

Genos2

参考手册

本参考手册对使用说明书中未说明的Genos2高级功能进行说明。
在阅读本参考手册之前，请先阅读使用说明书。

使用PDF手册

- 若要快速跳跃到感兴趣的项目和标题，在主显示栏左侧索引的“书签”中单击所需项目。（如果未显示，则单击“书签”标签页打开索引。）
 - 单击本手册中的页码，可以直接跳跃到对应页面。
 - 从Adobe Reader软件的“Edit”菜单中选择“Find”或“Search”，输入关键字可以定位文档中的相关信息。根据所使用的Adobe Reader版本不同，菜单项目的名称和位置可能会有所变化。
-
- 本手册中的插图和LCD画面仅用作讲解之目的，与实物可能略有不同。请注意，本手册中所有屏幕显示实例为英语。
 - “Data List”（数据列表）和“iPhone/iPad Connection Manual”（iPhone/iPad连接说明书）文件可从Yamaha网站下载：
<https://download.yamaha.com/>
 - 本手册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。

目录

功能列表	4
1. 伴奏型	6
伴奏型类型 (特点)	7
使用和弦教程功能	7
将文件添加至Favorite (收藏) 标签页	8
更改和弦指法类型	9
打开/关闭伴奏型的各通道	10
伴奏型播放相关设置	11
调整速度	13
录制和播放一个和弦进行——Chord Looper (和弦循环)	14
当伴奏型播放停止时录制一个和弦进行 (Chord Looper (和弦循环))	16
保存并调出自定义和弦进行 (Chord Looper (和弦循环))	17
创建/编辑伴奏型Style Creator (伴奏型创作机)	20
2. 音色	34
音色声部设置画面	35
音色选择画面相关设置	36
音色类型 (特点)	37
将文件添加至Favorite (收藏) 标签页	39
节拍器设置	39
键盘相关设置	40
键盘声部相关设置 (Voice Setting (音色设置))	41
以半音为单位移调	42
微调乐器整体音高 (Master Tune (主音调))	42
选择或创建音律 (Scale Tune)	43
执行和声/琶音的详细设置	46
编辑音色 (Voice Edit (音色编辑))	48
编辑音栓风琴音色 (音色编辑)	56
编辑合奏音色 (音色编辑)	58
3. 多功能音垫	64
通过MIDI创建多功能音垫 (多功能音垫创作机——MIDI多功能音垫录制)	64
用音频文件创建多功能音垫 (多功能音垫创作机——音频关联多功能音垫)	66
编辑多功能音垫	68
4. 乐曲播放	69
创建用于播放的乐曲列表	69
使用反复播放模式	70
编辑音乐 (Score (乐谱)) 设置	71
显示歌词并设置画面	73
显示文本并设置画面	74
在MIDI乐曲播放时使用自动伴奏功能	75
打开/关闭MIDI乐曲的各通道	76
音乐播放相关设置	77
5. MIDI乐曲录制/编辑	79
MIDI乐曲录制概览	79
单独录制各通道 (实时录制)	81
重录指定乐段——切入/切出 (实时录制)	83
将面板设置录制到乐曲	85
编辑现有乐曲数据的通道事件	86
分步录制/编辑乐曲 (分步编辑)	89
6. 音频多轨录制	99
用音频多轨录制来录制演奏	99
转换文件 (导入/导出)	103

编辑已录制的数据（多轨音频文件）	104
重录多轨音频文件	107
7. 注册存储	113
禁止调用指定的项目Registration Freeze（注册冻结）	113
按顺序调出注册存储编号Registration Sequence（注册序列）	114
搜索注册Memory Bank File（存储库文件）	116
8. 播放列表	118
导入音乐数据库记录至播放列表	118
9. 麦克风	120
进行麦克风设置（Mic Setting）	120
编辑人声和声类型（Vocal Harmony）	123
编辑合成声码器类型（Vocal Harmony）	127
10. 混音台	129
修改滤波器参数（Filter）	129
编辑EQ参数（EQ）	130
编辑效果参数（Effect）	133
编辑效果参数（Chorus/Reverb）	135
编辑声像/音量设置（Pan/Volume）	135
编辑主压缩器设置（Compressor）	136
电路图	137
11. 控制器功能设置	138
为踏板和面板按钮分配特定功能（可分配）	138
编辑实时控制旋钮、滑杆和操纵杆的分配类型（Live Control（实时控制））	145
12. MIDI设置	149
MIDI设置的基本步骤	149
System（系统）——MIDI系统设置	151
Transmit（传送）——MIDI发送通道设置	152
Receive（接收）——MIDI接收通道设置	153
On Bass Note（低音音符）——通过MIDI设置伴奏型播放的贝司音符	154
Chord Detect（和弦侦测）——通过MIDI设置用于伴奏型播放的和弦	154
External Controller（外接控制）——MIDI控制器设置	155
13. 网络设置	159
无线LAN设置	159
进行时间设置	161
14. 实用工具	162
Speaker/Connectivity（扬声器/外部连接）	162
Touch Screen/Display（触屏/显示屏）	163
Parameter Lock（参数锁定）	163
Storage（存储）——格式化驱动器	163
System（系统）	164
Factory Reset/Backup（恢复出厂设置/数据备份）	165
15. 扩展包相关操作	167
从USB闪存安装扩展包数据	167
将乐器信息文件保存到USB闪存	168
16. 连接	169
从计算机访问Genos2的用户驱动器（USB存储模式）	169
选择各声音的输出目的地（线路输出）	170
索引	171

功能列表

本章将简要介绍在面板上按下按钮所调出画面的作用或触摸菜单画面中的各图标所调出画面的作用。有关更多信息，请参见下列指示页面或网站上的使用说明书。“●”标志表示使用说明书中有该功能的描述。

由面板按钮访问画面

画面	访问按钮	说明	页码	使用说明书
主页	[HOME] (主页)	乐器画面结构的入口，一目了然地提供所有当前设置的信息。	-	●
菜单	[MENU] (菜单)	触摸每个图标，可以调出下列各种功能的菜单。	-	●
伴奏型选择	[STYLE] (伴奏型)	用于选择伴奏型文件。	-	●
音色声部设置	[VOICE] (音色)	用于确认当前音色设置，并进行效果等音色相关设置。	35	-
乐曲播放器	[SONG] (乐曲)	用于控制乐曲的播放。	69	●
播放列表	[PLAYLIST] (播放列表)	用于选择和编辑播放列表，管理保留曲目。	118	●
乐曲录制	[RECORDING] (录制)	用于录制演奏内容。	80, 99	●
音色选择	VOICE SELECT [LEFT]-[RIGHT 3] (音色选择左-右3)	用于为各键盘声部选择音色。	-	●
多功能音垫选择	MULTI PAD CONTROL [SELECT] (多功能音垫控制 选择)	用于选择多功能音垫。	68	●
注册存储库选择	REGISTRATION BANK (注册库) [-]和[+]	用于选择注册存储库。	114	●
注册存储窗口	[MEMORY] (存储)	用于注册当前面板设置。	-	●

菜单画面功能

菜单	说明	页码	使用说明书
Mixer	用于调整每个声部的参数，如音量、声像和EQ。可以调整总体声音控制，如主压缩器和主EQ。	129	●
Channel On/Off	用于打开和关闭每个通道的伴奏型和MIDI乐曲。	10, 76	-
Line Out	决定哪个插孔用于输出各声部和各鼓组&打击乐乐器。	170	-
Score	用于显示当前MIDI乐曲的音乐曲谱（乐谱）。	71	●
Lyrics	用于显示当前乐曲的歌词。	73	●
Text Viewer	用于显示计算机上创建的文本文件。	74	-
Chord Looper	用于录制和弦进行并循环播放。	14, 16, 17	-
Kbd Harmony/Arp	用于为键盘的右手区添加和声/琶音效果。可以用来设置和声/琶音类型等参数。	46	●
Split & Fingering	用于设置分割点或更改和弦指法类型和和弦侦测区。	9	●
Mic Setting	用于麦克风声音的设置。	120	●
Vocal Harmony	用于为演唱添加人声和声效果。可以编辑人声和声，并将其保存为原创和声。	123, 127	●

菜单	说明	页码	使用说明书
Regist Sequence	决定使用踏板时所调出的注册存储设置的顺序。	114	-
Regist Freeze	用于选择即使从注册存储中调出面板设置时也保持不变的项目。	113	-
Tempo	用于调整MIDI乐曲、伴奏型或节拍器的速度。使用画面中的TEMPO (速度) [-]/[+]和[TAP TEMPO] (击拍定速) 按钮也可完成相同操作。	13	●
Metronome	用于进行节拍器和[TAP TEMPO] (击拍定速) 按钮的设置。	39	●
Live Control	决定分配到LIVE CONTROL (实时控制) 旋钮、滑杆和操纵杆的功能。	145	●
Assignable	决定分配到踏板、可分配按钮和主画面快捷方式的功能。	138	●
Panel Lock	用于锁定面板设置。当锁定面板设置时, 即便按下任意按钮, 也不会发生任何变动。	-	●
Demo	用于调出示范曲画面。	-	●
Voice Edit	用于编辑预设音色或创建原创音色。根据是否选音栓风琴音色, 画面会稍有不同。	48, 56, 58	-
Style Creator	用于通过预设伴奏型或逐个录制伴奏型通道而创建新伴奏型。	20	-
Song Recording	用于录制演奏内容。(与面板上的[RECORDING] (录制) 按钮相同。)	79	●
M.Pad Creator	用于通过编辑现存预设多功能音垫或录制新的多功能音垫而创建新多功能音垫。	64, 66	-
Voice Setting	决定键盘声部的详细设置, 如每个声部的音高、Voice Set Filter (音色设置过滤器) 和超清晰音色相关的设置。	41	-
Style Setting	用于执行伴奏型播放的相关设置, 如OTS Link Timing (OTS Link 触发时机)、Dynamics Control (动态控制) 等。	11	-
Song Setting	用于执行乐曲播放相关设置, 如指导功能、通道设置等。	77	-
Chord Tutor	显示如何演奏与指定和弦名称相对应的和弦。	7	-
Scale Tune	用于分别调整每个键的音高。	43	-
Master Tune	用于微调整个乐器的音高。	42	-
Transpose	用于以半音为单位移调整个乐器的声音, 或只对键盘或MIDI乐曲的声音进行移调。	42	●
Keyboard	决定键盘的力度感响应。	40	-
MIDI	用于执行MIDI相关设置。	149	-
Utility	有关进行全局设置、管理USB闪存、将本乐器初始化至出厂默认设置或备份存储在本乐器中的数据等。	162	●
Wireless LAN*	用于执行将乐器通过无线LAN功能连接到iPad等智能设备的相关设置。	159	-
Time	用于执行显示在主画面中的时间设置。	161	-
Expansion	安装扩展包以便添加从网站下载的内容或通过Yamaha Expansion Manager软件所创建的内容。	167	-
Bluetooth*	用于将乐器连接至蓝牙设备的设置。	-	●

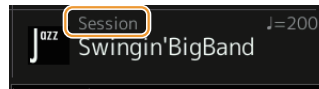
* 仅当包含无线LAN功能时此图标出现。

章节目录

伴奏型类型（特点）	7
使用和弦教程功能	7
将文件添加至Favorite（收藏）标签页	8
• 将文件从Favorite标签页移除	8
更改和弦指法类型	9
打开/关闭伴奏型的各通道	10
伴奏型播放相关设置	11
• 设置	11
• 变更时动作	12
调整速度	13
录制和播放一个和弦进行——Chord Looper（和弦循环）	14
• 在播放伴奏型时循环播放和弦进行	14
当伴奏型播放停止时录制一个和弦进行（Chord Looper（和弦循环））	16
保存并调出自定义和弦进行（Chord Looper（和弦循环））	17
• 存储已录制的Chord Looper数据	17
• 将已录制的的数据保存为库文件	18
• 调用Chord Looper库文件并跟随和弦进行播放伴奏型	18
• 编辑Chord Looper库（导出、导入、清除）	19
创建/编辑伴奏型Style Creator（伴奏型创作机）	20
• 伴奏型数据结构——源模板	20
• 创建伴奏型的基本步骤	21
• 实时录制	22
• 分步录制	25
• Assembly——为每个通道指定源模板	26
• Channel Edit（编辑通道）	26
• SFF Edit——进行伴奏型文件格式设置	28
• 编辑伴奏型的节奏声部（Drum Setup）	32

伴奏型类型（特点）

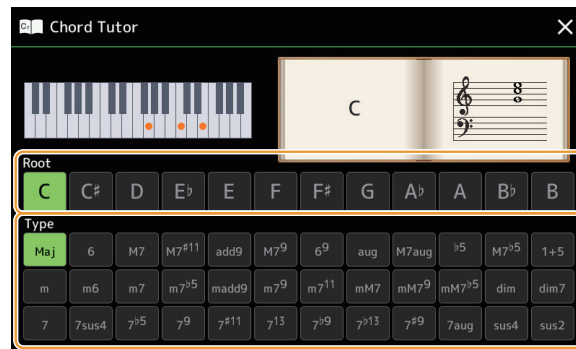
在伴奏型选择画面，伴奏型的特定类型会显示在伴奏型名称的左上角。这些伴奏型的定义特性及其性能优势如下所述。



Session	有关这些类型的信息，请参见使用说明书的“伴奏型类型（特点）”。
Free Play	
+Audio	<p>音频伴奏型（+Audio）是专门制作的，添加了由专业音乐家在世界各地的多个录音棚中制作的音频录音。伴奏型的鼓和打击乐声音中增加了自然感、环境氛围和温暖度，为您的演奏增添了更多的表现力。值得一提的是，这种伴奏型保留了预设鼓组/打击乐组音色难以产生的微妙共鸣和律动。Yamaha的速度变化技术可以让音频随着演奏速度而改变，却不会改变音高，让所有音乐要素和谐同步。</p> <p>音频伴奏型可通过本乐器播放和控制；但是，本乐器默认情况下不包含数据。Yamaha网站可提供音频伴奏型或包含音频伴奏型的扩展包。</p> <p>注</p> <ul style="list-style-type: none"> • 如果速度设置超过默认速度的160%，音频声部会被静音。 • 请牢记，音频伴奏型可能需要比其它伴奏型更长的载入时间，而且在特定功能的使用中可能具有某些限制和差异。

使用和弦教程功能

和弦教程功能可用于看到特定的和弦需要按下哪些音符。如果知道和弦的名称，但不知道如何演奏，可以使用此功能。此功能可以在通过[MENU]（菜单）→ [Chord Tutor]（和弦教程）调出的画面中使用。



Root	用于选择所需和弦的根音。
Type	用于选择所需和弦的类型。

您要演奏的音符会出现在画面中。

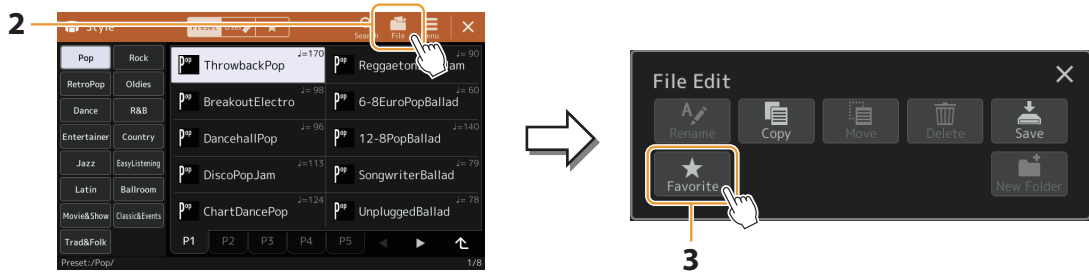
注

- 尽管该功能只有在“Fingered”（单指多指自动）类型下才会显示如何演奏和弦，但选定“Single Finger”（单指和弦）以外的类型时，显示结果也是很实用的。
- 根据和弦的组成，某些音符将省略。

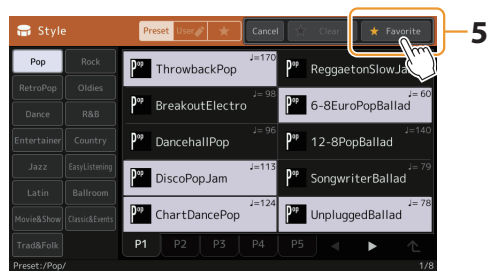
将文件添加至Favorite（收藏）标签页

在文件选择画面将您的喜好或常用的伴奏型或音色注册到Favorite标签页，以备快速调出。

- 1 在文件选择画面的Preset标签页中选择所需类别。
- 2 触摸 （文件）调出“File Edit”窗口。




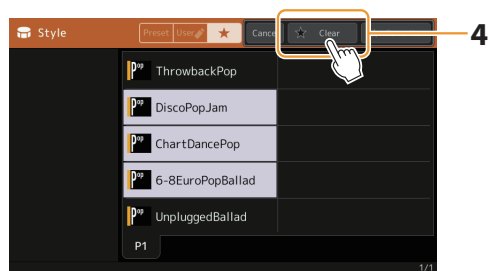
- 3 触摸[Favorite]（收藏）调出画面选择文件。
- 4 选择要注册到Favorite标签页的所需文件。



- 5 触摸[Favorite]（收藏）可将文件实际注册到Favorite标签页。
所选文件在Favorite标签页上显示。

将文件从Favorite标签页移除

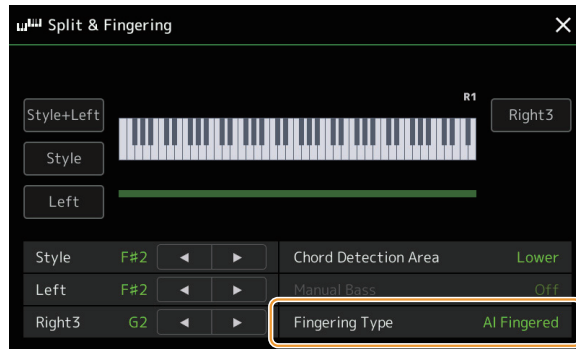
- 1 在文件选择画面的Favorite标签页中，触摸 （文件）调出“File Edit”窗口。
- 2 触摸[Favorite]（收藏）调出画面选择文件。
- 3 在Favorite标签页中选择要移除的文件。



- 4 触摸[Clear]（清除）可将文件实际从Favorite标签页移除。

更改和弦指法类型

和弦指法类型决定了如何为伴奏型播放指定和弦。可在通过[MENU]（菜单）→ [Split and Fingering]（音色分割和指法）调出的画面中选择所需类型。



Single Finger (单指和弦)	在键盘的和弦区，按下1个、2个或3个琴键，触发大三和弦、七和弦、小三和弦、小七和弦的管弦乐伴奏。
Multi Finger (多种指法)	自动侦测Single Finger（单指和弦）或Fingered（单指多指自动）和弦指法，这样可以使用任何一种指法而无需切换指法类型。
Fingered (单指多指自动)	运用此功能，当ACMP打开或左手声部打开时，在键盘上的左手区域按下组成和弦的音符，即可指定和弦。有关每个和弦应按下哪些音符的信息，请参见可从Yamaha Manual Library下载的数据列表（Chord Types Recognized in the Fingered Mode，指法模式下识别的和弦类型），或使用下一章节所述的和弦教程功能。
Fingered On Bass (指控贝司多指和弦)	与Fingered（单指多指自动）一样识别接受相同的指法，但键盘的和弦区演奏的最低音符会被作为低音音符使用，使您演奏出“基于最低音”的和弦。（在Fingered（单指多指自动）类型下，和弦的根音总是被作为低音音符使用。）
Full Keyboard (全键盘)	在整个键盘区域侦测和弦。侦测的形式与Fingered（单指多指自动）基本相同。即使将音符分开为左右手演奏也可以正常侦测，例如，左手演奏一个低音音符，右手演奏和弦，或者左手演奏和弦，右手演奏旋律音。
AI Fingered (智能指法)	基本与Fingered（单指多指自动）相同，不同的是可以用少于3个音符来侦测和弦（根据前一个演奏的和弦做判断）。
AI Full Keyboard (智能全键盘)	除了可以用少于3个音符侦测（根据前一个和弦等）和弦之外，本模式与Full Keyboard（全键盘）基本相同。第9、第11和第13和弦不能演奏。

注

- “AI”是“人工智能”的缩写。
- 当和弦侦测区域设置为“Upper”时，只有“Fingered*”（单指多指自动）可用。除了“1+5”、“1+8”以及和弦取消功能，这个类型基本与“Fingered”（单指多指自动）相同。

打开/关闭伴奏型的各通道

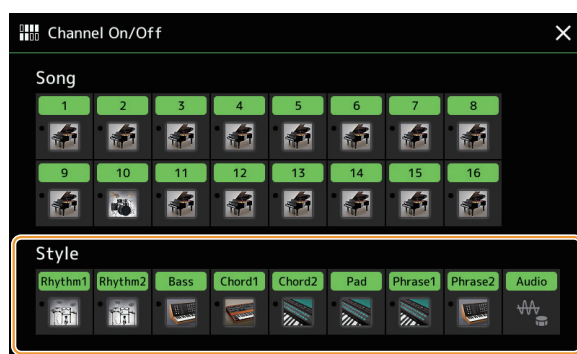
通过在伴奏型播放时选择性地打开或关闭各个通道，您可以为伴奏型添加一些变化并改变其听感。

伴奏通道

伴奏型内包含下列通道。

- **Rhythm 1/2**（节奏1/2）：伴奏型的基本声部，包含鼓和打击乐器节奏型。
- **Bass**（贝司）：低音部分使用各种与伴奏型相匹配的、适当的乐器音色。
- **Chord 1/2**（和弦1/2）：这些是节奏和弦伴奏，常包含钢琴或吉他音色。
- **Pad**（打击垫）：一般使用延续性音色如弦乐、管风琴、人声等。
- **Phrase 1/2**（乐句1/2）：这些声部用于铿锵的铜管插入乐段，琶音式和弦以及使伴奏更加生动的其它额外素材。
- **Audio**（音频）：这是音频伴奏型的音频声部。

