



MUSIC SYNTHESIZER

**MONTAGE 6**

**MONTAGE 7**

**MONTAGE 8**

---

**Gebruikershandleiding**



Het modelnummer, het serienummer, de stroomvereisten, enz. worden vermeld op of in de nabijheid van het naamplaatje, dat zich aan de achterzijde van het toestel bevindt. Het is raadzaam dit serienummer in de hieronder gereserveerde ruimte te noteren. Bewaar ook deze handleiding als permanent aankoopbewijs om identificatie in geval van diefstal te vergemakkelijken.

**Modelnummer**

---

**Serienummer**

---

(rear\_nl\_01)



### **Informatie voor gebruikers van inzameling en verwijdering van oude apparaten.**

Dit teken op de producten, verpakkingen en/of bijgaande documenten betekent dat gebruikte elektrische en elektronische producten niet mogen worden gemengd met algemeen huishoudelijk afval.

Breng alstublieft voor de juiste behandeling, herwinning en hergebruik van oude producten deze naar daarvoor bestemde verzamelpunten, in overeenstemming met uw nationale wetgeving en de instructies 2002/96/EC.

Door deze producten juist te rangschikken, helpt u het redden van waardevolle rijkdommen en voorkomt u mogelijke negatieve effecten op de menselijke gezondheid en de omgeving, welke zich zou kunnen voordoen door ongepaste afvalverwerking.

Voor meer informatie over het inzamelen en hergebruik van oude producten kunt u contact opnemen met uw plaatselijke gemeente, uw afvalverwerkingsbedrijf of het verkooppunt waar u de artikelen heeft gekocht.

#### **[Voor zakelijke gebruikers in de Europese Unie]**

Mocht u elektrische en elektronisch apparatuur willen weggooien, neem dan alstublieft contact op met uw dealer of leverancier voor meer informatie.

#### **[Informatie over verwijdering in ander landen buiten de Europese Unie]**

Dit symbool is alleen geldig in de Europese Unie. Mocht u artikelen weg willen gooien, neem dan alstublieft contact op met uw plaatselijke overheidsinstantie of dealer en vraag naar de juiste manier van verwijderen.

(weee\_eu\_nl\_01a)

# VOORZICHTIG

## LEES DIT ZORGVULDIG DOOR VOORDAT U VERDERGAAT

Bewaar deze gebruikershandleiding op een veilige en handige plaats voor eventuele toekomstige raadpleging.



## WAARSCHUWING

Volg altijd de hierna vermelde algemene voorzorgsmaatregelen op om ernstig of zelfs dodelijk letsel als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, beschadiging, brand of andere gevaren te voorkomen. Deze maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

### Spanningsvoorziening/netsnoer

- Plaats het netsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals verwarming en kachels. Verbuig of beschadig het snoer ook niet en plaats geen zware voorwerpen op het snoer.
- Gebruik het instrument uitsluitend op de voorgeschreven elektrische spanning. De vereiste spanning wordt vermeld op het naamplaatje van het instrument.
- Gebruik uitsluitend het meegeleverde netsnoer met stekker.
- Controleer de elektrische stekker regelmatig en verwijder vuil of stof dat zich erop heeft verzameld.
- Let erop dat u het apparaat aansluit op een geschikt geaard stopcontact. Onjuiste aarding kan elektrische schokken tot gevolg hebben.

### Niet openen

- Dit instrument bevat geen door de gebruiker te repareren onderdelen. Maak het instrument nooit open en probeer niet de inwendige onderdelen te demonteren of te wijzigen. Als het instrument defect lijkt, stopt u onmiddellijk met het gebruik ervan en laat u het instrument nakijken door bevoegd Yamaha-servicepersoneel.

### Waarschuwing tegen water

- Stel het instrument niet bloot aan regen en gebruik het niet in de buurt van water of in een vochtige omgeving. Plaats nooit voorwerpen (zoals vazen, flessen of glazen) die vloeistof bevatten op het instrument. Wanneer een vloeistof, zoals water, in het instrument lekt, schakelt u het instrument onmiddellijk uit en verwijdert u de stekker uit het stopcontact. Laat het instrument vervolgens nakijken door bevoegd Yamaha-servicepersoneel.
- Steek/verwijder nooit een stekker in/uit het stopcontact wanneer u natte handen hebt.

### Waarschuwing tegen brand

- Plaats geen brandende voorwerpen, zoals kaarsen, op het apparaat. Een brandend voorwerp kan omvallen en brand veroorzaken.

### Als u onregelmatigheden opmerkt

- Als een van de volgende storingen optreedt, schakelt u de POWER-schakelaar onmiddellijk uit en verwijdert u de stekker uit het stopcontact. Laat het instrument vervolgens nakijken door bevoegd Yamaha-servicepersoneel.
  - Het netsnoer of de stekker raakt versleten of beschadigd.
  - Het instrument verspreidt een ongebruikelijke geur of er komt rook uit het instrument.
  - Er is een voorwerp in het instrument gevallen.
  - Het geluid valt plotseling weg tijdens het gebruik van het instrument.



## **VOORZICHTIG**

**Volg altijd de hierna vermelde algemene voorzorgsmaatregelen op om lichamelijk letsel bij uzelf en anderen of beschadiging van het instrument en andere eigendommen te voorkomen. Deze maatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:**

### **Spanningsvoorziening/netsnoer**

- Sluit het instrument niet via een verdeelstekker aan op het stopcontact. Dit kan leiden tot een verminderde geluidskwaliteit of oververhitting in het stopcontact.
- Trek altijd aan de stekker en nooit aan het snoer wanneer u de stekker verwijdert uit het instrument of het stopcontact. Het snoer kan beschadigd raken als u eraan trekt.
- Verwijder de stekker uit het stopcontact tijdens onweer of als u het instrument gedurende langere tijd niet gebruikt.

### **Locatie**

- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar het per ongeluk kan omvallen.
- Transporteer of verplaats het instrument altijd met ten minste twee personen. Als u het instrument alleen probeert op te tillen kunt u uw rug bezeren, ander letsel veroorzaken of het instrument zelf beschadigen.
- Verwijder voordat u het instrument verplaatst alle aangesloten snoeren, om beschadiging van de kabels te voorkomen en letsel bij personen die erover zouden kunnen struikelen.
- Let erop tijdens het opstellen van het instrument dat het te gebruiken stopcontact gemakkelijk bereikbaar is. Als er een storing optreedt of het instrument niet correct werkt, schakelt u de POWER-schakelaar onmiddellijk uit en verwijdert u de stekker uit het stopcontact. Ook wanneer de POWER-schakelaar is uitgeschakeld, loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom naar het instrument. Verwijder de stekker uit het stopcontact als u het instrument gedurende langere tijd niet gebruikt.

### **Aansluitingen**

- Schakel de stroomtoevoer naar alle onderdelen uit voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten. Stel alle volumenniveaus in op het laagste niveau voordat u de stroomtoevoer naar alle onderdelen in- of uitschakelt.
- Zorg dat het volume van alle componenten is ingesteld op het laagste niveau en voer het volume tijdens het bespelen van het instrument geleidelijk op tot het gewenste niveau.

### **Zorgvuldig behandelen**

- Steek nooit papieren, metalen of andere voorwerpen in de openingen van het paneel of het keyboard en laat dergelijke voorwerpen er niet in vallen. Dit kan lichamelijk letsel bij u of anderen, schade aan het instrument of andere eigendommen of een verstoring van de werking veroorzaken.
- Leun niet op het instrument, plaats er geen zware voorwerpen op en ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik het instrument/apparaat of een hoofdtelefoon niet te lang op een hoog of oncomfortabel geluidsniveau, aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u ruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

Yamaha is noch aansprakelijk voor ontstane schade door oneigenlijk gebruik of modificatie van het instrument, noch voor verlies of beschadiging van gegevens.

Schakel het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Zelfs als de [STANDBY/ON]-schakelaar op stand-by staat (display is uit), loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom door het instrument.

Als u het instrument gedurende een lange tijd niet gebruikt, zorg er dan voor dat u het netsnoer uit het stopcontact haalt.

## LET OP

Houd u aan onderstaande waarschuwingen om storingen/schade aan het apparaat en schade aan de gegevens of andere eigendommen te voorkomen.

### ■ Behandeling

- Gebruik het instrument niet in de nabijheid van een tv, radio, stereoapparatuur, mobiele telefoon of andere elektrische apparaten. Het instrument en/of het apparaat in de buurt kunnen anders bijgeluid genereren. Als u het instrument samen met een toepassing op uw iPad, iPhone of iPod touch gebruikt, adviseren we u om de vliegtuigmodus op dat apparaat aan te zetten, om bijgeluiden als gevolg van communicatie te vermijden.
- Stel het instrument niet bloot aan grote hoeveelheden stof of trillingen of aan extreme koude of hitte (zoals in direct zonlicht, bij een verwarming of overdag in een auto), om eventuele vervorming van het bedieningspaneel, beschadiging van de interne componenten of instabiele werking te voorkomen.
- Plaats geen vinyl, plastic of rubberen voorwerpen op het instrument, aangezien dit verkleuring van het paneel of het keyboard tot gevolg kan hebben.
- Gebruik bij het schoonmaken van het instrument een zachte en droge/licht bevochtigde doek. Gebruik geen verfverduiners, oplosmiddelen, alcohol, schoonmaakmiddelen of chemisch geïmpregneerde schoonmaakdoekjes.

### ■ Gegevens opslaan

#### • Bewerkte performancegegevens

Bewerkte performancegegevens gaan verloren als u het instrument uitzet zonder op te slaan. Dit gebeurt ook wanneer de spanning wordt uitgeschakeld met de functie Automatisch uitschakelen (pagina 15).

#### • MIDI- en systeeminstellingen

MIDI-instellingsgegevens en systeeminstellingsgegevens worden automatisch opgeslagen als vanuit de overeenkomstige instellingsdisplays wordt overgeschakeld naar een andere display. Gegevens gaan verloren als u het instrument uitzet zonder over te schakelen naar een andere display. Dit gebeurt ook wanneer de spanning wordt uitgeschakeld met de functie Automatisch uitschakelen.

- Sla belangrijke gegevens altijd op naar het instrument of naar een USB-flashgeheugenapparaat (pagina 53). Houd er echter rekening mee dat de gegevens die op het instrument zijn opgeslagen soms verloren kunnen gaan als gevolg van een storing of bedieningsfout enzovoort. Sla belangrijke gegevens daarom op een USB-flashgeheugenapparaat op (pagina 53). Zorg dat u pagina 54 hebt gelezen voordat u een USB-flashgeheugenapparaat gebruikt.

## Informatie

### ■ Auteursrechten

- Het kopiëren van commercieel verkrijgbare muziekgegevens, inclusief maar niet beperkt tot MIDI-gegevens en/of audiogegevens, is strikt verboden, uitgezonderd voor persoonlijk gebruik.
- Dit product bevat en gaat vergezeld van inhoud waarvan Yamaha alle auteursrechten heeft of waarvoor Yamaha over de licenties beschikt om gebruik te mogen maken van de auteursrechten van derden. Vanwege auteursrechtwetten en andere relevante wetten is het NIET toegestaan om media te distribueren waarop deze inhoud is opgeslagen of opgenomen indien deze nagenoeg niet verschilt van die in het product.
  - \* Onder de hierboven beschreven inhoud vallen computerprogramma's, begeleidingsstijlgegevens, MIDI-gegevens, WAVE-gegevens, voice-opnamegegevens, muzieknotaties, muzieknotatiegegevens enzovoort.
  - \* U mag media distribueren waarop uw performance of muziekproductie, gemaakt met deze inhoud, is opgenomen. In dergelijke gevallen hebt u geen toestemming nodig van Yamaha Corporation.

### ■ Functies/gegevens die bij het instrument zijn meegeleverd

- Dit apparaat kan muziekgegevens van verschillende typen en indelingen gebruiken en optimaliseert die gegevens automatisch voor gebruik voor de juiste indeling. Hierdoor worden op dit apparaat de gegevens mogelijk niet exact zo afgespeeld als de producent of componist van de gegevens het oorspronkelijk heeft bedoeld.

### ■ Over deze handleiding

- De afbeeldingen en LCD-displays zoals deze in deze handleiding te zien zijn, zijn uitsluitend bedoeld voor instructiedoeleinden en kunnen dus enigszins afwijken van de werkelijkheid.
- Met vierkante haken worden knoppen op het scherm, aansluitingen en knoppen op het besturingspaneel aangegeven.
- Windows is een geregistreerd handelsmerk van Microsoft® Corporation in de Verenigde Staten en andere landen.
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad en iPod touch zijn handelsmerken van Apple Inc., geregistreerd in de V.S. en andere landen.
- IOS is een handelsmerk of geregistreerd handelsmerk van Cisco in de V.S. en andere landen en wordt onder licentie gebruikt.
- De namen van bedrijven en producten die in deze handleiding worden genoemd, zijn handelsmerken of gedeponeerde handelsmerken van hun respectieve eigenaars.

Met het oog op productverbetering kan Yamaha van tijd tot tijd de firmware van het product (functies en gebruik) bijwerken zonder voorafgaande kennisgeving. Om optimaal gebruik te kunnen maken van dit instrument, raden we u aan om uw instrument naar de nieuwste versie bij te werken. U kunt de nieuwste firmwareversie downloaden van de onderstaande website:  
<http://download.yamaha.com/>

# MEMO



## Een mededeling van het ontwikkelingsteam van de MONTAGE

---

Dank u voor de aanschaf van de Yamaha MONTAGE6/7/8 Music Synthesizer. Sinds de eerste MOTIF in 2001 op de markt werd gebracht, heeft de MOTIF-serie nu de vierde generatie bereikt, die eindelijk – voor het eerst in 15 jaar – opnieuw is ontworpen, met de nieuwe MONTAGE als resultaat.

De MONTAGE heeft een enorme set geluiden van indrukwekkend hoge kwaliteit, is uitzonderlijk goed bespeelbaar en heeft een geavanceerd, stijlvol ontwerp. Dit langverwachte instrument zal daarom vast ook lang worden bemind.

### 1 Geluiden van hoge kwaliteit waarmee u een nieuw creatief en expressief niveau bereikt

---

We hebben de gewone geluiden van de MOTIF-serie die wereldwijd uitgebreid door artiesten worden gebruikt, aanzienlijk verbeterd.

Als antwoord op vele herhaaldelijke vragen van intensieve gebruikers hebben we dit nieuwe model voorzien van FM-oscillatoren (frequentiemodulatie) en veel nieuwe effecten. Bovendien heeft de MONTAGE een krachtig dynamisch Motion Control System waarmee u geluiden in real-time variabel kunt besturen, zodat u beschikt over het beste van twee werelden (traditie en innovatie) als het gaat om expressief geluid.

We hebben de analoge circuits in de audio-uitvoer verbeterd. Zo garanderen we geluidsreproductie van superieure kwaliteit over een breed frequentiebereik en zeer nauwkeurige reproductie met uitzonderlijke helderheid in de middenfrequenties en hoge frequenties.

De MONTAGE is voorzien van een breed scala aan dynamische geluiden die in nagenoeg elke muziektoeppassing gebruikt kunnen worden.

### 2 Regelaars en gebruikersinterface ontworpen voor uitstekende bespeelbaarheid

---

De MONTAGE heeft nieuwe regelaars die niet alleen handig zijn bij gebruik als keyboard voor live optredens, maar ook als synthesizer met hoge prestaties. De bespeelbaarheid van de MONTAGE is maximaal bij live optredens met de functie Live Set, de functie Scene en SSS (Seamless Sound Switching).

Bovendien heeft de MONTAGE een volledig nieuwe performanceregelaar – de Superknop – waarmee u gemakkelijk en expressief geluid en muziek met meerdere texturen en meerdere dimensies kunt maken. De veranderingen in het geluid worden gesynchroniseerd met veranderingen in licht op de Superknop zelf en op acht andere kleine knoppen. Het lijkt haast alsof u een gesprek voert met de MONTAGE, waarbij u elkaar stimuleert om een nieuw creatief niveau te bereiken!

De MONTAGE is uitgebreid ontworpen voor intuïtief, eenvoudig gebruik, maar met oog voor detail, en is ideaal voor professionele muzikanten.

Eindelijk is er een muziekinstrument met fantastische geluiden, brede mogelijkheden en diepe expressiviteit, dat zo verslavend werkt dat u er altijd naar toe getrokken zult worden!

Wij hopen oprecht dat de MONTAGE6/7/8 u kan helpen bij uw creativiteit en uw muzikale inspanningen met grote stappen vooruit zal helpen.

Veel plezier met dit instrument!

Hoogachtend,  
Het ontwikkelingsteam van de Yamaha MONTAGE

# Over deze handleiding



## Gebruikershandleiding (dit boek)

Biedt een algemene beschrijving van de basisfuncties van het instrument. In deze gebruikershandleiding vindt u een overzicht van de basishandelingen op de MONTAGE. Raadpleeg de hieronder genoemde Naslaggids voor meer gedetailleerde informatie of instructies voor specifieke functies.



## PDF-documentatie

### ■ Naslaggids

Gedetailleerde informatie over de interne structuur en aansluitingsvoorbeelden. Raadpleeg deze handleiding als u gedetailleerde informatie nodig hebt die niet wordt behandeld in de gebruikershandleiding.

In de functieboom in deze handleiding vindt u meer informatie over de huidige status of display van de MONTAGE. Met de functieboom vindt u snel en eenvoudig de pagina waarop de functie of bewerking wordt beschreven.

### ■ Parameterhandleiding bij synthesizer

In dit algemene, productoverschrijdende document worden parameters, effecttypen, effectparameters en MIDI-berichten beschreven die worden gehanteerd voor alle synthesizers. Lees eerst de Gebruikershandleiding en de Naslaggids en raadpleeg vervolgens deze parameterhandleiding als u meer informatie nodig hebt over parameters en termen met betrekking op Yamaha-synthesizers in het algemeen.

### ■ Datalijst

Dit gedeelte bevat verschillende belangrijke lijsten, bijvoorbeeld van alle performances, golfvormen, effecttypen en arpeggiotypen, en een MIDI-implementatie-overzicht.

### De PDF-handleidingen gebruiken

De Naslaggids, de Parameterhandleiding bij synthesizer en de Datalijst worden geleverd als gegevensdocument in PDF-indeling. De hierboven genoemde PDF-handleidingen kunnen worden verkregen van de Yamaha Downloads-webpagina. Ga hiervoor via de volgende URL naar de webpagina, voer 'MONTAGE' in het veld 'Modelnaam' in en klik op 'Zoeken'.

Yamaha Downloads:

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

U kunt deze PDF-bestanden openen en lezen op een computer. Als u gebruikmaakt van Adobe® Reader® voor het weergeven van een PDF-bestand, kunt u specifieke woorden zoeken, een bepaalde pagina afdrukken of een link gebruiken voor het weergeven van een gewenste sectie in de handleiding. Deze functies voor het zoeken naar termen en het gebruik van links zijn vooral handig voor het navigeren door PDF-bestanden en wij raden u sterk aan om deze te gebruiken. De meest recente versie van Adobe Reader kan worden gedownload via de volgende URL.

<http://www.adobe.com/products/reader/>

## Accessoires

- Netsnoer
- Gebruiksaanwijzing (dit boek)
- Downloadinformatie voor Cubase AI

# Belangrijkste eigenschappen

## ■ Verbeterde geluiden van hoge kwaliteit voor een breed scala aan muziekstijlen

De MONTAGE is geladen met 5 GB (in 16-bits lineaire indeling) voorgeprogrammeerd Advanced Wave-geheugen (AWM2) — meer dan zeven keer zoveel als de vorige MOTIF XF6/7/8. De MONTAGE heeft een groot aantal verschillende geluiden, waaronder zeer realistische pianogeluiden, met grote hoeveelheden golfvormgegevens. Anders dan zijn voorgangers is de MONTAGE voorzien van 1,7 GB ingebouwd gebruikersflashgeheugen, voor het opslaan van verschillende performancebibliotheken.

De performancegegevens blijven behouden op dezelfde manier als preset-performances, zelfs als het instrument wordt uitgeschakeld. De MONTAGE is nu ook voorzien van een FM-X-toongenerator voor krachtige complexe FM-synthese. Hierdoor beschikt u in uw geluidspalet over zowel standaard-FM-geluiden als FM-geluiden van de nieuwste generatie en hebt u een breed spectrum aan expressieve en rijke geluiden om mee te werken. U kunt de FM-X- en de AWM2-toongenerator met elkaar combineren.

## ■ Breed scala aan effecten

De MONTAGE heeft een groot aantal verschillende professionele en moderne muzikeffecten, waaronder Beat Repeat, Vinyl Break, Bit Crusher en Analog Delay. Met het instrument beschikt u daarnaast over een uitgebreide reeks signaalverwerkingsopties, waaronder afzonderlijke variatie en reverb, een algemeen mastereffect met multi-band compressie, vijfbands master-EQ, onafhankelijke invoegeffecten, plus driebands EQ vóór de invoegeffecten en tweebands EQ erna. Deze invoegeffecten omvatten een groot aantal verschillende geluidsverwerkingsopties, waaronder een speciaal vocodereffect.

## ■ Motion Control System voor nieuwe muzikale mogelijkheden

Het Motion Control System is een volledig nieuwe functie voor het in real-time variabel besturen van Motions (ritmische, multidimensionele geluidswisselingen). Deze verbazingwekkend krachtige functie zorgt voor aanzienlijke en dynamische veranderingen in de geluiden van het instrument op nieuwe manieren die u nooit eerder hebt gehoord—in de textuur, in het ritme met de maat, met fantastische kleurrijke lichteffecten en met expressieve reacties op uw creatieve passie. Het Motion Control System heeft drie hoofdfuncties:

### 1) Superknop:

Voor het maken van multidimensionele geluidswisselingen en het perfectioneren van die wisselingen met kleurrijke, voortdurend veranderende lichtwisselingen.

### 2) Motionsequencer:

Voor continu variabele geluidswisselingen.

### 3) Envelopevolger:

Synchroniseert de motions met tempo en volume van audio-invoer en andere partijen.

## ■ Verbeterde, uitgebreide Arpeggio- en Motion Sequence-functie

De MONTAGE heeft meer dan 10.000 arpeggiotypen voor alle nieuwste muziekstijlen. Om de muzikale expressie van het instrument nog verder te vergroten, kunt u de Motion Sequence-functie voor het creëren van dynamische geluidsvariaties combineren met verschillende arpeggiotypen. U kunt alle inhoud – arpeggiotypen, Motion Sequence en andere parameters zoals het volume van partijen – samen opslaan als scènes en die toewijzen aan acht knoppen, waarmee u de scènes tijdens het spelen eenvoudig meteen kunt oproepen wanneer u dat maar wilt.

## ■ Uitzonderlijk handige functies voor live spel

De MONTAGE heeft een Live Set-functie waarmee u eenvoudig performances kunt oproepen tijdens een optreden. Als u de performances eenmaal in de gewenste volgorde hebt opgeslagen, kunt u zich helemaal concentreren op uw spel en hoeft u zich nooit af te vragen welke performance u moet kiezen. De MONTAGE heeft ook een SSS-functie (Seamless Sound Switching) waarmee u soepel schakelt tussen performances zonder dat er noten worden afgekappt.

## ■ Verbeterde gebruikersinterface

Anders dan zijn voorgangers is de MONTAGE ontworpen zonder 'modi'. De structuur en werkwijze van het instrument zijn daardoor uiterst eenvoudig te begrijpen en het handige aanraakscherm is zeer aangenaam in het gebruik. U kunt het aanraakscherm creatief en efficiënt gebruiken voor intuïtieve handelingen en de schakelaars indien gewenst voor een zekerdere besturing. Deze schakelaars lichten op drie verschillende manieren op, zodat u meteen inzicht hebt in de huidige status van de schakelaars.

## ■ Responsief, expressief keyboard

De MONTAGE6 is voorzien van een keyboard met 61 toetsen. De MONTAGE7 heeft 76 toetsen met een kwalitatief hoogwaardig FSX-keyboard en de MONTAGE8 heeft 88 toetsen met een kwalitatief hoogwaardig BH-keyboard (Balanced Hammer). Alle keyboards zijn voorzien van aanslaggevoeligheid (zowel initial touch als aftertouch). Hiermee kunt u de expressie van het geluid op verschillende manieren aanpassen, met initial touch door de kracht waarmee u de toetsen aanslaat en met aftertouch door de kracht waarmee u de toetsen ingedrukt houdt.

## ■ Uitgebreide systeemconnectiviteit

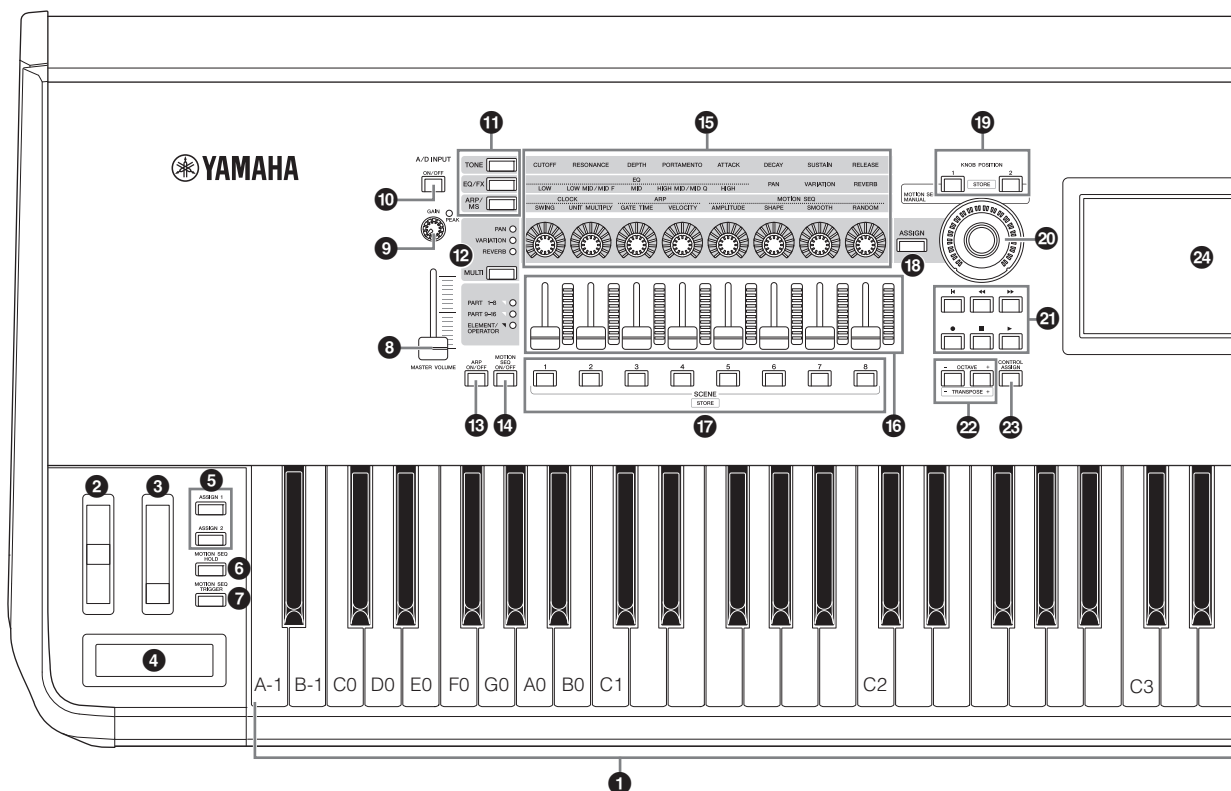
De MONTAGE heeft een USB-audio-interface met 6 kanalen in/32 kanalen uit voor het opnemen van het kwalitatief hoogwaardige geluid van de MONTAGE op een Mac of Windows-pc – zonder dat u daar een apart apparaat voor nodig hebt! De MONTAGE ondersteunt ook 192 kHz audio met hoge resolutie en is daarmee ook het ideale keyboard voor professionele opnames. De aansluitingen zijn ook compatibel met iOS-apparaten.

# Inhoudsopgave

|   |           |
|---|-----------|
| Een mededeling van het ontwikkelingsteam van de MONTAGE.....                                    | 2         |
| Over deze handleiding.....  | 3         |
| Accessoires.....  | 3         |
| Belangrijkste eigenschappen.....  | 4         |
| <b>Regelaars en functies</b>  | <b>6</b>  |
| Bovenpaneel.....  | 6         |
| Achterpaneel.....   | 11        |
| <b>Opstellen</b>  | <b>14</b> |
| Spanningsvoorziening.....   | 14        |
| Luidsprekers of een hoofdtelefoon aansluiten.....   | 14        |
| Het systeem inschakelen.....  | 14        |
| Automatische uitschakelfunctie.....   | 15        |
| De mastervolume-uitgang aanpassen.....  | 15        |
| De oorspronkelijke fabrieksinstellingen terugzetten (Initialize All Data).....                  | 15        |
| <b>Basisbediening en displays</b>   | <b>16</b> |
| <b>Beknopte handleiding — Performances selecteren</b>   | <b>18</b> |
| Een performance selecteren uit de liveset.....  | 19        |
| Schakelen tussen performances.....  | 19        |
| De functie Category Search gebruiken.....   | 20        |
| Auditiefrase afspelen.....  | 21        |
| <b>Beknopte handleiding — Het keyboard bespelen</b>   | <b>22</b> |
| De display Performance Play.....  | 22        |
| Een partij in-/uitschakelen.....  | 23        |
| De arpeggiofunctie gebruiken.....   | 24        |
| De functie Motion Sequencer gebruiken.....  | 25        |
| Het geluid wijzigen met regelaars.....  | 26        |
| Het geluid wijzigen met knoppen.....  | 27        |
| Het geluid wijzigen met de Superknop.....   | 28        |
| Mixer.....  | 28        |
| De functie Scene gebruiken.....   | 29        |
| <b>Beknopte handleiding — Zelf livesets maken</b>   | <b>30</b> |
| Een performance registreren in een liveset.....   | 30        |
| Geregistreerde performances in een liveset sorteren.....  | 30        |
| <b>Beknopte handleiding — De instellingen bewerken</b>  | <b>32</b> |
| Performances bewerken.....  | 32        |
| Partijen bewerken.....  | 33        |
| Partij-effecten bewerken.....   | 34        |
| Partijen toewijzen aan een performance.....   | 35        |
| Een performance maken door partijen te combineren.....  | 36        |
| <b>Opnemen en afspelen</b>  | <b>39</b> |
| Terminologie.....   | 39        |
| MIDI-opname.....  | 39        |
| Een song afspelen.....  | 41        |
| Uw spel opnemen als audio.....  | 41        |
| Een audiobestand afspelen.....  | 42        |
| <b>Als een masterkeyboard gebruiken</b>   | <b>43</b> |
| Instellingen voor het gebruik als masterkeyboard maken—Zone.....                                | 43        |
| <b>Een microfoon of audioapparatuur aansluiten</b>  | <b>44</b> |
| Meespelen op het keyboard met de geluidsinvoer van de aansluitingen A/D INPUT [L/MONO]/[R]..... | 44        |
| <b>Algemene systeeminstellingen opgeven</b>   | <b>45</b> |
| Taken instellen die automatisch worden uitgevoerd bij het inschakelen.....                      | 45        |
| Het gedrag van knoplampjes instellen.....   | 45        |
| Verschillende functies in-/uitschakelen.....  | 45        |
| De hoofdstemming wijzigen.....  | 46        |
| De snelheidscurve wijzigen.....   | 47        |
| <b>Externe MIDI-instrumenten aansluiten</b>   | <b>48</b> |
| De MONTAGE regelen vanaf een extern MIDI-keyboard of synthesizer.....                           | 48        |
| Een extern MIDI-keyboard of externe synthesizer aansturen vanaf de MONTAGE.....                 | 48        |
| <b>Een aangesloten computer gebruiken</b>   | <b>49</b> |
| Aansluiten op een computer.....   | 49        |
| Een song maken met een computer.....  | 51        |
| <b>Gegevens opslaan/laden</b>   | <b>53</b> |
| De instellingen opslaan op een USB-flashgeheugenapparaat.....                                   | 53        |
| De instellingen laden van een USB-flashgeheugenapparaat.....                                    | 53        |
| Voorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de [USB TO DEVICE]-aansluiting.....                    | 54        |
| USB-flashstations gebruiken.....  | 54        |
| <b>Shift-functielijst</b>   | <b>55</b> |
| <b>Displayberichten</b>   | <b>56</b> |
| <b>Problemen oplossen</b>   | <b>58</b> |
| <b>Specificaties</b>  | <b>63</b> |
| <b>Index</b>  | <b>64</b> |

# Regelaars en functies

## Bovenpaneel



### 1 Keyboard

De MONTAGE6 beschikt over een keyboard met 61 toetsen. De MONTAGE7 heeft 76 toetsen en MONTAGE8 heeft 88 toetsen. Alle keyboards zijn voorzien van aanslaggevoeligheid (zowel initial touch als aftertouch). Via initial touch wordt door het instrument gedetecteerd hoe hard of zacht uw aanslag is, waarna deze speelsterkte wordt gebruikt om het geluid op diverse manieren te veranderen, afhankelijk van de geselecteerde performance. Met aftertouch kunt u het geluid veranderen met de hoeveelheid druk die op een noot uitoefent na het spelen ervan. Daarnaast kunt u aan aftertouch een groot aantal verschillende functies toewijzen voor elke partij.

### 2 Pitchbendwiel

Hiermee regelt u het pitchbendeffect. U kunt ook andere functies toewijzen aan deze regelaar.

### 3 Modulatiewiel

Hiermee regelt u het modulatie-effect. U kunt ook andere functies toewijzen aan deze regelaar.

### 4 Lintregelaar

Deze controller is aanslaggevoelig en wordt bediend door de vinger zijwaarts licht over het oppervlak te laten gaan. U kunt naar wens verschillende functies toewijzen aan deze regelaar.

### 5 [ASSIGN 1]- en [ASSIGN 2]-knoppen (toewijsbare schakelaars 1 en 2)

U kunt het specifieke element/de specifieke operator van de geselecteerde performance oproepen door op elk van deze knoppen te drukken tijdens het keyboardspel. U kunt ook andere functies toewijzen aan deze schakelaars. Als een van deze effecten is ingeschakeld, gaat het lampje van de bijbehorende knop branden, en omgekeerd.

### 6 Knop [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer hold)

Als u op deze knop drukt terwijl de Motion Sequencer wordt afgespeeld, wordt het geluid vastgehouden of bevroren op exact het punt in de sequence waarop op de knop is gedrukt. Als het vasthoudeffect is ingeschakeld, gaat het lampje van de knop branden.

