos de efectos nuevos.

| Tipo de efecto | Descripción | Parámetro | Descripción |
|---|---|---|---|
| Spiralizer P, Spiralizer F | Filtro único que aplica procesamiento Phaser (para Spiralizer P)/ Flanger (para Spiralizer F) con cambio de afinación ascendente/ descendente aparentemente indefinido. | Spiral Speed | Determina la velocidad de la variación de tono. |
| | | Offset | Determina el tono inicial en semitonos. |
| | | Feedback | Determina el nivel de la señal de sonido obtenido desde el bloque de efectos que se devuelve a su propia entrada. |
| | | Step Mode | Determina si el tono varía de manera continua o paso a paso. |
| | | Semitones | Determina el rango de variación de tono cuando “Step Mode” se ajusta en “Semitone”. |
| | | Scale Type | Determina cómo cambia el tono cuando “Step Mode” se ajusta en “Scale”. |
| | | Spiral Sync | Determina el período de tiempo básico durante el que el tono varía paso a paso. |
| | | Ofs Transition | Determina el tiempo que transcurre después de que cambie el valor de Offset. |
| | | Step Transition | Determina cuánto tiempo tarda el tono en cambiar al tono siguiente cuando el tono varía paso a paso. |
| | | Dry/Wet | Determina el balance del sonido sin efecto y del sonido con efecto. |
| | | Spiral | Enciende o apaga el indicador luminoso (LFO). |

| Tipo de efecto | Descripción | Parámetro | Descripción |
|---|---|---|---|
| Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F | Spiralizer con LFO sincronizado con tempo. | Spiral Speed | Determina la velocidad de la variación de tono. |
| | | Offset | Determina el tono inicial en semitonos. |
| | | Feedback | Determina el nivel de la señal de sonido obtenido desde el bloque de efectos que se devuelve a su propia entrada. |
| | | Step Mode | Determina si el tono varía de manera continua o paso a paso. |
| | | Semitones | Determina el rango de variación de tono cuando “Step Mode” se ajusta en “Semitone”. |
| | | Scale Type | Determina cómo cambia el tono cuando “Step Mode” se ajusta en “Scale”. |
| | | Spiral Sync | Determina el período de tiempo básico durante el que el tono varía paso a paso. |
| | | Ofs Transition | Determina el tiempo que transcurre después de que cambie el valor de Offset. |
| | | Step Transition | Determina cuánto tiempo tarda el tono en cambiar al tono siguiente cuando el tono varía paso a paso. |
| | | Dry/Wet | Determina el balance del sonido sin efecto y del sonido con efecto. |
| | | Direction | Determina la dirección de la variación de tono. |
| | | Spiral | Enciende o apaga el indicador luminoso (LFO). |

# Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales)

El MONTAGE ofrece 8 interpretaciones nuevas.
Para conocer las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Motion Control (Control de movimiento)

## Motion Control

### Super Knob

Se han añadido botones de método abreviado añadido para simplificar los ajustes de Super Knob.

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

#### Edit Super Knob Motion Seq (Edit Super Knob Motion Sequencer)

Muestra la pantalla Knob Auto para editar el secuenciador de movimiento aplicado a Super Knob (Super Knob Motion Sequencer).

#### Edit Super Knob

Abre la pantalla Control Assign en Common/Audio Edit para ajustar parámetros controlados con Super Knob.

# Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio)

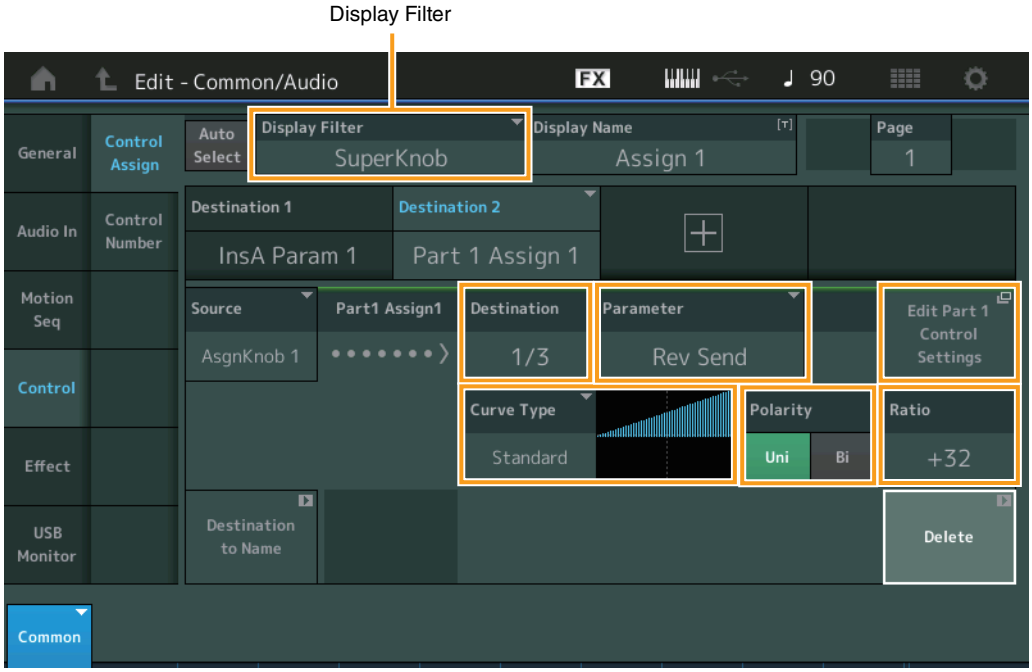
## Control

### Control Assign

Ahora puede ajustar Super Knob en “Display Filter”. También puede consultar los parámetros de partes controladas mediante mandos asignables comunes a todas las partes de esta pantalla.

**Funcionamiento**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]
o
Toque [Edit Super Knob] en la pantalla Super Knob.




#### Display Filter

Determina el controlador que se va a mostrar. Cuando se selecciona “Super Knob”, se muestran todos los ajustes de mandos asignables en los que “Super Knob Link” está ajustado en On.

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

Los parámetros siguientes solamente se muestran cuando “Destination 1 – 16” se ajusta en “Part 1 – 16 Assign 1 – 8”. Además, cuando no se ajusta Destination en ningún mando ajustable para la parte, solamente están disponibles los botones de acceso directo.

#### Destination

Determina los ajustes del controlador de la parte a mostrar.

**Ajustes:** 1 – 16 (Se muestra el número de destinos de los mandos asignables para la parte seleccionada en “Destination 1 – 16”).

#### Parameter

Determina los parámetros de la parte a controlar.

**Ajustes:** Consulte “Control List” en la lista de datos.

#### Edit Part Control Settings

Abre la pantalla Control Assign de la parte seleccionada actualmente.

### Curve Type

Determina la curva específica para cambiar el parámetro ajustado en “Destination”. El eje horizontal indica el valor de ajuste del controlador ajustado en “Source” y el eje vertical indica los valores de parámetros.

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

**Para banco de usuario:** User 1 – 32

**Cuando se lee un archivo de biblioteca:** Curves in Library 1 – 8

### Polarity (Polaridad de curva)

Determina la polaridad de curva del tipo de curva establecido en “Curve Type”.

**Ajustes:** Uni, Bi

**Uni:** cambia únicamente en dirección positiva o negativa a partir de un valor de parámetro base en función de la forma de la curva.

**Bi:** cambia en dirección positiva y negativa a partir de un valor de parámetro base.

### Ratio (Proporción de curva)

Determina la proporción de la curva.

**Ajustes:** -64 – +63

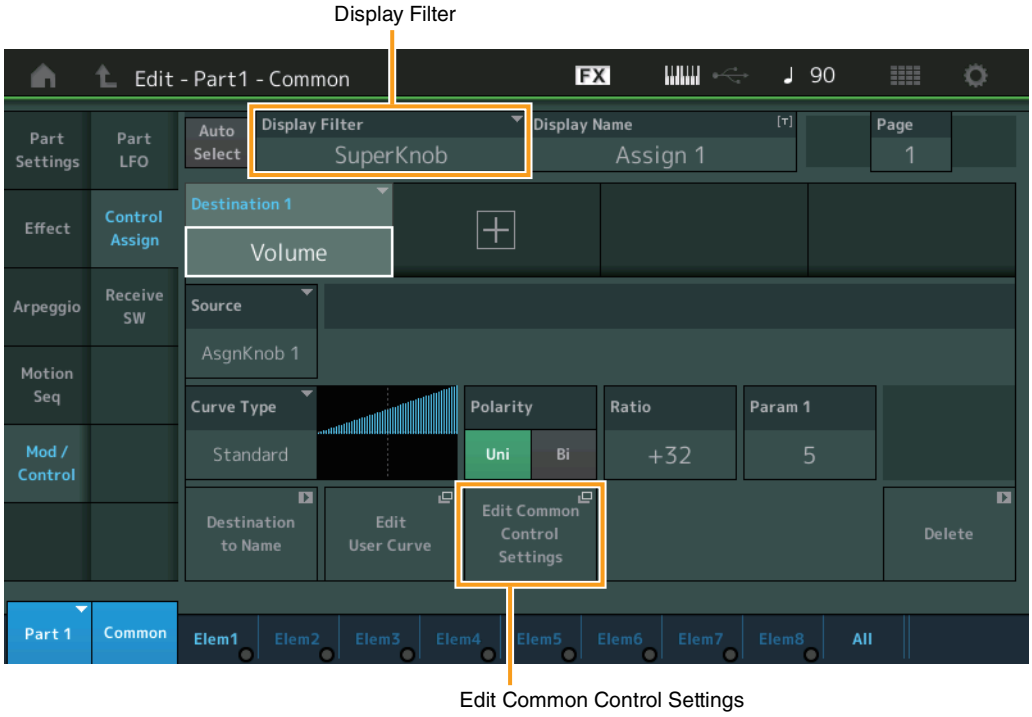
# Part Edit (edición de partes)

## Mod/Control (Modulación/Control)

### Control Assign

Ahora puede ajustar Super Knob en “Display Filter”.

**Funcionamiento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Part selection → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]




#### Display Filter

Determina el controlador que se va a mostrar. Cuando se selecciona “Super Knob”, se muestran todos los ajustes de mandos asignables a los que afectará el uso de Super Knob.

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

#### Edit Common Control Settings

Abre la pantalla Control Assign para editar los ajustes comunes o de audio.

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.50

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas.
En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevos tipos de efectos.
- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- Se ha añadido la función Favorite.
- Se ha añadido el modo “Mixing” para el ajuste “Parameter with Part” de la parte de búsqueda de categorías.
- En la pantalla Performance Play (Home), ahora puede ver diversos datos.
- Se ha añadido la función de conexión al mando maestro.
- Ahora puede controlar el volumen del monitor de la entrada de señales de audio procedente del terminal [USB TO HOST].
- Ahora puede cambiar de escena mediante mensajes de cambio de control.
- Ahora puede realizar cambios parciales en el tamaño de la fuente, en la pantalla Live Set y en la pantalla Category Search.
- Ahora puede guardar y cargar archivos de copia de seguridad en los que se almacenan todos los datos de la memoria de usuario (canciones y bibliotecas incluidas).
- Se ha mejorado cada pantalla de edición al permitir la selección táctil de las partes de la pantalla.

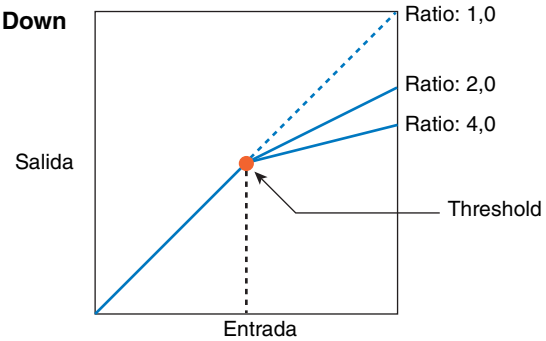
# Additional New Effect Types (Nuevos tipos de efectos adicionales)

El MONTAGE ofrece los siguientes tipos de efectos nuevos.

| Tipo de efecto | Descripción | Parámetro | Descripción |
|---|---|---|---|
| Rotary Speaker 2 | Simulador de un altavoz rotativo incluido el bloque del amplificador. | Speed Control | Cambia la velocidad de rotación. |
| | | Drive | Controla la cantidad de distorsión. |
| | | Tone | Ajusta el nivel de tono. |
| | | R/H Balance | Determina el balance de volumen del cuerno (registro superior) y el rotor (registro inferior). |
| | | Output Level | Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto. |
| | | Mic L-R Angle | Determina el ángulo izquierdo/derecho del micrófono. |
| | | Input Level | Determina el nivel de entrada. |
| | | Mod Depth | Determina la profundidad de la modulación. |
| | | Horn Slow/Fast | Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del cuerno (registro superior) de lenta a rápida cuando se cambia la velocidad de rotación. |
| | | Horn Fast/Slow | Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del cuerno (registro superior) de rápida a lenta cuando se cambia la velocidad de rotación. |
| | | Rotor Slow | Determina la frecuencia del rotor (registro inferior) cuando el control de velocidad se establece en Slow. |
| | | Horn Slow | Determina la frecuencia del cuerno (registro superior) cuando el control de velocidad se establece en Slow. |
| | | Rotor Fast | Determina la frecuencia del rotor (registro inferior) cuando el control de velocidad se establece en Fast. |
| | | Horn Fast | Determina la frecuencia del cuerno (registro superior) cuando el control de velocidad se establece en Fast. |
| | | Rtr Slow/Fast | Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del rotor (registro inferior) de lenta a rápida cuando se cambia la velocidad de rotación. |
| | | Rtr Fast/Slow | Determina cuánto tarda en cambiar la velocidad de rotación del rotor (registro inferior) de rápida a lenta cuando se cambia la velocidad de rotación. |