可在通过[MENU]（菜单）→ [Channel On/Off]（通道开/关）调出的画面上打开或关闭伴奏型通道。



若要播放单个通道（独奏播放），按住所需通道直至所需通道名称变为紫色。若要取消独奏播放，只需再按一次（紫色）通道的名称。

注

也可以在混音台画面中打开/关闭通道。

若要改变各通道的音色：

触摸所需通道下方的乐器图标，调出音色选择画面，然后选择所需音色。

注

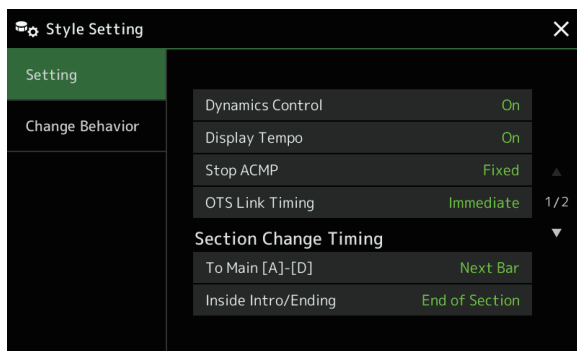
音频伴奏型的音频声部的音色不能改变。

注

可以将此处的设置保存到注册存储。有关详细说明，请参见使用说明书。

伴奏型播放相关设置

可通过[MENU] (菜单) → [Style Setting] (伴奏型设置) 调出的画面上为伴奏型播放进行各种设置。



设置

Dynamics Control (动态控制)	决定伴奏型播放动态是否可以由Live Control/Assignable参数“Dynamics Control” (第142、147页) 控制。
Display Tempo (显示速度)	打开或关闭伴奏型选择画面中各伴奏型的速度显示。
Stop ACMP (停止和弦伴奏)	<p>当[ACMP] (伴奏) 为打开状态, [SYNC START] (同步开始) 按钮为关闭状态时, 在键盘的和弦区演奏和弦, 即使伴奏型停止播放, 也可以听到和弦伴奏声音。在这种情况下 (称作“伴奏停止”), 任何有效的指弹和弦模式都可以被识别, 并且和弦根音/类型可以在主画面的伴奏型区域上显示出来。在此可以决定在伴奏停止的状态下, 在键盘的和弦区演奏的和弦是否发出声音。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: 和弦区演奏的和弦将不能发声。 • Style: 和弦区演奏的和弦会以选定伴奏型的音垫通道和贝司通道的音色发声。 • Fixed: 和弦区演奏的和弦会以指定音色发出声音, 无论选的是什么伴奏型。 <p>注 当选定伴奏型包含MegaVoice时, 如果此项设置为“Style”, 可能会产生意料之外的声音。</p> <p>注 录制乐曲时, 停止伴奏功能所侦测到的和弦可以不受此处设置的影响被录制。请注意, 设置为“Style”时, 响起的音色与和弦数据都将被录制, 设置为“Off”或“Fixed”时, 仅和弦数据被录制。</p>
OTS Link Timing (OTS Link 触发时机)	<p>用于OTS Link功能。该参数决定通过更改MAIN VARIATION (主奏) [A]-[D]来更改单触设定变化的时间点。([OTS LINK]按钮必须打开。)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: 按下MAIN VARIATION (主奏) 按钮时, 单触设定立即调出。 • At Main Section Change: 按下MAIN VARIATION (主奏) 按钮后, 单触设定在下一小节调出。

Section Change Timing (乐段切换时间)	To Main [A]-[D] (至主奏 [A]-[D])	<p>决定伴奏型播放以下情况中何时更改乐段。</p> <ul style="list-style-type: none"> - 从一个乐段更改为主奏乐段时 - 载入其他伴奏型时 <p>以下是行为选项。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Immediate: 在下一拍更改为选定的新乐段。更改时的拍数视为新乐段，然后从同一拍开始播放新乐段。 • Next Bar: 当在首个后续节拍内完成更改操作时，立即更改为所选的新乐段。否则，此选项将在下一小节开头更改为新乐段。 <p>注 在以下条件下，即使选择了“Immediate”，更改行为也会遵循“Next Bar”。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 当STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] (伴奏型控制 自动插入) 按钮打开时更改乐段。 • 当播放音频伴奏型时更改乐段。 • 当播放音频伴奏型时载入另一个伴奏型。 • 当播放不包含音频数据的伴奏型时载入音频伴奏型。 <p>注 载入注册存储时也会设置该选项。但是，仅当实际更改由注册存储载入的伴奏型时，载入的选项才会激活。</p>
	Inside Intro/Ending (前奏/尾奏内)	<p>决定在前奏/尾奏乐段的伴奏型播放期间，将伴奏型乐段更改为前奏/尾奏乐段的时间。</p> <p>以下是行为选项。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Next Bar: 当在首个节拍内完成更改操作时，立即更改为所选的新前奏/尾奏乐段。否则，此选项将在下一小节开头更改为新前奏/尾奏乐段。 • End of Section: 播放完当前前奏/尾奏乐段后，更改为新前奏/尾奏乐段。 <p>注 当从一个前奏乐段更改为另一个前奏乐段时，即便选择了“End of Section”，更改行为也始终遵循“Next Bar”。</p> <p>当更改为Ending II时，行为始终遵循常规规则，而不是此处的设置。</p>
Synchro Stop Window (同步停止窗口)	<p>该参数决定当在伴奏区按住和弦时，经过多长时间后取消同步停止状态。当[SYNC STOP] (同步停止) 按钮为打开状态，并且本参数设置为“off”之外的值，按住和弦超过此处设定的时间后，同步停止功能自动取消。这一方便功能将伴奏型播放控制重置为普通状态，让您松开键后仍然保持伴奏型播放。换句话说，如果松开键的速度比此处设置的时间快，同步停止功能会运行。</p>	
Multi Pad Synchro Stop (Style Stop) (多功能音垫同步停止 (伴奏型停止))	<p>决定当伴奏型播放停止时，多功能音垫的反复播放是否停止。</p>	
Multi Pad Synchro Stop (Style Ending) (多功能音垫同步停止 (伴奏型尾奏))	<p>决定当播放伴奏型的尾奏乐段时，多功能音垫的反复播放是否停止。</p>	

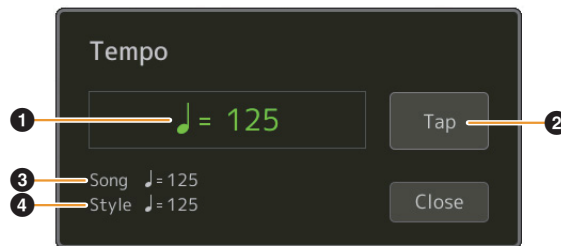
变更时动作

Section Set (乐段设置)	<p>在伴奏型播放停止状态下，选择另一个伴奏型时，本参数决定自动调出的默认乐段。当设置为“Off”并且伴奏型播放停止时，新选伴奏型的当前使用乐段不变，仍然保持为之前选用的伴奏段。如果新选伴奏型不包含任何MAIN A至D段，将自动选择最接近的伴奏段。例如，设定的MAIN D在新选伴奏型中不存在，将调出MAIN C。</p>
Tempo (速度)	<p>决定更改伴奏型时速度是否发生变化。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock: 无论播放状态，都会保持前一个伴奏型的速度设置。 • Hold: 当播放伴奏型时，保持前一个伴奏型的速度设置。当伴奏型停止时，速度更改为所选伴奏型的默认速度。 • Reset: 无论播放状态，速度更改为所选伴奏型的默认速度。

Part On/Off (声部 开/关)	决定更改伴奏型时，伴奏型通道开/关状态是否发生变化。 <ul style="list-style-type: none"> • Lock: 无论播放状态，都会保持前一个伴奏型的通道开/关状态。 • Hold: 当播放伴奏型时，保持前一个伴奏型的通道开/关状态。当伴奏型停止时，所选伴奏型的所有通道设置为打开。 • Reset: 无论播放状态，所选伴奏型的所有通道设置为打开。
--------------------------------	---

调整速度

可以在通过[MENU] (菜单) → [TEMPO] (速度) 调出的画面上，或通过旋转主画面上的数据轮调整伴奏型、MIDI乐曲和节拍器的速度。



❶	显示节拍器、伴奏型和MIDI乐曲播放过程中的速度值。可以使用数据轮、[DEC]/[INC]按钮或TEMPO (速度) [-]/[+]按钮更改速度。 当选择音频伴奏型 (第7页) 时，速度的上限将以这种方式显示在速度值得下方：Audio: ** max。如果速度超过上限，音频声部将静音。
❷	等同于面板上的[TAP TEMPO] (击拍定速) 按钮。
❸	显示当前MIDI乐曲的速度值。乐曲将以此速度开始。
❹	显示当前伴奏型的速度值。伴奏型将以此速度开始。

注

音频乐曲的速度值通过时间拉伸功能设置。请参见使用说明书。

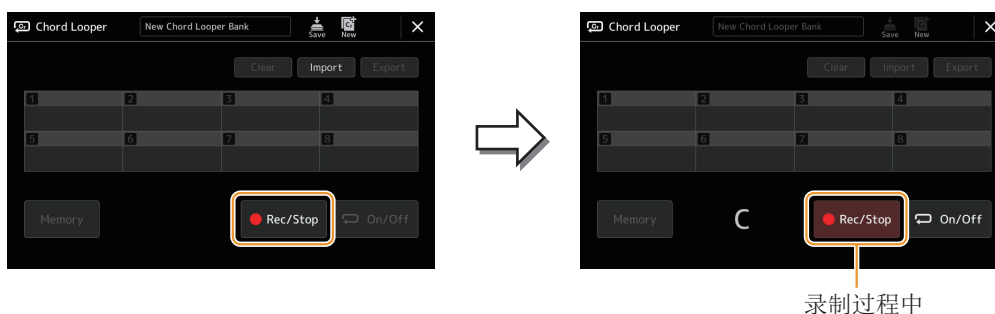
录制和播放一个和弦进行——Chord Looper（和弦循环）

播放伴奏型时，通常用左手指定和弦。但是，通过便捷的Chord Looper功能，您可以录制和弦进行并在循环中播放。例如，如果录制一个“C → F → G → C”和弦进程，伴奏型播放将自动以“C → F → G → C → C → F → G → C → ...”和弦继续。由于和弦以循环播放，无需再手动重复和弦模板——这样可以集中精力于演奏和其它操作。

在播放伴奏型时循环播放和弦进行

您可以直接录制所需的和弦进行并循环播放。

- 1 选择所需的伴奏型。
如有需要，调整速度（以便让录制更简单）。
- 2 调出Chord Looper画面。
- 3 播放伴奏型时，触摸画面上的[Rec/Stop]（录音/停止）。



[Rec/Stop]（录音/停止）闪烁，表示Chord Looper功能处于录制预备状态。
在伴奏型的下一小节，[Rec/Stop]（录音/停止）打开，录制开始。

注

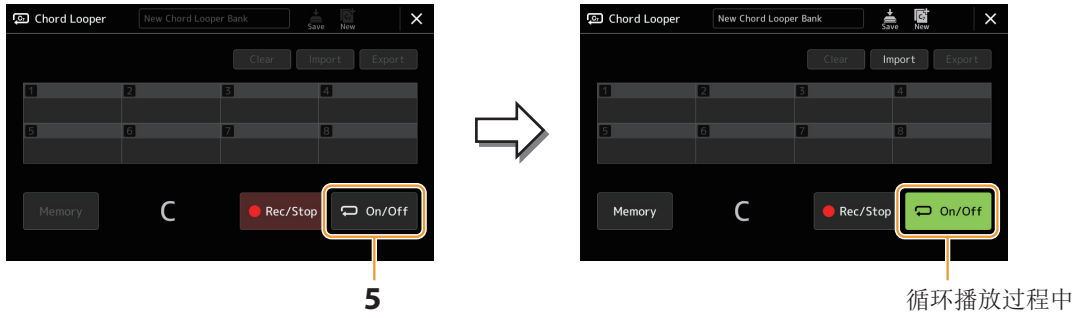
当[Rec/Stop]（录音/停止）打开时，[ACMP]（伴奏）按钮自动打开。

- 4 跟随伴奏型的播放速度，实时在键盘上按下和弦。



将持续录制和弦进行，直到在步骤3中停止录制。

5 触摸[On/Off]（开/关）停止录制并开始和弦进行的循环播放。



录制停止，[On/Off]（开/关）闪烁，进入循环播放预备状态。
在伴奏型的下一小节，[On/Off]（开/关）打开，步骤2中录制的和弦进行将循环播放。

注

在和弦进行播放过程中，[ACMP]（伴奏）按钮闪烁，键盘上的和弦输入被禁用，整个键盘仅用作演奏。

6 触摸[On/Off]（开/关）停止循环播放。

和弦进行播放停止，伴奏型将返回至正常播放。

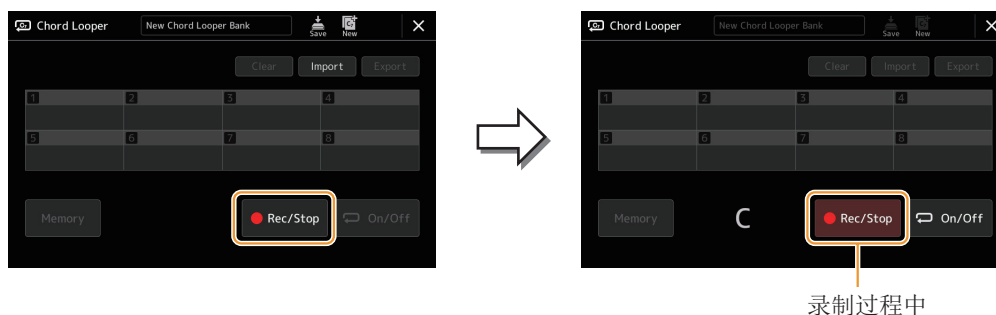
注

- [On/Off]（开/关）打开，表示已录制和弦进行，循环播放停止。
- 触摸[On/Off]（开/关）再次开始步骤1-3中录制的和弦进行的循环播放。

当伴奏型播放停止时录制一个和弦进行（Chord Looper（和弦循环））

当伴奏型播放停止时，使用SYNC START（同步开始）可开始录制并播放和弦进行。通过这种方式录制，可以将开始时间调整为小节的第一拍。

1 伴奏型停止时，触摸画面上的[Rec/Stop]（录音/停止）。



[Rec/Stop]（录音/停止）闪烁，表示Chord Looper功能处于录制预备状态，STYLE CONTROL [SYNC START]（伴奏型控制同步开始）按钮自动打开。

注

当[Rec/Stop]（录音/停止）打开时，[ACMP]（伴奏）按钮也自动打开。

2 根据伴奏型的播放速度在键盘上按下和弦。



录制和伴奏型播放同时开始。将持续录制和弦进行，直到在步骤3中停止录制。

3 按下STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮停止录制和伴奏型播放。录制停止，[On/Off]（开/关）打开，表示数据已录制。

注

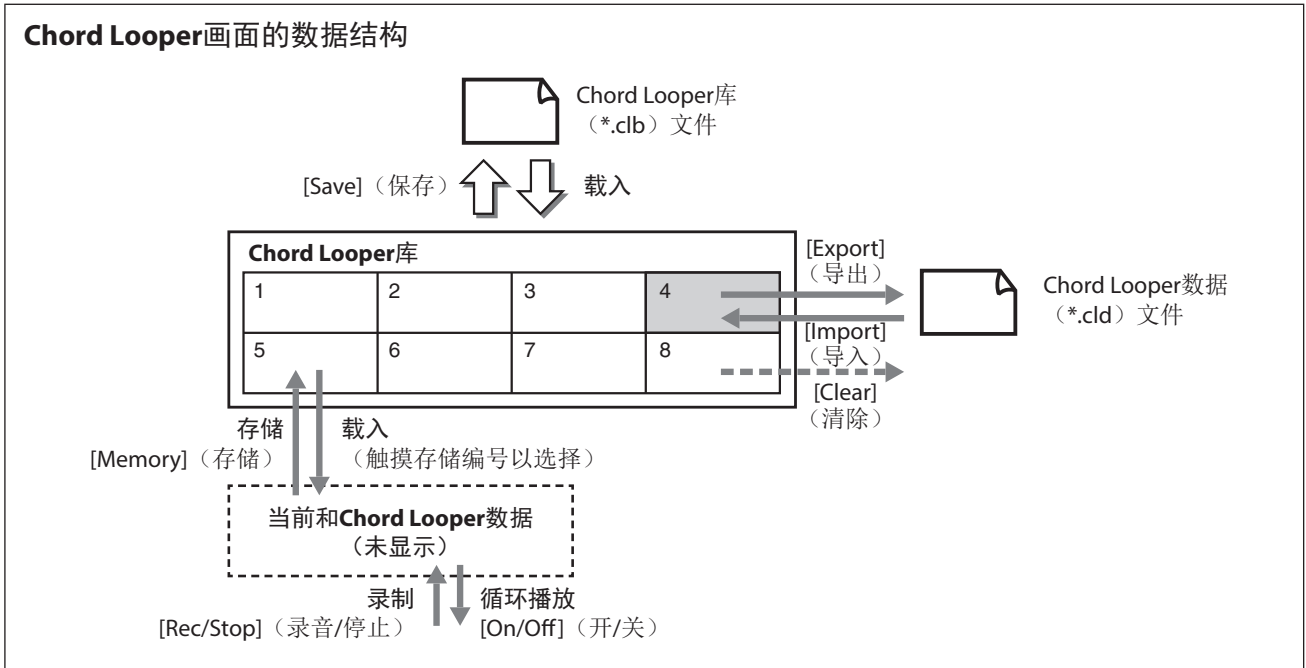
也可通过触摸[Rec/Stop]（录音/停止）停止录制。在此情况下，仅录制停止，伴奏型播放继续。

须知

除非关闭电源或选择包含数据的Chord Looper存储编号，否则将保留录制的最新和弦进行数据。如果想要保存数据，请参见第17页。

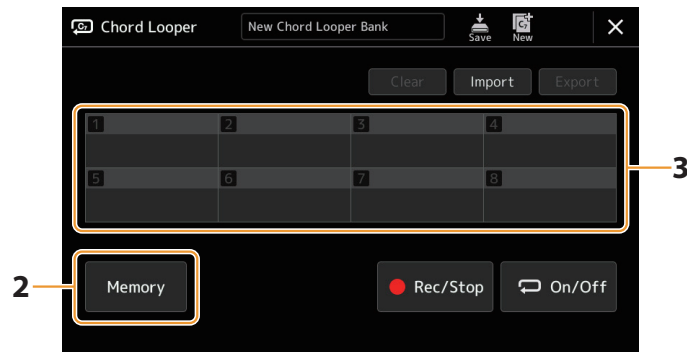
保存并调出自定义和弦进行（Chord Looper（和弦循环））

在Chord Looper画面中，您可以将录制的Chord Looper功能的和弦进行存储到8个存储之一，便于调出。可以将所有8个存储的数据槽保存为单个Chord Looper库（*.clb）文件，或将单个存储导出为Chord Looper数据（*.cld）文件。可以通过[MENU]（菜单）→[Chord Looper]（和弦循环）调出操作画面。



本章节介绍如何存储、保存/调出和导出/导入已录制的和弦数据。

存储已录制的Chord Looper数据



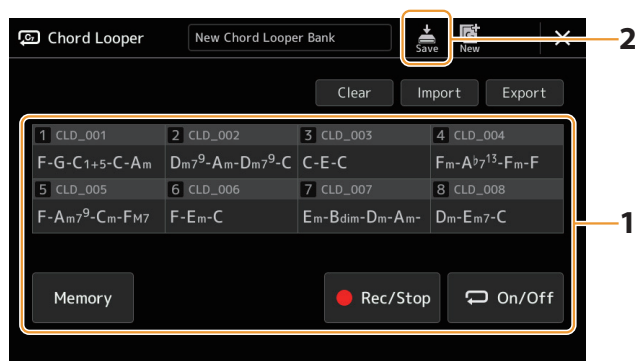
- 1 录制所需的和弦进行。
有关录制和弦进行的详细说明，请参见第14和16页。
- 2 在Chord Looper画面触摸[Memory]（存储）按钮。
画面上显示一条引导信息。
- 3 触摸所需编号存储。
数据被存储，已存储数据的内容显示在相应区域。

须知

如果此时关闭电源，存储将被清除。若要将存储的数据保存为文件，请参见第18和19页。

将已录制的数据保存为库文件

8个已存储的和弦进行可保存为单个Chord Looper库（*.clb）文件。



1 录制所需的和弦进行，然后存储到编号[1]-[8]中的一个。

若要录制和弦进行，请参见第14和16页。

若要存储已录制的的数据，请参见第17页。

2 触摸 （保存）可将数据作为单个库文件保存到Chord Looper存储[1]-[8]中。

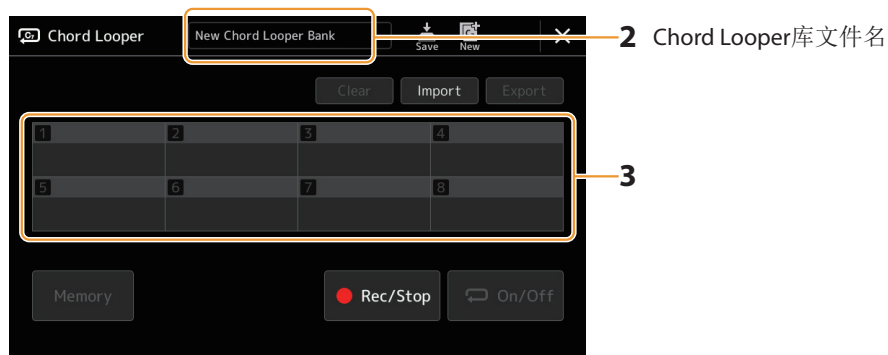
须知

如果在保存已编辑的数据前选择Chord Looper库文件，数据将丢失。

注

每个Chord Looper存储都会自动命名（例如，“CLD_001”），但可以通过导出文件然后导入来重新命名（第19页）。

调用Chord Looper库文件并跟随和弦进行播放伴奏型



1 选择伴奏型。

2 载入Chord Looper库名称，调出Chord Looper库选择画面，然后选择所需库。

3 触摸首先要使用的Chord Looper存储编号。

注

如果想从演奏开头就自动开始伴奏型播放，请在此步骤中触摸[On/Off]（开/关）将其打开。

 下一页

4 开始播放伴奏型，并跟随一起演奏。

5 在要开始和弦进行循环播放的小节前触摸[On/Off]（开/关）。

[On/Off]（开/关）闪烁，表示循环播放处于预备状态。在伴奏型的下一小节，[On/Off]（开/关）打开，和弦进行将循环播放。

注

循环播放过程中，[On/Off]（开/关）亮起，[ACMP]（伴奏）按钮闪烁。在此情况下，键盘的和弦输入禁用，整个键盘都可用于演奏。

6 如有需要，更改Chord Looper存储编号。

若要更改存储编号，触摸所需编号。和弦进行在伴奏型的下一小节更改。

7 触摸[On/Off]（开/关）停止循环播放。

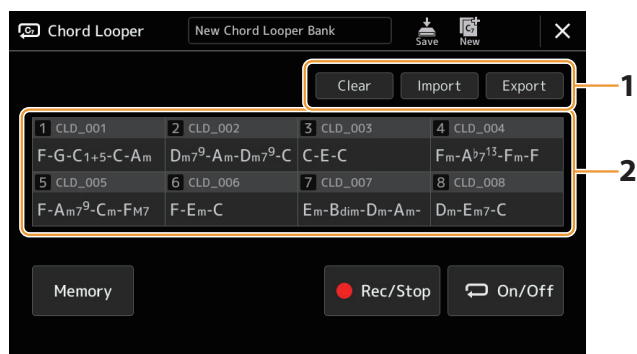
和弦进行播放立即停止，伴奏型返回至正常播放。

编辑Chord Looper库（导出、导入、清除）

Chord Looper存储库中包含的每个Chord Looper存储编号都可以逐一编辑（清除、导入和导出）。存储数据作为Chord Looper数据（*.cld）文件导出/导入。

