



音乐合成器

MONTAGE 6

MONTAGE 7

MONTAGE 8

使用说明书



产品中有害物质的名称及含量

部件名称	有害物质					
	铅 (Pb)	汞 (Hg)	镉 (Cd)	六价铬 (Cr (VI))	多溴联苯 (PBB)	多溴二苯醚 (PBDE)
印刷电路板	×	○	×	○	○	○
LCD 装置	×	○	○	○	○	○

本表格依据 SJ/T 11364 的规定编制。

○：表示该有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 GB/T 26572 规定的限量要求以下。

×：表示该有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 GB/T 26572 规定的限量要求。

(此产品符合 EU 的 RoHS 指令。)



此标识适用于在中华人民共和国销售的电子信息产品。
标识中间的数字为环保使用期限的年数。

注意事项

请在操作使用前，首先仔细阅读下述内容

请将本说明书存放在安全且便于取阅的地方，以便将来随时参阅。



为了避免因触电、短路、损伤、火灾或其它危险可能导致的严重受伤甚至死亡，请务必遵守下列基本注意事项。这些注意事项包括但不限于下列情况：

电源 / 电源线

- 请勿将电源线放置在取暖器或暖气片附近。此外，不要过分弯折、损伤电源线，或在其上加压重物。
- 只能使用本乐器所规定的额定电压。所要求的电压被印在本乐器的铭牌上。
- 只能使用提供的电源线 / 插头。
- 定期检查电插头，擦除插头上积起来的脏物或灰尘。
- 请务必连接到带有保护接地连接的适当电源插座。接地不当可能引起触电。

请勿打开

- 本乐器不含任何用户可自行修理的零件。请勿打开本乐器或试图拆卸其内部零件或进行任何方式的改造。若出现异常，请立即停止使用，并请有资质的 Yamaha 维修人员进行检修。

关于潮湿的警告

- 请勿让本乐器淋雨或在水附近及潮湿环境中使用，或将盛有液体的容器（如花瓶、瓶子或玻璃杯）放在其上，否则可能会导致液体溅入任何开口。如果任何液体如水渗入本乐器，请立即切断电源并从 AC 电源插座拔下电源线。然后请有资质的 Yamaha 维修人员对设备进行检修。
- 切勿用湿手插拔电源线插头。

火警

- 请勿在乐器上放置燃烧着的物体，比如蜡烛。燃烧的物体可能会倾倒并引发火灾。

当意识到任何异常情况时

- 当出现以下任何一种问题时，请立即关闭电源开关并从电源插座中拔出电源线插头。然后请 Yamaha 维修人员进行检修。
 - 电源线或插头出现磨损或损坏。
 - 散发出异常气味或冒烟。
 - 一些物体掉入乐器中。
 - 使用乐器过程中声音突然中断。



为了避免您或周围他人可能发生的人身伤害、乐器或财产损失，请务必遵守下列基本注意事项。这些注意事项包括但不限于下列情况：

电源 / 电源线

- 不要用多路连接器把乐器连接到电源插座上。否则会降低声音质量，或者可能使插座过热。
- 当从本乐器或电源插座中拔出电源线插头时，请务必抓住插头而不是电源线。直接拽拉电源线可能会导致损坏。
- 长时间不使用乐器时，或者在雷电风暴期间，从插座上拔下电插头。

安放位置

- 请勿将本乐器放在不稳定的地方，否则可能会导致突然翻倒。
- 当运输或移动本乐器时，请务必由两个或两个以上的人进行。独自一人搬动乐器可能损伤背部，导致其它伤害，或者对乐器本身造成损坏。
- 搬动乐器之前，请务必拔出所有的连接电缆，以防止损坏电缆或绊倒他人造成人身伤害。
- 设置本产品时，请确认要使用的 AC 电源插座伸手可及。如果发生问题或者故障，请立即断开电源开关并从电源插座中拔下插头。即使关闭了电源开关，仍有极少量的电流流向本产品。预计长时间不使用本产品时，请务必将电源线从 AC 电源插座拔出。

连接

- 将本乐器连接到其它电子设备之前，请关闭所有设备的电源开关。在打开或关闭所有设备的电源开关之前，请将所有音量都调到最小。
- 务必将所有元件的音量调到最小值，并且在演奏乐器时逐渐提高音量，以达到理想的听觉感受。

小心操作

- 请勿在面板或键盘上的间隙内插入或掉落纸张、金属或其他物体。否则可能会对您或他人造成人身伤害、对设备或其它财物造成损坏，或造成操作故障。
- 请勿将身体压在本乐器上或在其上放置重物，操作按钮、开关或插口时要避免过分用力。
- 请勿长时间持续在很高或不舒服的音量水平使用本乐器 / 设备或耳机，否则可能会造成永久性听力损害。若发生任何听力损害或耳鸣，请去看医生。

对于由于不正当使用或擅自改造本乐器所造成的损失、数据丢失或破坏，Yamaha 不负任何责任。

当不使用本乐器时，请务必关闭其电源。

即使当 [待机 / 开机] 开关处在待机状态（显示屏关闭）时，仍有极少量的电流流向本乐器。

当长时间不使用本乐器时，请务必从壁式 AC 插座上拔下电源线。

须知

为避免本产品可能受到的故障/损坏、数据或其它部件可能受到的损坏，请严格遵照下列注意事项。

■ 操作处理

- 请勿在电视机、收音机、立体声设备、移动电话或其他电子设备附近使用本乐器。否则，本乐器和/或附近设备可能会产生噪声。本乐器连接iPad、iPhone或iPod touch使用其中的应用时，我们建议将苹果设备上“飞行模式”设置为“打开”，以避免因通讯信号造成的噪音。
- 为了避免操作面板发生变形、损坏内部组件或不稳定操作，请勿将本乐器放在有大量灰尘、震动、极端寒冷或炎热（如阳光直射、靠近加热器或烈日下的汽车里）的环境中。
- 请勿在本乐器上放置乙烯、塑料或橡胶物体，否则可能使面板或键盘脱色。
- 清洁本乐器时，请使用柔软、干燥或略微沾湿的布。请勿使用涂料稀释剂、溶剂、酒精、清洁剂或浸了化学物质的抹布。

■ 保存数据

- **已编辑的演奏组数据**
未保存而关闭本乐器电源时，已编辑的演奏组数据将丢失。这种情况在电源被自动关机功能（第15页）关闭时也会发生。
- **MIDI和系统设置**
当对应设置画面切换到其他画面时，MIDI设置数据和系统设置数据将自动存储。当未切换画面而关闭本乐器电源时，数据将丢失。这种情况在电源被自动关机功能关闭时也会发生。
- 务必将重要数据保存到本乐器或USB闪存设备（第53页）。但是请记住，保存到本乐器的数据，可能由于某些故障、操作失误等丢失。因此请将重要数据保存到USB闪存设备（第53页）。使用USB闪存设备之前，确保参阅第54页。

信息

■ 关于版权

- 除个人用途以外，严禁复制任何市场有售的音乐数据（包括但不限于MIDI数据和/或音频数据）。
- 对于本产品中的附带及捆绑内容，Yamaha拥有版权或经许可可以使用其它公司的版权。根据版权法和其它相关法律规定，用户不得传播通过保存或录制这些内容所得的媒体，以及与本产品中此类内容相同或类似的媒体。
*上述内容包括计算机程序、伴奏风格数据、MIDI数据、WAVE数据、音色录音数据、乐谱、乐谱数据等。
*用户可以传播使用这些内容进行演出或音乐制作所录制的媒体，此类情况下无需Yamaha公司的许可。

■ 关于本乐器附带的功能/数据

- 本乐器能够使用各种类型/格式的音乐数据，并在使用前将其自动优化为正确的数据格式。因此，在播放这些数据时，本设备可能无法精确地达到制作人或作曲家最初预想的程度。

■ 关于本说明书

- 方括号表示屏幕按钮、接口和控制面板中的按钮。
- Windows是Microsoft® Corporation在美国及其它国家的注册商标。
- Apple、iTunes、Mac、Macintosh、iPhone、iPad和iPod touch是Apple Inc.在美国和其它国家注册的商标。
- IOS是Cisco在美国和其它国家的商标或注册商标，使用经过授权。
- 本说明书中所使用的公司名和产品名都是各自公司的商标或注册商标。
- 为便于您理解使用说明书的内容，本公司已经依据国家的相关标准尽可能的将其中的英文表述部分翻译成中文。但是，由于（音乐上旋律、节奏、曲目等的）专业性、通用性及特殊性，仍有部分内容仅以原文形式予以记载。如您有任何问题，烦请随时与本公司客服联系（热线：400-051-7700）。

Yamaha会时刻更新产品的固件，在功能和实用工具中的改进恕不另行通知。为了全面利用本乐器的优势，我们建议您将您的乐器升级到最新版本。可以从以下网址下载最新版本的固件：
<http://download.yamaha.com/>

备忘录



MONTAGE开发团队的话

感谢您购买Yamaha MONTAGE6/7/8音乐合成器。自从第一款MOTIF于2001年面世以来，MOTIF系列已达到第四代，并最终在15年来首次重塑为新型MONTAGE。

MONTAGE具有广泛卓越的高品质声音，优异的演奏性能和精致时尚的设计—使这款被期待已久的乐器深受用户喜爱。

1 高品质声音带您走向新的创作和表现高度

我们采用世界各地艺术家广泛使用的MOTIF系列的基本声音，并进行显著增强。应广大用户的反复要求，我们已制造了这一具有FM（调频）振荡器和许多新效果的新机型。此外，MONTAGE具有强大且动感的动态控制系统，可让您实时灵活控制声音，为您带来传统和创新两个境界中最佳声音表现。

我们改进了音频输出中的模拟电路，确保广泛频率范围的卓越品质声音再现，尤其是中高频范围的准确再现，极度清晰。

MONTAGE配备广泛动态声音，可进行几乎所有的音乐应用。

2 设计为高演奏性能的控制器和用户界面

MONTAGE具有实用的新型控制器，不仅可以作为现场演奏键盘，还可作为高性能合成器。在现场演奏环境中，可以通过现场设置功能、场景功能和SSS（无缝声音切换）最大化MONTAGE的演奏性能。

此外，MONTAGE具有全新的演奏控制器—超级旋钮—让您轻松有效创作多层次、多维声音和音乐。声音变化与超级旋钮本身以及其他八个小旋钮上的光线变化同步。这就像是在和MONTAGE交谈，并互相激励，朝着新的创作高度迈进！

MONTAGE全面设计为直观、简单的操作，又非常重视细节，是专业音乐人的理想之选。

最后，一款声音出色、性能广泛且表现力深厚的乐器真正令人爱不释手，必将成为您新款专业乐器！

我们衷心希望MONTAGE6/7/8能够为您的创作和音乐作品带来飞跃。
尽情弹奏吧！

谨致问候，
Yamaha MONTAGE开发团队

关于本说明书

使用说明书（本书）

提供本乐器基本功能的总体说明。请通过本使用说明书了解MONTAGE基本操作概要。如果需要关于特定功能的更多详细信息或说明，请使用下述参考说明书。

PDF文件

■ 参考说明书

详细说明内部结构和连接示例。如果需要了解使用说明书未覆盖的更多详细信息，请使用本说明书。

如果需要了解有关MONTAGE当前状态或画面的更多信息，请使用本说明书提供的功能树。这种便捷的功能树帮助您快速查找包含相关功能或操作的页面。

■ 合成器参数说明书

此常规跨产品文件说明用于所有合成器的参数、效果类型、效果参数和MIDI信息。请先阅读使用说明书和参考说明书，然后在需要时使用本参数说明书，以便总体了解更多与Yamaha合成器相关的参数和术语。

■ 数据列表

此文件包含各种重要列表，如演奏组列表、波形列表、效果类型列表、琶音类型一览表和MIDI应用表。

如何使用PDF说明书

参考说明书、合成器参数说明书和数据列表以PDF格式作为数据文件提供。可从Yamaha下载网页获取上述PDF说明书。若要获取，请使用以下URL访问网页，将“MONTAGE”输入到“Model Name”字段，然后单击“Search”。

Yamaha Downloads:

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

可在计算机上查看和阅读这些PDF文件。使用Adobe® Reader®查看PDF文件时，可以搜索指定单词，打印指定页面或链接以打开说明书中的所需章节。术语搜索和链接功能对于在整个PDF文件中浏览是特别方便的方法，我们推荐使用。可从以下URL下载最新版本的Adobe Reader。

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

附件

- AC电源线
- 使用说明书（本书）
- Cubase AI下载信息

主要功能

■ 音乐风格广泛的高品质、增强声音

MONTAGE载有5 GB（16位线性格式）的预置先进波形记忆（AWM2）—是之前MOTIF XF6/7/8容量大小的七倍以上。MONTAGE具有广泛声音，包括具有大量波形数据的高度真实的钢琴声音。MONTAGE与其前款不同，配备内置1.7 GB用户闪存，用于存储各种演奏组库。即使电源关闭，也会按照与预置演奏组相同的方法保留演奏组数据。MONTAGE现在还配备FM-X音源，提供强劲复杂的FM合成。由此将标准化FM和新一代FM声音同时放入音波板块，让各种具有表现力、层次丰富的声音为您所用，并让您将FM-X和AWM2音源合并在一起。

■ 广泛效果处理

MONTAGE具有大量专业和新式的音乐效果，包括Beat Repeat、Vinyl Break、Bit Crusher和Analog Delay。本乐器还提供各种信号处理选项，包括独立变奏和混响，并提供整体主控效果，包括多频段压缩、五频段主EQ、独立插入效果，以及插入效果之前的三频段EQ和插入效果之后的两频段EQ。这些插入效果具有各种声音处理选项，包括专业声码器效果。

■ 动态控制系统以实现新的音乐潜力

动态控制系统是全新功能，用于实时灵活控制动态（节奏、多维声音变化）。这一惊人强大的功能以前所未有的全新方式明显且动态改变本乐器的声音—在层次和节奏上更改节拍，提供色彩丰富的冷色调光线效果并富有表现力地响应您的创作激情。

动态控制系统有三个主要功能：

1) 超级旋钮：

用于创建多维音波变化，并以色彩丰富、持续移动的光线变化来增强这些变化。

2) 动态音序器：

用于持续可变的声​​音变化。

3) 包络跟随器：

将运动与音频输入和其他部分的速度和音量同步。

■ 扩展、增强的琶音功能和动态音序

MONTAGE具有超过10000种琶音，覆盖最新的音乐风格。通过进一步增强本乐器的音乐表现力，可以将用于制造动态声音变化的动态音序功能和各种琶音类型相结合。您可以将所有内容—琶音类型、动态音序和声部音量等其他参数—作为场景存储在一起，并将其分配到八个按钮，从而在演奏时根据需要便捷有效地调出这些场景。

■ 特别方便的现场演奏功能

MONTAGE具有现场设置功能，用以在台上演奏时轻松调出演奏组。一旦以所需顺序存储演奏组，即可完全专注于演奏，而无需在选择时措手不及。MONTAGE还具有SSS（无缝声音切换）功能，用于在演奏组之间顺畅切换，而不会切掉任何音符。

■ 增强型用户界面

MONTAGE与其前款不同，设计理念没有局限于任何“模式”。因此，本乐器的结构和流程极易理解，并且使用便捷的触摸面板也是一种愉快的体验。您可以根据需要创意并有效使用触摸面板进行直观操作，并使用开关进行更多安全控制。这些开关以三种方式点亮，可让您即时了解开关的当前状态。

■ 反应灵敏且有表现力的键盘

MONTAGE6配有61键键盘，而MONTAGE7配有76键高品质FSX键盘，MONTAGE8配有88键高品质BH（平衡力度锤）键盘。均配备力度感应功能（初始力度和触后）。让您以各种方式—初始力度（弹奏琴键的力度）和触后（按住琴键的力度），有效更改声音。

■ 全面系统连接

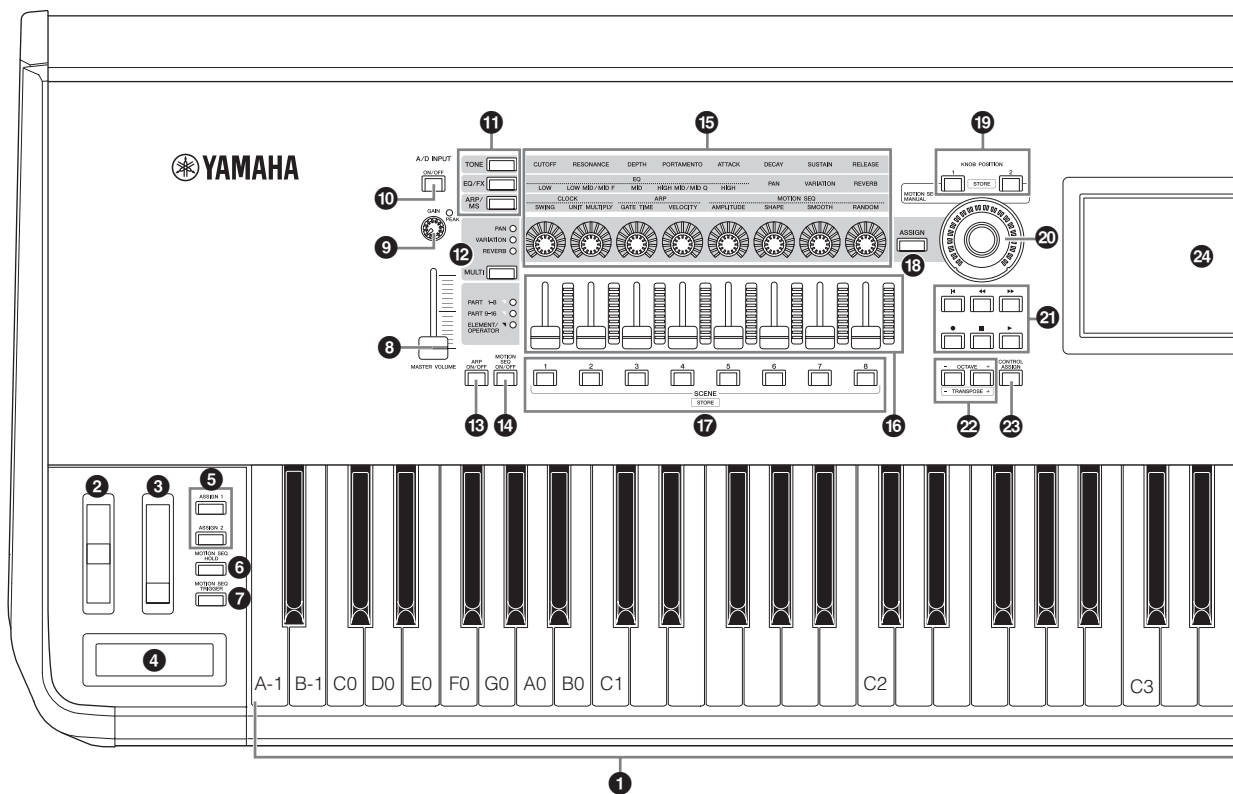
MONTAGE配备内置6通道输入/32通道输出USB音频接口，用于在Mac或Windows PC上录制MONTAGE高品质声音—无需另外的设备！MONTAGE也支持高分辨率192 kHz音频，将这款理想的键盘融入专业级录制环境中。这些连接也兼容iOS设备。

目录

MONTAGE 开发团队的话.....	2	用作主控键盘.....	43
关于本说明书.....	3	进行用作主控键盘的设置 — 区域.....	43
附件.....	3	连接麦克风或音频设备.....	44
主要功能.....	4	随着 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 插孔输入的声音弹奏 键盘.....	44
控制器和功能.....	6	进行总体系统设定.....	45
上方面板.....	6	设置自动开机任务.....	45
后面板.....	11	设置按钮指示灯表现.....	45
设置.....	14	打开 / 关闭各种功能.....	45
电源.....	14	更改主音调.....	46
连接扬声器或耳机.....	14	更改力度曲线.....	47
系统开机.....	14	连接外接 MIDI 乐器.....	48
自动关机功能.....	15	从外接 MIDI 键盘或合成器控制 MONTAGE.....	48
调节主音量输出.....	15	从 MONTAGE 控制外接 MIDI 键盘或合成器.....	48
恢复初始出厂设置（初始化所有数据）.....	15	使用连接的计算机.....	49
基本操作和各个画面.....	16	连接计算机.....	49
速成指南 — 选择演奏组.....	18	使用计算机制作乐曲.....	51
从现场设置中选择演奏组.....	19	保存 / 加载数据.....	53
切换演奏组.....	19	将设置保存到 USB 闪存设备.....	53
使用分类查找功能.....	20	从 USB 闪存设备加载设置.....	53
播放试听乐句.....	21	使用 [USB TO DEVICE] 端口时的注意事项.....	54
速成指南 — 弹奏键盘.....	22	使用 USB 闪存.....	54
演奏组播放画面.....	22	切换功能列表.....	55
打开 / 关闭声部.....	23	画面讯息.....	56
使用琶音功能.....	24	故障排除.....	58
使用动态音序器功能.....	25	规格.....	63
使用控制器更改声音.....	26	索引.....	64
使用旋钮更改声音.....	27		
使用超级旋钮更改声音.....	28		
混音.....	28		
使用场景功能.....	29		
速成指南 — 创建自己的现场设置.....	30		
将演奏组注册到现场设置.....	30		
将注册的演奏组分类到现场设置.....	30		
速成指南 — 编辑设置.....	32		
演奏组编辑.....	32		
声部编辑.....	33		
声部效果编辑.....	34		
声部如何分配到演奏组.....	35		
通过合并声部创建演奏组.....	36		
录制和播放.....	39		
术语.....	39		
MIDI 录音.....	39		
播放乐曲.....	41		
将您的演奏录制为音频.....	41		
播放音频文件.....	42		

控制器和功能

上方面板



1 键盘

MONTAGE6配有61键键盘，而MONTAGE7配有76键，MONTAGE8配有88键。均配备力度感应功能（初始力度和触后）。本乐器通过初始力度感知弹奏琴键力度的强弱，并使用该弹奏力度根据所选的演奏组以各种方式改变声音。另一方面，触后可让您通过弹奏音符后施加的压力程度改变声音。此外，可将各种功能分配到各个声部的触后。

2 弯音轮

控制弯音效果。也可以将其他功能分配到此控制器。

3 调制轮

控制调制效果。也可以将其他功能分配到此控制器。

4 触摸条控制器

此控制器为触控，通过用手指横向轻划表面进行控制。可以根据需要将各种功能分配到此控制器。

5 [ASSIGN 1]和[ASSIGN 2]按钮（可分配开关1和2）

键盘演奏期间，可以通过按这些按钮调出所选演奏组的指定音素/操作器。此外，可以将其他功能分配到这些开关。当打开这些效果之一时，对应按钮将点亮，反之亦然。

6 [MOTION SEQ HOLD]（动态音序器保持）按钮

动态音序器播放时按此按钮后，将使声音保持或定格在按下按钮时音序的位置。保持效果打开时，按钮将点亮。

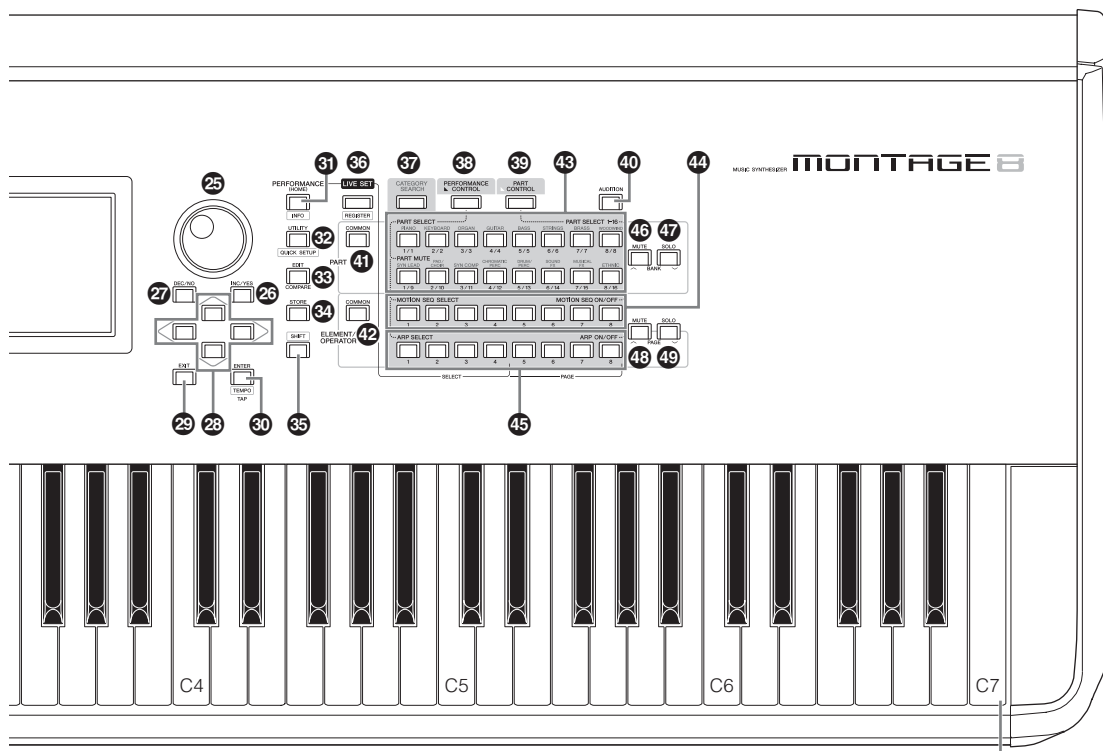
7 [MOTION SEQ TRIGGER]（动态音序器触发）按钮

按下此按钮时，动态音序从头重新开始。按下时，按钮完全点亮。

8 [MASTER VOLUME]滑杆（第15页）

向上或向下移动滑杆可以控制来自OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R]插孔和[PHONES]插孔的输出电平。