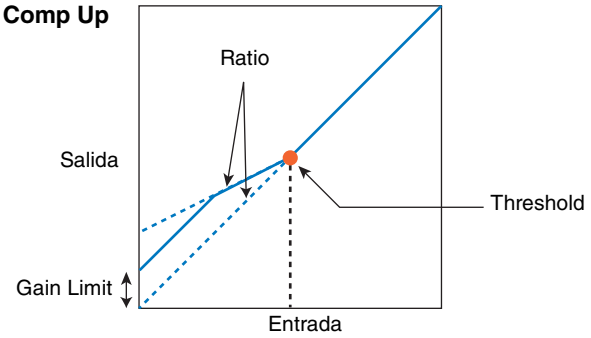
| Tipo de efecto | Descripción | Parámetro | Descripción |
|---|---|---|---|
| Uni Comp Down | Compresor que utiliza el algoritmo “downward” para hacer los sonidos altos más bajos. | Threshold | Determina el nivel de entrada mínimo en el que se aplica el efecto del compresor. |
| | | Knee | Determina cómo cambia el intervalo de transición en torno al umbral. Cuanto mayor es el valor, más superficial es la curva de transición. |
| | | Attack | Determina el tiempo que tarda el efecto en alcanzar su compresión máxima. |
| | | Release | Determina el tiempo que tarda el efecto del compresor en disminuir o reducirse progresivamente. |
| | | Ratio | Determina la proporción del compresor. |
| | | Side Chain EQ | Cuando se activa esta opción, se aplica el ecualizador para el intervalo de nivel de entrada correspondiente de la cadena lateral. |
| | | SC EQ Q | Determina el ancho de banda del ecualizador de la cadena lateral. |
| | | SC EQ Freq | Determina la frecuencia central del ecualizador de la cadena lateral. |
| | | SC EQ Gain | Determina la ganancia de nivel del ecualizador de la cadena lateral. |
| | | Dry/Wet | Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto. |
| | | Output Level | Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto. |
| | | Make Up Gain | Determina la ganancia de salida del bloque del compresor. |
| | | Post-comp HPF | Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto que sigue el compresor. |
| | | Clipper | Determina en qué medida se aplica la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia. |
| | | Clipper Source | Determina la señal a la que se aplica el efecto de la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia. |
| | | Side Chain Lvl | Determina el nivel de entrada de la cadena lateral. |

**Uni Comp Down**



| Tipo de efecto | Descripción | Parámetro | Descripción |
|---|---|---|---|
| Uni Comp Up | Compresor que utiliza el algoritmo “upward” para hacer los sonidos bajos más altos. | Threshold | Determina el nivel de entrada máximo al que se aplica el efecto del compresor. |
| | | Knee | Determina cómo cambia el intervalo de transición en torno al umbral. Cuanto mayor es el valor, más superficial es la curva de transición. |
| | | Attack | Determina el tiempo que tarda el efecto en alcanzar su compresión máxima. |
| | | Release | Determina el tiempo que tarda el efecto del compresor en disminuir o reducirse progresivamente. |
| | | Ratio | Determina la proporción del compresor. |
| | | Side Chain EQ | Cuando se activa esta opción, se aplica el ecualizador para el intervalo de nivel de entrada correspondiente de la cadena lateral. |
| | | SC EQ Q | Determina el ancho de banda del ecualizador de la cadena lateral. |
| | | SC EQ Freq | Determina la frecuencia central del ecualizador de la cadena lateral. |
| | | SC EQ Gain | Determina la ganancia de nivel del ecualizador de la cadena lateral. |
| | | Dry/Wet | Determina el balance del sonido sin procesar y del sonido con efecto. |
| | | Output Level | Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto. |
| | | Make Up Gain | Determina la ganancia de salida del bloque del compresor. |
| | | Post-comp HPF | Determina la frecuencia de corte del filtro de paso alto que sigue el compresor. |
| | | Clipper | Determina en qué medida se aplica la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia. |
| | | Clipper Source | Determina la señal a la que se aplica el efecto de la herramienta de corte para reducir forzosamente la ganancia. |
| | | Gain Limit | Determina el nivel de ganancia máximo. |
| | | Side Chain Lvl | Determina el nivel de entrada de la cadena lateral. |

**Uni Comp Up**




| Tipo de efecto | Descripción | Parámetro | Descripción |
|---|---|---|---|
| Parallel Comp | Compresor que aplica un procesamiento paralelo de los sonidos comprimidos y de los sonidos sin procesar. | Type | Determina el tipo de compresor. |
| | | Compression | Determina en qué medida se aplica el compresor. |
| | | Texture | Determina la textura del efecto del compresor. |
| | | Output Level | Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto. |
| | | Input Level | Determina el nivel de entrada. |

| Tipo de efecto | Descripción | Parámetro | Descripción |
|---|---|---|---|
| Presence | Efecto para destacar la presencia oculta en los sonidos de entrada. | Presence | Determina en qué medida se aplica el efecto. |
| | | Texture | Determina la textura del efecto de sonido. |
| | | Output Level | Determina el nivel de salida de los sonidos con efecto. |

# Additional New Performances (Nuevas interpretaciones adicionales)

El MONTAGE ofrece 52 interpretaciones nuevas.
Para conocer las interpretaciones añadidas, consulte la lista de datos.

# Category Search (Búsqueda de categorías)

## ■ Búsqueda de categorías de interpretaciones, búsqueda de categorías de arpegios, búsqueda de categorías de formas de onda

Se ha añadido la función Favorite, lo que ofrece un acceso rápido a los sonidos y arpegios que desee. En esta sección, se explica un ejemplo de la función Favorite para la búsqueda de categorías de interpretaciones.

**NOTA** Puede filtrar la lista de interpretaciones por favoritos en la parte Category Search y en Performance Merge, pero no podrá activar ni desactivar el icono de favoritos desde las pantallas de búsqueda.

**Funcionamiento**

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)
o
toque el nombre de la interpretación → Seleccione [Search] en el menú que aparece.

### Favorite Set/Unset

Introduce (Set) o cancela (Unset) el icono de Favorite a la interpretación seleccionada en ese momento. No está disponible cuando el cursor no aparece en la lista de interpretaciones.

**NOTA** También puede introducir y cancelar el icono de Favorite desde el menú que aparece al tocar el nombre de la interpretación en la pantalla Performance Play (Home).

### Favorite All Clear

Borra todos los iconos de Favorite de las interpretaciones. Solo está disponible cuando hay al menos una interpretación con un icono de Favorite.

### Bank/Favorite (selección/favoritos del banco de interpretaciones)

Filtra la lista de interpretaciones por banco o favorito. Cuando se selecciona Favorite, solo se muestran las interpretaciones con un icono de Favorite.

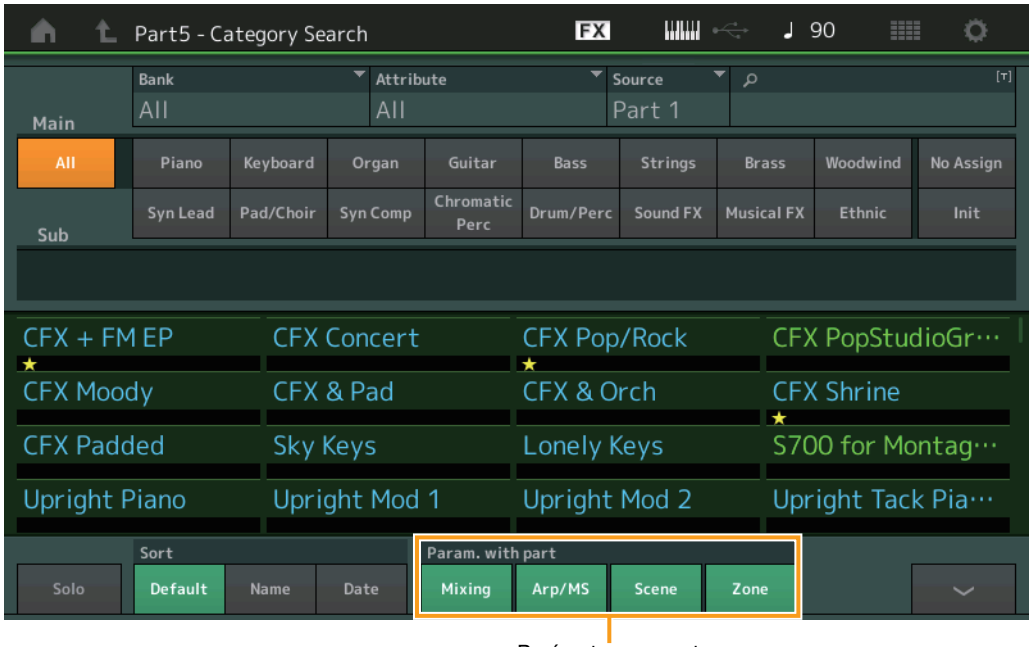
**Ajustes:** All, Favorite, Preset, User, Library Name (al leer el archivo de biblioteca)

**NOTA** Cuando la pantalla Category Search esté seleccionada, pulse el botón [CATEGORY] varias veces para cambiar los bancos entre All, Favorite, Preset, User, Library (al leer el archivo de biblioteca). Si mantiene pulsado el botón [CATEGORY], podrá volver a All.

## ■ Búsqueda de categorías de partes

Cuando la opción “Mixing” del ajuste “Parameter with Part” está desactivada, puede cambiar los sonidos continuamente con los valores de ajuste actuales de la parte, como el volumen, la posición estéreo y el desplazamiento de notas.

| | |
|---|---|
| **Funcionamiento** | [PERFORMANCE] → (Cuando la parte a la que se haya asignado algún sonido esté seleccionada) seleccione el nombre de la parte → [SHIFT] + [CATEGORY] (búsqueda de categorías de partes)<br>o<br>(cuando está seleccionada una parte a la que se ha asignado cualquier sonido) toque el nombre de la parte → Seleccione [Search] en el menú que aparece. |




Parámetro con parte

### Param. with part (parámetro con parte)

Determina si se leerán y utilizarán o no los valores de los parámetros para la siguiente interpretación. Cuando el conjunto de parámetros está desactivado, los valores de ajustes actuales se usan de forma continua incluso cuando se selecciona la interpretación siguiente.

**Ajustes:** Off, On

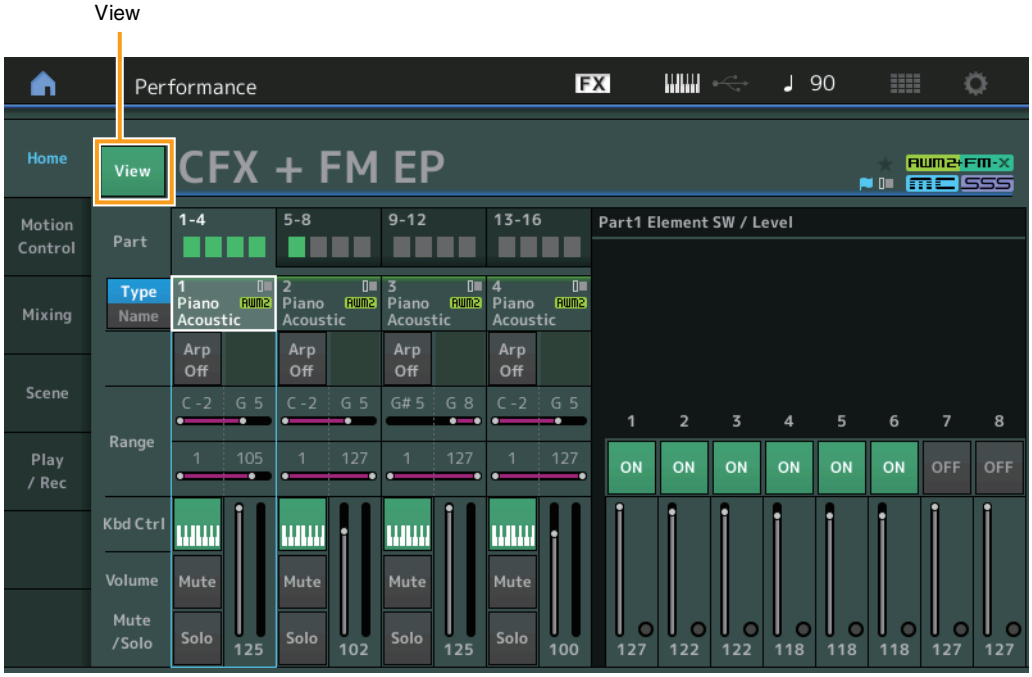
# Performance Play (Home)

Ahora puede ver diversos datos activando la opción “View”.

## Home

**Funcionamiento**

Pulse el botón [PERFORMANCE]
o
toque el icono [HOME].




### View

Determina si la información detallada de cada parte aparece (On) o no (Off). La información mostrada varía según la posición del cursor o los ajustes de la función de control.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Cuando el cursor se encuentra en el nombre de la interpretación, en la pantalla Performance Play (Home), también puede cambiar las vistas de información pulsando el botón [PERFORMANCE].

En esta sección, se explica cuándo se activa “View”.

## ■ Vista Element

Solo aparece cuando la parte seleccionada en ese momento es Normal Part (AWM2) y el botón [PERFORMANCE CONTROL] o “Element/Operator control” está activado.

### Element SW (selector de elementos)

Determina si cada elemento está activado o no.

**Ajustes:** Off, On

### Element Level

Determina el nivel de salida del elemento.

**Ajustes:** 0 – 127

## ■ Vista Drum Key

Solo aparece cuando la parte seleccionada en ese momento es Drum y el botón [PERFORMANCE CONTROL] o “Element/Operator Control” está activado.

### Drum Key Level

Determina el nivel de salida de la tecla de percusión.

**Ajustes:** 0 – 127

## ■ Vista Algorithm

Solo aparece cuando la parte seleccionada en ese momento es Normal Part (FM-X) y el botón [PERFORMANCE CONTROL] o “Element/Operator Control” está activado.

### Algorithm (número de algoritmo)

Cambia de algoritmo.

**Ajustes:** Consulte el documento PDF Lista de datos.

**NOTA** Al tocar la imagen Algorithm, aparece la pantalla Algorithm Search.

### Feedback (nivel de realimentación)

Las formas de onda se pueden cambiar realimentando una parte de la señal generada por un operador a través del mismo. Este parámetro permite establecer el nivel de realimentación.

**Ajustes:** 0 – 7

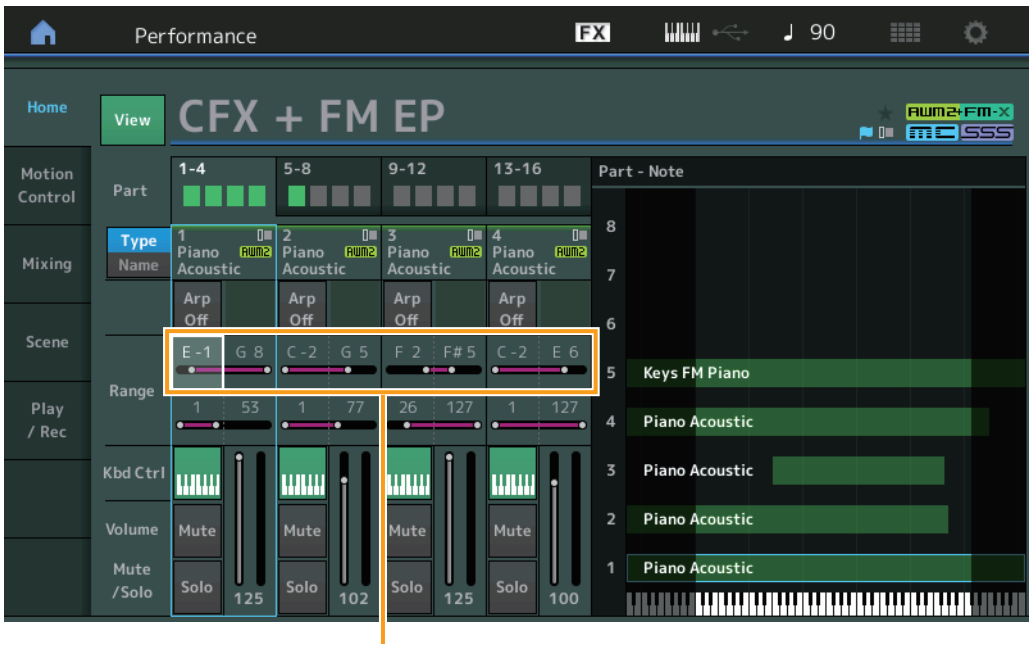
### Operator Level

Determina el nivel de salida del operador.