注


如果要清除Chord Looper画面中显示的所有数据，触摸（新）以创建新库。



1 触摸所需操作：[Clear]（清除）、[Import]（导入）或[Export]（导出）。

按照屏幕上的说明进行操作。若要在此时取消操作，只需触摸画面空白区域。

2 触摸所需的存储编号，然后执行步骤1中选择的操作，如下所述。

Clear（清除）	显示确认信息。触摸[Yes]（是）执行清除。
Import（导入）	调出用于导入的文件选择画面。触摸所需导入的文件，然后触摸  （X）或按下[EXIT]（退出）按钮返回。
Export（导出）	调出用于导出的文件选择画面。触摸画面上的[Export]（导出），输入文件名，然后触摸[OK]（是）。 自动输入文件名，但保存时可以重命名。

3 如有需要，触摸（保存）可将编辑后的Chord Looper库保存为新文件。

须知

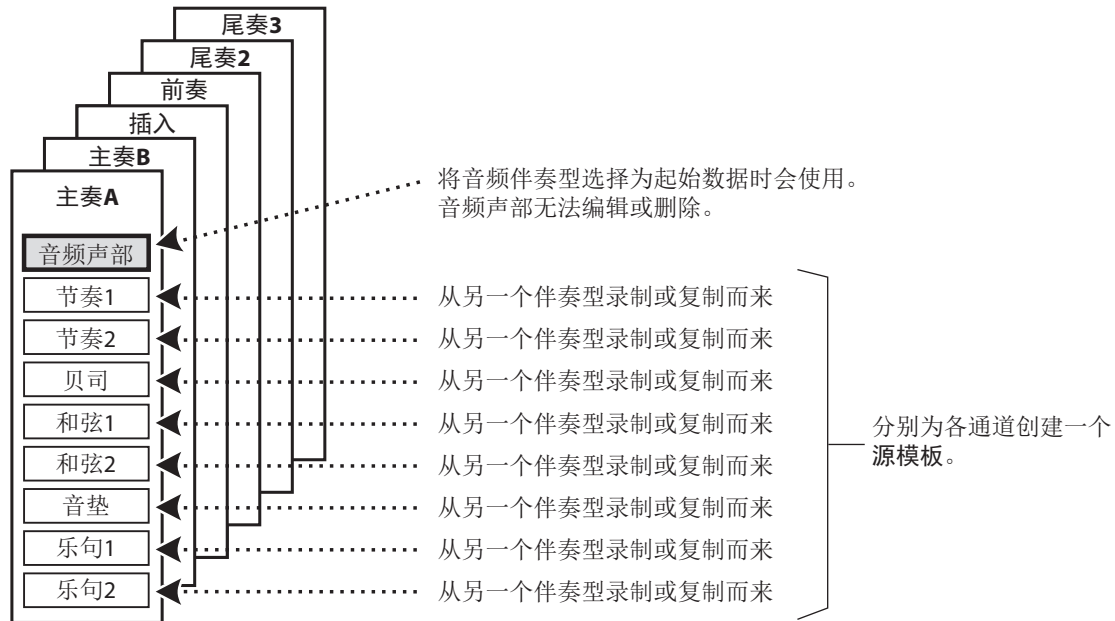
如果在保存已编辑的数据前选择Chord Looper库文件，数据将丢失。

创建/编辑伴奏型Style Creator（伴奏型创作机）

Style Creator功能可用来创建您的原创伴奏型。方法是录制来自键盘的节奏型以及使用已录制的伴奏型数据。基本上说，选择一个最接近您所要创建的类型预设伴奏型，然后录制各区域中各通道的节奏型、贝司声部、和弦背景或乐句（在Style Creator中被称为“源模板”）。

伴奏型数据结构——源模板

一个伴奏型由不同段落组成（前奏、主奏、尾奏等），各段落都有8个独立的通道，这种结构就叫“源模板”。利用Style Creator，可以用分别录制的各通道源模板，或者从其它原有的伴奏型导入数据，制作出自己的伴奏型。



音频声部的限制：

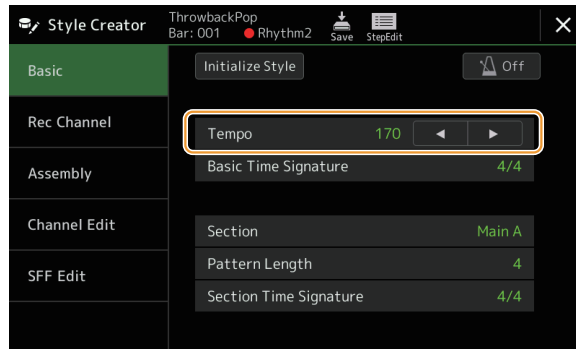
- 如果选择音频伴奏型作为起始数据，音频声部将按原样使用。无法删除、编辑或从头开始创建音频声部。
- 创建的包含音频声部的伴奏型只能通过支持音频伴奏型和SFF GE格式的乐器使用。
- 无法从“Assembly”（组装）画面（第26页）的其他伴奏型或乐段复制音频声部。如果要使用特定的音频声部，请确保在调用Style Creator（伴奏型创作机）画面之前选择相应的音频伴奏型。

创建伴奏型的基本步骤

- 1 选择所需伴奏型，作为新伴奏型的基础。
- 2 通过[MENU]（菜单）→ [Style Creator]（伴奏型创作机）调出Style Creator画面。
- 3 在“Basic”画面选择所需乐段。

注

也可通过按下面板上相应的伴奏型控制按钮之一来选择乐段。



根据需要，进行以下设置。

- 如果要完全从头开始创建伴奏型，触摸[Initialize Style]（初始化伴奏型）清空当前伴奏型。
- 如果初始化伴奏型，请设置“Pattern Length”（源模板的小节量）。输入值后，触摸[Execute]（执行）以实际输入更改。

注

如果选择音频伴奏型作为起始数据，更改源长度将删除相应的音频声部。

- 设置诸如“Tempo”（速度）等基本参数。除了可以为每个乐段设置乐段拍号和源长度，此处的设置通常适用于所有乐段。设置拍号后，触摸[Execute]（执行）以实际输入更改。
- “Basic Time Signature”（基本拍号）中设置的拍号适用于所有乐段。也可以在“Section Time Signature”（乐段拍号）中为每个乐段设置不同的拍号。设置拍号后，触摸[Execute]（执行）以实际输入更改。“Basic Time Signature”（基本拍号）设置将自动应用于没有“Section Time Signature”（乐段拍号）设置的乐段。

注

更改拍号时，所有现存的已录制数据将删除。

4 为各通道创建一个源模板。

- **实时录制（第22页）**
只需通过键盘演奏即可录制伴奏型。
- **分步录制（第25页）**
可单独输入每个音符。
- **伴奏型组合（第26页）**
用于从其他预设伴奏型或已创建的伴奏型复制各种模块。

5 编辑已录制的通道数据。

- **通道编辑（第26页）**
用于编辑已录制通道的MIDI数据。
- **SFF Edit（编辑SFF）（第28页）**
用于编辑除节奏通道以外的已录制通道的SFF（伴奏型文件格式）相关参数。
- **Drum Setup（鼓组设置）（第32页）**
用于编辑伴奏型的节奏声部，例如更改单个乐器的声音。

6 根据需要重复步骤3-5。

7 触摸 （保存）保存已创建的伴奏型。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已创建的伴奏型将丢失。

实时录制

此处的说明应用至第21页基本步骤中的步骤4。在“Rec Channel”（录音通道）画面中，可以通过实时录制创建通道数据。

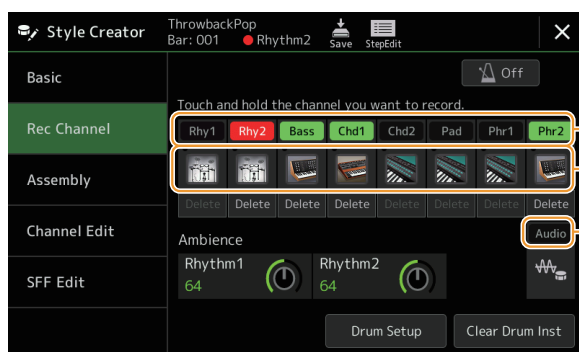
Style Creator中实时录制的特点

• 循环录制

伴奏型在一个“循环”中反复播放几个小节的节奏模块，伴奏型录制也在循环中完成。例如，如果以两小节的主乐段开始录制，就会反复录制这两小节。录制的音符将在下一次反复（循环）时开始播放，可以边听先前录制的材料，边进行录制。

• 叠加录制

这种方法可以把新材料录制到已经含有录制数据的通道中，而不会删除原有数据。在伴奏型录制中，已录制的数据不会被删除，除非使用“Clear Drum Inst”（清除特定鼓）（第23页）、“Delete”（删除）（第23、25页）和“Remove Event”（移除事件）（第27页）等功能。例如，如果以两小节的主乐段开始录制，就会无限反复这两小节。所录制的音符将在下一次反复（循环）时开始播放，可以边听先前录制的材料，边叠加录制新材料。当以预设伴奏型为基础制作新伴奏型时，叠加录制仅能用于节奏通道。除此之外的其它通道，录制前需要删除原有数据。



■ 录制节奏通道1-2

如果选择音频伴奏型作为起始数据：

音频声部的播放可以打开或关闭，但不能编辑或删除。请注意，此声部的节奏型将用于要创建的新伴奏型。如果想在音频声部之外创建节奏乐句，请跟随以下步骤。

1 在“Rec Channel”（录音通道）画面上，按住所需通道直到其变为红色。

所选通道成为录制目标，无论该通道是否已包含数据。如果包含已录制的的数据，则应使用叠加录制将其他附加的音符录制到所选通道。



2 如有需要，选择一个音色，然后练习要录制的节奏型。

触摸乐器图标（插图）调出音色选择画面，然后选择所需音色，如鼓组。选择后，关闭音色选择画面，返回Style Creator画面。使用选定的音色，练习要录制的节奏模块。

可用于录制的音色

对于节奏1通道，除音栓风琴音色以外的音色可用于录制。

对于节奏2通道，仅鼓组/SFX组特效音色可用于录制。

注

有关分配至每个琴键的鼓组/SFX组特效音色信息，请参见网站上Data List（数据列表）中的“鼓组/SFX组特效音色列表”。

3 按下STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮开始录制。

由于会播放已录制的数据，根据需要，通过触摸“Rec channel”画面中的通道来打开或关闭每个通道。如果选择音频伴奏型作为起始数据，通过触摸[Audio]（音频）通道打开或关闭音频声部。如有需要，通过触摸所需通道下方的[Delete]（删除）来删除通道。

4 一旦循环播放返回到第一小节的第一拍，开始演奏要录制的节奏模块。

如果难以同时演奏节奏，可将其分解为单独声部，如此示例所示：

The diagram illustrates the process of building a drum pattern in three stages:

- 第一轮循环 (First Loop):** Shows a single staff for the bass drum (低音鼓) with a simple rhythmic pattern of quarter notes.
- 第二轮循环 (Second Loop):** Shows two staves: snare drum (军鼓) and bass drum (低音鼓). The snare drum part adds a pattern of eighth notes on top of the bass drum.
- 第三轮循环 (Third Loop):** Shows three staves: hi-hat (踩镲), snare drum (军鼓), and bass drum (低音鼓). The hi-hat part adds a pattern of eighth notes on top of the snare and bass drum.

• 删除错误录制的音符

如果演奏时犯错或演奏错音符，可以删除那些特定的音符。触摸[Clear Drum Inst]（清除鼓乐器）调出相关信息，然后在信息出现时按下键盘上的相应琴键。删除所需的鼓乐器后，触摸[Exit]（退出）以关闭信息。

5 按下[START/STOP]（开始/停止）按钮停止播放。

如果需要添加更多音符，再次按下[START/STOP]（开始/停止）按钮继续录制。

6 按住录制通道一段时间（直到按钮变色）以退出录制模式。

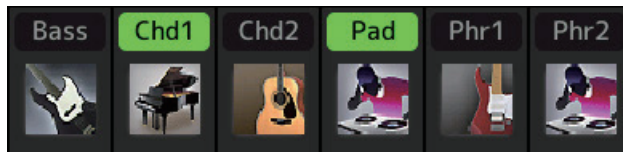
须知

如果未执行保存操作（第21页的步骤7）就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已编辑的伴奏型将丢失。

■ 录制贝司、和弦1/2、音垫和乐句1/2

1 在“Rec Channel”（录音通道）画面上，按住所需通道直到其变为红色。

如果所选通道已包含数据，显示确认信息，提示您是否删除选中通道的现存数据。触摸[Yes]（是）删除数据，所选通道被指定为录制目标。请注意，除了预设伴奏型的节奏通道之外，通道数据不会叠加。



2 如有需要，选择一个音色，然后练习要被录制的贝司声部、和弦背景或乐句。

触摸乐器图标（插图）调出音色选择画面，然后选择所需音色。选择后，关闭音色选择画面，返回Style Creator（伴奏型创作机）画面。使用选定的音色，练习要录制的乐句或和弦背景。

可用于录制的音色

音栓风琴/鼓组/SFX组特效以外的音色可用于录制。

- 以CM7和弦录制一个乐句，该乐句在演奏过程中随和弦变化播放合适的音符

录制主奏或插入乐段的基本原则

初始设置下，Source Root/Chord设置为CM7。意味着应该录制一个源模板，该模块将在正常演奏过程中通过指定CM7来触发。当指定CM7时，录制您想要听到的贝司声部、乐句或和弦背景。具体来说，请参见以下基础规则。

- 使用C Ionian音阶中的音符，这是C大调CM7的主和弦音阶，但应避免使用以下音符：
 - “F”（4th）
 - “D”（延伸音9th，它在伴奏型引擎中不适用于带有“b9th”或“#9th”的和弦）换句话说，只使用音符C、E、G、A和B（根音、3rd、5th、6th或13th和Maj7th）。
- 当录制和弦通道和音垫通道（如C、E、G和B）时，仅用和弦音符。



C = 和弦音符
R = 推荐音符

* 录制源模板时，根据上述内容，应使用“C”和“R”音符并避免使用其他音符。

如果遵守这些规则，根据演奏过程中的和弦变化，伴奏型播放音符将为大部分和弦做适当的转换。

录制前奏或尾奏的基本规则

这些乐段的设计以播放过程中和弦没有变化为前提。这就是不需要遵守上述针对主奏和插入乐段基本规则的原因，可以在录制时进行和弦进程。但是，由于默认情况下Source Root/Chord（源根音/和弦）设置为CM7，您应该遵循以下基本规则，以确保乐句在常见情况下正常运行。

- 录制前奏时，请确保录制的带有和弦进程的乐句正确地引导到前奏结尾的主音和弦中。例如，在C大调中，常用到G7和弦，因为它能强烈引导回C大调的主音和弦。
- 录制尾奏时，请确保录制的带有和弦进程的乐句解决为尾奏开头的初始调性。推荐的和弦为调内和弦（如C大调下的CM7、Dm7、Em7、FM7、G7、Am7和Bm7（b5）），因为它们都能顺利解决回到原调。

- 如有需要，设置Source Root/Chord（源根音/和弦）

尽管如上所述，默认的Source Root/Chord（源根音/和弦）设置为CM7，您可以将其更改为任何可以轻松演奏的所需根音/和弦。调用“SFF Edit”画面，将Source Root/Chord（源根音/和弦）设置为喜爱的或所需的根音和和弦类型。切记，当把Source Chord（源和弦）由CM7改为其它和弦后，相应的和弦音符和推荐音符也将改变。有关详细说明，请参见第29页。

3 按下STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮开始录制。

播放已录制的数据时，根据需要，通过触摸“Rec channel”画面中的通道来打开或关闭每个通道。如果选择音频伴奏型作为起始数据，通过触摸[Audio]（音频）通道打开或关闭音频声部。
如有需要，通过触摸所需通道下方的[Delete]（删除）来删除通道。

4 一旦循环播放返回到第一小节的第一拍，开始演奏要录制的贝司声部、和弦背景或乐句。

5 按下[START/STOP]（开始/停止）按钮停止播放。

如果需要添加更多音符，再次按下[START/STOP]（开始/停止）按钮继续录制。

- 若要以另一个Source Chord/Root试听已录制的通道的播放声音：
 - 1 调出“SFF Edit”画面，然后将画面顶部的“Target Ch”设置为“Rhythm1”或“Rhythm2”。
 - 2 按下STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮开始播放。
 - 3 触摸[Play Root/Chord]（播放根音/和弦）调出操作画面。
 - 4 在画面中将“Play Root/Chord”设置为所需的和弦根音和和弦类型。
此操作可让您试听在正常演奏过程中，源模板是如何通过和弦变化来播放的。

6 按住录制通道一段时间（直到按钮变色）以退出录制模式。

须知

如果未执行保存操作（第21页的步骤7）就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已编辑的伴奏型将丢失。

分步录制

此处的说明应用至第21页基本步骤中的步骤4。在通过触摸画面顶部的 （分步编辑）调出的分步录制（分步编辑）画面中，您可以逐一录制或编辑音符。此分步录制步骤与MIDI乐曲多轨录制（第89页）基本相同，除了以下几点：

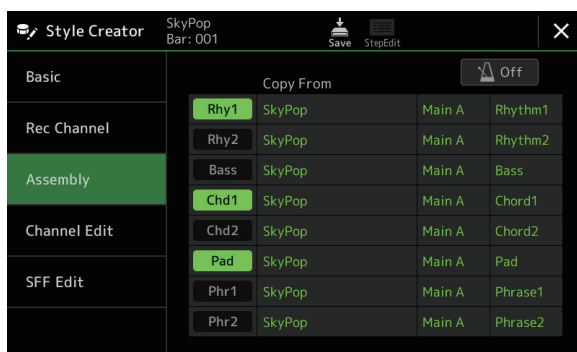
- 在乐曲录制中，“终止”标记的位置可以随意更改；而在Style Creator中则不能更改。这是因为在“Basic”画面（第21页）中设置的所有通道的伴奏型长度都已固定。例如，如果创建四小节长度的伴奏型，会在第四小节的末尾自动设置“终止”标记，并且不能在伴奏型编辑画面更改。
- 在乐曲录制的编辑画面可以更改录制通道；然而，在Style Creator中不能更改录制通道。在“Rec channel”画面选择录制通道。
- 在Style Creator中，无法输入和弦、歌词和系统专有数据。可以输入通道数据并修改系统专用信息（删除、复制或移动）。

注

如果选择音频伴奏型作为起始数据，音频声部将按原样使用。无法删除、编辑或从头开始创建音频声部。

Assembly——为每个通道指定源模板

此处的说明应用至第21页基本步骤中的步骤4。“Assembly”画面显示当前乐段每个通道数据从哪个伴奏型、哪个乐段和哪个通道复制。对于每个通道，根据需要，触摸伴奏型名称、乐段名称或通道名称以选择所需的通道。



注

- 无法从其他伴奏型复制音频声部。如果要使用特定的音频声部，请确保在调用Style Creator画面之前选择相应的音频伴奏型。
- 如果选择音频伴奏型作为起始数据，音频声部无法用其他数据代替。

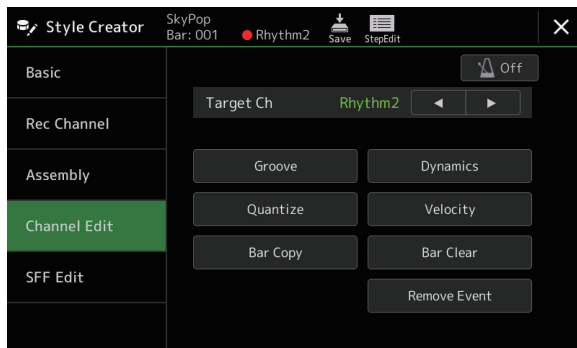
须知

如果未执行保存操作（第21页的步骤7）就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已编辑的伴奏型将丢失。

Channel Edit（编辑通道）



此处的说明应用至第21页基本步骤中的步骤5。“Channel Edit”（编辑通道）画面可用于编辑已录制的通道数据。选择目标通道，然后编辑所需参数。

编辑所需参数后，触摸[Execute]（执行）为每个设置窗口实际输入编辑内容。操作完成后，该按钮变为[Undo]（撤销），如对结果不满意，可以按该按钮恢复原来的数据。撤销功能只有一个级别；只能撤销前一个操作。