### 7 Knop [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer trigger)

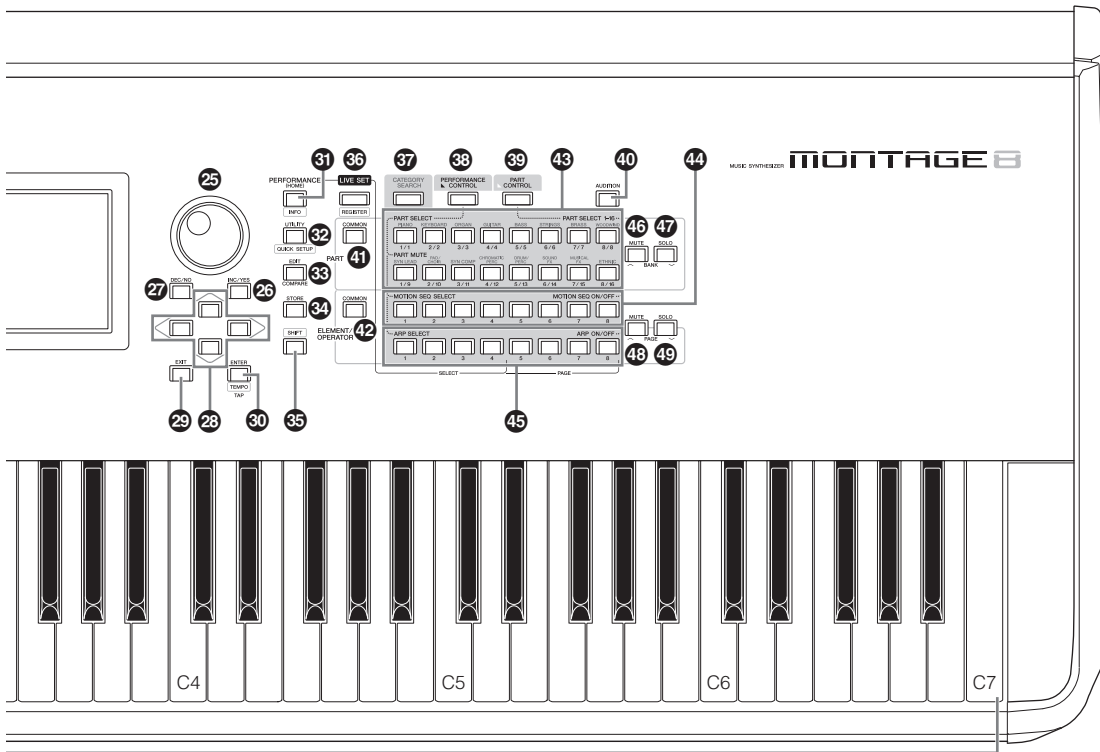
Als u op deze knop drukt, begint de Motion Sequence weer vanaf het begin. Het lampje van de knop gaat branden als de knop wordt ingedrukt.

### 8 [MASTER VOLUME]-schuif (pagina 15)

Verplaats de schuif omhoog of omlaag om het uitgangsniveau van de OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R]-aansluitingen en de [PHONES]-aansluiting te regelen.



De afbeelding is van de MONTAGE8, maar de informatie geldt voor alle modellen.



### 9 Knop A/D INPUT [GAIN] (pagina 44)

Gebruik deze knop om de ingangsversterking van de audiosignalen op de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen aan te passen. Als u de knop kloksgewijs draait, verhoogt u het gainniveau.

Detecteert het peakniveau en laat de PEAK LED rood oplichten als het niveau bijna onder het clipniveau raakt. Verstel de knop zodanig dat de desbetreffende PEAK LED alleen nog maar af en toe knippert als hetingangssignaal het maximumniveau bereikt.

#### OPMERKING

Afhankelijk van het ingangsniveau van de externe apparatuur die die op de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen is aangesloten, moet u mogelijk de instelling wijzigen, in de volgende volgorde: [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. Als u apparatuur met een laag uitgangsniveau (bijvoorbeeld een microfoon, gitaar of basgitaar) aansluit, stelt u deze parameter in op 'Mic'. Als u apparatuur met een hoog uitgangsniveau (bijvoorbeeld een synthesizerkeyboard of cd-speler) aansluit, stelt u deze parameter in op 'Line'.

### 10 Knop A/D INPUT [ON/OFF] (pagina 44)

Hiermee schakelt u de audiosignaalingang via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluiting naar het instrument in of uit. Als A/D-invoer is ingeschakeld, gaat het lampje op de knop branden; als A/D-invoer is uitgeschakeld, gaat het lampje uit.

### 11 Knopfunctie [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]-knop

Selecteer met deze knop de functies die moeten worden toegewezen aan knop 1 – 8. Het lampje op de knop naast de momenteel actieve parameters gaat branden.

U kunt met de knop PART [COMMON] functies toepassen die voor alle partijen gemeenschappelijk moeten worden

geregeld, of met de Number A-knoppen [1] – [16] functie die alleen voor de geselecteerde partij moeten worden geregeld. De geselecteerde knop licht op.

### 12 Knop [MULTI] (Multi Part control)

Selecteer met deze knop de functies die moeten worden toegewezen aan knop 1 – 8. Als u herhaaldelijk op de knop drukt, wordt in de volgende volgorde geschakeld: PAN → VARIATION → REVERB. Het lampje naast de momenteel actieve parameters licht op. Alle knoppen komen overeen met partij 1 – 8 of 9 – 16 (afhankelijk van de momenteel geselecteerde partij).

### 13 Knop [ARP ON/OFF] (Arpeggio on/off)

Druk op deze knop om het afspelen van het arpeggio in of uit te schakelen. Als de arpeggioschakelaar van de geselecteerde partij is ingesteld op 'OFF', heeft het indrukken van deze knop geen invloed. Als arpeggio is ingeschakeld, gaat het lampje op de knop branden; als arpeggio is uitgeschakeld, gaat het lampje uit.

### 14 Knop [MOTION SEQ ON/OFF] (Motion Sequencer on/off)

Bepaalt of de Motion Sequencer actief is. Als de Motion Sequencer-schakelaar van de geselecteerde partij of lane is ingesteld op 'OFF', heeft het indrukken van deze knop geen invloed. Als de Motion Sequencer is ingeschakeld, gaat het lampje van de knop branden.

**15 Knoppen 1 – 8**

Met deze acht uiterst veelzijdige knoppen kunt u diverse belangrijke parameters instellen, zoals de huidige partij, het arpeggiotempo en de Motion Sequencer.

Als u op de knop [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] van de knopfunctie, de knop [MULTI] van de multi-part control of de knop [ASSIGN] van Assign in de linkerbovenhoek drukt, veranderen de functies die aan de knoppen zijn toegewezen.

**16 Besturingsschuiven 1 – 8**

Met deze schuiven regelt u de volumebalans van het geluid. U kunt de individuele niveaus van de 16 partijen (1 – 8 / 9 – 16), de acht elementen voor normale partijen (AWM2), de acht FM-operators voor een normale partij (FM-X) en acht toetsen van de drumpartij aanpassen, op verschillende manieren afhankelijk van de toestand van de verschillende knoppen.

|                          | Als de knop<br>PART<br>[COMMON] is<br>ingeschakeld: | Als de Number<br>A-knoppen<br>[1] – [8] zijn<br>ingeschakeld:            | Als de Number<br>A-knoppen<br>[9] – [16] zijn<br>ingeschakeld: |
|--------------------------|---|--|--|
| [PERFORMANCE<br>CONTROL] | Niveaus van<br>partij 1 – 8                         | Niveaus van element/toets/operator 1 – 8 van<br>een geselecteerde partij |  |
| [PART CONTROL]           | Niveaus van partij 1 – 8                            |  | Niveaus van partij 9 – 16                                      |

**OPMERKING**

- Als alle schuifregelaars zijn ingesteld op de minimumwaarde, wordt mogelijk geen enkel geluid weergegeven door het instrument, zelfs niet wanneer u het keyboard bespeelt of een song afspeelt. Als dit het geval is, verplaatst u alle schuiven omhoog naar een geschikt niveau.
- Met de schuif [MASTER VOLUME] regelt u het algehele geluidsuitgangsniveau van dit instrument. Anderzijds wordt met de schuifregelaars het niveau van elk(e) element/toets/operator van de partijen en het volume voor elke partij van de performance als parameter aangepast. De waarden die met de schuifregelaars worden ingesteld kunnen dan ook worden opgeslagen als performancegegevens.

**17 SCENE [1] – [8]-knoppen**

U kunt vijf verschillende 'snapshots' van belangrijke partijgerelateerde parameters, zoals trackdampingsstatus en de basismixconfiguratie, als songscènes toewijzen aan de knoppen SCENE [1] – [8]. Als scènegerelateerde parameters worden bewerkt en u op een van de SCENE [1] – [8]-knoppen drukt terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt, wordt de bewerking opgeslagen voor de momenteel geselecteerde [SCENE]-knop. U kunt de opgeslagen informatie terugzetten door op de geselecteerde knop te drukken. De momenteel geselecteerde knop gaat volop branden, de knop met opgeslagen informatie gaat gedimd branden, en de knop zonder opgeslagen informatie gaat uit.

**18 [ASSIGN]-knop**

Schakelt tussen de functies die aan knoppen zijn toegewezen als Assign 1 – 8. Met de knop PART [COMMON] en de Number A-knoppen [1] – [16] kunt u instellen of de functies gelden voor alle partijen of alleen voor één geselecteerde partij.

Als het effect is ingeschakeld, gaat het lampje van de desbetreffende knop branden.

**19 KNOB POSITION-knoppen [1] en [2]**

Voor het opslaan van de parameterwaarden van Assign 1 – 8. U kunt direct schakelen tussen de twee knoppen.

**20 Superknop**

Regelt gelijktijdig de parameters (Assign 1 – 8) die zijn toegewezen aan de acht knoppen.

**OPMERKING**

U kunt de Superknop ook bedienen met de voetregelaar (FC7). Raadpleeg pagina 28 voor meer informatie.

**21 SEQ TRANSPORT-knop**

Met deze knoppen regelt u het opnemen en afspelen van de songsequencegegevens.

**[◀] (Top), knop**

Hiermee keert u terug naar het begin van de huidige song (d.w.z. de eerste tel van de eerste maat).

**[◀◀] (Reverse), knop**

Kort drukken om één maat per keer terug te gaan.

**[▶▶] (Forward), knop**

Kort drukken om één maat per keer vooruit te gaan.

**[●] (Record), knop**

Druk hierop om de instellingsdisplay Record op te roepen. (De knop knippert.) Druk op de knop [▶] (Play) om de opname te starten. (De knop [●] (Record) gaat branden.)

**[■] (Stop), knop**

Druk hierop om het opnemen of afspelen te stoppen. U kunt deze knop ook gebruiken als u het afspelen van arpeggio wilt stoppen, zelfs als Arpeggio is ingesteld op continu afspelen zelfs nadat de noot is losgelaten (de aanhoudschakelaar voor Arpeggio staat op ON).

**[▶] (Play), knop**

Druk hierop om het afspelen of opnemen van een song te starten. Tijdens het opnemen en afspelen knippert de knop in het actuele tempo.

**22 OCTAVE-knop [-] en [+]**

Gebruik deze knoppen om het octaafbereik van het keyboard in te stellen. Deze knoppen fungeren ook als Transpose [-]- en [+]-knoppen. Om de toonhoogte van de noot in stappen van een halve noot te verhogen of verlagen, houdt u de knop [SHIFT] ingedrukt terwijl u op de desbetreffende [-]/[+]-knop drukt. Om de normale octaafinstelling te herstellen, drukt u gelijktijdig op beide knoppen. De knoppen gaan op verschillende manieren branden of knipperen, afhankelijk van de octaafinstelling. Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie.

**23 [CONTROL ASSIGN]-knop**

Zorg dat de aan regelaars toewijsbare parameter is geselecteerd in de display, druk op deze knop en bedien de gewenste regelaar voor de toewijzing. De instellingsdisplay van de regelaar wordt weergegeven.

**24 LCD van aanraakscherm**

Op de LCD-display worden de parameters en waarden weergegeven die betrekking hebben op de huidige geselecteerde handeling. U kunt het instrument bedienen door op de display te tikken.

**25 Datadraaiknop**

Hiermee bewerkt u de momenteel geselecteerde parameter. Als u de waarde wilt verhogen, draait u de knop rechtsom (met de klok mee). Als u de waarde wilt verlagen, draait u de knop linksom (tegen de klok in). Als een parameter met een groot waardebereik is geselecteerd, kunt u de waarde in grotere stappen wijzigen door de draaiknop snel te draaien.

**26 [INC/YES]-knop**

Hiermee verhoogt u de waarde van de momenteel geselecteerde parameter (INC: increment (toename)). U kunt deze knop ook gebruiken om een taak- of opslaghandeling uit te voeren. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk tegelijkertijd op de knop [INC/YES] om snel de parameterwaarde in stappen van 10 te verhogen.

**27 [DEC/NO]-knop**

Hiermee verlaagt u de waarde van de momenteel geselecteerde parameter (DEC: decrement (afname)). U kunt deze knop ook gebruiken om een taak- of opslaghandeling te annuleren. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk tegelijkertijd op de knop [DEC/NO] om snel de parameterwaarde in stappen van 10 te verlagen.

**28 Cursorknoppen**

Met de cursorknoppen kunt u de cursor verplaatsen op het scherm van de display en de diverse parameters markeren en selecteren.

**29 [EXIT]-knop**

De menu's en displays van de MONTAGE zijn hiërarchisch geordend. Druk op deze knop om de huidige display te sluiten en terug te gaan naar het vorige niveau in de hiërarchie.

**30 [ENTER]-knop**

Gebruik deze knop om de display van het geselecteerde menu op te roepen of om een taak- of opslagbewerking uit te voeren. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk tegelijk op de knop [ENTER] om de volgende instellingenpagina Tempo op te roepen.

**31 [PERFORMANCE]-knop**

Gebruik deze knop om terug te keren naar de display Performance Play. Het lampje van de knop brandt volop als de display Performance Play wordt weergegeven. Het lampje van deze knop brandt gedimd als de display Utility wordt weergegeven. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk tegelijk op de knop [PERFORMANCE] om de display Overview op te roepen.

**32 [UTILITY]-knop**

Gebruik deze knop om de display Utility op te roepen, waarin u algemene systeeminstellingen kunt aanbrengen. Het lampje van de knop brandt volop als de display Utility wordt weergegeven, en gedimd als andere displays worden weergegeven. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk tegelijk op de knop [UTILITY] om de display Quick Setup op te roepen.

**33 [EDIT]-knop**

Gebruik deze knop om de display voor het bewerken van performances (pagina 18) en livenessets (pagina 30) op te roepen. Als u op deze knop drukt terwijl u performanceparameters bewerkt, kunt u bovendien schakelen tussen het net bewerkte geluid en het oorspronkelijke, niet-bewerkte geluid, zodat u kunt horen wat het effect is op het geluid (de functie Compare). Het lampje van de knop brandt als de bewerkingsdisplay wordt weergegeven, en knippert als Compare actief is.

**34 [STORE]-knop**

Gebruik deze knop om de display Store op te roepen. Het lampje van de knop brandt volop als de display Store wordt weergegeven, en gedimd als andere displays worden weergegeven.

**35 [SHIFT]-knop**

Als u op deze knop drukt en tegelijkertijd op een andere knop, kunt u verschillende opdrachten uitvoeren. Zie voor details de 'Shift-functielijst' (pagina 55).

**36 [LIVE SET]-knop**

Met deze knop kunt u al uw favoriete en veelgebruikte performances opslaan op één gemakkelijk toegankelijke locatie, en deze oproepen. Houd de knop [SHIFT] ingedrukt en druk tegelijk op de knop [LIVE SET] om de display Live Set op te roepen, waarin u de momenteel geselecteerde performance kunt opslaan naar de livenesset. Dit is nog een handige manier waarop u snel kunt schakelen tussen de performances die u nodig hebt bij live optredens. Het lampje van de knop brandt volop als de display Live Set wordt weergegeven. Als de display Live Set niet wordt weergegeven, brandt het lampje van de knop gedimd als de functie Live Set actief is, en is het lampje van de knop uit als de functie NIET actief is.

**37 [CATEGORY SEARCH]-knop**

De functie Category Search (pagina 20) kan worden opgeroepen met deze knop. Als de display Performance Play wordt weergegeven, gebruikt u deze knop om de display Performance Category Search op te roepen, waarin u de hele performance kunt selecteren. Als de cursor in de display Performance Play op de naam van de partij staat, houdt u de knop [SHIFT] ingedrukt terwijl u tegelijkertijd op de knop [CATEGORY SEARCH] drukt om de display Part Category Search op te roepen, waarin u een geluidstype kunt selecteren voor de momenteel geselecteerde partij. Het lampje van de knop brandt volop als de display Category Search wordt weergegeven. Als de display Category Search niet wordt weergegeven, brandt het lampje van de knop gedimd als de functie Category Search actief is, en is het lampje van de knop uit als de functie NIET actief is.

**38 [PERFORMANCE CONTROL]-knop**

Gebruik deze knop met de Number A-knoppen [1] – [16], de Number B-knoppen [1] – [8] en de Number C-knoppen [1] – [8], de knop PART [MUTE] en de knop PART [SOLO] om performances te regelen. Als deze knop is ingeschakeld, kunnen de volgende functies worden gebruikt. Het lampje van de knop brandt volop de knop is ingeschakeld, en gedimd als de knop is uitgeschakeld.

| Nummerknoppen                                | PART [MUTE]-knop ON                        | PART [SOLO]-knop ON |
|--|--|---------------------|
| Number A-knoppen [1] – [8] (bovenste regel)  | Partij geselecteerd (1 – 8)                | Partij solo (1 – 8) |
| Number A-knoppen [9] – [16] (onderste regel) | Partij gedempt (1 – 8)                     | Partij solo (1 – 8) |
| Number B-knoppen [1] – [8]                   | Motion Sequence-typen uitschakelen (1 – 8) |                     |
| Number C-knoppen [1] – [8]                   | Arpeggiotypen uitschakelen (1 – 8)         |                     |

**39 [PART CONTROL]-knop**

Gebruik deze knop met de Number A-knoppen [1] – [16], de Number B-knoppen [1] – [8] en de Number C-knoppen [1] – [8], de knop PART [MUTE] en de knop PART [SOLO] om partijen te regelen. Als deze knop is ingeschakeld, kunnen de volgende functies worden gebruikt. Het lampje van de knop brandt volop de knop is ingeschakeld, en gedimd als de knop is uitgeschakeld.

| Nummerknoppen                                | PART [MUTE]- en PART [SOLO]-knop OFF                               | PART [MUTE]-knop ON     | PART [SOLO]-knop ON         |
|--|--|-------------------------|-----------------------------|
| Number A-knoppen [1] – [8] (bovenste regel)  | Partij geselecteerd (1 – 8)  | Partij gedempt (1 – 8)  | Partij geselecteerd (1 – 8) |
| Number A-knoppen [9] – [16] (onderste regel) | Partij geselecteerd (9 – 16)                                       | Partij gedempt (9 – 16) | Partij solo (9 – 16)        |
| Number B-knoppen [1] – [8]                   | Motion Sequencer voor elke partij staat op ON/OFF (1 – 8 / 9 – 16) |                         |                             |
| Number C-knoppen [1] – [8]                   | Arpeggio voor elke partij staat op ON/OFF (1 – 8 / 9 – 16)         |                         |                             |

#### 40 [AUDITION]-knop

Gebruik deze knop (in de display Performance Play, Live Set of Category Search) om een voorbeeldfrase af te spelen of te stoppen waarmee het geluid van de geselecteerde performance wordt gedemonstreerd. Deze voorbeeldfrase van de performance heet de 'auditiefraze'. Het lampje van de knop brandt volop als de frase AAN is, en gedimd als de functie Audition actief is, zoals in de display Category Search.

#### 41 PART [COMMON]-knop

Als u deze knop inschakelt, kunt u de parameters bewerken die op alle partijen gemeenschappelijk worden toegepast. Het lampje van de knop brandt volop de knop is ingeschakeld, en gedimd als de knop is uitgeschakeld.

#### 42 ELEMENT/OPERATOR [COMMON]-knop

Als u deze knop inschakelt, kunt u de parameters bewerken die op alle elementen/toetsen/operators worden toegepast. Het lampje van de knop brandt volop de knop is ingeschakeld, en gedimd als de knop is uitgeschakeld.

#### 43 Number A-knoppen [1] – [16]

Gebruik deze knoppen om partijen te selecteren in de display Performance Play en de display Edit. U kunt de knoppen ook gebruiken om een hoofdcategorie te selecteren in de display Category Search. In de display Live Set kunt u de Number A-knoppen [1] – [4] gebruiken om performances op de eerste regel te selecteren, en de Number A-knoppen [9] – [12] om performances op de tweede regel te selecteren. Met de Number A-knoppen [5] – [8] kunt u Live Set-pagina 1 – 4 selecteren en met de Number A-knoppen [13] – [16] Live Set-pagina 5 – 8. Voor elk van de displays geldt dat het lampje van de knop volop brandt als de knop is geselecteerd, gedimd brandt als de knop selecteerbaar is, en uit is als de knop niet kan worden geselecteerd. (Alleen in het geval van het selecteren van pagina's in de display Live Set kan deze knop ook worden gebruikt als het lampje uit is.)

#### 44 Number B-knoppen [1] – [8]

Gebruik deze knoppen om Motion Sequencer-typen te selecteren in de display Performance Play en om de Motion Sequencer voor elke partij op ON/OFF te zetten. U kunt de knoppen gebruiken om elementen/toetsen/operators te selecteren in de display Edit. U kunt de knoppen ook gebruiken om subcategorieën te selecteren in de display Category Search. In de display Live Set kunt u de Number B-knoppen [1] – [4] gebruiken om performances op de derde regel te selecteren, en de Number B-knoppen [5] – [8] om Live Set-pagina 9 – 12 te selecteren. Voor elk van de displays geldt dat het lampje van de knop volop brandt als de knop is geselecteerd, gedimd brandt als de knop selecteerbaar is, en uit is als de knop niet kan worden geselecteerd. (Alleen in het geval van het selecteren

van pagina's in de display Live Set kan deze knop ook worden gebruikt als het lampje uit is.)

#### 45 Number C-knoppen [1] – [8]

Gebruik deze knoppen om arpeggiotypen te selecteren in de display Performance Play en om het arpeggio voor elke partij op ON/OFF te zetten.

U kunt de knoppen gebruiken om elementen/toetsen/operators te dempen in de display Edit. U kunt de knoppen ook gebruiken om performances te selecteren in de display Category Search. In de display Live Set kunt u de Number C-knoppen [1] – [4] gebruiken om performances op de vierde regel te selecteren, en de Number C-knoppen [5] – [8] om Live Set-pagina 13 – 16 te selecteren.

Voor elk van de displays geldt dat het lampje van de knop volop brandt als de knop is geselecteerd, gedimd brandt als de knop selecteerbaar is, en uit is als de knop niet kan worden geselecteerd. (Alleen in het geval van het selecteren van pagina's in de display Live Set kan deze knop ook worden gebruikt als het lampje uit is.)

#### 46 PART [MUTE]-knop

Als u deze knop inschakelt, kunt u de Number A-knoppen [1] – [16] gebruiken als aan-/uitregelaars voor het dempen. Het lampje van de knop brandt volop de knop is ingeschakeld, en gedimd als de knop is uitgeschakeld. U kunt de knop ook gebruiken om te schakelen tussen Live Set-banks vanuit de display Live Set.

#### 47 PART [SOLO]-knop

Als u deze knop inschakelt, kunt u de Number A-knoppen [1] – [16] gebruiken als aan-/uitregelaars voor solo voor partijen. Het lampje van de knop brandt volop de knop is ingeschakeld, en gedimd als de knop is uitgeschakeld. U kunt de knop ook gebruiken om te schakelen tussen Live Set-banks vanuit de display Live Set.

#### 48 ELEMENT/OPERATOR [MUTE]-knop

Als u deze knop inschakelt, kunt u de Number B-knoppen [1] – [8] gebruiken om element/toets/operator 1 – 8 te selecteren, en de Number C-knoppen [1] – [8] als aan-/uitknoppen voor het dempen van element/toets/operator 1 – 8. Het lampje van de knop brandt gedempt als de knop werkt als mute aan, en brandt volop als de knop werkt als mute off. Voor andere bewerkingen dan het bewerken van partijen, is de knop uitgeschakeld. U kunt de knop ook gebruiken om te schakelen tussen Live Set-banks vanuit de display Live Set.

#### 49 ELEMENT/OPERATOR [SOLO]-knop

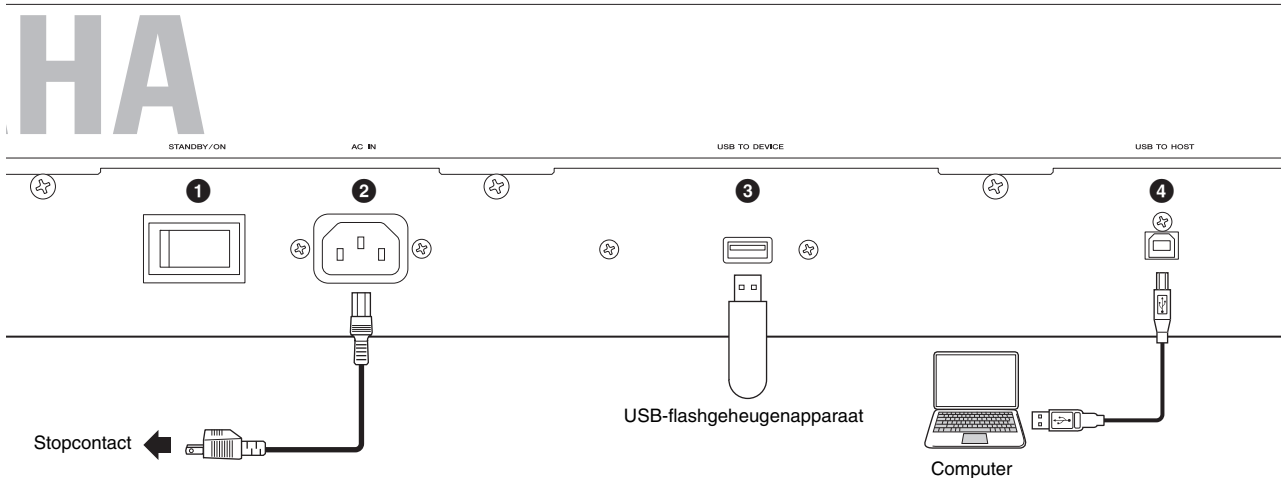
Door deze knop in te schakelen, kunt u de Number B-knoppen [1] – [8] (of de Number C-knoppen [1] – [8]) gebruiken als solo aan-/uit-regelaars voor element 1 – 8. Het lampje van de knop brandt volop als solo aan is, en brandt gedimd als solo uit is. In andere situaties, behalve voor bewerkingshandelingen voor partijen, is de knop uitgeschakeld. U kunt de knop ook gebruiken om te schakelen tussen Live Set-banks vanuit de display Live Set.

| Nummerknoppen              | ELEMENT/OPERATOR [MUTE]-knop AAN | ELEMENT/OPERATOR [SOLO]-knop AAN |
|----------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Number B-knoppen [1] – [8] | Element geselecteerd (1 – 8)     | Element solo (1 – 8)             |
| Number C-knoppen [1] – [8] | Element gedempt (1 – 8)          | Element solo (1 – 8)             |

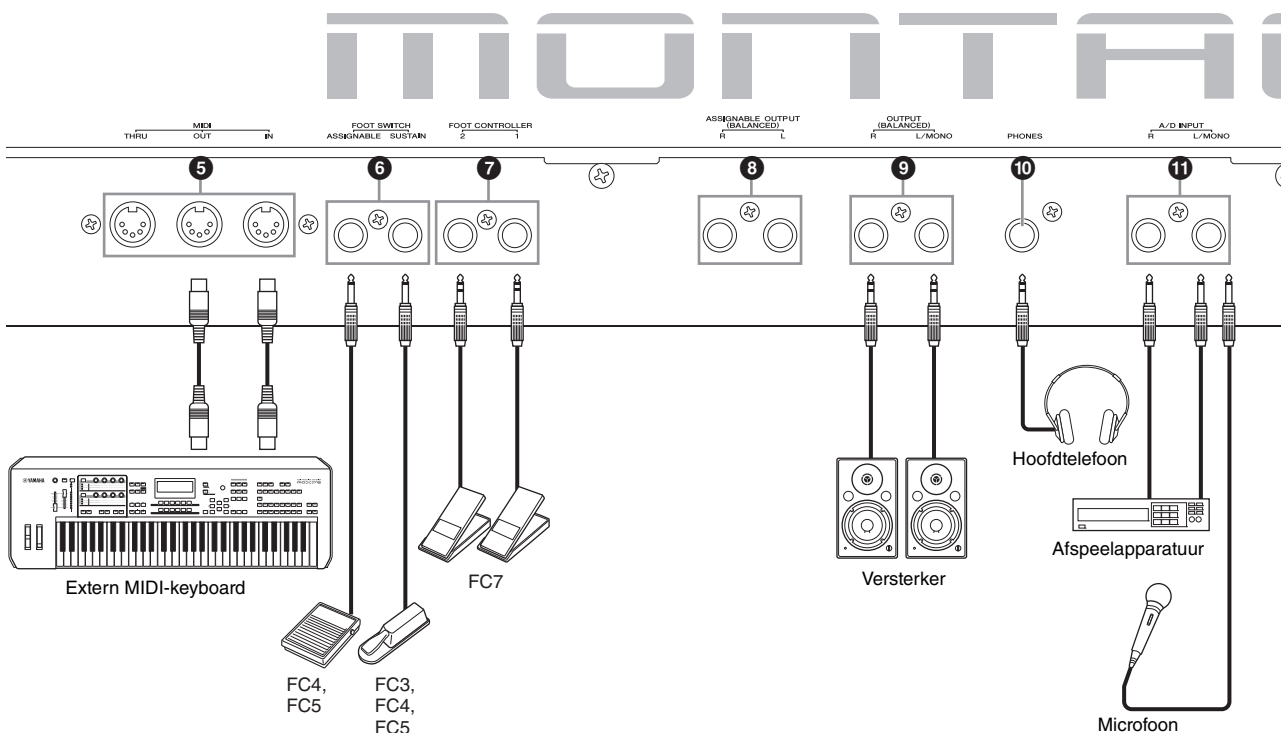
# Achterpaneel

## ■ Linkerkant van achterpaneel

De afbeelding is van de MONTAGE8, maar de informatie geldt voor alle modellen.



## ■ Rechterkant van achterpaneel



### Lijst met aansluitingen (penuitlijning)

| Ingangs- en uitgangsaansluitingen  | Polariteit  | Gebalanceerd/ongebalanceerd | Instellingen            |
|--|---|-----------------------------|-------------------------|
| <b>8</b> ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L], [R]*<br><b>9</b> OUTPUT (BALANCED) [L/MONO], [R]* | Punt: Heet (+)<br>Ring: Koud (-)<br>Mantel: Massa | Gebalanceerd                | TRS-telefoonstekker<br> |
| <b>10</b> [PHONES]   | Punt: L<br>Ring: R<br>Mantel: Massa               | —                           |                         |
| <b>11</b> A/D INPUT [L/MONO], [R]  | Punt: Signaal<br>Mantel: Massa                    | Ongebalanceerd              | TS-telefoonstekker<br>  |

\* Deze aansluitingen zijn ook compatibel met TS-telefoonstekkers; als die worden gebruikt, is de aansluiting ongebalanceerd.

## ■ Linkerkant van achterpaneel

### ❶ [STANDBY/ON]-schakelaar

Druk hierop om het instrument aan (On) of stand-by (Standby) te zetten.

### ❷ [AC IN] (aansluiting voor netsnoer)

Sluit het netsnoer aan dat bij dit instrument wordt geleverd.

### ❸ [USB TO DEVICE]-aansluiting

Wordt gebruikt om dit instrument aan te sluiten op een USB-flashgeheugenapparaat. Hiermee kunt u de gegevens die u op het instrument hebt gemaakt, opslaan op een extern USB-flashgeheugenapparaat. Daarnaast kunt u de gegevens die op een USB-flashgeheugenapparaat zijn opgeslagen, laden in uw instrument. Er kunnen opslag-/laadhandelingen worden uitgevoerd: [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] of [Load].

#### OPMERKING

- Dit instrument herkent alleen USB-flashgeheugenapparaten. Geen andere USB-opslagapparaten (zoals een vaste schijf, cd-romstation en USB-hub) kunnen worden gebruikt.
- Dit instrument ondersteunt de USB-standaard 1.1 tot 3.0. Houd er echter rekening mee dat de overdrachtssnelheid varieert afhankelijk van het gegevenstype en de toestand van dit instrument.

### ❹ [USB TO HOST]-aansluiting

Wordt gebruikt om een instrument via een USB-kabel aan te sluiten op een computer, zodat u MIDI- en audiogegevens kunt verzenden tussen de apparaten. In tegenstelling tot MIDI kunnen met USB meerdere poorten worden aangestuurd via één kabel (pagina 50). Voor meer informatie over hoe de MONTAGE poorten aanstuurt, raadpleegt u pagina 50.

#### OPMERKING

De capaciteit voor het verzenden van audiogegevens voor dit instrument is maximaal 32 kanalen (16 stereokanalen) bij een samplefrequentie van 44,1 kHz, of maximaal 8 kanalen (4 stereokanalen) bij een samplefrequentie van 44,1 kHz tot 192 kHz. De capaciteit voor het ontvangen van audiogegevens is maximaal 6 kanalen (3 stereokanalen).

## ■ Rechterkant van achterpaneel

### ❺ MIDI [IN]-, [OUT]-, [THRU]-aansluiting

Via MIDI [IN] worden alle besturings- of performancegegevens van een ander MIDI-apparaat ontvangen, zoals een externe sequencer. Hierdoor kunt u dit instrument bedienen van een afzonderlijk MIDI-apparaat dat u op het instrument hebt aangesloten.

Via MIDI [OUT] worden alle besturings-, performance- en afspiegelgegevens van dit instrument verzonden naar een ander MIDI-apparaat, zoals een externe sequencer.

MIDI [THRU] is bedoeld om alle ontvangen MIDI-gegevens (via MIDI [IN]) om te leiden naar de aangesloten apparaten, zodat extra MIDI-instrumenten gemakkelijk ketengewijs kunnen worden gekoppeld.

### ❻ FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]-aansluitingen

Voor het aansluiten van een optionele FC3-/FC4-/FC5-voetschakelaar op de [SUSTAIN]-aansluiting en een optionele FC4-/FC5-voetschakelaar op de aansluiting [ASSIGNABLE]-aansluiting. Als de voetschakelaar is verbonden met de [SUSTAIN]-aansluiting, wordt de sustain geregeld via de schakelaar. Als de voetschakelaar is verbonden met [ASSIGNABLE], kan met de schakelaar een van de diverse toe te wijzen functies worden geregeld.

#### OPMERKING

- In deze Gebruikershandleiding wordt met de term 'FC3' verwezen naar de FC3 en andere voetschakelaars die compatibel zijn met de FC3, zoals de FC3A.
- In deze Gebruikershandleiding wordt met de term 'FC4' verwezen naar de FC4 en andere voetschakelaars die compatibel zijn met de FC4, zoals de FC4A.