**Ajustes:** 0 – 99

## ■ Vista Part – Note

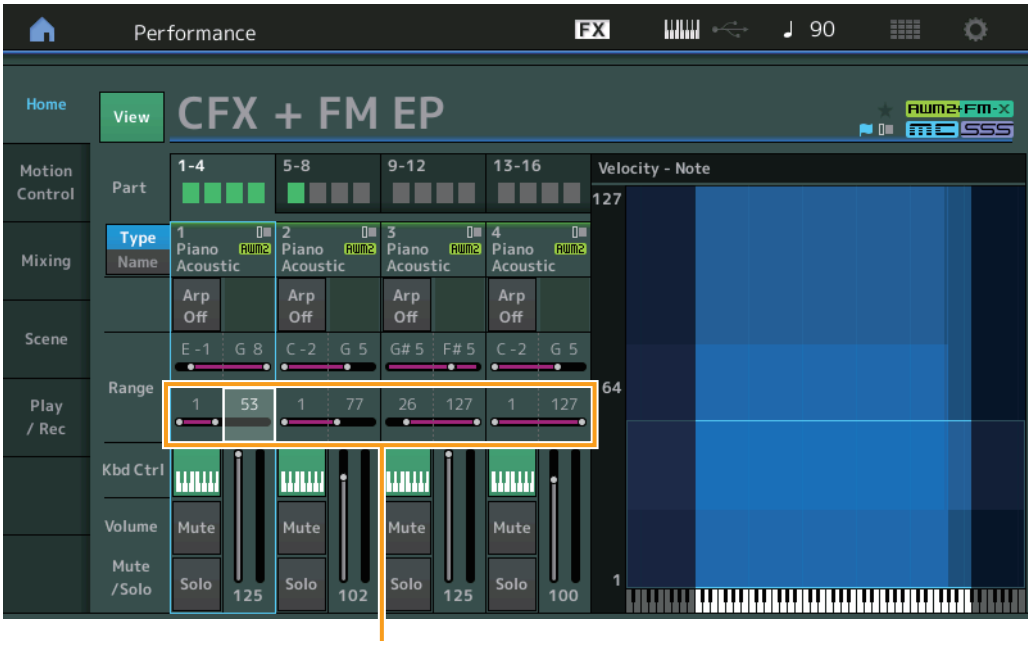
Solo aparece cuando el botón [PART CONTROL] está activado o el cursor se encuentra en el margen de sonoridad. Es útil para comprobar los ajustes de la capa y división entre las partes.




Margen de sonoridad

## ■ Vista Velocity – Note

Solo aparece cuando el cursor se encuentra en cualquier límite de velocidad de partes. Es útil para configurar la división de velocidad entre partes.




Límite de velocidad

# Motion Control

## Motion Control

### Super Knob

Ahora puede realizar el ajuste de enlace individual de los mandos asignables, a los que se han asignado las funciones comúnmente efectivas de todas las partes asignadas, con el mando maestro.

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

#### MS Master (selector maestro del secuenciador de movimiento)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento para toda la interpretación. Este ajuste se aplica al botón [MOTION SEQ ON/OFF] del panel.

**Ajustes:** Off, On

#### Super Knob MS (selector del secuenciador de movimiento del mando maestro)

Activa o desactiva el secuenciador de movimiento que se aplica al mando maestro.

**Ajustes:** Off, On

#### Super Knob Link

Activa o desactiva el enlace entre el mando asignable y el mando maestro. Cuando está desactivado, el valor de la función asignada al mando correspondiente no cambia aunque se controle el mando maestro.

**Ajustes:** Off, On

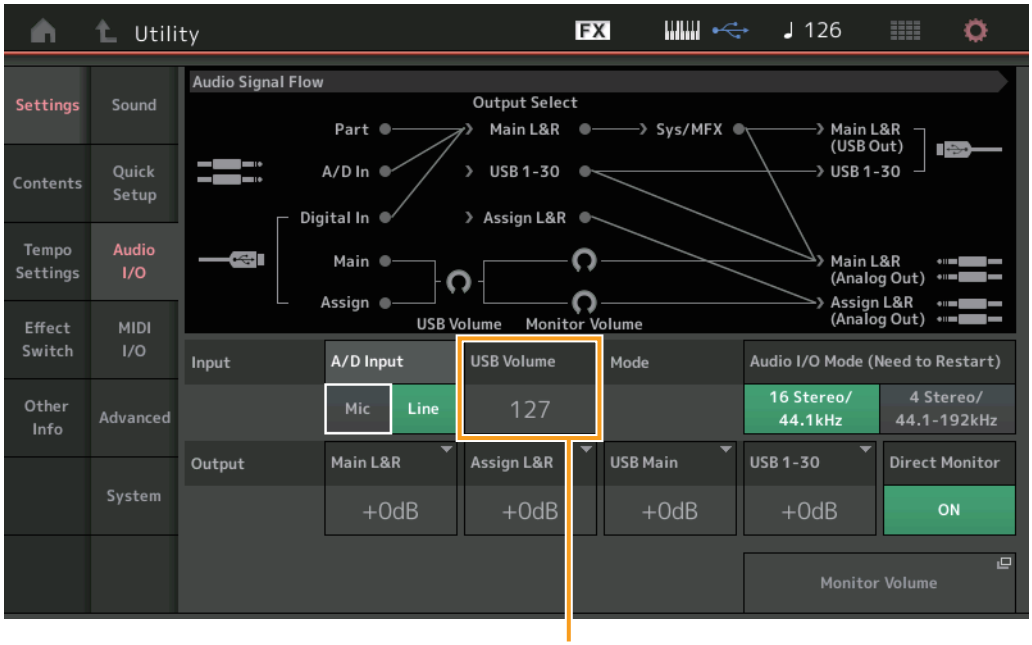
# Utility

## Settings

### Audio I/O

Ahora puede controlar el volumen del monitor de la entrada de señales de audio procedente del terminal [USB TO HOST].

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




Volumen de la entrada USB

#### USB Volume (volumen de la entrada USB)

Ajusta el volumen de la entrada de señales de audio procedentes del terminal [USB TO HOST]. Este ajuste se aplica a la ganancia de salida de las tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] y las tomas ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

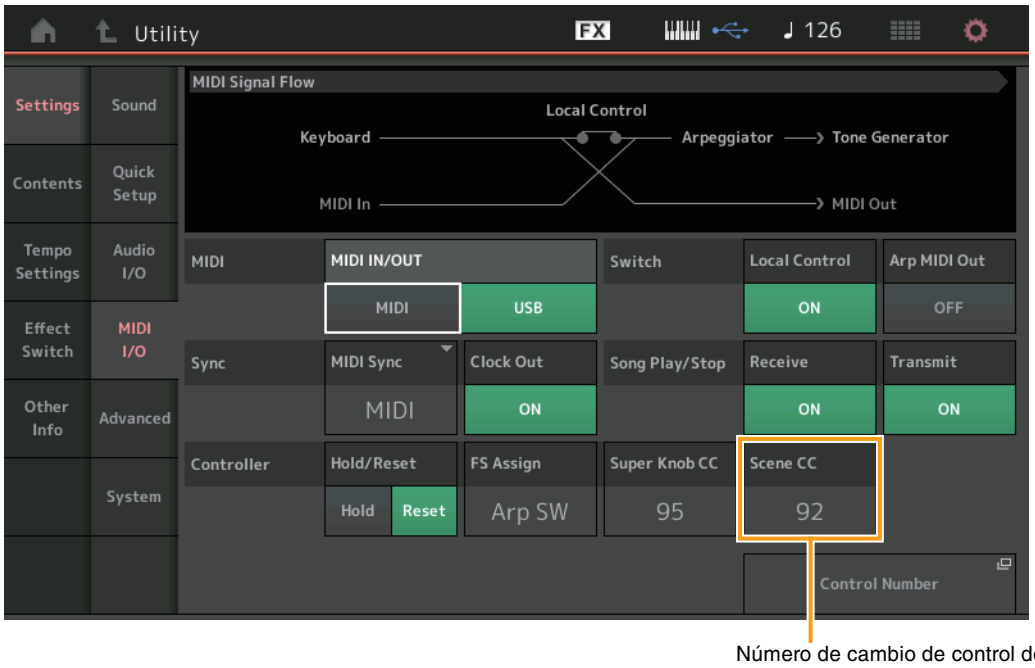
**Ajustes:** 0 – 127

**NOTA** El volumen de la entrada USB se almacena como parte de los ajustes generales del sistema, no como datos de interpretación.

## MIDI I/O

Ahora puede cambiar de escena mediante mensajes de cambio de control.

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




### Scene CC (número de cambio de control de escena)

Determina el número de cambio de control generado al cambiar de escena. Aunque el instrumento reciba del equipo externo un mensaje MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí, el instrumento asumirá que el mensaje se generó al cambiar de escena.

**Ajustes:** Off, 1 – 95

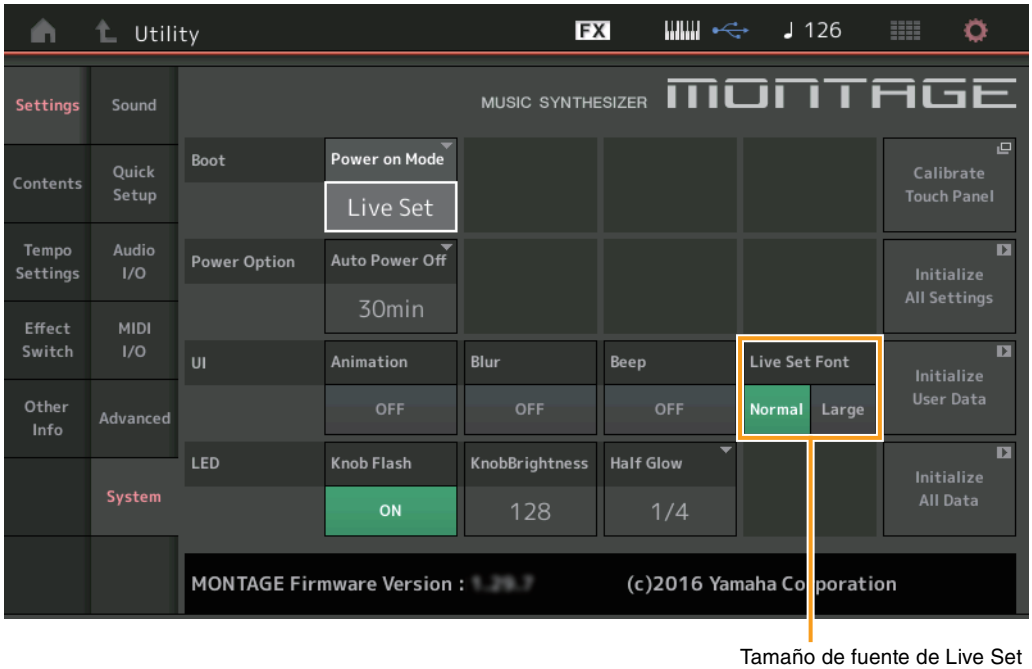
**NOTA** Scene 1 – 8 se selecciona según el valor de cambio de control.
0 – 15: Scene 1, 16 – 31: Scene 2, 32 – 47: Scene 3, 48 – 63: Scene 4, 64 – 79: Scene 5, 80 – 95: Scene 6, 96 – 111: Scene 7, 112 – 127: Scene 8

**NOTA** Cuando se configura el mismo número de cambio de control tanto para el cambio de control del mando maestro como para el cambio de control de escena, aparece una marca de exclamación (!) antes del valor. En ese caso, los cambios al control de la escena tienen prioridad y se ignoran los cambios para controlar el mando maestro.

## System

Ahora puede realizar cambios parciales en el tamaño de la fuente, en la pantalla Live Set y en la pantalla Category Search.

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Settings] → [System]




### Live Set Font (tamaño de fuente de Live Set)

Determina el tamaño de la fuente del nombre del contenido de la pantalla Live Set y la pantalla Category Search.