插图显示 MONTAGE8，但信息适用于所有型号。



9 A/D INPUT [GAIN]旋钮（第44页）

使用此旋钮可以调节A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔中音频信号的输入增益。顺时针转动旋钮将增加增益电平。检测峰值电平，当电平刚下降时，使PEAK LED以红色点亮。调节旋钮，每当输入信号达到最大电平时，对应的PEAK LED仅偶尔闪烁。

注

视连接到A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔的外接装置的输入电平而定，可能需要按照以下顺序更改设置：[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]。当相连装置（如麦克风、吉他或贝司）的输出电平较低时，请将此参数设置为“Mic”。当相连装置（如合成器键盘或CD播放机）的输出电平较高时，请将此参数设置为“Line”。

10 A/D INPUT [ON/OFF]按钮（第44页）

切换本乐器是否接收通过A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔输入的音频信号。当启用A/D输入时，按钮点亮；禁用时，按钮熄灭。

11 旋钮功能[TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]按钮

使用此按钮可以选择要分配到旋钮1-8的功能。当前激活参数旁边的按钮将点亮。

使用PART [COMMON]按钮可应用所有声部通用控制的功能，或者使用编号A[1]-[16]按钮仅应用所选声部控制的功能。所选按钮将点亮。

12 [MULTI]（多声部控制）按钮

使用此按钮可以选择分配到旋钮1-8的功能。反复按此按钮将按照以下顺序切换：PAN → VARIATION → REVERB。当前激活参数旁边的指示灯将点亮。所有旋钮对应声部1-8或9-16（视当前所选声部而定）。

13 [ARP ON/OFF]（琶音开/关）按钮

按此按钮可以启用或禁用琶音的播放。但是如果所选声部的琶音开关设置为关，按此按钮不会起作用。当启用琶音时，按钮点亮；禁用时，按钮熄灭。

14 [MOTION SEQ ON/OFF]（动态音序器开/关）按钮

确定是否激活动态音序器。但是如果所选声部或序列的动态音序器开关设置为关，按此按钮不会起作用。动态音序器激活时，按钮将点亮。

15 旋钮1 – 8

这8个多用途旋钮可以调节各个重要参数，如当前声部、琶音速度和动态音序器。
按左上角的旋钮功能[TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]按钮、多声部控制[MULTI]按钮或分配[ASSIGN]按钮将更改分配到旋钮的功能。

16 控制滑杆1 – 8

这些滑杆根据各个按钮的情况以不同方法调节16个声部（1 – 8 / 9 – 16）的各个电平、标准声部（AWM2）的8个音素、一个标准声部（FM-X）中的8个FM操作器和鼓声部的8个键，从而控制声音的音量平衡。

	当PART [COMMON]按钮 打开时:	当编号A [1] – [8]按钮 打开时:	当编号A [9] – [16]按钮 打开时:
[PERFORMANCE CONTROL]	声部1 – 8的 电平	所选声部的音素/键/操作器 1 – 8的电平	
[PART CONTROL]	声部1 – 8的电平		声部9 – 16的 电平

注

- 如果所有控制滑杆均设置为最小，即使弹奏键盘或乐曲时，可能无法听到来自本乐器的声音。如果是这种情况，请将所有滑杆升高到合适电平。
- [MASTER VOLUME]滑杆控制本乐器的整体音频输出电平。另一方面，控制滑杆将声部各音素/键/操作器的电平和演奏组各声部的音量作为参数进行控制。因此，通过控制滑杆设置的值可存储为演奏组数据。

17 SCENE [1] – [8]按钮

可以将重要声部相关参数的不同“快照”（如音轨静音状态和基本混音设置）作为声部场景分配到SCENE [1] – [8]按钮。当场景相关参数被编辑且在按住[SHIFT]按钮的同时按任一SCENE [1] – [8]按钮时，编辑内容就会保存到当前所选的[SCENE]按钮。按所选按钮可恢复存储的信息。当前所选按钮完全点亮，存储信息的按钮微弱点亮，而没有存储信息的按钮将熄灭。

18 [ASSIGN]按钮

以Assign 1 – 8切换分配到旋钮的功能。使用PART [COMMON]按钮和编号A [1] – [16]按钮，可以设置这些功能是对所有声部均有效，还是仅对一个所选声部有效。效果打开时，对应按钮将点亮。

19 KNOB POSITION [1]和[2]按钮

存储Assign 1 – 8的参数值。可在两个按钮之间快速切换。

20 超级旋钮

同时控制分配到8个旋钮的参数（Assign 1 – 8）。

注

您还可以用踏板控制器（FC7）控制超级旋钮。有关详细说明，请参见第28页。

21 SEQ TRANSPORT按钮

这些按钮控制乐曲音序数据的录制和播放。

[◀]（开头）按钮

立刻返回当前乐曲的开头（即第一小节的第一拍）。

[◀◀]（后退）按钮

每次快速按一下可后退一个小节。

[▶▶]（前进）按钮

每次快速按一下可前进一个小节。

[●]（录音）按钮

按此按钮可以调出录音设置画面。（按钮闪烁。）按[▶]（播放）按钮开始录音。（[●]（录音）按钮点亮。）

[■]（停止）按钮

按下可停止录制或播放。想要停止琶音播放时，即使释音后琶音设置为持续播放（琶音保持开关为ON），也可使用此按钮。

[▶]（播放）按钮

按下可开始播放或录制乐曲。录制或播放期间，按钮以当前速度闪烁。

22 OCTAVE [-]和[+]按钮

使用这些按钮可改变键盘的八度范围。这些按钮也可作为移调[-]和[+]按钮。若要以半音为单位提高或降低音符的音高，请按住[SHIFT]按钮并按对应的[-]/[+]按钮。若要恢复标准八度设置，请同时按两个按钮。按钮根据八度设置以不同的方式点亮或闪烁。

有关详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

23 [CONTROL ASSIGN]按钮

当在画面上选择了可分配到控制器的参数时，按此按钮并操作想要用于分配的控制器。出现控制器设置画面。

24 触摸面板LCD

LCD显示当前所选操作相关参数和值。可以通过触摸画面进行操作。

25 数据轮

用于编辑当前所选参数。若要增加值，请向右（顺时针）转动数据轮；若要减小值，请向左（逆时针）转动数据轮。如果选择了值范围很宽的参数，可以通过快速转动数据轮更改更广泛范围中的值。

26 [INC/YES]按钮

用于增大当前所选参数的值（INC：增量）。此按钮也可用于执行作业或存储操作。

在按住[SHIFT]按钮的同时按[INC/YES]按钮将以10级跳快速增加参数值。

27 [DEC/NO]按钮

用于减小当前所选参数的值（DEC：减量）。此按钮也可用于取消作业或存储操作。

在按住[SHIFT]按钮的同时按[DEC/NO]按钮将以10级跳快速减小参数值。

28 光标按钮

光标按钮使“光标”在画面四周移动，高亮显示并选择各种参数。

29 [EXIT]按钮

MONTAGE的菜单和画面采用分级结构排列。按此按钮可以从当前显示级别退回到前一显示级别。

30 [ENTER]按钮

使用此按钮可以调出所选菜单的画面，或执行作业或存储操作。

在按住[SHIFT]按钮的同时按[ENTER]按钮可以调出速度设置画面。

31 [PERFORMANCE]按钮

使用此按钮可以返回演奏组播放画面。当显示演奏组播放画面时，此按钮完全点亮。当显示工具画面时，此按钮微弱点亮。

在按住[SHIFT]按钮的同时按[PERFORMANCE]按钮可以调出概览画面。

32 [UTILITY]按钮

使用此按钮可以调出工具画面进行整体系统设置。当显示工具画面时，此按钮完全点亮，当显示其他画面时，此按钮微弱点亮。

在按住[SHIFT]按钮的同时按[UTILITY]按钮可以调出快速设置画面。

33 [EDIT]按钮

使用此按钮可以调出用于编辑演奏组（第18页）和现场设置（第30页）的画面。此外，在编辑演奏组参数时按此按钮将在刚编辑的声音和其原始、未编辑状态之间切换，以便您试听编辑对声音的影响（比较功能）。当显示编辑画面时，此按钮点亮，当比较功能激活时，此按钮闪烁。

34 [STORE]按钮

使用此按钮可以调出存储画面。当显示存储画面时，此按钮完全点亮，当显示其他画面时，此按钮微弱点亮。

35 [SHIFT]按钮

将此按钮和另一个按钮一起按下可执行各种指令。详情请参考“切换功能列表”（第55页）。

36 [LIVE SET]按钮

使用此按钮可以将所有喜爱且常用的演奏组存储在一个易于访问的位置并调用。

在按住[SHIFT]按钮的同时按[LIVE SET]按钮可以调出现场设置画面用于将当前所选演奏组存储到现场设置。这种方法更加有用，您可以在现场演奏情况下所需的演奏组之间快速切换。

当显示现场设置画面时，此按钮完全点亮。如果不显示现场设置画面，当现场设置功能激活时，此按钮微弱点亮，当现场设置功能未激活时，此按钮的指示灯将熄灭。

37 [CATEGORY SEARCH]按钮

使用此按钮可以访问分类查找功能（第20页）。

当显示演奏组播放画面时使用此按钮可以调出用于选择整个演奏组的演奏组分类查找画面。当光标位于演奏组播放画面中的声部名称上时，在按住[SHIFT]按钮的同时按[CATEGORY SEARCH]按钮可以调出声部分类查找画面，允许您选择当前所选声部的声音类型。当显示分类查找画面时，此按钮完全点亮。如果不显示分类查找画面，当分类查找功能激活时，此按钮微弱点亮，当分类查找功能未激活时，此按钮的指示灯将熄灭。

38 [PERFORMANCE CONTROL]按钮

将此按钮与编号A [1] - [16]按钮、编号B [1] - [8]按钮和编号C [1] - [8]按钮、PART [MUTE]按钮和PART [SOLO]按钮配合使用可以控制演奏组。当此按钮打开时，可以操作以下功能。当此按钮打开时，此按钮完全点亮，当此按钮关闭时，此按钮微弱点亮。

数字按钮	PART [MUTE]按钮 ON	PART [SOLO]按钮 ON
编号A [1] - [8]按钮 (上行)	声部选择 (1-8)	声部独奏 (1-8)
编号A [9] - [16]按钮 (下行)	声部静音 (1-8)	声部独奏 (1-8)
编号B [1] - [8]按钮	动态音序类型 (1-8) 的开关	
编号C [1] - [8]按钮	琶音类型 (1-8) 的开关	

39 [PART CONTROL]按钮

将此按钮与编号A [1] - [16]按钮、编号B [1] - [8]按钮和编号C [1] - [8]按钮、PART [MUTE]按钮和PART [SOLO]按钮配合使用可以控制声部。当此按钮打开时，可以操作以下功能。当此按钮打开时，此按钮完全点亮，当此按钮关闭时，此按钮微弱点亮。

数字按钮	PART [MUTE] 按钮和PART [SOLO]OFF	PART [MUTE] 按钮ON	PART [SOLO] 按钮ON
编号A [1] - [8] 按钮 (上行)	声部选择 (1-8)	声部静音 (1-8)	声部选择 (1-8)
编号A [9] - [16] 按钮 (下行)	声部选择 (9-16)	声部静音 (9-16)	声部独奏 (9-16)
编号B [1] - [8] 按钮	用于各声部ON/OFF (1-8/9-16) 的动态音序器		
编号C [1] - [8] 按钮	用于各声部ON/OFF (1-8/9-16) 的琶音按钮		

40 [AUDITION]按钮

使用此按钮（在演奏组播放、现场设置或分类查找画面中）可以播放或停止样本乐句，演示所选演奏组声音。此演奏组的样本乐句被称为“试听乐句”。当此按钮为ON时，此按钮完全点亮，当试听功能在分类查找画面等激活时，此按钮微弱点亮。

41 PART [COMMON]按钮

打开此按钮可以编辑所有声部通用的参数。当此按钮打开时，此按钮完全点亮，当此按钮关闭时，此按钮微弱点亮。

42 ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮

打开此按钮可以编辑所有音素/键/操作器通用的参数。当此按钮打开时，此按钮完全点亮，当此按钮关闭时，此按钮微弱点亮。

43 编号A [1] - [16]按钮

使用这些按钮可以在演奏组播放画面和编辑画面上选择声部。
这些按钮也可用于从分类查找画面中选择主类别。在现场设置画面，编号A [1] - [4]按钮可用于选择第一行中的演奏组，编号A [9] - [12]按钮可用于选择第二行中的演奏组。编号A [5] - [8]按钮可用于选择现场设置页面1 - 4，编号A [13] - [16]按钮可用于选择现场设置页面5 - 8。
根据各个画面，当选择此按钮时，此按钮完全点亮，当此按钮可选择时，此按钮微弱点亮，不可选择时，此按钮指示灯熄灭。（仅在现场设置画面中选择页面时，即使指示灯熄灭，也可使用此按钮。）

44 编号B [1] - [8]按钮

使用这些按钮可以在演奏组播放画面上选择动态音序器类型并打开/关闭各声部的动态音序器。
这些按钮也可用于从编辑画面中选择音素/键/操作器。这些按钮也可用于从分类查找画面中选择子类别。在现场设置画面，编号B [1] - [4]按钮可用于选择第三行中的演奏组，编号B [5] - [8]按钮可用于选择现场设置页面9 - 12。
根据各个画面，当选择此按钮时，此按钮完全点亮，当此按钮可选择时，此按钮微弱点亮，不可选择时，此按钮指示灯熄灭。（仅在现场设置画面中选择页面时，即使指示灯熄灭，也可使用此按钮。）

45 编号C [1] - [8]按钮

使用这些按钮可以在演奏组播放画面上选择琶音类型并打开/关闭各声部的琶音。
这些按钮也可用于从编辑画面中使音素/键/操作器静音。这些按钮也可用于从分类查找画面中选择演奏组。在现场设置画面，编号C [1] - [4]按钮可用于选择第四行中的演奏组，编号C [5] - [8]按钮可用于选择现场设置页面13 - 16。
根据各个画面，当选择此按钮时，此按钮完全点亮，当此按钮可选择时，此按钮微弱点亮，不可选择时，此按钮指示灯熄灭。（仅在现场设置画面中选择页面时，即使指示灯熄灭，也可使用此按钮。）

46 PART [MUTE]按钮

通过打开此按钮，编号A [1] - [16]按钮可用作静音开/关控制。当此按钮打开时，此按钮完全点亮，当此按钮关闭时，此按钮微弱点亮。此按钮也可用于从现场设置画面中切换现场设置库。

47 PART [SOLO]按钮

通过打开此按钮，编号A [1] - [16]按钮可用作声部的独奏开/关控制。当此按钮打开时，此按钮完全点亮，当此按钮关闭时，此按钮微弱点亮。此按钮也可用于从现场设置画面中切换现场设置库。

48 ELEMENT/OPERATOR [MUTE]按钮

通过打开此按钮，编号B [1] - [8]按钮可用于选择音素/键/操作器1 - 8，编号C [1] - [8]按钮可用作音素/键/操作器1 - 8的静音开/关控制。当此按钮用作静音打开时，此按钮微弱点亮，当此按钮用作静音关闭时，此按钮完全点亮。对于声部编辑之外的操作，此按钮将熄灭。此按钮也可用于从现场设置画面中切换现场设置库。

49 ELEMENT/OPERATOR [SOLO]按钮

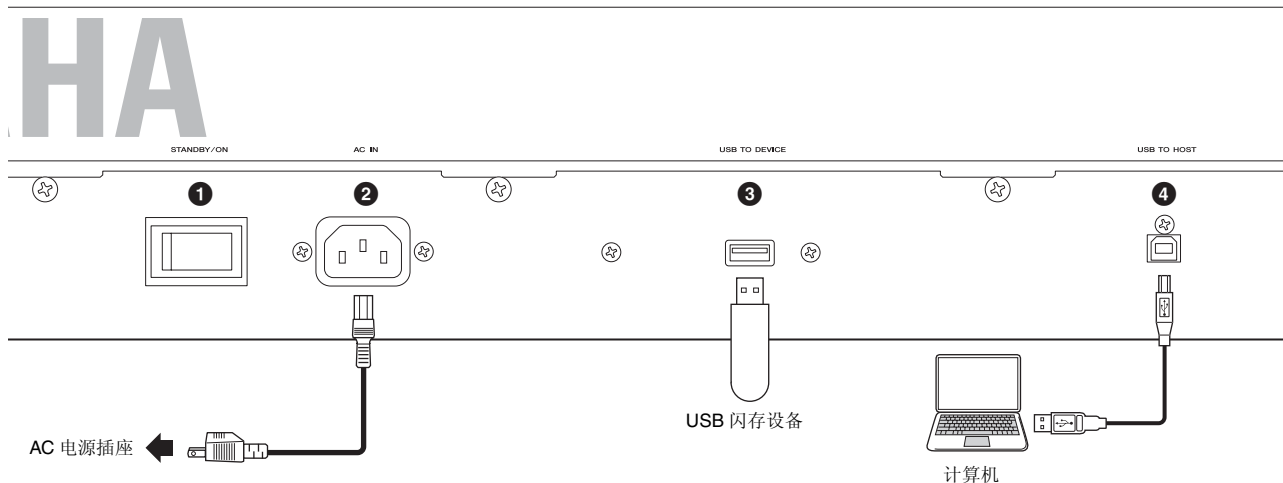
通过打开此按钮，编号B [1] - [8]按钮（或编号C [1] - [8]按钮）可用作音素1 - 8的独奏开/关控制。当独奏打开时，此按钮完全点亮，当独奏关闭时，此按钮微弱点亮。在声部编辑操作以外的其他情况下，此按钮熄灭。此按钮也可用于从现场设置画面中切换现场设置库。

数字按钮	ELEMENT/ OPERATOR [MUTE] 按钮ON	ELEMENT/ OPERATOR [SOLO] 按钮ON
编号B [1] - [8]按钮	音素选择 (1-8)	音素独奏 (1-8)
编号C [1] - [8]按钮	音素静音 (1-8)	音素独奏 (1-8)

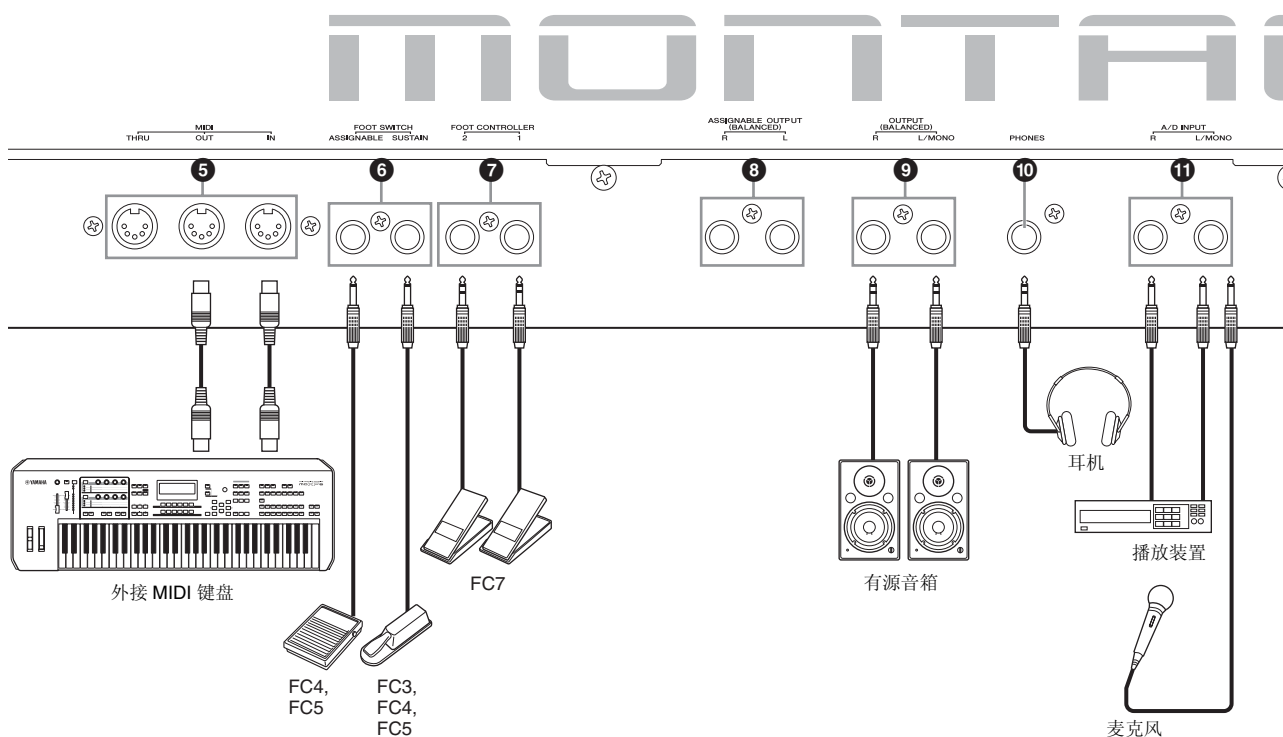
后面板

■后面板左侧

插图显示 MONTAGE8, 但信息适用于所有型号。



■后面板右侧



插孔列表 (针脚分配)

输入和输出插孔	极	平衡/非平衡	配置
8 ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L], [R]* 9 OUTPUT (BALANCED) [L/MONO], [R]*	尖: 热线 (+) 环: 冷线 (-) 套: 地线	平衡	TRS耳机插头
10 [PHONES]	尖: L 环: R 套: 地线	—	
11 A/D INPUT [L/MONO], [R]	尖: 信号 套: 地线	非平衡	TS耳机插头

*这些插孔也兼容TS耳机插头; 使用时, 连接为非平衡。

■后面板左侧

① [STANDBY/ON]开关

按下可将电源设置为开或待机。

② [AC IN] (AC电源线插座)

插入本乐器附带的AC电源线。

③ [USB TO DEVICE]端口

用于将本乐器连接到USB闪存设备。可将在本乐器上创建的数据保存到外接USB闪存设备，并从USB闪存设备将数据加载到本乐器。可执行保存/加载操作：[UTILITY] → [Contents] → [Store/Save]或[Load]。

注

- 本乐器只能识别USB闪存设备。不可使用其他USB设备（如硬盘驱动器、光驱和USB集线器）。
- 本乐器支持USB 1.1至3.0标准。但是请注意，传输速度因数据类型和本乐器的状态而异。

④ [USB TO HOST]端口

用于通过USB线缆将本乐器连接到计算机，并在设备之间传输MIDI数据和音频数据。与MIDI不同，USB通过一根线缆即可操作多个端口（第50页）。有关MONTAGE如何操作端口的信息，请参见第50页。

注

本乐器的音频数据发送能力为在采样频率为44.1 KHz时最多32通道（16个立体声通道）；或在采样频率为44.1 KHz至192 KHz时最多8通道（4个立体声通道）。音频数据接收能力为最多6通道（3个立体声通道）。

■后面板右侧

⑤ MIDI [IN]、[OUT]、[THRU]端口

MIDI [IN]用于从外接音序器等其他MIDI设备接收控制或演奏数据，让您可从分开连接的MIDI设备控制本乐器。

MIDI [OUT]用于将本乐器的所有控制、演奏和播放数据发送到外接音序器等其他MIDI设备。

MIDI [THRU]仅用于将任何接收到的MIDI数据（通过MIDI [IN]）转发到连接的设备，从而可以方便地连接其他MIDI乐器。

⑥ FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]插孔

用于将选购的FC3/FC4/FC5脚踏开关连接到[SUSTAIN]插孔并将FC4/FC5脚踏开关连接到[ASSIGNABLE]插孔。连接到[SUSTAIN]插孔时，脚踏开关控制延音。连接到[ASSIGNABLE]时，脚踏开关控制各种可分配功能之一。

注

- 本使用说明书中的术语“FC3”是FC3和其他兼容FC3的脚踏开关（如FC3A）的统称。
- 本使用说明书中的术语“FC4”是FC4和其他兼容FC4的脚踏开关（如FC4A）的统称。

⑦ FOOT CONTROLLER [1]/[2]插孔

用于连接选购的踏板控制器（FC7等）。此插孔可持续控制声部编辑中各种不同的可分配功能之一，如音量、音调、音高或其它声音特性（请参见参考说明书PDF文件）。

⑧ ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]和[R]插孔 (TRS平衡输出)

通过这些TRS平衡输出从本乐器输出线路等级音频信号。这些输出独立于主输出（位于以下OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔处），并且可以自由分配到任意鼓声部琴键或键盘声部。可让您规划以喜爱的外接效果装置处理的指定声部或声音。可分配到这些插孔的声部如下：

- 分配鼓/打击乐器的鼓声部琴键
- 节拍器（咔嚓声）
- 演奏组的任一声部*

* 包括音频输入声部

有关详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

⑨ OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]和[R]插孔 (TRS平衡输出)

通过这些TRS平衡输出输出线路等级音频信号。单声道输出只使用[L/MONO]插孔。

⑩ [PHONES] (耳机) 插孔

此标准立体声耳机插孔用于连接一副立体声耳机。此插孔与OUTPUT [L/MONO]和[R]插孔输出相同的音频信号。

⑪ A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔

可通过这些耳机插孔（1/4"单声道耳机插头）输入外接音频信号。麦克风、CD播放机或合成器等各种设备可连接到这些插孔，且其音频输入信号可发出音频声部的声音。

此外，通过将麦克风连接到此[L/MONO]插孔并将您的声音输入麦克风，可以使用专用声码器功能。

还可以使用包络跟随器和ABS（音频节拍同步）功能。包络跟随器功能用于检测输入信号波形的音量包络并动态改变声音。

注

- 可直接连接具有有源拾音器的吉他或贝司。但是，使用无源拾音器时，需通过效果器连接本乐器。
- 可从所有声部输出，而不仅仅从A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔控制声码器/包络跟随器。