注

如果选择音频伴奏型作为起始数据，音频声部将按原样使用。无法删除、编辑或从头开始创建音频声部。

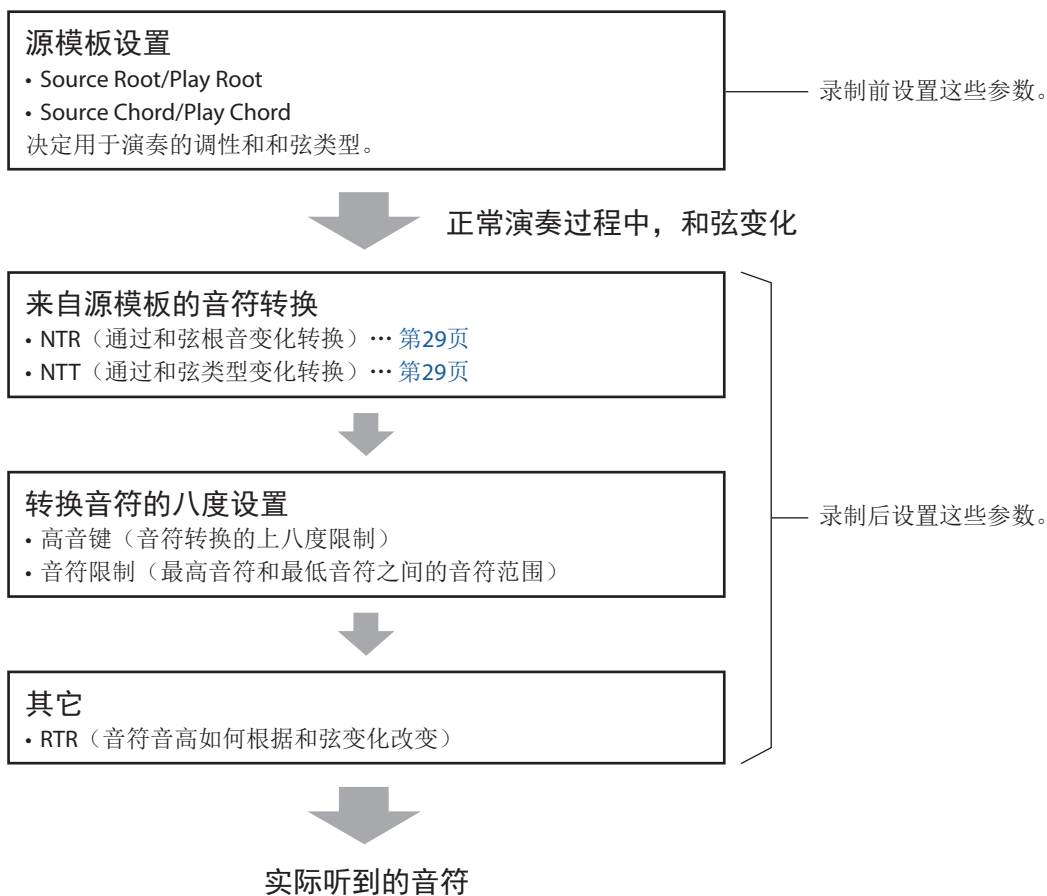
Target Ch (目标通道)	选择用于编辑的目标通道。除“Groove”外的所有项目都将应用于此处指定的通道	
Groove (律动)	利用本功能，将伴奏型中的音符数据在时间上做细微的移动，使得音乐产生摇摆的感觉，或者改变节奏。Groove设置应用于所选乐段的所有通道。	
	Original Beat (原拍点)	指定要施加Groove时值的拍点。也就是说，如果选择“8 Beat”，Groove时值将应用于八分音符；如果选择“12 Beat”，Groove时值将作用于八分三连音。
	Beat Converter (节拍转换器)	实际将拍点的时值（在上述“Original Beat”参数中指定的）变为选定的值。例如，当Original Beat设置为“8 Beat”，而Beat Converter设置为“12”，乐段中所有八分音符都将移动到八分三连音音符的拍点上。当Original Beat设置为“12 Beat”时，此处会出现“16A”和“16B”供选择，它们是基本十六分音符的变异。
	Swing (摇摆)	根据上面选择的“Original Beat”参数，将拍点移位，产生一种“摇摆”的感觉。例如，如果选定的Original Beat值是“8 Beat”，本参数将有选择地延迟每小节的第2、第4、第6和第8拍点，从而产生摇摆的感觉。设置“A”到“E”产生不同程度的摇摆，“A”最轻微，“E”最显著。
	Fine (微调)	为所选择的乐段选择各种Groove“模板”。“Push”设置会使得某些拍点提前演奏；而“Heavy”设置会使某些拍点延迟演奏。设置中的数字（2、3、4、5）用来决定作用于哪些拍点。凡是在指定拍点之前的拍点（但不包括第1拍点）都将提前/延迟演奏（例如，如果设置为“3”，则第2、第3拍点将提前/延迟演奏）。在各种情况下，“A”产生轻微的效果，“B”适中，“C”产生最大的效果。
Dynamics (动态)	本功能可以改变伴奏型中某些音符的力度/音量（或重音）设置。Dynamics可以单独作用于各通道，或可以作用于所有通道。	
	Accent Type (重音类型)	决定应用重音的类型，也就是说，设置哪些音符会被强调。
	Strength (力度)	决定选定的Accent Type（上述）的加强程度。值越大，效果越强
	Expand/ Compress (展开/压缩)	扩展/压缩力度值的范围。扩展或压缩动态范围，高于100%的值扩展动态范围，低于100%的值压缩动态范围。
	Boost/Cut (增强/剪切)	增强或减弱所有力度值。高于100%的值使力度增强，低于100%的值使力度减弱。
	Apply To All Channels (应用至所有通道)	设置为“On”时，此画面中的设置将应用于当前乐段的所有通道。 设置为“Off”时，此画面中的设置将应用于“Channel Edit”画面的“Target Ch”处指定的通道。
Quantize (量化)	与MIDI多轨录制（第87页）相同，除了多出下述两个可用参数。  带摇摆的八分音符  带摇摆的十六分音符	
Velocity (力度)	增强或减弱指定通道中所有音符的力度值，以百分比设定。	
Bar Copy (复制小节)	本功能允许将一个小节或几个小节的数据从一个位置复制到指定通道的另一个位置。	
	Source Top (源开始)	指定区域中的开始（Source Top）和结束（Source Last）小节用于复制。
	Source Last (源结束)	
Denomination (目标小节)	指定目的地位置的第一小节，数据将被复制到此处。	
Bar Clear (清除小节)	本功能将所选通道内指定小节范围的全部数据清除。	
Remove Event (移除事件)	本功能可以移除所选通道内指定事件。	

须知

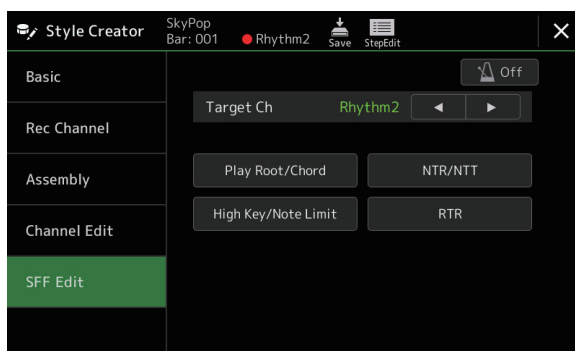
如果未执行保存操作（第21页的步骤7）就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已编辑的伴奏型将丢失。

SFF Edit——进行伴奏型文件格式设置

此处的说明应用至第21页基本步骤中的步骤5。伴奏型文件格式（SFF）将Yamaha全部有关伴奏型播放的技能统一为一个格式。设置SFF相关的参数将决定如何根据在键盘和弦区指定的和弦将原始音符转换成实际发声的音符。以下为转换流程。



以上显示的参数可以在“SFF Edit”画面中进行设置。





注

如果选择音频伴奏型作为起始数据，音频声部将按原样使用。无法删除、编辑或从头开始创建音频声部。

<p>Target Ch (目标通道)</p> <p>Source Root/Chord (Play Root/Chord) (源根音/和弦 (播放根音/和弦))</p>	<p>选择用于编辑的目标通道。</p> <p>这些设置决定源模板的原始调性 (例如, 将模块录制到节奏通道以外的通道时使用的调性)。如果在此处设置 “Fm7”, 在键盘和弦乐段指定 “Fm7” 将播放原始录制的数据 (源模板)。默认设置为 “CM7” (Source Root = C和Source Chord = M7)。根据此处指定的所选和弦类型, 可演奏的音符 (音阶和和弦音) 将有所不同。在 “Basic” 画面执行 “Initialize Style” 时, 自动选择CM7的默认设置。</p> <p>当Source Root为C时, 可演奏的音符:</p>  <p>C = 和弦音符 C、R = 推荐音符 * 录制源模板时, 应使用C和R音符创建。</p> <p>重要事项 请确保在录制前设置此处的参数。如果在录制后更改设置, 在键盘演奏过程中更改和弦时, 录制的源模板无法转换为适当的音符。</p> <p>注 当所选目标通道的参数设置为NTR: Root Fixed、NTT Type: Bypass或NTT Bass: Off时, 此处的参数分别更改为 “Play Root” 和 “Play Chord”。此时您可以改变和弦, 试听所有通道的结果。</p> <p>注 当NTR设置为 “Guitar” 时, 此处的设置不适用。</p>								
<p>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (音符转换规则/音符转换表)</p>	<p>此处的参数决定源模板的音符如何根据键盘演奏过程中的和弦变化发生转换。</p> <table border="1" data-bbox="343 1276 1460 1724"> <tr> <td data-bbox="343 1276 486 1724"> <p>NTR (音符转换规则)</p> </td> <td data-bbox="486 1276 1460 1724"> <p>选择Note Transposition Rule, 该规则决定源模板中的音符如何根据和弦根音变化进行转换。</p> <tr> <td data-bbox="486 1355 630 1500"> <p>Root Trans (根音移调)</p> </td> <td data-bbox="630 1355 1460 1500"> <p>当转换和弦根音时, 仍然保持音符之间的音程。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成F3、A3和C4。将此设置应用于包含旋律编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1500 630 1646"> <p>Root Fixed (根音固定)</p> </td> <td data-bbox="630 1500 1460 1646"> <p>根音尽可能靠近原始和弦的根音。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成C3、F3和A3。将此设置应用于包含和弦编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1646 630 1724"> <p>Guitar (吉他)</p> </td> <td data-bbox="630 1646 1460 1724"> <p>专用于吉他伴奏转换。音符转换为近似实际吉他演奏时的声音。</p> </td> </tr> </td></tr></table>	<p>NTR (音符转换规则)</p>	<p>选择Note Transposition Rule, 该规则决定源模板中的音符如何根据和弦根音变化进行转换。</p> <tr> <td data-bbox="486 1355 630 1500"> <p>Root Trans (根音移调)</p> </td> <td data-bbox="630 1355 1460 1500"> <p>当转换和弦根音时, 仍然保持音符之间的音程。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成F3、A3和C4。将此设置应用于包含旋律编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1500 630 1646"> <p>Root Fixed (根音固定)</p> </td> <td data-bbox="630 1500 1460 1646"> <p>根音尽可能靠近原始和弦的根音。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成C3、F3和A3。将此设置应用于包含和弦编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1646 630 1724"> <p>Guitar (吉他)</p> </td> <td data-bbox="630 1646 1460 1724"> <p>专用于吉他伴奏转换。音符转换为近似实际吉他演奏时的声音。</p> </td> </tr>	<p>Root Trans (根音移调)</p>	<p>当转换和弦根音时, 仍然保持音符之间的音程。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成F3、A3和C4。将此设置应用于包含旋律编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p>	<p>Root Fixed (根音固定)</p>	<p>根音尽可能靠近原始和弦的根音。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成C3、F3和A3。将此设置应用于包含和弦编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p>	<p>Guitar (吉他)</p>	<p>专用于吉他伴奏转换。音符转换为近似实际吉他演奏时的声音。</p>
<p>NTR (音符转换规则)</p>	<p>选择Note Transposition Rule, 该规则决定源模板中的音符如何根据和弦根音变化进行转换。</p> <tr> <td data-bbox="486 1355 630 1500"> <p>Root Trans (根音移调)</p> </td> <td data-bbox="630 1355 1460 1500"> <p>当转换和弦根音时, 仍然保持音符之间的音程。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成F3、A3和C4。将此设置应用于包含旋律编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1500 630 1646"> <p>Root Fixed (根音固定)</p> </td> <td data-bbox="630 1500 1460 1646"> <p>根音尽可能靠近原始和弦的根音。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成C3、F3和A3。将此设置应用于包含和弦编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="486 1646 630 1724"> <p>Guitar (吉他)</p> </td> <td data-bbox="630 1646 1460 1724"> <p>专用于吉他伴奏转换。音符转换为近似实际吉他演奏时的声音。</p> </td> </tr>	<p>Root Trans (根音移调)</p>	<p>当转换和弦根音时, 仍然保持音符之间的音程。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成F3、A3和C4。将此设置应用于包含旋律编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p>	<p>Root Fixed (根音固定)</p>	<p>根音尽可能靠近原始和弦的根音。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成C3、F3和A3。将此设置应用于包含和弦编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p>	<p>Guitar (吉他)</p>	<p>专用于吉他伴奏转换。音符转换为近似实际吉他演奏时的声音。</p>		
<p>Root Trans (根音移调)</p>	<p>当转换和弦根音时, 仍然保持音符之间的音程。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成F3、A3和C4。将此设置应用于包含旋律编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p>								
<p>Root Fixed (根音固定)</p>	<p>根音尽可能靠近原始和弦的根音。例如, 当根音转换为F时, C3、E3和G3变成C3、F3和A3。将此设置应用于包含和弦编排的通道。</p>  <p>当演奏C大三和弦时。 当演奏F大三和弦时。</p>								
<p>Guitar (吉他)</p>	<p>专用于吉他伴奏转换。音符转换为近似实际吉他演奏时的声音。</p>								
<p>NTT Type (音符转换表类型)</p>	<p>选择Note Transposition Table, 该表决定源模板中的音符如何根据和弦类型变化进行转换。</p> <p>当NTR设置为 “Root Trans” 或 “Root Fixed” 时:</p> <table border="1" data-bbox="486 1859 1460 1937"> <tr> <td data-bbox="486 1859 630 1937"> <p>Bypass (旁通)</p> </td> <td data-bbox="630 1859 1460 1937"> <p>当NTR设置为Root Fixed时, 转换表不用于任何音符转换。当NTR设置为Root Trans时, 本表仅通过保持音符之间的音程来转换音符。</p> </td> </tr> </table>	<p>Bypass (旁通)</p>	<p>当NTR设置为Root Fixed时, 转换表不用于任何音符转换。当NTR设置为Root Trans时, 本表仅通过保持音符之间的音程来转换音符。</p>						
<p>Bypass (旁通)</p>	<p>当NTR设置为Root Fixed时, 转换表不用于任何音符转换。当NTR设置为Root Trans时, 本表仅通过保持音符之间的音程来转换音符。</p>								

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table) (音符转换规则/音符转换表)	NTT Type (音符转换表类型)	Melody (旋律)	适用于转换大多数旋律声部。将其用于旋律编排的通道，如“Bass”、“Phrase1”和“Phrase2”。
		Chord (和弦)	适用于转换和弦编排。用于“Chord1”和“Chord2”通道，假定在编排时处于和谐状态。
		Melodic Minor (旋律小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将“Source Root”之上的大三度音符降低半音。当演奏的和弦由小和弦变为大和弦时，本表将“Source Root”之上的小三度音符升高半音。其它音符不变。根据源模板中的音符、小调类型（自然、和声或旋律小调）和/或想要的模式，将其用于仅响应大/小调和弦的乐段，如前奏和尾奏。
		Melodic Minor 5th (旋律小调第5音)	除上述的旋律小调转换外，本表还用增和弦和减和弦类型转换了“Source Root”之上的纯五度音符。
		Harmonic Minor (和弦小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将“Source Root”之上的大三度和六度音降低半音。当演奏的和弦由小和弦变为大和弦时，本表将“Source Root”之上的小三度和六度音升高半音。其它音符不变。根据源模板中的音符、小调类型（自然、和声或旋律小调）和/或想要的模式，将其用于仅响应大/小调和弦的乐段，如前奏和尾奏。
		Harmonic Minor 5th (和弦小调第5音)	除上述的和声小调转换外，本表还用增和弦和减和弦类型转换了“Source Root”之上的纯五度音符。
		Natural Minor (自然小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将“Source Root”之上的大三度、六音和七度音降低半音。当演奏的和弦由小和弦变为大和弦时，本表将“Source Root”之上的小三度、六音和七度音升高半音。其它音符不变。根据源模板中的音符、小调类型（自然、和声或旋律小调）和/或想要的模式，将其用于仅响应大/小调和弦的乐段，如前奏和尾奏。
		Natural Minor 5th (自然小调第5音)	除上述的自然小调转换外，本表还用增和弦和减和弦类型转换了“Source Root”之上的纯五度音符。
		Dorian (多利亚)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将“Source Root”之上的大三度和七度音降低半音。当演奏的和弦由小和弦变为大和弦时，本表将“Source Root”之上的小三度和七度音升高半音。其它音符不变。根据源模板中的音符、小调类型（自然、和声或旋律小调）和/或想要的模式，将其用于仅响应大/小调和弦的乐段，如前奏和尾奏。
		Dorian 5th (多利亚第5音)	除上述的多利亚转换外，本表还用增和弦和减和弦类型转换了“Source Root”之上的纯五度音符。
	当NTR设置为“Guitar”时：		
	All Purpose (扫弦琶音通用)	本表同时适用于弹拨和琶音。	
	Stroke (击弦)	本表专用于弹拨。有些音符听起来像静音——这是为了模拟实际的吉他弹拨声，带来更真实的声音。	
	Arpeggio (琶音)	本表专用于琶音，产生优美的四音琶音。	
NTT Bass (音符转换表低音)	本参数设置为“On”的通道会响应斜杠（低音）和弦。例如，当选择Dm7/G时，低音的音符被转换为“G”，而不是作为和弦根音的“D”。当NTR设置为Guitar，本参数设置为“On”时，只有吉他声音内作为低音的底部音符会自动响应斜杠和弦。		
节奏通道的NTR/NTT设置 由于节奏通道不应受到和弦变化的影响，请确保参数设置如下。 <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTT = Bypass • NTT Bass = Off 通过以上设置，“Source Root”和“Source Chord”参数分别更改为“Play Root”和“Play Chord”。			

High Key/ Note Limit (高音键/音符限制)	调整通过NTT和NTR转换的音符的八度(音高范围)。	
	High Key (高音键)	<p>本参数为和弦根音变化设置了一个最高限制(八度上限)。只要根音等于或小于最高音,所选和弦的根音就会向上转换。当根音高于最高音时,根音向下转换。本设置仅当NTR参数(第29页)设置为“Root Trans”时才可用。</p> <p>示例——当最高音为F时。</p> <p>根音变化 → CM C[#]M . . . FM F[#]M . . .</p> <p>演奏音符 → C3-E3-G3 C[#]3-E[#]3-G[#]3 F3-A3-C4 F[#]2-A[#]2-C[#]3</p> 
	Note Limit Low (音符限制低音)	<p>这些设置要转换的音高范围(最高和最低音符)。通过有判断地设置此范围,可以确保各通道上的各音色设置都有自然的音高范围——也就是说,这可以防止各音色播放不自然的音高音符(例如,高贝司声音或低音笛声音)。</p> <p>示例——当最低音符为C3,最高音符为D4时。</p> <p>每个音符都会自动转换以符合音域。</p> <p>根音变化 → CM C[#]M . . . FM . . .</p> <p>演奏音符 → E3-G3-C4 E[#]3-G[#]3-C[#]4 F3-A3-C4</p> 
Note Limit High (音符限制高音)		
RTR (Retrigger Rule) (触发规则)	这些设置决定如何控制发声音符来更改音高以适应和弦变化。	
	Stop (停止)	音符停止发声。
	Pitch Shift (音高变化)	音符弯音(不重新起音)以匹配新的和弦类型。
	Pitch Shift to Root (音高变化至根音)	音符弯音(不重新起音)至新和弦的根音音高。新的音高保持在同一个八度内。
	Retrigger (重新触发)	新的音高音符相应的新和弦通过新起音触发。
	Retrigger to Root (重新触发至根音)	新的音高音符相应的新和弦根音通过新起音触发。新的音符保持在同一个八度内。

须知

如果未执行保存操作(第21页的步骤7)就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源,已编辑的伴奏型将丢失。

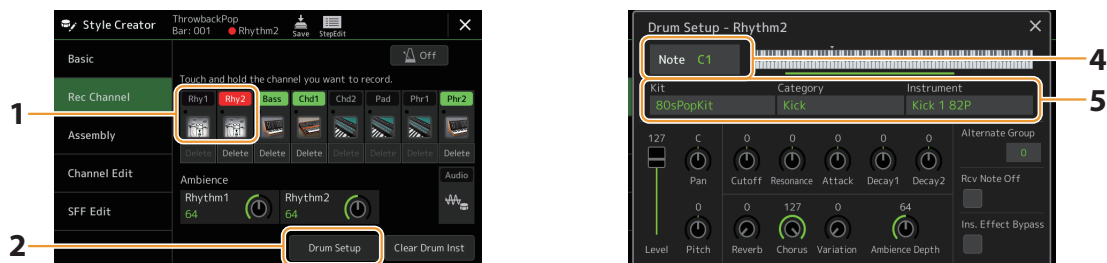
编辑伴奏型的节奏声部（Drum Setup）

此处的说明应用至第21页基本步骤中的步骤5。预设伴奏型的节奏声部由预设鼓组组成，各鼓组音色被分配到单独的音符。您可能要改变音色和音符分配结果，或执行更多详细设置，如音量平衡、效果等。通过使用Style Creator的Drum Setup功能，可以编辑一个伴奏型的节奏声部，并保存为一个原创伴奏型。

1 在“Rec Channel”画面上，按住所需节奏通道直到其变为红色。

注

如果不同的鼓声音分配至选定通道的每个乐段，则将这些声音设置为当前乐段的声音，以便使用Drum Setup功能。



2 触摸[Drum Setup]（鼓组设置）调出“Drum Setup”窗口。

3 如有需要，按下STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮开始播放节奏声部。播放的声音显示在画面键盘上，用于检查要编辑的音符。

4 通过触摸画面选择要编辑的音符。

注

- 也可通过按下键盘上的对应音符选择音符。
- 当“Drum Setup”窗口打开时，上八度设置为“-1”。关闭窗口时将恢复原始设置。

5 选择所需的鼓组、类别和乐器（按顺序）。

6 如有需要，进行详细设置。

Level（电平）	用于调整音量。
Pan（声像）	决定立体声位置。
Pitch（音高）	用于以音分为单位微调音高。 注 在音乐术语中，1音分为1个半音的百分之一。（即100音分等于1个半音。）
Cutoff（截止频率）	决定滤波器截止频率或有效频率范围。值越高，声音越亮。
Resonance（共鸣）	决定截止频率（共振）的重点，已在上述Filter Cutoff中设置。值越大，效果越明显。
Attack（起音）	此参数决定当一个键按下后，声音达到其最大音量有多快。值越大，触发越快。
Decay 1（衰减1）	此参数决定声音从最大音量落到延音音量（比最大音量稍微低一点的音量）有多快。值越大，衰减越快。
Decay 2（衰减2）	决定当释放琴键后，声音衰减到完全消失有多快。值越大，衰减越快。
Alternate Group（组内互斥）	决定交替组。同一组号的乐器不能同时发声。演奏已编号组的任意乐器会立即停止相同编号组中任何其他乐器的声音。如果设置为0，组内的乐器可同时发声。
Reverb（混响）	用于调整混响深度。
Chorus（合唱）	用于调整合唱深度。