**Ajustes:** Normal, Large

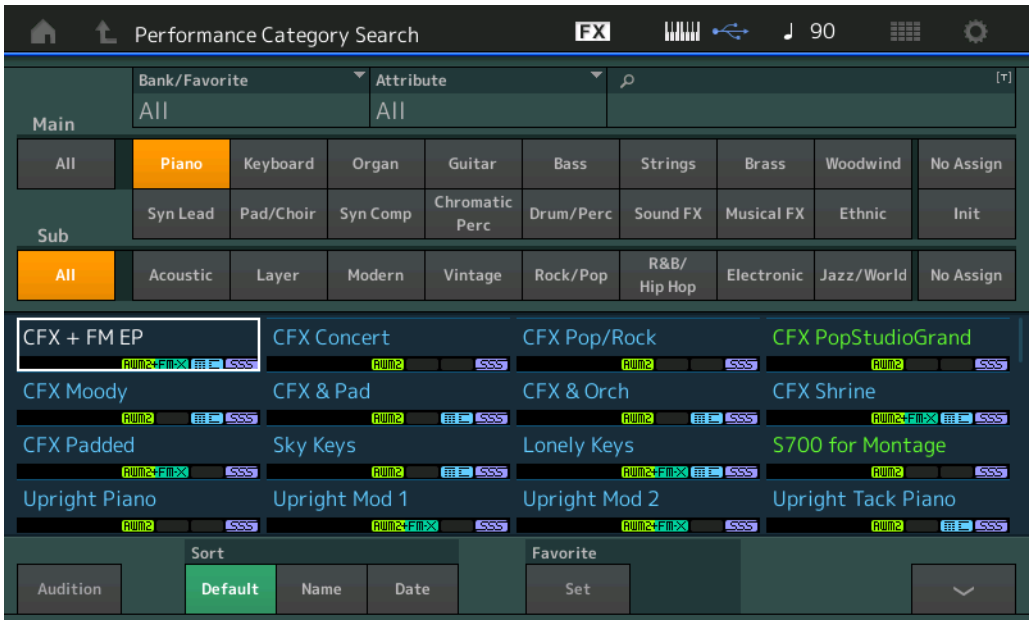
## ■ Pantalla Live Set

- **Normal**

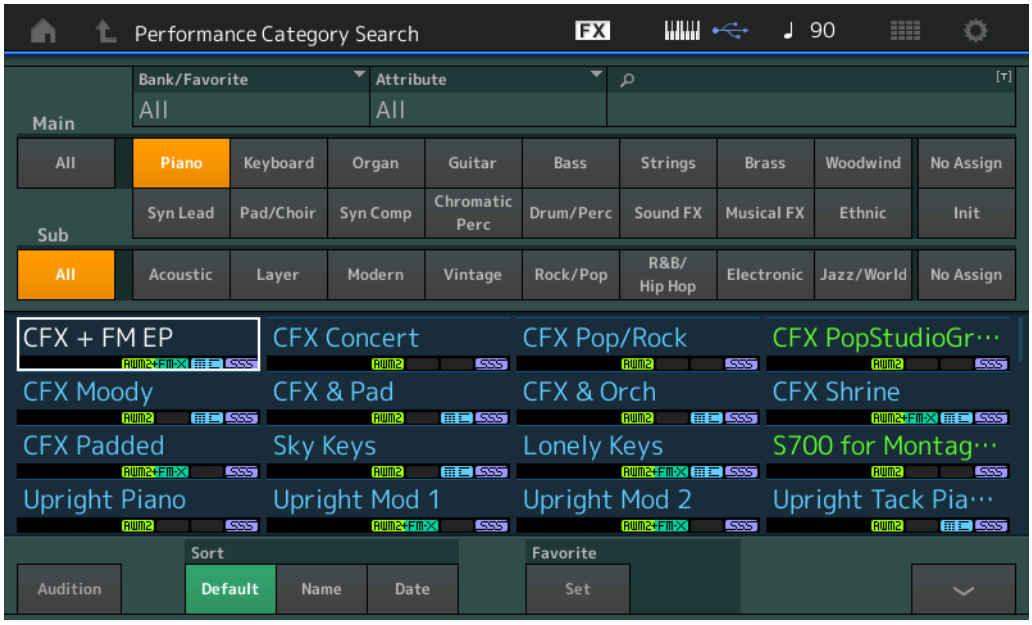
- **Large**

## ■ Pantalla Category Search

- **Normal**




- **Large**

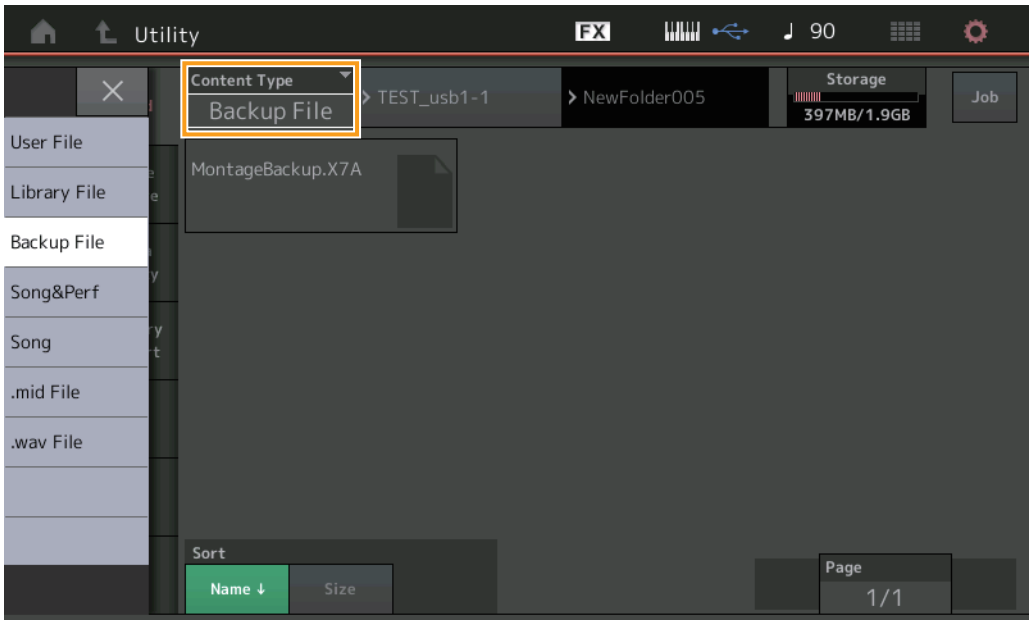


## Contents

Ahora puede guardar y cargar archivos de copia de seguridad en los que se almacenan todos los datos de la memoria de usuario (canciones y bibliotecas incluidas).

### Load

**Funcionamiento** [UTILITY] → [Contents] → [Load]

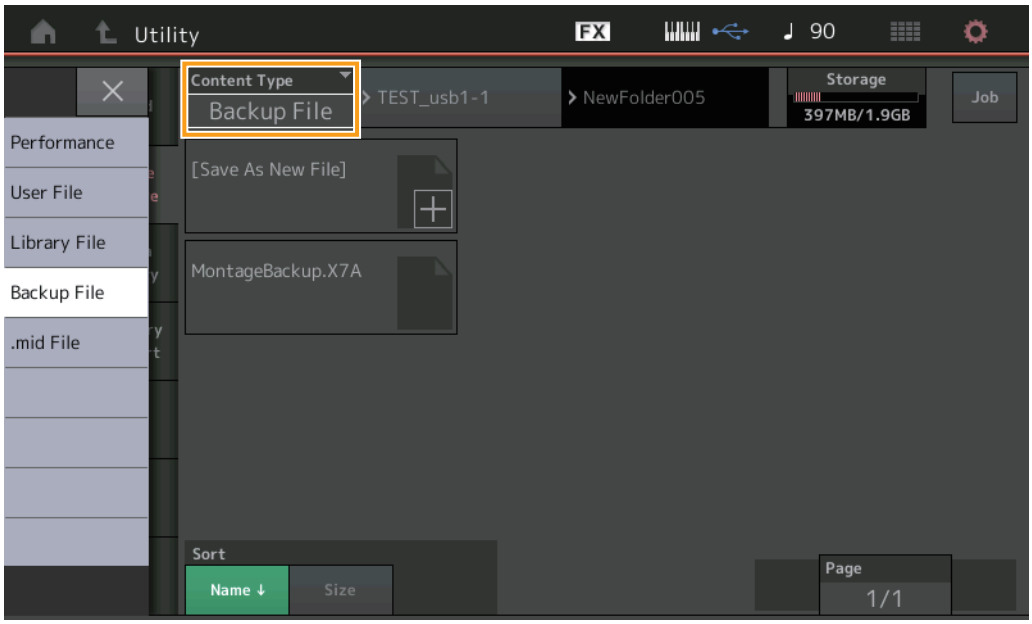



### Content Type

| Tipo de archivo | Tipo de dispositivo | Extensión | Descripción |
|---|---|---|---|
| Backup File | Archivo | .X7A | Los datos se guardan en una memoria flash USB como archivo de copia de seguridad que puede volver a cargarse en la memoria de usuario.<br>Un archivo de copia de seguridad incluye todos los datos de usuario, de las bibliotecas y de las canciones. |

## Store/Save

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

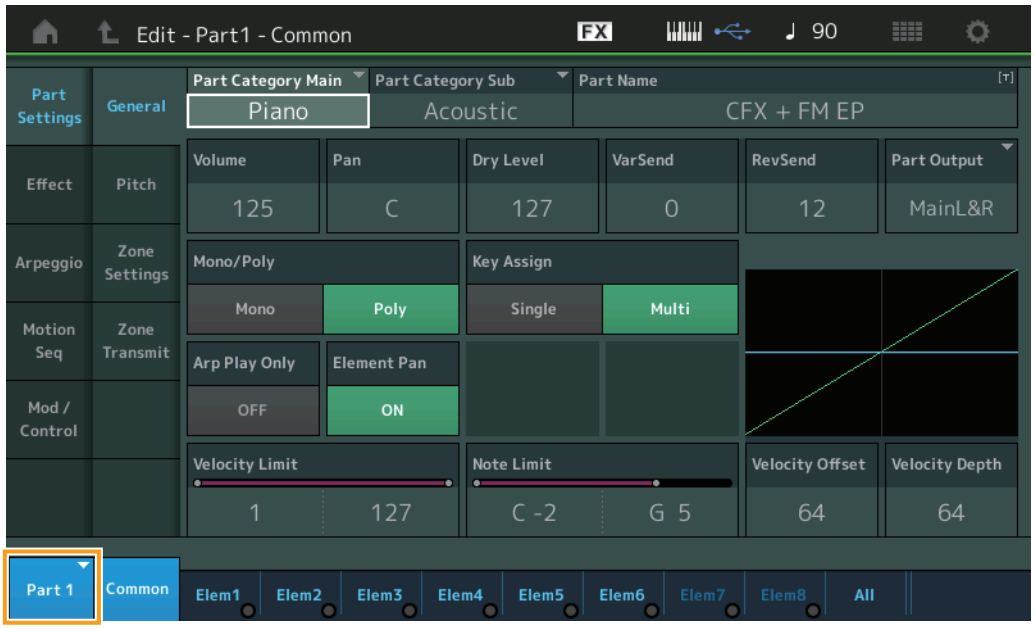



### Content Type

| Tipo de archivo | Tipo de dispositivo | Extensión | Descripción |
|---|---|---|---|
| Backup File | Archivo | .X7A | Los datos que se guardan en la memoria de usuario pueden guardarse en la memoria flash USB.<br>Un archivo de copia de seguridad incluye todos los datos de usuario, de las bibliotecas y de las canciones. |

# Edit

Cada una de las siguientes pantallas de edición (Edit) se ha mejorado y ahora puede seleccionar la parte deseada tocando el nombre de una parte en la pantalla: pantalla Normal Part (AWM2) Edit, pantalla Drum Part Edit, pantalla Normal Part (FM-X) Edit y pantalla Common/Audio Edit. Veamos un ejemplo de la pantalla Normal Part (AWM2) Edit.




### Part

Indica la parte seleccionada. Al tocar esta opción, se genera una lista emergente para cambiar la parte que desee editar.

**Ajustes:** Common, Part 1 – 16

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.20

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas. En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

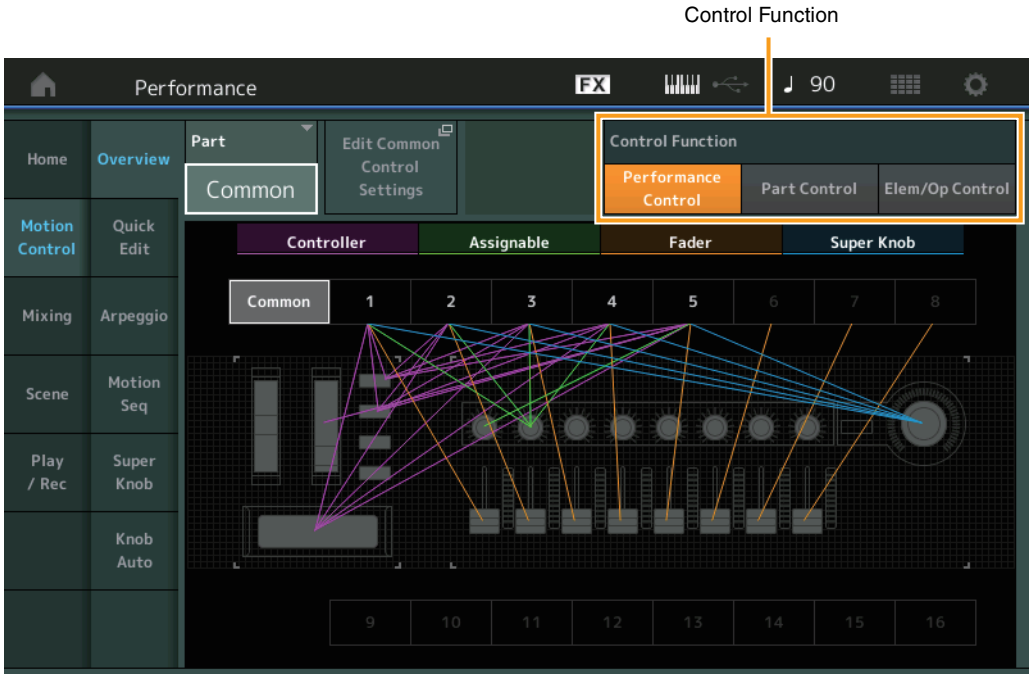
- Se han añadido los parámetros Element/Operator Control en “Control Function”.
- Se pueden almacenar los ajustes de Control Function como datos de interpretación.
- Se ha añadido la función Loop de reproducción de canciones en bucle.
- Se ha añadido la función User Arpeggio de arpegio de usuario.
- Ahora se pueden silenciar por separado las partes originales y las partes añadidas mediante la función Performance Merge de fusión de interpretaciones.
- Se han añadido ajustes de Monitor Volume para la conexión USB.
- Se puede controlar el mando maestro mediante mensajes de cambio de control MIDI.
- Se pueden copiar o intercambiar tipos de arpegios.
- Se pueden copiar o intercambiar secuencias de movimiento.
- Se han añadido las funciones Arp Bypass de omisión de arpegio y Kbd Ctrl Lock de bloqueo de control de teclado para “Effect Switch”.

# Motion Control (control de movimiento)

## Motion Control (control de movimiento)

### Overview (descripción general)

**Funciona-miento** [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] o bien [SHIFT] + [PERFORMANCE]




**Control Function (función de control)**

Alterna entre el control de la interpretación (Performance Control), de la parte (Part Control) y del elemento u operador (Elem/Op Control).

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

**NOTA** Se pueden almacenar las operaciones de la función de control como datos de interpretación.

**NOTA** También se puede seleccionar el control de elemento u operador manteniendo pulsado el botón [SHIFT] y pulsando al mismo tiempo los botones [PART CONTROL].

### ■ Cuando está seleccionado “Elem/Op Control”

Los botones numéricos A [1] – [16], B [1] – [8] y C [1] – [8] actúan igual que cuando está seleccionada la opción “Part Control”.

| Botones numéricos | Botones PART [MUTE] y y PART [SOLO] desact. | Botón PART [MUTE] act. | Botón PART [SOLO] act. |
|---|---|---|---|
| Botones numéricos A [1] – [8] (línea superior) | Selección de parte (1 – 8) | Silenciamiento de parte (1 – 8) | Selección de parte (1 – 8) |
| Botones numéricos A [9] – [16] (línea inferior) | Selección de parte (9 – 16) | Silenciamiento de parte (9 – 16) | Parte con solo (9 – 16) |
| Botones numéricos B [1] – [8] | Secuenciador de movimiento de cada parte act./desact. (1 – 8/9 – 16) | | |
| Botones numéricos C [1] – [8] | Arpegios de cada parte act./desact. (1 – 8/9 – 16) | | |

Cuando está seleccionada la opción “Elem/Op Control” y está activado el botón PART [COMMON], los mandos deslizantes de control 1 – 8 controlan los niveles de los elementos u operadores de la parte 1.