ABS（音频节拍同步）功能用于检测从这些插孔输入的音频信号的节拍，并与动态音序器或琶音同步节拍。

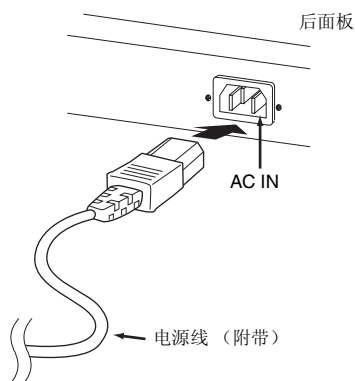
使用1/4"单声道耳机插头。对于立体声信号（如来自音频装置的信号），使用[L/MONO]/[R]插孔。对于单音信号（如来自麦克风或吉他的信号），仅使用[L/MONO]插孔。有关包络跟随器和ABS功能的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

设置

电源

按照以下顺序连接附带的AC电源线。确保将本乐器上的[STANDBY/ON]开关设置到待机位置。

- 1 将附带的电源线连接到本乐器后面板上的AC IN。
- 2 将电源线的另一端连接到AC电源插座。



注
断开电源线的连接时，按照与此顺序相反的步骤执行操作。

警告

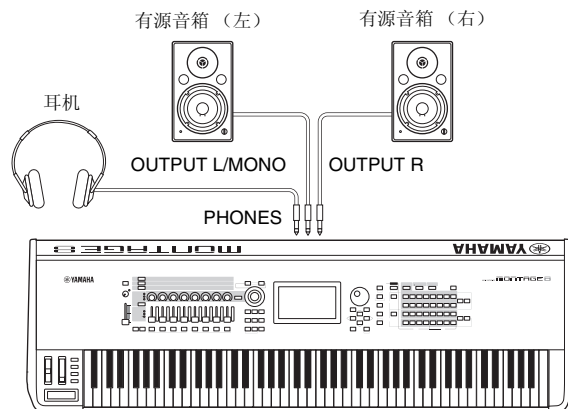
- 只可使用本乐器附带的AC电源线。如果更换了不正确的电源线会导致过热或触电。
- 本乐器附带的电源线不得用于其他电器设备。如果未能遵守此注意事项，可能会导致设备损坏或火灾。
- 确认本乐器符合使用国家或地区的电压要求。

注意

即使[STANDBY/ON]开关设置到待机位置，本乐器也保持充电并消耗少量电能。如果您长时间不使用本乐器，确保从壁式插座中拔出电源线。

连接扬声器或耳机

由于本乐器没有内置扬声器，用户必须使用外接装置对本乐器的声音进行监听。请如下图所示连接一副耳机、有源音箱或其它播放设备。进行连接时，务必确保连接线的额定值合适。



系统开机

在开启电源之前，请务必将本乐器和外接设备（如有源音箱）的音量设置调至最低值。将本乐器连接到有源音箱时，请按照以下顺序开启各个设备的电源开关。

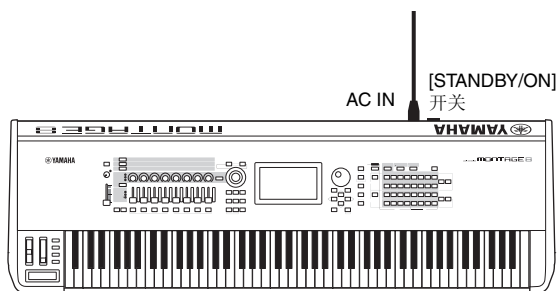
开启电源时：

首先是本乐器（显示屏将打开且按钮将点亮），然后是连接的有源音箱。

关闭电源时：

首先是连接的有源音箱，然后是本乐器（显示屏将关闭且按钮将熄灭）。

请记住，[STANDBY/ON]开关位于本乐器后面板上AC IN插座的右侧（从键盘侧看）。



自动关机功能

为避免不必要的功率消耗，本乐器提供了自动关机功能，本乐器处于不操作状态一段时间后，能够自动关闭电源。

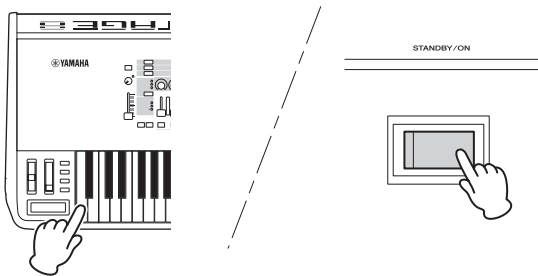
自动关机设置

可设置电源自动关机前经过的时间长度。

说明:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
设置值 (最小):	关闭 (禁用自动关机)、5、10、15、30、60、120
默认设置 (最小):	30

禁用自动关机 (简单方法)

按住键盘上的最低音琴键的同时，打开电源。这时会短暂出现提示信息“Auto power off disabled” (禁用自动关机)，自动关机即被禁用。即使关闭电源，设置也将保留。



须知

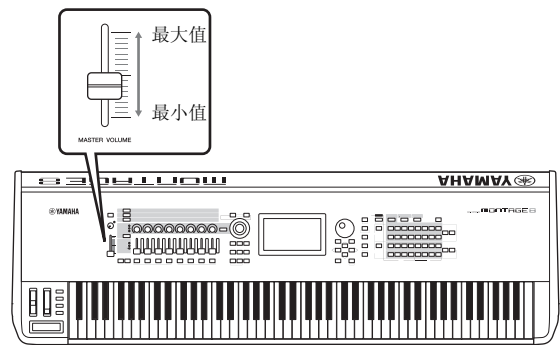
- 即使本乐器的电源已经关闭，也会有最小的电流流向本乐器。若要完全断电，请务必将电源线插头从壁式交流插座中拔出。
- 根据本乐器状态的不同，即使指定的计时时间已经消耗过去，电源也可能无法自动关闭。不使用本乐器时务必手动关闭电源。
- 连接着诸如放大器、扬声器或计算机等外接设备时，如果一定时间之内不操作本乐器，确保按照使用说明书中的说明以正确顺序关闭本乐器以及所连接设备的电源，以保护设备不会被损坏。如果设备连接时不需要自动关闭电源，请禁用自动关机。
- 如果电源关闭前没有备份，设置将恢复为其默认值。
- 当自动关机设定为“off”时，即使将保存在其它设备上的备份数据载入本乐器，值也将保留下来。当自动关机设定为“off”以外的设定时，加载的数据将覆盖该值。

注

- 设置时间为近似值。
- 若要在执行了自动关机后开启电源，请按[STANDBY/ON]开关。
- 出厂设置恢复时，设置时间将变为默认值 (30分钟)。

调节主音量输出

使用[MASTER VOLUME]滑杆调节本乐器的整体电平。



⚠ 注意

请勿长时间以高音量使用耳机。否则可能会造成听力损伤。

恢复初始出厂设置 (初始化所有数据)

须知

当执行初始化所有数据操作时，所有演奏组、乐曲以及您在工具画面上创建的任何系统设置都将被删除。请勿覆盖重要数据。执行本操作之前请务必将所有重要数据都保存到USB闪存设备中 (第53页)。

- 按[UTILITY]按钮或触摸屏幕右上方的UTILITY图标调出工具画面。
- 触摸屏幕左侧的[Settings]选项卡，然后触摸[System]选项卡。出现整个系统设置画面。
- 触摸屏幕右下方的[Initialize All Data]。画面将提示您进行确认。若要取消此操作，请触摸屏幕上的[Cancel No]或按面板上的[DEC/NO]按钮。
- 触摸屏幕中的[Yes]，或按[INC/YES]按钮执行初始化所有数据操作。

基本操作和各个画面

MONTAGE配备方便的触摸面板显示屏。直接触摸屏幕即可操作各种设置和选择所需参数。此外，还可以使用数据轮和其他按钮进行显示操作。

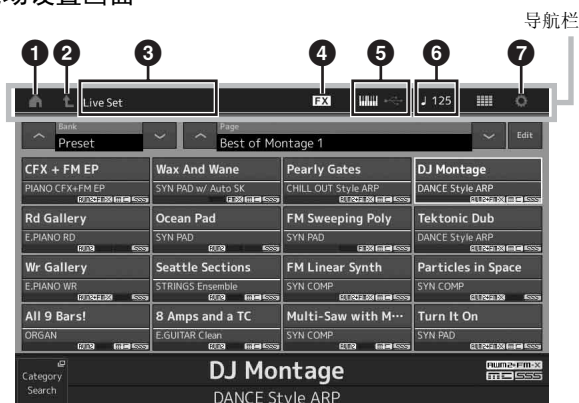
显示屏（触摸面板）配置

本节说明所有类型的显示屏通用的导航栏和画面选择选项卡。对于插图，以MONTAGE打开时出现的现场设置画面和演奏组播放画面（主画面）用作示例。

注

您可以更改开始画面（打开电源时首个出现的画面）。有关设置的详细信息，请参见第45页。

现场设置画面



1 HOME图标

移至演奏组播放画面。

2 EXIT图标

功能与面板上的[EXIT]按钮相同。按此图标可以从当前显示级别退回到前一显示级别。

3 INFORMATION区域

显示帮助信息，包括当前选择的画面名称。

4 EFFECT图标

触摸此图标可以调出效果开关画面。当任一效果模块（插入、系统或主控）关闭时，此图标关闭。

5 QUICK SETUP图标

显示本地控制ON/OFF和MIDI IN/OUT的设置。当本地控制设置为ON时，键盘形状图标点亮，当本地控制设置为OFF时，键盘形状图标熄灭。当MIDI IN/OUT设置为MIDI时，将出现MIDI接口形状图标。当MIDI IN/OUT设置为USB时，将出现USB接口形状图标。触摸所需图标可以调出对应的快速设置画面。

6 TEMPO SETTING图标

显示当前所选演奏组的速度。触摸此图标可以调出速度设置画面。

7 UTILITY图标

触摸此图标可以调出工具画面中最后打开的画面。

演奏组播放画面



8 LIVE SET图标

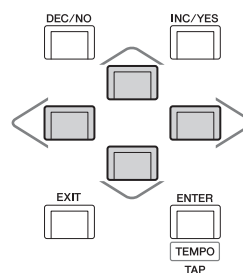
触摸此图标可以调出现场设置画面。

9 画面选择选项卡

触摸所需选项卡可以调出对应的画面。

移动光标

使用这四个按钮可以导航画面，在画面中各个可选项目和参数周围移动光标。相关项目被选中时将高亮显示（光标显示为带有逆字符的暗块）。可以使用数据轮、[INC/YES]和[DEC/NO]按钮更改光标所在处的项目（参数）值。

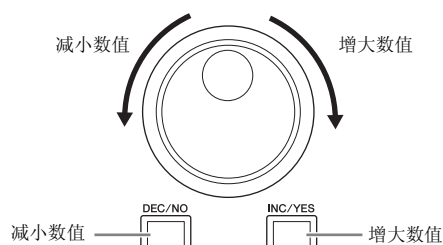


更改（编辑）数值

向右（顺时针）旋转数据轮增加数值，向左（逆时针）旋转减小数值。

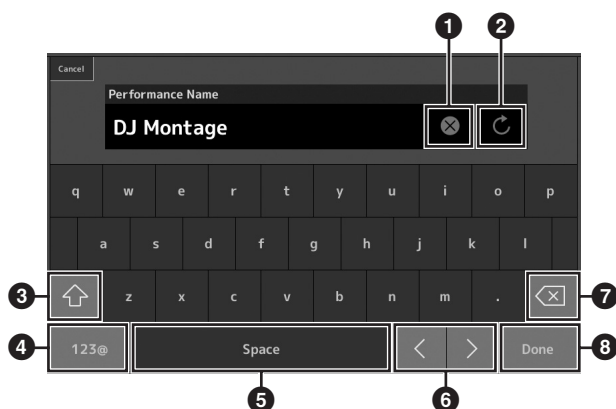
按[INC/YES]按钮可将参数值增大一档，按[DEC/NO]按钮可减小一档。

对于大数值范围参数，可以通过在按住[SHIFT]按钮的同时按[INC/YES]按钮的方法以10为单位增大数值。若要以10为单位减小数值，请在按住[SHIFT]按钮的同时按[DEC/NO]按钮。



命名（输入字符）

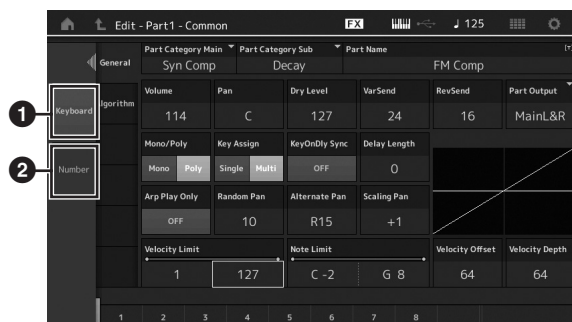
可以自由命名已创建的数据，如保存到USB存储设备的演奏组、乐曲和文件。触摸命名参数或将光标移动到命名参数并按[ENTER]按钮调出输入字符画面。



- ❶ 删除所有字符。
- ❷ 恢复默认名称。
- ❸ 在大写和小写字母字符之间切换。
- ❹ 调出输入数字、标点符号和各种字符的画面。
- ❺ 在光标位置插入空格（空白）。（也可以使用[INC/YES]按钮进行相同操作。）
- ❻ 移动光标位置。
- ❼ 删除上一个字符（退格）。（也可以使用[DEC/NO]按钮进行相同操作。）
- ❽ 完成文本输入并关闭画面。

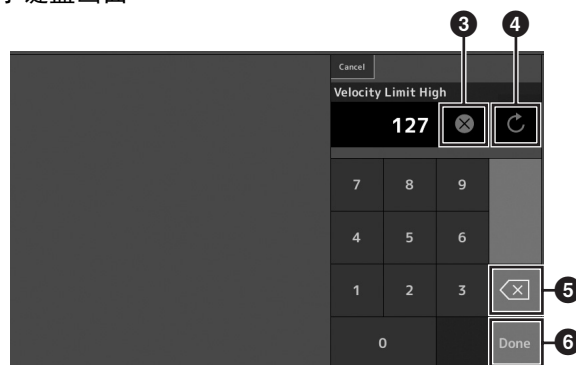
使用键盘上的键和数字键盘画面输入

对于某些参数，也可以将LCD显示屏用作数字键盘或使用键盘上的键直接输入值。当输入与音符和力度相关的参数时，可以激活通过键的输入。当输入与力度相关的参数时，可以激活通过数字键盘画面的输入。触摸所需参数或将光标移动到该参数并按[ENTER]按钮调出具有两个输入选项卡的画面（如下所示）。



- ❶ 启用键盘输入。
可以在键盘上弹奏音符，且音符或力度即被输入。
- ❷ 启用数字键盘输入。
可以使用数字键盘直接输入数字。也可以使用数据轮、[INC/YES]按钮和[DEC/NO]按钮增大和减小输入数字。

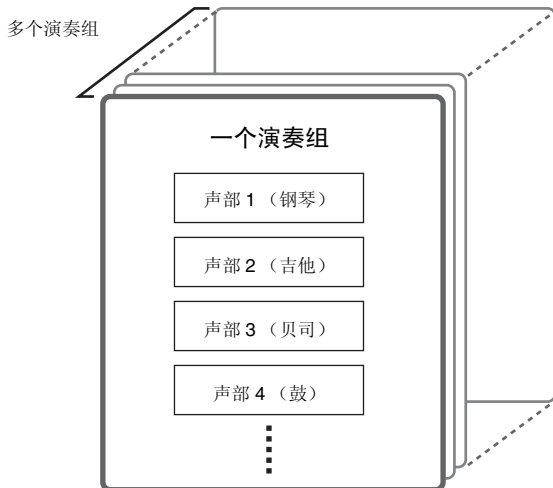
数字键盘画面



- ❸ 清除所有数字。
- ❹ 将值恢复到最后的设置。
- ❺ 删除最后一位数字。
- ❻ 完成输入操作并关闭数字键盘画面。

速成指南 — 选择演奏组

MONTAGE有16个声部，基本乐器声音分配到各声部。这些声音的一组称为“演奏组”。可以通过选择合适的演奏组根据需要更改声音。



有如下三个声部类型。

标准声部 (AWM2)

标准声部 (AWM2) 主要是音调起伏的乐器类型声音 (钢琴、风琴、吉他、合成器等)，可在整个键盘范围内弹奏。

标准声部 (FM-X)

标准声部 (FM-X) 是强劲的FM合成系统声音。此种声音从键盘常规弹奏，每个键位标准音高发声。

鼓声部

鼓声部主要是分配到单个音符的打击乐/鼓声音。

演奏组也可分为如下两组。

单声部演奏组

单声部演奏组仅包含一个声部。如果想要演奏一个乐器，则选择此项。

多声部演奏组

多声部演奏组包含多个声部。如果想要通过叠加和分割功能弹奏多个乐器的声音，则选择此项。

本乐器具有用于保存演奏组的库。基本有四种不同类型的库：预置、用户、资料库和GM。各个库所包含的演奏组和功能如下所述。

预置库

预置库包含一整套专门编程的演奏组。您自行编辑的演奏组无法保存在预置库中。

用户库

用户库包含已编辑和存储的演奏组。用户库最初是空的。

须知

如果用户库中的演奏组 (用户演奏组) 被覆盖或更换，该用户演奏组将丢失。当您存储已编辑的演奏组时，注意不要覆盖任何重要的用户演奏组。

资料库

资料库包含已作为资料库添加的演奏组。资料库最初是空的。(可通过导入资料库文件添加资料库。)

GM库

GM库包含根据GM标准分配的声部。

GM

GM (通用MIDI) 是合成器及音源音色组织和MIDI功能的世界标准。主要用来确保任何用特定GM设备创建的乐曲数据在其他GM设备上听上去都一样，无论制造商或型号如何。本合成器中的GM库用于实现GM乐曲数据的正确播放。但是，请注意，声音效果可能和原始音源演奏的不完全一致。

这些库各自包含根据演奏组类型组织的演奏组。

注

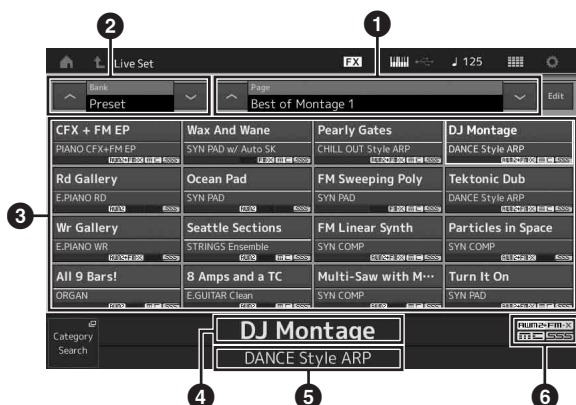
- 有关演奏组的详细信息，请参阅参考说明书PDF文件中的“基本结构”。
- 有关演奏组列表，请参阅单独的数据列表PDF。

首次打开本乐器时，预置库的现场设置将显示在顶部显示屏中。现场设置是可以自由排布演奏组的列表。一页最多可以排布16个演奏组。可以弹奏从预置现场设置中选择的各演奏组。

从现场设置中选择演奏组

1 按[LIVE SET]按钮。

将调出现场设置画面。



- 1 页面（通过按屏幕中的[Λ][V]、ELEMENT/OPERATOR [MUTE]按钮或[SOLO]按钮进行切换。通过按编号A [5] – [8]/[13] – [16]按钮、编号B [5] – [8]按钮或编号C [5] – [8]按钮进行选择。）
- 2 预置库/用户库（通过按屏幕中的[Λ][V]、PART [MUTE]按钮或[SOLO]按钮进行切换）
- 3 演奏组列表
- 4 激活演奏组名称
- 5 插槽名称
- 6 标记（见下表）

标记	定义
AWM2	仅由AWM2声部组成的演奏组
FM-X	仅由FM-X声部组成的演奏组
FM-X+ AWM2	由AWM2和FM-X声部组成的演奏组
MC	具有动态控制的演奏组
SSS	具有无缝声音切换的演奏组

注

“无缝声音切换”功能可让您在演奏组之间顺畅切换，而不会切掉任何音符。SSS功能适用于本乐器中的所有预置库演奏组。但是，SSS仅适用于包含声部1 – 8的演奏组，而不适用于使用声部9 – 16的演奏组。

2 在屏幕上触摸所需演奏组。

注

- 通过按编号A [1] – [4]和[9] – [12]按钮、编号B [1] – [4]按钮或编号C [1] – [4]按钮，可以选择演奏组。
- 如要排列现场设置中注册的演奏组的顺序，请参见第30页。

3 弹奏键盘。

切换演奏组

1 按[PERFORMANCE]按钮。

出现演奏组播放画面，并且显示当前演奏组名称。



2 将光标移至演奏组名称并使用数据轮、[INC/YES]按钮或[DEC/NO]按钮选择所需演奏组。

注

- 若要以10级跳快速向前移动演奏组编号，请在按住[SHIFT]按钮的同时按[INC/YES]按钮。
- 若要以10为单位减小，请进行相反操作；在按住[SHIFT]按钮的同时按[DEC/NO]按钮。

3 弹奏键盘。

使用分类查找功能

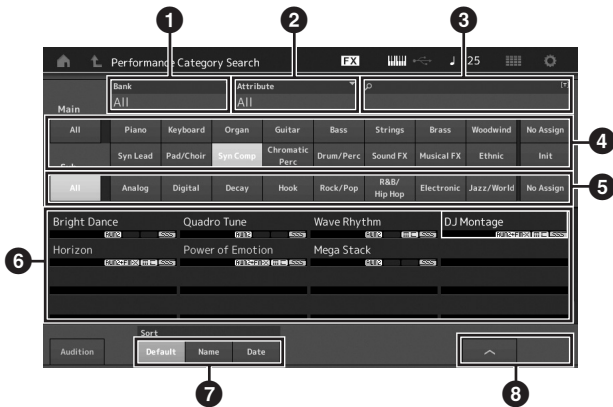
演奏组被方便地分为特定类别，与其库的位置无关。根据普通乐器类型或声音特性分割类别。分类查找功能可让您快速找到想要的声音。

1 显示演奏组播放画面时按[CATEGORY SEARCH]按钮。

将调出分类查找画面。

注

可以通过从触摸演奏组名称时调出的菜单中选择[Search]打开分类查找画面。



1 库

2 属性

注

属性是演奏组属性，并根据音源类型或演奏组的声部排序。

3 关键词搜索

4 主类别

5 子类别

6 所选类别的演奏组列表

注

所选演奏组以白色显示，具有单声部的演奏组以绿色显示，而具有多声部的演奏组以蓝色显示。

7 用于更改排序

8 用于切换演奏组列表页面

2 触摸并选择所需主类别 (4)。

注

- 通过触摸[Bank] (1) 并从列表中选择所需库类型，可以过滤演奏组列表。
- 通过触摸[Attribute] (2) 并从列表中选择所需属性类型，也可以过滤演奏组列表。
- 使用编号A [1] - [16]按钮还可以选择所需主类别。

3 触摸并选择所需子类别 (5)。

将调出所选类别的演奏组列表 (6)。

注

使用编号B [1] - [8]按钮还可以选择所需子类别。

4 触摸所需演奏组。

注

使用编号C [1] - [8]按钮还可以选择所需演奏组。

5 触摸HOME图标或EXIT图标实际调出所选演奏组。

将关闭分类查找画面。

注

也可以使用[ENTER]按钮、[EXIT]按钮或[PERFORMANCE]按钮结束选择。

以下是类别及其面板缩写的列表。

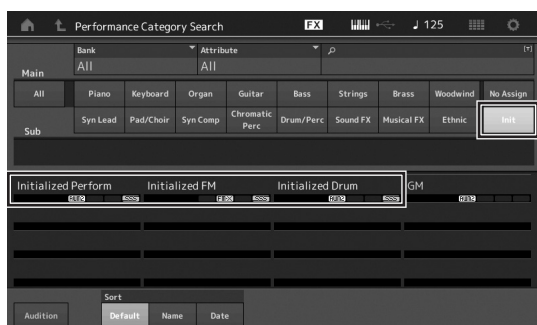
缩写	类别
Piano	钢琴
Keyboard	键盘乐器 (大键琴、古钢琴等)
Organ	风琴
Guitar	吉他
Bass	贝司
Strings	弦乐
Brass	铜管乐
Woodwind	木管乐器
Syn Lead	合成主奏
Pad/Choir	合成打击板
Syn Comp	合成伴奏
Chromatic Perc	和声打击乐器 (木琴、钟琴等)
Drum/Perc	鼓/打击乐
Sound FX	音效
Musical FX	音乐效果
Ethnic	民乐
No Assign	未分配
Init	初始化

6 弹奏键盘。

选择初始化的演奏组

按照以下步骤选择初始化的演奏组。

- 1 在分类查找画面中触摸主类别的[Init]。
- 2 仅初始化的演奏组显示在演奏组列表中。
初始化的演奏组分为三个类别：[Initialized Perform]用于标准声部（AWM2）、[Initialized FM]用于标准声部（FM-X）和[Initialized Drum]用于鼓声部。