Variation (变化)	用于调整变量效果 (DSP1) 深度。 当混音台画面中的“Connection”参数设置为“Insertion”并且此节奏通道选定为分配声部时，此参数影响如下。 <ul style="list-style-type: none"> 当变量发送设置为0：没有效果应用至乐器（插入关闭）。 当变量发送设置为1至127：效果应用至乐器（插入打开）。
Ambience Depth	设置Ambient Drum音色的干/湿比。
Rcv Note Off (接收音符终止)	决定是否接收音符关闭信息。
Ins. Effect Bypass (插入效果旁通)	仅对音符的鼓声禁用插入效果，即使插入效果已指定给相应声部。 注 为声部指定多个插入效果时，此设置决定是否禁用声部的所有插入效果。

7 按下[EXIT]（退出）按钮关闭“Drum Setup”窗口。

须知

如果未执行保存操作（第21页的步骤7）就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已编辑的伴奏型将丢失。

章节目录

音色声部设置画面.....	35
音色选择画面相关设置.....	36
音色类型（特点）.....	37
将文件添加至 Favorite （收藏）标签页.....	39
节拍器设置.....	39
• Metronome（节拍器）.....	39
• Tap Tempo（击拍速度）.....	39
键盘相关设置.....	40
• 设置键盘的力度感响应.....	40
键盘声部相关设置（ Voice Setting （音色设置））.....	41
• Tune（调音）.....	41
• Voice Set Filter（音色设置滤波器）.....	41
• S.Art2/Arpeggio（超清晰2/琶音）.....	41
以半音为单位移调.....	42
微调乐器整体音高（ Master Tune （主音调））.....	42
选择或创建音律（ Scale Tune ）.....	43
• 从预设类型中选择或创建音律（主音阶）.....	44
• 临时创建和使用音律（副音阶）.....	45
执行和声/琶音的详细设置.....	46
编辑音色（ Voice Edit （音色编辑））.....	48
• 音色编辑画面中的可编辑参数.....	49
编辑音栓风琴音色（音色编辑）.....	56
编辑合奏音色（音色编辑）.....	58
• 合奏音色编辑画面中的可编辑参数.....	58

音色声部设置画面

音色声部设置画面可通过按下[VOICE]（音色）按钮调出，提供每个键盘声部（或合奏音色的合奏声部）当前设置的易懂标示，用于对音色进行重要设置，包括EQ和效果。




<p>1 音色</p>	<p>显示当前音色和声部的开/关状态。触摸音色名称可以调出对应声部的音色选择画面。触摸声部图标打开/关闭声部。</p> <p>当选择音栓风琴音色时，可以通过触摸此处显示的 （音栓风琴）调出声部的音色编辑画面（第56页）。</p> <p>当选择超清晰音色（S.Art/S.Art2）、Revo Drums/SFX或Ambient Drums/SFX时，会出现以下图标，显示效果何时可用以及如何使用。</p> <p>1：按下[ART. 1]按钮。 2：按下[ART. 2]按钮。 3：按下[ART. 3]按钮。 ：移动分配有“Modulation (+)”的控制器。 AT：演奏音符后，向琴键添加压力。 PB：移动分配有“Pitch Bend”的控制器以弯曲音高。当按下多个琴键时，弯音仅应用于一个音符。 ：反复按任意琴键可在声音（波形）之间切换。 ：以连奏方式演奏。 ：按住一个琴键的同时，按下另一个琴键并松开以演奏颤音。 ：可应用连音和颤音。参见上述内容。 ：用力按下琴键。 ：移动分配有“Modulation (+)”的控制器时按下琴键。 1：按住[ART.1]按钮的同时用力按下琴键。</p>
<p>2 Mono/Poly （单音/复音）</p>	<p>决定音色以单音或复音方式演奏音色。</p>
<p>Octave（八度）</p>	<p>以八度为单位升高或降低键盘某声部的音高范围，每个键盘声部最多可以升高或降低两个八度。</p>
<p>EQ（均衡器）</p>	<p>显示在混音台画面中调整的EQ设置（第130页）。触摸此处调出混音台画面。</p>
<p>Pan（声像）</p>	<p>调整各声部的立体声位置（声像）或音量。此处的设置等同于混音台画面（第135页）中的设置。</p>
<p>Volume（音量）</p>	<p></p>
<p>3 插入效果</p>	<p>显示声部的当前插入效果类型和效果的开/关状态。触摸“On”或“Off”打开或关闭插入效果。触摸此处的其它区域调出对应声部的插入效果设置画面（第134页）。</p>
<p>4 效果深度 （Ins/Cho/Rev）</p>	<p>显示可以在混音台画面中调整的声部的插入效果、合唱和混响的深度（第133、135页）。触摸此处调出混音台画面的效果页面。</p>

若要存储音色声部设置：

如果要将设置存储在音色声部设置画面，使用注册存储功能。按下REGISTRATION MEMORY（注册存储）部分的[MEMORY]（存储）按钮，然后选中“Voice”，按下REGISTRATION MEMORY（注册存储）[1]-[10]按钮之一以注册音色设置。

音色选择画面相关设置

在通过触摸音色选择画面的  (菜单) 调出的弹出窗口中, 可以进行以下设置。

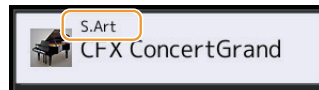
Category (类别)	决定选择音色类别时, 音色类别页面如何打开。 <ul style="list-style-type: none">• Open and Select: 以自动选择音色类别中先前选择的音色打开页面。• Open Only: 以当前所选音色打开页面。
Voice Number (音色编号)	决定音色选择画面是否显示音色库和编号。本功能在下列情况下非常有用: 当使用外接MIDI设备时, 要选择本乐器的音色, 需要指定该音色的MSB/LSB值和程序变更编号。 注 此处显示的编号从“1”开始。因此, 实际的MIDI程序变更编号应该是此值减1, 因为后者从“0”开始。

注

[Voice Edit] (音色编辑)、[Mixer] (混音台) 和 [Voice Setting] (音色设置) 菜单与通过 [MENU] (菜单) 按钮调出的菜单画面相同。

音色类型（特点）

特定音色类型的定义特性及其性能优势如下所述。若要查看各音色的类型，请参见网站上“Data List”（数据列表）中的“Voice List”（音色列表）。在音色选择画面音色名称的左上角，仅显示下表中用“*”标记的类型。



S.Art (Super Articulation) (超清晰) *	<p>这些音色可实时提供强大的演奏性能和表现控制力。</p> <p>例如，对于萨克斯音色，如果您以连奏的方式演奏音符C然后音符D，您会听到音符是连续不断变化的，就像萨克斯手一口气吹奏的一样。</p> <p>与音乐会吉他音色类似，如果以连奏但稳固的方式演奏C音符，然后再演奏上面的E，音高会从C向上滑动到E。根据演奏方式，会产生其他效果，如“颤抖”或呼吸噪音（对于小号音色）或手指噪音（对于吉他音色）。</p>
S.Art2 (Super Articulation2) (超清晰2) *	<p>管乐器音色和弦乐器音色采用一种称为AEM（第38页）的特殊技术，此技术利用这些乐器上特殊表现手法的细节采样，为音符添加弯音或滑音，将不同的音符“组合”在一起，或在音符尾部添加充满表现力的声音等。您可以通过连奏或非连奏来添加这些超清晰音色，或在一个八度范围内演奏不同的音高。</p> <p>例如，使用单簧管音色时，如果按住C音符再演奏上方的Bb，您会听到向Bb的滑音。当您按下一个音符超过一定时间，会自动产生一些“停音”效果。每个S.Art2音色都有其默认的颤音设置，这样，当您选择一个S.Art2音色时，无论操纵杆位置在什么地方，相应的颤音设置都会起作用。您可以通过垂直移动操纵杆调整颤音。</p> <p>关于如何添加超清晰音色的详细说明，请参见网站上“Data List”（数据列表）中的“S. Arts Voice Effect Assignment List”（超清晰音色效果分配列表）。</p>
Live	这些音色是以立体声的格式取自原乐器的声音，使得它们听起来具有充分的现场氛围和真实感。
Cool	这些音色使用复杂的程序来捕捉电子乐器的动态纹理和细微差别。
Sweet	这些原声乐器音色也受益于Yamaha深厚的传统科技，具有细腻而自然的声音。
Drums	将鼓和各种打击乐器分配到每个琴键上，让您在键盘上演奏各种打击乐器。
SFX	将各种特效音和打击乐器音色分配到每个琴键上，如枪声、海浪声，可以在键盘上演奏出这些特效音色。
Live Drums	这些是具有立体声采样和动态采样优点的高品质鼓音色。
Live SFX	这些是各种高品质特殊效果音和打击乐器音色，这些声音充分利用了立体声采样和动态采样。
Revo Drums*、Revo SFX*	当多次演奏同一琴键时，这些音色通过产生不同的乐器声音采样（或波形）来重现真实鼓组或真实打击乐器的自然声音。
Ambient Drums*、Ambient SFX*	<p>提供DSP效果难以实现的逼真生动的鼓音色。</p> <p>增加湿值也会改变声像。正常的混响效果仅增加混响，但如果增加Ambient Drums的湿值，鼓组中的共振也会增加。</p> <p>当这些音色在选定的伴奏型中使用，可以使用指定“Ambience Depth”的Live Control（实时控制）旋钮/滑杆实时调整湿声（混响声）和干声（未处理声）的比例（第147页）。</p>
Organ Flutes (风琴笛管) *	这些真实的风琴音色可用于调整各个笛管长度，制作原创风琴声音。有关详细说明，请参见第56页。
FM*	使用8个操作器的纯正FM音源，这些音色用于实现AWM音色无法传达的动态和表现力。最多可实现128个复音，其与AWM音色互相分开。通过音色编辑，可以同时编辑声音的分层数量和声音的立体声传播（第54页）。
MegaVoice (兆级音色) *	<p>这些音色特别使用了力度切换。每个力度范围（您演奏的强度）都有其完全不同的声音。</p> <p>例如，吉他MegaVoice就包含了各种演奏技巧产生的声音。在常规乐器中，需要不同的音色调用MIDI，并组合在一起演奏才能获得需要的效果。但是对于Mega音色，只要设置好指定的力度值，用一个音色就可以获得同样的效果。因为这些音色的复杂性和对力度要求的精确性，使得它们不适合在键盘上演奏。然而，在制作MIDI数据时它们是非常有用和方便的，特别是要避免使用几个音色来制作一个单一乐器声部时。</p> <p>注</p> <p>若要查找并调出“MegaVoice”文件夹，触摸音色选择画面（当选择预设时）右下角的 （上），然后选择第2页。</p>

注


- S.Art、S.Art2和Mega音色与其它乐器型号不兼容。因此，在本乐器上使用这些音色创建的任意乐曲或伴奏型将无法在没有这些音色类型的乐器上正常播放。
- S.Art、S.Art2和Mega音色的声音因键盘范围、力度、触键等而异。因而，如果打开[HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮，更改移调设置或更改音色编辑参数，可能会导致听到未如预期的声音。

注

S.Art2音色的特点（使用[ART]按钮应用默认的颤音设置和超清晰效果）在实时演奏中是有效的；但是，当播放用S.Art2音色录制的MIDI乐曲时，这些效果可能不会完全重现。

本乐器预设音色的列表，请参见网站上“Data List”（数据列表）中的“Voice List”（音色列表）。

注

若要查找并调出“Legacy”文件夹，触摸音色选择画面（当选择预设时）右下角的 （上），然后选择第2页。此文件夹包含以往Yamaha键盘的音色（如Tyros系列），用于与其他型号的数据兼容。

将MIDI乐曲的音色转换为MegaVoices（MEGAEnhancer）

MEGAEnhancer软件程序可将XG/GM乐曲数据（标准MIDI文件）转换为经过特殊增强的乐曲数据，可使用包含MegaVoices的乐器或音源播放。通过使用复杂的MegaVoices，MEGAEnhancer自动使带有吉他、贝司和其他声部的传统乐曲文件听起来更加逼真和真实。MEGAEnhancer可从Yamaha网站下载。

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

AEM技术

当您演奏钢琴时，按下“C”键产生一个确定的固定音符C。但是，当您演奏木管乐器时，一个指法根据力度、音符长度、添加的颤音或弯音效果，和其它演奏技术的不同，可以产生几个不同的音符。同样，当演奏两个连续音时，比如“C”和“D”一两个音符会平滑地结合在一起，不会像钢琴上那样听起来是独立的。

AEM（Articulation Element Modeling，超清晰元素建模）是一种模拟这些乐器特点的技术。在演奏中，从大量的采样数据中实时地顺次选择合适的声音采样。它们平滑地结合在一起发出声音，就像在真实乐器上发生的一样。

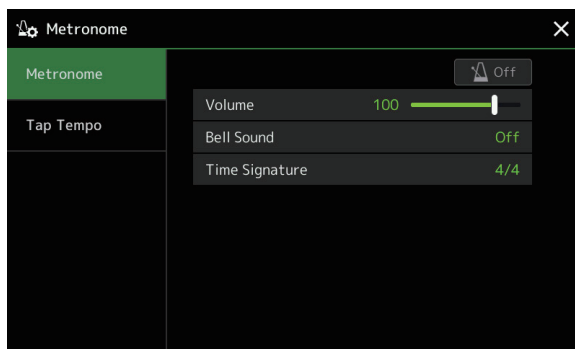
这一平滑地结合不同采样的技术，使得真实的颤音得以实现。按常规，在电子乐器上，颤音是通过周期性地改变音高实现的。AEM技术更进一步地分析并分解振动波形采样，实现在演奏中实时地平滑结合被分解的数据。在演奏S.Art2音色（使用AEM技术）时，您仍然可以垂直移动操纵杆来控制颤音深度，并保持其出众的真实感。

将文件添加至Favorite（收藏）标签页

将您喜爱的预设音色注册到Favorite标签页的步骤与注册伴奏型相同。有关说明，请参见第8页。

节拍器设置

可以在通过[MENU]（菜单）→ [Metronome]（节拍器）调出的画面上进行节拍器和击拍定速设置。



Metronome（节拍器）

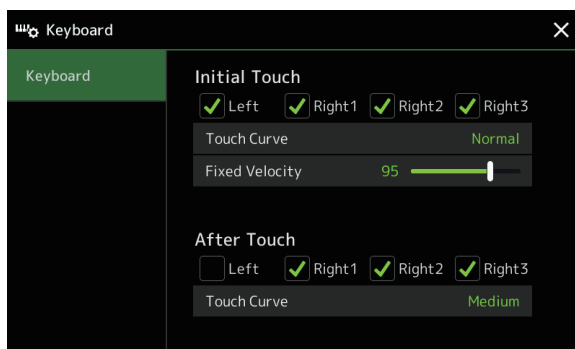
On/Off（开/关）	用于打开/关闭节拍器。
Volume（音量）	决定节拍器的音量。
Bell Sound（铃声）	决定铃声的重音是否会落在每小节的第一拍上。
Time Signature（拍号）	决定节拍器的拍号。

Tap Tempo（击拍速度）

Volume（音量）	调整按下[TAP TEMPO]（击拍定速）时触发的声音音量。
Sound（声音）	选择按下[TAP TEMPO]（击拍定速）时触发的声音的打击乐器。
Style Section Reset（伴奏型乐段重置）	决定播放伴奏型过程中点击[TAP TEMPO]（击拍定速）按钮时是否“重置”伴奏型乐段的播放位置。

设置键盘的力度感响应

力度感响应可以决定声音如何响应您的演奏力度。所选的力度感响应类型是所有音色的共同设置。可以在通过[MENU]（菜单）→ [Keyboard]（键盘）调出的画面上进行设置。



注

某些音色有意设计为不带力度感响应，是为了模拟实际乐器的真实特性（例如老式传统风琴就没有力度感响应）。

■ Initial Touch（初始力度）

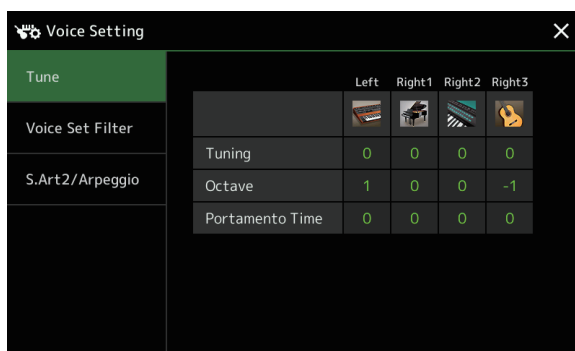
Touch Curve (力度曲线)	<p>决定初始触键响应类型。确保在所需键盘声部的框内输入勾选标记。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: 标准力度感响应。 • Easy 1: 根据演奏力度，轻松产生高音量和低音量。 • Easy 2: 以中等的演奏力度产生更高的音量（高于Easy 1），易于控制。适合新手演奏者。 • Soft 1: 以中等的演奏力度产生较高的音量。较难产生较轻的音量。 • Soft 2: 以较轻的演奏力度产生较高的音量。适合按键力量较轻的演奏者。 • Hard 1: 以中强的演奏力度产生较高的音量。 • Hard 2: 以较强的演奏力度产生较高的音量。适合按键力量较重的演奏者。
Fixed Velocity (固定力度)	<p>决定将力度感响应设置为关闭时的固定音量。无论演奏力度如何，没有勾选标记的键盘声部的音量都保持不变。</p>

■ After Touch（触后力度）

Touch Curve (力度曲线)	<p>决定触后响应类型。确保在所需键盘声部的框内输入勾选标记。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soft: 以非常轻的触后压力产生较大的变化。 • Medium: 产生相当标准的触后响应。 • Hard: 需要相对较强的触后压力才能产生变化。
-----------------------	--

键盘声部相关设置（Voice Setting（音色设置））

本章节介绍键盘声部设置和其它音色相关设置，可以在通过[MENU]（菜单）→[Voice Setting]（音色设置）调出的画面上进行设置。



注
也可在音色选择画面的[Menu]（菜单）中调出画面。

Tune（调音）

用于调整各键盘声部的音高相关参数。

Tuning（微调）	决定键盘各个声部的音高。
Octave（八度）	以八度为单位升高或降低键盘某声部的音高范围，每个键盘声部最多可以升高或降低两个八度。
Portamento Time（滑音时间）	滑音是一种把键盘上演奏音符的音高平滑过渡到下一个演奏音符音高的功能。Portamento Time决定音高过渡的时间。值越大，音高改变时间越长。设置为“0”时则无效果。此参数适用于滑音设置为“On”（第49页）的键盘声部。也可设置其它参数，例如通过力度演奏颤音或控制滑音时间（第51页）。

Voice Set Filter（音色设置滤波器）

每个音色都关联到其默认的音色设置参数设置，相当于音色编辑画面（第48页）中的那些设置，音栓风琴音色除外。虽然这些设置通常通过选择音色自动调出，但也可以禁用此功能。例如，如果想更改音色但保持相同的和声效果，请移除“Keyboard Harmony/Arpeggio”的勾选标记。

S.Art2/Arpeggio（超清晰2/琶音）

■ S.Art2 自动演奏法

决定是否在这些按键时间点将演奏法自动添加到S.Art2音色：

- **Head**：按下首个琴键时。
- **Joint**：按住其他琴键的同时按下或松开琴键时。
- **Tail**：释放最后一个琴键时。

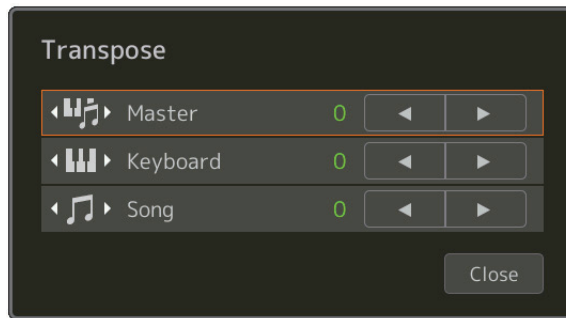
注
不仅会影响键盘演奏的S.Art2音色，还会影响乐曲或伴奏型中的S.Art2音色。

■ Arpeggio（琶音）

Quantize（量化）	决定琶音量化功能的时间。琶音播放与乐曲或伴奏型的播放同步，任何轻微的偏差都会在此时得到纠正。
Hold（保持）	打开或关闭琶音保持功能。当此设置为“On”时，打开[HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮将使琶音播放持续，即使已释放音符。若要停止播放，再次按下[HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮。

以半音为单位移调

能够以半音为单位对本乐器的（键盘音色、伴奏型播放、MIDI乐曲播放等）整体音高进行移调处理。可以通过[MENU]（菜单）→[Transpose]（移调）调出操作画面。



Master（全局）	对整体声音的音高移调，除音频乐曲和来自麦克风或AUX IN（辅助输入）插孔的声音以外的音频声音。
Keyboard（键盘）	使包括触发伴奏型播放的和弦根音在内的键盘音高发生移调。
Song（乐曲）	移调MIDI乐曲的音高。

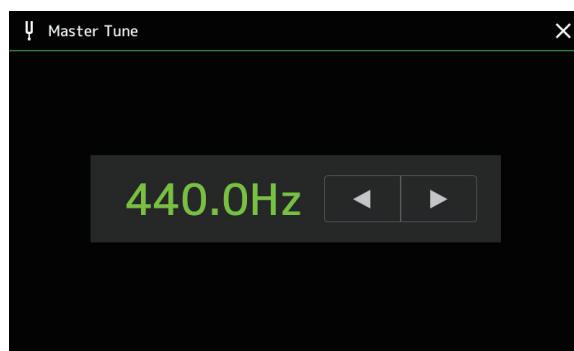
注
也可以使用TRANSCOPE（移调）[-]/[+]按钮对音高移调。

注
音频乐曲的音高通过音高变化功能调整。请参见使用说明书。

注
移调不会应用到鼓组或SFX组特效音色。

微调乐器整体音高（Master Tune（主音调））

能够以0.2 Hz为单位对乐器整体音高进行微调，这对于用Genos2和其它乐器或音乐音频文件合奏时是非常有用的。请注意，调音功能对鼓组和SFX组特效音色和音频乐曲不起作用。可以通过[MENU]（菜单）→[Master Tune]（主音调）调出操作画面。



若要恢复默认的初始设置（440.0 Hz），按住设置值一段时间。

选择或创建音律 (Scale Tune)