### ❼ FOOT CONTROLLER [1]/[2]-aansluiting

Een optionele voetregelaar (FC7 enz.) aansluiten. Met deze aansluiting kunt u continu een van de diverse toe te wijzen functies voor het bewerken van partijen regelen, zoals volume, toon, toonhoogte en andere aspecten van het geluid (zie het PDF-document Naslaggids).

### ❽ ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]- en [R]-aansluitingen (gebalanceerde TRS-uitgang)

Via deze gebalanceerde TRS-uitgangen worden de lijnniveau-audiosignalen van het instrument uitgevoerd. Deze uitvoer verloopt onafhankelijk van de hoofduitvoer (via de hierna beschreven OUTPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen) en kan vrij worden toegewezen aan ongeacht welke drumpartijtoets of de partijen. Hierdoor kunt u specifieke partijen of geluiden routen om deze te bewerken met uw favoriete externe effectapparaat. U kunt de volgende partijen toewijzen aan deze aansluitingen:

- De drumpartijtoets waaraan het drum- of percussie-instrument is toegewezen.
- Metronoom (klik)
- Elke partij van een performance\*.

\* Inclusief audio-ingangspartij

Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie.

### ❾ OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]- en [R]-aansluitingen (gebalanceerde TRS-uitgang)

Via deze gebalanceerde TRS-uitgangen worden de lijnniveau-audiosignalen uitgevoerd. Voor monofone uitvoer gebruikt u alleen de aansluiting [L/MONO].

### ❿ [PHONES]-aansluiting (hoofdtelefoon)

Met deze standaard stereohoofdtelefoonaansluiting kan een stereohoofdtelefoon worden aangesloten. Deze aansluiting zorgt voor het digitaal verzenden van stereoaudiosignalen identiek met die van de aansluitingen OUTPUT [L/MONO] en [R].

## **11 A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen**

Via deze steekplugaansluitingen (1/4-inch monosteekplug) kunnen externe audiosignalen worden ingevoerd. U kunt diverse apparatuur, zoals een microfoon, cd-speler of synthesizer verbinden met deze aansluitingen en de bijbehorende audio-invoersignalen laten klinken als de audiopartij.

Daarnaast kunt u de speciale Vocoder-functie gebruiken door een microfoon aan te sluiten op deze [L/MONO]-aansluiting en uw voice in te voeren naar de microfoon. U kunt ook de functies Envelope Follower en ABS (Audio Beat Sync) gebruiken. Envelope Follower is een functie voor het detecteren van de volume-envelop van de golfvorm van het ingangssignaal en het dynamisch aanpassen van geluiden.

### **OPMERKING**

- Een gitaar of bas met active pick-ups kan rechtstreeks worden aangesloten. Als u passieve pick-ups gebruikt, moet u het instrument echter aansluiten via een effectapparaat.
- De Vocoder/Envelope Follower kan worden aangestuurd vanuit alle partij-uitgangen en niet alleen vanuit de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluiting.

ABS (Audio Beat Sync) is een functie voor het verwijderen van de tel van de audiosignaalingang van deze aansluitingen en het synchroniseren van de tel met de Motion Sequencer of het arpeggio.

Gebruik 1/4 inch monotelefoonaansluitingen.

Voor stereosignalen (zoals van audioapparatuur) gebruikt u de [L/MONO]/[R]-aansluitingen. Voor monosignalen (zoals van een microfoon of gitaar) gebruikt u alleen de [L/MONO]-aansluiting.

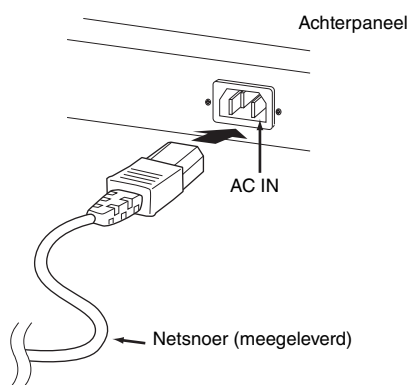
Raadpleeg het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over de functies Envelope Follower en ABS.

# Opstellen

## Spanningsvoorziening

Sluit het bijgeleverde netsnoer op de volgende wijze aan. Zorg dat de [STANDBY/ON]-schakelaar op het instrument in de positie Standby staat.

- 1 Sluit het bijgeleverde netsnoer aan op de **AC IN (AC-ingangsaansluiting) op het achterpaneel van het instrument.**
- 2 Sluit het andere eind van het netsnoer aan op een stopcontact.



### OPMERKING

Volg deze procedure in omgekeerde volgorde bij het losmaken van het netsnoer.



### WAARSCHUWING

- Gebruik uitsluitend het netsnoer dat bij het instrument wordt geleverd. Het gebruik van een ongeschikt vervangend netsnoer kan oververhitting of elektrische schokken veroorzaken.
- Het netsnoer dat bij het instrument wordt geleverd, mag niet voor andere elektrische apparaten worden gebruikt. Als u deze voorzorgsmaatregel niet in acht neemt, kan de apparatuur beschadigd raken of kan brand ontstaan.
- Zorg ervoor dat het instrument voldoet aan de spanningsvereisten zoals die gelden voor het land of de regio waarin u deze gebruikt.

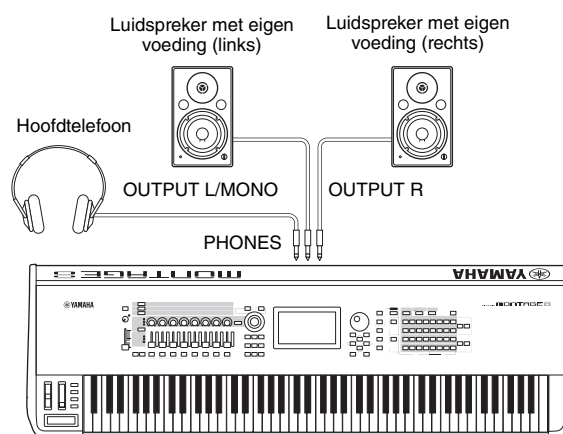


### VOORZICHTIG

Zelfs als de [STANDBY/ON]-schakelaar in de positie Standby staat, loopt er nog een kleine hoeveelheid stroom door het instrument. Als u van plan bent het instrument gedurende een lange tijd niet te gebruiken, haal dan het netsnoer uit het wandstopcontact.

## Luidsprekers of een hoofdtelefoon aansluiten

Aangezien het instrument geen ingebouwde luidsprekers heeft, moet u voor het afluisteren van het geluid van het instrument gebruikmaken van externe apparatuur. Sluit een hoofdtelefoon, luidsprekers of andere afspeelapparatuur met eigen voeding aan, zoals hieronder wordt weergegeven. Zorg ervoor dat u alleen kabels met de juiste classificaties aansluit.



## Het systeem inschakelen

Zorg ervoor dat u de volumeregeling van het instrument en externe apparaten zoals versterkte luidsprekers op de laagste stand zet voordat u het instrument inschakelt. Als u het instrument aansluit op luidsprekers met eigen voeding, zet u de schakelaar POWER (aan/uit-schakelaar) van de apparaten in de volgende volgorde aan.

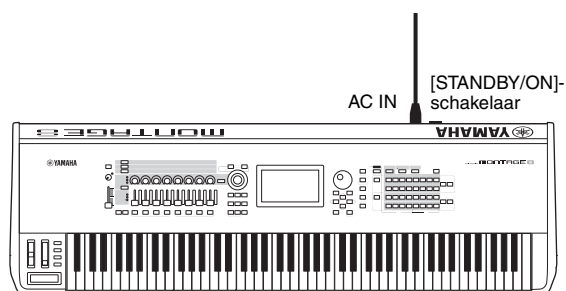
### Bij het inschakelen van het instrument:

Eerst het instrument (de display gaat aan en de lampjes van de knoppen gaan branden) en daarna de aangesloten luidsprekers met eigen voeding.

### Bij het uitschakelen van het instrument:

Eerst de aangesloten luidsprekers met eigen voeding en daarna het instrument (de display gaat uit en de lampjes op de knoppen gaan uit).

De [STANDBY/ON]-schakelaar bevindt zich aan de rechterkant (vanaf het keyboard gezien) van de AC IN-aansluiting op het achterpaneel van het instrument.





## Automatische uitschakelfunctie

Om onnodig stroomverbruik te voorkomen, heeft dit instrument een functie voor automatisch uitschakelen waarmee de stroom automatisch wordt uitgeschakeld als het instrument gedurende een opgegeven tijd niet is gebruikt.

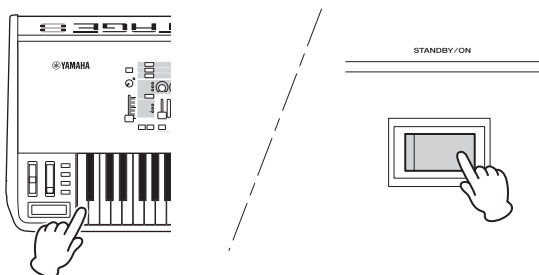
### Instelling van de automatische uitschakelfunctie

U kunt instellen hoeveel tijd er moet verstrijken voordat het instrument wordt uitgezet.

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Instructies:                | [UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]      |
| Instellingswaarde (min.):   | off (Auto Power Off uitschakelen), 5, 10, 15, 30, 60, 120 |
| Standaardinstelling (min.): | 30  |

### De automatische uitschakelfunctie uitzetten (eenvoudige manier)

Zet het instrument aan terwijl u de laagste toets op het keyboard ingedrukt houdt. Het bericht 'Auto power off disabled' wordt kort weergegeven en de automatische uitschakelfunctie wordt uitgezet. De instelling blijft ook behouden als het instrument wordt uitgezet.



#### LET OP

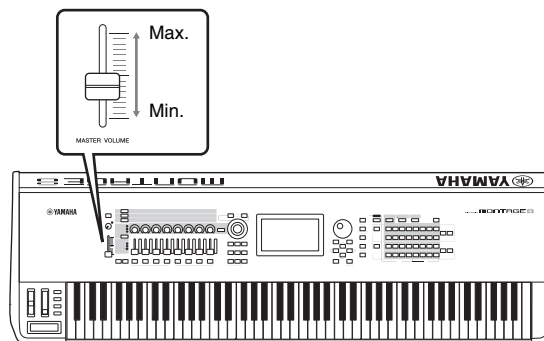
- Zelfs als het instrument is uitgeschakeld, loopt er nog een minimale hoeveelheid stroom naar het instrument. Als u de stroom volledig wilt uitschakelen, zorg er dan voor dat u het netsnoer ontkoppelt van het stopcontact.
- Afhankelijk van de status van het instrument wordt het instrument mogelijk niet automatisch uitgeschakeld, ook niet nadat de opgegeven periode is verstreken. Zet het instrument altijd handmatig uit als u het niet gebruikt.
- Als het instrument een bepaalde periode niet wordt gebruikt terwijl het is aangesloten op een extern apparaat zoals een versterker, luidspreker of computer, volg dan de instructies in de gebruikershandleiding voor het in de juiste volgorde uitschakelen van het instrument en de aangesloten apparaten, om schade aan apparaten te voorkomen. Als u niet wilt dat het instrument automatisch wordt uitgeschakeld als er een apparaat is aangesloten, zet u de functie Auto Power Off uit.
- De instelling wordt weer ingesteld op de standaardwaarde als u geen back-up maakt voordat u de stroom uitschakelt.
- Als Auto Power Off is ingesteld op 'off', blijft die waarde ook behouden als de back-upgegevens die op een ander apparaat zijn opgeslagen naar het instrument worden geladen. Als Auto Power Off is ingesteld op een andere waarde dan 'off', wordt die waarde overschreven met de geladen gegevens.

#### OPMERKING

- De ingestelde tijd is een benadering.
- Als u het instrument wilt aanzetten nadat Auto Power Off is uitgevoerd, drukt u op de [STANDBY/ON]-schakelaar.
- Wanneer de fabrieksinstellingen zijn hersteld, is de ingestelde tijd gewijzigd naar de standaardwaarde (30 min.).

## De mastervolume-uitgang aanpassen

U kunt het algemene niveau van dit instrument aanpassen met de schuifregelaar [MASTER VOLUME].



#### VOORZICHTIG

Luister niet gedurende een langere tijd met een hoog volume naar de hoofdtelefoon. Uw gehoor kan hierdoor beschadigd raken.

## De oorspronkelijke fabrieksinstellingen terugzetten (Initialize All Data)

#### LET OP

Als de handeling Initialize All Data wordt uitgevoerd, worden alle performance-, song- en systeeminstellingen gewist die u in de display Utility hebt aangebracht. Zorg ervoor dat u geen belangrijke gegevens overschrijft. Sla alle belangrijke gegevens op een USB-flashgeheugenapparaat op voordat u deze procedure start (pagina 53).

- 1 Druk op de knop [UTILITY] of tik op het pictogram UTILITY rechtsboven in het scherm om de display Utility op te roepen.
- 2 Tik op de tab [Settings] aan de linkerkant van het scherm en tik op de tab [System].  
De display met alle systeeminstellingen wordt weergegeven.
- 3 Tik op [Initialize All Data] rechtsonder in het scherm.  
U wordt om bevestiging gevraagd. Als u deze handeling wilt annuleren, tikt u op [Cancel No] op het scherm of druk u op de knop [DEC/NO] op het paneel.
- 4 Tik op [Yes] op het scherm of druk op de knop [INC/YES] om de handeling Initialize All Data uit te voeren.

# Basisbediening en displays

De MONTAGE is uitgerust met een handige display met aanraakscherm. Door het scherm aan te raken kunt u verschillende instellingen uitvoeren en de gewenste parameters selecteren. Daarnaast kunt u de datadraaiknop en andere knoppen gebruiken voor bewerkingen in de display.

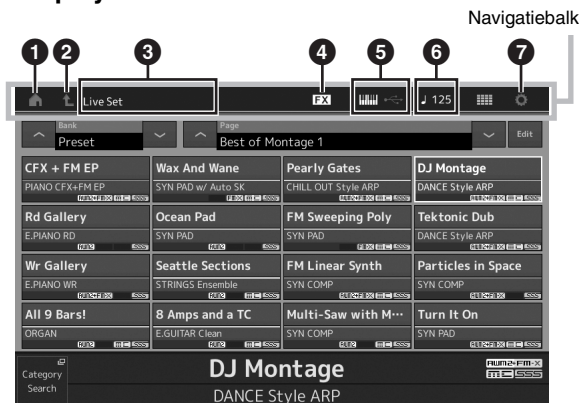
## Configuratie van de display (het aanraakscherm)

In dit gedeelte worden de navigatiebalk en de selectietabs uitgelegd die gelden voor alle typen displays. Ter illustratie worden als voorbeelden de display Live Set, die wordt weergegeven als de MONTAGE wordt ingeschakeld, en de display Performance Play (Home) gebruikt.

### OPMERKING

U kunt wijzigen welke display eerst wordt weergegeven als het instrument wordt aangezet (de opstartdisplay). Zie pagina 45 voor meer informatie over de instelling.

### De display Live Set



#### 1 HOME-pictogram

Hiermee gaat u naar de display Performance Play.

#### 2 EXIT-pictogram

Werkt hetzelfde als de knop [EXIT] op het paneel. Druk op dit pictogram om de huidige display te sluiten en terug te gaan naar het vorige niveau in de hiërarchie.

#### 3 INFORMATION-gebied

Hierin wordt nuttige informatie weergegeven, waaronder de naam van de momenteel geselecteerde display.

#### 4 EFFECT-pictogram

Tik op het pictogram om de schakeldisplay Effect op te roepen. Het pictogram is uitgeschakeld als een van de Effect-blokken (Insertion, System of Master) uit is.

#### 5 QUICK SETUP-pictogram

Hiermee geeft u de instellingen van Local Control ON/OFF en MIDI IN/OUT weer.

Het pictogram in de vorm van een keyboard brandt als Local Control is ingesteld op ON en gaat uit als Local Control wordt ingesteld op OFF.

Als MIDI is ingesteld als de MIDI IN/OUT-instelling, wordt een pictogram in de vorm van een MIDI-aansluiting weergegeven. Als USB is ingesteld als de MIDI IN/OUT-instelling, wordt een pictogram in de vorm van een USB-aansluiting weergegeven.

Tik op het gewenste pictogram om de desbetreffende display voor snelle configuratie op te roepen.

#### 6 TEMPO SETTING-pictogram

Hiermee geeft u het tempo van de momenteel geselecteerde performance weer. Tik op het pictogram om de instellingsdisplay Tempo op te roepen.

#### 7 UTILITY-pictogram

Tik op het gewenste pictogram om de meest recent geopende display van de Utility-displays op te roepen.

### De display Performance Play



#### 8 LIVE SET-pictogram

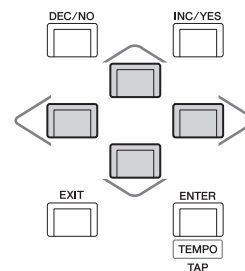
Tik op het pictogram om de display Live Set op te roepen.

#### 9 Tabs voor displayselectie

Tik op de gewenste tab om de desbetreffende display op te roepen.

### De cursor bewegen

Gebruik deze vier knoppen om door de display te bladeren, waarbij u de cursor beweegt door de verschillende beschikbare items en parameters in het scherm. Als een item is geselecteerd, wordt dit gemarkeerd (de cursor wordt weergegeven als een donker blok met tekens in tegenovergestelde kleur). U kunt de waarde van het item (de parameter) waarop de cursor zich bevindt, wijzigen met de datadraaiknop of de [INC/YES]- en [DEC/NO]-knop.

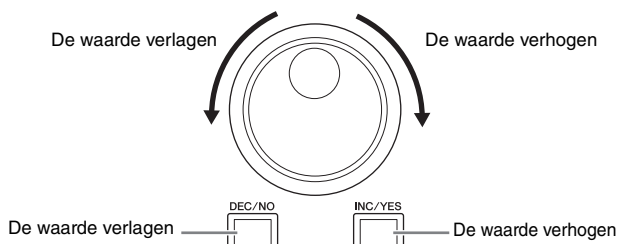


## Parameterwaarden wijzigen (bewerken)

De datadraaiknop rechtsom draaien (met de klok mee) verhoogt de waarde, linksom draaien (tegen de klok in) verlaagt deze.

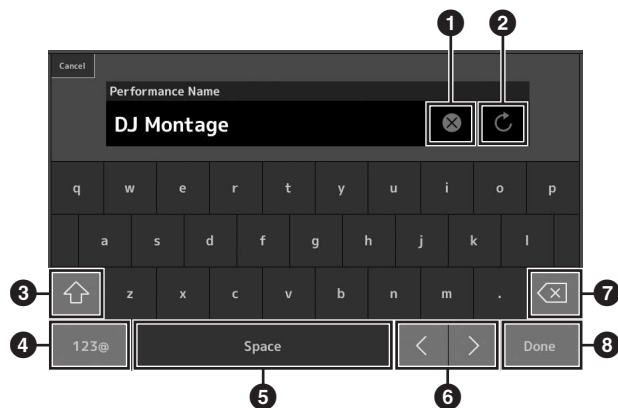
Door op de knop [INC/YES] te drukken, wordt een parameterwaarde telkens met één stap verhoogd, door te drukken op de knop [DEC/NO] wordt een parameterwaarde verlaagd.

Voor parameters met een groot waardebereik kunt u de waarde in stappen van 10 verhogen door de knop [SHIFT] ingedrukt te houden en de knop [INC/YES] in te drukken. Om de waarde in stappen van 10 te verlagen, houdt u de knop [SHIFT] vast en drukt u op de knop [DEC/NO].



## Benoemen (tekens invoeren)

U kunt de gegevens die u hebt gemaakt naar eigen keuze een naam geven, zoals performances, songs en bestanden die op een USB-opslagapparaat zijn opgeslagen. Tik op de parameter Naming of verplaats de cursor naar de parameter Naming en druk op de knop [ENTER] om de display voor het invoeren van tekens op te roepen.



- 1 Wist alle tekens.
- 2 Herstelt de standaardnaam.
- 3 Schakelt tussen alfabetische tekens in kleine en grote letters.
- 4 Roept de display op voor het invoeren van cijfers, leestekens en diverse andere tekens.
- 5 Voegt een spatie (witruimte) in op de cursorpositie. (U kunt ook de knop [INC/YES] gebruiken voor dezelfde handeling.)
- 6 Verschuift de cursorpositie.
- 7 Verwijdert het voorgaande teken (backspace). (U kunt ook de knop [DEC/NO] gebruiken voor dezelfde handeling.)
- 8 Beëindigt de tekstinvoer en sluit de display.

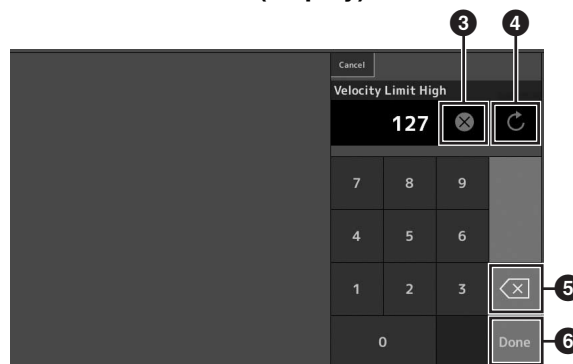
## Invoer met de toetsen op het keyboard en de display met het numerieke toetsenbord

Voor sommige parameters kunt u de waarde ook rechtstreeks invoeren door de LCD-display als numeriek toetsenblok te gebruiken of met toetsen op het keyboard. Invoer via de toetsen kan worden geactiveerd als u parameters invoert die betrekking hebben op noten en snelheid. Invoer via het numerieke toetsenbord kan worden geactiveerd als u parameters invoert die betrekking hebben op snelheid. Tik op de gewenste parameter of verplaats de cursor naar de parameter en druk op de knop [ENTER] om de display met twee invoertabs op te roepen (zie hieronder).



- 1 Schakelt invoer via keyboard in. Als u een noot op het keyboard speelt, wordt de noot of de snelheid ingevoerd.
- 2 Schakelt invoer via het numerieke toetsenbord in. U kunt via het numerieke toetsenbord rechtstreeks een getal invoeren. U kunt ook de datadraaiknop, de knop [INC/YES] en de knop [DEC/NO] gebruiken om het ingevoerde getal te verhogen of verlagen.

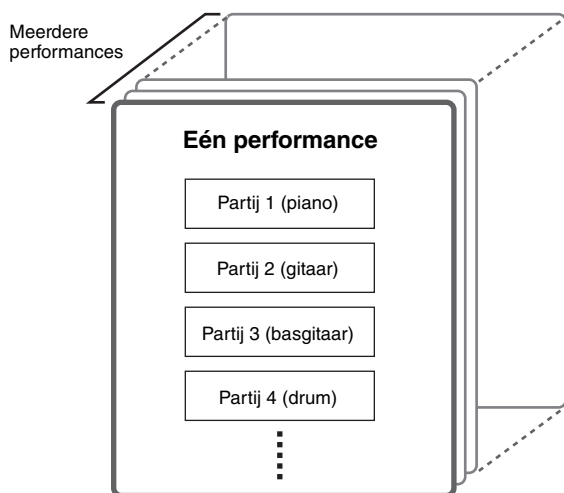
## Numeriek toetsenbord (display)



- 3 Wist alle getallen.
- 4 Zet de waarde terug op de laatste instelling.
- 5 Verwijdert het laatste cijfer van het getal.
- 6 Beëindigt de invoerbewerking en sluit de display met het numerieke toetsenbord.

# Beknopte handleiding — Performances selecteren

De MONTAGE heeft 16 partijen en aan elke partij zijn basisgeluiden van muziekinstrumenten toegewezen. Een set van deze geluiden wordt een 'performance' genoemd. U kunt geluiden naar wens wijzigen door de juiste performance te selecteren.



Er zijn drie partijtypen, zoals hieronder wordt beschreven.

## Normale partijen (AWM2)

De normale partijen (AWM2) bestaan hoofdzakelijk uit melodische geluiden van muziekinstrumenten (piano, orgel, gitaar, synthesizer enzovoort), die via het volledige keyboardbereik kunnen worden afgespeeld.

## Normale partijen (FM-X)

Normale partijen (FM-X) zijn krachtige geluiden van het FM-synthesesysteem. Dit geluid wordt normaal op het keyboard afgespeeld, waarbij de standaardtoonhoogte is te horen voor elke toets.

## Drumpartijen

De drumpartijen bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die zijn toegewezen aan afzonderlijke noten.

Performances kunnen ook, als volgt, worden onderverdeeld in twee groepen.

## Performances met één partij

Een performance met één partij bevat slechts één partij. Selecteer deze als u één instrument wilt spelen.

## Performances met meerdere partijen

Een performance met meerdere partijen bevat meerdere partijen. Selecteer deze als u geluiden van meerdere instrumenten wilt spelen met functies voor lagen en splitsen.

Dit instrument bevat banken voor het opslaan van performances. In principe zijn er vier verschillende typen banken: presetbanken, gebruikersbanken, bibliotheekbanken en GM-banken. De performances en functies van de bank zijn afhankelijk van het type bank, zoals hieronder beschreven.

## Presetbanken

De presetbanken bevatten een complete set speciaal geprogrammeerde performances. Performances die u zelf hebt bewerkt, kunnen niet worden opgeslagen in de presetbanken.

## Gebruikersbanken

De gebruikersbanken bevatten de performances die u hebt bewerkt en opgeslagen. De gebruikersbanken zijn aanvankelijk leeg.

## LET OP

**Als een performance in een gebruikersbank (gebruikersperformance) wordt overschreven of vervangen, gaat deze gebruikersperformance verloren. Let erop dat u tijdens het opslaan van een bewerkte performance geen belangrijke gebruikersperformances overschrijft.**

## Bibliotheekbanken

De bibliotheekbanken bevatten de performances die u hebt toegevoegd als bibliotheken. De bibliotheekbanken zijn aanvankelijk leeg.

(U kunt een bibliotheek toevoegen door een bibliotheekbestand te importeren.)

## GM-bank

De GM-bank bevat de partijen die zijn toegewezen volgens de GM-standaard.

## GM

GM (General MIDI) is een wereldwijde standaard voor voice-organisatie en MIDI-functies van synthesizers en toongenerators. Deze standaard is in de eerste plaats ontworpen om te zorgen dat songgegevens die zijn gemaakt met een bepaald GM-apparaat nagenoeg hetzelfde klinken op elk ander GM-apparaat, ongeacht de fabrikant of het model. De GM-bank van deze synthesizer is ontworpen om GM-songgegevens goed af te spelen. Houd er echter rekening mee dat het geluid mogelijk niet exact hetzelfde is als wanneer het wordt afgespeeld met de oorspronkelijke toongenerator.

De banken bevatten performances die zijn geordend op basis van het type performance.

## OPMERKING

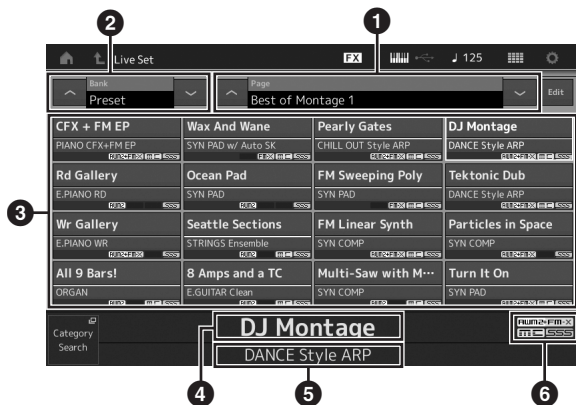
- Raadpleeg 'Basisstructuur' in het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over performances.
- Zie de afzonderlijke Datalijst (PDF) voor een lijst met performances.

Als u uw instrument de eerste keer inschakelt, wordt een liveset met de presetbanken weergegeven in de bovenste display. De liveset is een lijst waarin performances vrijelijk kunnen worden geordend. Er kunnen maximaal 16 performances op één pagina worden geordend. U kunt verschillende performances spelen die zijn geselecteerd uit de preset-livesets.

## Een performance selecteren uit de liveset

### 1 Druk op de [LIVE SET]-knop.

Hiermee wordt de display Live Set opgeroepen.



- 1 Pagina (u schakelt tussen pagina's door op [Λ] [V] in het scherm, de knop ELEMENT/OPERATOR [MUTE] of de knop [SOLO] te drukken. U selecteert een pagina met de Number A-knoppen [5] – [8]/[13] – [16], de Number B-knoppen [5] – [8] of de Number C-knoppen [5] – [8].)
- 2 Presetbank/gebruikersbank (u schakelt tussen banken met de [Λ] [V] in het scherm, de knop PART [MUTE] of de knop [SOLO])
- 3 Performancelijst
- 4 Namen van actieve performances
- 5 Naam van sleuf
- 6 Markering (zie overzicht hieronder)

| Markering | Definitie   |
|-----------|---|
| AWM2      | Performance die bestaat uit alleen AWM2-partijen          |
| FM-X      | Performance die bestaat uit alleen FM-X-partijen          |
| FM-X+AWM2 | Performance die bestaat uit zowel AWM2- als FM-X-partijen |
| MC        | Performance met Motion Control                            |
| SSS       | Performance met Seamless Sound Switching                  |

#### OPMERKING

'Seamless Sound Switching' is een functie waarmee u soepel schakelt tussen performances zonder dat er noten worden afgekapt. De functie SSS is beschikbaar voor alle presetbankperformances van dit instrument. SSS is echter alleen beschikbaar voor performances die partij 1 – 8 bevatten, en niet voor performances die partij 9 – 16 gebruiken.

### 2 Tik op het scherm op de gewenste performance.

#### OPMERKING

- U kunt een performance selecteren met de Number A-knoppen [1] – [4] en [9] – [12], de Number B-knoppen [1] – [4] of de Number C-knoppen [1] – [4].
- Zie pagina 30 voor het aanpassen van de volgorde van de performances die in de liveset zijn geregistreerd.

### 3 Bespeel het keyboard.

## Schakelen tussen performances

### 1 Druk op de knop [PERFORMANCE].

De display Performance Play wordt weergegeven met daarin de naam van de huidige performance.



### 2 Verplaats de cursor naar de naam van de performance en selecteer de performance met de datadraaiknop, de knop [INC/YES] of de knop [DEC/NO].

#### OPMERKING

- Als u snel in stappen van 10 vooruit wilt bladeren door de performancenummers, houdt u de knop [SHIFT] ingedrukt en drukt u tegelijkertijd op de knop [INC/YES].
- Als u de waarde in stappen van 10 wilt verlagen, moet u het tegenovergestelde doen: houd de knop [SHIFT] ingedrukt en drukt u op de knop [DEC/NO].

### 3 Bespeel het keyboard.

## De functie Category Search gebruiken

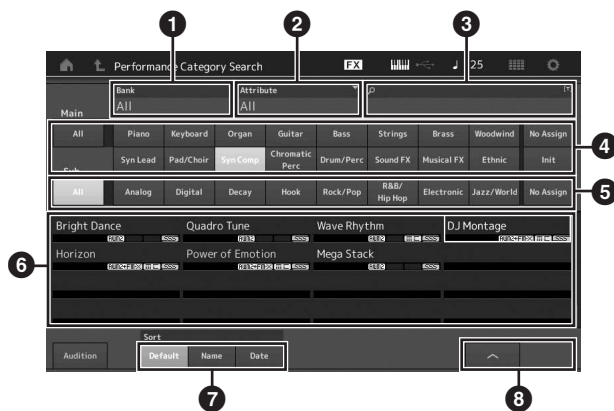
De performances zijn handig onderverdeeld in bepaalde categorieën, ongeacht in welke bank ze zijn opgeslagen. De categorieën zijn onderverdeeld op basis van het algemene instrumenttype of de geluidseigenschappen. Met de functie Category Search hebt u snelle toegang tot de gewenste geluiden.

### 1 Druk op de knop [CATEGORY SEARCH] terwijl de display Performance Play wordt weergegeven.

Hiermee wordt de display Category Search opgeroepen.

#### OPMERKING

U kunt de functie Category Search openen door [Search] te selecteren in het menu dat wordt opgeroepen als u op de naam van de performance tikt.



1 Bank

2 Attriboot

#### OPMERKING

Attributen en performance-eigenschappen worden gesorteerd op type toengenerator of performancepartij.

3 Zoeken op trefwoord

4 Hoofdcategorieën

5 Subcategorieën

6 Performancelijst van de momenteel geselecteerde categorie

#### OPMERKING

De geselecteerde performance wordt wit weergegeven, performances met één partij worden groen weergegeven en performances met meerdere partijen worden blauw weergegeven.

7 Voor het wijzigen van de sorteervolgorde

8 Voor het wijzigen van de performancelijstpagina

### 2 Tik op de gewenste hoofdcategorie om deze te selecteren (4).

#### OPMERKING

- U kunt de performancelijsten filteren door op [Bank] (1) te tikken en het gewenste banktype in de lijst te selecteren.
- U kunt de performancelijsten ook filteren door op [Attribute] (2) te tikken en het gewenste attriboottype in de lijst te selecteren.
- U kunt de gewenste hoofdcategorie ook selecteren met de Number A-knoppen [1] – [16].

### 3 Tik op de gewenste subcategorie om deze te selecteren (5).

De performancelijsten van de geselecteerde categorie worden opgeroepen (6).

#### OPMERKING

U kunt de gewenste subcategorie ook selecteren met de Number B-knoppen [1] – [8].

### 4 Tik op de gewenste performance.

#### OPMERKING

U kunt de gewenste performance ook selecteren met de Number C-knoppen [1] – [8].

### 5 Tik op het pictogram HOME of het pictogram EXIT om de geselecteerde performance daadwerkelijk op te roepen.

Hiermee wordt de display Category Search gesloten.

#### OPMERKING

U kunt de selectie ook voltooien met de knop [ENTER], de knop [EXIT] of de knop [PERFORMANCE].

De lijst hieronder bevat de categorieën en de bijbehorende afkortingen op het paneel.

| Afkorting      | Categorie   |
|----------------|---|
| Piano          | Piano   |
| Keyboard       | Keyboardinstrumenten (Harspichord, Clav enz.)       |
| Organ          | Organ   |
| Guitar         | Gitaar  |
| Bass           | Bass  |
| Strings        | Strings   |
| Brass          | Brass   |
| Woodwind       | Houten blaasinstrumenten                            |
| Syn Lead       | Synth Lead  |
| Pad/Choir      | Synth Pad   |
| Syn Comp       | Synth Comp  |
| Chromatic Perc | Chromatische percussie (marimba, glockenspiel enz.) |
| Drum/Perc      | Drum/Percussion                                     |
| Sound FX       | Sound Effect  |
| Musical FX     | Musical Effect                                      |
| Ethnic         | Ethnic  |
| No Assign      | Geen toewijzing                                     |
| Init           | Initialiseren                                       |

### 6 Bespeel het keyboard.

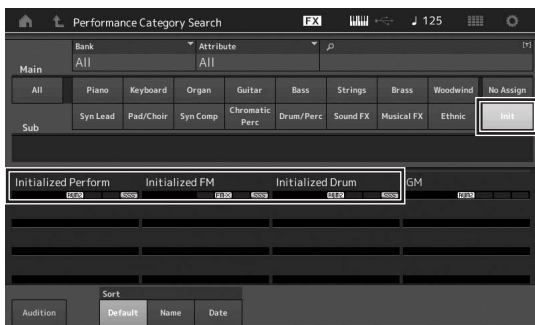


## Een geïnitieerde performance selecteren

Volg de onderstaande stappen om een geïnitieerde performance te selecteren.