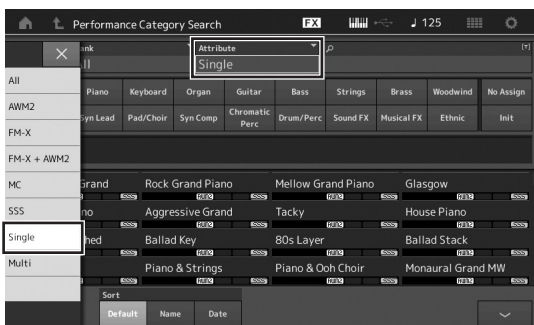


- 3 选择所需演奏组。

仅选择单声部演奏组

使用属性功能可以过滤出单声部演奏组。

- 1 在分类查找画面中触摸[Attribute]。
- 2 从屏幕左侧的菜单中触摸[Single]。

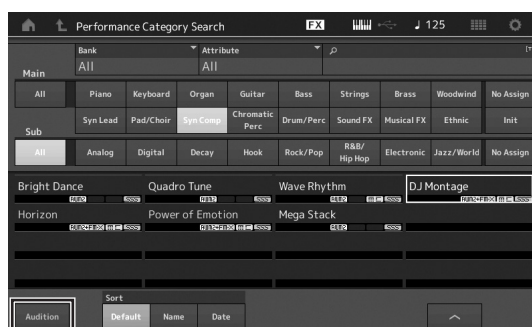


- 3 仅单声部演奏组显示在演奏组列表中，您可以选择所需演奏组。

播放试听乐句

可以试听演奏组声音的示范。示范声音是指“试听乐句”。

- 1 在分类查找画面中触摸[Audition]。
播放当前所选演奏组的示范。



[Audition]

如果在试听乐句播放期间选择不同的演奏组，试听乐句将切换到最新选择的演奏组。

- 2 再次触摸[Audition]停止播放。

注

- 通过按前面板上的[AUDITION]按钮，也可以播放/停止试听乐句。
- 在显示演奏组画面或现场设置画面时按前面板上的[AUDITION]按钮，可以播放/停止试听乐句。

速成指南 — 弹奏键盘

您可以将数个不同的声部混合在一层中，或在键盘上分割，甚至可以设置组合层叠/分割。每个演奏组最多可以包含八个不同的声部。演奏键盘前按[PERFORMANCE]按钮。

演奏组播放画面

在此情况下，演奏键盘会发出画面所示演奏组的声音。演奏组播放画面中显示参数简要说明如下。可以通过触摸画面操作图标。



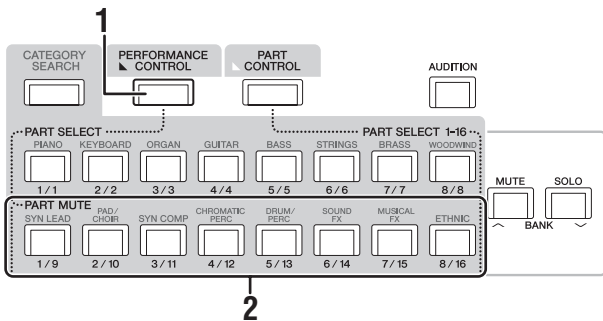
- 1 演奏组名称
- 2 标记
- 3 分配到旋钮的功能
- 4 声部名称
- 5 打开/关闭声部的动态音序器
- 6 打开/关闭声部的琶音
- 7 声部的音高限制
- 8 打开/关闭声部的键盘控制
- 9 打开/关闭声部的静音
- 10 打开/关闭声部的独奏
- 11 声部1 - 8的音量
- 12 表（音频输出电平）

打开/关闭声部

您可以根据需要打开或关闭当前演奏组的八个声部。

打开/关闭指定声部（静音功能）

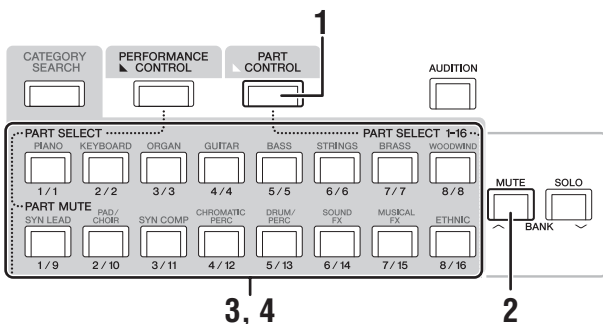
使用静音功能可以打开/关闭单独声部。



- 1 按[PERFORMANCE CONTROL]按钮。
按钮指示灯点亮，表示各个声部可以打开/关闭。
- 2 按任一编号A [9] – [16]按钮。所按按钮的对应按钮[1] – [8]将微弱点亮且声部将静音。
再次按相同按钮可点亮按钮并退出该声部的静音功能。
按多个声部的按钮可以打开/关闭多个声部。

也可以使用[PART CONTROL]按钮进行以下操作使声部静音。

- 1 按[PART CONTROL]按钮。
- 2 按[MUTE]按钮使按钮点亮。
在编号A [1] – [16]按钮中，只有对应声部具有分配声音的按钮才会点亮。

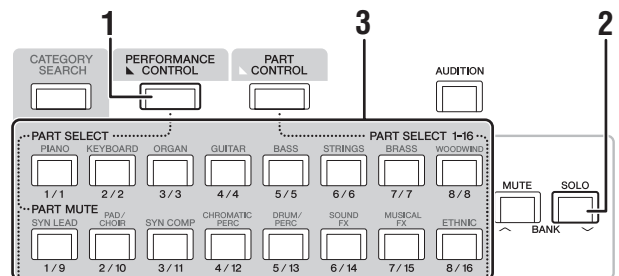


- 3 按所需编号A [1] – [16]按钮使对应声部静音。所按按钮将从完全点亮变为微弱点亮。
按多个按钮可以打开/关闭多个声部。

- 4 按任一微弱点亮的编号A [1] – [16]按钮。所按按钮将再次完全点亮并退出该声部的静音功能。

独奏指定声部

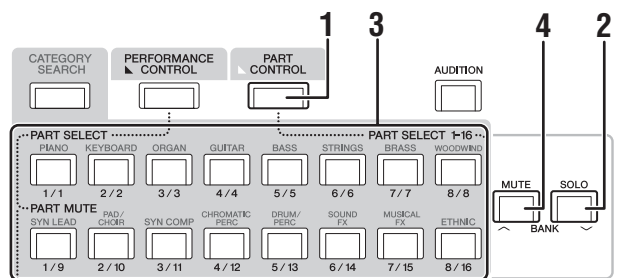
独奏功能与静音功能相反，让您可以立即独奏指定声部并使所有其他声部静音。



- 1 按[PERFORMANCE CONTROL]按钮。
- 2 按[SOLO]按钮。
[SOLO]按钮点亮，表示该独奏启用。
- 3 按任一编号A [1] – [8] / [9] – [16]按钮。
所按按钮将点亮，且只有声部1 – 8中的对应声部才会发出声音。（编号A [1] – [8]和[9] – [16]按钮相互作用。）

也可以使用[PART CONTROL]按钮进行以下操作来独奏声部。

- 1 按[PART CONTROL]按钮。
- 2 按[SOLO]按钮使按钮点亮。
在编号A [1] – [16]按钮中，只有对应声部具有分配声音的按钮才会微弱点亮。



- 3 按任一编号A [1] – [16]按钮独奏对应声部。所按按钮将从微弱点亮变为完全点亮。
按任一其他数字按钮可以更改独奏声部。
- 4 按[MUTE]按钮退出独奏功能。

使用琶音功能

此功能让您只需在键盘上弹奏音符，即可触发使用当前声部的节奏模式组、片段和乐句。

其不仅能够为您提供现场演奏时的灵感和完整的节奏片段，还为您提供各种音乐流派的全格式乐器伴奏声部，用以轻松制作乐曲。

您可以将所需八个琶音类型分配到各声部并最多同时播放八个声部的琶音。

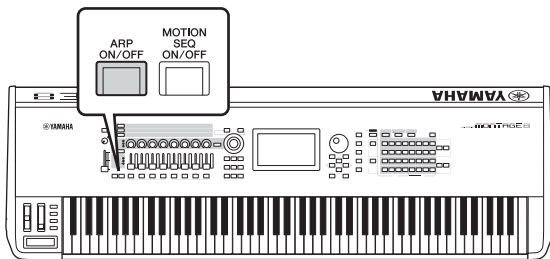
您也可以设置琶音播放方法、音符范围、力度范围和演奏效果，制作您自己原创的律动。

注

有关琶音的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

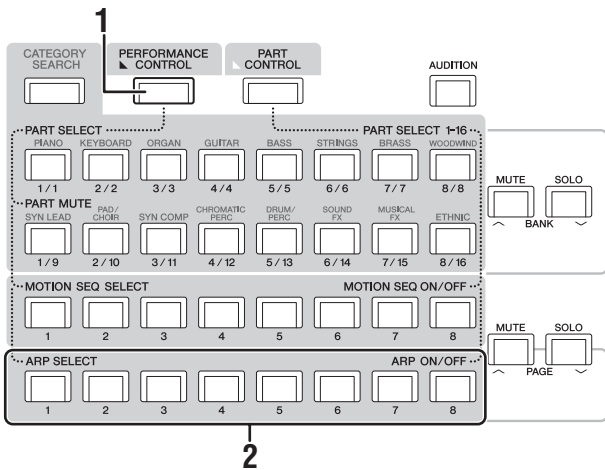
打开/关闭琶音

若要打开或关闭琶音播放，请按面板上的[ARP ON/OFF]按钮。



改变琶音类型

通过按下编号C [1] - [8]按钮可以根据需要更改琶音类型。



1 按[PERFORMANCE CONTROL]按钮。

[PERFORMANCE CONTROL]按钮点亮，表示可使用编号C [1] - [8]按钮选择琶音。

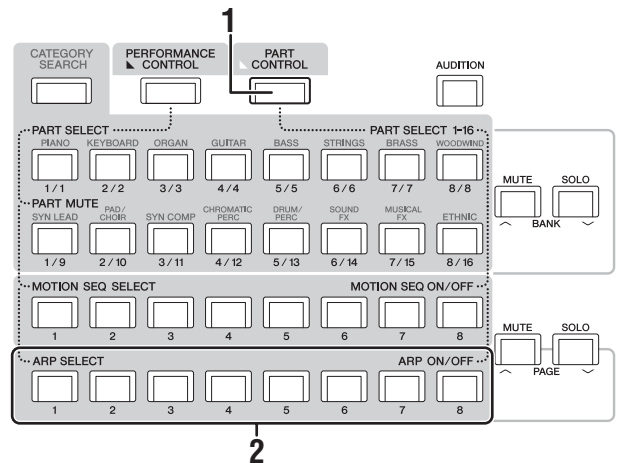
2 按任一编号C [1] - [8]按钮更改琶音类型。

注

有关设置琶音类型的信息，请参考第37页。

打开/关闭各声部的琶音播放

您可以如下所述打开或关闭演奏组八个声部的琶音播放。



1 按[PART CONTROL]按钮。

[PART CONTROL]按钮点亮，表示可使用编号C [1] - [8]按钮打开/关闭各声部的琶音播放。

2 按各个编号C [1] - [8]按钮打开和关闭各声部的琶音播放。

当琶音播放打开时，对应按钮将完全点亮，当琶音播放关闭时，按钮将微弱点亮。

注

您也可以通过触摸画面上的[ARP ON/OFF]按钮打开/关闭各声部的琶音播放。

使用动态音序器功能

强劲动态音序器功能可让您根据预先创建的音序通过操作参数动态更改声音。

该功能根据各个音序（如外接设备的速度、琶音或节奏）对更改声音提供实时控制。

您可以对一个序列最多分配八个所需音序类型。

您也可以对一个声部最多设置四个对应动态音序器功能的序列。最多八个序列可同时用于整个演奏组。

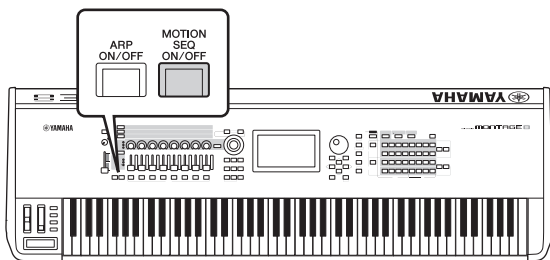
对于动态音序器功能，除了能够设置琶音播放方法之外，还可以设置力度范围、演奏效果、幅度等，以便制作您自己原创的律动。

注

有关动态音序器的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

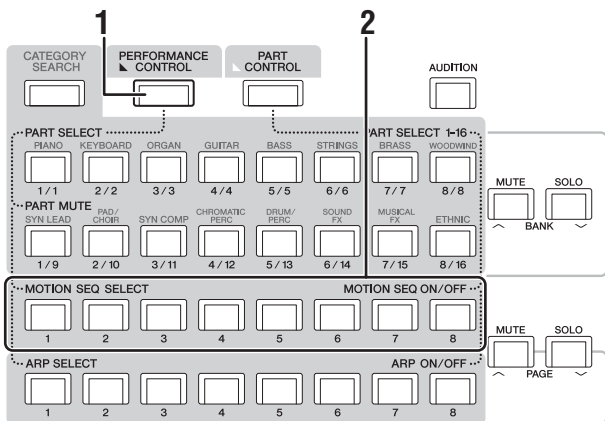
打开/关闭动态音序器

按前面板上的[MOTION SEQ ON/OFF]按钮可打开/关闭动态音序器。



更改动态音序

按编号B [1] – [8]按钮可切换动态音序类型。



1 按[PERFORMANCE CONTROL]按钮。

[PERFORMANCE CONTROL]按钮点亮，表示可使用编号B [1] – [8]按钮选择动态音序类型。

2 按编号B [1] – [8]按钮更改动态音序。

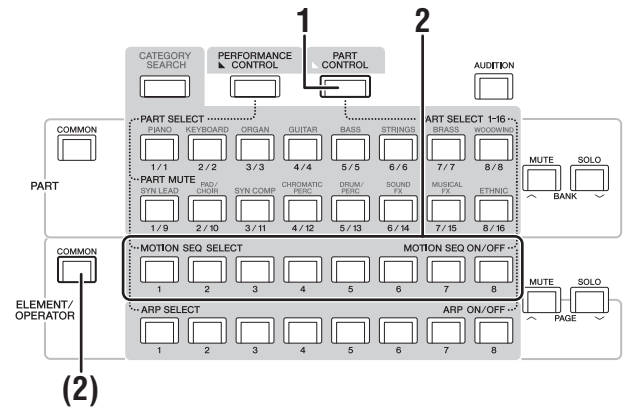
选择分配到各编号B按钮的所需动态音序类型。

注

有关动态音序编辑的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

打开/关闭各声部的动态音序器

可如下打开/关闭各声部的动态音序器。



1 按[PART CONTROL]按钮。

[PART CONTROL]点亮，表示可使用编号B [1] – [8]按钮打开/关闭各声部的动态音序器。在此情况下，可使用对应的ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮打开/关闭通用动态音序器。

2 按编号B [1] – [8]按钮打开/关闭动态音序器。

当动态音序器打开时，对应按钮将完全点亮，当动态音序器关闭时，对应按钮将微弱点亮。当声部的所有序列处于关闭状态时，对应按钮指示灯将熄灭且此操作不激活。

注

您也可以触摸屏幕上的[MS ON/OFF]执行相同操作。

若要打开/关闭通用动态音序器，请按ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮。

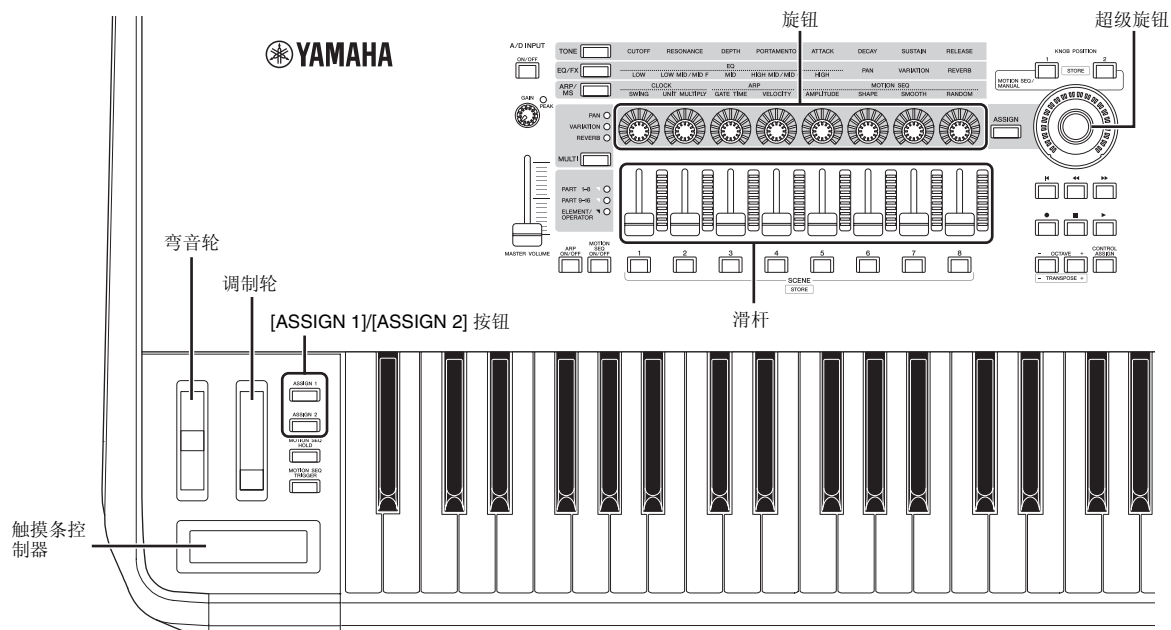
当动态音序器打开时，对应按钮将完全点亮，当动态音序器关闭时，对应按钮将微弱点亮。当声部的所有序列处于关闭状态时，对应按钮指示灯将熄灭且此操作不激活。

注

您也可以触摸屏幕上的[MS Cmm]执行相同操作。

使用控制器更改声音

MONTAGE提供数量惊人的控制选项。除了传统的弯音和调制轮之外，还具有各种特有的实时控制—包括旋钮、超级旋钮、滑杆、触摸条控制器和可分配开关按钮。



使用旋钮更改声音

旋钮1 – 8可调节当前演奏组或声部的各个参数，如效果深度、起音/释音特点和音质等。分配到各旋钮的功能可通过旋钮功能按钮、多声部控制按钮或分配按钮交替选择。基本上有两种方法可以控制声音：控制整个演奏组或控制指定声部。

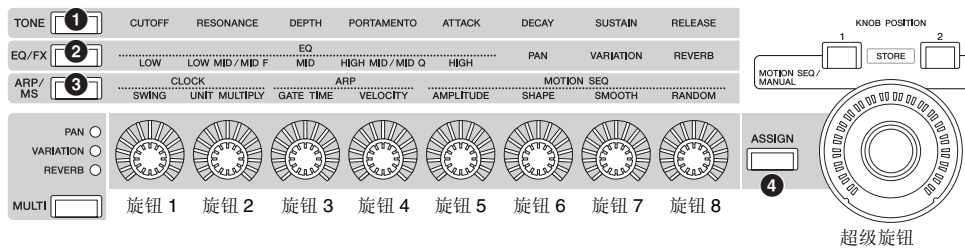
■ 对于控制整个演奏组

从演奏组播放画面将光标移至所需演奏组名称。或者打开PART [COMMON]按钮并操作旋钮1 – 8。

■ 对于控制所需声部

从演奏组播放画面将光标移至所需声部名称。或者打开任一编号A [1] – [8]按钮并操作旋钮1 – 8。

1 按旋钮功能[TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]按钮或旋钮指定[ASSIGN]按钮，使对应想要切换功能的按钮点亮。



- ❶ [TONE]: 切换到声音设置相关功能
- ❷ [EQ/FX]: 切换到EQ和效果设置相关功能
- ❸ [ARP/MS]: 切换到琶音和动态音序器设置相关功能
- ❹ [ASSIGN]: 切换到设计的预置功能以调出各演奏组的最佳特点

显示当前分配到旋钮1 – 8的功能和功能的参数值。



2 弹奏键盘时转动所需旋钮。

对应参数的值改变且功能/效果应用到声音。

使用超级旋钮更改声音

超级旋钮可同时控制分配到旋钮1-8的功能的所有参数值。将超级旋钮和动态音序器组合使用可以生成复杂声音。

超级旋钮始终可用。使用超级旋钮前，无需按旋钮功能按钮或旋钮指定按钮。

本节说明通过超级旋钮操作更改的参数值的检查步骤。

1 按PART [COMMON]按钮。

按钮点亮，表示可以对所有声部进行通用设置。

2 按旋钮指定[ASSIGN]按钮使按钮点亮。

显示当前分配到旋钮1-8的功能和参数值。

3 弹奏键盘时转动超级旋钮。

所有相关参数值同时改变且所有分配的功能应用到声音。

注

有关旋钮分配和超级旋钮设置的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

使用踏板控制器控制超级旋钮

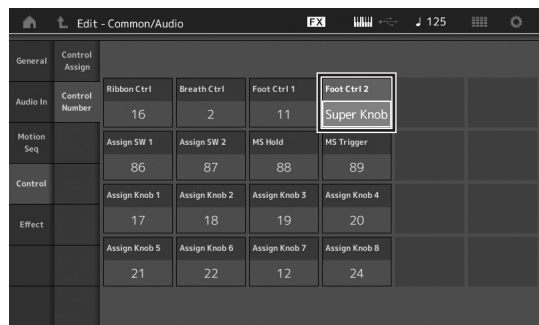
您可以用踏板控制器（FC7）控制超级旋钮。

1 将踏板控制器（FC7）连接到FOOT CONTROLLER [1]/[2]插孔。

2 将光标移至演奏组播放画面上的演奏组名称，然后按[EDIT]按钮。

3 触摸屏幕左侧的[Control]选项卡→[Control Number]选项卡。

4 将“Foot Ctrl 1”或“Foot Ctrl 2”设置为“Super Knob”—具体视连接踏板控制器（FC7）的插孔而定。



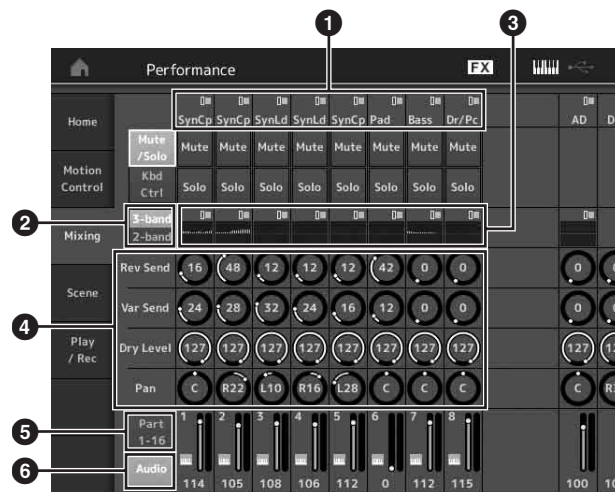
混音

每个混音最多可以包含16个声部，并且可以对每个声部创建独立的混音。您可以调节每个声部的各个混音相关参数：音量、声像等。

混音的基本步骤

1 触摸演奏组播放画面左侧的[Mixing]选项卡。

出现混音画面。



1 各声部的主类别

2 在3频段EQ/2频段EQ之间切换画面

3 各声部的EQ设置

4 各声部的参数值

5 更改声部1-16的画面

6 更改音频声部（不显示声部9-16）的画面

2 按[PART CONTROL]按钮→编号A [1] - [16]按钮选择想要调节参数值的声部。

注

通过触摸屏幕上的[Audio] (6)，显示音频声部。您可以设置与从A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔输入的音频数据（AD部分）和从[USB TO HOST]端子输入的音频数据（数字部分）*相关的参数。

*设备端口中设置为“Digital L/R”的音频数据

3 将光标移至各声部的参数并通过转动数据轮更改参数值。

注

• 有关更多详细参数设置，请按混音画面中的[EDIT]按钮打开编辑画面。

• 有关混音参数和混音编辑的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

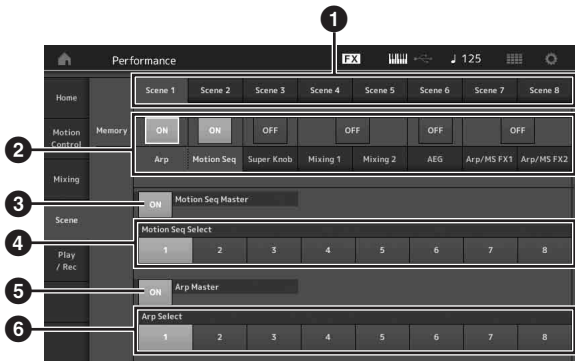
使用场景功能

您可以将琶音类型、动态音序器类型和声部参数值等所有参数设置作为“场景”存储在一起。有八个场景，您可以按 [SCENE] 按钮进行选择。

这对于播放单个演奏组时同时且大幅更改琶音类型和动态音序器类型很有用。

更改场景设置

- 1 触摸演奏组播放画面左侧的 [Scene] 选项卡。出现场景画面。



- 1 在场景1 – 8之间切换
- 2 打开/关闭各场景的功能
- 3 打开/关闭所有声部的动态音序器
- 4 当前所选场景的动态音序器类型
- 5 打开/关闭所有声部的琶音
- 6 当前所选场景的琶音类型

注

仅当在第2部分选择“Arp”和“Motion Seq”时，才会显示第3至6部分（请参见上图）。

- 2 根据需要设置场景1 – 8。

当对功能、动态音序器类型或琶音类型打开 [Memory] 时，对应的功能信息将自动保存到当前所选的 [SCENE] 按钮。通过按 SCENE [1] – [8] 按钮之一，将切换场景1 – 8，并且恢复对各场景存储的信息。

注

您也可以从任何其他操作画面更改场景设置。要执行该操作，请在按住 [SHIFT] 按钮的同时按 SCENE [1] – [8] 按钮之一。场景1至8分配到各个按钮。