**NOTA** La función Element/Operator Control resulta útil para reproducir interpretaciones, por ejemplo, las que contienen partes solo de órgano, porque al controlar el volumen de Elements en la pantalla de conjuntos para actuaciones cambia los armónicos del sonido Organ, al igual que sucede en un órgano real.

# Play/Rec (reproducción/grabación)

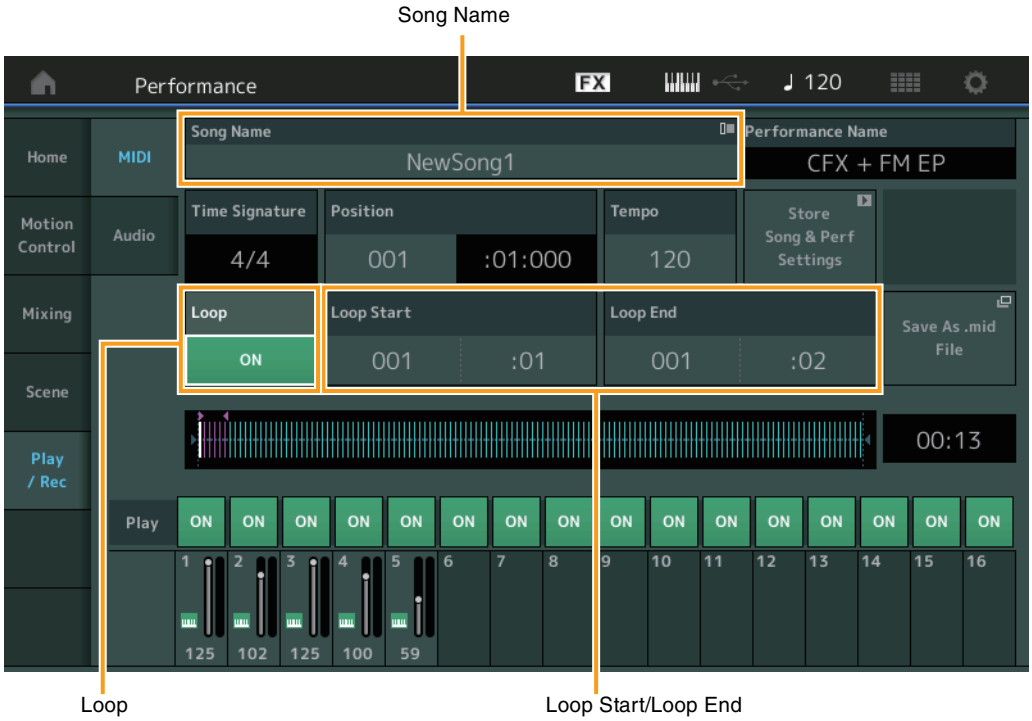
## Play/Rec (reproducción/grabación)

### MIDI

Es posible reproducir canciones en bucle.

### ■ Reproducción y reproducción en espera

| | |
|---|---|
| **Funciona-miento** | Botón [▶] (reproducción) o bien<br>[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] |




#### Song Name (nombre de la canción)

Indica el nombre de la canción seleccionada. Al tocar Song Name se abre un menú que permite seleccionar Load, Rename y User Arpeggio.

#### Loop (reproducir en bucle)

Determina si la canción se reproducirá de una sola vez o continuamente. Cuando el parámetro está activado, se reproduce una y otra vez la canción entre los puntos de inicio y final del bucle, “Loop Start” y “Loop End” respectivamente.

**Ajustes:** Off, On

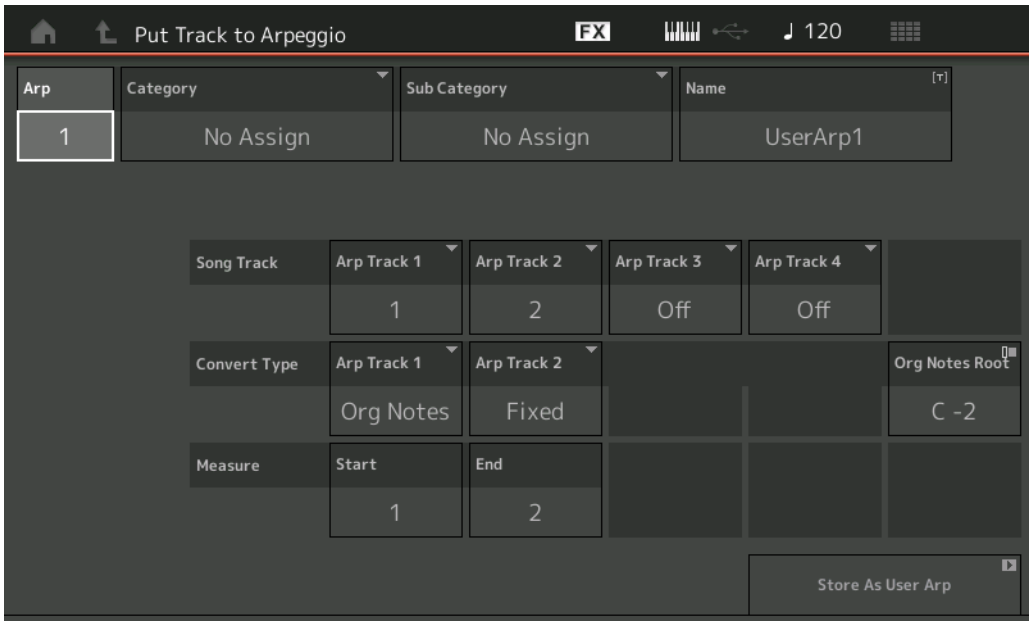
#### Loop Start/Loop End (inicio/final del bucle)

Determina las posiciones de inicio y finalización de la reproducción en bucle. El número de compás se muestra en la celda de la izquierda y el número de tiempo, en la celda de la derecha. No está disponible cuando la opción “Loop” está desactivada.

## ■ Put Track to Arpeggio (poner pista en arpegio)

Esta función copia los datos de los compases especificados de una pista para crear datos de arpegio. En la pista de arpegio se pueden grabar hasta 16 números de notas únicas. Si se han grabado más 16 números de notas diferentes en los datos de la secuencia MIDI, la operación de conversión reduce las notas que superen el límite. Por ello, asegúrese de grabar un máximo de 16 notas diferentes cuando cree un arpegio, especialmente cuando use varias pistas.

**Funciona-miento** Botón [►] (PLAY) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → toque el nombre de la canción para abrir el menú → [User Arp] en el menú




### Arp (número de arpegio)

Determina el número del arpegio de usuario. Uno de los números que no esté en uso se asignará automáticamente de forma predeterminada. Cuando se selecciona un número que ya está en uso, se sobrescriben los datos de arpegio anteriores contenidos en ese número.

**Ajustes:** 1 – 256

### Category (categoría de arpegio)

Determina la categoría, Main (principal) y Sub (secundaria), para los datos de arpegio creados.

**Ajustes:** Consulte la Lista de categorías de tipos de arpegio en el Manual de referencia que encontrará en la documentación en PDF.

### Name (nombre del arpegio)

Determina el nombre del arpegio de usuario. El nombre de arpegio puede contener 20 caracteres, como máximo.

### Song Track (pista de canción)

Determina la pista de la canción de origen de cada pista del arpegio.

### Convert Type (tipo de conversión)

Determina cómo se van a convertir los datos de la secuencia MIDI (de pistas de la canción) en datos de arpegio de una de las tres formas siguientes. Este parámetro se puede definir para cada pista.

**Ajustes:** Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** el arpegio se reproduce utilizando únicamente la nota tocada y sus octavas.

**Fixed:** al tocar cualquier nota se activarán los datos de la misma secuencia MIDI.

**Org Notes** (notas originales): básicamente, es lo mismo que “Fixed”, con la excepción de que las notas de reproducción del arpegio serán diferentes según el acorde tocado.

### Original Notes Root (nota fundamental original)

Determina la nota fundamental cuando el tipo de conversión de alguna pista se define como “Org Notes”. Solo está disponible cuando hay alguna pista definida en “Org Notes”.

**Ajustes:** C-2 – G8

### Measure (compás)

Determina el intervalo de compases que se va a copiar a los datos del arpegio.

**Ajustes:** 001 – 999

### Store As User Arp (almacenar como arpegio de usuario)

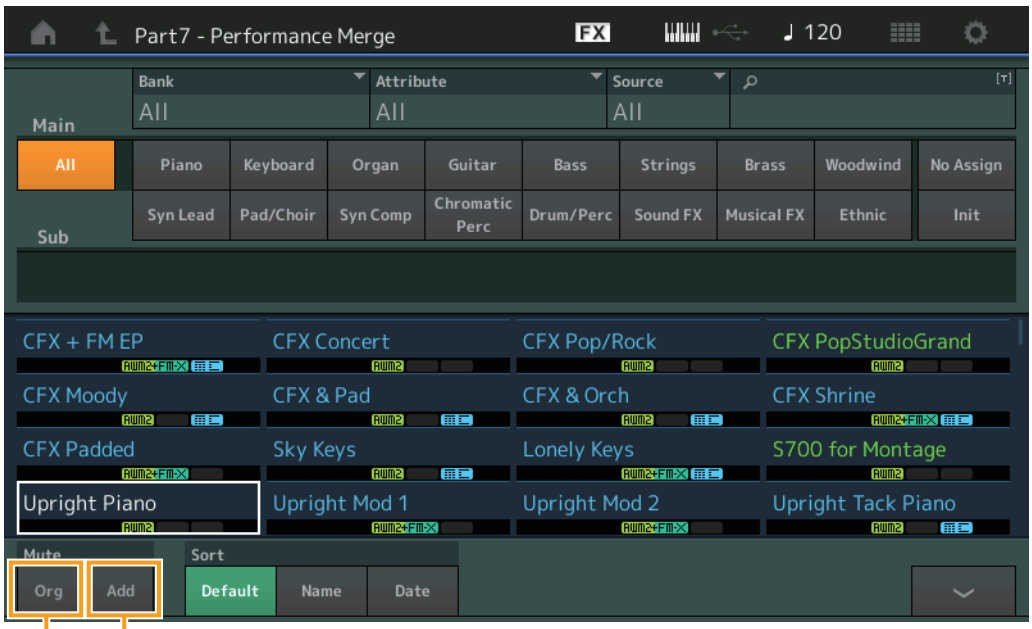
Almacena los datos como arpegio de usuario con todos los ajustes configurados en esta pantalla. No está disponible si todas las pistas están desactivadas.

# Category Search (búsqueda de categorías)

## ■ Performance Merge (fusión de interpretaciones)

Permite silenciar por separado las partes originales y las partes añadidas.

**Funciona-miento** [PERFORMANCE] → (la parte seleccionada y las siguientes a esta no deben estar asignadas) → [SHIFT] + [CATEGORY] o bien toque el icono “+”




Silenciamiento de parte adicional

Silenciamiento de parte original

### Org (silenciamiento de parte original)

Silencia las partes originales.

**Ajustes:** Off, On

### Add (silenciamiento de parte adicional)

Silencia las partes añadidas en la pantalla Performance Merge.

**Ajustes:** Off, On

# Utility (utilidad)

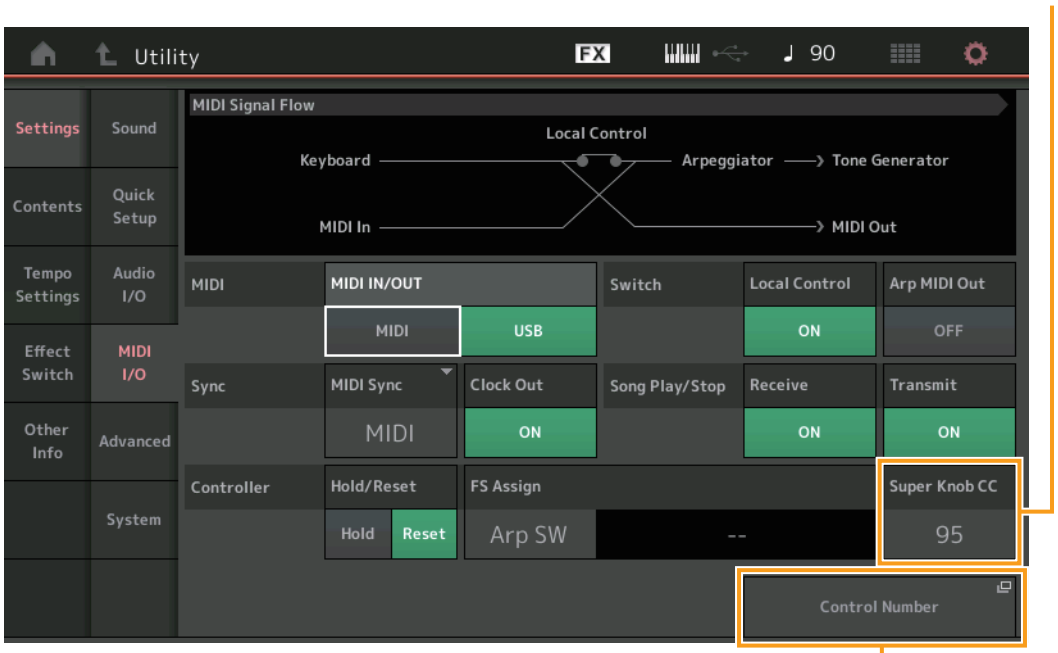
## Settings (ajustes)

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

Se puede controlar el mando maestro mediante mensajes de cambio de control MIDI.

**Funciona-miento** [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

Super Knob CC (número de cambio de control del mando maestro)




Control Number

#### Super Knob CC (número de cambio de control del mando maestro)

Determina el número de cambio de control generado mediante el mando maestro. Aunque el instrumento reciba del equipo externo mensajes MIDI con el mismo número de cambio de control especificado aquí, el instrumento supondrá que el mensaje se generó al accionar el mando maestro. Cuando “MIDI I/O Mode” está definido en “Multi”, se usa el canal 1 para transmitir los datos MIDI. Cuando “MIDI I/O Mode” está definido en “Single”, se usa el canal especificado en “MIDI I/O Ch.” para transmitir los datos MIDI.

**Ajustes:** Off, 1 – 95

**NOTA** Cuando este parámetro está desactivado, los datos MIDI se transmiten mediante mensajes SysEx (exclusivos del sistema).