- 1 Tik op [Init] van de hoofdcategorie in de display Category Search.
- 2 Alleen geïnitieerde performances worden weergegeven in de lijst met performances.

De geïnitieerde performances worden onderverdeeld in drie categorieën: [Initialized Perform] voor de normale partijen (AWM2), [Initialized FM] voor de normale partijen (FM-X) en [Initialized Drum] voor de drumpartijen.

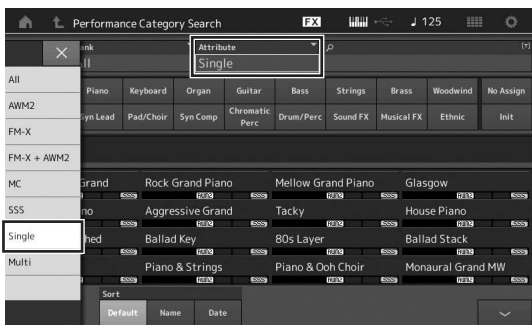


- 3 Selecteer de gewenste performance.

## Alleen performances met één partij selecteren

U kunt de performances met één partij filteren met de functie Attribute.

- 1 Tik op [Attribute] in de display Category Search.
- 2 Tik op [Single] in het menu aan de linkerkant van het scherm.



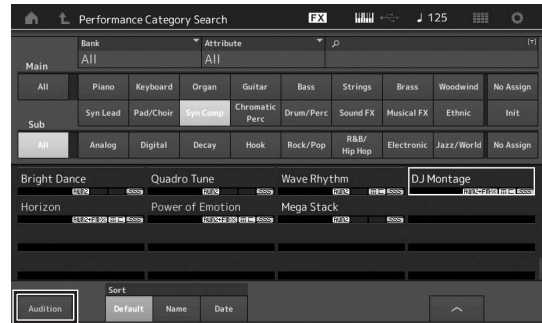
- 3 Alleen performances met één partij worden weergegeven in de lijst met performances, waarin u de gewenste partij kunt selecteren.

## Auditiefraze afspelen

U kunt een voorbeeld beluisteren van performancegeluiden. Het voorbeeldgeluid wordt 'auditiefraze' genoemd.

- 1 Tik op [Audition] in de display Category Search.

Het voorbeeld van de momenteel geselecteerde performance wordt afgespeeld.



[Audition]

Als u een andere performance selecteert tijdens het afspelen van de auditiefraze, schakelt de auditiefraze naar die van de andere performance.

- 2 Tik nogmaals op [Audition] om het afspelen te stoppen.

### OPMERKING

- U kunt de auditiefraze ook afspelen/stoppen door op de knop [AUDITION] op het voorpaneel te drukken.
- U kunt de auditiefraze afspelen/stoppen door op de knop [AUDITION] op het voorpaneel te drukken terwijl de display Performance of de display Live Set wordt weergegeven.



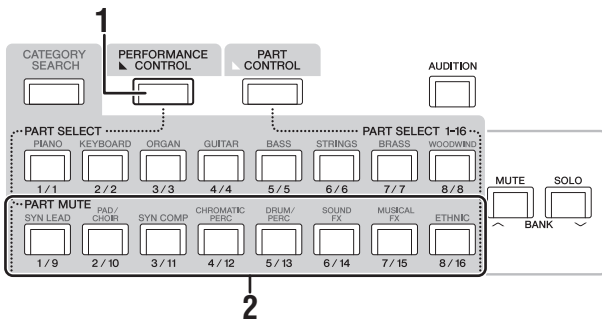


## Een partij in-/uitschakelen

U kunt de acht partijen van de huidige performance naar wens in- of uitschakelen.

### Specifieke partijen aan- of uitzetten (de functie Mute)

U kunt afzonderlijke partijen in- en uitschakelen met de functie Mute.



#### 1 Druk op de knop [PERFORMANCE CONTROL].

De knop licht op om aan te geven dat elke partij in- of uitgeschakeld kan worden.

#### 2 Druk op een van de Number A-knoppen [9] – [16]. De overeenkomstige knoppen [1] – [8] van de ingedrukte knop gaan gedimd branden en de partij wordt gedempt.

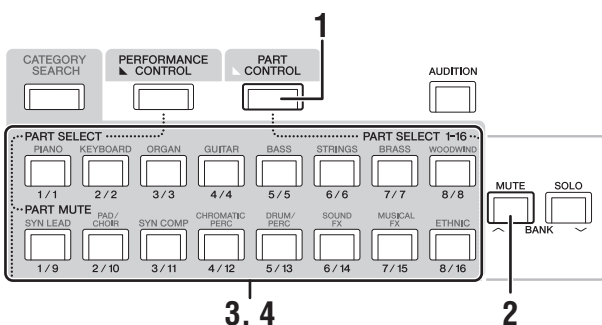
Druk nogmaals op dezelfde knop om de knop aan te zetten en de dempfunctie voor die partij op te heffen. U kunt meerdere partijen in- en uitschakelen door de betreffende knoppen in te drukken.

U kunt op de volgende manier ook partijen dempen met de knop [PART CONTROL].

#### 1 Druk op de knop [PART CONTROL].

#### 2 Druk op de knop [MUTE] om de knop aan te zetten.

Bij de Number A-knoppen [1] – [16] gaan alleen de knoppen branden waarvoor geldt dat er geluiden zijn toegewezen aan de overeenkomstige partijen.



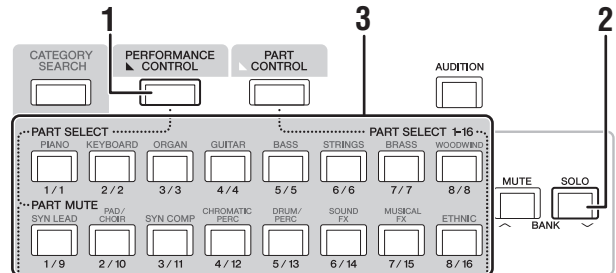
#### 3 Druk op de gewenste Number A-knop [1] – [16] om de overeenkomstige partij te dempen. De ingedrukte knop brandt niet meer volop maar gedimd.

U kunt meerdere partijen in- en uitschakelen door op meerdere knoppen te drukken.

#### 4 Druk op een van de gedimd brandende Number A-knoppen [1] – [16]. De ingedrukte knop gaat weer volop branden en de dempingsfunctie voor de partij wordt opgegeven.

### Een specifieke partij solo stellen

De functie Solo is het tegenovergestelde van Mute. Hiermee kunt u meteen een specifieke partij solo laten klinken en alle andere partijen dempen.



#### 1 Druk op de knop [PERFORMANCE CONTROL].

#### 2 Druk op de knop [SOLO].

De knop [SOLO] gaat branden ten teken dat Solo is ingeschakeld.

#### 3 Druk op een van de Number A-knoppen [1] – [8] / [9] – [16].

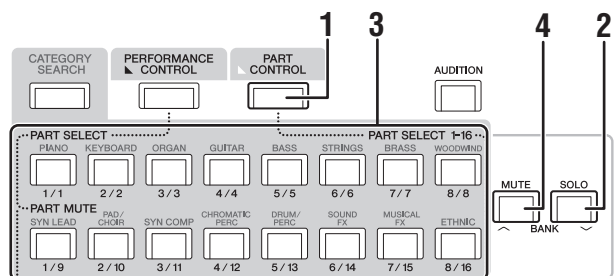
De ingedrukte knop gaat branden en van partij 1 – 8 klinkt alleen de overeenkomstige partij. (De Number A-knoppen [1] – [8] en [9] – [16] werken samen.)

U kunt op de volgende manier ook partijen solo stellen met de knop [PART CONTROL].

#### 1 Druk op de knop [PART CONTROL].

#### 2 Druk op de knop [SOLO] om de knop aan te zetten.

Bij de Number A-knoppen [1] – [16] gaan alleen de knoppen gedimd branden waarvoor geldt dat er geluiden zijn toegewezen aan de overeenkomstige partijen.



#### 3 Druk op een van de Number A-knoppen [1] – [16] om de overeenkomstige partij solo te stellen. De ingedrukte knop brandt niet meer gedimd maar volop.

U kunt de solopartij wijzigen door op een andere Number-knop te drukken.

#### 4 Druk op de knop [MUTE] om de solofunctie uit te zetten.

## De arpeggiofunctie gebruiken

Met deze functie kunt u ritmepatronen, riffs en frasen activeren met de huidige partij. Hiervoor slaat u gewoon een of meer noten op het keyboard aan.

Hiermee beschikt u niet alleen over inspiratie en complete ritmische passages voor uw live optredens, u beschikt tevens over volledig gevormde instrumentale achtergrondpartijen van verschillende muziekgenres waarmee u eenvoudiger songs kunt maken.

U kunt ook elk van de acht gewenste arpeggiotypen toewijzen aan elke partij en de arpeggio's voor maximaal acht partijen tegelijkertijd afspelen.

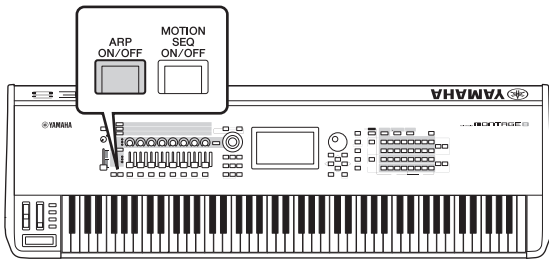
U kunt eveneens de afspeelmethode, het nootbereik, het aanslagbereik en de speeffecten voor het arpeggio instellen en zo uw eigen grooves maken.

### OPMERKING

Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over arpeggio.

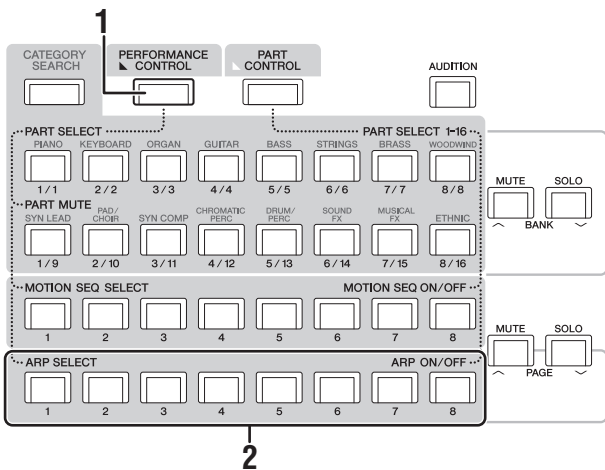
## Arpeggio in-/uitschakelen

Druk op de knop [ARP ON/OFF] op het bedieningspaneel om het afspelen van arpeggio in of uit te schakelen.



## Het arpeggiotype wijzigen

U kunt het arpeggiotype wijzigen door op de gewenste Number C-knoppen [1] – [8] te drukken.



### 1 Druk op de knop [PERFORMANCE CONTROL].

De knop [PERFORMANCE CONTROL] gaat branden, waarmee wordt aangegeven dat u arpeggio's kunt selecteren met de Number C-knoppen [1] – [8].

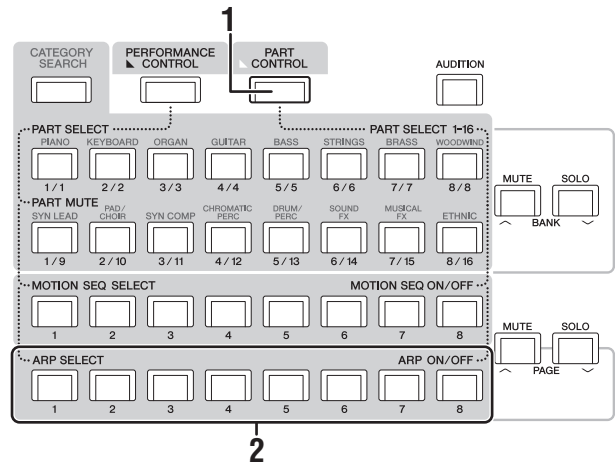
### 2 Druk op een van de Number C-knoppen [1] – [8] om het arpeggiotype te wijzigen.

#### OPMERKING

Raadpleeg pagina 37 voor informatie over het instellen van het arpeggiotype.

## Afspelen van arpeggio in- of uitschakelen voor elke partij

U kunt het afspelen van arpeggio voor acht partijen in de performance in- of uitschakelen, zoals hieronder beschreven.



### 1 Druk op de knop [PART CONTROL].

De knop [PART CONTROL] gaat branden, waarmee wordt aangegeven dat het afspelen van arpeggio's voor elke partij kan worden in-/uitgeschakeld met de Number C-knoppen [1] – [8].

### 2 Als u op elk van de Number C-knoppen [1] – [8] drukt, schakelt u het afspelen van arpeggio voor elke partij in en uit.

Als het afspelen van arpeggio is ingeschakeld, brandt de overeenkomstige knop volop, en als het is uitgeschakeld, brandt de knop gedempt.

#### OPMERKING

U kunt het afspelen van arpeggio ook voor elke partij in-/uitschakelen door op de display op de knop [ARP ON/OFF] te tikken.

## De functie Motion Sequencer gebruiken

Met de krachtige functie Motion Sequencer kunt u geluiden dynamisch wijzigen met parameters, afhankelijk van de sequences die u vooraf hebt gemaakt.

U kunt geluiden in real-time regelen afhankelijk van verschillende sequences zoals tempo, arpeggio of het ritme van extern aangesloten apparaten.

U kunt maximaal acht gewenste sequencetypes toewijzen voor een lane.

U kunt ook maximaal vier lanes instellen die overeenkomen met de functie Motion Sequencer voor een partij. U kunt maximaal acht lanes tegelijk gebruiken voor de hele performance.

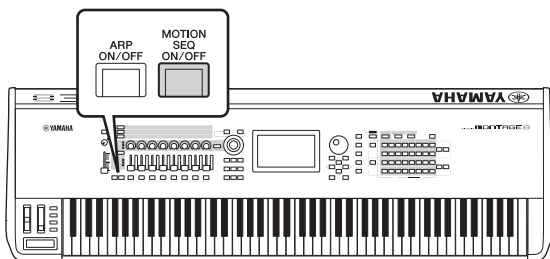
Voor de functie Motion Sequencer kunt u niet alleen de afspelmethode voor arpeggio instellen, maar ook het snelheidsbereik, de afspeleeffecten, het aantal stappen enzovoort, zodat u uw eigen originele grooves kunt maken.

### OPMERKING

Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over de functie Motion Sequencer.

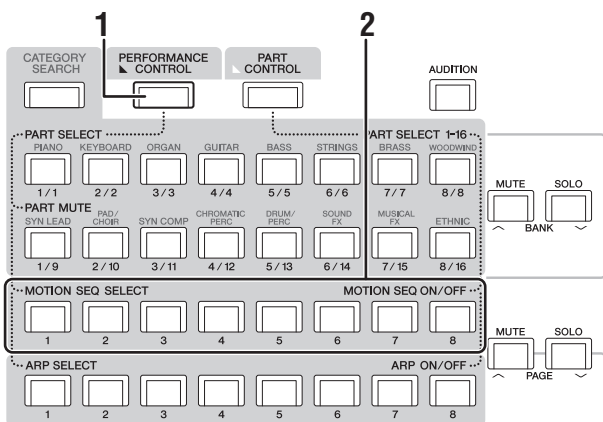
## Motion Sequencer in-/uitschakelen

Druk op de knop [MOTION SEQ ON/OFF] op het voorpaneel om de functie Motion Sequencer in/uit te schakelen.



## Motionsequences wijzigen

Druk op de Number B-knoppen [1] – [8] om te schakelen tussen de motionsequencetypes.



### 1 Druk op de knop [PERFORMANCE CONTROL].

De knop [PERFORMANCE CONTROL] gaat branden, waarmee wordt aangegeven dat u de motionsequencetypes kunt selecteren met de Number B-knoppen [1] – [8].

### 2 Druk op de Number B-knoppen [1] – [8] om te schakelen tussen de motionsequences.

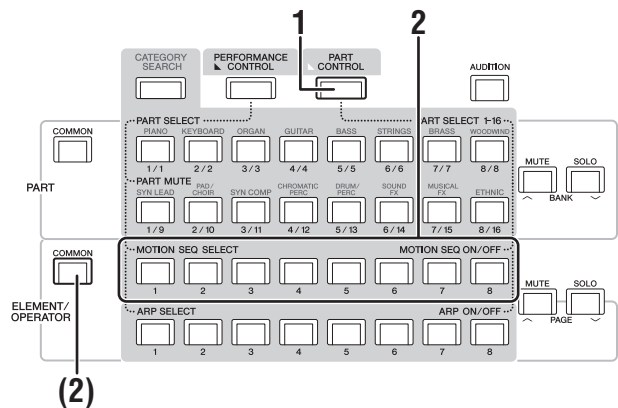
Selecteer het gewenste motionsequencetype dat is toegewezen aan een Number B-knop.

### OPMERKING

Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over het bewerken van motionsequences.

## Motion Sequencer in-/uitschakelen voor elke partij

U kunt op de volgende manier Motion Sequencer in-/uitschakelen voor elke partij.



### 1 Druk op de knop [PART CONTROL].

De knop [PART CONTROL] gaat branden, waarmee wordt aangegeven dat u de functie Motion Sequencer voor elke partij kunt in-/uitschakelen met de Number B-knoppen [1] – [8]. In deze toestand kunt u de gemeenschappelijke functie Motion Sequencer in-/uitschakelen met de overeenkomstige ELEMENT/OPERATOR [COMMON]-knoppen.

### 2 Druk op de Number B-knoppen [1] – [8] om Motion Sequencer in/uit te schakelen.

Als Motion Sequencer is ingeschakeld, brandt de overeenkomstige knop volop; als de functie is uitgeschakeld, brandt de overeenkomstige knop gedimd. Als alle lanes voor de partij uit staan, is het lampje van de overeenkomstige knop uit en is de knop niet actief voor deze handeling.

### OPMERKING

U kunt dezelfde handeling ook uitvoeren door op het scherm op [MS ON/OFF] te tikken.

### Druk op de knop ELEMENT/OPERATOR [COMMON] om de gemeenschappelijke Motion Sequencer in/uit te schakelen.

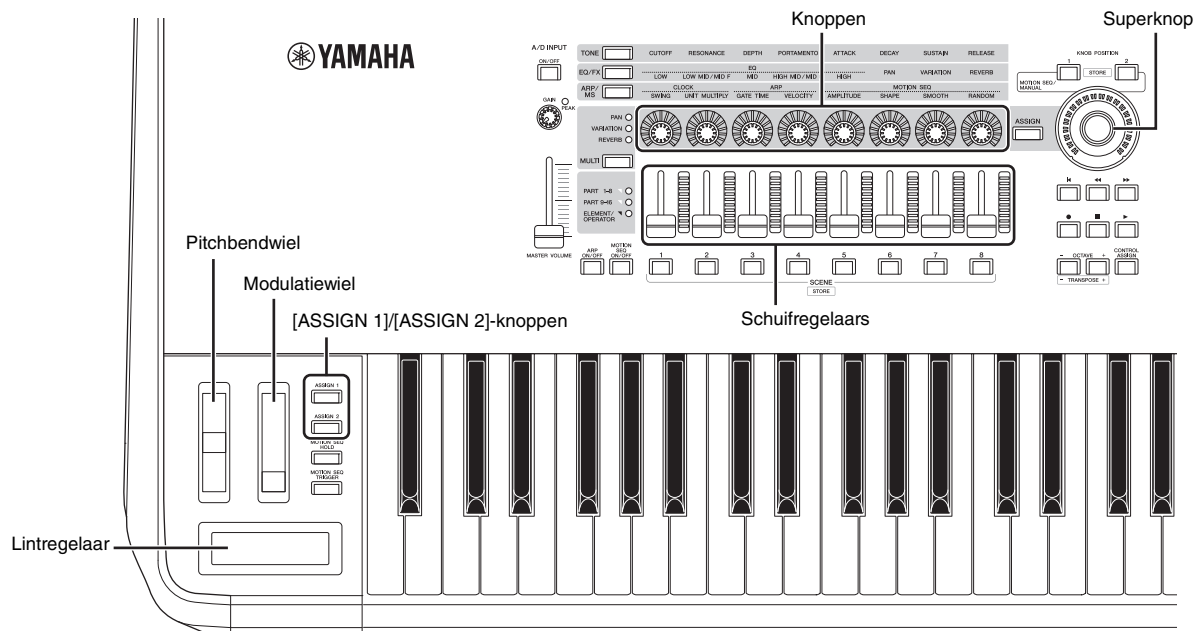
Als Motion Sequencer is ingeschakeld, brandt de overeenkomstige knop volop; als de functie is uitgeschakeld, brandt de overeenkomstige knop gedimd. Als alle lanes voor de partij uit staan, is het lampje van de overeenkomstige knop uit en is de knop niet actief voor deze handeling.

### OPMERKING

U kunt dezelfde handeling ook uitvoeren door op het scherm op [MS Cmm] te tikken.

## Het geluid wijzigen met regelaars

Met de MONTAGE beschikt u over een verbazingwekkend aantal regelopties. Naast de conventionele pitchbend- en modulatiewielen, heeft het instrument ook een uitgebreide reeks speciale real-time regelaars – waaronder knoppen, de Superknop, schuifregelaars, lintregelaars en toewijsbare schakelknoppen.



## Het geluid wijzigen met knoppen

Met de knoppen 1 – 8 kunt u een aantal parameters aanpassen voor de huidige performance of partij, zoals effectdiepte, attack/release-eigenschappen, timbre en overige parameters. De functies die zijn toegewezen aan elke knop kunnen ook worden geselecteerd via de knopfunctieknoppen, de knop Multi Part Control of de Assign-knoppen. Het geluid kan in de basis op twee manier worden geregeld: de hele performance regelen of de specifieke partij regelen.

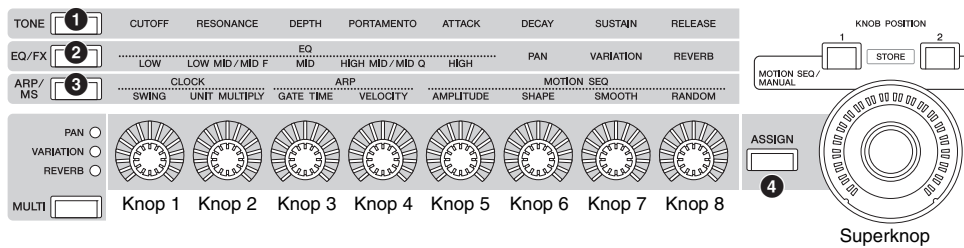
### ■ De hele performance regelen

Verplaats de cursor op de display Performance Play naar de naam van de gewenste performance. U kunt ook de knop PART [COMMON] inschakelen en knop 1 – 8 gebruiken.

### ■ De gewenste partij regelen

Verplaats de cursor op de display Performance Play naar de naam van de gewenste partij. U kunt ook een van de Number-A-knoppen [1] – [8] inschakelen en knop 1 – 8 gebruiken.

## 1 Druk op de knopfunctieknop [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] of de knoptoewijzingsknop [ASSIGN], zodat de knop gaat branden die overeenkomt met de functie waarnaar u wilt schakelen.



- ❶ [TONE]: Schakelt naar functies die betrekking hebben op geluidinstellingen
- ❷ [EQ/FX]: Schakelt naar functies die betrekking hebben op EQ- en effectinstellingen
- ❸ [ARP/MS]: Schakelt naar functies die betrekking hebben op arpeggio- en Motion Sequencer-instellingen.
- ❹ [ASSIGN]: Schakelt naar presetfuncties die zijn ontworpen om de beste eigenschappen van elke performance naar voren te brengen.

De functies die momenteel zijn toegewezen aan knop 1 – 8 en de parameterwaarden van de functies worden weergegeven.



Functies die zijn toegewezen aan knop 1 – 8.  
De huidige waarden van de functies

## 2 Draai de gewenste knop tijdens het bespelen van het keyboard.

De waarde van de overeenkomstige parameter verandert en de functie/het effect wordt toegepast op het geluid.

## Het geluid wijzigen met de Superknop

Met de Superknop kunt u alle parameterwaarden van de functies die zijn toegewezen aan knop 1 – 8 tegelijk regelen. U kunt complexe geluiden creëren door de Superknop samen met de Motion Sequencer te gebruiken.

De Superknop is altijd beschikbaar voor gebruik. U hoeft niet op de knopfunctieknop of de knop Assign te drukken om de Superknop te kunnen gebruiken.

In deze sectie wordt de procedure besproken voor het controleren van de parameterwaarden die worden gewijzigd door het gebruik van de Superknop.

### 1 Druk op de knop PART [COMMON].

De knop gaat branden, waarmee wordt aangegeven dat u gemeenschappelijke instellingen voor alle partijen kunt aanbrengen.

### 2 Druk op de knoptoewijzingsknop [ASSIGN] om de knop aan te laten gaan.

De functies die momenteel zijn toegewezen aan knop 1 – 8 en de parameterwaarden worden weergegeven.

### 3 Draai aan de Superknop tijdens het bespelen van het keyboard.

Alle relevante parameterwaarden veranderen tegelijk en alle toegewezen functies worden toegepast op het geluid.

#### OPMERKING

Raadpleeg het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over de knoptoewijzing en de Superknopinstelling.

### De Superknop bedienen met een voetregelaar

U kunt de Superknop bedienen met een voetregelaar (FC7).

- 1 Sluit de voetregelaar (FC7) aan op de FOOT CONTROLLER [1]/[2]-aansluiting.
- 2 Verplaats de cursor naar de naam van de performance in de display Performance Play en druk vervolgens op de knop [EDIT].
- 3 Tik op de tab [Control] aan de linkerkant van het scherm → tab [Control Number].
- 4 Stel 'Foot Ctrl 1' of 'Foot Ctrl 2' in op 'Super Knob' – afhankelijk van op welke aansluiting u de voetregelaar (FC7) hebt aangesloten.

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

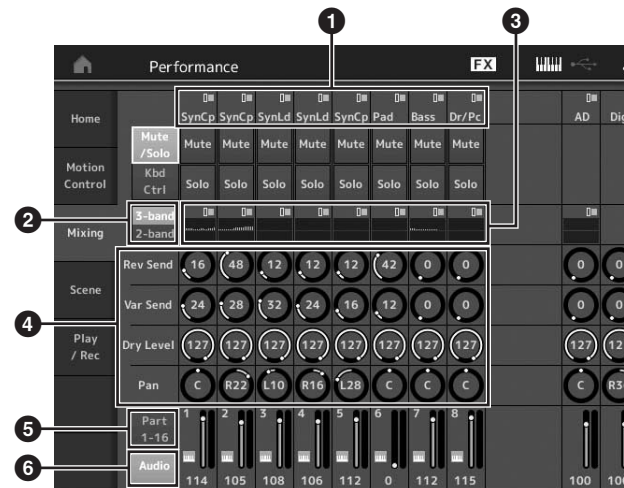
## Mixen

Elke mix kan maximaal 16 partijen bevatten en voor elke partij kan een afzonderlijke mix worden gemaakt. U kunt de verschillende mixparameters voor elke partij aanpassen: volume, pan enz.

### Basisprocedure voor mengen

#### 1 Tik op de tab [Mixing] aan de linkerkant van de display Performance Play.

De display Mixing wordt weergegeven.



- 1 Hoofdcategorie voor elke partij
- 2 Weergave schakelen tussen driebands EQ/tweebands EQ
- 3 EQ-instelling voor elke partij
- 4 Parameterwaarden voor elke partij
- 5 Partij 1 – 16 weergegeven
- 6 De audiopartijen weergegeven (partij 9 – 16 worden niet weergegeven)

#### 2 Druk op de knop [PART CONTROL] → Number A-knoppen [1] – [16] om de partij te selecteren waarvoor u de parameterwaarden wilt aanpassen.

#### OPMERKING

Als u op het scherm op [Audio] (6) tikt, worden de audiopartijen weergegeven. U kunt de parameters instellen die betrekking hebben op de audiogegevens (AD Part) die worden ingevoerd via de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluiting en de audiogegevens (Digital Part)\* die worden ingevoerd via de [USB TO HOST]-aansluiting.

\*De audiogegevens die worden ingesteld als 'Digital L/R' van apparaatpoorten

#### 3 Verplaats de cursor naar de parameters voor elke partij en wijzig de parameterwaarden door aan de datadraaiknop te draaien.

#### OPMERKING

- Voor gedetailleerdere parameterinstellingen drukt u op de knop [EDIT] in de display Mixing om de display Edit te openen.
- Voor meer informatie over de mixparameters en Mixing Edit kunt u het PDF-document Naslaggids raadplegen.



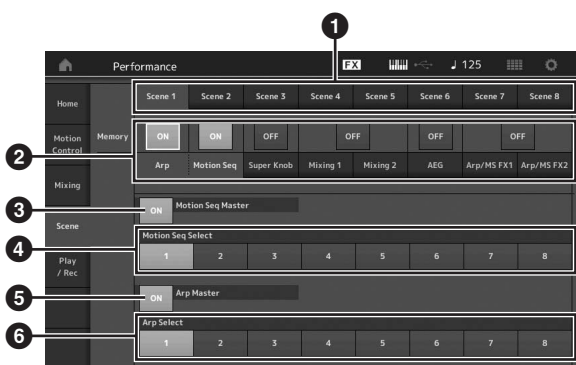
## De functie Scene gebruiken

U kunt alle parameterinstellingen zoals arpeggiotype, Motion Sequencer-type en de parameterwaarden van de partijen samen opslaan als een 'scène'. Er zijn acht scènes, die u kunt selecteren door op de knop [SCENE] te drukken. Dit is handig voor het tegelijkertijd en abrupt wijzigen van het arpeggiotype en het Motion Sequencer-type terwijl u één performance speelt.

### Scène-instellingen wijzigen

#### 1 Tik op de tab [Scene] aan de linkerkant van de display Performance Play.

De display Scene wordt weergegeven.



- 1 Schakelen tussen scène 1 – 8
- 2 Functies voor elke scène in-/uitschakelen
- 3 De Motion Sequencer voor alle partijen in-/uitschakelen
- 4 Motion Sequencer-type van de momenteel geselecteerde scène
- 5 Het arpeggio voor alle partijen in-/uitschakelen
- 6 Arpeggiotype van de momenteel geselecteerde scène

#### OPMERKING

Sectie 3 tot 6 (zie afbeelding hierboven) worden alleen weergegeven als in sectie 2 'Arp' en 'Motion Seq' zijn geselecteerd.

#### 2 Stel scène 1 – 8 in zoals gewenst.

Als [Memory] is ingeschakeld voor de functie, het Motion Sequencer-type of het arpeggiotype, wordt de overeenkomstige functie-informatie automatisch opgeslagen in het geheugen voor de momenteel geselecteerde [SCENE]-knop. Als u op een van de SCENE-knoppen [1] – [8] drukt, schakelt u tussen scène 1 – 8 en wordt de opgeslagen informatie voor de desbetreffende scène teruggezet.

#### OPMERKING

U kunt scène-instellingen ook wijzigen vanuit een van de andere bedieningsdisplays. Druk hiervoor op een van de SCENE-knoppen [1] – [8] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt. Scène 1 tot 8 worden toegewezen aan elke knop.

#### 3 Sla de performance indien nodig op (pagina 32).

##### LET OP

Als u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt zonder de bewerkte performance op te slaan, worden alle bewerkingen die u hebt aangebracht voor de scène gewist.

# Beknopte handleiding — Zelf livesets maken

Een liveset is ideaal voor live speelsituaties omdat u ogenblikkelijk kunt schakelen tussen gewenste performances. U kunt uw eigen liveset maken door uw favoriete performances bij elkaar te groeperen.

## Een performance registreren in een liveset

Volg de onderstaande instructies voor het opslaan van performances in livesets.

### LET OP

- Voordat u de performance die momenteel wordt bewerkt opslaat naar de liveset, moet u eerst de performance zelf opslaan (pagina 32).
- Als u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt zonder de bewerkte performance op te slaan, worden alle bewerkingen die u hebt aangebracht gewist.

**1** Selecteer de performance die u wilt gebruiken.

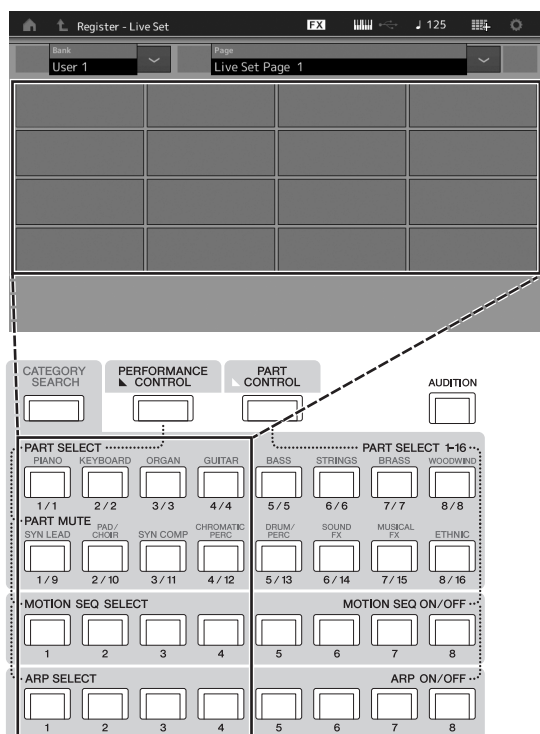
**2** Druk op de knop [LIVE SET] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt. Het maakt daarbij niet uit welke display wordt weergegeven, zo lang het niet de display Live Set is.

De display Live Set wordt weergegeven.

**3** Tik op een van de sleuven en druk op de knop [ENTER]. De momenteel geselecteerde performance wordt in de sleuf geregistreerd.

### OPMERKING

U kunt de sleuf selecteren met de Number A-knoppen [1] – [4] en [9] – [12], de Number B-knoppen [1] – [4] of de Number C-knoppen [1] – [4].



## De display Live Set

De in de sleuf geregistreerde performance

Een lege sleuf



## Geregistreerde performances in een liveset sorteren

U kunt de volgorde van de in een liveset geregistreerde performances wijzigen in de display Live Set Edit.

**1** Druk op de knop [EDIT] terwijl de display Live Set wordt weergegeven.

De display Live Set Edit wordt weergegeven.

(De display Live Set Edit wordt niet weergegeven als er een liveset van de presetbank/bibliotheekbank is geopend.)

**2** Selecteer de sleuf die de performance bevat die u wilt verplaatsen en tik op [Swap] op het scherm.

[Swap] gaat branden en de sleuf kan worden gewijzigd.



**3** Selecteer de gewenste bestemmingsleuf.

De oorspronkelijke sleuf en de bestemmingsleuf worden omgewisseld.