可以更改乐器的音律以符合要演奏的音乐。可以通过[MENU] (菜单) → [Scale Tune] (音阶调律) 调出操作画面。

有两种改变音律的方法：主音阶和副音阶。

- **主音阶：**

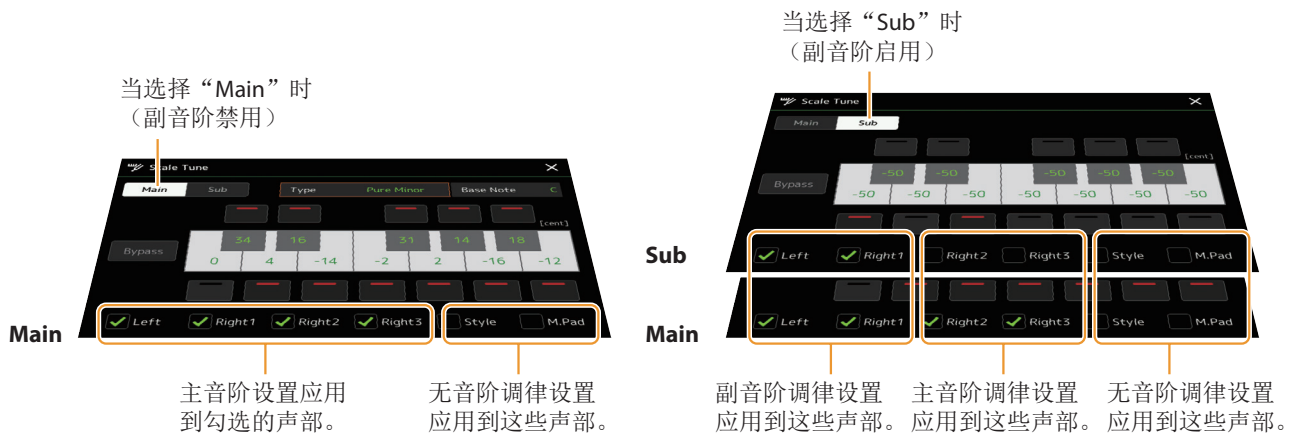
设置乐器的基本音阶。可以从现有的音阶类型中选择，也可以手动调整。可以通过注册存储功能保存和调出设置。

- **副音阶：**

仅在启用副音阶时（例如，在音阶调律画面中选择）临时改变音阶。可以为所需声部临时设置音阶调律设置（与主音阶设置不同）。对于勾选的声部，此设置优先于主音阶设置（见下文）。可以手动调整设置，但无法保存。

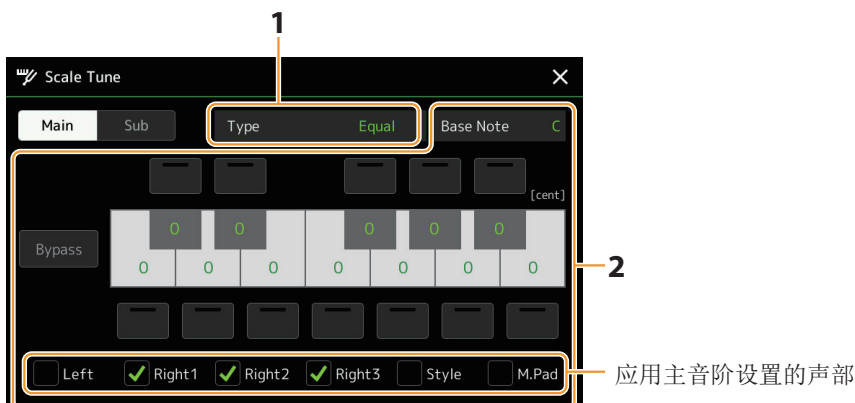
可以通过触摸画面上的“Main/Sub”或使用可设置到可分配按钮或踏板的功能“Scale Tune Quick Setting”来禁用/启用副音阶（第144页）。

哪些设置应用到各声部取决于画面中的勾选标记，请参见以下示例。



从预设类型中选择或创建音律（主音阶）

可以选择各种律制的音阶来演奏各个历史时期和不同流派的音乐。



1 选择所需音阶类型（音律）。

Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal: 将纯八度分为12个均等的部分，每一部分为1个半音。这是当代音乐中使用最广泛的律制。 • Pure Major, Pure Minor: 这种音律是保证了每个音程的纯整数比、尤其是三和弦（根音、第三、第五）。可以在真正的人声合唱中听到这种律制，如教堂唱诗班或无伴奏清唱。 • Pythagorean: 此音阶由著名希腊哲学家发明，从一系列纯五度构成，而这些纯五度组成一个八度。音阶中的第三度稍稍有些不稳定，但是第四度和第五度比较优美，适合某些合成主奏。 • Mean-Tone: 这种律制是在五度相生律基础上的改进，使得大三度听起来更加和谐。在16至18世纪，此音阶极为流行。汉德尔也曾使用过此音阶。 • Werckmeister, Kirnberger: 这两种音阶组合了韦克迈斯特和基恩贝格系统，又对中庸全音律和五度相生律进行改进。主要特性是各个琴键皆具有其自身独特的特色。在巴赫和贝多芬时代，它们被广泛使用，即使现在也常用于古钢琴的演奏。 • Arabic1, Arabic2: 演奏阿拉伯音乐时经常使用这种律制。
------	---

2 按需要改变下列设置。

Base Note (基本音)	决定每种音阶的基本音。当改变基本音时，相当于将键盘音高移调，但音符之间的原始音高关系保持不变。
调律	在键盘插图上触摸所需琴键，以音分为单位进行调律。每个琴键上方和下方的方框决定调律设置是否应用于音符。当值不是0时，可通过触摸将其打开/关闭。如果编辑此参数，“(Edited)”将显示在步骤1中“Type”的右侧。 注 在音乐术语中，1音分为1个半音的百分之一。（即100音分等于1个半音。）
Bypass (旁通)	打开此项会暂时禁用所有音阶调律设置。出于对比目的时，可用此功能聆听声音。
声部	勾选应用主音阶设置的声部。

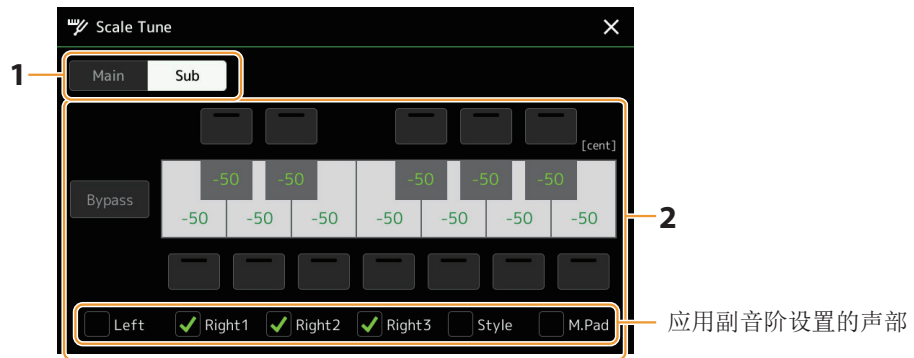
■ 若要存储音阶调律（主音阶）设置：

如果要存储音阶调律（主音阶）设置，请使用注册存储。按下REGISTRATION MEMORY（注册存储）部分的[MEMORY]（存储）按钮，然后选中“Scale Tune”，按下REGISTRATION MEMORY（注册存储）[1]-[10]按钮之一以注册音阶调律设置。

临时创建和使用音律（副音阶）

可以使用副音阶设置临时改变音阶。编辑此设置时，优先级高于主音阶设置。仅在启用副音阶时（例如，在音阶调律画面中选择“Sub”时）设置有效。

1 在音阶调律画面，触摸[Sub]（副）以选择副音阶设置。



副音阶设置应用于画面底部勾选的声部。

即使选择副音阶，副音阶画面底部未勾选的声部，在主音阶画面中已勾选，这些声部会应用主音阶设置。

2 更改下列设置。

调律	触摸键盘插图上方和下方的方框，可轻松将所需音符的音高降低50音分。打开/关闭这些方框可以决定调律设置是否应用于音符。可以通过触摸所需插图来调整调律值，并以音分为单位进行微调。
Bypass（旁通）	打开此项会暂时禁用所有音阶调律设置。出于对比目的时，可用此功能聆听声音。
声部	勾选应用副音阶设置的声部。

如果在此情况下返回主画面，副音阶设置将保持启用。

3 若要停止使用副音阶设置，触摸音阶调律画面的[Main]（主）。

副音阶设置被禁用，所有副音阶调律设置都将重置为默认值。

注

当乐器电源关闭时，副音阶设置也被禁用，并重置为默认值。

注

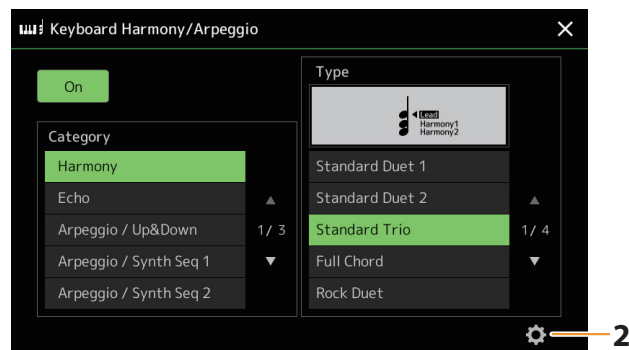
使用“Scale Tune Quick setting”功能，可以启用/禁用副音阶设置，并快速进行副音阶设置，该功能可以分配至可分配按钮或踏板。有关详细说明，请参见第144页。

执行和声/琶音的详细设置

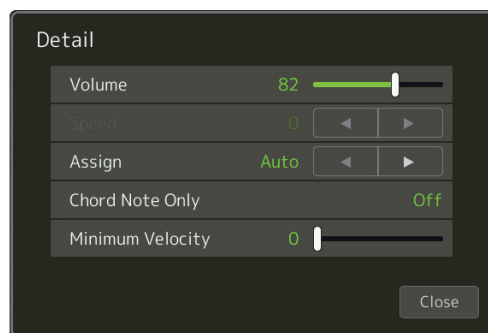
可以对键盘和声和琶音功能进行各种设置，包括音量。

可以通过[MENU]（菜单）→ [Kbd Harmony/Arp]（键盘和声/琶音）调出操作画面。

1 选择所需和声/琶音类别和类型。



2 触摸 （设置）调出详细设置窗口。



3 根据需要进行各种和声/琶音设置。

当任一琶音类型选中时，仅可设置列表中带“*”的参数。当和声类别中“Multi Assign”类型选中时，下列列表中的参数都不可用。

Volume* （音量）	决定由和声/琶音功能产生的和声/琶音音符的音量大小。 注 当使用某些音色时（如风琴音色），在音色编辑画面（第49页）中“Touch Sensitivity Depth”设置为0时，音量不会更改。
Speed（速度）	仅当选择“Echo”类别（Echo、Tremolo或Trill）时，此参数可用。决定Echo、Tremolo或Trill效果的速度。
Assign* （分配）	决定用于分配效果的键盘声部。 <ul style="list-style-type: none"> • Auto：将效果分配至已打开PART ON/OFF（声部开/关）的声部（Right 1-3）。如果选择Harmony/Echo类别，声部将按以下顺序排列优先级：Right 1、Right 2、Right 3（当所有声部都打开时）。 • Multi：当选择Harmony/Echo类别时，此参数可用。当多个声部都打开时，键盘上演奏的音符由Right 1声部发声，和声（效果）分开至Right 1和其它声部。只有一个声部打开时，键盘上演奏的音符和效果由此声部发声。 • Right 1、Right 2、Right 3：效果应用至所选声部（Right 1、Right 2、Right 3）。 注 当选择“Harmony”类别时，音色设置为Mono、Legato和Crossfade类型（第49页）的键盘声部视为关闭。例如，当Right 1设置为Legato/Crosfade（Mono），Right 2设置为Poly，并且两个声部都打开时，打开[HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮将仅对Right 2声部应用和声效果。

Chord Note Only (仅和弦内音)	仅当选择“Harmony”类别时，此参数可用。当其设置为“On”时，仅当右手演奏的音符属于左手指定的和弦内音时，才添加和声效果。
Minimum Velocity (最小力度)	决定让Harmony、Echo、Tremolo或Trill不发声的最低力度值。通过演奏力度选择性地应用和声，以在旋律中创建和声效果。当用力演奏琴键（超过设置值）时，和声效果将被应用。

注

琶音量化功能和琶音保持功能可以在通过[MENU]（菜单）→ [Voice Setting]（音色设置）→ [S.Art2/Arpeggio]（S.Art2/琶音）（第41页）调出的画面中设置。

编辑音色（Voice Edit（音色编辑））

音色编辑功能可通过编辑现有音色的某些参数，创建自己的音色。一旦创建了音色，可以将其以文件的形式保存到内存（用户驱动器）或外接设备，以备将来调用。

本章节介绍音栓风琴音色和合奏音色以外的音色编辑，因为它们的编辑方法与此处描述不同。有关音栓风琴音色的编辑说明，请参见第56页。有关合奏音色的编辑说明，请参见第58页。

1 选择所需音色（音栓风琴音色/合奏音色除外）。

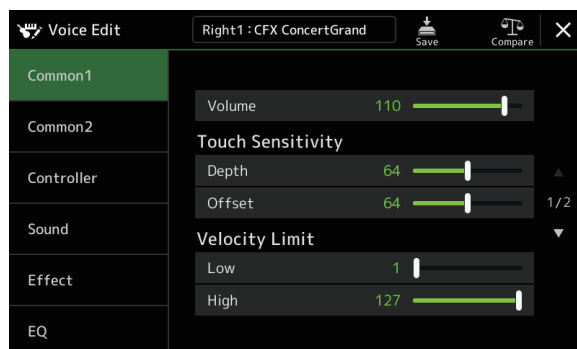
2 在音色选择画面，触摸 （菜单）和[Voice Edit]（音色编辑）调出音色编辑画面。

注


也可通过[MENU]（菜单）→ [Voice Edit]（音色编辑）调出画面。

3 选择所需参数，然后编辑值。

有关可编辑的参数信息，请参见第49 - 55页。



反复触摸 （对比），可以对比已编辑音色的声音和原始（未编辑）音色。

4 触摸 （保存）保存已编辑的音色。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个音色或关闭乐器的电源，所做的修改设置将丢失。

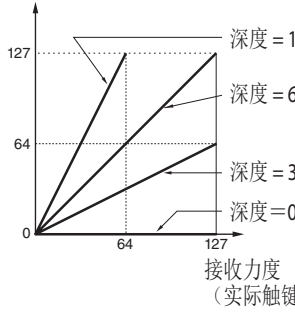
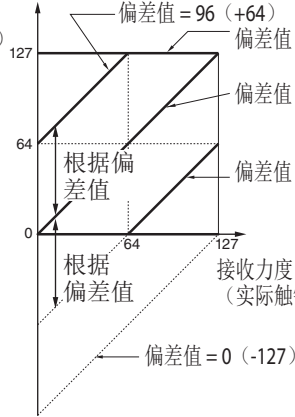
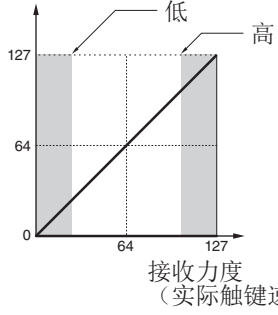

注

如果要编辑另一个音色，触摸音色编辑画面顶部的音色名称以选择键盘声部。或者，按下其中一个VOICE SELECT（音色选择）按钮，选择所需音色分配到的声部，确认音色编辑画面顶部的音色名称，根据需要进行编辑，然后执行保存操作。

禁用音色设置（效果等）的自动选择

每个音色都关联到其默认的音色设置参数设置，相当于音色编辑画面中的那些设置。尽管这些设置通常会在选择音色时自动调出，但也可以通过在“Voice Set Filter”画面中进行适当设置来禁用此功能。有关详细说明，请参见第41页。

■ Common 1 (通用1)

<p>Volume (音量)</p>	<p>调整正在编辑音色的音量。</p>	
<p>Touch Sensitivity (力度灵敏度)</p>	<p>Depth (深度) Offset (偏移值)</p>	<p>调整力度感响应 (力度灵敏度), 或根据演奏琴键的力度不同, 音色的音量在什么音量水平上进行响应。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="598 459 893 907"> <p>Touch Sensitivity Depth 根据力度深度更改力度曲线 (偏差值设为64)</p> <p>音源的实际响应力度</p>  </div> <div data-bbox="981 459 1276 1008"> <p>Touch Sensitivity Offset 根据力度更改力度曲线</p> <p>音源的实际响应力度</p>  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Depth: 决定力度灵敏度, 或者音色的音量随着演奏强度 (力度) 的变化而变化的量。 • Offset: 决定接收到的演奏力度对实际响应力度效果的调整量。
<p>Velocity Limit (力度限制)</p>	<p>Low (最低) High (最高)</p>	<p>决定演奏的最低/最高力度值。当键盘上演奏的值低于/高于此处设置的值时, 输入到音源的值被转换为设置值。这不会影响传输MIDI音符的力度。</p> <p>Velocity Limit Low/High 音源的实际响应力度</p> 
<p>Part Octave (八度升降)</p>	<p>Right (右手声部) Left (左手声部)</p>	<p>以八度为单位将音色的音高升高或降低。当编辑的音色用于Right 1至3声部时, Right 1/Right 2/Right 3参数可用; 当编辑的音色用于Left声部时, Left参数可用。</p>
<p>Panel Sustain (面板延音)</p>	<p>决定打开面板上的[SUSTAIN] (延音) 按钮时, 应用于编辑音色的延音程度。</p>	
<p>Kbd Harmony/ Arpeggio (键盘和声/琶音)</p>	<p>大体上与通过[MENU] (菜单) → [Kbd Harmony/Arp] (键盘和声/琶音) 调出的画面相同, 除  (设置) 位于不同的位置。请参见使用说明书和第46页的“执行和声/琶音的详细设置”。</p>	

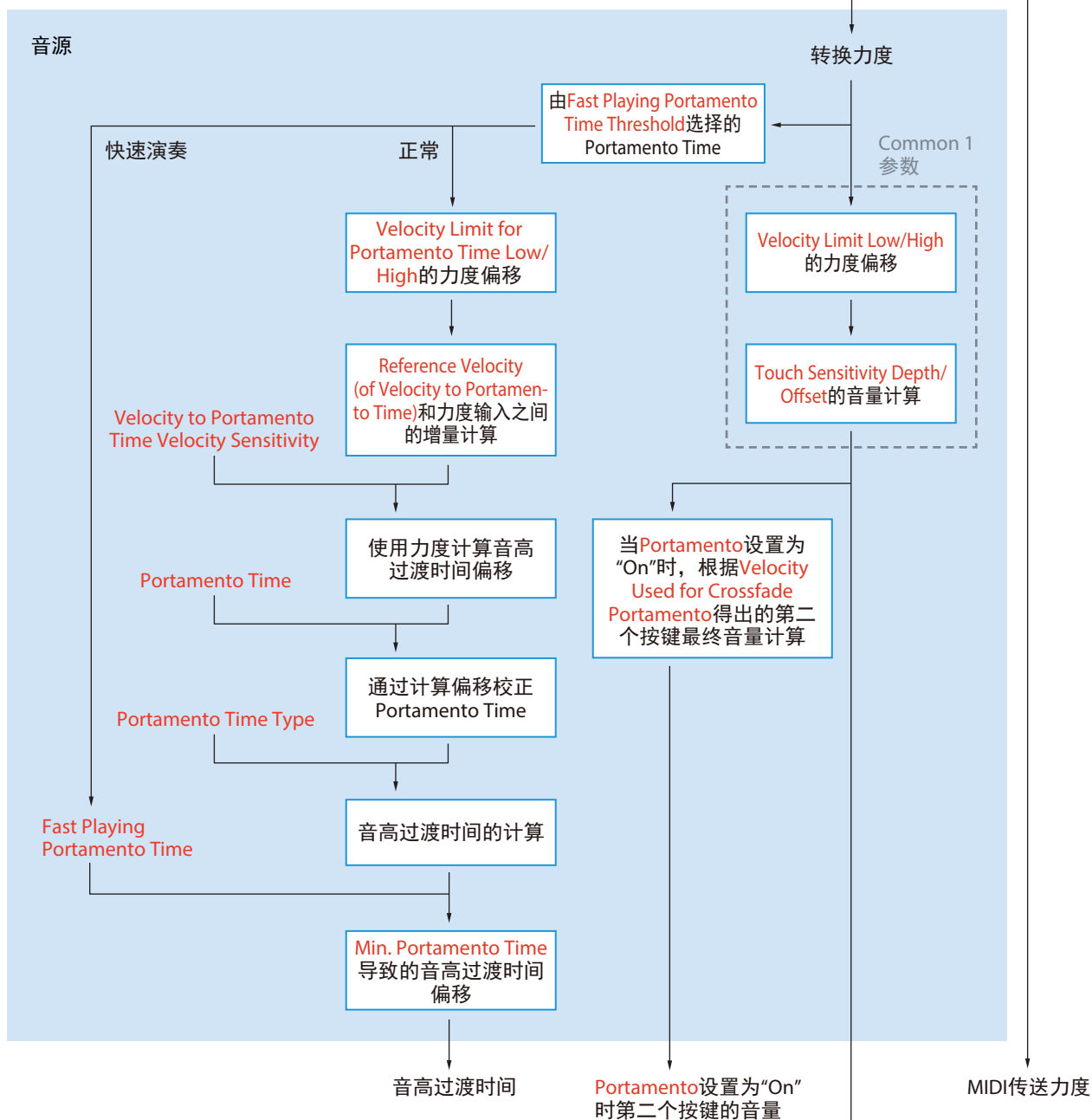
■ Common 2 (通用2)