- 3 根据需要存储演奏组（第32页）。

须知

如果您在未存储已编辑演奏组的情况下选择了另一个演奏组或关闭电源，则对场景所作的所有编辑操作将被清除。

速成指南 — 创建自己的现场设置

现场设置适用于现场演奏环境，因为可让您在所需演奏组中即时切换。只需将喜爱的演奏组归在一起，即可创建自己的现场设置。

将演奏组注册到现场设置

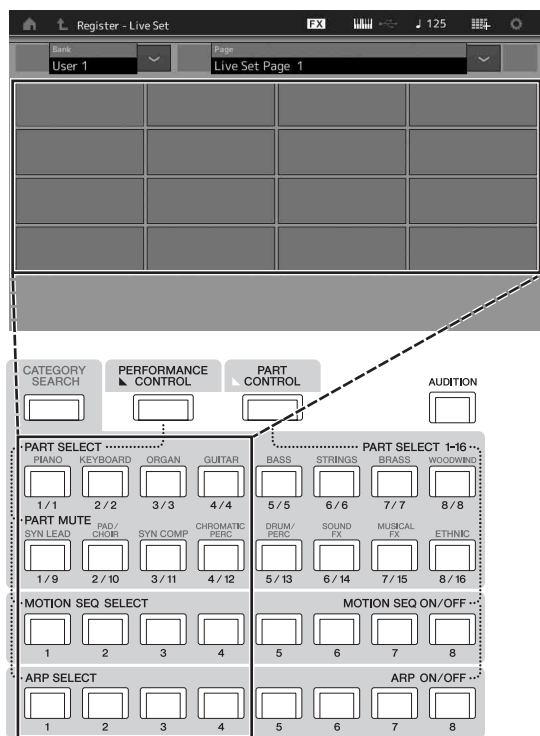
按照以下说明将演奏组存储到现场设置。

须知

- 将当前正在编辑的演奏组存储到现场设置之前，请先存储演奏组本身（第32页）。
- 如果您在未存储已编辑演奏组的情况下选择了另一个演奏组或关闭电源，则所作的所有编辑操作将被清除。

- 1 选择想要使用的演奏组。
- 2 当出现现场设置画面以外的任何其他画面时，请按住[SHIFT]按钮并按[LIVE SET]。出现现场设置画面。
- 3 触摸其中一个插槽并按[ENTER]按钮。当前所选的演奏组将被注册到该插槽中。

注
使用编号A [1] – [4]和[9] – [12]按钮、编号B [1] – [4]按钮或编号C [1] – [4]按钮，可以选择插槽。



现场设置画面

注册到插槽中的演奏组

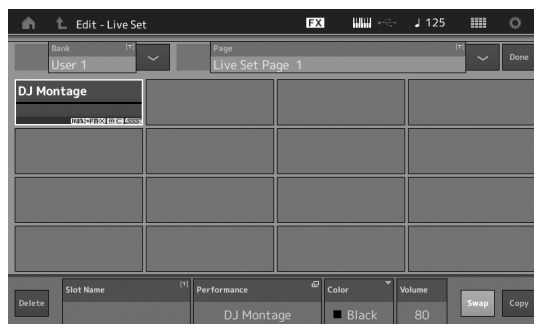
空插槽



将注册的演奏组分类到现场设置

可在现场设置编辑画面上更改注册到现场设置的演奏组的顺序。

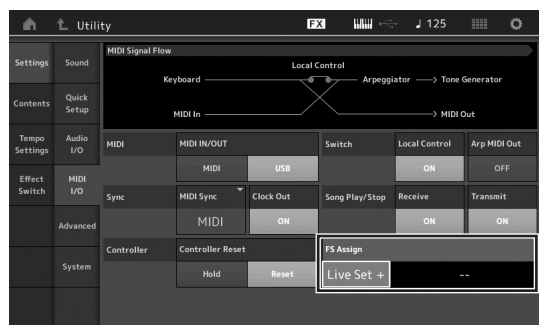
- 1 显示现场设置画面时按[EDIT]按钮。出现现场设置编辑画面。（如果预置库/资料库的现场设置打开，将不会显示现场设置编辑画面。）
- 2 选择包含想要移动的演奏组的插槽并触摸屏幕上的[Swap]。
[Swap]点亮，既可以更改插槽。



- 3 选择所需目的地插槽。
原始插槽和目的地插槽相互切换。

使用脚踏开关切换现场设置中存储的演奏组
 您可以使用连接的脚踏开关（FC4或FC5）切换演奏组。此操作的设置如下。

- 1** 将脚踏开关（**FC4**或**FC5**）连接到**FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]**插孔。
- 2** 按**[UTILITY]**按钮调出工具画面，然后触摸屏左侧的**[Settings]**选项卡→ **[MIDI I/O]**选项卡。
- 3** 将**“FS Assign”**设置为**“Live Set +”**或**“Live Set -”**。
 选择**“Live Set +”**时，以正序切换演奏组。选择**“Live Set -”**时，以倒序切换演奏组。



速成指南 — 编辑设置

本乐器具有各种针对声部、演奏组、效果和琶音的编辑画面。本章节说明如何通过组合多个声部创建原创演奏组。

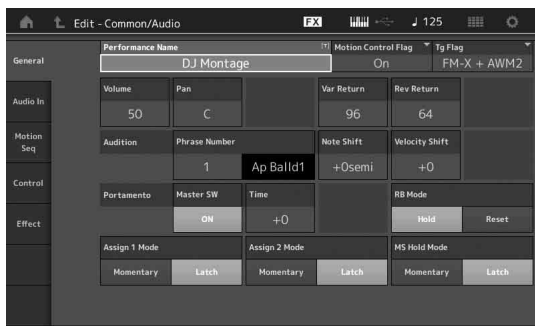
演奏组编辑

“演奏组编辑”是指通过更改组成演奏组的参数创建演奏组的过程。可以在演奏组编辑画面进行此操作。

编辑演奏组的基本操作

- 1 将光标移至演奏组播放画面上的演奏组名称，然后按[EDIT]按钮。
- 2 触摸屏幕左侧的[General]选项卡编辑演奏组。

演奏组编辑画面



存储演奏组

编辑后，将演奏组存储到内存记忆。
按[STORE]按钮存储演奏组。

须知

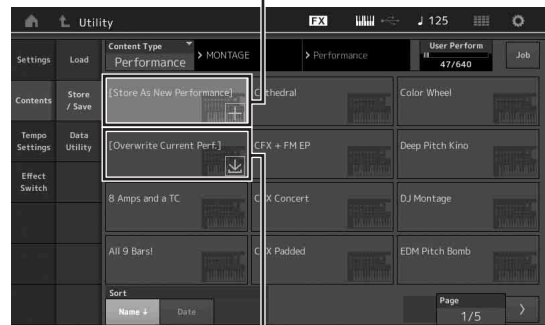
- 选择另一个演奏组或关闭电源时，已编辑的演奏组将丢失。
- 如果覆盖用户库中的演奏组，其将被永久删除。当您存储已编辑的演奏组时，注意不要覆盖任何重要的用户演奏组。重要数据务必保存到连接到[USB TO DEVICE]端口的USB闪存设备。有关保存的详细说明，请参见第53页。

注

演奏组编辑期间可以使用编号A [1] - [16]按钮选择任何所需声部，并编辑所选声部。

- 1 按[STORE]按钮调出存储画面。

正在存储新的演奏组



之前存储的演奏组

- 2 设置存储演奏组的目的地。
若要存储新编辑的演奏组，请触摸[Store As New Performance]部分中的“+”。
- 3 出现文本输入画面。输入已存储演奏组的名称。
有关输入字符的详细说明，请参见“基本操作和各个画面”中的“命名（输入字符）”（第17页）。
- 4 选择文本输入画面上的“Done”实际执行存储操作。

注

如果您正在覆盖之前存储的文件，步骤2之后会出现确认画面。选择“YES”执行存储操作。

声部编辑

“声部编辑”是指通过更改组成声部的参数创建声部的过程。可以在音素通用/键通用/操作器通用编辑画面和音素/键/操作器编辑画面进行此操作。可用的实际参数因声部类型而异。

标准声部（AWM2）编辑

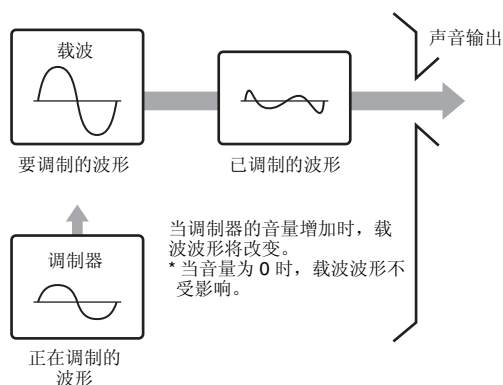
标准声部（AWM2）（具有音调起伏的乐器声音）最多可包含八个音素。音素是声部基本的最小单位。有两种类型的标准声部（AWM2）编辑画面：用于编辑所有八个音素通用设置的音素通用编辑画面，和用于编辑单个音素的音素编辑画面。

通过将各个参数（效果、EG等）应用到乐器声音的波形创建音素。本乐器的标准声部（AWM2）最多包含八个音素。

标准声部（FM-X）编辑

标准声部（FM-X）（分配的FM-X声音）最多可包含八个操作器。有两种类型的标准声部（FM-X）编辑画面：用于编辑所有八个操作器通用设置的操作器通用编辑画面，和用于编辑单个操作器的操作器编辑画面。

FM-X的缩写“FM”代表“频率调制”，是使用一个波形的频率调制另一个波形从而产生全新波形的特殊音源系统。通过MONTAGE的八个“操作器”产生波形。产生基本波形的操作器是“载波”，调制这些波形的操作器是“调制器”。这八个操作器均可用作载波或调制器。通过更改操作器组合的方式并控制电平和包络等其他参数调制，能够以高度复杂的方式生成层次丰富的声音。



鼓声部编辑

有两种类型的鼓声部编辑画面：用于编辑应用到所有鼓钥匙的设置的键通用编辑画面，和用于编辑单个键的琴键编辑画面。

鼓声部主要是分配到单个键的打击乐/鼓声音。通过更改分配的声音类型以及调节音高和EQ，可以创建各个鼓声部。
本乐器的鼓声部最多包含73键。

声部编辑的基本操作

- 1 将光标移至想要在演奏组播放画面上编辑的声部，然后按[EDIT]按钮。
- 2 确保ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮打开，然后触摸屏幕左侧的[Part Settings]选项卡 → [General]选项卡编辑所需声部。

■ 对于标准声部（AWM2）

对于音素通用编辑，按ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮。

对于音素编辑，从编号B [1] - [8]按钮中按要编辑音素的对应数字按钮。

■ 对于鼓声部

对于键通用编辑，按ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮。

对于键编辑，按要编辑鼓声部（BD、SD等）对应的编号B [1] - [8]按钮。

使用编号B [1] - [8]按钮可以切换各个乐器声音（分配到C1至C#2）的键。若要选择分配到C1至C#2的键以外的键，请打开画面上的“Keyboard Select”并弹奏分配到要编辑键的音符。

■ 对于标准声部（FM-X）

对于操作器通用编辑，按ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮。

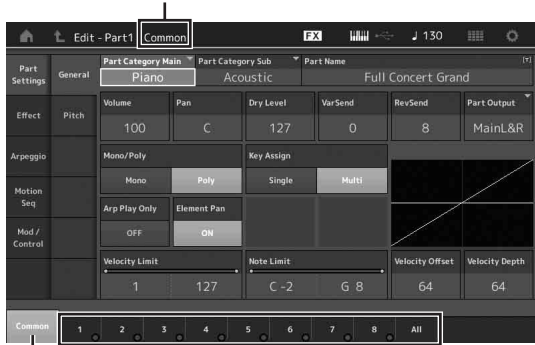
对于操作器编辑，从编号B [1] - [8]按钮中按要编辑操作器的对应数字按钮。

注

有关声部参数的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

■ 音素通用编辑画面

表示音素通用编辑画面激活。

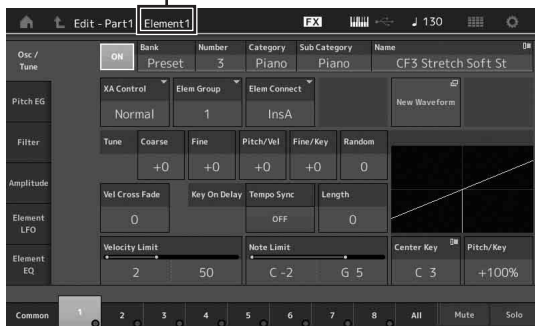


在音素通用编辑和音素编辑之间切换。

画面结构与键/操作器通用编辑画面相同。

■ 音素编辑画面

表示音素编辑画面激活。



画面结构与键/操作器编辑画面相同。

3 根据需要存储演奏组。

注

编辑声部期间可以通过按PART [COMMON]按钮选择任一所需演奏组，并编辑所选演奏组。

声部效果编辑

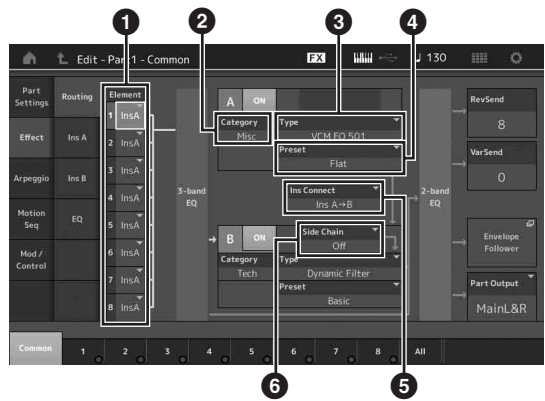
本乐器具有各种类型的效果，可在键盘演奏的所选声部中加入变化和混响。只需更改应用到预置声部的效果类型，即可立刻出现不同声音。以下说明介绍如何设置应用到声部的效果类型和相关参数，然后将设置作为用户演奏组存储。

1 将光标移至演奏组播放画面上要编辑的声部，然后按[EDIT]按钮。

2 按ELEMENT/OPERATOR [COMMON]按钮。

3 触摸屏幕左侧的[Effect]选项卡→ [Routing]选项卡。

出现用于音素通用编辑的效果画面。



① 各音素/键的输出

② 插入效果A的类别

③ 插入效果A的类型

④ 插入效果A的预置

⑤ 插入效果A和B之间的连接方法

⑥ 侧链/调制器的选择

4 设置各音素/键的输出 (①)。

5 选择对应插入效果A的参数 (效果类别 (②)、效果类型 (③) 和效果预置 (④))。

6 设置插入效果A和B之间的连接方法 (⑤)。

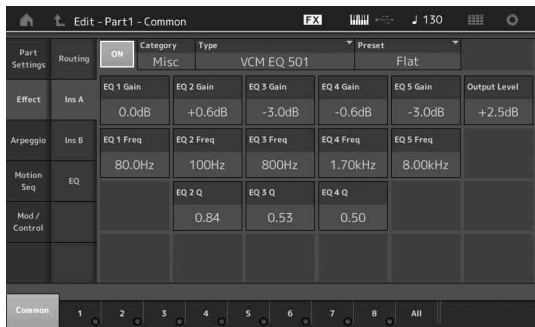
7 设置插入效果B的侧链/调制器 (⑥)。

注

侧链/调制器使用来自一个音轨的输出来控制不同音轨中的效果。您可以指定用于激活功能的效果类型，使非所选声部的输入信号或音频输入信号能够控制指定效果。

视效果类型而定，此触发称为“侧链”或“调制器”。

- 8 触摸屏幕左侧的[Ins A]选项卡。**
出现用于编辑步骤4中所选效果参数的画面。



- 9 根据需要设置参数。**
尝试通过精确编辑各效果类型的参数来缩小所需声音的范围。

比较功能

比较功能可在刚编辑的声音和其原始、未编辑状态之间切换，以便您试听编辑对声音的影响。

显示编辑画面时按[EDIT]按钮，使[EDIT]按钮闪烁。在此状态下，编辑之前的声音设置将暂时恢复，以便比较。再次按[EDIT]按钮可以返回原始状态。

- 10 使用相同操作编辑插入效果B。**

- 11 根据需要存储演奏组。**

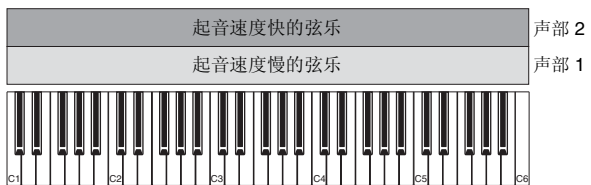
声部如何分配到演奏组

默认情况下（出厂时），预置库中提供演奏组的各个类型。对于某些演奏组，由于非常复杂，用户可能无法立即明白如何弹奏或使用。在本节，您将了解演奏组创建的典型方式，从而更好地理解如何弹奏和使用。本节包含典型的四个声部分配。

演奏组结构 层

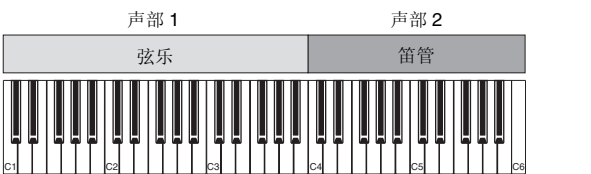
此方法可让您通过按任意音符同时弹奏多个（两个或更多）声部。

例如：通过合并两个相似声部（如两个不同的弦乐声部，每个声部的起音速度不同）创建更加浑厚的声音。



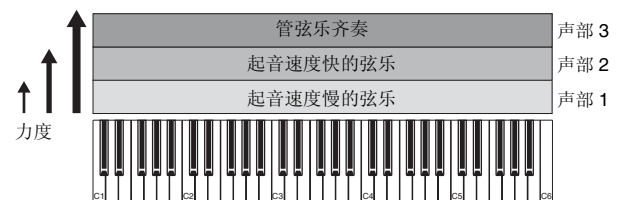
演奏组结构 按照音符范围分割

此方法可让您用左手和右手弹奏不同的声部。通过如下所示分别将弦乐声部分配到较低范围并将笛管分配到较高范围，您可以用左手弹奏弦乐伴奏，同时用右手弹奏笛管旋律。



演奏组结构 按照力度范围分割

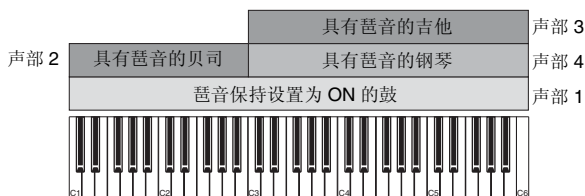
此方法可让您根据演奏力量（力度）触发不同声部。在以下示例中，以低力度弹奏音符将触发起音速度慢的弦乐声音。以中等力度弹奏音符将触发起音速度快的弦乐声音。以高力度弹奏音符将触发管弦乐齐奏。



演奏组结构

使用琶音

使用此方法，可以自己弹奏一个频段的所有声部。此类型的演奏组也使用分配到单个声部的不同琶音类型，使其更容易听起来像全频段。在以下示例中，即使释音，鼓组模板（通过琶音）也将无限播放，并且将通过左手演奏组播放贝司声部（通过琶音），而通过右手演奏组播放吉他伴奏（通过琶音）或钢琴琶音。此外，您可以通过按任一编号C [1] – [8]按钮更改各声部的琶音类型分配。



使用或组合上述四种方法可让您创建丰富多样的演奏组。默认情况下，已通过以上方法创建了预置库中存储的许多演奏组。尝试各种演奏组并了解适用于各个演奏组的方法。

通过合并声部创建演奏组

在预置库中查看预编程的演奏组之后，尝试创建自己的原创演奏组。在本节中，我们将通过合并两个声部创建演奏组。

选择演奏组

为进行演示，我们将钢琴声音分配到声部1。

1 将光标移至演奏组播放画面上声部1的声部名称，并在按住[SHIFT]按钮的同时按[CATEGORY SEARCH]按钮。

出现声部分类查找画面。

2 从演奏组列表中选择[Full Concert Grand]。

3 按[EXIT]按钮。

同时弹奏数个声部（层）

尝试通过将喜爱的声部分配到声部2组合两个声部。

1 将光标移至演奏组播放画面上声部2的声部名称，并在按住[SHIFT]按钮的同时按[CATEGORY SEARCH]按钮选择所需声音。

2 弹奏键盘。

声部1（钢琴）和声部2（以上已选择的声音）在一层中同时响起。

3 按[EXIT]按钮。

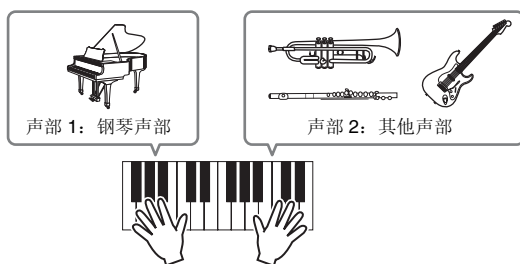
接下来，让我们用左手和右手弹奏不同声部。

分割

音符范围在键盘低部时将一个声部分配到声部1，音符范围在键盘高部时将另一个声部分配到声部2，如此即可用左手和右手弹奏不同的声部。



- ❶ 音高下限（该声部范围的最低音符）
 - ❷ 音高上限（该声部范围的最高音符）
- 1 触摸声部1的音高上限（❷）或将光标移至❷并按[ENTER]按钮。
 - 2 触摸屏幕左侧的[Keyboard]菜单将其打开。
 - 3 按对应键设置声部1的最高音符。
声部1范围部分中的音符编号改变。
 - 4 触摸声部2的音高下限（❶）或将光标移至❶并按[ENTER]按钮。
 - 5 按对应键设置声部2的最低音符。
声部2范围部分中的音符编号改变。
 - 6 触摸屏幕左侧的[Keyboard]菜单将其关闭。
 - 7 弹奏键盘。
用左手弹奏的音符发出钢琴声部（声部1）的声音，而用右手弹奏的音符发出所选的其他声部（声部2）的声音。

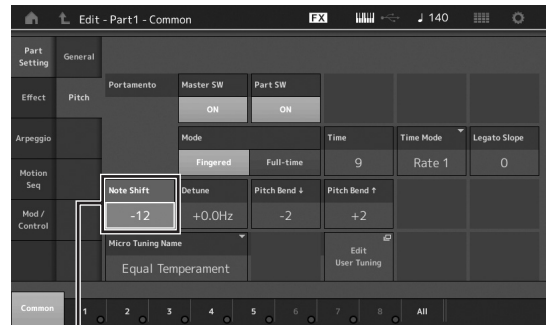


- 8 打开[PART CONTROL]按钮并使用控制滑杆1和2调节声部1和2的音量设置。

将分割声部的音符范围更改为低一个八度

将声部2的音符范围更改为低一个八度。

- 1 将光标移至声部2并按[EDIT]按钮进行声部编辑。
- 2 触摸屏幕左侧的[Part setting]选项卡→ [Pitch]选项卡。



音高切换

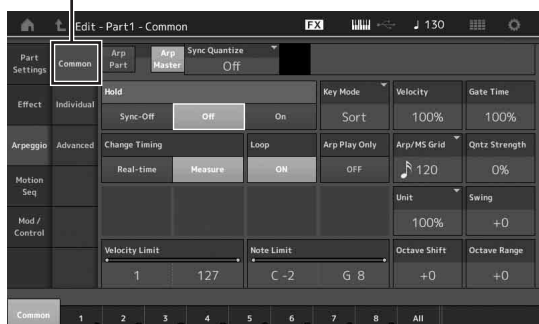
- 3 选择“Note Shift”调节音高。
以半音为单位切换音高。设置“-12”可使音符范围低一个八度。
- 4 弹奏键盘。

更改各声部的琶音设置

尝试更改各声部的琶音设置。您可以将最适合所需音乐风格的节奏或伴奏模式组分配到演奏组。

- 1 将光标移至声部1并按[EDIT]按钮调出音素通用编辑画面。
- 2 触摸屏幕左侧的[Arpeggio]选项卡→ [Common]选项卡（画面顶部附近）。
出现用于设置所有琶音类型通用琶音参数的画面。请注意，琶音保持参数和琶音类型选择均有用。当此参数设置为“on”时，即使释音，也会持续琶音播放。当鼓声音分配到声部，并且无论是否保持音符均要持续播放琶音（节奏模板）时，此参数应设置为“on”。

[Common] 选项卡

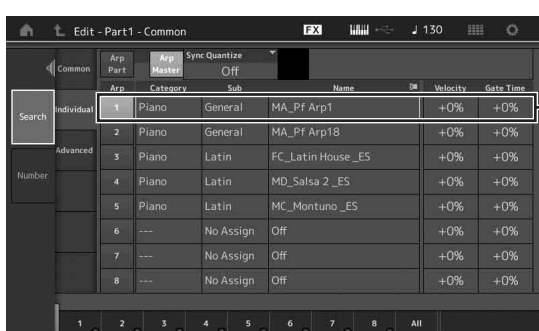


3 触摸[Individual]选项卡调出各琶音类型的设置画面。

4 触摸琶音类型并选择屏幕左侧的[Search]菜单。
(或者, 您可以按[CATEGORY SEARCH]按钮。)

类别决定乐器类型, 而子类别决定音乐类型。

琶音类型的设置



继续操作并根据需要以相同的方法分配其他琶音类型。

5 根据需要存储演奏组。

录制和播放

您可以将MIDI数据作为乐曲录制在本乐器上或将演奏组（音频数据）录制到插入MONTAGE的USB闪存设备。

术语

乐曲

本乐器上的乐曲与MIDI音序器上的乐器实际是相同的，并且在录制数据结束时播放自动停止。MONTAGE最多可以存储64首乐曲。

音轨

这是存储音乐演奏组（由MIDI事件组成）的音序器上的存储位置。MONTAGE提供16个音轨，与16个混音声部对应。

实时录制

当随节拍器弹奏时，本乐器录制演奏组数据。实时录制有三个可用方法：替换、叠加、切入/切出。

- 替换可让您用新数据覆盖已录制的音轨，删除之前录制的的数据。
- 叠加可让您将更多数据添加到已包含数据的音轨—换句话说就是将新的音符录制在之前音符之上。
- 切入/切出可让您有选择性地重新录制音轨的指定部分。