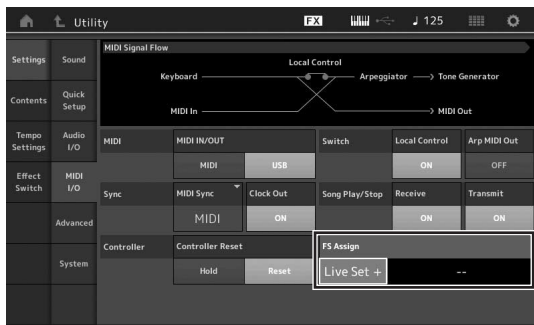


## Met de voetschakelaar schakelen tussen performances die zijn opgeslagen in een liveset

U kunt tussen de performances schakelen met een aangesloten voetschakelaar (FC4 of FC5). De instelling voor deze handeling is als volgt.

- 1 Sluit de voetschakelaar (FC4 of FC5) aan op de aansluiting FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**
- 2 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik op de tab [Settings] → [MIDI I/O] aan de linkerkant van het scherm.**
- 3 Stel 'FS Assign' in op 'Live Set +' of 'Live Set -'.**

Als 'Live Set +' is geselecteerd, worden de performances in voorwaartse volgorde geschakeld.  
Als 'Live Set -' is geselecteerd, worden de performances in de omgekeerde volgorde geschakeld.



# Beknopte handleiding — De instellingen bewerken

Dit instrument heeft verschillende bewerkingsdisplays voor partijen, performances, effecten en arpeggio's. In dit hoofdstuk wordt uitgelegd hoe u een oorspronkelijke performance maakt door meerdere partijen te combineren.

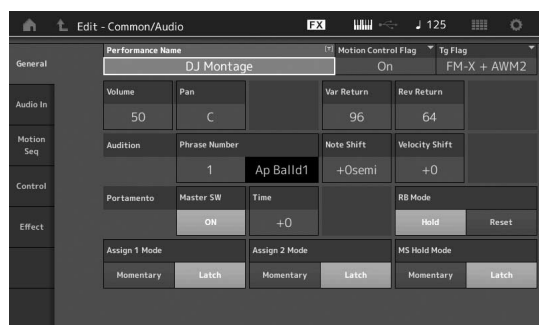
## Performances bewerken

Met 'performances bewerken' wordt het proces bedoeld van het maken van een performance via het wijzigen van de parameters die tezamen de performance vormen. U kunt dit doen in de display Performance Edit.

## Basishandelingen voor het bewerken van een performance

- 1 Verplaats de cursor naar de naam van de performance in de display Performance Play en druk vervolgens op de knop [EDIT].
- 2 Tik op de tab [General] aan de linkerkant van het scherm om de performance te bewerken.

### De display Performance Edit



## De performance opslaan

Sla na het bewerken de performance op in het interne geheugen. Druk op de knop [STORE] om de performance op te slaan.

### LET OP

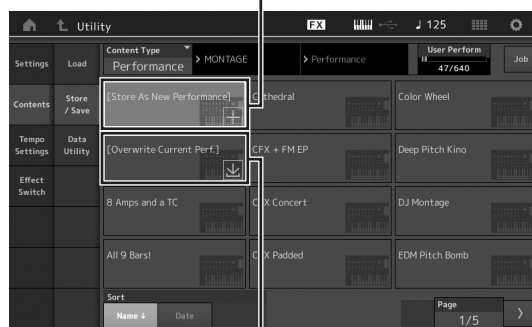
- De bewerkte performance gaat verloren wanneer u een andere performance selecteert of het instrument uitschakelt.
- Als u een performance in de gebruikersbank overschrijft, wordt deze definitief verwijderd. Let erop dat u tijdens het opslaan van de bewerkte performance geen belangrijke gebruikersperformances overschrijft. Belangrijke gegevens moeten altijd worden opgeslagen op een USB-flashgeheugenapparaat dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting. Zie pagina pagina 53 voor gedetailleerde instructies voor het opslaan.

### OPMERKING

U kunt tijdens het bewerken van de performances elke gewenste partij selecteren met de Number A-knoppen [1] – [16] en de geselecteerde partij vervolgens bewerken.

- 1 Druk op de knop [STORE] om de display Store op te roepen.

### Een nieuwe performance opslaan



### Eerder opgeslagen performance

- 2 Selecteer de bestemming voor het opslaan van de performance.

Sla de nieuwe performance op door op '+' te tikken in de sectie [Store As New Performance].

### OPMERKING

Als u de eerder opgeslagen performance wilt overschrijven, tikt u op [Overwrite Current Perf.] op de performance die moet worden overschreven.

- 3 De display Text Input wordt weergegeven. Voer de naam van de opgeslagen performance in.

Raadpleeg 'Naam (tekens invoeren)' in 'Basisbediening en displays' voor meer instructies voor het invoeren van tekens (pagina 17).

- 4 Selecteer 'Done' in de display Text Input om de handeling Store daadwerkelijk uit te voeren.

### OPMERKING

Als u het eerder opgeslagen bestand overschrijft, wordt een bevestigingsdisplay weergegeven na Stap 2. Selecteer 'YES' om de handeling Store uit te voeren.

## Partijen bewerken

Met 'partijen bewerken' wordt het proces bedoeld van het maken van een partij via het wijzigen van de parameters die tezamen de partij vormen. U kunt dit doen in de display Element Common/Key Common/Operator Common Edit en de display Element/Key/Operator Edit. De daadwerkelijk beschikbare parameters verschillen afhankelijk van het type partij.

### Normale partijen (AWM2) bewerken

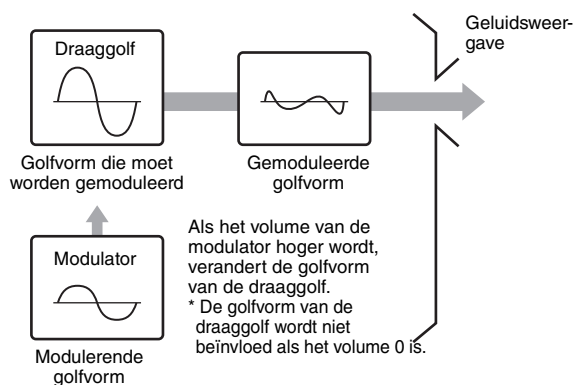
Een normale partij (AWM2) (met melodische geluiden van muziekinstrumenten) kan uit maximaal acht elementen bestaan. Een element is de basiseenheid, de kleinste eenheid van een partij. Er zijn twee typen Normal Part (AWM2) Edit-displays: De display Element Common Edit voor het bewerken van instellingen die voor alle acht elementen gelden, en de display Element Edit voor het bewerken van individuele elementen.

U kunt een element maken door verschillende parameters (Effect, EG enzovoort) toe te passen op de golfvorm van het instrumentgeluid. Een normale partij van dit instrument (AWM2) bestaat uit maximaal acht elementen.

### Normale partijen (FM-X) bewerken

Een normale partij (FM-X) (toegewezen FM-X-geluiden) kan uit maximaal acht operators bestaan. Er zijn twee typen Normal Part (FM-X) Edit-displays: De display Operator Common Edit voor het bewerken van instellingen die voor alle acht operators gelden, en de display Operator Edit voor het bewerken van individuele operators.

De afkorting 'FM' of FM-X staat voor 'frequentiemodulatie', een speciaal type toongenerator dat de frequentie van een golfvorm gebruik om een andere golfvorm te moduleren, waardoor een volledig nieuwe golfvorm ontstaat. Golfvormen worden gegenereerd door 'operators', waarvan de MONTAGE er acht heeft. Een operator die een fundamentele golfvorm genereert, is een 'draaggolf', en een operator die deze golfvormen moduleert, is een 'modulator'. Elke van de acht operators kan worden gebruikt als een draaggolf of als een modulator. Door de manier waarop operators worden gecombineerd te wijzigen en de modulatie te regelen met andere parameters, zoals niveaus en enveloppes, kunt rijke geluiden creëren die op een zeer complexe manier veranderen.



## Drumpartijen bewerken

Er zijn twee typen Drum Part Edit-displays: De display Key Common Edit voor het bewerken van de instellingen die van toepassing zijn op alle drumtoetsen, en de display Key Edit voor het bewerken van individuele toetsen.

De drumpartijen bestaan hoofdzakelijk uit percussie- en drumgeluiden die zijn toegewezen aan afzonderlijke toetsen. U kunt verschillende drumpartijen maken door het toegewezen geluidstypen te wijzigen en de toonhoogte en EQ aan te passen. Drumpartijen van dit instrument bestaan uit maximaal 73 toetsen.

## Basishandelingen voor het bewerken van partijen

- 1 Verplaats de cursor naar partij die u wilt bewerken in de display Performance Play en druk vervolgens op de knop [EDIT].**
- 2 Controleer of de knop ELEMENT/OPERATOR [COMMON] is ingeschakeld en tik vervolgens op de tab [Part Settings] aan de linkerkant van het scherm → tab [General] om de gewenste partij te bewerken.**

#### ■ Voor normale partijen (AWM2)

Voor het bewerken van gemeenschappelijke elementen drukt u op de knop ELEMENT/OPERATOR [COMMON]. Voor het bewerken van elementen drukt u op de overeenkomstige Number-knop van het te bewerken element. U kunt kiezen uit de Number B-knoppen [1] – [8].

#### ■ Voor drumpartijen

Voor het bewerken van gemeenschappelijke toetsen drukt u op de knop ELEMENT/OPERATOR [COMMON]. Voor het bewerken van toetsen drukt u op de Number B-knop [1] – [8] die overeenkomt met de drumpartij die u wilt bewerken (BD, SD enz.). U kunt met de Number B-knoppen [1] – [8] schakelen tussen de toetsen van alle instrumentgeluiden (toegewezen aan C1 tot C#2). Voor het selecteren van andere toetsen dan de toetsen die zijn toegewezen aan C1 tot C#2, schakelt u 'Keyboard Select' in de display in en speelt u de noot die is toegewezen aan de toets die u wilt bewerken.

#### ■ Voor normale partijen (FM-X)

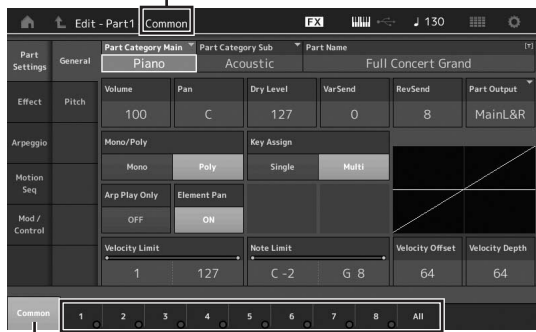
Voor het bewerken van gemeenschappelijke operators drukt u op de knop ELEMENT/OPERATOR [COMMON]. Voor het bewerken van operators drukt u op de overeenkomstige Number-knop van de te bewerken operator. U kunt kiezen uit de Number B-knoppen [1] – [8].

#### OPMERKING

Raadpleeg het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over de partijparameters.

### ■ De display Element Common Edit

Geeft aan dat de display Element Common Edit actief is.

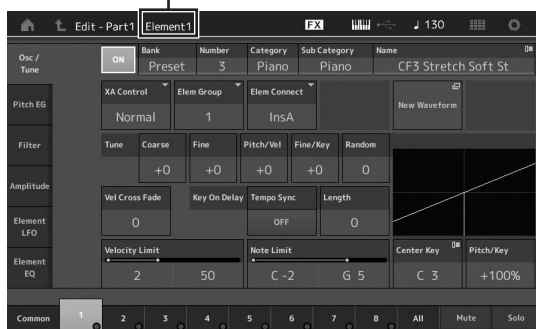


Schakelt tussen Element Common Edit en Element Edit.

De structuur van de display is dezelfde als voor de display Key/Operator Common Edit.

### ■ De display Element Edit

Geeft aan dat de display Element Edit actief is.



De structuur van de display is dezelfde als voor de display Key/Operator Edit.

### 3 Sla de performance indien nodig op.

#### OPMERKING

U kunt elke gewenste performance selecteren door op de knop PART [COMMON] te drukken tijdens het bewerken van de partij en de geselecteerde performance te bewerken.

## Partij-effecten bewerken

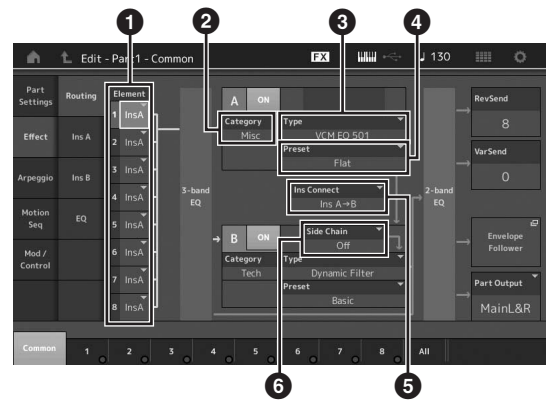
Dit instrument bevat een groot aantal effecten voor het toevoegen van variatie en reverb aan de geselecteerde partij voor uw toetsenspel. U hoeft alleen het effecttype te wijzigen dat is toegepast op de presetpartij om direct het geluid te veranderen. In de volgende instructies wordt uitgelegd hoe u het effecttype kunt instellen en de verwante parameters die worden toegepast op de partij. Vervolgens leest u hoe u de instellingen kunt opslaan als gebruikersperformance.

**1 Verplaats de cursor naar partij die u wilt bewerken in de display Performance Play en druk vervolgens op de knop [EDIT].**

**2 Druk op de knop ELEMENT/OPERATOR [COMMON].**

**3 Tik op de tab [Effect] aan de linkerkant van het scherm → tab [Routing].**

De display Effect voor Element Common Edit wordt weergegeven.



- 1 Uitvoer van elke element/toets
- 2 Categorie van invoegeffect A
- 3 Type van invoegeffect A
- 4 Preset van invoegeffect A
- 5 Verbindingsmethode tussen invoegeffect A en B
- 6 Selectie van zijketen/modulator

**4 Hiermee stelt u de uitvoer van elke element/toets in (1).**

**5 Selecteer de parameters (effectcategory (2), effecttype (3) en effectpreset (4)) die overeenkomen met invoegeffect A.**

**6 Stel de verbindingsmethode tussen invoegeffect A en B in (5).**

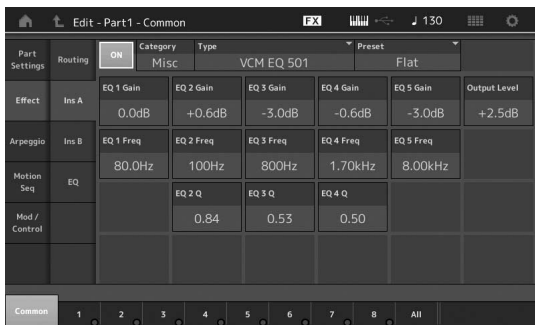
**7 Stel de zijketen/modulator van invoegeffect B in (6).**

#### OPMERKING

De zijketen/modulator gebruikt de uitvoer van een track om een effect in een andere track te regelen. U kunt het effecttype opgeven voor het activeren van de functie zodat de ingangssignalen voor andere partijen dan de geselecteerde partij of het audio-ingangssignaal het opgegeven effect kunnen regelen. Deze trigger wordt 'Side Chain' of 'Modulator' genoemd, afhankelijk van het effecttype.

## 8 Tik op de tab [Ins A] aan de linkerkant van het scherm.

De display voor het bewerken van de in Stap 4 geselecteerde effectparameters wordt weergegeven.



## 9 Stel de parameters naar wens in.

Probeer het gewenste geluid zo dicht mogelijk te benaderen door de parameters die worden geleverd voor elk effecttype fijn af te stemmen.

### Compare, functie

Met de functie Compare kunt u overschakelen tussen het zojuist bewerkte geluid en het oorspronkelijke geluid in de onbewerkte toestand, zodat u het verschil tussen de twee kunt beluisteren en de invloed van de bewerking op het geluid beter kunt horen.

Druk op de knop [EDIT] terwijl de display Edit wordt weergegeven, zodat de knop [EDIT] gaat knipperen. In deze status worden de geluidsinstellingen van vóór de bewerking tijdelijk teruggezet voor vergelijkingsdoeleinden. Druk opnieuw op de knop [EDIT] om terug te keren naar de oorspronkelijke status.

## 10 Bewerk invoegeffect B met dezelfde handelingen.

## 11 Sla de performance indien nodig op.

## Partijen toewijzen aan een performance

Standaard (wanneer het instrument de fabriek verlaat) bevatten de presetbanken verschillende typen performances. Bij sommige van deze performances is het mogelijk niet meteen duidelijk hoe u ze speelt of gebruikt, omdat ze nogal ingewikkeld zijn. In deze sectie leert u hoe performances meestal worden gemaakt zodat u beter begrijpt hoe u ze speelt en gebruikt. Deze sectie bevat de vier gebruikelijke partijtouwijzingen.

### Performancestructuur

### Layer

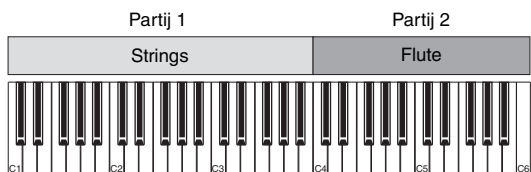
Met deze methode kunt u meerdere (twee of meer) partijen gelijktijdig bespelen door op willekeurige toetsen te drukken. U kunt bijvoorbeeld een voller geluid creëren door twee gelijksoortige partijen (bijvoorbeeld twee verschillende Strings-partijen met elk een andere attacksnelheid) te combineren.



### Performancestructuur

### Splitsen volgens notenbereik

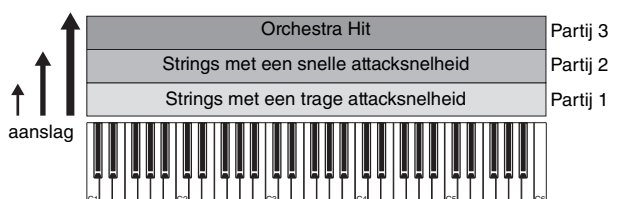
Met deze methode kunt u met uw linkerhand en rechterhand verschillende partijen spelen. Door een Strings-partij toe te wijzen aan het laagste bereik en een Flute aan het hoogste bereik zoals hieronder wordt aangegeven, kunt u met uw linkerhand Strings-begeleiding spelen terwijl u met uw rechterhand de Flute-melodie speelt.



### Performancestructuur

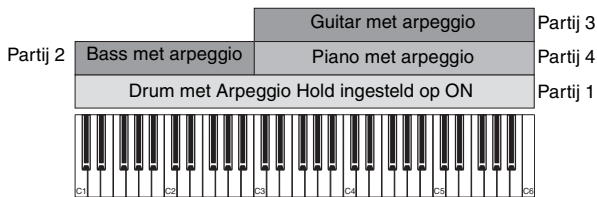
### Splitsen volgens aanslagsnelheidsbereik

Met deze methode kunt u verschillende partijen activeren afhankelijk van uw speelkracht (aanslagsnelheid). In het voorbeeld hieronder worden Strings-geluiden met een trage attacksnelheid geactiveerd als u noten met een lage aanslagsnelheid speelt. Als u noten met een gemiddelde aanslagsnelheid speelt, worden Strings-geluiden met een snelle attacksnelheid geactiveerd. Als u noten met een hoge aanslagsnelheid speelt, wordt Orchestra Hits geactiveerd.



**Performancestructuur****Arpeggio's gebruiken**

Met deze methode kunt u alle partijen van een band zelf spelen. Bij dit type performance worden ook verschillende arpeggiotypen toegewezen aan de afzonderlijke partijen, waardoor het nog gemakkelijker is om het geluid van een volledige band te creëren. In het voorbeeld hieronder wordt het Drum-patroon (via Arpeggio) oneindig afgespeeld (ook als u de noten loslaat), wordt de Bass-lijn (via Arpeggio) afgespeeld via het spel van uw linkerhand en wordt de Guitar-achtergrond (via Arpeggio) of het Piano Arpeggio afgespeeld via het spel van uw rechterhand. Bovendien kunt u de toewijzing van het arpeggiotype voor elke partij wijzigen door op een van de Number C-knoppen [1] – [8] te drukken.



Door de vier hierboven beschreven methoden te gebruiken of te combineren kunt u een rijke variatie aan performances creëren. Standaard kunnen veel performances die in de presetbanken zijn gemaakt, worden gemaakt via bovenstaande methoden. Probeer eens verschillende performances uit om te zien welke methode voor elke performance wordt gebruikt.

## Een performance maken door partijen te combineren

Nadat u de voorgeprogrammeerde performances in de presetbanken hebt bekeken, kunt u proberen uw eigen performance te maken. In dit gedeelte wordt een performance gemaakt door twee partijen te combineren.

### Performance selecteren

Als demonstratie wijzen we een pianogeluid toe aan partij 1.

- 1 Verplaats de cursor naar de partijnaam van partij 1 op de display Performance Play en druk op de knop [CATEGORY SEARCH] terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt.**

De display Part Category Search verschijnt.

- 2 Selecteer [Full Concert Grand] in de lijst met performances.**

- 3 Druk op de knop [EXIT].**

### Verschillende partijen gezamenlijk spelen (Layer)

Probeer eens twee partijen te combineren door een favoriete partij toe te wijzen aan partij 2.

- 1 Verplaats de cursor naar de partijnaam van partij 2 op de display Performance Play en selecteer het gewenste geluid door op de knop [CATEGORY SEARCH] te drukken terwijl u de knop [SHIFT] ingedrukt houdt.**

- 2 Bespeel het keyboard.**

Partij 1 (piano) en partij 2 (het geluid dat u hierboven hebt geselecteerd) worden gelijktijdig afgespeeld in een laag.

- 3 Druk op de knop [EXIT].**

U kunt vervolgens verschillende partijen met de linker- en rechterhand spelen.



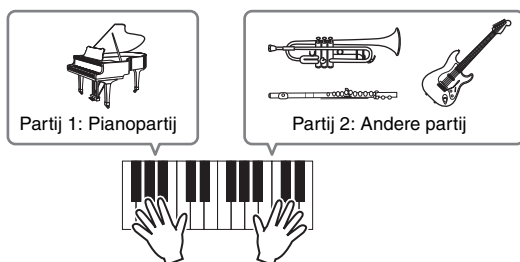
## Split

U kunt verschillende partijen bespelen met uw linker- en rechterhand door de ene partij toe te wijzen aan partij 1, met een notenbereik in het lagere gedeelte van het keyboard, en een andere voice aan partij 2, met een notenbereik in het hogere gedeelte van het keyboard.



- 1 Note Limit Low (de laatste noot voor het bereik van de partij)
- 2 Note Limit High (de hoogste noot voor het bereik van de partij)

- 1 Tik op de Note Limit High (2) van partij 1 of verplaats de cursor naar 2 en druk op de knop [ENTER].
- 2 Tik op het menu [Keyboard] aan de linkerkant van het scherm om het in te schakelen.
- 3 Stel de hoogste noot van partij 1 in door op de desbetreffende toets te drukken.  
Het nootnummer in de sectie Range van partij 1 verandert.
- 4 Tik op de Note Limit Low (1) van partij 2 of verplaats de cursor naar 1 en druk op de knop [ENTER].
- 5 Stel de laagste noot van partij 2 in door op de desbetreffende toets te drukken.  
Het nootnummer in de sectie Range van partij 2 verandert.
- 6 Tik op het menu [Keyboard] aan de linkerkant van het scherm om het uit te schakelen.
- 7 Bespeel het keyboard.

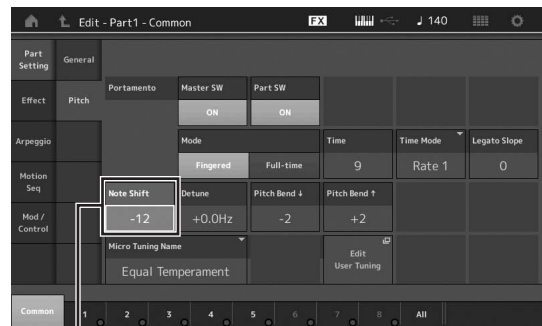


- 8 Schakel de knop [PART CONTROL] in en pas de volume-instellingen van partij 1 en 2 aan met de schuifregelaars 1 en 2.

## Het notenbereik van de splitpartij wijzigen in een octaaf lager

Wijzig het notenbereik van partij 2 in een octaaf lager.

- 1 Verplaats de cursor naar partij 2 en druk op de knop [EDIT] om de partij te bewerken.
- 2 Tik op de tab [Part setting] aan de linkerkant van het scherm → tab [Pitch].



Note Shift (nootverschuiving)

- 3 Selecteer 'Note Shift' om de toonhoogte aan te passen.  
De toonhoogte wordt verschoven in stappen van een halve noot. Stel '-12' in om het notenbereik een octaaf lager te maken.
- 4 Bespeel het keyboard.

## De arpeggio-instellingen voor elke partij wijzigen

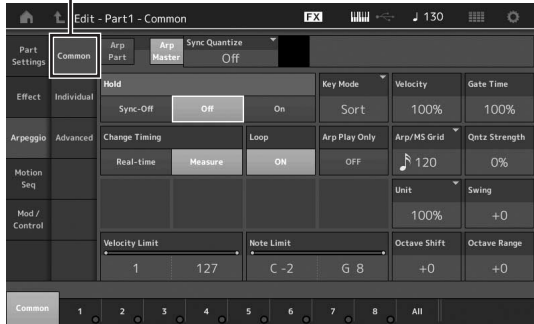
Probeer de arpeggio-instellingen voor elke partij te wijzigen. U kunt het ritme- of achtergrondpatroon toewijzen dat het beste past bij de gewenste muziekstijl voor de performance.

- 1 Verplaats de cursor naar partij 1 en druk op de knop [EDIT] om de display Element Common Edit op te roepen.
- 2 Tik op de tab [Arpeggio] aan de linkerkant van het scherm → tab [Common] (bovenaan in de display).

De display voor het instellen van gezamenlijke arpeggioparameters voor alle arpeggiotypen wordt weergegeven.

De parameter Arpeggio Hold is handig, evenals de arpeggio-typeselectie. Als deze parameter is ingesteld op 'on' blijft het afspelen van het arpeggio doorgaan, zelfs wanneer u de toetsen loslaat. Stel deze parameter in op 'on' als er een drumgeluid is toegewezen aan de partij en u wilt dat het afspelen van het arpeggio (het ritmepatroon) blijft doorgaan, ongeacht of u de noot ingedrukt houdt.

Tab [Common]



- 3 Tik op de tab [Individual] om de instellingsdisplay voor elk arpeggiotype op te roepen.
- 4 Tik op het arpeggiotype en selecteer het menu [Search] aan de linkerkant van het scherm. (U kunt ook op de knop [CATEGORY SEARCH] drukken.)

De category bepaalt het type instrument en de subcategory bepaalt het type muziek.

Instelling van arpeggiotype



Wijs op dezelfde manier andere gewenste arpeggiotypen toe.

- 5 Sla de performance indien nodig op.



# Opnemen en afspelen

U kunt MIDI-gegevens opnemen als songs op het instrument zelf, of uw spel (audiogegevens) opnemen op een USB-flashgeheugenapparaat dat is aangesloten op de MONTAGE.

## Terminologie

### Song

Een song op dit instrument is in wezen hetzelfde als een song op een MIDI-sequencer en het afspelen ervan stopt automatisch aan het einde van de opgenomen gegevens. In de MONTAGE kunnen maximaal 64 songs worden opgeslagen.

### Track

Dit is een geheugenlocatie op de sequencer waarin uw muziekspel (bestaande uit MIDI-gebeurtenissen) wordt opgeslagen. De MONTAGE beschikt over 16 tracks, die overeenkomen met de 16 mengpartijen.

### Realtime opnemen

Het instrument neemt de speelgegevens op terwijl wordt meegespeeld met een metronoom. Realtime opnemen omvat drie beschikbare methoden: Replace, Overdub en Punch In/Out.

- Met Replace kunt u een al opgenomen track overschrijven met nieuwe gegevens, waarbij de eerder opgenomen gegevens worden gewist.
- Met Overdub kunt u meer gegevens toevoegen aan een track die al gegevens bevat – met andere woorden: nieuwe noten opnemen bovenop de eerdere.
- Met Punch In/Out kunt u over een specifiek gedeelte van de track opnieuw opnemen.

## MIDI-opname

Dit instrument is voorzien van een Performance Recorder (ingebouwde multitrack sequencer) waarmee u uw keyboardspel kunt opnemen als MIDI-gegevens. Met deze functie kunt u uw frase meteen opslaan. U kunt volle, complexe arrangementen met meerdere instrumenten en volledige songs maken, met DAW.

## Opnemen naar een track

In dit gedeelte leert u hoe u uw keyboardspel kunt opnemen, waarbij u een partij opneemt naar Track 1. Eerst moet u echter de MONTAGE instellen voor opnames.

### 1 Tik op de tab [Play/Rec] aan de linkerkant van de display Performance Play.

De opnamedisplay wordt weergegeven.

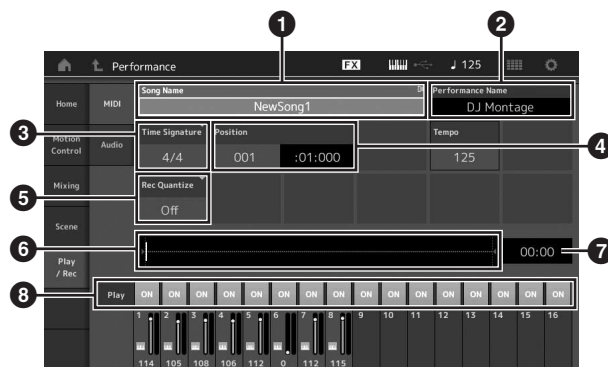
### 2 Tik op de tab [MIDI] in het menu aan de linkerkant van het scherm.

### 3 Druk op de knop [●] (Record).

De display Record Setup wordt weergegeven.

#### OPMERKING

U kunt ook gewoon op de knop [●] (Record) in de display Performance drukken om stap 1–3 in één keer uit te voeren.



- 1 Naam van de song
- 2 Naam van de momenteel geselecteerde performance
- 3 Maatsoort (meter)
- 4 Positie (startpunt van opnemen/afspelen)
- 5 Kwantizeren
- 6 Positie die overeenkomt met de gehele sequence
- 7 Opnametijd van de gehele sequence
- 8 Afspelen aan/uit voor elke track

### 4 Stel in de display Record Setup de volgende parameters in.

- 4-1 Verplaats de cursor naar Time Signature (Meter) (3) en stel de waarde in. Voor dit voorbeeld stelt u dit in op '4/4'.
- 4-2 Stel in Record Quantize (5) de waarde voor kwantizeren in op '240 (8th note)'. Met deze handige functie kunt u tijdens het opnemen de noten automatisch in realtime kwantiseren (de timing van de noten 'opschonen'). Met Quantize kunt u de timing van de noten afstemmen op de eerstvolgende tel. Normaal gesproken moet de kleinste nootwaarde in de partituur (als u van bladmuziek speelt) worden ingesteld.

### 5 Druk nadat u de opname-instellingen hebt voltooid op de knop [▶] (Play) om de opname te starten.

Druk op de knop [▶] (Play) en begin met opnemen na het aftellen.

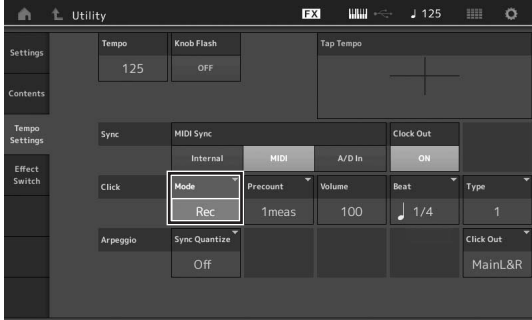
### 6 Als u klaar bent met spelen, drukt u op de knop [■] (Stop) om de opname te stoppen.

Als u verkeerde noten hebt gespeeld, drukt u op de knop [■] (Stop) en start u de opname opnieuw.

### Opnemen met het klikgeluid

Volg de onderstaande stappen om tijdens MIDI-opnames het klikgeluid te gebruiken.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] en tik op [Tempo Settings] om het scherm om de instellingsdisplay Tempo op te roepen. Stel 'Mode' op 'Rec'.

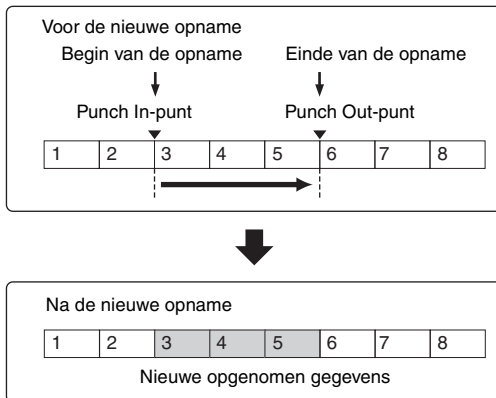


**OPMERKING**

Als 'Rec/Play' wordt ingesteld, hoort u het klikgeluid tijdens het opnemen en afspelen van MIDI. Als 'Always' is ingesteld, hoort u het klikgeluid altijd.

### Een specifiek gedeelte van een song opnieuw opnemen (Punch In/Out)

Met de opnamemethode Punch In/Out kunt u over alleen een specifiek gedeelte van de track opnieuw opnemen. Als u het beginpunt (Punch In) en het eindpunt (Punch Out) instelt en vervolgens begint op te nemen vanaf het begin van de song, vindt de feitelijke opname alleen plaats tussen de Punch In- en Punch Out-punten. In het voorbeeld van acht maten hieronder, worden alleen de derde tot en met de vijfde maat opnieuw opgenomen.



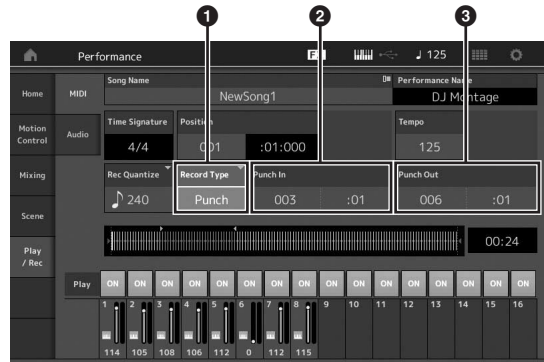
**OPMERKING**

Met de Punch In/Out-methode worden de oorspronkelijke gegevens in het opgegeven gebied altijd vervangen (vernietigd).

Als u Punch In/Punch Out-opname wilt uitvoeren in de bovenstaande omstandigheden, stelt u vooraf de volgende parameters in op de display Record Setup.

- 1 'Record Type': 'punch'
- 2 Punch In: 003:01  
Het afspelen van de opnametrack wordt vanaf dit punt uitgeschakeld en uw keyboardspel wordt op de track opgenomen.

- 3 Punch Out: 006:01  
De opname eindigt op dit punt en het normale afspelen van de opnametrack wordt gestart.