<p>Mono/Poly (单音/复音)</p>	<p>决定音色以单音方式，还是以复音方式演奏。</p> <p>注 当使用设置为“Mono”的音色时，要演奏的音符的选择规则将自动更改，取决于使用音色的声部以及其它声部的状态。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 为Right 1-3声部中的任一声部使用单音音色时： <ul style="list-style-type: none"> - 最高音；为其它启用的Right 1-3声部选择复音音色时。 - 最低音；为所有其它启用的Right 1-3声部选择单音音色时。 • 为Left声部使用单音音色时： <ul style="list-style-type: none"> - 最低音（不受其他声部状态的影响） 	
<p>Portamento (滑音)</p>	<p>打开或关闭滑音功能。</p> <p>注 滑音是一种把键盘上演奏音符的音高平滑过渡到下一个演奏音符音高的功能。</p>	
<p>Portamento Type (Mono Only) (滑音类型 (仅单音))</p>	<p>决定当以连奏方式演奏上述设置为“Mono”的已编辑音色时，衰减声音（如吉他）中音符的行为。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal：下一个音符在上一个音符停止后响起。 • Legato：先前演奏的音符的声音持续，仅音高更改为下一个音符的音高。 • Crossfade：声音平滑地从先前演奏的音符过渡到下一个音符。 <p>注</p> <ul style="list-style-type: none"> • 鼓组/SFX组特效音色不可使用此参数，选择这些音色时，其行为与“Normal”设置相同。 • 当选择Legato或Crossfade时，根据面板设置，其行为（此处描述除外）可能与正常情况不同。 	
<p>Velocity Used for Crossfade Portamento</p>	<p>决定交叉滑音有效时，第二个和之后的音符（当按住一个音符并演奏其它音符时）的力度的优先等级。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Latest Note：最近演奏的音符的力度优先。也就是说，声音的整体力度由最近演奏的音符决定。 • First Note：第一个演奏的音符的力度优先。也就是说，声音的整体力度由第一个音符决定，即使演奏后续音符时也保持不变。 	
<p>Portamento Time Type (滑音时间类型)</p>	<p>决定如何根据Portamento Time值计算实际的音高过渡时间。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fixed Rate：使音高变化率最大为0，最小为127。实际音高过渡时间根据两个音符之间的音程而变化。 • Fixed Time：使实际音高过渡时间最大为0，最小为127。音高变化率根据两个音符之间的音程而变化。 <p>注</p> <ul style="list-style-type: none"> • 即使设置更改，Portamento Time的基本规则不变。Portamento Time的值越小，实际时间越短；滑音时间的值越大，实际时间越长。 • Portamento Time的值越大，设置的效果越明显。 	
<p>Portamento Type (滑音类型)</p>	<p>决定滑音时间（音高过渡时间）。</p>	
<p>Fast Playing Portamento (快速演奏滑音)</p>	<p>Time Threshold (时间阈值)</p>	<p>当一个音符和下一个音符之间的时间少于此时间阈值时，将使用以下Portamento Time参数，而不是原始的Portamento Time。这将有助于使用专用的Portamento Time来演奏颤音或滑音等快速乐章。</p>
	<p>Portamento Time (滑音时间)</p>	<p>决定一个音符和下一个音符之间的时间少于时间阈值参数（上述）时的Portamento Time。</p> <p>注 Portamento Time不受以下因素影响。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 一个音符和下一个音符之间的音程 • Portamento Time • Portamento Time Type • Velocity to Portamento Time • Min. Portamento Time
<p>Min. Portamento Time (最小滑音时间)</p>	<p>即使Portamento Time设置为“0”，Portamento Time也不会少于此处设置的时间，除非Fast Playing Portamento处于激活状态。</p>	

Velocity to Portamento Time (力度控制滑音时间)	Velocity Sensitivity (力度灵敏度)	根据力度决定计算Portamento Time时的灵敏度。对于正值，当力度大于/小于以下Reference Velocity时，Portamento Time变短/变长。对于负值，行为相反。当值为“0”时，Portamento Time固定。
	Reference Velocity (参考力度)	这是更改Portamento Time时的基础值。当演奏力度等于此处设置的值时，将保持原始Portamento Time。演奏力度和Reference Velocity之间的差异越大，更改的Portamento Time越大。
Velocity Limit for Portamento Time (力度限制控制滑音时间)	Low (最低)	决定用于计算音高过渡时间的力度上限和下限。
	High (最高)	

第一个按键和第二个按键之间的时间间隔。

力度曲线表



红字: Voice Edit的参数
□: 内部处理

Portamento设置为“Off”时所有按键的音量和Portamento设置为“On”时第一个按键的音量


■ Controller (控制器)

Modulation (+), Modulation (-) (调制(+), 调制(-))	分配此功能的控制器（如操纵杆）可用于调制以下参数以及音高（颤音）。在此，可以设置控制器对下列参数的调制程度。	
	Filter (滤波器)	决定控制器对滤波器截止频率的调制程度。有关滤波器的详细说明，请参见以下内容。
	Amplitude (振幅)	决定控制器对振幅（音量）的调制程度。
	LFO Pitch (LFO音高)	决定控制器对音高或颤音效果的调制程度。
	LFO Filter (LFO滤波器)	决定控制器对过滤器或哇音效果的调制程度。
	LFO Amplitude (LFO振幅)	决定控制器对振幅或震音效果的调制程度。
After Touch (触后力度)	After Touch可以调制以下参数。在此，可以设置After Touch对下列参数的调制程度。	
	Filter (滤波器)	决定After Touch对滤波器截止频率的调制程度。
	Amplitude (振幅)	决定After Touch对振幅（音量）的调制程度。
	LFO Pitch (LFO音高)	决定After Touch对音高或颤音效果的调制程度。
	LFO Filter (LFO滤波器)	决定After Touch对过滤器或哇音效果的调制程度。
	LFO Amplitude (LFO振幅)	决定After Touch对振幅或震音效果的调制程度。

■ Sound (声音)

Filter (滤波器)	<p>滤波器是一种处理器，通过放行或阻止特定频率范围来改变声音的音质和音调。下面的参数通过削减或增强某个频段的声音，来决定声音的音质。除了使声音更亮或更暗，滤波器还可以产生电子的、像合成器一样的声音。</p>	
	<p>Cutoff (截止频率)</p>	<p>决定滤波器截止频率或有效频率范围（见下图）。 值越大，声音越亮。</p>
	<p>Resonance (共鸣)</p>	<p>决定截止频率（共振）的重点，在上述设置中设置为Cutoff（见图表）。值越大，效果越明显。</p>
EG (包络发生器)	<p>EG (Envelope Generator, 包络发生器) 决定声音随时间发生怎样的变化。可以再现很多原声乐器声音的特点。例如，打击乐器声音的快速起音和衰减，或钢琴延音的较长释放。</p>	
	<p>Attack (起音)</p>	<p>此参数决定当一个键按下后，声音达到其最大音量有多快。值越小，起音越快。 注 部分音色（如钢琴和电钢琴音色）不受此处设置影响。</p>
	<p>Decay (衰减)</p>	<p>此参数决定声音从最大音量落到延音音量（比最大音量稍微低一点的音量）有多快。值越小，衰减越快。</p>
<p>Release (释音)</p>	<p>决定释放琴键后，声音衰减到完全消失有多快。值越小，衰减越快。</p>	
Vibrato (颤音)	<p>Vibrato是通过有规律地调制声音音高而产生的振颤声音效果。音高</p>	
	<p>Depth (深度)</p>	<p>决定Vibrato效果的强度。值越大，Vibrato效果越明显。</p>
	<p>Speed (速度)</p>	<p>决定Vibrato效果的速度。</p>
<p>Delay (延迟)</p>	<p>决定从按下琴键到Vibrato效果开始的时间量。值越大，Vibrato开始越迟。</p>	
FM Voice (FM音色)	<p>决定在FM音源音色中创建厚度感和空间感的设置。仅当选择了FM音色时此设置可用。</p>	
	<p>Mode (模式)</p>	<p>决定演奏一个音符时生成的音符数：一个音符 (Off)、两个音符同时 (2 Unison) 或四个音符同时 (4 Unison)。</p>
	<p>Detune (微调)</p>	<p>决定两个或四个音符之间的音高差异，影响声音的厚度或温暖程度。</p>
	<p>Spread</p>	<p>决定两个或四个音符之间的声像差异，影响声音的立体声宽度。</p>

■ Effect（效果器）

Insertion Effect （插入效果）	On/Off（开/关）	打开或关闭Insertion Effect。
	Type（类型）	选择Insertion Effect类型。选择类别，然后选择类型。可以通过触摸  （设置）调整详细的参数并保存。有关详细说明，请参见“编辑和保存效果设置”（第134页）。
	Depth（深度）	调整Insertion Effect深度。
Reverb Depth （混响深度）	调整混响深度。	
Chorus Depth （合唱深度）	调整合唱深度。	

■ EQ

决定声部EQ频段的频率和增益。有关EQ的信息，请参见第130页。

编辑音栓风琴音色（音色编辑）

音栓风琴音色可通过调整操纵杆、添加起音、应用效果和均衡器等进行编辑。共有3种风琴类型，每种风琴类型都有自己的画面，每个画面都美妙地再现了真实乐器的真正外形。每种类型都通过特殊的笛管长度操控杆、标签和开关带来声音的真实、直观控制，使您可以像在实际乐器上一样调整声音。



1 选择需要的音栓风琴音色。

触摸子类别中的[Organ]（风琴），然后选择所需的音栓风琴音色。

2 在音色选择画面，触摸 （菜单）和[Voice Edit]（音色编辑）调出音色编辑画面。

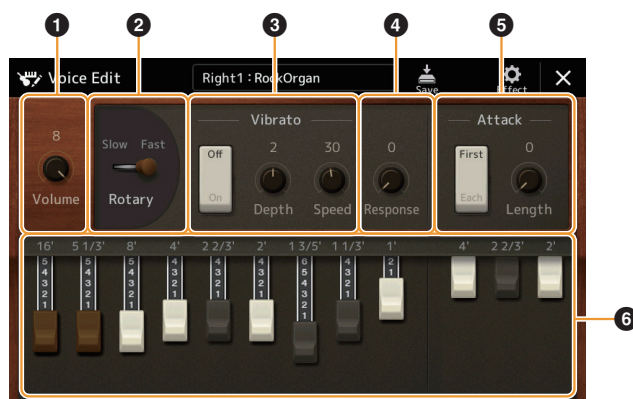
注

通过触摸主画面或音色声部设置画面中音栓风琴音色名称右下角的音栓风琴图标，也可调出音栓风琴音色的音色编辑画面。也可通过[MENU]（菜单）→ [Voice Edit]（音色编辑）调出。

3 选择所需参数，然后编辑值。

注

当调出音栓风琴音色的音色编辑画面时，实时控制滑杆的分配类型会自动更改，可以使用滑杆控制笛管长度。



带有“*”的参数仅在Vintage类型和Home类型中可用。所选音栓风琴音色的类型可通过上述的音色编辑画面的设计来区分。

①	Volume（音量）	调整音栓风琴的总体音量。
②	Rotary/Tremolo*（旋转/震音）	在“Slow”和“Fast”之间切换旋转扬声器速度。只有应用的效果（第55页）名称中包含“Rotary”时，此参数才可用。
③	Vibrato*（颤音）	打开或关闭颤音，调整深度和速度。
④	Response（响应）	作用于声音的起音和释音阶段（第54页），可以根据笛管长度控制来增加或减少初始膨胀和释放的响应时间。值越大，膨胀和释放越慢。

5	Attack (起音)	选择“First”或“Each”作为起音模式，调整声音的起音长度。 在First模式下，起音设置（气流冲击声）仅应用于键盘上演奏的第一个音符和同时弹下的音符，当第一个音符保持时，后续演奏的音符不应用起音设置。在Each模式下，起音设置应用于所有的音符。起音长度是在初始起音后立即产生一个较长或较短的衰减。值越大，衰减时间越长。
6	Footage (笛管长度)	决定音栓风琴的基本声音。

4 根据需要，触摸 (效果)，然后设置与效果和EQ相关的参数。

参数与上一章“编辑音色（音色编辑）”（第55页）的效果画面和EQ画面中的参数相同。

5 触摸 (保存) 并保存已创建的音栓风琴音色。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个音色或关闭乐器的电源，所做的修改设置将丢失。

注

如果要编辑另一个音色，触摸音色编辑画面顶部的音色名称以选择键盘声部。或者，按下其中一个VOICE SELECT（音色选择）按钮，选择所需音色分配到的声部，确认音色编辑画面顶部的音色名称，根据需要进行编辑，然后执行保存操作。

编辑合奏音色（音色编辑）

除了体验预设外，还可以通过编辑此处介绍的各种参数来创建原始合奏音色。这些相关参数决定每个声部播放哪个音符，每个声部使用哪个预设音色，实际产生声音的时间以及音高包络如何产生。这些设置带来栩栩如生的合奏声音，仿佛真正的艺术家演奏出的原声乐器一样。

1 选择需要的合奏音色。

触摸子类别中的[Ensemble]（合奏），然后选择所需的合奏音色。

2 在音色选择画面，触摸 （菜单）和[Voice Edit]（音色编辑）调出音色编辑画面。

注

通过触摸主画面音色名称右上角的图标，或通过[MENU]（菜单）→ [Voice Edit]（音色编辑），也可调出合奏音色的音色编辑画面。

3 选择所需参数，然后编辑值。

有关可编辑的参数信息，请参见第58 - 63页。

4 触摸 （保存）保存已编辑的音色。

须知

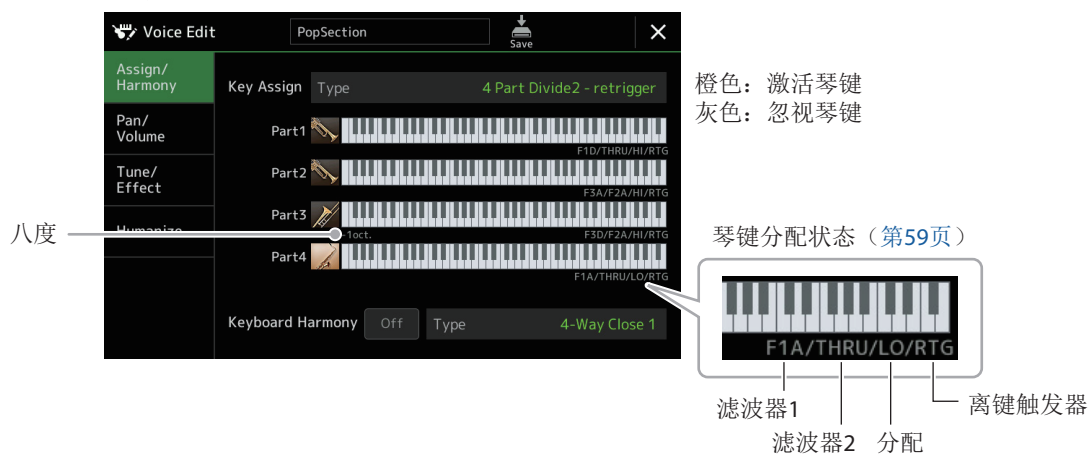
如果未执行保存操作就选择了另外一个音色或关闭乐器的电源，所做的修改设置将丢失。

注

如果要编辑另一个音色，按下任一VOICE SELECT（音色选择）按钮选择一个合奏音色，然后返回音色编辑画面，根据需要进行编辑并执行保存操作。

合奏音色编辑画面中的可编辑参数

■ Assign/Harmony



橙色：激活琴键
灰色：忽视琴键

琴键分配状态（第59页）

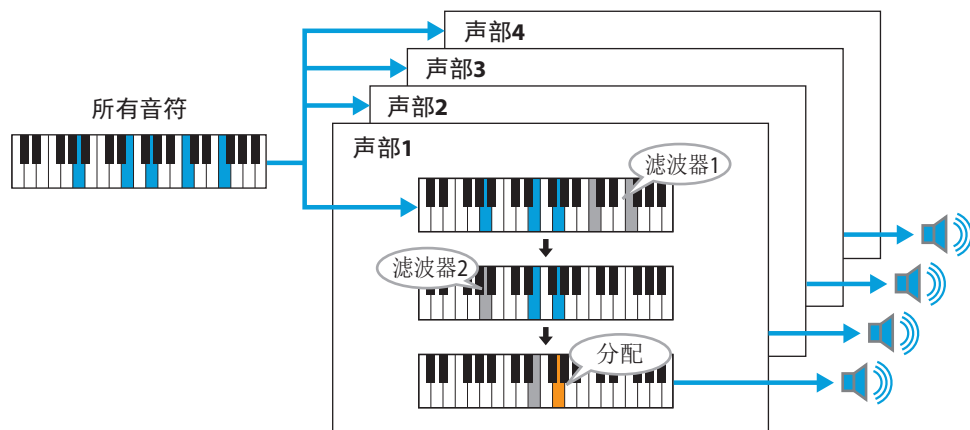
滤波器1
滤波器2 分配
离键触发器

Key Assign Type (琴键分配类型)	决定琴键分配类型。通常应用到所有音色声部。 有关详细说明，请参见第60页的合奏音色琴键分配类型列表。	
Keyboard Harmony (键盘和声)	On/Off (开/关)	打开或关闭键盘和声。
	Type (类型)	与通过[MENU]（菜单）→ [Kbd Harmony/Arp]（键盘和声/琶音）调出的画面相同。请参见使用说明书的“使用键盘和声”。仅那些对合奏音色有效的和声类型可用。

合奏音色琴键分配结构

各声部都会监听所有按下的音符，并根据所做的设置播放合适的音符。

有关设置的详细说明，请参见下方的合奏音色琴键分配状态列表。可方便地一次调出所有声部的设置。各声部的当前设置（琴键分配状态）显示在屏幕上键盘图形（见上文）的底部。


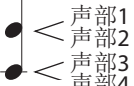
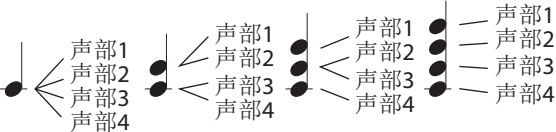
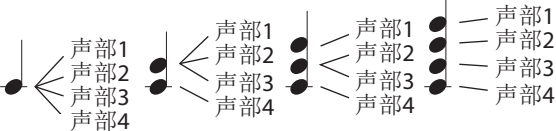




合奏音色琴键分配状态列表（仅标识）

参数	屏幕显示	全名	说明
Filter 1/Filter 2	F*D	First * in Descending (降序中的第一个*)	从输入的音符中选择最高的*个音符（“*”表示音符数）并发送到下一阶段。  * = 2
	A*D	After *-th in Descending (降序中的第*个后)	第*个最高音符和更高的音符都不会发声，但会从输入的音符中选择所有更低的音符并发送到下一阶段。  * = 2
	F*A	First * in Ascending (升序中的第一个*)	从输入的音符中选择最低的*个音符并发送到下一阶段。  * = 2
	A*A	After *-th in Ascending (升序中的第*个后)	第*个最低音符和更低的音符都不会发声，但会从输入的音符中选择所有更高的音符并发送到下一阶段。  * = 2
	THRU	Through (通过)	所有输入音符都会按原样发送到下一阶段。
Assign	HI	Highest (最高)	在Filter 2后留下的音符中，选择最高音。
	LO	Lowest (最低)	在Filter 2后留下的音符中，选择最低音。
	EA	Earliest (最早)	在Filter 2后留下的音符中，选择最先输入的音符。
	LA	Latest (最近)	在Filter 2后留下的音符中，选择最近输入的音符。
Key off retrigger	RTG	Retrigger (触发器)	每当释放某些琴键时，琴键分配更新（并播放满足所有适用条件的音符）。
	(不显示)	-	每当释放琴键时，相应的音色停止播放，并且不重新分配。但是，当采用连奏时，无论离键触发器关闭或打开（下一列表中的有或无），都会触发音符。

* 表示1或以上的整数。

合奏音色琴键分配类型列表

Key Assign Type	说明	高键触发器 (*3)
Unison1 - latest	此设置会带来完整的齐奏。如果演奏一个琴键，所有四个声部都会产生相同的音符。如果演奏多个琴键，根据最后演奏的琴键选择齐奏音符。 	有
Unison2 - highest and lowest	此设置产生齐奏或双音和声。如果演奏一个琴键，所有四个声部都会产生相同的音符；但是，如果演奏两个或多个，声部将在最低音和最高音之间分割。 	有
4 Part Divide1 - retrigger	此设置适合封闭和弦。如果演奏一个琴键，所有四个声部将产生一个声音。如果演奏两个或多个琴键，声部将在和弦的各音符之间划分。 	有
4 Part Divide1		无
4 Part Divide2 - retrigger	此设置适合开放和弦。如果演奏一个琴键，所有四个声部将产生一个声音。如果演奏两个或多个琴键，声部将在和弦的各音符之间划分。 	有
4 Part Divide2		无
4 Part Incremental1 - retrigger	演奏的琴键越多，发声的声部数量越多，更高的声部有优先级。例如，声部1演奏一个琴键，声部1和声部2演奏两个琴键，依此类推。 	有
4 Part Incremental1		无
4 Part Incremental2 - retrigger	演奏的琴键越多，发声的声部数量越多，更低的声部有优先级。例如，声部4演奏一个琴键，声部4和声部3演奏两个琴键，依此类推。 	有
4 Part Incremental2		无
3 Part Divide1 - retrigger	此设置为封闭和弦产生三音合奏。 (*1)	有
3 Part Divide1		无
3 Part Divide2 - retrigger	此设置为开放和弦产生三音合奏。 (*1)	有
3 Part Divide2		无
3 Part Incremental1 - retrigger	合奏的三音版本，更高的声部有优先级。例如，声部1和声部4演奏一个琴键，声部1、声部4和声部2演奏两个琴键，依此类推。 (*1)	有
3 Part Incremental1		无
3 Part Incremental2 - retrigger	合奏的三音版本，更低的声部有优先级。例如，声部3演奏一个琴键，声部3和声部2演奏两个琴键，依此类推。 (*1)	有
3 Part Incremental2		无

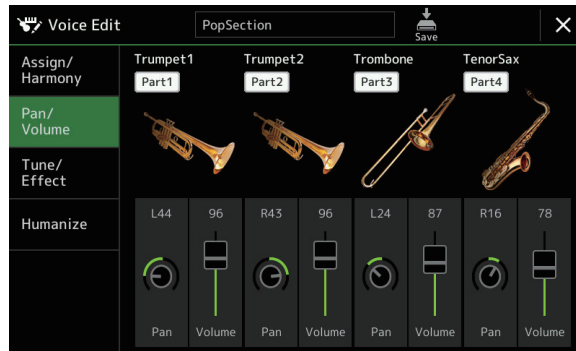
Key Assign Type	说明	离键触发器 (*3)
2 Part Divide1 - retrigger	此设置为封闭和弦产生双音合奏。 (*2)	有
2 Part Divide1		无
2 Part Incremental1 - retrigger	合奏的双音版本，更高的声部有优先级。例如，声部1和声部3演奏一个琴键，声部1、声部3和声部2、声部4演奏两个琴键，依此类推。 (*2)	有
2 Part Incremental1		无
2 Part Incremental2 - retrigger	合奏的双音版本，更低的声部有优先级。例如，声部2和声部4演奏一个琴键，声部1、声部3和声部2、声部4演奏两个琴键，依此类推。 (*2)	有
2 Part Incremental2		无