MIDI录音

本乐器具有用于将键盘演奏组录制为MIDI数据的演奏组录制器（内置多音轨音序器）。此功能可让您立即存储浮现于脑海的乐句。您可以使用DAW创建完整复杂的多乐器编曲以及完整的乐曲。

录制到音轨

在本节中，您将了解如何通过将声部录制到音轨1来录制键盘演奏。但是，首先需要设置用于录制的MONTAGE。

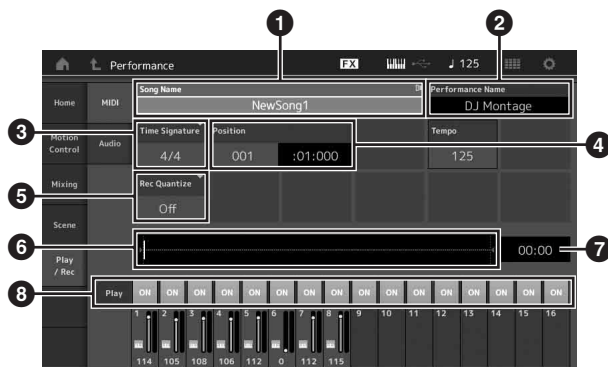
- 1 触摸演奏组播放画面左侧的[Play/Rec]选项卡。出现录制画面。
- 2 触摸屏幕左侧的[MIDI]选项卡。

- 3 按[●]（录音）按钮。

出现录音设置画面。

注

或者，您只需按演奏组画面中的[●]（录音）按钮，可立即执行步骤1-3。



- 1 乐曲名称
- 2 当前所选的演奏组名称
- 3 拍号（表头）
- 4 位置（录制/播放的起始位置）
- 5 量化
- 6 对应整个音序的位置
- 7 整个音序的录制时间
- 8 各音轨播放打开/关闭

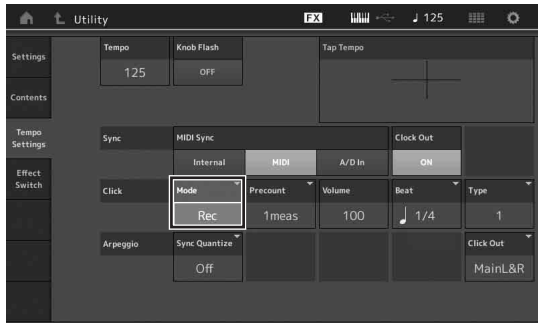
- 4 在录音设置画面上设置以下参数。

- 4-1 将光标移至拍号（表头）（3），然后设置值。对于本示例，将其设置为“4/4”。
- 4-2 在录音量化中将量化设置为“240 (8th note)”（5）。此方便的功能可让您在录音时实时自动量化音符（或“整理”其时间）。量化将音符事件的时间分配到最近的节拍。通常，应设置音符中的最小音符值（如果从乐谱弹奏时）。
- 5 完成录制设置后，按[▶]（播放）按钮开始录音。
按[▶]（播放）按钮，然后在计时后开始实际录制。
- 6 弹奏结束后，按[■]（停止）按钮停止录制。
如果弹错音符，请按[■]（停止）按钮，然后重试录制。

以节拍录制

按照下列步骤在MIDI录音期间使用节拍。

- 1 按[UTILITY]按钮并触摸屏幕上的[Tempo Settings]调出速度设置画面。将“Mode”设置为“Rec”。

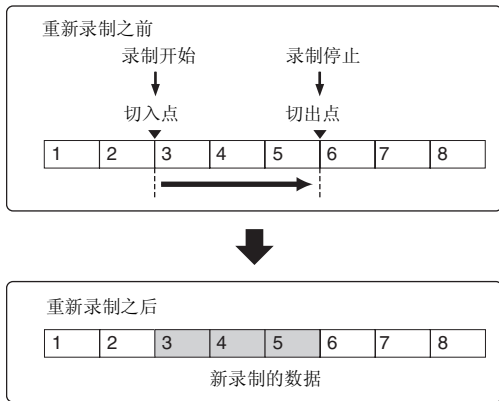


注

设置为“Rec/Play”时，节拍在MIDI录音和播放期间发出声音。设置为“Always”时，节拍始终发出声音。

重新录制乐曲的指定部分（切入/切出）

使用切入/切出录制方法仅录制音轨的指定部分。如果设置起点（切入）和终点（切出），然后从乐曲的开头开始录制，将仅在切入和切出点之间进行实际录制。在以下八小节示例中，仅重新录制第三至第五小节。



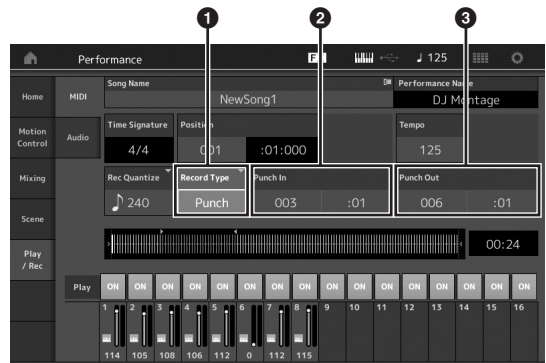
注

请注意，切入/切出方法始终替换（破坏）指定部分的原始数据。

若要在上述情况中执行切入/切出录制，请预先在录音设置画面上设置以下参数。

- 1 “Record Type”: “punch”
- 2 切入: 003:01
从该点关闭录制音轨的播放，且键盘演奏将被录制到音轨。

- 3 切出: 006:01
在该点结束录制，且开始正常播放录制音轨。



取消最近录制（撤销/恢复）

撤销作业将取消在最近录制片段中所做的更改，并将数据恢复为其之前状态。恢复只有在使用撤销后才能使用，可让您恢复撤销之前所做的更改。

- 1 撤销（如果未进行录制，此画面不可用。）
触摸[Undo]时，画面提示您进行确认。选择撤销将取消之前的录制。



- 2 恢复（如果未进行撤销操作，此画面不可用。）
触摸[Redo]时，画面提示您进行确认。选择恢复将恢复所做的更改。

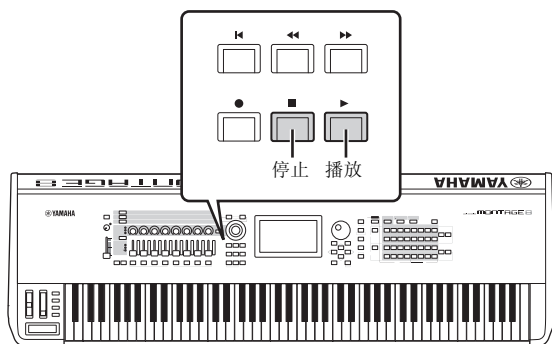


播放乐曲

在本节中，您将了解如何在播放录制的乐曲时使用方便的静音/独奏功能。

乐曲播放

- 1 按[▶]（播放）按钮开始播放乐曲。

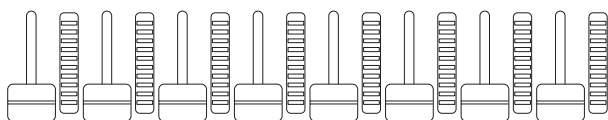


注
若要调节乐曲的音量，请使用[MASTER VOLUME]滑杆。

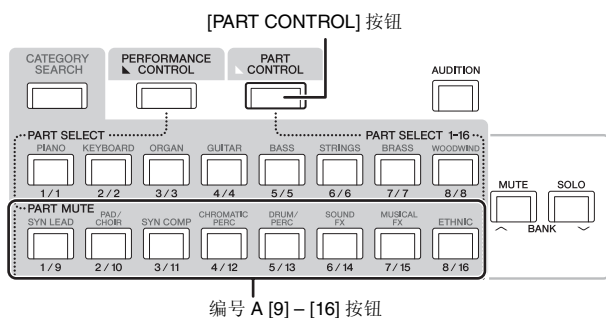
- 2 按[■]（停止）按钮停止乐曲。

调节各声部的音量

您可以使用面板滑杆调节八个声部每一个的音量。



当前选择音轨1-8之一时，八个滑杆用于调节声部1-8的音量。选择音轨9-16之一时，滑杆用于调节声部9-16的音量。打开[PART CONTROL]按钮并在编号A [9] - [16]按钮之间按所需数字按钮，可以选择音轨。



除了滑杆之外，旋钮1-8可用于实时影响乐曲播放的声部设置。有关详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

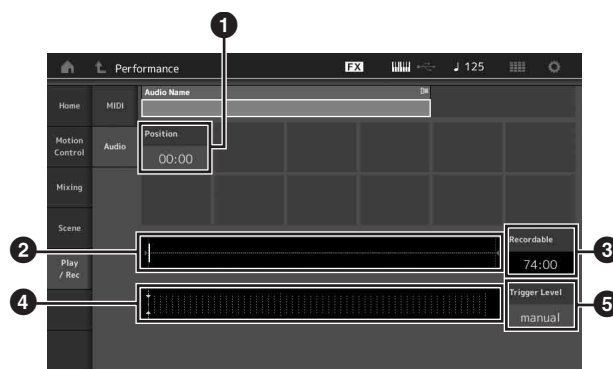
将您的演奏录制为音频

您在MONTAGE上的演奏可作为WAV格式（44.1-kHz，24位，立体声）音频文件录制到USB闪存设备。录制电平固定，最多可以持续录制74分钟（假定USB存储设备可用存储空间充足）。

须知

录制、播放期间或正在保存录制的音频文件时，切勿关闭MONTAGE或所选存储设备。上述时间关闭这两个设备可能导致无法继续访问存储设备。

- 1 将USB闪存设备连接到MONTAGE的[USB TO DEVICE]端口。
- 2 触摸演奏组播放画面左侧的[Play/Rec]选项卡。出现录制画面。
- 3 触摸屏幕左侧的[Audio]选项卡。
- 4 按[●]（录音）按钮设置音频录音。出现录音设置画面。



- 1 播放位置
 - 2 整个音频数据中的当前播放位置
 - 3 可用录制时间
 - 4 电平表
 - 5 触发电平
- 5 设置所需触发电平（5）。
- 如果将触发电平设置为“manual”，只要按[▶]（播放）按钮，即开始录制。或者，如果设置1和127之间的值，只要播放音量超过该电平，将自动开始录制。此处设置的电平将在电平表（4）中以蓝色的三角形表示。为获得最佳结果，请尽量将此参数设置地很低以捕获整个信号，但又不能过低而录制不需要的噪音。

6 按[▶]（播放）按钮。

如果已将触发电平设置为“manual”，按[▶]（播放）按钮之后，将立即开始录制。录制时，[●]（录音）按钮将以红色点亮，而[▶]（播放）按钮将以绿色点亮。如果已设置1和127之间的值作为触发电平，只要播放音量超过该电平，将自动开始录制。

7 弹奏键盘。

如果将触发电平设置为1和127之间的值，只要播放音量超过该电平，将自动开始录制。

8 弹奏结束后，按[■]（停止）按钮。

录制的音频文件将被保存在所选设备中。

播放音频文件

如下所述，MONTAGE可以播放来自USB闪存设备的音频文件（.wav），无论其由乐器本身创建，还是来自其他源。

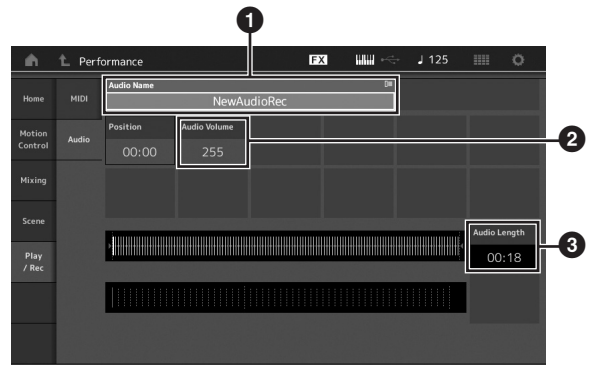
1 将USB闪存设备连接到MONTAGE的[USB TO DEVICE]端口。

2 触摸演奏组画面左侧的[Play/Rec]选项卡→[Audio]选项卡。

3 触摸“Audio Name”，然后选择屏幕左侧的[Load]菜单。

4 选择源USB闪存设备和文件夹。

5 选择USB闪存设备上的所需文件（.wav）执行加载操作。



① 音频名称

② 音频音量

③ 音频长度

6 按[▶]（播放）按钮。

音频文件将开始播放。

7 将光标移至“Audio Volume”（②），然后使用数据轮调节播放音量。

8 按[■]（停止）按钮停止播放。

注

请记住，音频播放期间，您也可以在键盘上弹奏所选的演奏组。

用作主控键盘

主控键盘功能最多可让您在每个演奏组中分配八个独立的区域，用作主控键盘控制器。

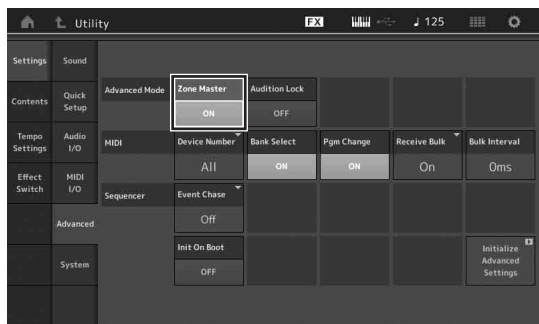
您可以通过与现场设置组合，随时立即调出用于控制外接MIDI设备的设置。因此，现场演奏时，您可以按顺序更改并控制外接MIDI音源。

进行用作主控键盘的设置—区域

将MONTAGE用作主控键盘时，最多可以将键盘分为八个独立的区（称为“区域”）。不同的MIDI通道以及旋钮和控制滑杆的不同功能可分配到各个区域。由此通过一个键盘即可同时控制内置复合音色音源的多个声部，或在多个不同通道上控制外接MIDI乐器的演奏组，以及本合成器自身的内置演奏组—可让您使用MONTAGE有效进行多个键盘的工作。您可以设置八个区域相关的参数并存储设置。

首先，通过激活区域设置将MONTAGE设置为主控键盘。

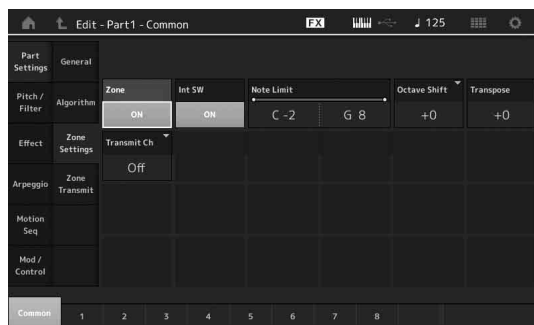
- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面。
- 2 触摸屏幕左侧的[Settings]选项卡→ [Advanced]选项卡。
- 3 触摸[Zone Master]将其打开。



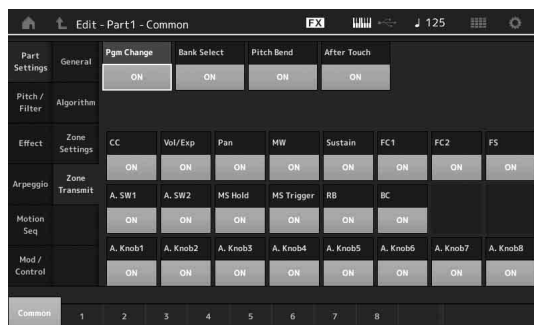
- 4 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

接下来，根据主控键盘（区域）对各个演奏组进行设置。

- 1 按[PERFORMANCE]按钮调出演奏组播放画面。
- 2 将光标移至当前所选演奏组的所需声部并按[EDIT]按钮编辑该声部。
- 3 触摸屏幕左侧的[Part Settings]选项卡→ [Zone Settings]选项卡。
- 4 触摸[Zone]将其打开。
- 5 设置区域相关参数，如MIDI发送通道和音高限制。



- 6 触摸[Zone Transmit]选项卡根据需要设置发送开关。



完成这些设置后，按[STORE]按钮存储演奏组。

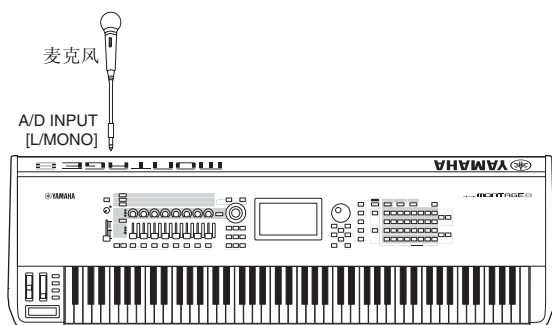
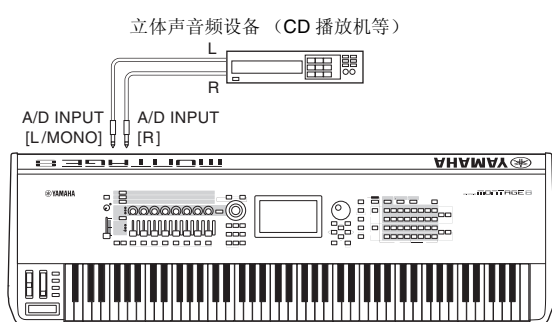
有关区域设置的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

连接麦克风或音频设备

随着A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔输入的声音弹奏键盘

您可以将A/D输入声（如您通过麦克风、CD播放机或合成器的声音）作为音频输入声部进行分配。音量、声像和效果等各个参数可设置到此声部，且声音与键盘演奏的声音一起输出。

- 1 确保关闭本乐器的电源并将A/D INPUT [GAIN]旋钮设置到最小。
- 2 将音频设备或麦克风连接到后面板上的A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔。



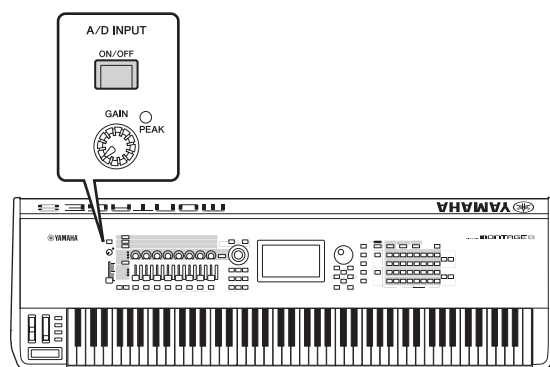
注
推荐标准动圈话筒。（本乐器不支持幻象供电的电容麦克风。）

- 3 打开连接的音频设备，然后打开MONTAGE。
- 4 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸屏幕左侧的[Settings]选项卡→[Audio I/O]选项卡。

- 5 根据连接到A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔的各个设备设置“Mic/Line”参数。

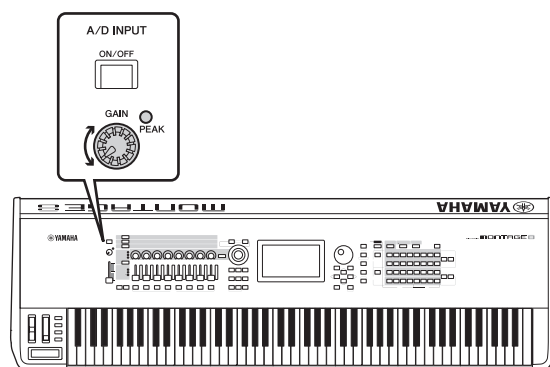
连接麦克风等低输出电平的设备时，将此参数设置为“Mic”。连接高输出电平的设备（如合成器键盘、CD播放机、便携式音乐播放器）时，将此参数设置为“Line”。

- 6 按A/D INPUT [ON/OFF]按钮使其指示灯点亮。此设置启用要从连接的音频设备输入的音频信号。



- 7 使用[GAIN]旋钮调节输入电平。

注
使用[GAIN]旋钮调节输入电平，使PEAK LED仅在输入声最响时短暂点亮。



- 8 按[PERFORMANCE]按钮，然后选择所需演奏组。

当您对着麦克风唱歌或播放音频设备时，弹奏键盘。

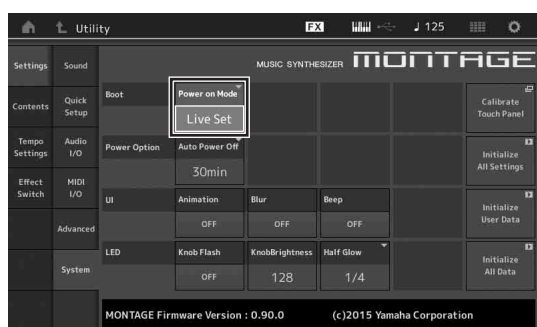
进行总体系统设定

您可以在工具画面设置各个参数。特别是可以通过触摸[Settings]选项卡设置应用到本乐器整个系统的参数。一旦按[EXIT]按钮返回原始画面，即会激活您在工具画面所做的更改。本节说明与整个系统设置相关的一些有用功能。

设置自动开机任务

您可以决定打开电源时自动调出哪个画面：现场设置画面还是演奏组播放画面。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[System]选项卡。
- 2 在[Power on Mode]中，选择“Live Set”（现场设置画面）或“Perform”（演奏组播放画面）作为启动画面。



- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

设置按钮指示灯表现

您可以控制按钮指示灯的变暗。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[System]选项卡。
- 2 将“Half Glow”设置为“Off”、“1/4”或“1/2”。
选择“Off”时，变暗功能关闭。
选择“1/4”时，微弱点亮状态下的按钮亮度降低为完全点亮状态的25%。此亮度水平适合舞台等黑暗环境。
选择“1/2”时，微弱点亮状态下的按钮亮度降低为完全点亮状态的50%。此亮度水平适合难以分辨按钮是微弱点亮还是熄灭的明亮环境（如室外）。
- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

打开/关闭各种功能

您可以通过触摸工具画面上的[System]选项卡设置各种功能。

打开/关闭动画

您可以如下打开/关闭画面转换的动画。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[System]选项卡。
- 2 在“Animation”中选择“ON”或“OFF”打开或关闭动画。



- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

打开/关闭画面模糊效果

选择任一画面时，之前选择的画面变模糊。您可以如下打开/关闭此功能。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[System]选项卡。
- 2 将“Blur”设置为“ON”或“OFF”打开或关闭模糊效果。
- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

打开/关闭提示音

您可以如下打开/关闭提示音（确认操作、菜单/参数选择等）。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[System]选项卡。
- 2 将“Beep”设置为“ON”或“OFF”打开或关闭提示音。
- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

打开/关闭超级旋钮的闪烁

在默认设置中，超级旋钮以当前节拍闪烁。您可以如下打开/关闭此闪烁。

当此功能关闭时，超级旋钮保持持续点亮。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[System]选项卡。
- 2 在“Knob Flash”中选择“ON”或“OFF”打开或关闭闪烁。

触摸面板校正

如果触摸面板偶尔不响应或响应不稳定，可能需要校正触摸面板。

- 1 按住[UTILITY]按钮并按PART [COMMON]按钮。
出现工具画面，已选择[Calibrate Touch Panel]。
- 2 按[ENTER]按钮。
- 3 出现白色方格。触摸方格校正触摸面板，并继续触摸后续白色方格直至操作完成。

注

或者，您可以触摸[UTILITY] → [Settings] → [System]调出系统设置画面并触摸[Calibrate Touch Panel]。

更改主音调

您可以调节MONTAGE的调音。进行合奏时此功能很有用，可以配合其他无法轻易调音的乐器（如钢琴）的音高。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[Sound]选项卡。

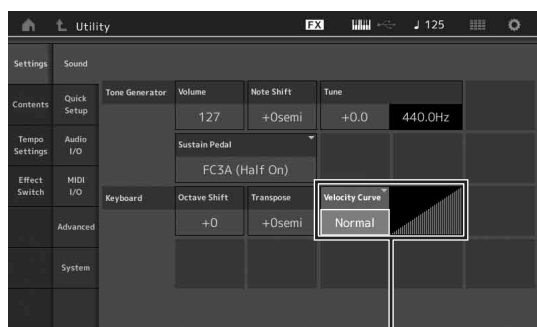


- 2 选择“Tune”并使用数据轮更改参数。
在此示例中，我们将值从“440 Hz”更改为“442 Hz”。由于调音参数以音分（1音分=半音的1/100）为单位进行调节，右侧显示以赫兹为单位的对应值。转动数据轮将值更改为“+8.0”。根据需要使用调谐器进行更加精确的调音。
- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

更改力度曲线

这五条曲线决定如何根据您在键盘上演奏音符的力度（力量）来生成并传送实际的力度。画面中显示的图形表示力度响应曲线。（横线表示接收到的力度值（弹奏力度），而竖线表示传送到内部/外部音源的实际力度值。）

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸[Settings]选项卡→[Sound]选项卡。

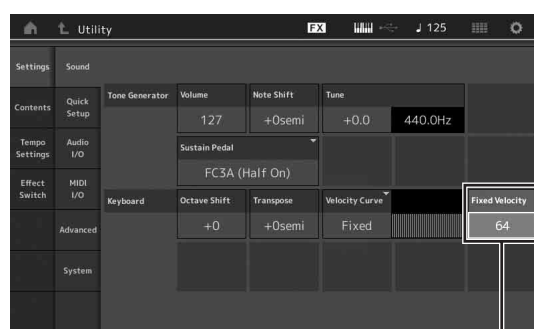


力度曲线

- 2 从画面左侧的弹出菜单中选择“Velocity Curve”并根据需要更改曲线设置。

Normal	该线性“曲线”在键盘弹奏力量（力度）与实际声音变化间产生一对一的对应关系。
Soft	该曲线则增加响应，特别是对于较低力度。
Hard	该曲线则增加响应，特别是对于较高的力度。
Wide	该曲线可增强您的弹奏力度，使得较柔和的弹奏产生较低力度，而较用力的弹奏相应产生较大的力度。因此，您可以使用此设置扩大动态范围。
Fixed	此设置可使声音变化量（在以下固定力度中设置）在任何弹奏力度下都保持一致。