### De meest recente opname annuleren (Undo/Redo)

Met de taak Undo annuleert u de wijzigingen die u hebt gemaakt in uw meest recente opnamesessie en herstelt u de vorige toestand van de gegevens. De taak Redo is alleen beschikbaar nadat u Undo hebt gebruikt. Met deze taak kunt u de wijzigingen herstellen die u hebt gemaakt voordat u deze ongedaan maakte.

- 1 Undo (Deze display is niet beschikbaar als er niets is opgenomen.)  
Als u op [Undo] tikt, wordt een display weergegeven waarin u om bevestiging wordt gevraagd. Als u Undo selecteert, wordt de vorige opname geannuleerd.



- 2 Redo (Deze display is niet beschikbaar als Undo niet is gebruikt.)  
Als u op [Redo] tikt, wordt een display weergegeven waarin u om bevestiging wordt gevraagd. Als u Redo selecteert, worden de wijziging die u hebt aangebracht, hersteld.

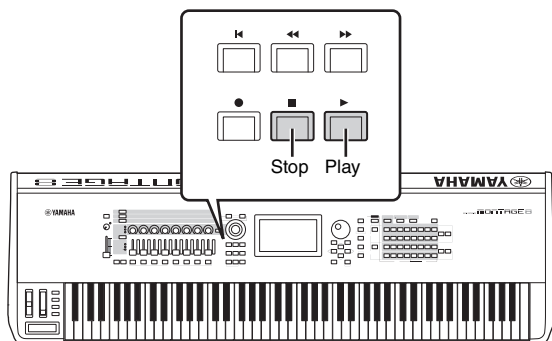


## Een song afspelen

In deze sectie wordt uitgelegd hoe u tijdens het afspelen van een opgenomen song handige mute/solo-functies kunt gebruiken.

### Songs afspelen

#### 1 Druk op de knop [▶] (Play) om de song te starten.



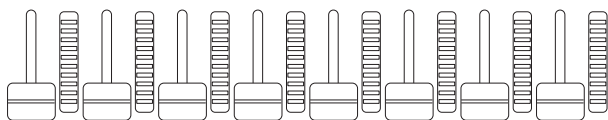
#### OPMERKING

Gebruik de schuifregelaar [MASTER VOLUME] om het volumeniveau van de songs aan te passen.

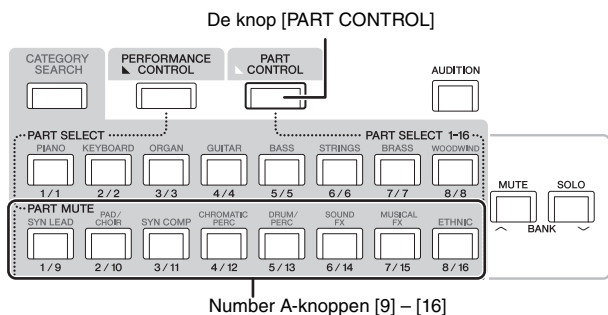
#### 2 Druk op de knop [■] (Stop) om de song te stoppen.

### Het volume van elke partij aanpassen

Met de paneelregelaars kunt u het volume voor elk van de acht partijen aanpassen.



Als een van de tracks 1-8 is geselecteerd, worden de acht schuifregelaars gebruikt voor het aanpassen van het volume voor partij 1-8. Als een van de tracks 9-16 is geselecteerd, worden de schuifregelaars gebruikt voor het aanpassen van het volume voor partij 9-16. De track kan worden geselecteerd door de knop [PART CONTROL] in te schakelen en op de gewenste nummerknop van de Number A-knoppen [9] – [16] te drukken.



Number A-knoppen [9] – [16]

Naast de schuifregelaars kunt u knop 1-8 gebruiken om partij-instelling van de afgespeelde song in realtime te beïnvloeden. Raadpleeg voor meer informatie het PDF-document Naslaggids.

## Uw spel opnemen als audio

U kunt uw spel op de MONTAGE als geluidsbestanden met de WAV-indeling (44,1 kHz, 24-bits stereo) opnemen naar een USB-flashgeheugenapparaat. Het opnameniveau is vast en het is mogelijk om continu maximaal 74 minuten op te nemen (aangenomen dat het USB-opslagapparaat voldoende beschikbaar geheugen heeft).

#### LET OP

Schakel de MONTAGE of het geselecteerde opslagapparaat nooit uit tijdens het opnemen of afspelen of terwijl het opgenomen audiobestand wordt opgeslagen. Als u deze apparaten op dat moment uitschakelt, hebt u vervolgens mogelijk geen toegang meer tot het opslagapparaat.

#### 1 Sluit een USB-flashgeheugenapparaat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting van de MONTAGE.

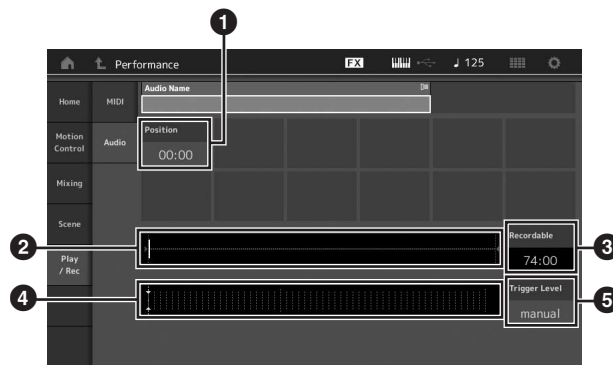
#### 2 Tik op de tab [Play/Rec] aan de linkerkant van de display Performance Play.

De opnamedisplay wordt weergegeven.

#### 3 Tik op de tab [Audio] in het menu aan de linkerkant van het scherm.

#### 4 Druk op de knop [●] (Record) om de geluidsoptname in te stellen.

De display Record Setup wordt weergegeven.



1 Afspelpositie

2 Huidige afspelpositie in de volledige audiogegevens

3 Beschikbare opnametijd

4 Niveaumeter

5 Triggerniveau

#### 5 Stel het gewenste triggerniveau in (5).

Als u het triggerniveau instelt op 'manual', begint de opname zodra u op de knop [▶] (Play) drukt. U kunt ook een waarde tussen 1 en 127 instellen. In dat geval begint de opname automatisch zodra het afspelveolume dat niveau overschrijdt. Het niveau dat u hier instelt, wordt met blauwe driehoekjes weergegeven op de niveaumeter (4). Voor optimale resultaten stelt u deze parameter zo laag mogelijk in om het volledige signaal vast te leggen, maar niet zo laag dat ongewenste ruis wordt opgenomen.

## 6 Druk op de knop [▶] (Play).

Als u het triggerniveau hebt ingesteld op 'manual', begint de opname meteen nadat u op de knop [▶] (Play) hebt gedrukt. Tijdens de opname brandt het lampje op de knop [●] (Record) rood het lampje op de knop [▶] (Play) groen. Als u een waarde tussen 1 en 127 hebt ingesteld als triggerniveau, begint de opname automatisch zodra het afspeelvolumen dat niveau overschrijdt.

## 7 Bespeel het keyboard.

Als u het triggerniveau instelt op een waarde tussen 1 en 127, begint de opname automatisch zodra het afspeelvolumen dat niveau overschrijdt.

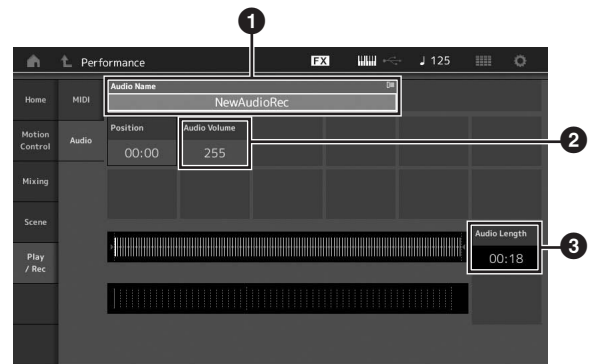
## 8 Als u klaar bent met spelen, drukt u nogmaals op de knop [■] (Stop).

Het opgenomen audiobestand wordt opgeslagen op het geselecteerde station.

## Een audiobestand afspelen

Zoals hieronder wordt beschreven, kan uw MONTAGE audiobestanden (.wav) van een USB-flashgeheugenapparaat afspelen, ongeacht of de bestanden door het instrument zelf zijn gemaakt of afkomstig zijn van een andere bron.

- 1 Sluit een USB-flashgeheugenapparaat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting van de MONTAGE.
- 2 Tik op de tab [Play/Rec] → tab [Audio] aan de linkerkant van de display Performance Play.
- 3 Tik op 'Audio Name' en selecteer het menu [Search] aan de linkerkant van het scherm.
- 4 Selecteer het bron-USB-flashgeheugenapparaat en de map.
- 5 Selecteer het gewenste bestand (.wav) op het USB-flashgeheugenapparaat om het laden uit te voeren.



- ① Audionaam
- ② Audiovolume
- ③ Audiolengte

## 6 Druk op de knop [▶] (Play).

Het audiobestand wordt afgespeeld.

## 7 Verplaats de cursor naar 'Audio Volume' (②) en pas het afspeelvolumen aan met de datadraaiknop.

## 8 Druk op de knop [■] (Stop) om het afspelen te stoppen.

### OPMERKING

U kunt tijdens het afspelen van audio ook een geselecteerde performance afspelen op het keyboard.

# Als een masterkeyboard gebruiken

Met de functie Master Keyboard kunt u in elke performance maximaal acht afzonderlijke zones toewijzen voor gebruik als een masterkeyboardcontroller.

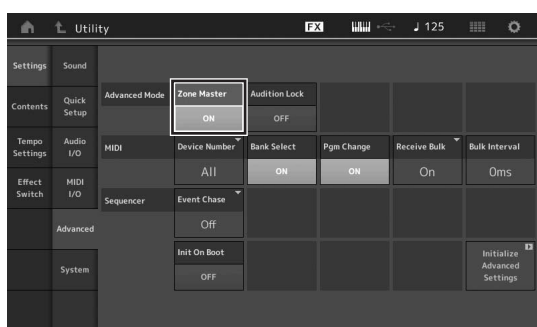
U kunt de instellingen voor het besturen van een extern MIDI-apparaat op elk gewenst moment onmiddellijk oproepen door de functie te combineren met de Live Sets. Op dezelfde manier kunt u de aangesloten externe MIDI-toongenerator sequentieel wijzigen en besturen tijdens live optredens.

## Instellingen voor het gebruik als masterkeyboard maken—Zone

Als u de MONTAGE als masterkeyboard gebruikt, kunt u het keyboard indelen in maximaal acht onafhankelijk te bespelen secties (de zogenoemde zones). U kunt aan elke zone verschillende MIDI-kanalen en functies voor de knoppen en besturingsschijven toewijzen. Hierdoor wordt het mogelijk verschillende partijen van de interne multitimbrale toongenerator gelijktijdig met één keyboard te regelen. Bovendien kunt u in aanvulling op de interne performances van de synthesizer zelf via verschillende kanalen de performances van een extern MIDI-instrument regelen en zo de MONTAGE het werk van verschillende keyboards laten doen. U kunt de parameters voor de acht zones instellen en deze instellingen opslaan.

Stel eerst de MONTAGE in als masterkeyboard door de zone-instellingen te activeren.

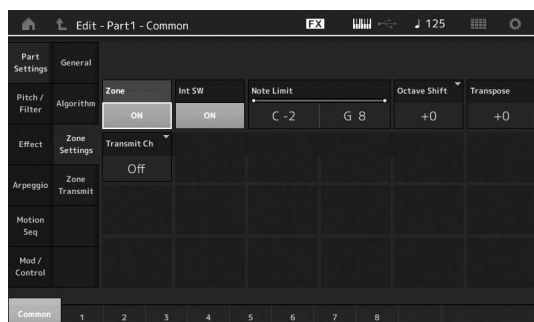
- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen.
- 2 Tik op de tab [Settings] → [Advanced] aan de linkerkant van het scherm.
- 3 Tik op [Zone Master] om deze functie in te schakelen.



- 4 Druk op de knop [EXIT]. Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.

Breng vervolgens instellingen aan volgens het masterkeyboard (de zone) voor elke performance.

- 1 Druk op de knop [PERFORMANCE] om de display Performance Play op te roepen.
- 2 Verplaats de cursor naar de gewenste partij van de momenteel geselecteerde performance en druk op de knop [EDIT] om de partij te bewerken.
- 3 Tik op de tab [Part Settings] → [Zone Settings] aan de linkerkant van het scherm.
- 4 Tik op [Zone] om deze functie in te schakelen.
- 5 Stel de zoneparameters zoals MIDI transmit channel en Note Limit in.



- 6 Tik op de tab [Zone Transmit] om de verzendschakelaars naar wens in te stellen.



Druk na het uitvoeren van deze instellingen op de knop [STORE] om de performance op te slaan.

Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over de zone-instellingen.

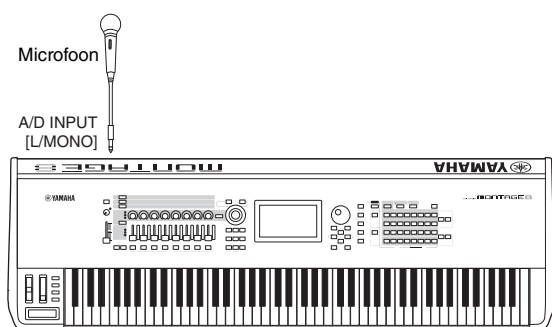
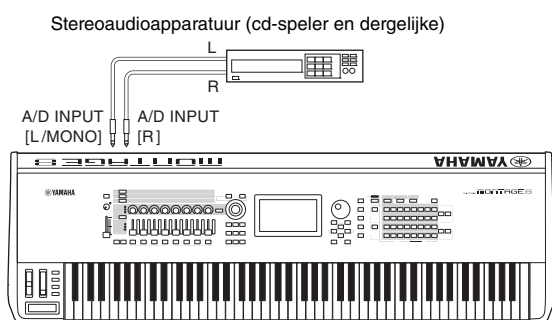
# Een microfoon of audioapparatuur aansluiten

## Meespelen op het keyboard met de geluidsinvoer van de aansluitingen A/D INPUT [L/MONO]/[R]

U kunt het A/D-ingangsgeluid, zoals uw stemgeluid via een microfoon, een cd-speler of een synthesizer, toewijzen als een Audio Input Part. U kunt verschillende parameters, zoals volume, pan en effecten, instellen voor deze partij en het geluid samen met het geluid van uw toetsenspel laten uitvoeren.

**1 Schakel dit instrument uit en stel de knop A/D INPUT [GAIN] in op de minimumwaarde.**

**2 Sluit de audioapparatuur of de microfoon aan op de aansluiting A/D INPUT [L/MONO]/[R] op het achterpaneel.**



### OPMERKING

Het gebruik van een standaard dynamische microfoon wordt aanbevolen. (Dit instrument ondersteunt geen fantoomgevoede condensatormicrofoons.)

**3 Schakel eerst de aangesloten audioapparatuur in en schakel vervolgens de MONTAGE in.**

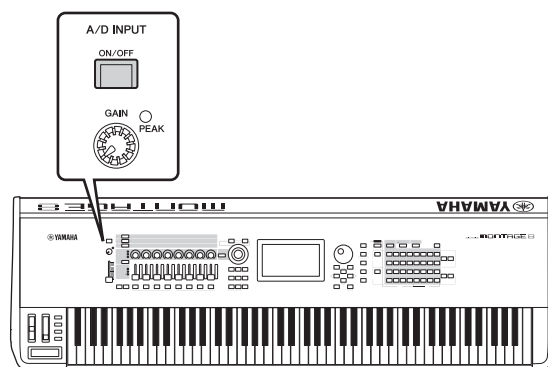
**4 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik op de tab [Settings] → [Audio I/O] aan de linkerkant van het scherm.**

**5 Stel de parameter 'Mic/Line' in al naar gelang de desbetreffende apparatuur die op de aansluitingen A/D INPUT [L/MONO]/[R] is aangesloten.**

Als u apparatuur met een laag uitgangsniveau, zoals bijvoorbeeld een microfoon, aansluit, stelt u deze parameter in op 'Mic'. Als u apparatuur met een hoog uitgangsniveau (bijvoorbeeld een synthesizerkeyboard, cd-speler of draagbare muzikspeler) aansluit, stelt u deze parameter in op 'Line'.

**6 Druk op de knop A/D INPUT [ON/OFF] zodat het lampje ervan oplicht.**

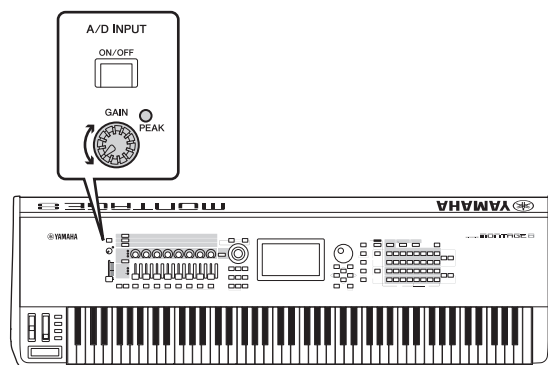
Met deze instelling kunt u audiosignalen van het aangesloten audioapparaat invoeren.



**7 Pas het invoerniveau aan met de knop [GAIN].**

### OPMERKING

Pas het invoerniveau aan met de knop [GAIN] zodat de PEAK LED-lampjes alleen kort aan gaan bij de hardste invoergeluiden.



**8 Druk op de knop [PERFORMANCE] en selecteer de gewenste performance.**

Bespeel het keyboard terwijl u in de microfoon zingt of terwijl de audioapparatuur speelt.



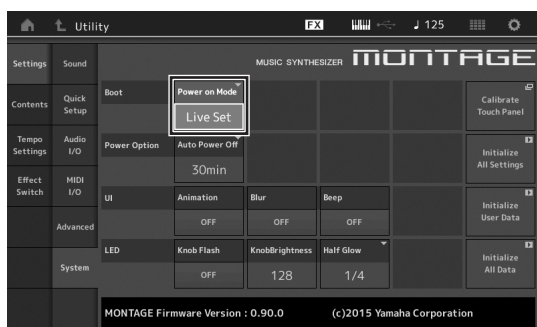
# Algemene systeeminstellingen opgeven

In de display Utility kunt u verschillende parameters instellen. Door op de tab [Settings] te tikken, kunt u de parameters instellen die op het hele systeem van dit instrument van toepassing zijn. De wijzigingen die u aanbrengt in de display Utility, worden geactiveerd zodra u op de knop [EXIT] drukt om terug te keren naar de oorspronkelijke display. In dit gedeelte worden enkele handige functies beschreven die betrekking hebben op de instellingen voor het hele systeem.

## Taken instellen die automatisch worden uitgevoerd bij het inschakelen

U kunt bepalen welke display automatisch wordt opgeroepen als het instrument wordt ingeschakeld: de display Live Set of de display Performance Play.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [System].
- 2 Selecteer in [Power on Mode] 'Live Set' (display Live Set) of 'Perform' (display Performance Play) als opstartdisplay.



- 3 Druk op de knop [EXIT]. Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.

## Het gedrag van knoplampjes instellen

U kunt het dimmen van de knoplampjes regelen.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [System].
- 2 Stel 'Half Glow' in op 'Off', '1/4' of '1/2'. Als 'Off' is geselecteerd, is de dimfunctie uitgeschakeld. Als '1/4' is geselecteerd, wordt de helderheid van de knop in de gedimde staat verlaagd tot 25% van de volop brandende staat. Dit verlichtingsniveau is geschikt voor donkere omgevingen, zoals een podium. Als '1/2' is geselecteerd, wordt de helderheid van de knop in de gedimde staat verlaagd tot 50% van de volop brandende staat. Dit verlichtingsniveau is handig in omgevingen met fel licht (bijvoorbeeld buiten), waarin het moeilijk is om het verschil tussen gedimd en uit te zien.
- 3 Druk op de knop [EXIT]. Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.

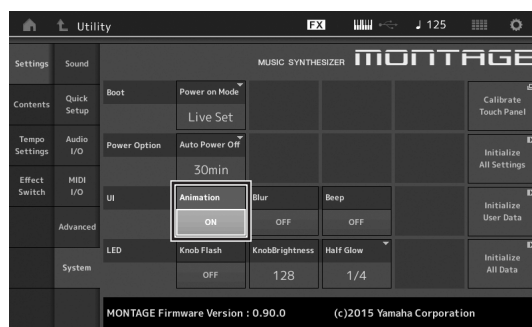
## Verschillende functies in-/uitschakelen

In de display Utility kunt u verschillende functies instellen door op de tab [System] te tikken.

### Animatie aan-/uitzetten

U kunt de animatie van schermovergangen als volgt aan-/uitschakelen.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [System].
- 2 Selecteer 'ON' of 'OFF' in 'Animation' om de animatie aan of uit te zetten.



- 3 Druk op de knop [EXIT]. Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.

## Displayvervagingseffect in-/uitschakelen

Als er een display is geselecteerd, wordt de eerder geselecteerde display vervaagd weergegeven. U kunt de functie als volgt in-/uitschakelen.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [System].
- 2 Stel 'Blur' in op 'ON' of 'OFF' om het vervagingseffect in of uit te schakelen.
- 3 Druk op de knop [EXIT]. Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.

## Het piepgeluid in-/uitschakelen.

U kunt het piepgeluid (waarmee handelingen, selectie van menu's/parameters enz. wordt bevestigd) op de volgende manier in-/uitschakelen.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [System].**
- 2 Stel 'Beep' in op 'ON' of 'OFF' om het piepgeluid in of uit te schakelen.**
- 3 Druk op de knop [EXIT].**  
Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.

## Het knipperen van de Superknop in-/uitschakelen

Met de standaardinstelling knippert de Superknop in de huidige maat. U kunt dit knipperen als volgt in-/uitschakelen. Als de functie is uitgeschakeld, brandt de Superknop ononderbroken.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [System].**
- 2 Selecteer 'ON' of 'OFF' in 'Knob Flash' om het knipperen aan of uit te zetten.**

## Aanraakscherm kalibreren

Als het aanraakscherm soms niet reageert of willekeurig reageert, moet het mogelijk worden gekalibreerd.

- 1 Houd de knop [UTILITY] ingedrukt en druk op de knop PART [COMMON].**  
De display Utility wordt weergegeven, waarin [Calibrate Touch Panel] is geselecteerd.
- 2 Druk op de knop [ENTER].**
- 3 Er verschijnt een wit vierkantje. Tik op het vierkantje om het aanraakscherm te kalibreren en ga door met de volgende witte vierkantjes totdat de bewerking is voltooid.**

### OPMERKING

U kunt ook op [UTILITY] → [Settings] → [System] tikken om de instellingsdisplay System op te roepen en tik op [Calibrate Touch Panel].

## De hoofdstemming wijzigen

U kunt de stemming van de MONTAGE aanpassen. Als u in een ensemble speelt, kunt u zo de toonhoogte aanpassen aan die van andere instrumenten die niet gemakkelijk kunnen worden gestemd (zoals een piano).

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [Sound].**



- 2 Selecteer 'Tune' en wijzig de parameter met de datadraaiknop.**

In dit voorbeeld wijzigen we de waarde van '440 Hz' in '442 Hz'. Omdat de parameter Tune eigenlijk wordt aangepast in cents (1 cent = 1/100e van een halve toon), wordt de overeenkomstige waarde in Hertz aan de rechterkant weergegeven. Draai aan de datadraaiknop om de waarde te wijzigen in '+8.0'. Gebruik indien nodig een tuner voor nauwkeurige stemming.

- 3 Druk op de knop [EXIT].**

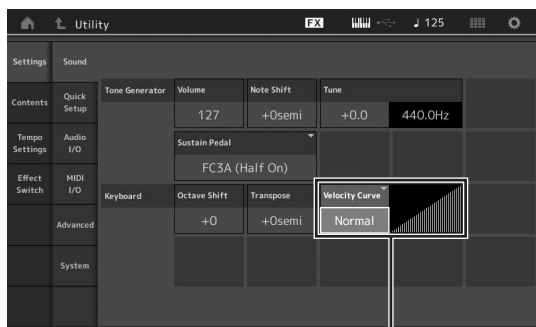
Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.



## De snelheidscurve wijzigen

Deze vijf curven bepalen hoe de werkelijke aanslagsnelheid wordt gegenereerd en verzonden in overeenstemming met de aanslagsnelheid (sterkte) waarmee u noten op het keyboard speelt. De grafiek die in de display wordt weergegeven geeft de responscurve van de aanslagsnelheid weer. De horizontale lijn geeft de ontvangen aanslagsnelheidswaarden (sterkte waarmee u speelt) weer, terwijl de verticale lijn de werkelijke aanslagsnelheidswaarden weergeeft die naar de interne/externe toongenerators worden verzonden.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Settings] → tab [Sound].



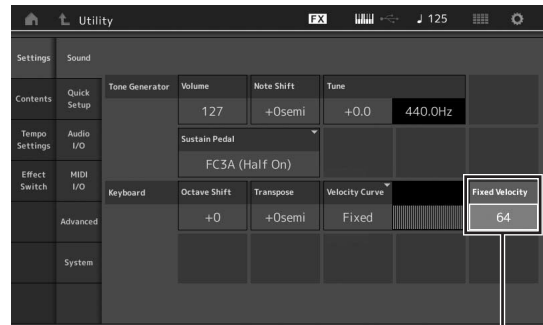
Velocity Curve

- 2 Selecteer 'Velocity Curve' en wijzig de curve-instelling naar wens, vanuit het pop-upmenu aan de linkerkant van de display.

|               |   |
|---------------|---|
| <b>Normal</b> | Deze lineaire 'curve' zorgt ervoor dat de sterkte waarmee u speelt (aanslagsnelheid) rechtstreeks van invloed is op de werkelijke geluidswijziging.   |
| <b>Soft</b>   | Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor lagere aanslagsnelheden.  |
| <b>Hard</b>   | Deze curve zorgt voor een toegenomen respons, met name voor hogere aanslagsnelheden.  |
| <b>Wide</b>   | Deze curve accentueert uw speelsterkte door lagere aanslagsnelheden te produceren wanneer u zachter speelt, en hogere (luidere) aanslagsnelheden wanneer u harder speelt. Op die manier kunt u deze instelling gebruiken om uw dynamisch bereik uit te breiden. |
| <b>Fixed</b>  | Deze instelling zorgt voor dezelfde hoeveelheid geluidswijziging (ingesteld in Fixed Velocity hieronder), ongeacht hoe hard u speelt.   |

### Als de parameter van de snelheidscurve is ingesteld op 'Fixed'

De aanslagsnelheid van de noot die u speelt ligt vast op de waarde die hier wordt ingesteld.



De vaste aanslagsterkte instellen

- 3 Druk op de knop [EXIT].

Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.

### Lokale besturing in-/uitschakelen

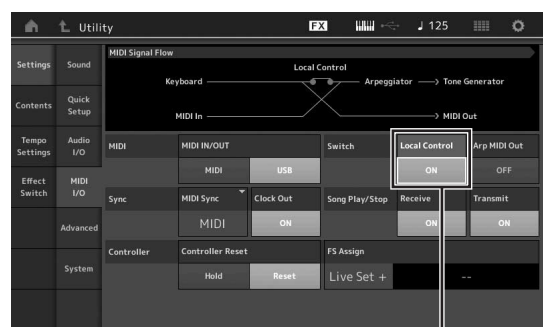
Lokale besturing is gewoonlijk ingeschakeld. In sommige gevallen (bij gebruik met een computer en een sequencerprogramma) is het echter handiger om de functie uit te schakelen, zodat het keyboard de interne partijen niet afspeelt maar de juiste MIDI-informatie nog wel via de MIDI OUT-aansluiting wordt verzonden als er noten worden gespeeld op het keyboard. Bovendien wordt de ingevoerde MIDI-informatie correct verwerkt in dit instrument.

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik op de tab [Settings] aan de linkerkant van het scherm → tab [MIDI I/O].

- 2 Stel 'Local Control' in op 'ON' of 'OFF'.

- 3 Druk op de knop [EXIT].

Hiermee wordt de instelling opgeslagen en gaat u terug naar de voorgaande display.



Lokale besturing

# Externe MIDI-instrumenten aansluiten

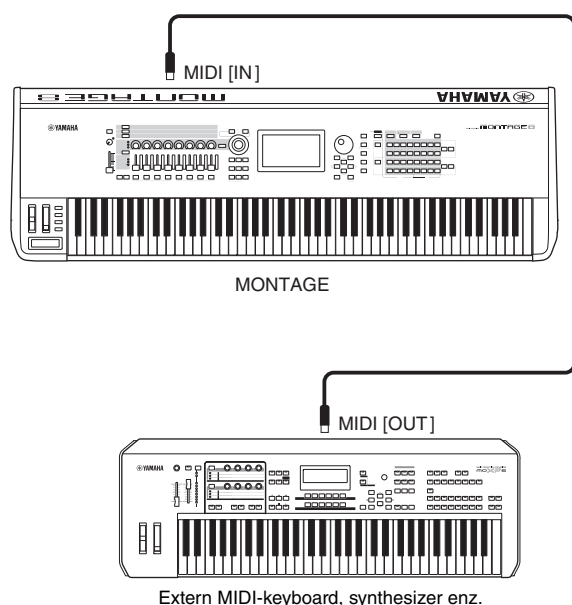
Via een (apart te verkrijgen) standaard-MIDI-kabel kunt u een extern MIDI-instrument aansluiten en het aansturen vanaf de MONTAGE. Op dezelfde manier kunt u een extern MIDI-apparaat (zoals een keyboard of een sequencer) gebruiken om de geluiden op de MONTAGE aan te sturen. Hieronder ziet u voorbeelden van verschillende MIDI-aansluitingen. Gebruik de aansluiting die het meest lijkt op uw installatie.

## OPMERKING

U kunt zowel de ingebouwde interfaces, de MIDI-aansluitingen als de [USB TO HOST]-aansluiting gebruiken voor verzending/ontvangst van MIDI-gegevens. U kunt ze echter niet tegelijkertijd gebruiken. Selecteer welke aansluiting voor de overdracht van MIDI-gegevens moet worden gebruikt door te drukken op de knop [UTILITY] → de tab [Settings] → de tab [MIDI I/O]. Als u de voorbeelden in dit hoofdstuk gebruikt, stelt u 'MIDI IN/OUT' in op 'MIDI', omdat MIDI hier als voorbeeldaansluiting wordt gebruikt.

## De MONTAGE regelen vanaf een extern MIDI-keyboard of synthesizer

Gebruik een extern keyboard of een externe synthesizer om de performances van de MONTAGE op afstand te selecteren en af te spelen.

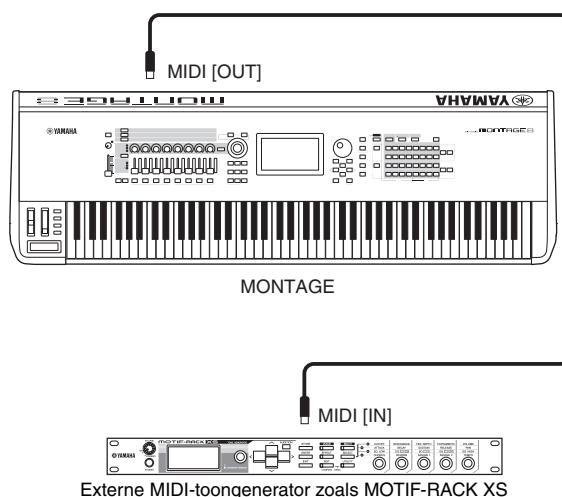


### MIDI-verzend- en ontvangstkanalen

Controleer of het MIDI-zendkanaal van het externe MIDI-instrument overeenkomt met het MIDI-ontvangstkanaal van de MONTAGE. Zie de gebruikershandleiding van het externe MIDI-instrument voor meer informatie over het instellen van het MIDI-zendkanaal op dat instrument. Elk MIDI-ontvangstkanaalnummer van de MONTAGE komt overeen met elk partijnummer, bijvoorbeeld Kanaal 1 voor Partij 1, Kanaal 2 voor Partij 2 enzovoort.

## Een extern MIDI-keyboard of externe synthesizer aansturen vanaf de MONTAGE

Via deze verbinding kunt u een externe MIDI-toongenerator (synthesizer, toongeneratormodule enz.) aansturen door de MONTAGE te bespelen of songs af te spelen van de MONTAGE. Gebruik deze aansluiting als u het andere instrument wilt laten samenspelen met de MONTAGE.



### Het geluid tussen de MONTAGE en een externe toongenerator opsplitsen op basis van het MIDI-kanaal

Door het bovenstaande aansluitingsvoorbeeld toe te passen kunt u beide instrumenten bespelen en ze verschillende partijen laten afspelen. U kunt bijvoorbeeld via het keyboard het externe instrument laten horen terwijl de song de geluiden van de MONTAGE speelt. Om deze functie te gebruiken, moet u het verzendkanaal van de MONTAGE en het ontvangstkanaal van de externe toongenerator op hetzelfde kanaalnummer instellen. Elk MIDI-verzendkanaalnummer van de MONTAGE komt overeen met elk partijnummer, bijvoorbeeld Kanaal 1 voor Partij 1 of Kanaal 2 voor Partij 2. U kunt echter het gewenste verzendkanaal kiezen door de volgende stappen te volgen.

Druk op [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], en stel 'Zone Master' in op 'ON.' Als u de partij wilt bewerken, tikt u op [Part Settings] → [Zone Settings] om de instellingsdisplay Zone op te roepen. Controleer het MIDI-verzendkanaal in 'Zone Transmit,' en wijzig deze parameter indien nodig. Als u alleen het geluid van de externe toongenerator wilt weergeven, zet u het mastervolume van de MONTAGE in laag of stelt u als volgt 'Local Control' in op 'off': [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] om de display met MIDI-instellingen op te roepen, en stel 'Local Control' in op 'off'. Voor informatie over het instellen van het MIDI-ontvangstkanaal van het externe MIDI-instrument raadpleegt u de gebruikershandleiding van het desbetreffende MIDI-instrument.

# Een aangesloten computer gebruiken

Als de MONTAGE is aangesloten op uw computer, kunt u met DAW- of sequencesoftware op de computer uw eigen songs maken.

## OPMERKING

De afkorting DAW (Digital Audio Workstation) verwijst naar muzieksoftware voor het opnemen, bewerken en mixen van audio- en MIDI-gegevens. De algemene DAW-toepassingen zijn Cubase, Logic, Ableton Live en ProTools.

## Aansluiten op een computer

U hebt een USB-kabel en het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma nodig om de MONTAGE aan te sluiten op de computer. Volg de onderstaande instructies. Zowel audiogegevens als MIDI-gegevens kunnen worden verzonden via een USB-kabel.

### 1 Download het meest recente Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma van onze website.

Pak het gecomprimeerde bestand uit nadat u op de knop Download hebt geklikt.