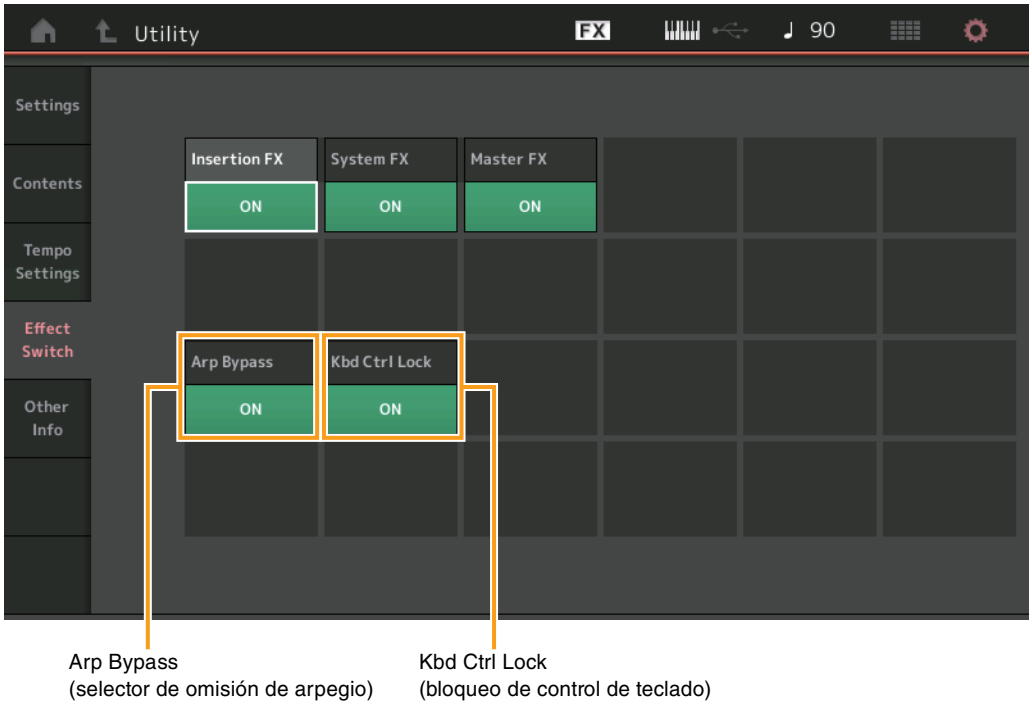
#### Control Number (número de control)

Abre la pantalla del mismo nombre en Common/Audio Edit.

## Effect Switch (selector de efectos)

Se han añadido las funciones Arp Bypass de omisión de arpegio y Kbd Ctrl Lock de bloqueo de control de teclado para “Effect Switch”.

**Funciona-miento** [UTILITY] → [Effect Switch] o bien toque el icono Effect




### Arp Bypass (selector de omisión de arpegio)

Determina si la omisión de arpegio está activada o desactivada. Cuando esta opción está activada, todas las operaciones del arpegiador están desactivadas.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** La omisión de arpegio también se puede activar o desactivar manteniendo pulsado el botón [SHIFT] al mismo tiempo que se pulsa el botón [ARP ON/OFF]. El botón [ARP ON/OFF] parpadea cuando se omisión de arpegio está activada.

**NOTA** Cuando se modifica el ajuste del selector de parte de arpegio, la omisión de arpegio se desactiva de forma automática aunque se haya activado.

**NOTA** Puede editar los arpegios en los datos de la canción generados por el arpegiador mediante el software DAW. Activar la omisión de arpegio permite evitar que los datos de canciones editados en el software DAW se vean afectados de nuevo por el arpegiador cuando se vuelvan a direccionar al MONTAGE.

### Kbd Ctrl Lock (bloqueo de control de teclado)

Determina si el bloqueo de control de teclado está activado o desactivado. Cuando esta opción está activada, el control de teclado se activa solamente para la parte 1 y se desactiva para las demás.
Cuando esta opción está desactivada, los ajustes de todas las partes recuperan su estado original.

**Ajustes:** Off, On

**NOTA** Cuando se usa el MONTAGE como módulo de sonido multitímbrico de 16 partes con el software DAW, la función Keyboard Control Lock resulta útil para crear o editar las pistas MIDI de una en una.

# Common/Audio Edit (edición de ajustes comunes/audio)

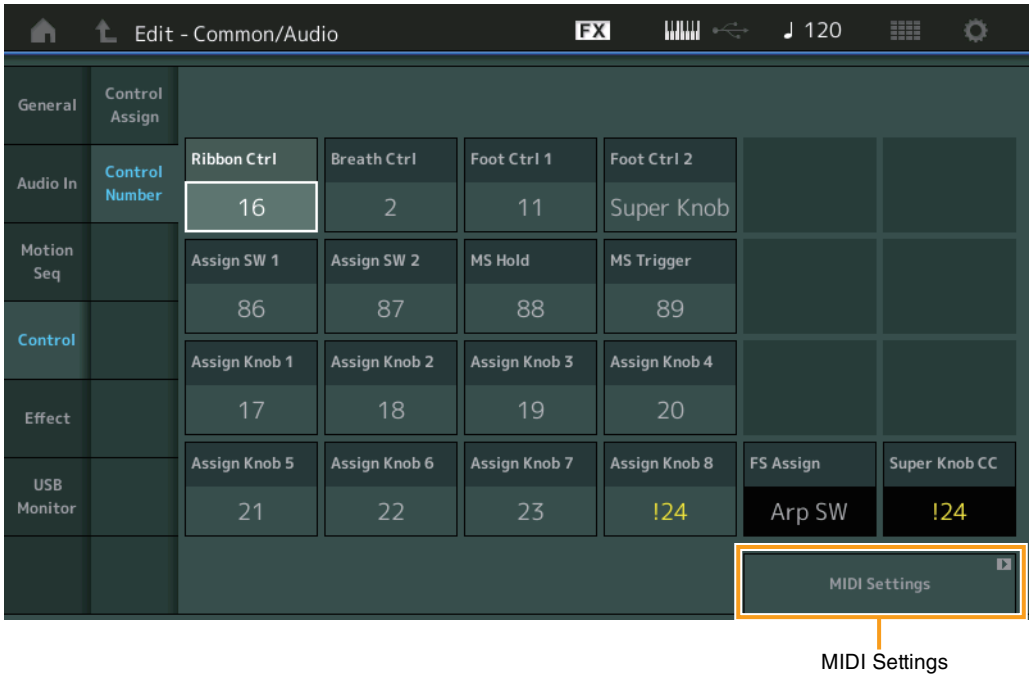
## Control

### Control Number (número de control)

Cuando se asigna el mismo número de control al mando maestro y a algún mando asignable, el mando maestro tiene prioridad y el funcionamiento del mando asignable podría pasarse por alto. En este caso, aparece un mensaje de precaución.

**NOTA** El número de control que se establece en la opción Control Number de esta pantalla se almacena como datos de interpretación. Sin embargo, “FS Assign” y “Super Knob CC” se almacenan como ajustes generales del sistema, no como datos de interpretación.

**Funciona-miento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]




**MIDI Settings (ajustes de MIDI)**

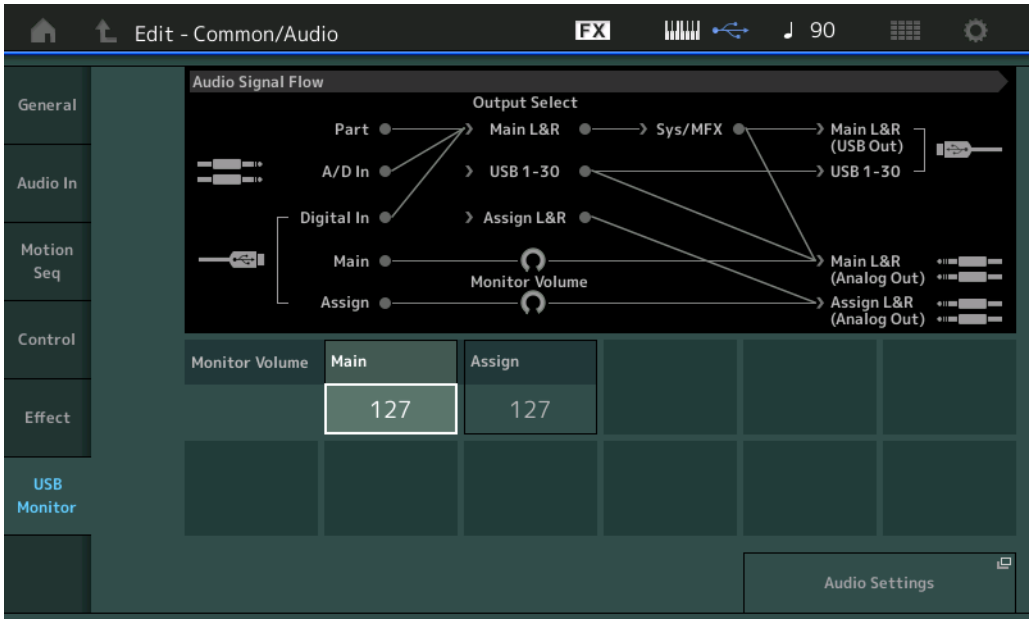
Abre la pantalla MIDI I/O de Utility.

## USB Monitor (monitor USB)

En la pantalla USB Monitor, puede ajustar el nivel de entrada de audio procedente del terminal [USB TO HOST].

**NOTA** Los valores de Monitor Volume Main y Monitor Volume Assign de USB Monitor se almacenan como datos de interpretación.

**Funciona-miento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [USB Monitor]




### Monitor Volume Main (monitor de volumen, principal)

Ajusta el nivel de la señal de audio que se recibe del terminal [USB TO HOST] y se emite a las tomas OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R].

**Ajustes:** 0 – 127

### Monitor Volume Assign(monitor de volumen, asignable)

Ajusta el nivel de la señal de audio que se recibe del terminal [USB TO HOST] y se emite a las tomas ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R].

**Ajustes:** 0 – 127

### Audio Settings (ajustes de audio)

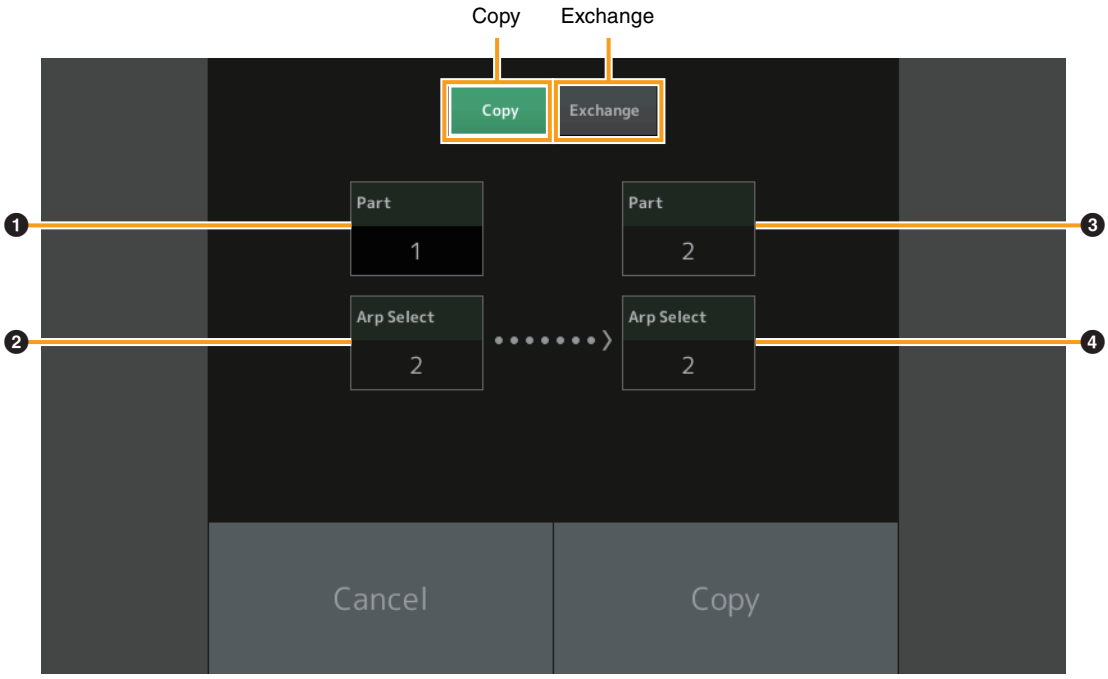
Abre la pantalla Audio I/O de Utility.

# Part Edit (edición de partes)

Se pueden copiar (o intercambiar) tipos de arpegios.

**Funciona-miento**

[PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione la parte que desee copiar → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]
o
[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio] → seleccione la parte que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]




**NOTA** Puede seleccionar “All” para Arp Select al realizar operaciones de copia entre distintas partes.

### Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Arpeggio Type Copy.

### Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Arpeggio Type Exchange.

**❶ Parte que se va a copiar (o intercambiar)**

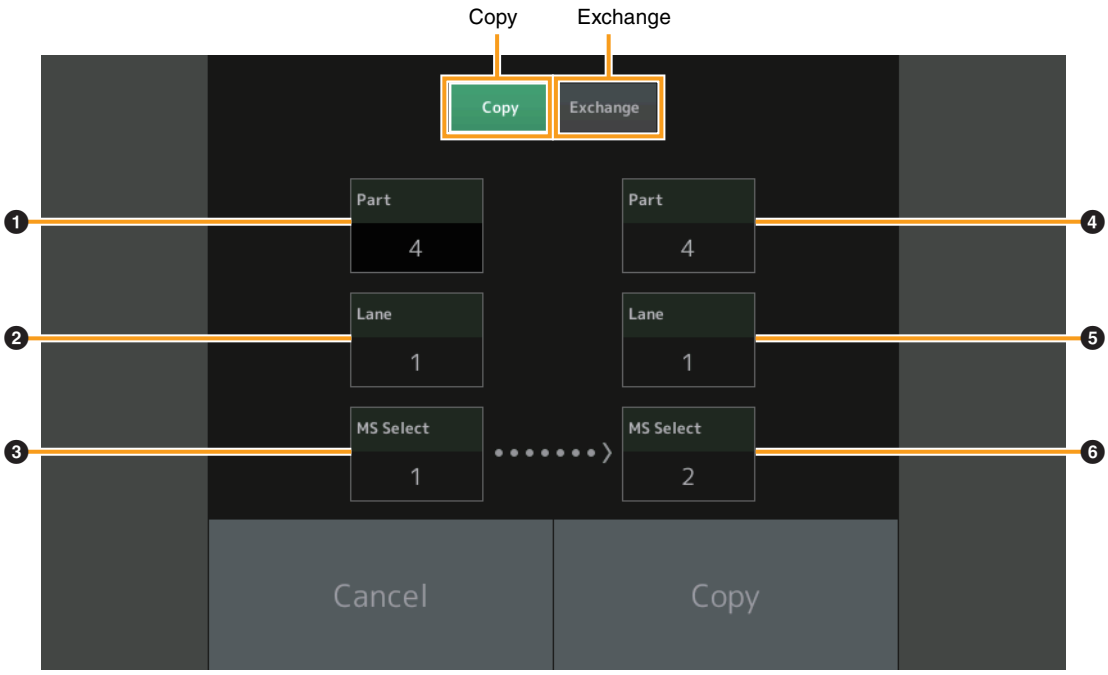
**❷ Selección de arpegio que se va a copiar (o intercambiar)**

**❸ Parte de destino de la copia (o el intercambio)**

**❹ Selección de arpegio de destino de la copia (o el intercambio)**

Se pueden copiar (o intercambiar) secuencias de movimiento.

| | |
|---|---|
| **Funciona-miento** | [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione la parte que desee copiar → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]<br>o<br>[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq] → seleccione la parte que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]<br>o<br>[PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT] |




**NOTA** Puede seleccionar “All” para “Lane” y “MS Select” al realizar operaciones de copia entre distintas partes.

### Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Motion Sequence Copy.

### Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Motion Sequence Exchange.

**❶ Parte que se va a copiar (o intercambiar)**

**❷ Línea que se va a copiar (o intercambiar)**

**❸ Selección de secuencia de movimiento que se va a copiar (o intercambiar)**

**❹ Parte de destino de la copia (o el intercambio)**

**❺ Línea de destino de la copia (o el intercambio)**

**❻ Selección de secuencia de movimiento de destino de la copia (o el intercambio)**

# Nuevas funciones del MONTAGE Versión 1.10

Yamaha ha actualizado el firmware del MONTAGE y ha añadido las siguientes funciones nuevas. En este manual se describen las adiciones y los cambios con respecto al Manual de referencia suministrado con el instrumento.

- Se han añadido nuevas interpretaciones.
- En la pantalla Performance Play (Home), se pueden ver los tipos de partes y las categorías de cada una de ellas.
- En las pantallas Performance Play (Home) y Mixing, se puede activar y desactivar la función Arpeggio Hold de arpegio sostenido.
- En Part Category Search, se puede especificar cualquier parte, excepto la parte 1, para copiarla.
- Se ha añadido la función Performance Merge de fusión de interpretaciones.
- Se ha añadido el modo de canal MIDI único.
- En la pantalla Data Utility (de la pantalla Utility) se pueden eliminar varios contenidos a la vez.
- Se pueden copiar interpretaciones de la memoria de biblioteca en la memoria de usuario.
- Se pueden copiar o intercambiar elementos (Elements), operadores (Operators) y teclas de percusión (Drum Keys).
- Se pueden copiar o intercambiar conjuntos para actuaciones para un banco bancos o una página.
- Las páginas y ranuras de los conjuntos para actuaciones se pueden controlar mediante mensajes de cambio de programa y de selección de banco MIDI.

# New Performances (Nuevas interpretaciones)

Se han añadido 64 nuevas interpretaciones.
Para obtener más información sobre las nuevas interpretaciones, consulte la Lista de datos que encontrará en la documentación en formato PDF.

# Performance Play (Home) (pantalla de interpretación, inicio)

En la pantalla Performance Play (Home), se pueden ver los tipos de partes y el estado de la función Arpeggio Hold.

## Home (inicio)

### ❶ Selector Type/Name (tipo/nombre)

Cambia entre las pantallas de tipo y categoría de parte y de nombre de parte.

**Ajustes:** Type, Name

### ❷ Tipos o nombres de partes

Indican los tipos y categorías de partes o bien los nombres de partes.
Al tocar el parámetro se abre un menú que permite buscar categorías, editar y copiar ajustes.
Para añadir otra parte, toque el icono “+”.

### ❸ Selector Arp Hold On/Off (activación/desactivación del arpegio de parte)

Determina si el arpegio de cada parte está activado o desactivado. Cuando los parámetros Arpeggio y Arpeggio Hold están activados, establecidos, se muestra “Arp Hold On”.

**NOTA** En el estado de control de parte, puede activar o desactivar el arpegio sostenido de la parte pulsando el botón numérico C [1] – [8] correspondiente mientras mantiene pulsado el botón [SHIFT].

**Ajustes:** Off, On

# Category Search (búsqueda de categorías)

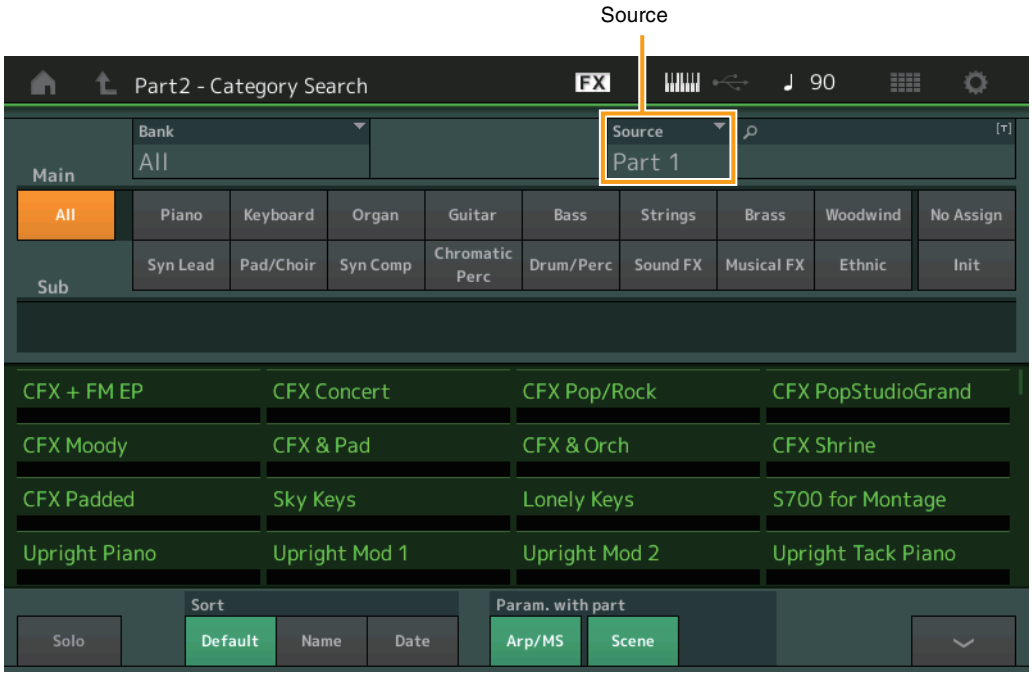
## ■ Part Category Search (búsqueda de categorías de partes)

Se puede seleccionar cualquier parte de una interpretación y asignar su sonido a otra parte.

| | |
|---|---|
| **Funciona-miento** | [PERFORMANCE] → seleccione una parte → [SHIFT] + [CATEGORY]<br>(Cuando está seleccionada una parte a la que se ha asignado cualquier sonido) Toque el nombre de parte → Select [Search] en el menú mostrado.<br>o<br>(Cuando está seleccionada la parte a la que no se asignó ningún sonido) Toque el icono "+." |

### <Nueva función de la versión 1.10>

Cuando ni la parte seleccionada ni ninguna de las siguientes tiene un sonido asignado (o si están vacías), al ejecutar la operación anterior se abrirá la pantalla Performance Merge.




### Source (origen)

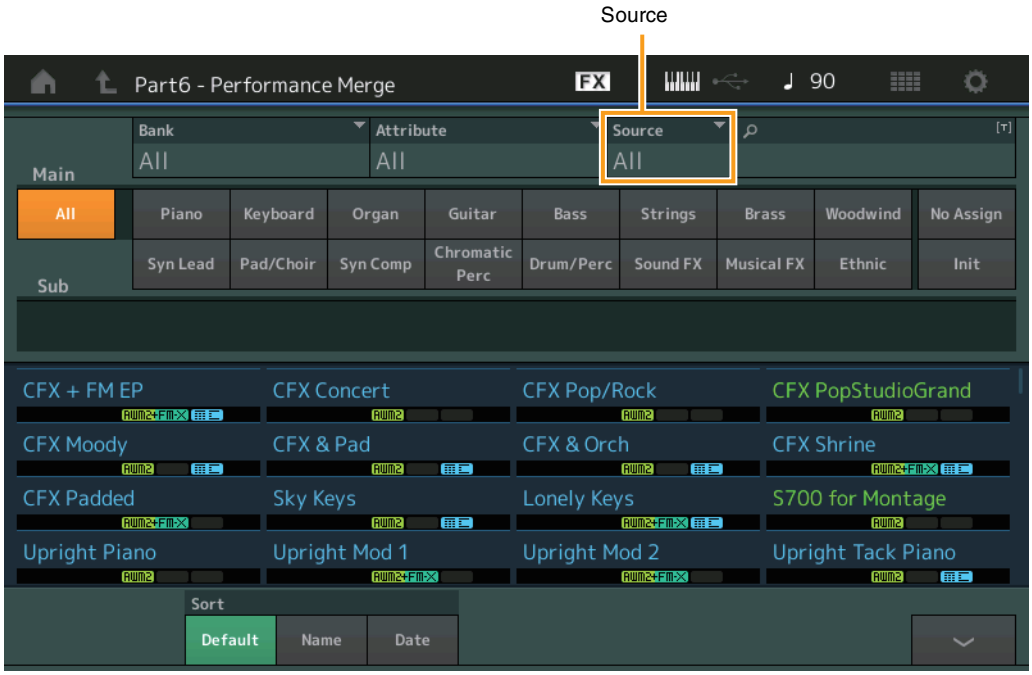
Determina qué parte de la interpretación seleccionada se asignará a la interpretación que se va a editar. La parte 1 se selecciona de forma predeterminada; el comportamiento es el mismo que en la versión anterior.

**Ajustes:** Part 1 – 16

## ■ Performance Merge (fusión de interpretaciones)

En la pantalla Performance Merge puede asignar de forma colectiva varias partes de la interpretación seleccionada a las partes vacías de la interpretación que está editando. Por ejemplo, puede fusionar cuatro partes de piano y dos de cuerda en .otra interpretación para crear un sonido con una textura más rica y más capas.

**Funciona-miento** [PERFORMANCE] → (la parte seleccionada y las siguientes a esta no deben estar asignadas) → [SHIFT] + [CATEGORY] o bien toque el icono "+"




### Source (origen)

Determina qué parte de la interpretación seleccionada se asignará a la interpretación que se va a editar.

**Ajustes:** All, Part 1 – 16

**All:** todas las partes que no estén vacías de la interpretación seleccionada se asignarán a las partes vacías disponibles.

**Part 1 – 16:** solamente el sonido de la parte especificada se asignará a la parte seleccionada.

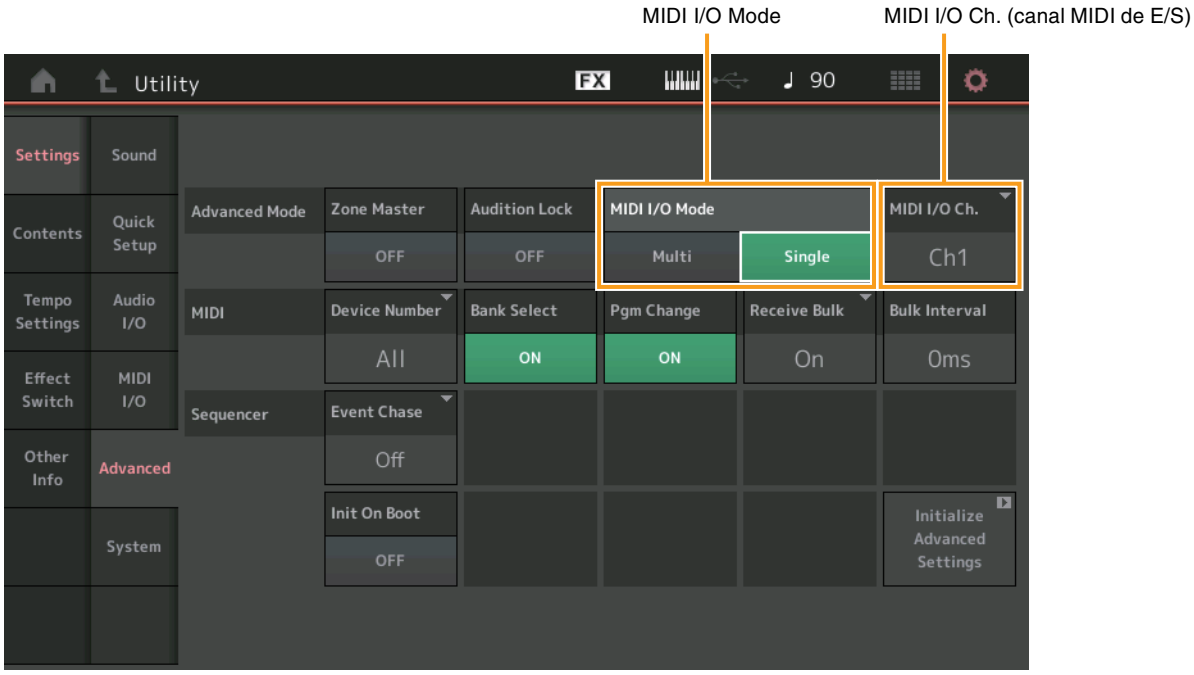
# Utility (utilidad)

## Settings (ajustes)

### Advanced (avanzados)

Es posible establecer la comunicación de datos entre este instrumento y el dispositivo externo usando solamente el canal MIDI especificado.

**Funciona-miento** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]




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

Determina qué modo de E/S MIDI se usará para la comunicación de datos entre este instrumento y el dispositivo externo.

**Ajustes:** Multi, Single

**Multi:** transmite los datos MIDI, como los mensajes de nota activada o desactivada para cada parte.

**Single:** transmite los datos MIDI usando solamente el canal especificado en el campo “MIDI I/O Ch”.

#### MIDI I/O Ch. (canal MIDI de E/S)

Determina el canal MIDI que se usará para la comunicación de datos cuando “MIDI I/O Mode” se encuentre establecido en “Single”.

**Ajustes:** Ch1 – 16

**NOTA** Cuando este parámetro se establece en define como “Single”, los datos de arpegios no se transmiten al dispositivo externo. Cuando la función Zone está activada, el ajuste Zone de la interpretación tiene prioridad sobre el ajuste de “MIDI I/O Mode”. Puede comprobar qué ajuste está activo en el campo MIDI Signal Flow de la pantalla MIDI I/O.