当力度曲线的参数设置为“Fixed”时您弹奏音符的力度固定为此处设置值。



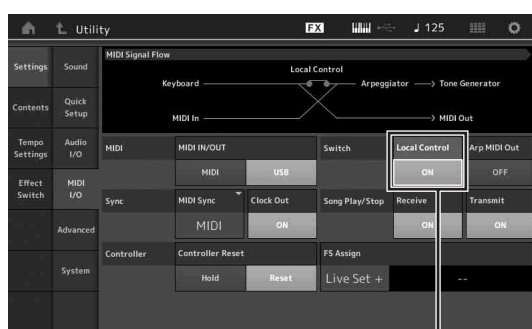
设置固定力度值

- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。

设置本地控制打开/关闭

本地控制通常设置为打开；但是在某些情况下（与计算机和音序器程序配合使用时），您可能想要将其关闭，使键盘不弹奏内置声部，但在键盘上弹奏音符时，仍通过MIDI OUT端口传送合适的MIDI信息。此外，在本乐器中正确处理输入的MIDI信息。

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面并触摸屏幕左侧的[Settings]选项卡→[MIDI I/O]选项卡。
- 2 将“Local Control”设置为“ON”或“OFF”。
- 3 按[EXIT]按钮。
将存储设置并返回前一画面。



本地控制

连接外接MIDI乐器

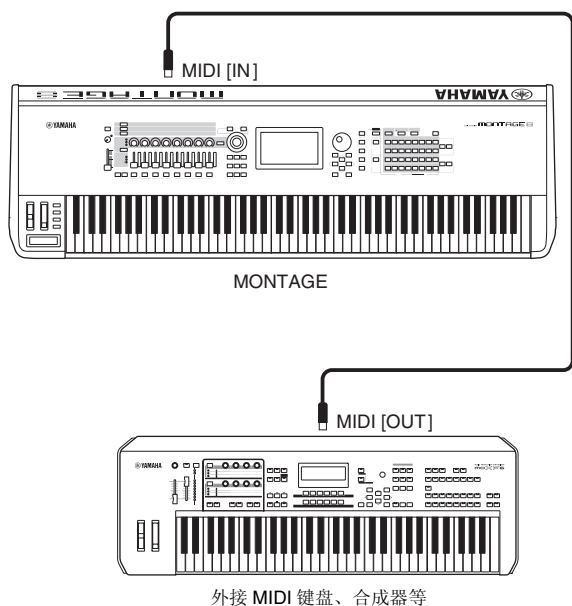
通过标准MIDI线缆（另售），您可以连接外接MIDI乐器并从MONTAGE进行控制。同样，您可以使用外接MIDI设备（如键盘或音序器）控制MONTAGE上的声音。以下是几种不同的MIDI连接示例，使用与您的预期设置最接近的一种方法。

注

可使用内置接口、MIDI端口或[USB TO HOST]端口进行MIDI数据的发送/接收；但是，无法同时使用。按[UTILITY]按钮→[Settings]选项卡→[MIDI I/O]选项卡选择要用于MIDI数据传输的端口。当您使用本章节中的说明时，请将“MIDI IN/OUT”设置为“MIDI”，因为此处的连接示例使用MIDI。

从外接MIDI键盘或合成器控制MONTAGE

使用外接键盘或合成器远程选择和弹奏MONTAGE的演奏组。

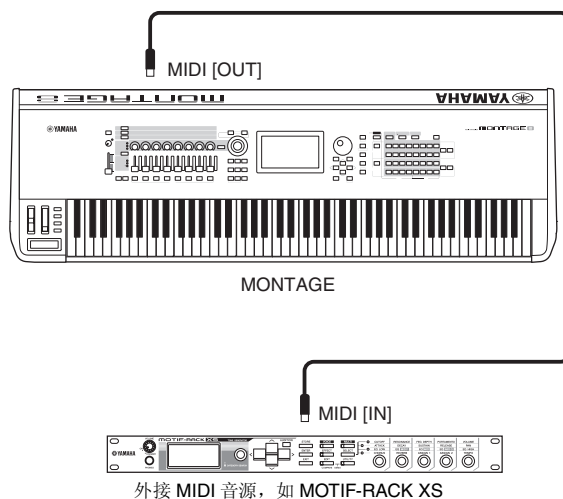


MIDI发送和接收通道

请务必使外接MIDI乐器的MIDI发送通道与MONTAGE的MIDI接收通道相匹配。关于设置外接MIDI乐器MIDI发送通道的详细信息，请参见该乐器的使用说明书。MONTAGE各MIDI接收通道编号对应各声部编号，如通道1对应声部1，通道2对应声部2等。

从MONTAGE控制外接MIDI键盘或合成器

此连接可通过弹奏MONTAGE或从MONTAGE播放乐曲来使外接MIDI音源（合成器、音源模块等）发声。当您想要使其它乐器与MONTAGE一起发声时，请使用此连接。



通过MIDI通道分割MONTAGE和外接音源之间的声音

使用上述连接示例，您可以弹奏两种乐器并使其分别发出不同声部的声音—例如，当乐曲播放MONTAGE的声音时使键盘演奏发出外接乐器的声音。若要使用此功能，必须将MONTAGE的发送通道和外接音源的接收通道设置为相同的通道编号。MONTAGE各MIDI发送通道编号对应各声部编号，如通道1对应声部1，或通道2对应声部2。但是，您可以通过以下步骤选择所需发送通道。

按[UTILITY]→[Settings]→[Advanced]，然后将“Zone Master”设置为“ON”。若要编辑声部，请触摸[Part Settings]→[Zone Settings]调出区域设置画面。检查“Zone Transmit”中的MIDI发送通道，如有必要，请更改此参数。当您只想让外接音源发声时，请调低MONTAGE的主音量，或通过以下操作将“Local Control”设置为“off”：[UTILITY]→[Settings]→[MIDI I/O]调出MIDI设置画面，然后将“Local Control”设置为“off”。关于如何设置外接MIDI乐器MIDI接收通道的信息，请参见该MIDI乐器的使用说明书。

使用连接的计算机

通过将MONTAGE连接到计算机，可以使用计算机上的DAW或音序软件制作您原创的乐曲。

注

缩写DAW（数字音频工作站）指的是用于录音、编辑和混合音频及MIDI数据的音乐软件。主要的DAW应用程序为Cubase、Logic、Ableton Live和ProTools。

连接计算机

将MONTAGE连接到计算机时，需要使用USB线缆和Yamaha Steinberg USB Driver。请按照下列说明进行操作。请注意，通过USB线缆可传送音频数据和MIDI数据。

1 请从我们的网站下载最新Yamaha Steinberg USB Driver。

单击Download按钮之后，对压缩文件进行解压缩。

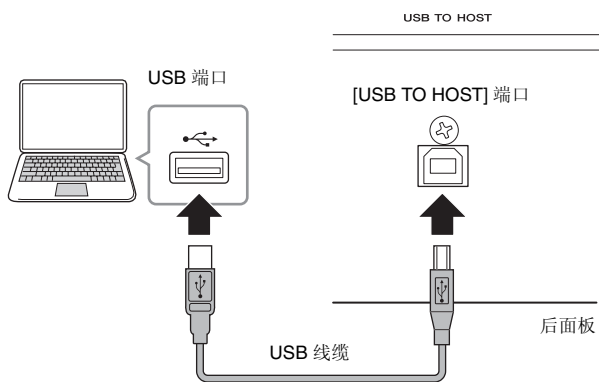
<http://download.yamaha.com/>

注

- 在以上网站上也可找到有关系统要求的信息。
- Yamaha Steinberg USB Driver可能会修订及更新，恕不另行通知。请务必在上述网站查看和下载最新版本。

2 将Yamaha Steinberg USB Driver安装到计算机。

有关安装的说明，请参见下载的文件包中附带的在线安装指南。将本乐器连接到计算机时，请如下所示将USB线缆连接到本乐器的[USB TO HOST]端口和计算机的USB端口。

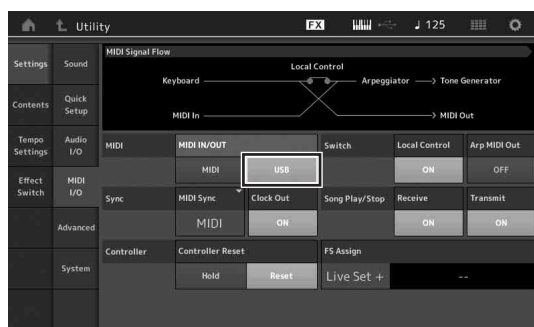


3 按[UTILITY]按钮调出工具画面。

4 触摸画面左侧的[Settings]选项卡→ [MIDI I/O]选项卡。

5 将“MIDI IN/OUT”设置为“USB”。

确认本乐器的[USB TO HOST]端口已启用。



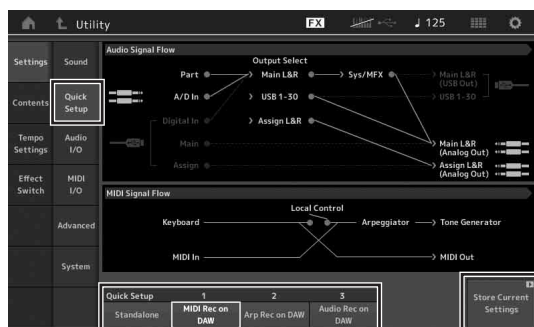
6 根据个人偏好进行音频数据的输入和输出设置。可以从[UTILITY]→[Settings]→[Audio I/O]进行更改。

使用快速设置功能更改音频和MIDI数据相关参数，调出专门编程的预置即可对计算机/音序器相关的不同应用程序快速重新配置MONTAGE。

要执行该操作，请触摸画面左侧的[Settings]选项卡→[Quick Setup]选项卡调出快速设置画面。触摸[Store Current Settings]可以将所需设置存储到任意1至3快速设置。

注

有关快速设置功能进行设置的可用参数的详细信息，请参见参考说明书PDF文件。



快速设置 1 至 3

使用[USB TO HOST]端口时的注意事项

将计算机连接至[USB TO HOST]端口时，请务必遵循以下要点。否则会有计算机死机和数据损坏或丢失的危险。

如果计算机或本乐器死机，重新启动应用程序软件或计算机操作系统，或者关闭本乐器电源再打开。

须知

- 请使用**AB型USB**线缆。
- 将计算机连接到[USB TO HOST]端口之前，请退出计算机的任何节能模式（例如暂停、睡眠、待机）。
- 在接通本乐器电源之前，请将计算机连接到[USB TO HOST]端口。
- 在接通或切断本乐器电源或者从[USB TO HOST]端口插拔**USB**线缆之前，请执行以下内容。
 - 关闭计算机上任何打开的应用程序软件。
 - 确认未从本乐器传送数据。（仅在键盘弹奏音符或播放乐曲时有数据传输。）
- 当计算机与本乐器相连时，执行下列操作时中间应至少等待**6秒钟**：**(1)** 关闭本乐器电源然后再次打开时，或者 **(2)** 交替连接/断开**USB**线缆时。

MIDI通道和MIDI端口

MIDI数据被分配到16个通道中的一个，本合成器能通过16个MIDI通道同时演奏16个独立声部。但是，使用另外的MIDI“端口”（每个端口支持16个通道）可打破16通道的限制。一根MIDI电缆的标准为可以最多同时使用16通道处理数据，而USB连接可以处理更多的数据—这就有赖于MIDI端口的使用。每个MIDI端口可以调用16个通道，USB连接最多允许8个端口的使用，结果是：可以在计算机上使用最多128个通道（8个端口 x 16个通道）。

使用USB线缆将本乐器连接到计算机时，MIDI端口的定义如下：

端口1

本乐器上的音源模块只能识别和使用此端口。当将MONTAGE用作外接MIDI乐器或计算机的音源弹奏时，您应在相连的MIDI设备或计算机上将MIDI端口设定为1。

端口3

此端口用作MIDI Thru端口。通过[USB TO HOST]端口在端口3接收到的MIDI数据将通过MIDI [OUT]端口再次传送到外接MIDI设备。

通过MIDI [IN]端口在端口3接收到的MIDI数据将通过[USB TO HOST]端口再次传送到外接设备（计算机等）。使用USB连接时，请确定要匹配MIDI发送端口和MIDI接收端口，以及匹配MIDI发送通道和MIDI接收通道。请务必根据上述信息设定与本乐器相连的外接设备的MIDI端口。

音频通道

MONTAGE的音频信号可输出到[USB TO HOST]端口和OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔。

在连接计算机时，请使用[USB TO HOST]端口。在此情况下，当采样频率为44.1 kHz时，最多可使用32个音频通道（16个立体声通道），当采样频率在44.1 kHz和192 kHz之间时，最多可使用8个音频通道（4个立体声通道）。如下进行输出至通道分配：
[EDIT] → [Part Settings] → [General]画面中的“Part Output”。

MONTAGE的音频信号可从[USB TO HOST]端口和A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔输入。

最多可将6个通道（3个立体声通道）的音频输入到[USB TO HOST]端口。在混音画面或演奏组编辑画面中设置输出电平。信号输出到OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔（2个通道）。此外，最多2个音频通道（1个立体声通道）可输入到A/D INPUT [L/MONO]/[R]插孔。信号发送到MONTAGE的A/D输入部分。有关更多详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

使用计算机制作乐曲

通过将MONTAGE与MONTAGE相连计算机上的DAW软件组合使用，您可充分利用以下功能及应用。

- 将MONTAGE演奏的MIDI录音和音频录音录制到DAW软件中。
- 使用MONTAGE音源从DAW软件播放乐曲。

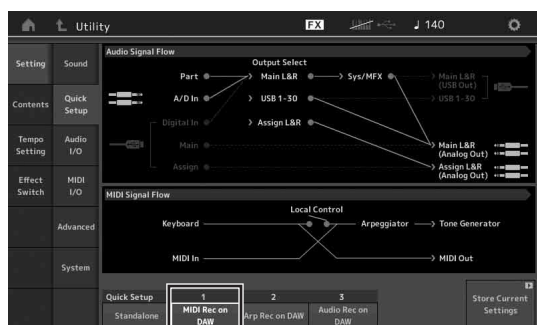
本章节中概述了在连接完成（第49页）后将计算机上的DAW软件与MONTAGE组合使用的方法。

将您在MONTAGE上的演奏作为MIDI数据录制到计算机（不录制琶音播放）

通过此方法，可将您在MONTAGE上的演奏仅作为MIDI数据录制到DAW中。请记住，无法录制琶音播放。

设置MONTAGE

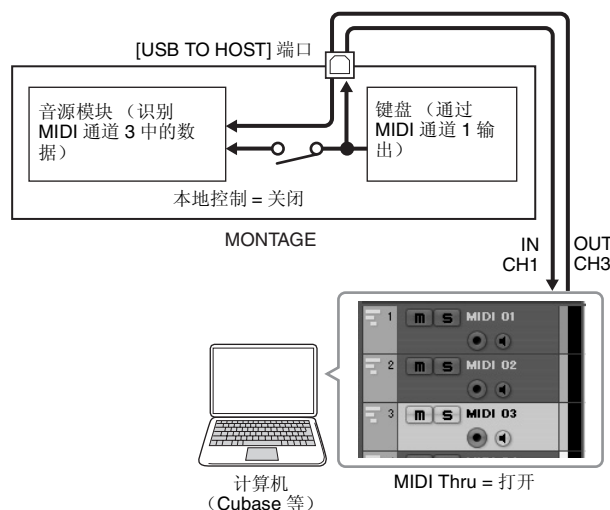
- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面。
- 2 触摸画面左侧的[Settings]选项卡→ [Quick Setup]选项卡调出快速设置画面。
- 3 选择“Quick Setup”的“1 (MIDI Rec on DAW)”。



- 4 按[EXIT]按钮选择想要录制的演奏组。

设置DAW软件

- 1 在DAW软件上将MIDI Thru设置为“on”。
通过将MIDI Thru设置为“on”，弹奏键盘所产生的以及发送到计算机的MIDI数据将返回到MONTAGE。如下示例所示，根据录制音轨的设置，从MONTAGE发送然后通过MIDI通道1录制到计算机的MIDI数据将通过MIDI通道3从计算机返回到MONTAGE。因此，MONTAGE的音源将使弹奏键盘产生的MIDI数据发出如同通道3中的MIDI数据一样的声音。



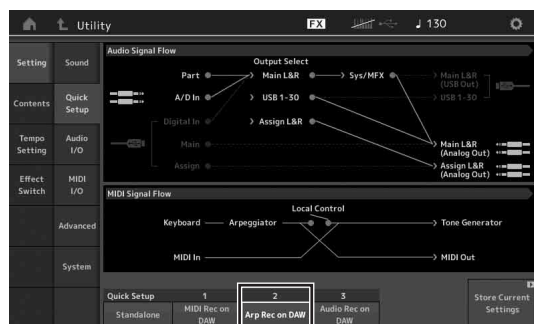
- 2 将MONTAGE演奏录制到DAW软件中。

将您在MONTAGE上的演奏作为MIDI数据录制到计算机（录制琶音播放）

通过此方法，可将您在MONTAGE上的琶音播放作为MIDI数据录制到DAW中。

设置MONTAGE

- 1 按[UTILITY]按钮调出工具画面。
- 2 触摸画面左侧的[Settings]选项卡→ [Quick Setup]选项卡调出快速设置画面。
- 3 选择“Quick Setup”的“2 (Arp Rec on DAW)”。



- 4 按[EXIT]按钮选择想要录制的演奏组。

设置DAW软件

遵照“将您在MONTAGE上的演奏作为MIDI数据录制到计算机（不录制琶音播放）”中的相同操作。

将MONTAGE用作音源从计算机进行乐曲播放

以下说明介绍如何将本乐器用作MIDI音源。在这种情况下，从计算机上的DAW软件发送实际的MIDI音序数据，让您充分利用MONTAGE的动感声音，另一优点是不使用软件合成器从而节省计算机的处理功耗。

设置MONTAGE

- 1 选择要编辑的演奏组。
- 2 触摸演奏组播放画面上的[Mixing]选项卡调出混音画面。
- 3 根据需要设置1 – 16声部的混音。

设置DAW软件

- 1 将用于弹奏MONTAGE的音轨的MIDI输出端口设置为MONTAGE的端口1。
- 2 将MIDI数据输入到计算机上DAW软件的各音轨。MIDI音轨对应部分的音源设置将在MONTAGE上的混音画面上进行设置。

保存/加载数据

工具画面中提供了用于在MONTAGE和连接至[USB TO DEVICE]端口的外接USB闪存设备之间传送整个系统设置和数据（如演奏组和现场设置）的工具。

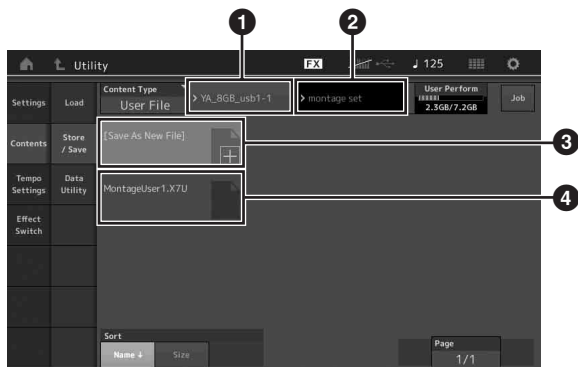
本节说明如何将本乐器用户存储器上的所有数据作为“User”文件保存/加载。

将设置保存到USB闪存设备

- 1 将USB闪存设备连接到本乐器的[USB TO DEVICE]端口。
- 2 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸画面左侧的[Contents]选项卡→ [Store/Save]选项卡。
- 3 将“Content Type”设置为“User File”。



- 4 选择所需USB闪存设备目录。



- 1 父文件夹
- 2 USB闪存设备中的存储目的地文件夹
- 3 新存储目的地
- 4 现有文件

- 5 触摸[Save As New File]中的“+”。

注
若要覆盖现有文件，请触摸文件名。

- 6 出现文本输入画面。输入要存储的文件名。
有关输入名称的详细说明，请参见“基本操作和各个画面”中的“命名（输入字符）”（第17页）。

- 7 触摸文本输入画面上的[Done]实际执行存储操作。

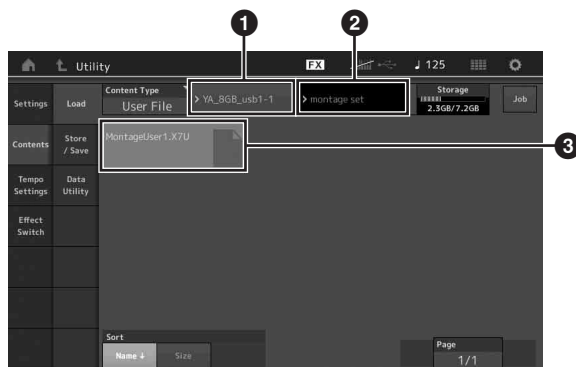
注
若要覆盖现有文件，请在提示您确认的画面上选择“YES”。

从USB闪存设备加载设置

须知

加载操作将覆盖本乐器中之前存在的所有数据。重要数据务必保存到连接到[USB TO DEVICE]端口的USB闪存设备。

- 1 将USB闪存设备连接到本乐器的[USB TO DEVICE]端口。
- 2 按[UTILITY]按钮调出工具画面，然后触摸画面左侧的[Contents]选项卡→ [Load]选项卡。
- 3 将“Content Type”设置为“User File”。
- 4 选择所需USB闪存设备文件夹。
- 5 选择要执行加载操作的存储器的文件（扩展名：.X7U）。



- 1 源USB闪存设备
- 2 USB闪存设备中的源文件夹
- 3 现有文件

使用[USB TO DEVICE]端口时的注意事项

本乐器内置[USB TO DEVICE]端口。当将USB设备连接到此端口时，一定要小心地操控USB设备。使用时请遵循下述重要注意事项。

注

有关使用USB设备的详细信息，请参见USB设备的使用说明书。

兼容的USB设备

- USB闪存

USB集线器、计算机键盘或鼠标等其它USB设备无法使用。

本乐器未必支持所有的市售USB设备。Yamaha并不保证您所购买的USB设备能够正常操作。在购买用于本乐器的USB设备前，请访问下面的网页：

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

尽管USB设备1.1到3.0版本可以在本乐器上使用，但保存到USB设备或从其加载的时间长度因数据的类型或本乐器的状态而异。

注

USB TO DEVICE端口的额定值最高为5V/500mA。不要连接高于该额定值的USB设备，否则可能造成本乐器的损坏。

连接USB设备

将USB设备连接到[USB TO DEVICE]端口时，确保设备上的接口适用且连接方向正确。

须知

- 不要在播放/录制和文件管理操作（如保存、复制、删除和格式化）或访问USB设备的过程中，连接或断开连接USB设备。否则可能造成本乐器操作的“死机”或USB设备和数据的损毁。
- 连接然后断开USB设备时（反之亦然），确保两个操作之间相隔几秒钟。

使用USB闪存

将本乐器连接到USB闪存后，您可以将创建的数据保存到相连的设备上，也可以从相连设备读取数据。

允许USB闪存的最大数量

[USB TO DEVICE]端口上最多只能连接一个USB闪存。

格式化USB闪存

您只能用本乐器格式化USB闪存。在其它设备上格式化的USB闪存可能无法正确操作。

须知

格式化操作将覆盖以前已有的数据。确保要格式化的USB闪存不含重要数据！

注

有关格式化的详细说明，请参见参考说明书PDF文件。

保护数据（写保护）

为防止重要的数据被误删除，请使用每个USB闪存的写保护功能。如果向USB闪存保存数据，确定已禁用写保护功能。

关闭本乐器

关闭本乐器时，确保本乐器没有通过播放/录制或文件管理（如保存、复制、删除和格式化操作等）访问USB闪存。否则可能会损毁USB闪存和数据。

切换功能列表

本乐器上的某些重要功能和操作可通过简便的面板控制快捷方式来执行。
只需在按住[SHIFT]按钮的同时按所示按钮（如下所示）即可。

操作	功能
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	在值1中存储分配到旋钮的Assign 1 – 8。
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	在值2中存储分配到旋钮的Assign 1 – 8。
[SHIFT] + OCTAVE [-]	将移调值减1。
[SHIFT] + OCTAVE [+]	将移调值加1。
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	将移调值复位至0。
[SHIFT] + [DEC/NO]	将所选参数值减10。
[SHIFT] + [INC/YES]	将所选参数值加10。
[SHIFT] + [ENTER]	调出速度设置画面。
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	调出概览画面。
[SHIFT] + [LIVE SET]	调出现场设置注册画面。
[SHIFT] + [UTILITY]	调出快速设置画面。
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	调出当前所选声部的声部分类查找画面。
[SHIFT] + [PERFORMANCE CONTROL]	设置演奏组控制。如果已选择声部9以外的任何声部，请选择声部9。
[SHIFT] + SCENE [1] – [8]	在SCENE [1] – [8]按钮中存储SCENE 1 – 8。
[SHIFT] + 编号A [1]	选择左选项卡的第一行和第一列。
[SHIFT] + 编号A [2]	选择左选项卡的第一行和第二列。
[SHIFT] + 编号A [3]	选择左选项卡的第一行和第三列。
[SHIFT] + 编号A [4]	选择左选项卡的第一行和第四列。
[SHIFT] + 编号A [5]	选择左选项卡的第一行和第五列。
[SHIFT] + 编号A [6]	选择左选项卡的第一行和第六列。
[SHIFT] + 编号A [9]	选择左选项卡的第二行和第一列。
[SHIFT] + 编号A [10]	选择左选项卡的第二行和第二列。
[SHIFT] + 编号A [11]	选择左选项卡的第二行和第三列。
[SHIFT] + 编号A [12]	选择左选项卡的第二行和第四列。
[SHIFT] + 编号A [13]	选择左选项卡的第二行和第五列。
[SHIFT] + 编号A [14]	选择左选项卡的第二行和第六列。
[UTILITY] + [PART COMMON]	调出触摸面板校正设置画面。