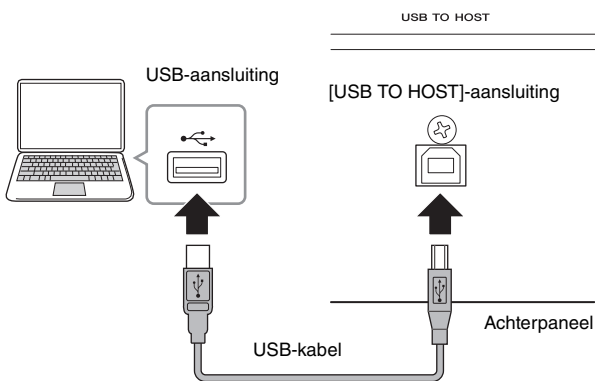
<http://download.yamaha.com/>

## OPMERKING

- Op de bovenstaande website vindt u ook informatie over systeemvereisten.
- Het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma kan zonder voorafgaande kennisgeving worden aangepast en bijgewerkt. Download zo nodig de meest recente versie van de bovenstaande website.

### 2 Installeer het Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma op de computer.

Raadpleeg de online installatiehandleiding in het gedownloadte bestandspakket voor installatie-instructies. Als u dit instrument op een computer aansluit, sluit dan de USB-kabel aan op de [USB TO HOST]-aansluiting van dit instrument en de USB-aansluiting van de computer, zoals hieronder wordt geïllustreerd.

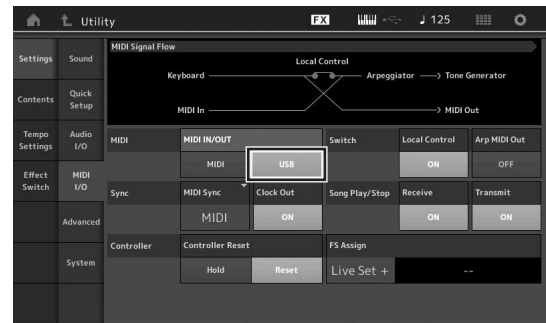


### 3 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen.

### 4 Tik op de tab [Settings] → tab [MIDI I/O] aan de linkerkant van de display.

### 5 Stel 'MIDI IN/OUT' in op 'USB.'

Controleer of de [USB TO HOST]-aansluiting van dit instrument is geactiveerd.



### 6 Stel de invoer- en uitvoerinstellingen voor audiogegevens naar wens in volgens uw persoonlijke voorkeuren.

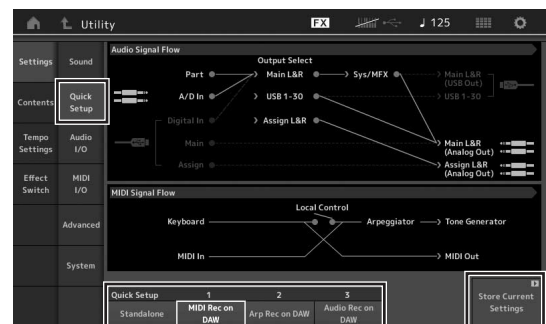
De wijziging kan worden uitgevoerd vanuit [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O].

Als u de functie Quick Setup gebruikt voor het wijzigen van parameters die betrekking hebben op audio- en MIDI-gegevens, kunt u de MONTAGE meteen opnieuw configureren voor verschillende computer-/sequencergerelateerde toepassingen door speciaal geprogrammeerde voorinstellingen op te roepen. Tik hiervoor op de tab [Settings] → tab Quick Setup] aan de linkerkant van de display om de display Quick Setup op te roepen.

Tik op [Store Current Settings] om de gewenste instelling op te slaan in een van de 1 tot 3 Quick Setups.

## OPMERKING

Voor meer informatie over de parameters die kunnen worden ingesteld met de functie Quick Setup raadpleegt u het PDF-document Naslaggids.



Quick Setups 1 tot 3

### Vorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de [USB TO HOST]-aansluiting

Neem de volgende punten in acht wanneer u de computer aansluit op de [USB TO HOST]-aansluiting. Als u dit niet doet, loopt u het risico dat de computer vastloopt en dat gegevens worden beschadigd of verloren gaan.

Als de computer of het instrument vastloopt, start u de toepassingssoftware of het besturingssysteem van de computer opnieuw op of schakelt u het instrument uit en weer in.

#### LET OP

- Gebruik een USB-kabel van het type AB.
- Voordat u de computer aansluit op de [USB TO HOST]-aansluiting, haalt u de computer uit eventuele energiebesparende modi (zoals de sluimerstand, de slaapstand of stand-by).
- Voordat u het instrument inschakelt, verbindt u de computer met de [USB TO HOST]-aansluiting.
- Voer de volgende stappen uit voordat u het instrument in- of uitschakelt en voordat u de USB-kabel aansluit op of verwijdert uit de [USB TO HOST]-aansluiting.
  - Sluit eventuele geopende softwaretoepassingen op de computer af.
  - Zorg dat er geen gegevens door het instrument worden verzonden. (Er worden alleen gegevens verzonden als er noten op het keyboard worden gespeeld of als er een song wordt afgespeeld.)
- Als er een computer op het instrument is aangesloten, wacht u minimaal zes seconden tussen deze handelingen: (1) het uitzetten en vervolgens weer aanzetten van het instrument of (2) het aansluiten en vervolgens weer loskoppelen van de USB-kabel.

### MIDI-kanalen en MIDI-poorten

De MIDI-gegevens worden toegewezen aan een van de zestien kanalen. Deze synthesizer kan zestien aparte partijen tegelijk afspelen via de zestien MIDI-kanalen. Deze beperking van zestien kanalen kan echter worden opgeheven door het gebruik van aparte MIDI-poorten, die elk zestien kanalen ondersteunen. Een MIDI-kabel is ontworpen om gegevens via maximaal zestien kanalen tegelijk te verwerken, maar een USB-aansluiting kan veel meer kanalen verwerken dankzij het gebruik van MIDI-poorten. Elke MIDI-poort kan zestien kanalen verwerken en de USB-aansluiting maakt het gebruik van maximaal acht poorten mogelijk. Dit betekent dat u maximaal 128 kanalen (8 poorten x 16 kanalen) op uw computer kunt gebruiken. Als u het instrument via een USB-kabel op een computer aansluit, worden de MIDI-poorten als volgt gedefinieerd:

#### Poort 1

Het toongeneratorblok in dit instrument kan alleen deze poort herkennen en gebruiken. Bij het bespelen van de MONTAGE als toongenerator vanaf het externe MIDI-instrument of de computer, moet u de MIDI-poort instellen op 1 op het aangesloten MIDI-apparaat of de computer.

#### Poort 3

Deze poort wordt gebruikt als de poort MIDI Thru. De MIDI-gegevens die worden ontvangen via poort 3 via de [USB TO HOST]-aansluiting worden opnieuw verzonden naar een extern MIDI-apparaat via de MIDI [OUT]-aansluiting.

De MIDI-gegevens die worden ontvangen via poort 3 via de MIDI [IN]-aansluiting, worden opnieuw verzonden naar een extern apparaat (computer enzovoort) via de [USB TO HOST]-aansluiting. Als u een USB-aansluiting gebruikt, moet u zorgen dat de MIDI-zendpoort en -ontvangstpoort, evenals het MIDI-zendkanaal en -ontvangstkanaal overeenkomen. Zorg ervoor dat u de MIDI-poort van het externe apparaat dat is aangesloten op dit instrument, instelt op basis van bovenstaande gegevens.

### Audiokanalen

De audiosignalen van de MONTAGE kunnen worden uitgevoerd naar de aansluiting [USB TO HOST] en de aansluitingen OUTPUT [L/MONO]/[R].

Gebruik de aansluiting [USB TO HOST] wanneer u het instrument aansluit op een computer. In dit geval zijn er maximaal 32 audiokanalen (16 stereokanalen) beschikbaar als de samplefrequentie 44,1 kHz is, en zijn er maximaal acht audiokanalen (vier stereokanalen) beschikbaar als de samplefrequentie tussen 44,1 kHz en 192 kHz ligt. De uitgang-naar-kanaaltoewijzingen worden als volgt uitgevoerd: [EDIT] → [Part Settings] → 'Part Output' in de display [General].

De audiosignalen van de MONTAGE kunnen worden ingevoerd vanuit de aansluiting [USB TO HOST] en de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen. Er kunnen maximaal zes kanalen (drie stereokanalen) met audio worden ingevoerd naar de [USB TO HOST]-aansluiting. Stel het uitgangsniveau in in de display Mixing of de bewerkdisplay Performance. De signalen worden uitgevoerd naar de aansluiting OUTPUT [L/MONO]/[R] (twee kanalen). Er kunnen ook maximaal twee audiokanalen (één stereokanaal) worden ingevoerd naar de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen. Het signaal wordt verzonden naar het A/D-ingangsgedeelte van de MONTAGE. Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie.

## Een song maken met een computer

Als u de MONTAGE gebruikt met DAW-software op een computer die is aangesloten op de MONTAGE, kunt u de volgende functies en toepassingen benutten.

- MIDI-opnames en audio-opnames van uw MONTAGE spel opnemen naar DAW-software.
- Een song van de DAW-software afspelen met de MONTAGE-toongenerator.

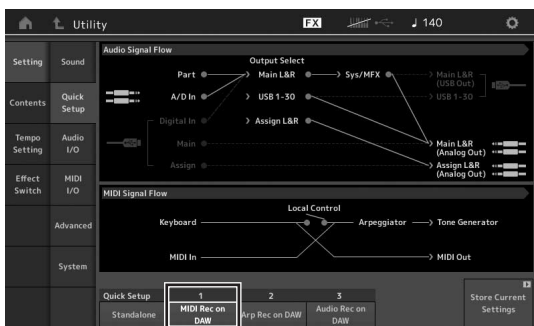
Dit gedeelte bevat een overzicht van hoe u na het aansluiten (pagina 49) DAW-software op de computer kunt gebruiken met de MONTAGE.

## Uw performance op de MONTAGE als MIDI-gegevens opnemen naar de computer (geen afgespeelde arpeggio opgenomen)

Met deze methode neemt u uw performance op de MONTAGE gewoon als MIDI-gegevens op naar DAW. U moet er wel rekening mee houden dat afgespeelde arpeggio niet kan worden opgenomen.

### De MONTAGE instellen

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen.
- 2 Tik op de tab [Settings] → tab [Quick Setup] aan de linkerkant van de display om de display Quick Setup op te roepen.
- 3 Selecteer '1 (MIDI Rec on DAW)' van 'Quick Setup'.

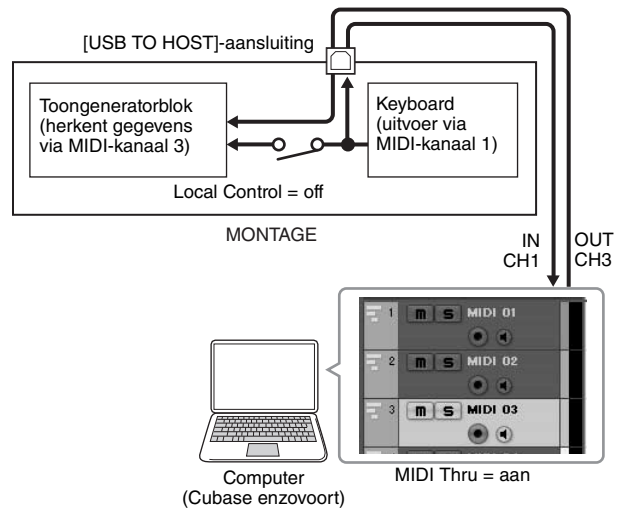


- 4 Druk op de knop [EXIT] om de performance te selecteren die u wilt opnemen.

### De DAW-software configureren

- 1 Stel MIDI Thru in de DAW-software in op 'on'. Als u MIDI Thru instelt op 'on', worden de MIDI-gegevens die worden gegenereerd door het keyboardspel naar de computer te zenden, teruggestuurd naar de MONTAGE. Zoals in het volgende voorbeeld wordt geïllustreerd, worden de MIDI-gegevens die door de MONTAGE worden verzonden en vervolgens op de computer

worden opgenomen via MIDI-kanaal 1, teruggestuurd van de computer naar de MONTAGE via MIDI-kanaal 3, volgens de instelling van de opnametrack. Hierdoor geeft de toongenerator van de MONTAGE de MIDI-gegevens die worden gegenereerd door het keyboard te bespelen, weer als MIDI-gegevens van kanaal 3.



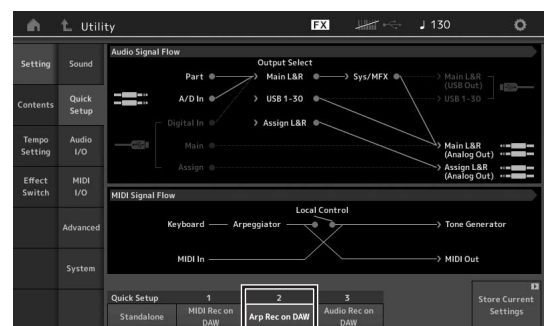
- 2 Neem uw spel op de MONTAGE op met de DAW-software.

## Uw performance op de MONTAGE als MIDI-gegevens opnemen naar de computer (afgespeelde arpeggio wordt opgenomen)

Met deze methode kunt u afgespeelde arpeggio op de MONTAGE als MIDI-gegevens opnemen naar DAW.

### De MONTAGE instellen

- 1 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen.
- 2 Tik op de tab [Settings] → tab Quick Setup] aan de linkerkant van de display om de display Quick Setup op te roepen.
- 3 Selecteer '2 (Arp Rec on DAW)' van 'Quick Setup'.



- 4 Druk op de knop [EXIT] om de performance te selecteren die u wilt opnemen.

## De DAW-software configureren

Volg de handelingen uit 'Uw performance op de MONTAGE als MIDI-gegevens opnemen naar de computer (geen afgespeelde arpeggio opgenomen)'.

## Song afspelen op een computer met de MONTAGE als toongenerator

---

In de volgende instructies wordt uitgelegd hoe u dit instrument als MIDI-toongenerator gebruikt. In dit geval worden de daadwerkelijke MIDI-sequencegegevens verzonden vanaf DAW-software op de computer, waarbij u de dynamische geluiden van de MONTAGE kunt benutten terwijl u bovendien verwerkingsvermogen op uw computer bespaart doordat er geen softwaresynths worden gebruikt.

### De MONTAGE instellen

- 1 Selecteer de performance die u wilt bewerken.**
- 2 Tik op de tab [Mixing] in de display Performance Play om de display Mixing op te roepen.**
- 3 Stel naar wens het mixen in voor partij 1 – 16.**

### De DAW-software configureren

- 1 Stel de MIDI-uitgangspoort van de tracks voor het bespelen van de MONTAGE in op Port 1 van de MONTAGE.**
- 2 Voer de MIDI-gegevens voor elke track van de DAW-software in op de computer.**

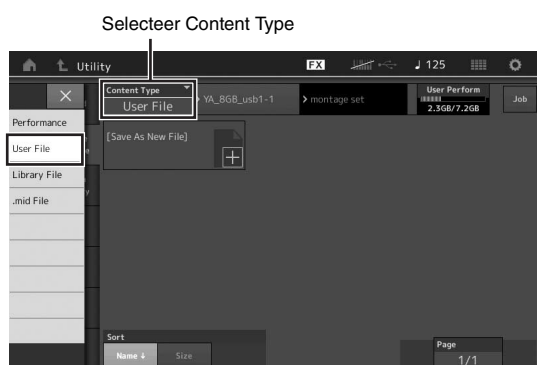
De toongeneratorinstellingen van de partij die overeenkomt met de MIDI-track, worden ingesteld in de display Mixing op de MONTAGE.

# Gegevens opslaan/laden

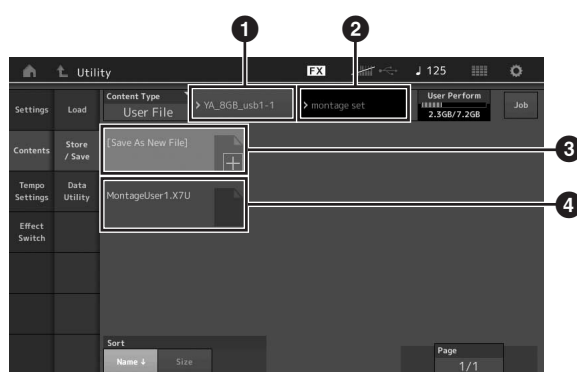
De display Utility omvat tools voor het overbrengen van alle systeeminstellingen en -gegevens (zoals performances en livesets) tussen de MONTAGE en een extern USB-flashgeheugenapparaat dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting. In dit gedeelte wordt toegelicht hoe u alle gegevens in het gebruikersgeheugen van dit instrument kunt opslaan/laden als 'User'-bestand.

## De instellingen opslaan op een USB-flashgeheugenapparaat

- 1 Sluit een USB-flashgeheugenapparaat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting van dit instrument.
- 2 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Contents] → tab [Store/Save] aan de linkerkant van de display.
- 3 Stel 'Content Type' in op 'User File'.



- 4 Selecteer de gewenste map van het USB-flashgeheugenapparaat.



- 1 Hoofdmap
- 2 Doelmap voor opslaan op het USB-flashgeheugenapparaat
- 3 Nieuwe opslagbestemming
- 4 Bestaande bestanden

- 5 Tik op '+' in [Save As New File].

### OPMERKING

Als u het bestaande bestand wilt overschrijven, tikt u op de bestandsnaam.

- 6 De display Text Input wordt weergegeven. Geef de bestandsnaam op die u wilt opslaan.

Raadpleeg 'Naam (tekens invoeren)' in 'Basisbediening en displays' voor meer instructies voor het invoeren van een naam (pagina 17).

- 7 Til op [Done] in de display Text Input om de handeling Store daadwerkelijk uit te voeren.

### OPMERKING

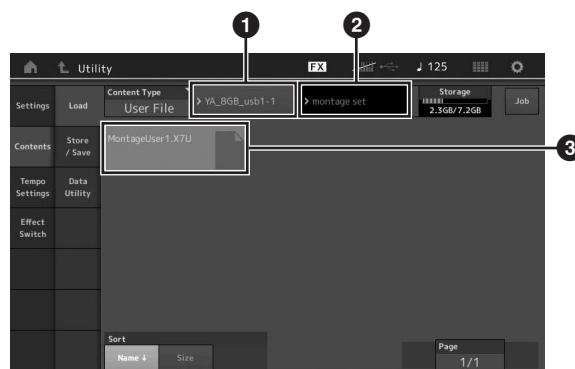
Als u het bestaande bestand wilt overschrijven, selecteert u 'YES' in de display waarin u om bevestiging wordt gevraagd.

## De instellingen laden van een USB-flashgeheugenapparaat

### LET OP

Met de laadhandeling worden alle gegevens die eerder op dit instrument stonden, overschreven. Belangrijke gegevens moeten altijd worden opgeslagen op een USB-flashgeheugenapparaat dat is aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

- 1 Sluit een USB-flashgeheugenapparaat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting van dit instrument.
- 2 Druk op de knop [UTILITY] om de display Utility op te roepen en tik vervolgens op de tab [Contents] → tab [Load] aan de linkerkant van de display.
- 3 Stel 'Content Type' in op 'User File'.
- 4 Selecteer de gewenste map van het USB-flashgeheugenapparaat.
- 5 Selecteer de bestandsextensie: .X7U van het geheugen om de laadhandeling uit te voeren.



- 1 Bron-USB-flashgeheugenapparaat
- 2 Bronmap op het USB-flashgeheugenapparaat
- 3 Bestaande bestanden

## Vorzorgsmaatregelen bij het gebruik van de [USB TO DEVICE]-aansluiting

Dit instrument heeft een ingebouwde [USB TO DEVICE]-aansluiting. Ga voorzichtig om met het USB-apparaat tijdens het aansluiten op deze aansluiting. Volg de onderstaande belangrijke voorzorgsmaatregelen.

### OPMERKING

Raadpleeg de gebruiksaanwijzing bij het USB-apparaat voor meer informatie over het omgaan met USB-apparaten.

### Compatibele USB-apparaten

- USB-flashstation

Andere USB-apparaten zoals een USB-hub, computertoetsenbord of muis kunnen niet worden gebruikt.

Het instrument ondersteunt niet noodzakelijkerwijs alle commercieel beschikbare USB-apparaten. Yamaha kan de werking niet garanderen van USB-apparaten die u aanschaft. Ga voordat u een USB-apparaat aanschaft voor gebruik met dit instrument naar de volgende webpagina:

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

Hoewel USB 1.1- tot 3.0-apparaten op dit instrument kunnen worden gebruikt, kan de hoeveelheid tijd voor het opslaan op of het laden van het USB-apparaat verschillen naargelang het type gegevens of de status van het instrument.

### OPMERKING

De USB-aansluiting [TO DEVICE] heeft een maximum nominaal vermogen van 5V/500mA. Sluit geen USB-apparaten aan met een hoger nominaal vermogen, aangezien u daarmee het instrument zelf kunt beschadigen.

### USB-apparaat aansluiten

Zorg als u een USB-apparaat aansluit op de [USB TO DEVICE]-aansluiting, dat u de juiste aansluiting op het apparaat gebruikt en in de juiste richting aansluit.

### LET OP

- **Sluit het USB-apparaat niet aan en koppel het niet los tijdens afspelen/opnemen en bestandsbeheer (zoals opslaan, kopiëren, verwijderen en formatteren), of wanneer het USB-apparaat wordt gebruikt. Anders kan het instrument 'blijven hangen' of kunnen het USB-apparaat en de gegevens beschadigd raken.**
- **Als u het USB-apparaat aansluiten en weer loskoppelt (of omgekeerd), moet u enkele seconden wachten tussen de twee handelingen.**

## USB-flashstations gebruiken

Als u het instrument aansluit op een USB-flashstation, kunt u het aangesloten apparaat gebruiken voor zowel het opslaan van de door u gemaakte gegevens als het lezen van opgeslagen gegevens.

### Maximaal toegestaan aantal USB-flashstations

Er kan slechts maximaal één USB-flashstation worden aangesloten op de [USB TO DEVICE]-aansluiting.

### USB-flashstation formatteren

U mag het USB-flashstation alleen met dit instrument formatteren. Een USB-flashstation dat met een ander apparaat is geformatteerd, werkt mogelijk niet goed.

### LET OP

**Door te formatteren, worden alle bestaande gegevens overschreven. Zorg ervoor dat het USB-flashstation dat u formateert geen belangrijke gegevens bevat.**

### OPMERKING

Zie het PDF-document Naslaggids voor meer informatie over het formatteren.

### Uw gegevens beveiligen (schrijfbeveiliging)

Gebruik de schrijfbeveiliging van elk USB-flashstation om te voorkomen dat belangrijke gegevens onopzettelijk worden gewist. Als u gegevens op het USB-flashstation wilt opslaan, moet schrijfbeveiliging zijn uitgeschakeld.

### Het instrument uitschakelen

Controleer bij het uitschakelen van het instrument of het instrument GEEN gebruik maakt van het USB-flashstation door afspelen/opnemen of bestandsbeheer (zoals opslaan, kopiëren, verwijderen en formatteren). Anders kunnen het USB-flashstation en de gegevens beschadigd raken.



# Shift-functielijst

Sommige belangrijke functies en handelingen op het instrument kunnen worden uitgevoerd met handige paneelregelaarsneltoetsen.

Houd de knop [SHIFT] vast en druk op de aangegeven knop (zoals hieronder wordt beschreven).

| Handeling                         | Functie   |
|-----------------------------------|---|
| [SHIFT] + KNOB POSITION [1]       | Slaat Assign 1 – 8 op zoals toegewezen aan knoppen in Value 1.  |
| [SHIFT] + KNOB POSITION [2]       | Slaat Assign 1 – 8 op zoals toegewezen aan knoppen in Value 2.  |
| [SHIFT] + OCTAVE [-]              | Verlaagt de transponeerwaarde met 1.  |
| [SHIFT] + OCTAVE [+]              | Verhoogt de transponeerwaarde met 1.  |
| [SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+] | Zet de transponeerwaarde terug op 0.  |
| [SHIFT] + [DEC/NO]                | Verlaagt de geselecteerde parameterwaarde met 10.   |
| [SHIFT] + [INC/YES]               | Verhoogt de geselecteerde parameterwaarde met 10.   |
| [SHIFT] + [ENTER]                 | Opent de display Tempo Setting.   |
| [SHIFT] + [PERFORMANCE]           | Opent de display Overview.  |
| [SHIFT] + [LIVE SET]              | Roept de display Live Set Register op.  |
| [SHIFT] + [UTILITY]               | Roept de display Quick Setup op.  |
| [SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]       | Roept de display Part Category Search op voor de momenteel geselecteerde partij.                              |
| [SHIFT] + [PERFORMANCE CONTROL]   | Stelt in voor Performance Control. Selecteert Partij 9 als er een andere partij dan Partij 9 is geselecteerd. |
| [SHIFT] + SCENE [1] – [8]         | Slaat SCENE 1 – 8 op in SCENE-knoppen [1] – [8].  |
| [SHIFT] + Number A [1]            | Selecteert de 1e rij en de 1e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [2]            | Selecteert de 1e rij en de 2e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [3]            | Selecteert de 1e rij en de 3e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [4]            | Selecteert de 1e rij en de 4e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [5]            | Selecteert de 1e rij en de 5e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [6]            | Selecteert de 1e rij en de 6e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [9]            | Selecteert de 2e rij en de 1e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [10]           | Selecteert de 2e rij en de 2e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [11]           | Selecteert de 2e rij en de 3e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [12]           | Selecteert de 2e rij en de 4e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [13]           | Selecteert de 2e rij en de 5e kolom van de linkertab.   |
| [SHIFT] + Number A [14]           | Selecteert de 2e rij en de 6e kolom van de linkertab.   |
| [UTILITY] + [PART COMMON]         | Roept de display Touch Panel Calibration Setting op.  |

# Displayberichten

| LCD-aanduiding  | Omschrijving   |
|---|--|
| ** will be deleted.   | Dit bericht wordt weergegeven als met de opgegeven handeling die u wilt gaan uitvoeren, de opgegeven gegevens worden verwijderd.   |
| ** will be overwritten.   | Dit bericht wordt weergegeven als er al een bestand/map bestaat met dezelfde naam als het bestand dat/de map die u wilt opslaan.   |
| Activate the source controller to assign.                                   | U kunt de parameter toewijzen aan de regelaar die u wilt gaan activeren.   |
| Advanced settings will be initialized.                                      | Alle instellingen die zijn uitgevoerd in de tab [Advanced], worden geïnitieerd.  |
| All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost. | Alle gegevens en bibliotheken worden geïnitieerd. Niet-opgeslagen gebruikersgegevens gaan verloren.  |
| All data is initialized upon power-on.                                      | Bij inschakelen worden alle gegevens geïnitieerd.  |
| All settings will be initialized. User data is kept.                        | Alle instellingen worden geïnitieerd. Gebruikersgegevens blijven behouden.   |
| All sound will be stopped during optimization.                              | Dit bericht wordt weergegeven voordat het interne geheugen wordt teruggezet. Alle geluid wordt gestopt tijdens de optimalisatie.   |
| All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.          | Alle gebruikersgegevens worden geïnitieerd. Niet-opgeslagen gebruikersgegevens gaan verloren.  |
| Are you sure?   | Hiermee bevestigt u of u een bepaalde handeling wilt uitvoeren.  |
| Audio Rec stopped due to lack of memory space.                              | Het USB-flashgeheugenapparaat is vol en er kunnen geen nieuwe geluidsopnamegegevens meer worden opgeslagen. Gebruik een nieuw USB-flashgeheugenapparaat of maak ruimte door overbodige gegevens van het USB-flashgeheugenapparaat te wissen. |
| Auto power off disabled.  | Dit bericht wordt weergegeven voordat Auto Power Off wordt uitgeschakeld.  |
| Bulk data protected.  | Bulkgegevens kunnen niet worden ontvangen vanwege de instelling.   |
| Can't process.  | De MONTAGE kan een aangevraagde handeling niet uitvoeren.  |
| Completed.  | De opgegeven taak voor het laden, opslaan, formatteren of een andere taak is afgerond.   |
| Connecting to USB device...   | Het USB-flashgeheugenapparaat dat is verbonden met de [USB TO DEVICE]-aansluiting wordt momenteel herkend.   |
| Copy protected.   | U hebt geprobeerd een digitale audiobron met kopieerbeveiliging te exporteren of op te slaan.  |
| Current user data will be overwritten by **.                                | Dit bericht wordt weergegeven als er een bestand wordt opgeslagen terwijl er al gebruikersgegevens met die naam bestaan.   |
| Data memory full.   | Het interne geheugen is vol, waardoor de opgenomen gegevens niet in de bibliotheek kunnen worden opgeslagen.   |
| Device number is off.   | Bulkgegevens kunnen niet worden verzonden/ontvangen omdat het apparaatnummer is ingesteld op 'off'.  |
| Device number mismatch.   | Bulkgegevens kunnen niet worden verzonden/ontvangen omdat de apparaatnummers niet overeenkomen.  |
| File is not found.  | Tijdens een laadbewerking is het opgegeven bestand niet gevonden.  |
| File or folder already exists.  | Er bestaat al een bestand/map met dezelfde naam als het bestand dat/de map die dat u wilt opslaan.   |
| File or folder path is too long.  | Het bestand dat of de map die u probeert te openen is niet beschikbaar omdat het maximale aantal tekens in het pad is overschreden.  |
| Folder is not empty.  | U hebt geprobeerd een map te verwijderen die gegevens bevat.   |
| Illegal bulk data.  | Er is een fout opgetreden tijdens het ontvangen van een bulkgegevens- of bulkverzoekbericht.   |
| Illegal file name.  | De opgegeven bestandsnaam is ongeldig. Voer een andere naam in.  |
| Illegal file.   | Het opgegeven bestand kan niet door deze synthesizer worden gebruikt of kan niet worden geladen.   |
| Keybank full.   | Het maximale aantal Key Banks is overschreden bij uitvoering van een laadbewerking.  |
| Library full.   | Het maximale aantal bibliotheken is overschreden bij uitvoering van de gerelateerde handelingen.   |
| MIDI buffer full.   | De MIDI-gegevens kunnen niet worden verwerkt omdat er te veel gegevens tegelijkertijd zijn ontvangen.  |
| MIDI checksum error.  | Er is een fout opgetreden bij het ontvangen van bulkgegevens.  |
| No data.  | Dit bericht wordt weergegeven als de geselecteerde track of het geselecteerde bereik geen gegevens bevat. Selecteer een track of bereik met gegevens.  |

| LCD-aanduiding  | Omschrijving   |
|---|--|
| No read/write authority to the file.                  | Geeft aan dat u geen rechten hebt voor het lezen/schrijven van het bestand.  |
| Now initializing all data...                          | Hiermee wordt aangeduid dat de fabrieksgeprogrammeerde instellingen van de synthesizer worden teruggezet.  |
| Now initializing...                                   | Geeft aan dat de opgegeven gegevens worden geïnitieerd.  |
| Now loading...  | Hiermee wordt aangeduid dat er een bestand wordt geladen.  |
| Now receiving MIDI bulk data...                       | Dit geeft aan dat de synthesizer bulkgegevens ontvangt.  |
| Now saving...   | Hiermee wordt aangeduid dat er een bestand wordt opgeslagen.   |
| Now transmitting MIDI bulk data...                    | Dit geeft aan dat de synthesizer bulkgegevens verzendt.  |
| Please connect USB device.                            | Sluit het USB-apparaat aan op de [USB TO DEVICE]-aansluiting voor audio-opnames.   |
| Please keep power on.                                 | De gegevens worden naar het flash-ROM-geheugen geschreven. Schakel het instrument nooit uit terwijl gegevens naar het flash-ROM-geheugen worden geschreven. Het instrument uitzetten terwijl dit bericht wordt weergegeven, heeft het verlies van alle gebruikersgegevens tot gevolg en kan zorgen dat het systeem vastloopt (vanwege beschadigde gegevens in het flash-ROM). Hierdoor kan de MONTAGE mogelijk niet goed opstarten als het instrument de volgende keer wordt ingeschakeld. |
| Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.       | Start deze synthesizer opnieuw om de wijziging van de invoer-/uitvoerstellingen voor audiogegevens te activeren.   |
| Please reboot to maintain internal memory.            | Start deze synthesizer opnieuw om het interne geheugen terug te zetten.  |
| Please stop audio play/rec.                           | De handeling die u wilt uitvoeren, is niet mogelijk tijdens het opnemen of afspelen van audio.   |
| Please stop sequencer.                                | De handeling die u wilt uitvoeren, is niet mogelijk tijdens het afspelen van een song.   |
| Please wait...  | Geeft aan dat deze synthesizer de opgegeven handeling uitvoert.  |
| Recall latest edits.                                  | Wanneer u tijdens het bewerken van een performance een andere performance selecteert zonder de bewerkte performance op te slaan, worden alle aangebrachte bewerkingen gewist. Wanneer dit gebeurt, kunt u via Recall de laatst aangebrachte bewerkingen van de performance herstellen.   |
| Redo last recording.                                  | Bevestigt of u de handeling die u ongedaan hebt gemaakt, opnieuw wilt uitvoeren.   |
| Sample is protected.                                  | De samplegegevens kunnen niet worden overschreven.   |
| Sample is too long.                                   | De sample is te groot en de laadhandeling kan niet worden uitgevoerd.  |
| Sample memory full.                                   | Het samplegeheugen is vol en verdere laadhandelingen kunnen niet worden uitgevoerd.  |
| Scene stored.   | De scène is opgeslagen naar een van de [SCENE]-knoppen.  |
| Song data overload.                                   | De song is te groot om te worden afgespeeld.   |
| Song full.  | Het maximale aantal songs is overschreden bij uitvoering van de gerelateerde handelingen.  |
| Touch the white square.                               | Dit bericht wordt weergegeven als u tijdens het kalibreren van het aanraakscherm op de witte rechthoek moet tikken.  |
| Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene. | Als [Memory] (geheugenschakelaar) wordt ingeschakeld voor de functie, wordt de desbetreffende functie-informatie automatisch opgeslagen in de momenteel geselecteerde [SCENE]-knop.  |
| Undo last recording.                                  | Bevestigt of u de meest recente opname ongedaan wilt maken.  |
| Unsupported USB device.                               | Dit bericht wordt weergegeven als er een niet-ondersteund USB-apparaat is aangesloten.   |
| USB connection terminated.                            | De verbinding met het USB-flashgeheugenapparaat is verbroken vanwege een abnormale elektrische stroom. Koppel het USB-flashgeheugenapparaat los van de [USB TO DEVICE]-aansluiting en druk op een van de paneelknoppen.  |
| USB device is full.                                   | Het USB-flashgeheugenapparaat is vol en er kunnen geen nieuwe gegevens meer worden opgeslagen. Gebruik een nieuw USB-flashgeheugenapparaat of maak ruimte door overbodige gegevens van het opslagapparaat te wissen.   |
| USB device is write-protected.                        | Dit bericht wordt weergegeven als u hebt geprobeerd te schrijven naar een beveiligd USB-flashgeheugenapparaat.   |
| USB device read/write error.                          | Er is een fout opgetreden bij het lezen van of schrijven naar een USB-flashgeheugenapparaat.   |
| USB device will be formatted.                         | Dit bericht wordt weergegeven voordat het USB-apparaat wordt geformatteerd.  |
| Waveform full.  | Het maximale aantal golfvormen is overschreden bij uitvoering van de gerelateerde handelingen.   |

# Problemen oplossen

Geen geluid? Verkeerd geluid? Als een dergelijk probleem zich voordoet, controleert u eerst de volgende punten voordat u ervan uitgaat dat het product niet in orde is. Veel problemen kunnen worden opgelost door gegevensinitialisatie (pagina 15) uit te voeren nadat u een back-up van uw gegevens hebt gemaakt op een USB-flashgeheugenapparaat (pagina 53). Als het probleem zich blijft voordoen, moet u de Yamaha-dealer raadplegen.