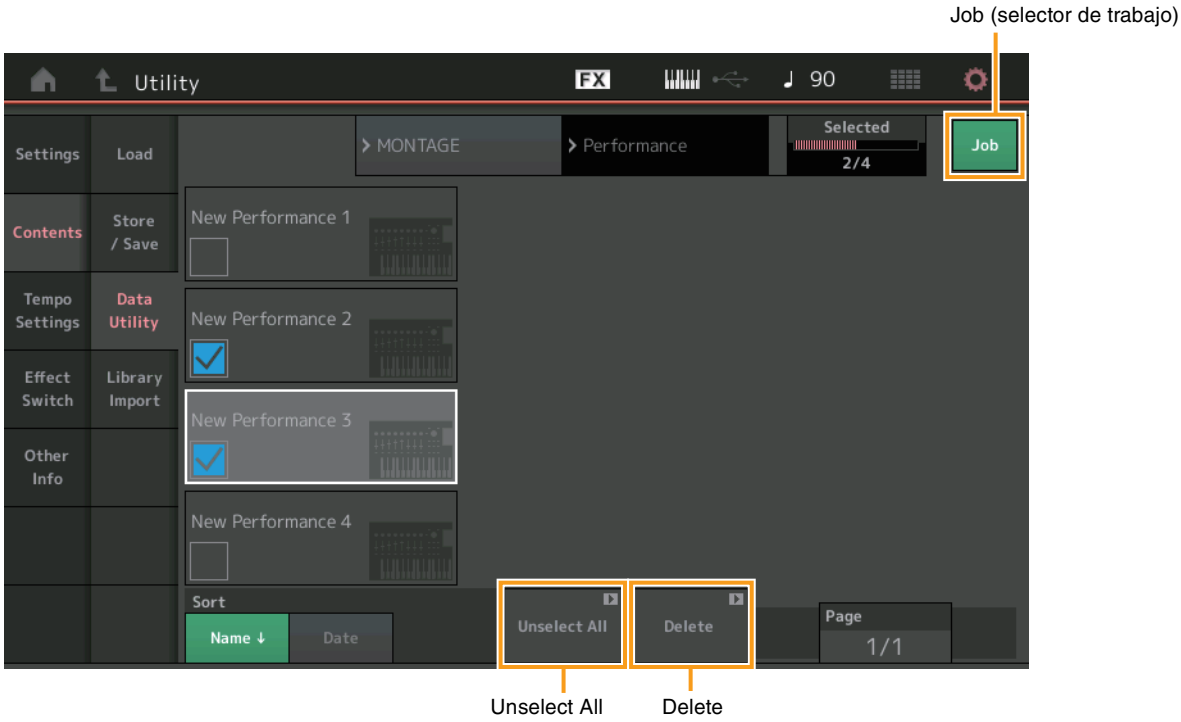
## Contents (contenido)

### Data Utility (utilidad de datos)

Se pueden eliminar colectivamente varios contenidos, como interpretaciones de la memoria de usuario.

**Funciona-miento** [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

### ■ Cuando está abierta la carpeta seleccionada




#### Job (selector de trabajo)

Determina si la función Job está activa (On) o no (Off). Si está activa, puede seleccionar varios contenidos a la vez en esta pantalla.

**Ajustes:** Off, On

#### Select All (seleccionar todo)

Selecciona todos los contenidos de la carpeta. Este botón se muestra solo cuando no hay ningún contenido seleccionado.

#### Unselect All (anular la selección de todo)

Anula la selección de todos los contenidos de la carpeta. Este botón se muestra solo cuando hay algún contenido seleccionado.

#### Delete (borrar)

Borra el o los contenidos seleccionados. Este botón se muestra solo cuando hay algún contenido seleccionado.

## Library Import (importar biblioteca)

Se puede seleccionar una interpretación deseada en el archivo de biblioteca cargado en la memoria de usuario y copiar la interpretación en el banco de usuario.

**Funciona-miento** [UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

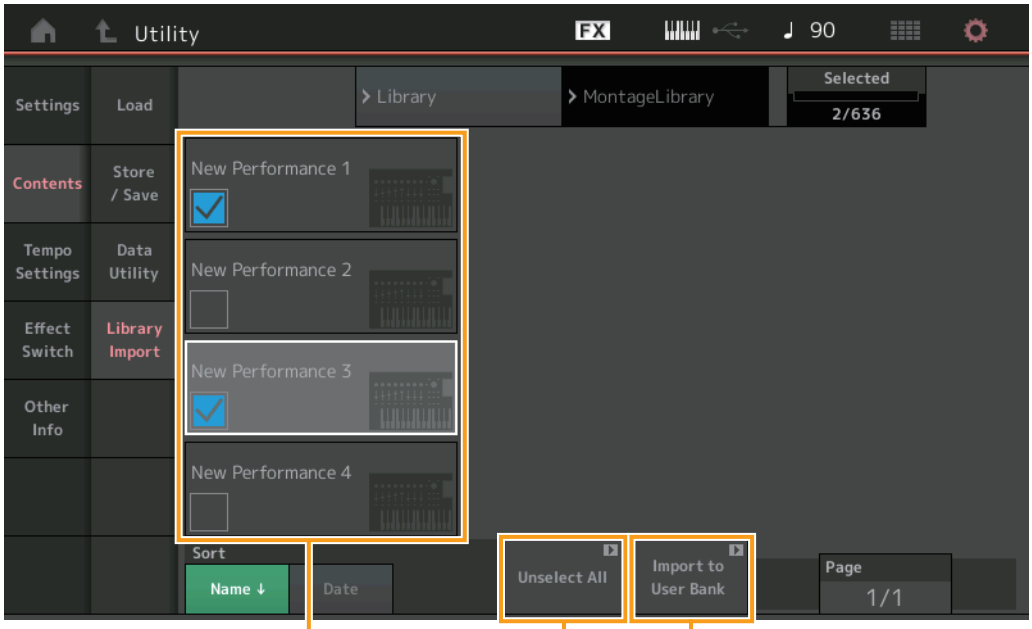
### ■ Lista de carpetas de biblioteca

Selección de la carpeta de biblioteca

**Selección de la carpeta de biblioteca**

Indica las bibliotecas en carpetas. Al tocar la carpeta, esta se abre. Las carpetas solo se abren cuando se han cargado archivos de biblioteca en la pantalla Load.

### ■ Cuando está abierta la carpeta de biblioteca seleccionada




Selección de interpretación Unselect All Import to User Bank

### Selección de interpretación

Se muestran las interpretaciones de la biblioteca seleccionada. Al tocar en el nombre se selecciona o se anula la selección alternativamente.

### Select All (seleccionar todo)

Selecciona todas las interpretaciones de la carpeta de biblioteca seleccionada. Este botón se muestra solo cuando no hay ninguna interpretación seleccionada.

### Unselect All (anular la selección de todo)

Anula la selección de todas las interpretaciones de la carpeta de biblioteca seleccionada. Este botón se muestra solo cuando hay alguna interpretación seleccionada.

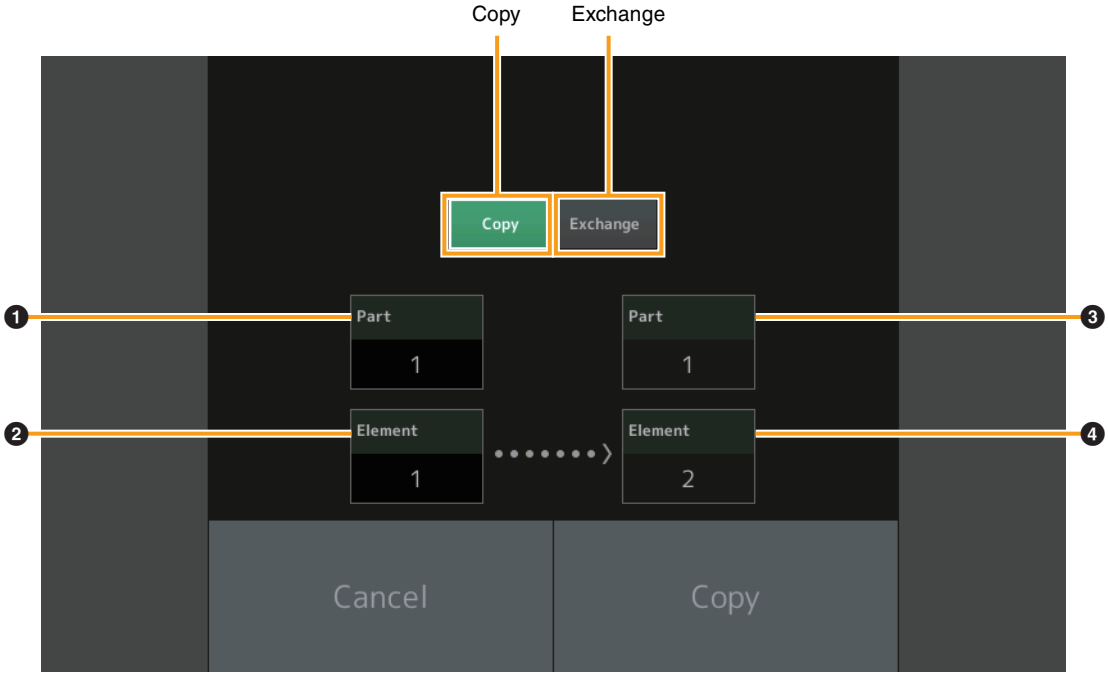
### Import to User Bank (importar al banco de usuario)

Copia la interpretación seleccionada en el banco de usuario. Las formas de onda y los arpegios de usuario que se usen en la interpretación seleccionada se copiarán también en el banco de usuario. Este botón se muestra solo cuando hay alguna interpretación seleccionada.

# Part Edit (edición de partes)

Se pueden copiar (o intercambiar) elementos (Elements), operadores (Operators) y teclas de percusión (Drum Keys).

**Funciona-miento** [PERFORMANCE] → [EDIT] → seleccione el objeto Element/Operator/Drum Key que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]




**NOTA** No se pueden realizar operaciones de copia o intercambio entre tipos de partes diferentes (por ejemplo, entre elementos y operadores).

### Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Copy entre elementos (Elements), operadores (Operators) y tec.las de percusión (Drum Keys).

### Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Exchange entre elementos (Elements), operadores (Operators) y teclas de percusión (Drum Keys).

**❶ Parte que se va a copiar (o intercambiar)**

**❷ Element/Operator/Drum Key que se va a copiar (o intercambiar)**

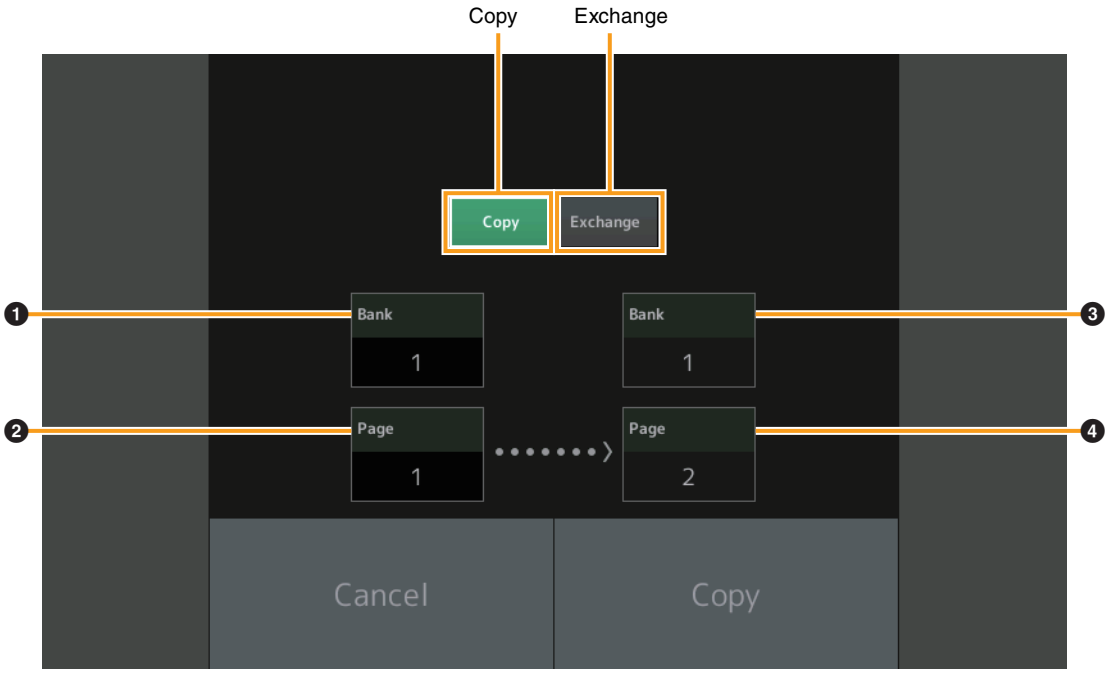
**❸ Parte de destino de la copia (o el intercambio)**

**❹ Element/Operator/Drum Key de destino de la copia (o el intercambio)**

# Live Set Edit (edición de conjunto para actuaciones)

Se pueden copiar (o intercambiar) conjuntos para actuaciones para un banco bancos o una página.

**Funciona-miento** [LIVE SET] → seleccione el banco de usuario (User Bank) → [EDIT] → seleccione el banco (Bank) o página (Page) que desee copiar → [SHIFT] + [EDIT]




**NOTA** No se pueden copiar (o intercambiar) páginas entre bancos diferentes.

### Copy (copiar)

Al tocar este botón se activa la función Copy Bank o Copy Page.

### Exchange (intercambiar)

Al tocar este botón se activa la función Exchange Bank o Exchange Page.

**❶ Banco que se va a copiar (o intercambiar)**

**❷ Página que se va a copiar (o intercambiar)**

**❸ Banco de destino de la copia (o el intercambio)**

**❹ Página de destino de la copia (o el intercambio)**

# Live Set (conjunto para actuaciones)

Se puede seleccionar la ranura de conjunto para actuaciones (Live Set Slot) deseada enviando el mensaje de cambio de programa apropiado desde un dispositivo externo. A continuación se indican las ranuras de conjuntos para actuaciones que se pueden seleccionar y los números correspondientes de MSB/LSB de selección de banco y de cambio de programa.

| MSB (HEX) | | LSB (HEX) | | Núm. programa | Ranura de conjunto para actuaciones |
|---|---|---|---|---|---|
| 62 | 3E | 00 | 00 | 0 – 15 | Page 1, Slot 1 – 16 |
| | | 1 | 01 | 0 – 15 | Page 2, Slot 1 – 16 |
| | | 2 | 02 | 0 – 15 | Page 3, Slot 1 – 16 |
| | | 3 | 03 | 0 – 15 | Page 4, Slot 1 – 16 |
| | | 4 | 04 | 0 – 15 | Page 5, Slot 1 – 16 |
| | | 5 | 05 | 0 – 15 | Page 6, Slot 1 – 16 |
| | | 6 | 06 | 0 – 15 | Page 7, Slot 1 – 16 |
| | | 7 | 07 | 0 – 15 | Page 8, Slot 1 – 16 |
| | | 8 | 08 | 0 – 15 | Page 9, Slot 1 – 16 |
| | | 9 | 09 | 0 – 15 | Page 10, Slot 1 – 16 |
| | | 10 | 0A | 0 – 15 | Page 11, Slot 1 – 16 |
| | | 11 | 0B | 0 – 15 | Page 12, Slot 1 – 16 |
| | | 12 | 0C | 0 – 15 | Page 13, Slot 1 – 16 |
| | | 13 | 0D | 0 – 15 | Page 14, Slot 1 – 16 |
| | | 14 | 0E | 0 – 15 | Page 15, Slot 1 – 16 |
| | | 15 | 0F | 0 – 15 | Page 16, Slot 1 – 16 |

Manual Development Group
© 2018 Yamaha Corporation
Published 01/2018 MW-E0