画面讯息

LCD 指示	描述
** will be deleted.	当要执行的指定操作将会使指定数据被删除时，出现此信息。
** will be overwritten.	当已存在与您想要保存的文件/文件夹同名的文件/文件夹时，出现此信息。
Activate the source controller to assign.	您可以将参数分配到要激活的控制器。
Advanced settings will be initialized.	[Advanced]选项卡中执行的所有设置将被初始化。
All data and libraries will be initialized.Unsaved user data will be lost.	所有数据和库将被初始化。未保存的用户数据将丢失。
All data is initialized upon power-on.	电源打开时所有数据被初始化。
All settings will be initialized.User data is kept.	所有设置将被初始化。用户数据保留。
All sound will be stopped during optimization.	在恢复内存记忆之前，出现此信息。优化期间，所有声音将停止。
All user data will be initialized.Unsaved user data will be lost.	所有用户数据将被初始化。未保存的用户数据将丢失。
Are you sure?	确定是否要执行指定操作。
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	USB闪存设备已满，不能再保存多余音频录音数据。请使用新的USB闪存设备，或者从USB闪存设备中删除无用数据以腾出空间。
Auto power off disabled.	禁用自动关机之前，出现此信息。
Bulk data protected.	由于设置无法接收批量数据。
Can't process.	MONTAGE无法处理请求的操作。
Completed.	已经完成指定的加载、保存、格式化或其它作业。
Connecting to USB device...	当前正在识别与[USB TO DEVICE]端口相连的USB闪存设备。
Copy protected.	您尝试导出或保存受版权保护的数字音频源。
Current user data will be overwritten by **.	正在保存文件时出现此信息，该名称下的用户数据已存在。
Data memory full.	内存记忆已满，阻止在库中存储录制的的数据。
Device number is off.	因为设备编号为关闭状态，因此批量数据不能传送/接收。
Device number mismatch.	因为设备编号不匹配，因此批量数据不能传送/接收。
File is not found.	加载操作期间未找到指定文件。
File or folder already exists.	已存在与您想要保存的文件/文件夹同名的文件/文件夹。
File or folder path is too long.	由于已超过表示路径的最大字符数，无法访问您尝试访问的文件或文件夹。
Folder is not empty.	您尝试删除包含数据的文件夹。
Illegal bulk data.	接收批量数据或批量请求信息时出错。
Illegal file name.	指定文件名称无效。请尝试输入不同的名称。
Illegal file.	本合成器无法使用或无法加载指定文件。
Keybank full.	执行加载操作时，已超过键库的最大总数。
Library full.	执行相关操作时，已超过库的最大总数。
MIDI buffer full.	因为一次接收的数据过多导致不能处理MIDI数据。
MIDI checksum error.	当接收批量数据时发生错误。
No data.	当所选音轨或范围不包含数据时，出现此信息。选择合适的音轨或范围。

LCD 指示	描述
No read/write authority to the file.	表示您无权读/写文件。
Now initializing all data...	表示本合成器正在恢复出厂编程设置。
Now initializing...	表示正在初始化指定数据。
Now loading...	表示正在加载文件。
Now receiving MIDI bulk data...	表示本合成器正在接收MIDI批量数据。
Now saving...	表示正在保存文件。
Now transmitting MIDI bulk data...	表示本合成器正在发送MIDI批量数据。
Please connect USB device.	将USB设备连接到[USB TO DEVICE]端口进行音频录音。
Please keep power on.	正在将数据写入闪存ROM。在将数据写入闪存ROM时，切勿试图关闭电源。在显示此信息时关闭电源，将导致所有用户数据丢失，并且有可能引起系统冻结（由于闪存ROM中的数据损毁造成）。这样也可能会导致在下次打开电源时MONTAGE无法正确启动。
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	请重新启动本合成器以启用音频数据输入/输出设置的更改。
Please reboot to maintain internal memory.	请重新启动本合成器恢复内存记忆。
Please stop audio play/rec.	您试图进行的操作无法在音频录音或播放过程中执行。
Please stop sequencer.	您试图进行的操作无法在乐曲播放过程中执行。
Please wait...	表示本合成器正在执行指定操作。
Recall latest edits.	如果您正在编辑演奏组而在未存储已编辑演奏组的情况下选择了另一个演奏组，则所作的所有编辑将被清除。如果出现这种情况，您可使用调用原封不动恢复上次编辑的演奏组。
Redo last recording.	确认是否要恢复已撤销的操作。
Sample is protected.	无法覆盖样本数据。
Sample is too long.	采样大小过大且无法执行加载操作。
Sample memory full.	样本存储器已满且无法进一步执行加载操作。
Scene stored.	场景已存储到[SCENE]按钮之一。
Song data overload.	乐曲尺寸过大无法播放。
Song full.	执行相关操作时，已超过乐曲的最大总数。
Touch the white square.	在触摸面板校正期间当需要触摸显示的白色矩形时，出现此信息。
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	当对某功能打开[Memory]（记忆开关）时，对应功能信息自动存储在当前所选的[SCENE]按钮中。
Undo last recording.	确认是否要撤销最近的录制。
Unsupported USB device.	当连接了不受支持的USB设备时，出现此信息。
USB connection terminated.	由于电流异常，USB闪存设备连接发生中断现象。从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存设备，然后按任一面板按钮。
USB device is full.	USB闪存设备已满，不能再保存多余数据。请使用新的USB闪存设备，或者从存储设备中删除无用数据以腾出空间。
USB device is write-protected.	当尝试写入受保护USB闪存设备时，出现此信息。
USB device read/write error.	对USB闪存设备读取或写入时出错。
USB device will be formatted.	在格式化USB设备之前，出现此信息。
Waveform full.	执行相关操作时，已超过波形的最大总数。

故障排除

没有声音？声音不对？发生此类问题时，请先检查以下项目后，再认为是产品出现了故障。在将您的数据备份到USB闪存设备（第15页）后执行数据初始化（第53页）可解决很多问题。如果问题仍然存在，请咨询Yamaha经销商。

触摸面板无法正确响应。

- 您在触摸面板上触摸的点是否与下方画面中目标项目正确对齐？
校正触摸面板。

[UTILITY] + PART [COMMON] → [ENTER]

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

没有声音。

- 所有滑杆是否均设置到合适电平（0 或最小除外）？
- MONTAGE 是否通过音频线正确连接到相关外接装置（如，放大器、扬声器、耳机）？
由于 MONTAGE 没有内置扬声器，因此需要外接音频系统或一副立体声耳机才可以正确监听（第 14 页）。
- 本合成器和连接至本合成器的外接装置的电源是否开启？
- 所有电平设置是否都合适，包括本合成器的主音量以及其它外接装置的音量设置？
当踏板控制器与 [FOOT CONTROLLER] 插孔相连时，请踩下踏板控制器。
- 本地控制参数是否设置为关闭？
当本地控制参数设置为关闭时，即使弹奏键盘，也不会发出声音。

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → “Local Control”

- 是否选择了空白声部？
如果是，请将任意声音分配到该声部或选择其他声部。
- 各声部的静音开关是否打开？
当静音开关打开时，即使弹奏键盘，也不会发出声音。

[PERFORMANCE] → 声部选择 → “Mute”

- 各声部的键盘控制是否关闭？

[PERFORMANCE] → 声部选择 → “Kbd Ctrl”

- 各声部的 “Arp Play Only” 参数是否打开？
当此参数打开时，对应声部仅通过琶音播放发出声音。

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → “Arp Play Only”

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → “Arp Play Only”

- 使用外接控制器时，MIDI 音量或 MIDI 表情设置是否过低？
- 效果与滤波器设置是否合适？
如果使用滤波器，试着改变截止频率。某些截止设置有可能会过滤掉所有声音。

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect]

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部

[EDIT] → 声部选择 → 音素 / 键选择 → [Filter]

- 如果是标准声部（FM-X）

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- 是否选择 “Vocoder” 作为声部的插入效果类型？
如果是，请将与 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 插孔相关的参数设置为合适的值，然后在将您的声音输入连接到 MONTAGE 的麦克风的同时弹奏键盘。检查后面板上的 A/D INPUT [GAIN] 旋钮是否设置到最小位置。

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

- 音量或表情设置是否过低？

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → 音源 “Volume”

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → “Volume”

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → “Volume”

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → “Dry Level”

- 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部

[EDIT] → 声部选择 → 音素 / 键选择 → [Amplitude] → [Level/Pan] → “Level”

- 如果是标准声部（FM-X）

[EDIT] → 声部选择 → 操作器选择 → [Level] → “Level”

- 音素开关、音高限制、力度限制和力度偏移值等参数设置是否合适？

- 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → 声部选择 → 音素 / 键选择 → [Osc/Tune]

- 如果是标准声部（FM-X）

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

- 声部各音素 / 操作器的静音开关是否打开？

[EDIT] → 声部选择 → 各音素 / 操作器的静音开关

- 如果是标准声部（FM-X），载波电平是否设置为“0”？

[EDIT] → 声部选择 → 操作器选择 → [Level] → “Level”

- 各声部的输出参数是否关闭？

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → “Part Output”

A/D INPUT 插孔无声音输出。

- 麦克风的开关是否打开？

- 检查麦克风类型。务必使用动圈话筒。

- 麦克风或音频设备和本乐器之间的线缆是否正确连接？

- A/D INPUT [GAIN] 旋钮是否转到最小？

- A/D INPUT [ON/OFF] 按钮是否打开？

- 检查 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 的连接状态是否符合“Mono/Stereo”参数。

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

- 检查“Mic/Line”参数是否设置为合适值。

当相连装置（如麦克风）的输出电平较低时，请将此参数设置为“Mic”。当相连装置（如合成器键盘、CD 播放机）的输出电平较高时，请将此参数设置为“Line”。

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

- A/D 输入声部的音量设置是否过低？

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

- 效果设置是否合适？

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

- A/D 输入声部的输出设置是否合适？

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

- 检查是否选择了声码器效果。

当选择声码器作为当前声部的插入效果时，视参数设置而定，从 A/D INPUT [L/MONO]/[R] 插孔输入的音频信号可能不会发出声音。

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

持续不停播放。

- 当 [ARP ON/OFF] 按钮打开时，按此按钮使按钮关闭。
- 在乐曲画面中时，按 [■]（停止）按钮。
- 当继续发出延迟等效果声时，检查效果设置或重新选择演奏组。
- 当继续发出节拍声时，检查以下参数设置。将此参数设置为“always”以外的设置，因为无论音序器状态如何，此设置均会始终播放节拍声。

[UTILITY] → [Tempo Settings] → Click “Mode”

声音失真。

- 效果设置是否合适？
在某些设置下使用效果有可能会产生失真。

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- 滤波器设置是否合适？
过高的过滤器共鸣设置可导致失真。

- 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部

[EDIT] → 声部选择 → 音素 / 键选择 → [Filter]

- 如果是标准声部（FM-X）

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- 是否将下列任何音量参数设定过高以至于产生削波？

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator “Volume”

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

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → “Volume”

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → “Volume”

- 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部

[EDIT] → 声部选择 → 音素 / 键选择 → [Amplitude] → [Level/Pan] → “Level”

- 如果是标准声部（FM-X）

[EDIT] → 声部选择 → 操作器选择 → [Level] → “Level”

声音被切断。

- 整个声音（通过键盘播放和乐曲 / 声部 / 琶音播放）是否超过 MONTAGE 的最大复音数（AWM2 和 FM-X 各为 128）？

每次只有一个音符发声。

- 当发生此情况时，在当前模式中的单音 / 复音参数被设置为“mono”。
如果要演奏和弦，请将此参数设置为“poly”。

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → “Mono/Poly”

音高或间隔错误。

- 各声部的主音调参数是否设置为“0”以外的其它值？

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator “Tune”

- 各声部的音高切换参数是否设置为“0”以外的其它值？

- 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → “Note Shift”

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → “Detune”

- 如果是标准声部（FM-X）

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → “Note Shift”

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → “Detune”

- 当声部产生错误音高时，是否从微调参数中选择了合适的调音系统？
 - 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → “Micro Tuning Name”
 - 如果是标准声部（FM-X）
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → “Micro Tuning Name”
- 当声部产生错误音高时，LFO 音高调制深度是否设置过高？
 - 如果是标准声部（AWM2）
 - [EDIT] → 声部选择 → 音素选择 → [Element LFO] → “Pitch Mod”
 - 如果是标准声部（FM-X）
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → “Pitch Modulation”
- 当声部产生错误音高时，粗调和微调设置是否合适？
 - 如果是标准声部（AWM2）和鼓声部
 - [EDIT] → 声部选择 → 音素 / 键选择 → [Osc/Tune] → “Coarse”
 - [EDIT] → 声部选择 → 音素 / 键选择 → [Osc/Tune] → “Fine”
 - 如果是标准声部（FM-X）
 - [EDIT] → 声部选择 → 操作器选择 → [Form/Freq] → “Coarse”
 - [EDIT] → 声部选择 → 操作器选择 → [Form/Freq] → “Fine”
- 当声部似乎产生错误音高时，控制器设定的目的地是否设置为“Pitch”？
 - [EDIT] → 声部选择 → [Mod/Control] → [Control Assign] → “Destination”

未应用效果。

- 效果开关是否关闭？
 - [UTILITY] → [Effect Switch]
- 变化发送或混响发送是否设置为“0”以外的其它值？
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Var Send”
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Rev Send”
- 变化返回或混响返回是否设置为“0”以外的其它值？
 - [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Var Return”
 - [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Rev Return”
- 是否所有音素 / 键的插入效果输出参数均已设置为效果设置中的“thru”？
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → “Element 1-8”
- 如果是系统效果，是否任何或所有效果类型已设置为“No Effect”？
- 如果是插入效果，是否任何或所有效果类型已设置为“Thru”？
- 检查插入开关参数是否正确设置。
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

无法启动琶音。

- 检查 [ARP ON/OFF] 按钮是打开还是关闭。
- 计算琶音开关打开的声部的数量。
您最多可以同时播放八个声部的琶音。
- 音高限制和力度限制等琶音相关参数是否正确设置？
 - [EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]
- 琶音类型参数是否设置为“off”？
 - [EDIT] → 声部选择 → [Arpeggio] → [Individual] → “Name”

- 检查琶音开关参数。
如果当前声部的此参数设置为关闭，即使 [ARP ON/OFF] 按钮打开，也不会通过键盘演奏触发琶音播放。

[PERFORMANCE] → 声部选择 → “Arp On”

无法停止琶音。

- 即使已经释放琴键，琶音播放还是不停止时，请将琶音保持参数设定为“off”。

[EDIT] → 声部选择 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → “Hold”

即使按下 [▶]（播放）按钮也无法开始播放乐曲。

- 所选乐曲是否实际包含数据？

无法录制乐曲。

- 用于录制的可用存储空间是否充足？
MONTAGE 存储器最多可以录制 64 首乐曲。如果存储器已满，则无法录制更多内容。

计算机与 MONTAGE 间的数据通信不能正常工作。

- 检查计算机上的端口设置是否适当。
- 检查 MIDI IN/OUT 参数是否设置为合适值。

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → MIDI “MIDI IN/OUT”

MIDI 批量数据传送 / 接收不能正常工作。

- 接收批量参数是否设置为关闭？
将接收批量参数设置为打开。

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI “Receive Bulk”

- 当接收通过批量转储功能传送并且录制在外接 MIDI 设备中的 MIDI 批量数据时，需要将 MIDI 设备编号设定为与传送时相同的值。

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI “Device Number”

当传送无法正常工作时，连接至 MONTAGE 的 MIDI 乐器设备编号是否设置为与设备编号参数匹配？

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI “Device Number”

无法将数据保存到外接 USB 闪存设备。

- 正在使用的 USB 闪存设备是否受到写保护？（在保存数据时，应将写保护设置为关闭）。
- USB 闪存设备上的可用空间是否充足？
在目录画面中，将设备设置为 USB 闪存设备。检查画面右上方所示的 USB 闪存设备当前可用（未使用）存储量。

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

- Yamaha 是否保证特定 USB 闪存设备的操作？
有关详细信息，请参见第 54 页。

在画面中，有一些黑点（未点亮）或白点（始终点亮）。

- 这些点是 LCD 屏幕偶发的坏像素点；它们不会影响操作。

规格

键盘		MONTAGE8: 88键, 平衡力度锤键盘 (初始力度/触后) MONTAGE7: 76键, FSX键盘 (初始力度/触后) MONTAGE6: 61键, FSX键盘 (初始力度/触后)	
音源模块	音源	动态控制合成引擎 AWM2: 8音素 FM-X: 8操作器, 88算法	
	复音	AWM2: 128 (最大; 立体声/单音波形) FM-X: 128 (最大)	
	多音色容量	16声部 (内置), 音频输入声部 (A/D*1, USB*1) *1 立体声声部	
	波形	预置: 5.67 GB (转换为16位线性格式时), 用户: 1.75 GB	
	演奏组	约1,900	
	滤波器	18种类型	
	效果系统	混响x12种类型, 变化x76种类型, 插入 (A, B) x76种类型*2, 主控效果x15种类型 *2 A/D部分插入x71种类型 <每个效果类型参数的预置设置以模板形式提供> 主EQ (5频段), 第一声部EQ (3频段), 第二声部EQ (2频段)	
	音序器模块	音符容量	约130,000个音符
音符分辨率		480 ppq (每四分音符格数)	
速度 (BPM)		5 - 300	
演奏组录制器		乐曲	64首乐曲
		音轨	16音序音轨、速度音轨、场景音轨
		录制类型	实时替换、实时叠加、实时切入/切出
音序格式		MONTAGE原始格式、SMF格式0、1	
琶音		声部	8声部同时 (最大)
		预置	约10,000种类型
		用户	256种类型
动态音序器	序列	8 + 1序列 (最大)	
其它	现场设置	预置: 128以上, 用户: 2,048	
	控制器	主音量、AD输入增益旋钮、弯音轮、调制轮、触摸条控制器、控制滑杆x8、旋钮x8、超级旋钮、数据轮	
	显示屏	7" TFT彩色宽屏VGA LCD触摸屏	
	接口	[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, 平衡TRS插孔)、ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R] (6.3 mm, 平衡TRS插孔)、[PHONES] (6.3 mm, 标准立体声耳机插孔)、A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6.3 mm, 标准耳机插孔)	
	尺寸、重量	MONTAGE8: 1,450 (宽) x 470 (深) x 160 (高) mm, 29 kg MONTAGE7: 1,244 (宽) x 396 (深) x 131 (高) mm, 17 kg MONTAGE6: 1,037 (宽) x 396 (深) x 131 (高) mm, 15 kg	
	附件	AC电源线、使用说明书 (本书)、Cubase AI下载信息	

本使用说明书的内容为出版时最新的技术规格。请至Yamaha网站下载最新版本的使用说明书。技术规格、设备或选购配件在各个地区可能会有所不同, 因此如有问题, 请与当地Yamaha经销商确认。

索引

A

A/D INPUT [GAIN] 旋钮	7
A/D INPUT [L/MONO]/[R] 插孔	12, 44
A/D INPUT [ON/OFF] 按钮	7
ABS (音频节拍同步)	12, 13
[AC IN] (AC 电源线插座)	12
[ARP ON/OFF] (琶音开/关) 按钮	7, 24
[ASSIGN 1] 和 [ASSIGN 2] 按钮 (可分配开关 1 和 2)	6
[ASSIGN] 按钮	8
ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L] 和 [R] 插孔 (TRS 平衡输出)	12
[AUDITION] 按钮	10, 21

B

保存	53
包络跟随器	12
比较功能	35
编号 A [1] - [16] 按钮	10
编号 B [1] - [8] 按钮	10
编号 C [1] - [8] 按钮	10
标记	19
标准声部 (AWM2)	18
标准声部 (FM-X)	18

C

操作器	33
操作器编辑	33
操作器通用编辑	33
[CATEGORY SEARCH] 按钮	9
层	35
场景功能	29
超级旋钮	8, 28
触摸面板 LCD	8
触摸条控制器	6
[CONTROL ASSIGN] 按钮	8
Cubase	49, 63
存储	32

D

DAW 软件	51
[DEC/NO] 按钮	9, 17
电源	14
动态音序器	25
独奏	23

E

[EDIT] 按钮	9
EFFECT 图标	16
ELEMENT/OPERATOR [COMMON] 按钮	10
ELEMENT/OPERATOR [MUTE] 按钮	10
ELEMENT/OPERATOR [SOLO] 按钮	10
[ENTER] 按钮	9

耳机	14
[EXIT] 按钮	9

F

分割	35
分类查找	20
FOOT CONTROLLER [1]/[2] 插孔	12
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN] 插孔	12

G

格式化	54
GM 库	18
工具画面	45
鼓声部	18
光标	9, 16

H

画面讯息	56
恢复初始出厂设置	15
混音	28

I

[INC/YES] 按钮	9, 17
--------------------	-------

J

加载	53
键盘	6
键通用编辑	33
节拍	40
静音	23

K

开机模式	45
KNOB POSITION [1] 和 [2] 按钮	8
控制滑杆	8
控制器	26
快速设置	49

L

连接计算机	49
连接外接 MIDI 乐器	48
[LIVE SET] 按钮	9
录音	39

M

麦克风	44
[MASTER VOLUME] 滑杆	6, 15
MIDI [IN]、[OUT]、[THRU] 端口	12
MIDI 端口	50
MIDI 发送通道	48
MIDI 录音	39
MIDI 通道	50
名称	17
[MOTION SEQ HOLD] (动态音序器保持) 按钮	6

[MOTION SEQ ON/OFF] (动态音序器开/关) 按钮.....	7, 25
[MOTION SEQ TRIGGER] (动态音序器触发) 按钮.....	6
[MULTI] (多声部控制) 按钮.....	7
O	
OCTAVE [-] 和 [+] 按钮.....	8
OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] 和 [R] 插孔 (TRS 平衡输出).....	12
P	
琶音.....	24
琶音类型.....	38
PART [COMMON] 按钮.....	10
[PART CONTROL] 按钮.....	9
PART [MUTE] 按钮.....	10
PART [SOLO] 按钮.....	10
[PERFORMANCE] 按钮.....	9, 22
[PERFORMANCE CONTROL] 按钮.....	9
[PHONES] (耳机) 插孔.....	12
Q	
切换功能列表.....	55
切入 / 切出.....	40
琴键编辑.....	33
S	
SCENE [1] - [8] 按钮.....	8, 29
SEQ TRANSPORT 按钮.....	8
声部.....	23
声部编辑.....	33
试听乐句.....	21
使用键盘上的键输入.....	17
[SHIFT] 按钮.....	9
数据轮.....	8
输入字符.....	17
数字键盘画面.....	17
SSS.....	19
[STANDBY/ON] 开关.....	12
[STORE] 按钮.....	9
T	
调制轮.....	6
U	
[USB TO DEVICE] 端口.....	12, 54
[USB TO HOST] 端口.....	12, 50
USB 闪存设备.....	53
[UTILITY] 按钮.....	9
W	
弯音轮.....	6
X	
现场设置.....	19
效果.....	34
旋钮.....	8, 27

旋钮功能.....	7, 27
-----------	-------

Y

Yamaha Steinberg USB Driver.....	49
演奏组编辑.....	32
演奏组播放.....	22
音轨.....	39
音量.....	15
音频录音.....	41
音频通道.....	50
音素.....	33
音素编辑.....	33
音素通用编辑.....	33
用户库.....	18
预置库.....	18
乐曲.....	39

Z

载波.....	33
资料库.....	18
主控键盘.....	43

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 copyright 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:

Yoyodyne, 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 of 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."
**
** $QT_END_LICENSE$
**
**/
```

关于源代码分发的注意事项

最终出厂后三年内，您可以写信至以下地址从 Yamaha 申请本产品获得 GNU 通用公共许可证或 GNU 宽通用公共许可证的任意部分的源代码：

YAMAHA 株式会社，乐器销售和市场本部，ProMusic 部，合成市场课
日本滨松市中区中沢町 10 番 1 号，430-8650

源代码为免费提供，但我司可能要求您支付 Yamaha 向您寄送源代码的费用。

- 请注意，对于 Yamaha（或 Yamaha 授权方）以外的第三方对本产品的软件所做的更改（增加 / 删减）引起的任何损坏，本公司概不负责。
- 请注意，不保证重复使用由 Yamaha 对公有领域发布的源代码，且 Yamaha 对于源代码事项概不负责。
- 可从以下地址下载源代码：
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

备忘录

备忘录

雅马哈乐器音响（中国）投资有限公司

上海市静安区新闻路1818号云和大厦2楼

客户服务热线：4000517700

公司网址：<http://www.yamaha.com.cn>

制造商：雅马哈株式会社

制造商地址：日本静岡県滨松市中区中泽町10-1

进口商：雅马哈乐器音响（中国）投资有限公司

进口商地址：上海市静安区新闻路1818号云和大厦2楼

原产地：日本



ZR61030

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

Manual Development Department
© 2016 Yamaha Corporation

2016年5月 改版 MWTO-B0
Printed in Japan

ZR61030