## Aanraakscherm reageert niet zoals het hoort.

- Klopt het punt dat u aanraakt op het aanraakscherm goed met het doelitem in de display eronder?  
Kalibreer het aanraakscherm.

[UTILITY] + PART [COMMON] → [ENTER]

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

## Geen geluid.

- Zijn alle schuifregelaars ingesteld op het juiste niveau (niet op nul of de minimumwaarde)?
- Is de MONTAGE op de juiste manier via audiokabels aangesloten op externe apparatuur (bijvoorbeeld versterker, luidspreker, hoofdtelefoon)?  
Aangezien de MONTAGE geen geïntegreerde luidsprekers heeft, hebt u een externe geluidsinstallatie of een stereohoofdtelefoon nodig om het geluid goed te beluisteren (pagina 14).
- Is de voeding van dit instrument en van eventueel op deze synthesizer aangesloten externe apparatuur ingeschakeld?
- Hebt u alle niveaus juist ingesteld, waaronder het mastervolume op deze synthesizer en de volume-instellingen op andere aangesloten externe apparatuur?  
Zorg dat de voetregelaar is aangesloten op de [FOOT CONTROLLER]-aansluiting en druk de voetregelaar in.
- Is de parameter Local Control ingesteld op Off?  
Als de parameter Local Control is ingesteld op Off, wordt er geen geluid geproduceerd, ook niet als u het keyboard bespeelt.

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

- Is er een lege partij geselecteerd?  
Wij in dat geval een geluid toe aan de partij of selecteer een andere partij.
- Is de schakelaar Mute voor elke partij ingeschakeld?  
Als de schakelaar Mute is ingeschakeld, wordt er geen geluid geproduceerd, ook niet als u het keyboard bespeelt.
- Is de keyboardbesturing van elke partij uitgeschakeld?
- Is de parameter 'Arp Play Only' van elke partij ingeschakeld?  
Als deze parameter is ingeschakeld, produceert de overeenkomstige partij alleen geluid via afgespeelde arpeggio.
- Is het MIDI-volume en/of zijn de instellingen voor MIDI-expressie te laag bij het gebruik van een externe controller?
- Zijn de effect- en filterinstellingen correct?  
Als u een filter gebruikt, probeer dan de afsnijfrequentie te wijzigen. Bepaalde afsnijf-instellingen kunnen ervoor zorgen dat al het geluid wordt uitgefilterd.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect]

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → element/toets selecteren → [Filter]

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- Is 'Vocoder' geselecteerd als het invoegeffecttype van de partij?

Als dit het geval is, stelt u de parameters die betrekking hebben op de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluiting in op de desbetreffende waarden en bespeelt u het keyboard vervolgens terwijl u uw stem invoert via de microfoon die is aangesloten op de MONTAGE. Controleer of de knop A/D INPUT [GAIN] op het achterpaneel is ingesteld op de minimumpositie.

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

- Is het volume of de expressie te laag ingesteld?

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

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

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → 'Volume'

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → 'Dry Level'

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → element/toets selecteren → [Amplitude] → [Level/Pan] → 'Level'

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → operator selecteren → [Level] → 'Level'

- Zijn de parameters voor de elementschakelaar, nootbegrenzing, aanslagbegrenzing en aanslagoffset correct ingesteld?

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → partij selecteren → element/toets selecteren → [Osc/Tune]

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

- Is de schakelaar Mute voor elk(e) element/operator van de partij ingeschakeld?

[EDIT] → partij selecteren → Mute-schakelaar van elk(e) element/operator

- Is in het geval van een normale partij (FM-X) het niveau van de draaggolf ingesteld op '0'?

[EDIT] → partij selecteren → operator selecteren → [Level] → 'Level'

- Is de uitgangspaarparameter van elke partij uitgeschakeld?

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → 'Part Output'

## Er komt geen geluid uit de A/D INPUT-aansluiting.

- Is de schakelaar van de microfoon ingeschakeld?
- Controleer het type microfoon. Zorg dat u een dynamische microfoon gebruikt.
- Is de kabel tussen de microfoon of de audio-apparatuur en dit instrument correct aangesloten?
- Staat de knop A/D INPUT [GAIN] op de minimumpositie?
- Is de knop A/D INPUT [ON/OFF] ingeschakeld?
- Controleer of de verbindingstatus van de A/D INPUT [L/MONO]/[R] overeenkomt met de parameter 'Mono/Stereo'.

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

- Controleer of de parameter 'Mic/Line' is ingesteld op de juiste waarde.

Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (bijvoorbeeld een microfoon) laag is, stelt u deze parameter in op 'Mic'. Als het uitgangsniveau van de aangesloten apparatuur (bijvoorbeeld een synthesizerkeyboard, cd-speler) hoog is, stelt u deze parameter in op 'Line'.

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

- Is het volume van het A/D-invoergeedeelte te laag ingesteld?

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

- Zijn de effectinstellingen correct?

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

- Is de uitvoerinstelling van het A/D-invoergeedeelte correct ingesteld?

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

- Controleer of het Vocoder-effect is geselecteerd.

Als Vocoder is geselecteerd als het invoeffect voor de huidige partij, produceert de audiosignaalinvoer van de A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen mogelijk geen geluid, afhankelijk van de parameterinstellingen.

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

## Het afspelen gaat door zonder te stoppen.

- Als de knop [ARP ON/OFF] is ingeschakeld, drukt u erop, zodat de knop wordt uitgeschakeld.
- Druk in de display Song op de knop [■] (Stop).
- Als het effectgeluid zoals Delay door blijft gaan, controleert u de effectinstelling of selecteert u de performance opnieuw.
- Als het klikgeluid zich blijft voordoen, controleert u de instelling van de volgende parameter. Stel deze parameter in op een andere waarde dan 'always', omdat met deze instelling het klikgeluid altijd wordt afgespeeld, ongeacht de status van de sequencer.

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

## Vervormd geluid.

- Zijn de effectinstellingen correct?  
Gebruik van een effect kan bij bepaalde instellingen vervorming veroorzaken.

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- Zijn de filterinstellingen correct?  
Bovenmatige instellingen voor filterresonantie kunnen vervorming veroorzaken.

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → element/toets selecteren → [Filter]

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- Is een van de volgende volumeparameters zo hoog ingesteld dat clippen optreedt?

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

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

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

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → 'Volume'

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → element/toets selecteren → [Amplitude] → [Level/Pan] → 'Level'

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → operator selecteren → [Level] → 'Level'

## Het geluid wordt afgekapt.

- Overschrijdt het volledige geluid (via het bespelen van het keyboard en het afspelen van song/partij/arpeggio) de maximale polyfonie (128 elk voor AWM2 en FM-X) van de MONTAGE?

## Er klinkt slechts één noot tegelijkertijd.

- Als deze situatie zich voordoet is de parameter Mono/Poly in de huidige modus ingesteld op 'mono'.  
Als u akkoorden wilt spelen, moet u deze parameter instellen op 'poly'.

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Mono/Poly"

## De toonhoogte of de intervallen zijn onjuist.

- Is de parameter Master Tune van elke partij ingesteld op een andere waarde dan '0'?

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

- Is de parameter Note Shift van elke partij ingesteld op een andere waarde dan '0'?

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → 'Note Shift'

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → 'Detune'

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → 'Note Shift'

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → 'Detune'

- Als de partij een verkeerde toonhoogte produceert: is het juiste stemingssysteem geselecteerd voor de parameter Micro Tuning?

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → 'Micro Tuning Name'

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → 'Micro Tuning Name'

- Als de partij een verkeerde toonhoogte produceert: is de LFO-toonhoogtemodulatiediepte te hoog ingesteld?

- Bij een normale partij (AWM2)

[EDIT] → partij selecteren → element selecteren → [Element LFO] → 'Pitch Mod'

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → 'Pitch Modulation'

- Als een partij een verkeerde toonhoogte produceert: zijn de juiste waarden voor Coarse Tune en Fine Tune ingesteld?

- Bij een normale partij (AWM2) en drumpartij

[EDIT] → partij selecteren → element/toets selecteren → [Osc/Tune] → 'Coarse'

[EDIT] → partij selecteren → element/toets selecteren → [Osc/Tune] → 'Fine'

- Bij een normale partij (FM-X)

[EDIT] → partij selecteren → operator selecteren → [Form/Freq] → 'Coarse'

[EDIT] → partij selecteren → operator selecteren → [Form/Freq] → 'Fine'

- Als de partij de verkeerde toonhoogte lijkt te produceren: is de bestemming van de regelaar ingesteld op 'Pitch'?

[EDIT] → partij selecteren → [Mod/Control] → [Control Assign] → 'Destination'

## Er wordt geen effect toegepast.

- Is de effectschakelaar uitgeschakeld?

[UTILITY] → [Effect Switch]

- Is Variation Send of Reverb Send ingesteld op een andere waarde dan '0'?

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → 'Var Send'

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → 'Rev Send'

- Is Variation Return of Reverb Return ingesteld op een andere waarde dan '0'?

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

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

- Zijn sommige of alle effectuitgangparameters van de elementen/toetsen ingesteld op 'thru' in de effectinstellingen?

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → 'Element 1-8'

- Bij een systeemeffect: zijn sommige of alle effecttypen ingesteld op 'No Effect'?

- Bij een invoegeffect: zijn sommige of alle effecttypen ingesteld op 'Thru'?

- Controleer of de parameters voor Insertion Switch correct zijn ingesteld.

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

## Kan Arpeggio niet starten.

- Controleer of de knop [ARP ON/OFF] is ingeschakeld of uitgeschakeld.

- Tel het aantal partijen waarvoor de arpeggioschakelaar is ingeschakeld. U kunt de arpeggio's van maximaal acht partijen tegelijk afspelen.

- Zijn de arpeggiogerelateerde parameters zoals Note Limit en Velocity Limit juist ingesteld?

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]

- Is de parameter Arpeggio Type ingesteld op 'off'?

[EDIT] → partij selecteren → [Arpeggio] → [Individual] → 'Name'

- Controleer de parameter Arpeggio Switch.

Als deze parameter voor de huidige partij is ingesteld op 'off', wordt het afspelen van de arpeggio niet geactiveerd door uw keyboardspel, zelfs niet als de knop [ARP ON/OFF] is ingeschakeld.

[PERFORMANCE] → partij selecteren → 'Arp On'

## Kan Arpeggio niet stoppen.

- Als Arpeggio Play niet stopt, zelfs als u de toets loslaat, moet u de parameter Arpeggio Hold instellen op 'off'.

[EDIT] → partij selecteren → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → 'Hold'

## De song kan niet worden gestart, zelfs niet als u op de knop [▶] (Play) drukt.

- Bevat de geselecteerde song gegevens?

## Song kan niet worden opgenomen.

- Is er voldoende geheugen beschikbaar voor de opname?

In het geheugen van de MONTAGE kunnen maximaal 64 songs worden opgenomen. Als het geheugen vol raakt, zijn er geen opnames meer mogelijk.

## Gegevenscommunicatie tussen de computer en de MONTAGE werkt niet correct.

- Controleer of de poortinstellingen op de computer juist zijn.
- Controleer of de parameter MIDI IN/OUT is ingesteld op de juiste waarde.

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

## Verzending/ontvangst van MIDI-bulkgegevens werkt niet correct.

- Is de parameter Receive Bulk ingesteld op 'off'?  
Stel de parameter Receive Bulk in op 'on'.

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

- Bij het ontvangen van MIDI-bulkgegevens die zijn verzonden via de bulkdumpfunctie en opgenomen naar het externe MIDI-apparaat, moet u MIDI-apparaatnummer instellen op dezelfde waarde als bij het verzenden.

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

Als het verzenden niet goed werkt: komt het ingestelde apparaatnummer van het MIDI-instrument dat is aangesloten op de MONTAGE overeen met de parameter Device Number?

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

## U kunt geen gegevens opslaan op het externe USB-flashgeheugenapparaat.

- Is het USB-flashgeheugenapparaat tegen schrijven beveiligd? (De schrijfbeveiliging moet zijn uitgeschakeld als u gegevens wilt opslaan.)
- Is er voldoende vrije ruimte op het USB-geheugenapparaat?  
Stel in de display Contents het apparaat in op het USB-flashgeheugenapparaat. Controleer de hoeveelheid momenteel beschikbaar (niet-gebruikt) geheugen van het USB-flashgeheugenapparaat dat wordt aangegeven in de rechterbovenhoek van de display.

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

- Wordt de werking van het desbetreffende USB-flashgeheugenapparaat gegarandeerd door Yamaha?  
Zie pagina 54 voor meer informatie.

## In de display zijn zwarte puntjes (lichten niet op) of witte puntjes (branden continu) zichtbaar.

- Dit probleem doet zich af en toe voor in LCD's. Het wordt veroorzaakt door defecte pixels maar vermindert de goede werking niet.



# Specificaties

|                                |                            |  |  |
|--------------------------------|----------------------------|--|--|
| <b>Keyboards</b>               |                            | MONTAGE8: 88 toetsen, 'Balanced Hammer Effect'-keyboard (Initial Touch/Aftertouch)<br>MONTAGE7: 76 toetsen, FSX-keyboard (Initial Touch/Aftertouch)<br>MONTAGE6: 61 toetsen, FSX-keyboard (Initial Touch/Aftertouch)   |  |
| <b>Toongenera-<br/>torblok</b> | Toongenerator              | Motion Control Synthesis-engine<br>AWM2: 8 elementen<br>FM-X: 8 operators, 88 algoritmen   |  |
|                                | Polyfonie                  | AWM2: 128 (max.; stereo-/monogolfvormen)<br>FM-X: 128 (max.)   |  |
|                                | Multitimbrale capaciteit   | 16 partijen (intern), audio-invoertpartijen (A/D <sup>*1</sup> , USB <sup>*1</sup> )<br>* 1 stereopartij   |  |
|                                | Golfvormen                 | Preset: 5,67 GB (indien geconverteerd naar 16-bits lineair format), gebruiker: 1,75 GB   |  |
|                                | Performances               | Circa 1900   |  |
|                                | Filters                    | 18 typen   |  |
|                                | Effectsysteem              | Reverbefect x 12 typen, variatie-effect x 76 typen, invoegeffect (A, B) x 76 typen <sup>*2</sup> , mastereffect x 15 typen<br>*2 A/D-partij-invoegeffecten x 71 typen<br><Het instrument wordt geleverd met standaardparameterinstellingen voor elk effecttype, die zijn opgenomen in sjablonen><br>Master EQ (5 banden), EQ voor 1e partij (3 banden), EQ voor 2e partij (2 banden)   |  |
|                                | <b>Sequen-<br/>cerblok</b> | Aantal noten   | Ca. 130.000 noten  |
| Nootresolutie                  |                            | 480 ppq (segmenten per kwartnoot)  |  |
| Tempo (BPM)                    |                            | 5 – 300  |  |
| Performance Recorder           |                            | Songs  | 64 songs   |
|                                |                            | Tracks   | 16 sequencetracks, tempotrack, scène-track                 |
|                                |                            | Opnametype   | Realtime replace, realtime overdub, realtime punch-in/-out |
| Sequence-indeling              |                            | MONTAGE oorspronkelijke indeling, SMF-indelingen 0, 1  |  |
| Arpeggio                       |                            | Partij   | 8 partijen gelijktijdig (max.)                             |
|                                |                            | Preset   | Circa 10.000 typen   |
|                                |                            | User (Gebruiker)   | 256 typen  |
| Motion Sequencer               | Lane                       | 8 + 1 lanes (max.)   |  |
| <b>Overige</b>                 | Livesets                   | Preset: 128 en meer, gebruiker: 2,048  |  |
|                                | Regelaars                  | Mastervolume, AD-ingangsversterkingsknop, pitchbendwiel, modulatie-wiel, lintregelaar, schuifregelaars x 8, knoppen x 8, Superknop, datadraaiknop  |  |
|                                | Display                    | 7-inch TFT breed VGA LCD-kleurenaanraakscherm  |  |
|                                | Aansluitingen              | [USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] (6,3 mm, gebalanceerde TRS-aansluitingen), ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (6,3 mm, gebalanceerde TRS-aansluitingen), [PHONES] (6,3 mm, standaard aansluiting voor stereo hoofdtelefoon), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, standaard aansluiting voor hoofdtelefoon) |  |
|                                | Afmetingen, gewicht        | MONTAGE8: 1450 (B) x 470 (D) x 160 (H) mm,<br>29 kg<br>MONTAGE7: 1244 (B) x 396 (D) x 131 (H) mm,<br>17 kg<br>MONTAGE6: 1037 (B) x 396 (D) x 131 (H) mm,<br>15 kg  |  |
|                                | Accessoires                | Netsnoer, Gebruikershandleiding (dit boek), Downloadinformatie voor Cubase AI  |  |

De specificaties en beschrijvingen in deze gebruikershandleiding zijn uitsluitend voor informatieve doeleinden. Yamaha Corp. behoudt zich het recht voor om producten of specificaties op elk gewenst moment zonder voorafgaande kennisgeving te wijzigen of aan te passen. Aangezien specificaties, apparatuur en opties per locatie kunnen verschillen, kunt u het beste contact opnemen met uw Yamaha-dealer. Ga naar de website voor informatie over de meest recente Gebruikershandleiding.

# Index

## A

|   |        |
|---|--------|
| A/D INPUT [GAIN] knob .....   | 7      |
| A/D INPUT [L/MONO]/[R]-aansluitingen .....  | 13, 44 |
| A/D INPUT [ON/OFF]-knop .....   | 7      |
| Aansluiten, computer .....  | 49     |
| ABS (Audio Beat Sync) .....   | 13     |
| [AC IN] (aansluiting voor netsnoer) .....   | 12     |
| [ARP ON/OFF] (Arpeggio in-/uitschakelen)-knop .....   | 7, 24  |
| Arpeggio .....  | 24     |
| Arpeggiotype .....  | 38     |
| [ASSIGN]-knop .....   | 8      |
| [ASSIGN 1]- en [ASSIGN 2]-knoppen<br>(toewijsbare schakelaars 1 en 2) .....                 | 6      |
| ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]- en<br>[R]-aansluitingen (gebalanceerde TRS-uitgang) ..... | 12     |
| Audio opnemen .....   | 41     |
| Audiokanalen .....  | 50     |
| Auditiefrase .....  | 21     |
| [AUDITION]-aansluiting .....  | 21     |
| [AUDITION]-knop .....   | 10     |

## B

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Bibliotheekbanken ..... | 18 |
|-------------------------|----|

## C

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Category Search .....        | 20     |
| [CATEGORY SEARCH]-knop ..... | 9      |
| Compare, functie .....       | 35     |
| [CONTROL ASSIGN]-knop .....  | 8      |
| Cubase .....                 | 49, 63 |
| Cursor .....                 | 9, 16  |

## D

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Datadraaiknop .....        | 8  |
| DAW-software .....         | 51 |
| [DEC/NO]-aansluiting ..... | 17 |
| [DEC/NO]-knop .....        | 9  |
| Displayberichten .....     | 56 |
| Draaggolf .....            | 33 |
| Drumpartijen .....         | 18 |

## E

|   |    |
|---|----|
| [EDIT]-knop .....                           | 9  |
| Een extern MIDI-instrument aansluiten ..... | 48 |
| Effect .....                                | 34 |
| EFFECT-pictogram .....                      | 16 |
| Element .....                               | 33 |
| Element Common Edit .....                   | 33 |
| ELEMENT/OPERATOR [COMMON]-knop .....        | 10 |
| ELEMENT/OPERATOR [MUTE]-knop .....          | 10 |
| ELEMENT/OPERATOR [SOLO]-knop .....          | 10 |
| Elementbewerking .....                      | 33 |
| [ENTER]-knop .....                          | 9  |
| Envelope Follower .....                     | 13 |
| [EXIT]-knop .....                           | 9  |

## F

|  |    |
|--|----|
| FOOT CONTROLLER [1]/[2]-aansluiting .....              | 12 |
| FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]-aansluitingen ..... | 12 |

## G

|                        |    |
|------------------------|----|
| Gebruikersbanken ..... | 18 |
| GM-bank .....          | 18 |

## H

|                     |    |
|---------------------|----|
| Hoofdtelefoon ..... | 14 |
|---------------------|----|

## I

|   |       |
|---|-------|
| [INC/YES]-knop .....                        | 9, 17 |
| Invoer met de toetsen op het keyboard ..... | 17    |

## K

|  |       |
|--|-------|
| Key Common Edit .....                  | 33    |
| Key Edit .....                         | 33    |
| Keyboard .....                         | 6     |
| Klikgeluid .....                       | 40    |
| KNOB POSITION [1] en [2]-knoppen ..... | 8     |
| Knopfunctie .....                      | 7, 27 |
| Knoppen .....                          | 8, 27 |

## L

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Layer .....                 | 35 |
| LCD van aanraakscherm ..... | 8  |
| Lintregelaar .....          | 6  |
| [LIVE SET]-knop .....       | 9  |
| Liveset .....               | 19 |
| Load .....                  | 53 |

## M

|   |       |
|---|-------|
| Markering .....   | 19    |
| [MASTER VOLUME], schuifregelaar .....                                 | 15, 6 |
| Masterkeyboard .....  | 43    |
| Mengen .....  | 28    |
| Microfoon .....   | 44    |
| MIDI [IN], [OUT], [THRU]-aansluiting .....                            | 12    |
| MIDI Transmit Channel (MIDI-zendkanaal) .....                         | 48    |
| MIDI-kanalen .....  | 50    |
| MIDI-opname .....   | 39    |
| MIDI-poorten .....  | 50    |
| Modulatie wiel .....  | 6     |
| [MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer hold)-knop .....                  | 6     |
| [MOTION SEQ ON/OFF]<br>(Motion Sequencer in-/uitschakelen)-knop ..... | 7, 25 |
| [MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer trigger)-knop .....            | 6     |
| Motion Sequencer .....  | 25    |
| [MULTI] (Multi Part control)-knop .....                               | 7     |
| Mute .....  | 23    |

**N**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Naam .....                           | 17 |
| Normale partijen (AWM2) .....        | 18 |
| Normale partijen (FM-X).....         | 18 |
| Notatie.....                         | 54 |
| Number A [1] – [16]-knoppen.....     | 10 |
| Number B [1] – [8]-knoppen.....      | 10 |
| Number C [1] – [8]-knoppen .....     | 10 |
| Numeriek toetsenbord (display) ..... | 17 |

**O**

|  |        |
|--|--------|
| OCTAVE-knop [-] en [+] .....   | 8      |
| Oorspronkelijke fabriekinstellingen terugzetten .....                          | 15     |
| Operator Common Edit.....  | 33     |
| Operator Edit .....  | 33     |
| Operators.....   | 33     |
| Opnemen .....  | 39     |
| Opslaan .....  | 32, 53 |
| OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]- en [R]-aansluitingen<br>(TRS balanced output)..... | 12     |

**P**

|  |       |
|--|-------|
| PART [COMMON]-knop.....                    | 10    |
| [PART CONTROL]-knop .....                  | 9     |
| PART [MUTE]-knop.....                      | 10    |
| PART [SOLO]-knop.....                      | 10    |
| Partij.....                                | 23    |
| Partijen bewerken .....                    | 33    |
| [PERFORMANCE CONTROL]-knop .....           | 9     |
| Performance, afspelen.....                 | 22    |
| [PERFORMANCE]-knop.....                    | 9, 22 |
| Performances bewerken.....                 | 32    |
| [PHONES] (hoofdtelefoon)-aansluiting ..... | 12    |
| Pitchbendwiel .....                        | 6     |
| Power on Mode.....                         | 45    |
| Presetbanken.....                          | 18    |
| Punch In/Out.....                          | 40    |

**R**

|                |    |
|----------------|----|
| Regelaars..... | 26 |
|----------------|----|

**S**

|                                     |       |
|-------------------------------------|-------|
| SCENE [1] – [8]-aansluitingen ..... | 29    |
| SCENE [1] – [8]-knoppen .....       | 8     |
| Scene, functie .....                | 29    |
| Schuifregelaars.....                | 8     |
| SEQ TRANSPORT, knop.....            | 8     |
| Shift-functielijst.....             | 55    |
| [SHIFT]-knop.....                   | 9     |
| Snelle configuratie .....           | 49    |
| Solo .....                          | 23    |
| Song.....                           | 39    |
| Spanningsvoorziening .....          | 14    |
| Split .....                         | 35    |
| SSS .....                           | 19    |
| [STANDBY/ON]-schakelaar .....       | 12    |
| [STORE]-knop.....                   | 9     |
| Superknop .....                     | 8, 28 |

**T**

|                       |    |
|-----------------------|----|
| Tekens invoeren ..... | 17 |
| Track .....           | 39 |

**U**

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| [USB TO DEVICE]-aansluiting..... | 12, 54 |
| [USB TO HOST]-aansluiting.....   | 12, 50 |
| USB-flashgeheugenapparaat.....   | 53     |
| Utility, display .....           | 45     |
| [UTILITY]-knop .....             | 9      |

**V**

|             |    |
|-------------|----|
| Volume..... | 15 |
|-------------|----|

**Y**

|  |    |
|--|----|
| Yamaha Steinberg USB-stuurprogramma..... | 49 |
|--|----|

# GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

**3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.  
Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
```

```
Copyright © <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to
redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

# GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs

enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** The modified work must itself be a software library.
- b)** You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c)** You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d)** If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table,

the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
  - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
  - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
- Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>  
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.6.18, July 23, 2015, are Copyright © 2000-2002, 2004, 2006-2015 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux  
Eric S. Raymond  
Mans Rullgard  
Cosmin Truta  
Gilles Vollant  
James Yu

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane  
Glenn Randers-Pehrson  
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996-1997 Andreas Dilger, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin Bracey



Sam Bushell  
Magnus Holmgren  
Greg Roelofs  
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s", png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

Glenn Randers-Pehrson  
glennrp at users.sourceforge.net  
July 23, 2015

## libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.  
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer or warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

- Qt

```
/*  
/*****  
**  
** Copyright (C) 2013 Digia Plc and/or its subsidiary(-ies).  
** Contact: http://www.qt-project.org/legal  
**  
** This file is part of the examples of the Qt Toolkit.  
**  
** $QT_BEGIN_LICENSE:BSD$  
** You may use this file under the terms of the BSD license as follows:  
**  
** Redistribution and use in source and binary forms, with or without  
** modification, are permitted provided that the following conditions are  
** met:  
** * Redistributions of source code must retain the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer.  
** * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer in  
** the documentation and/or other materials provided with the  
** distribution.  
** * Neither the name of Digia Plc and its Subsidiary(-ies) nor the names  
** of its contributors may be used to endorse or promote products  
** derived  
** from this software without specific prior written permission.  
**  
** THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND  
** CONTRIBUTORS  
** "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING,  
** BUT NOT  
** LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND  
** FITNESS FOR  
** A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL  
** THE COPYRIGHT  
** OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,  
** INDIRECT, INCIDENTAL,  
** SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES  
** (INCLUDING, BUT NOT  
** LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR  
** SERVICES; LOSS OF USE,  
** DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER  
** CAUSED AND ON ANY  
** THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY,  
** OR TORT  
** (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY  
** OUT OF THE USE  
** OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF  
** SUCH DAMAGE."  
** $QT_END_LICENSE$  
**  
*****/
```

## Opmerking over de distributie van de broncode

Tot drie jaar na de eigenlijke verzending door de fabriek kunt u de broncode verkrijgen van alle delen van het product die onder de GNU General Public License of GNU Lesser General Public License gelicentieerd zijn na schriftelijk verzoek aan Yamaha op het volgende adres:

Synth Marketing Section, ProMusic Department, Musical Instruments  
Sales and Marketing Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

De broncode wordt kosteloos ter beschikking gesteld. Yamaha kan u echter verzoeken de kosten voor het verzenden van de broncode te vergoeden.

- Merk op dat Yamaha niet aansprakelijk kan worden gesteld voor eventuele schade als gevolg van wijzigingen (toevoegingen/weglaten) aan de software door een derde partij, anders dan Yamaha (of een door Yamaha geautoriseerde partij).
- Merk op dat hergebruik van broncode die door Yamaha aan het publieke domein werd vrijgegeven niet gegarandeerd wordt en dat Yamaha geen enkele verantwoordelijkheid draagt voor de broncode.
- U kunt de broncode downloaden van de volgende website:  
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

# Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

|  |                       |
|--|-----------------------|
| <b>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</b><br>For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area  | <b>English</b>        |
| <b>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</b><br>Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum           | <b>Deutsch</b>        |
| <b>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse</b><br>Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen | <b>Français</b>       |
| <b>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</b><br>Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte  | <b>Nederlands</b>     |
| <b>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</b><br>Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo                              | <b>Español</b>        |
| <b>Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</b><br>Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea            | <b>Italiano</b>       |
| <b>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</b><br>Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Européia   | <b>Português</b>      |
| <b>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα</b><br>Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος   | <b>Ελληνικά</b>       |
| <b>Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz</b><br>För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet   | <b>Svenska</b>        |
| <b>Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</b><br>For detaljert informasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet  | <b>Norsk</b>          |
| <b>Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz</b><br>De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område                         | <b>Dansk</b>          |
| <b>Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille</b><br>Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue  | <b>Suomi</b>          |
| <b>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii</b><br>Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy                       | <b>Polski</b>         |
| <b>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</b><br>Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor  | <b>Česky</b>          |
| <b>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</b><br>A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség             | <b>Magyar</b>         |
| <b>Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</b><br>Täpsemat teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond   | <b>Eesti keel</b>     |
| <b>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</b><br>Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona   | <b>Latviešu</b>       |
| <b>Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje</b><br>Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė  | <b>Lietuvių kalba</b> |
| <b>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</b><br>Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor   | <b>Slovenčina</b>     |
| <b>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</b><br>Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor   | <b>Slovenščina</b>    |
| <b>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</b><br>За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство  | <b>Български език</b> |
| <b>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</b><br>Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European   | <b>Limba română</b>   |

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Neem voor details over producten alstublieft contact op met uw dichtstbijzijnde Yamaha-vertegenwoordiging of de geautoriseerde distributeur uit het onderstaande overzicht.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,  
Canada  
Tel: +1-416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,  
U.S.A.  
Tel: +1-714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México, S.A. de C.V.**  
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José  
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,  
D.F., C.P. 03900  
Tel: +52-55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –  
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,  
Brazil  
Tel: +55-11-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,  
Sucursal Argentina**  
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,  
Madero Este-C1107CEK,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: +54-11-4119-7000

### VENEZUELA

**Yamaha Musical de Venezuela, C.A.**  
AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,  
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela  
Tel: +58-212-943-1877

### PANAMA AND OTHER LATIN

### AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,  
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha Music Europe GmbH (UK)**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, U.K.  
Tel: +44-1908-366700

### GERMANY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,  
Branch Switzerland in Zürich**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: +41-44-3878080

### AUSTRIA

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria**  
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria  
Tel: +43-1-60203900

### CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria**  
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria  
Tel: +43-1-60203900

### POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Sp.z o.o. Oddzial w Polsce  
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland  
Tel: +48-22-880-08-88

### BULGARIA

**Dinacord Bulgaria LTD.**  
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa  
1528 Sofia, Bulgaria  
Tel: +359-2-978-20-25

### MALTA

**Olimpus Music Ltd.**  
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta  
Tel: +356-2133-2093

### NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

**Yamaha Music Europe, Branch Benelux**  
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: +31-347-358040

### FRANCE

**Yamaha Music Europe**  
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,  
77183 Croissy-Beaubourg, France  
Tel: +33-1-6461-4000

### ITALY

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy**  
Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy  
Tel: +39-02-93577-1

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal  
en España**  
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231  
Las Rozas de Madrid, Spain  
Tel: +34-91-639-88-88

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
19th klm. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,  
Greece  
Tel: +30-210-6686260

### SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial  
Scandinavia**  
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: +46-31-89-34-00

### DENMARK

**Yamaha Music Denmark,  
Fillial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**  
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark  
Tel: +45-44-92-49-00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Antaksentie 4  
FI-01510 Vantaa, Finland  
Tel: +358 (0)96185111

### NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -  
Norwegian Branch**  
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway  
Tel: +47-6716-7800

### ICELAND

**Hljóðfaerahusid Ehf.**  
Sidumula 20  
IS-108 Reykjavik, Iceland  
Tel: +354-525-5050

### CROATIA

**Euro Unit D.O.O.**  
Slakovec 73  
40305 Nedelisce  
Tel: +38540829400

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia) LLC.**  
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,  
Moscow, 121059, Russia  
Tel: +7-495-626-5005

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

## AFRICA

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## MIDDLE EAST

### TURKEY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi  
Maslak Meydan Sodal, Spring Giz Plaza Bagimsiz  
Böl. No:3, Sariyer Istanbul, Turkey  
Tel: +90-212-999-8010

### CYPRUS

**Nakas Music Cyprus Ltd.**  
Nikis Ave 2k  
1086 Nicosia  
Tel: + 357-22-511080  
**Major Music Center**  
21 Ali Riza Ave. Ortakoy  
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus  
Tel: (392) 227 9213

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.**  
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,  
Shanghai, China  
Tel: +86-400-051-7700

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: +852-2737-7688

### INDIA

**Yamaha Music India Private Limited**  
Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,  
Sector-47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon-122002,  
Haryana, India  
Tel: +91-124-485-3300

### INDONESIA

**PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)**  
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: +62-21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,  
Gangnam-gu, Seoul, 135-880, Korea  
Tel: +82-2-3467-3300

### MALAYSIA

**Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.**  
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: +60-3-78030900

### SINGAPORE

**Yamaha Music (Asia) Private Limited**  
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,  
Singapore 530202, Singapore  
Tel: +65-6740-9200

### TAIWAN

**Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.**  
2F., No.1, Yuandong Rd. Banqiao Dist.  
New Taipei City 22063, Taiwan, R.O.C.  
Tel: +886-2-7741-8888

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,  
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,  
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: +66-2215-2622

### VIETNAM

**Yamaha Music Vietnam Company Limited**  
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach  
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,  
Ho Chi Minh City, Vietnam  
Tel: +84-8-3818-1122

### OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
VIC 3006, Australia  
Tel: +61-3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Musics Works LTD**  
P.O.Box 6246 Wellesley, Auckland 4680,  
New Zealand  
Tel: +64-9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>

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

Manual Development Department  
© 2016 Yamaha Corporation

Published 05/2016 MWTO-B0