*1 在三音色合奏中，声部4的移动方式与声部1相同。

*2 在双音色合奏中，声部3的移动方式与声部1相同；声部4的移动方式与声部2相同。

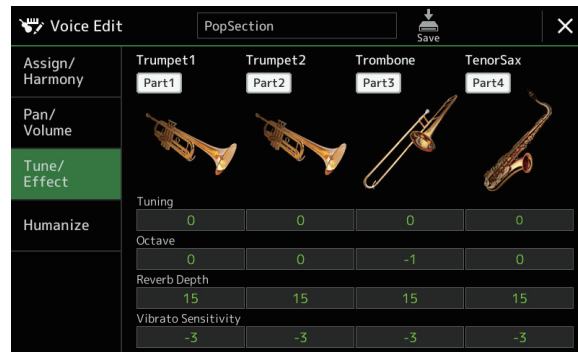
*3 对于支持离键触发的合奏类型，每当一个声部因相应的琴键释放而停止播放时，将根据仍按住的琴键重新分配，播放适当的音符。

■ Pan/Volume (声像/音量)



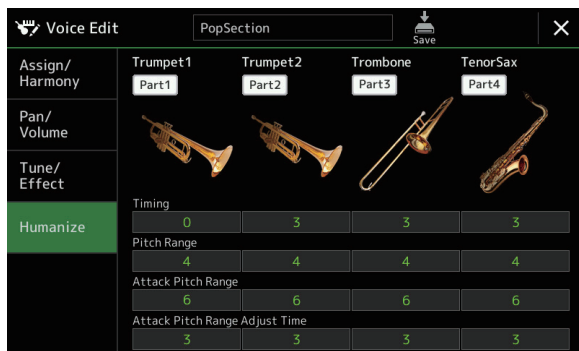
Part On/Off (声部开/关)	打开或关闭各合奏声部。声部1-4设置与PART ON/OFF (声部开/关) [LEFT] (左)、[RIGHT 1-3] (右1-3) 按钮对应。
Voice (音色)	允许重新选择各合奏声部的音色。 注 仅可选择适合合奏音色的推荐音色。
Pan (声像)	决定选定声部的立体声位置。
Volume (音量)	决定各声部的音量，可以精细调整所有声部的平衡。这些参数与混音台画面 (第135页) Pan/Volume 标签页的Left和Right 1-3参数对应。

■ Tune/Effect (调音/效果)

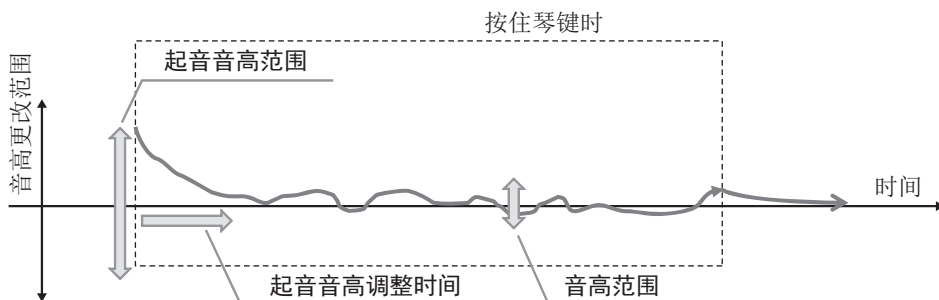


Part On/Off (声部开/关)	打开或关闭各合奏声部。声部1-4设置与PART ON/OFF (声部开/关) [LEFT] (左)、[RIGHT 1-3] (右1-3) 按钮对应。
Voice (音色)	允许重新选择各合奏声部的音色。 注 仅可选择适合合奏音色的推荐音色。
Tuning (微调)	决定每个合奏声部的音高，以音分为单位。 注 在音乐术语中，1音分为1个半音的百分之一。(即100音分等于1个半音。)
Octave (八度)	以八度为单位升高或降低键盘某声部的音高范围，每个键盘声部最多可以升高或降低两个八度。此处设置的值将添加到通过OCTAVE (八度) [-]/[+]按钮所做的设置中。
Reverb Depth (混响深度)	调整混响深度。
Vibrato Sensitivity (颤音灵敏度)	决定Vibrato效果的强度。值越大，Vibrato效果越明显。

■ Humanize (拟人化)



Part On/Off (声部开/关)	打开或关闭各合奏声部。声部1-4设置与PART ON/OFF (声部开/关) [LEFT] (左)、[RIGHT 1-3] (右1-3) 按钮对应。
Voice (音色)	允许重新选择各合奏声部的音色。 注 仅可选择适合合奏音色的推荐音色。
Timing (微调)	决定按下音符的瞬间到各声部产生实际声音之间的延迟时间。
Pitch Range	决定产生声音时的音高振动 (音高范围)。值越大, 音高范围越大。
Attack Pitch Range	决定产生声音后的实际音高包络。值越大, 音高范围越大。
Attack Pitch Adjust Time	决定产生声音的瞬间到音高包络到达正确值之间的时间。



章节目录

通过MIDI创建多功能音垫（多功能音垫创作机——MIDI多功能音垫录制）	64
• 多功能音垫——通过MIDI实时录制	64
• 多功能音垫——通过MIDI分步录制	66
用音频文件创建多功能音垫（多功能音垫创作机——音频关联多功能音垫）	66
• 播放音频关联多功能音垫	67
编辑多功能音垫	68

通过MIDI创建多功能音垫（多功能音垫创作机——MIDI多功能音垫录制）

利用本功能可以制作原创的多功能音垫乐句，或者修改已有的多功能音垫乐段来创建自己的多功能音垫。与MIDI乐曲录制一样，MIDI多功能音垫录制分为实时录制和分步录制。但是，对于MIDI多功能音垫录制，各多功能音垫仅由一个通道组成，切入/切出等便捷功能不可用。

多功能音垫——通过MIDI实时录制

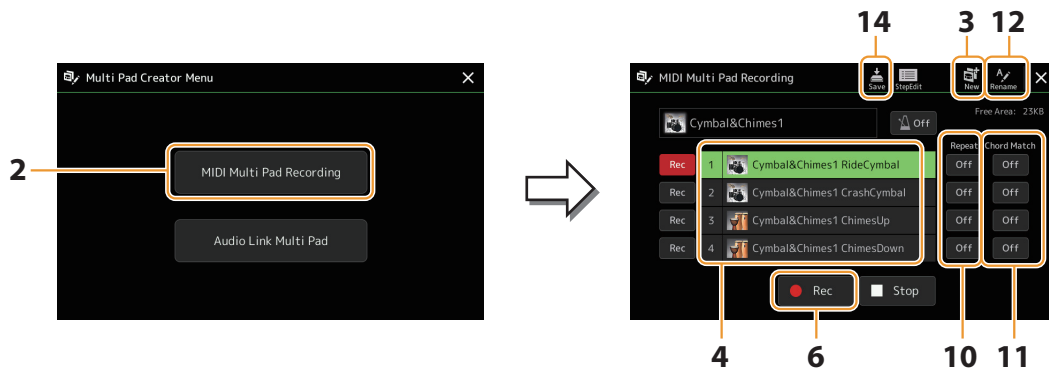
开始操作之前，请注意下列要点：


- 仅Right 1声部的演奏将会被录制为多功能音垫乐句，应该预先为Right 1声部选择所需音色。
- 超清晰音色和音栓风琴音色不能用于多功能音垫录制。如果为Right 1声部设置这些音色，录制时会被替换成三角钢琴音色。
- 由于录制可以与伴奏型播放一起完成并同步，因此应该预先选择所需伴奏型。切记，伴奏型不会被录制。

1 如果想要在现有库中创建一个新的多功能音垫，通过MULTI PAD CONTROL [SELECT]（多功能音垫选择）按钮选择所需的多功能音垫库。

如果想要在空库中创建一个新的多功能音垫，则无需此设置。

2 通过[MENU]（菜单）→ [M.Pad Creator]（多功能音垫创作机）→ [MIDI Multi Pad Recording]（MIDI多功能音垫录制）调出操作画面。



- 3 如果想要在空库中创建一个新的多功能音垫，触摸  (新建)。
- 4 触摸以选择要录制的特定多功能音垫。
- 5 如有需要，通过VOICE SELECT [RIGHT 1] (音色选择 右1) 按钮选择所需音色。
选择音色后，按下[EXIT] (退出) 按钮返回前一画面。
- 6 触摸[●] (录音) 进入录制预备状态，准备录制步骤4中选择的音垫。

注

若要取消录制，可在进入步骤7之前再次按下[●] (录音)。

7 演奏键盘开始录制。

为确保录制与速度同步，触摸[Metronome] (节拍器) 打开节拍器。

如果需要在实际乐句前插入空白段，按下STYLE CONTROL[START/STOP] (伴奏型控制 开始/停止) 开始录制并播放 (当前伴奏型的) 节奏。切记，录制过程中播放当前伴奏型的节奏声部，但不会被录制。

• 与基本和弦匹配的乐句推荐音符

如果想创建一个乐句来匹配基本和弦，使用C、E、G、A和B音符；也就是说，演奏和弦音阶为CM7的乐句，如果想创建一个乐句来匹配基本和弦，使用C、E、G、A和B音符；也就是说，演奏和弦音阶为CM7的乐句，避免4th和延伸音9th，与延伸音9th的变音 (♭9th、#9th) 冲突。

这能使乐句和谐进行，并与此乐器的伴奏型引擎涵盖的音调音乐中使用的大多数基本和弦匹配。



C = 和弦音符

C、R = 推荐音符

*录制源模板时，根据上述内容，应使用C和R音符并避免使用其他音符。

8 停止录制。

乐句演奏结束后，按下MULTI PAD CONTROL [STOP] (多功能音垫控制 停止) 按钮或STYLE CONTROL [START/STOP] (伴奏型控制 开始/停止) 按钮停止录制。

9 若要试听新录制的乐句，按下MULTI PAD CONTROL (多功能音垫) [1]-[4]按钮。若要重新录制乐句，重复步骤6-8。**10 触摸各音垫的Repeat [On]/[Off] (重复 开/关) 将其打开或关闭。**

如果所选音垫的反复参数打开，相应音垫的播放将持续，直到按下MULTI PAD CONTROL [STOP] (多功能音垫控制 停止) 按钮。在乐曲或伴奏型播放的过程中，按下反复参数打开的多功能音垫时，播放将开始并与节拍同步反复。

如果反复参数关闭，仅播放一次，乐句结束后，音垫的播放将自动结束。


11 触摸各音垫的 Chord Match [On]/[Off] (和弦匹配 开/关) 将其打开或关闭。

如果所选音垫的和弦匹配参数打开，相应音垫的播放将匹配在键盘和弦区演奏的和弦 (打开[ACMP] (伴奏) 时)，或者在打开[LEFT] (左) 的情况下 (关闭[ACMP] (伴奏) 时)，匹配LEFT (左) 声部演奏的和弦。

12 触摸  (重命名)，然后为各多功能音垫输入所需名称。**13 如果想要录制其他多功能音垫，重复步骤4-12。****14 触摸  (保存) 以保存多功能音垫，然后将多功能音垫数据作为库保存，四个音垫为一组。****须知**

如果未执行保存操作就选择了另外一个多功能音垫或关闭乐器的电源，已编辑的多功能音垫数据将丢失。

多功能音垫——通过MIDI分步录制

可以在分步编辑页面执行分步录制。在 第65页 的步骤4中选择一个多功能音垫后，触摸  (分步编辑) 调出分步编辑页面。在分步编辑页面显示事件列表，可以在此以绝对精确的时值录制音符。此分步录制步骤与MIDI乐曲录制 (第89页) 基本相同，除了以下要点：

- 在多功能音垫创作机中，仅可以输入通道事件和系统专有信息。不可以使用和弦事件和歌词事件。可以触摸[Ch]/[SysEx]切换两种类型的事件列表。

用音频文件创建多功能音垫 (多功能音垫创作机——音频关联多功能音垫)

可以通过将用户驱动器和USB闪存中的音频文件 (WAV格式: 44.1 kHz 采样率, 16位精度) 关联到各多功能音垫来创建新的多功能音垫。音频文件 (WAV) 可以在本乐器上录制的的数据, 也可以是市场购买的数据。已被关联音频文件的多功能音垫称为音频关联多功能音垫。新的音频关联多功能音垫可以保存到USER驱动器或USB闪存。

注

音频文件不能关联到MIDI多功能音垫。

- 1 如果要使用USB闪存中的音频文件 (WAV), 将包含数据的USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。

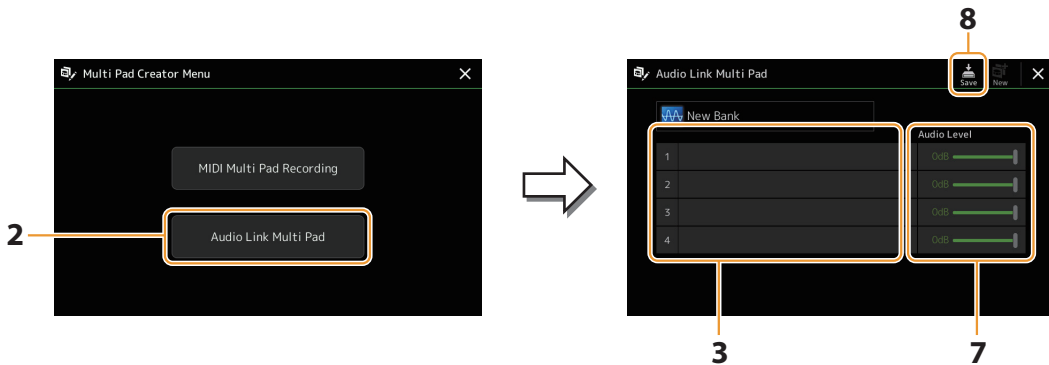
注

使用USB闪存之前, 确保认真阅读使用说明书上的“连接USB设备”章节。

- 2 通过[MENU] (菜单) → [M.Pad Creator] (多功能音垫创作机) → [Audio Link Multi Pad] (音频关联多功能音垫) 调出操作画面。

注

也可在多功能音垫选择画面的[Menu] (菜单) 中调出画面。



注

如果在调出音频关联多功能音垫画面时音频关联多功能音垫已被选定, 即出显示为选定音垫所做的关联。为了创建新的音垫, 要确保触摸[New] (新建)。否则, 只需在选定音垫中重选关联即可。

- 3 触摸选择所需的音垫。

音频文件选择画面出现。

- 4 选择需要的音频文件。

若要确认选定的音频文件信息

在文件选择画面中触摸  (菜单), 可以确认提示信息 (文件名、比特率和采样率等)。

5 按下[EXIT] (退出) 按钮返回音频关联多功能音垫画面。

6 如果要将其它音频文件关联到其它音垫, 可以重复步骤3-5。

7 如果需要, 通过触摸音量滑杆调整每个音频文件的音量。

按下需要的MULTI PAD CONTROL (多功能音垫) [1]-[4]按钮, 可以一边播放多功能音垫乐句, 一边调整音量。

8 触摸  (保存) 以保存多功能音垫, 然后将音频关联多功能音垫数据作为库保存, 四个音垫为一组。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个音频关联多功能音垫或关闭乐器的电源, 设置将丢失。

9 按下MULTI PAD CONTROL [SELECT] (多功能音垫控制 选择) 按钮在多功能音垫库选择画面中检查新建的音频关联多功能音垫。

新创建的音频关联多功能音垫会在文件名左上角以“Audio Link”字样进行标记。

• 如果要改变关联设置:

选择需要的音频关联多功能音垫, 然后执行步骤2-9的相同操作。

播放音频关联多功能音垫

可以在多功能音垫库选择画面的用户或USB闪存中选择分配给多功能音垫的音频文件并播放。尽管可以通过与没有音频文件关联的多功能音垫相同的操作进行播放, 但请注意以下限制。

- 确保连接包含着相应音频文件的USB闪存。
- 自动重复播放功能不可用。
- 不能应用和弦匹配功能。

注

音频文件 (WAV) 比MIDI文件载入的时间会稍微长些。

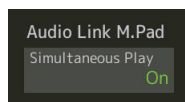
启用/禁用音频关联多功能音垫的多个同时播放

可以通过以下参数设置乐器是否同时播放多个音频关联多功能音垫:

MULTI PAD CONTROL [SELECT] (多功能音垫控制 选择) → [Menu] (菜单)

Audio Link M.Pad “Simultaneous Play”

- **On:** 可同时播放多功能音垫。即使开始播放另一个音垫, 已经在播放的音垫不会停止。
- **Off:** 一次只能播放一个音垫。专有播放, 因此如果开始播放另一个音垫, 已经在播放的音垫将停止。
(与固件v1.10或更早版本中的行为相同。)



编辑多功能音垫

可以管理（重命名、复制、粘贴和删除）已创建的多功能音垫库以及属于此库的每个多功能音垫。有关管理多功能音垫库文件的介绍，请参见使用说明书的“基本操作”。本章节介绍如何管理每个多功能音垫。

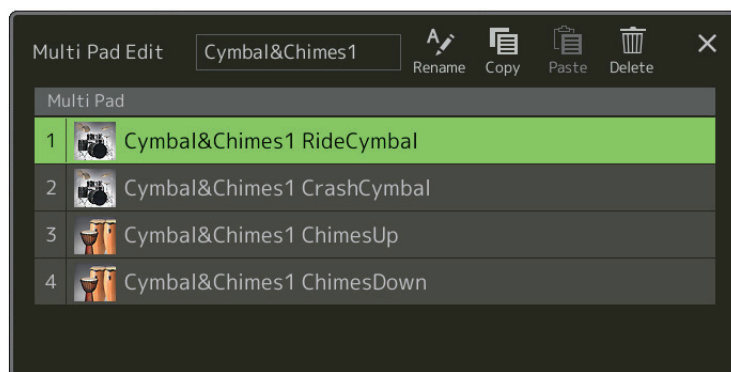
1 选择包含多功能音垫的多功能音垫库进行编辑。

按下MULTI PAD CONTROL [SELECT]（多功能音垫控制选择）按钮调出多功能音垫库选择画面，然后选择所需多功能音垫库。

注

如果选择预设多功能音垫库，然后编辑多功能音垫，将作为用户库将编辑结果保存到用户驱动器。

2 在多功能音垫库选择画面，触摸 （菜单），然后触摸[Multi Pad Edit]（多功能音垫编辑）调出多功能音垫编辑窗口。



3 选择要编辑的特定多功能音垫。

4 编辑选定的音垫。

Rename（重命名）	更改每个多功能音垫的名称。
Copy（复制）	复制所选多功能音垫（见下文）。
Paste（粘贴）	粘贴复制的多功能音垫。
Delete（删除）	删除所选多功能音垫。


复制多功能音垫

1 在上述步骤4中选择要复制的多功能音垫。

2 触摸[Copy]（复制）。

所选多功能音垫被复制到剪贴板。

3 选择目的地。

如果要将所选音垫复制到另一个音垫，在多功能音垫库选择画面上选择所需库，通过 （菜单）调出多功能音垫编辑窗口，然后选择目的地。

4 触摸[Paste]（粘贴）执行复制操作。

注

MIDI和音频音垫不能保存到同一个库中。

5 保存当前库，其中包含已编辑的多功能音垫。

按下[EXIT]（退出）按钮调出确认窗口，触摸[Save]（保存）调出用户驱动器，然后触摸[Save here]（保存于此）执行保存操作。有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。


章节目录

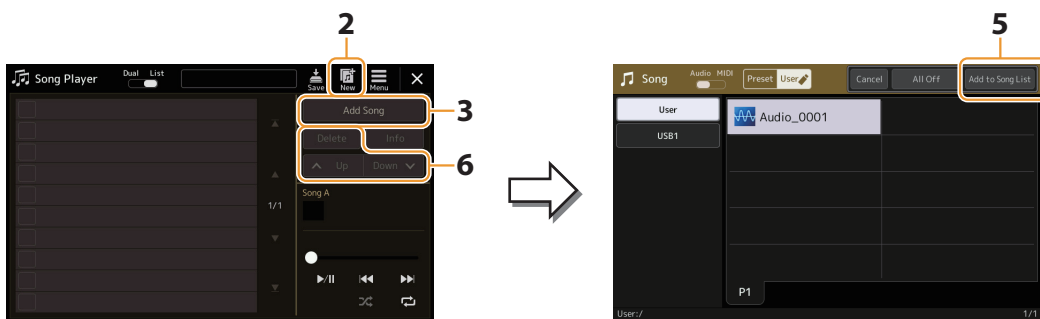
创建用于播放的乐曲列表	69
使用反复播放模式	70
编辑音乐 (Score (乐谱)) 设置	71
• 播放设置	71
• 视图设置	72
• 详细设置	72
显示歌词并设置画面	73
显示文本并设置画面	74
在MIDI乐曲播放时使用自动伴奏功能	75
打开/关闭MIDI乐曲的各通道	76
音乐播放相关设置	77
• Guide (指导) —— 使用指导功能进行键盘和人声练习	77
• Part Ch (声部通道)	78
• Lyrics (歌词)	78
• Play (播放)	78

创建用于播放的乐曲列表

通过将喜爱的乐曲添加到乐曲列表，可以按指定的顺序安排要连续播放的乐曲。

1 按下[SONG] (乐曲) 按钮调出乐曲播放器画面。
确保已选择乐曲列表模式。

2 触摸  (新建) 创建一个新乐曲列表。



3 触摸[Add Song] (添加乐曲) 调出乐曲选择画面。

4 触摸所需乐曲名称，将所选乐曲添加到乐曲列表。
如果要将所有乐曲添加到所选文件夹，触摸[Select All] (全选)。

5 触摸[Add to Song List] (添加到乐曲列表) 可添加到列表中。

所选乐曲将显示在乐曲播放器画面。

6 如有需要, 编辑乐曲列表。

- **Delete:** 从列表中删除所选乐曲。
- **Up:** 在列表中将所选乐曲上移。
- **Down:** 在列表中将所选乐曲下移。

7 触摸 (保存) 保存乐曲列表。

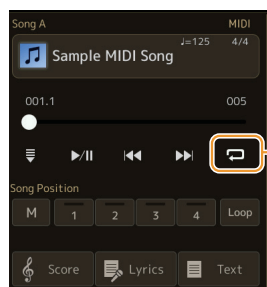
须知

如果未执行保存操作就选择了另一乐曲列表或关闭乐器的电源, 已创建的乐曲列表将丢失。

使用反复播放模式

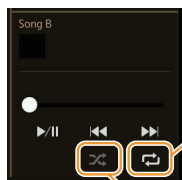
在通过[SONG] (乐曲) 按钮调出的乐曲播放器画面中, 可以设置当前乐曲的反复播放方式。

双播放器模式







打开或关闭单曲反复模式。打开后, 反复播放所选乐曲。

乐曲列表模式



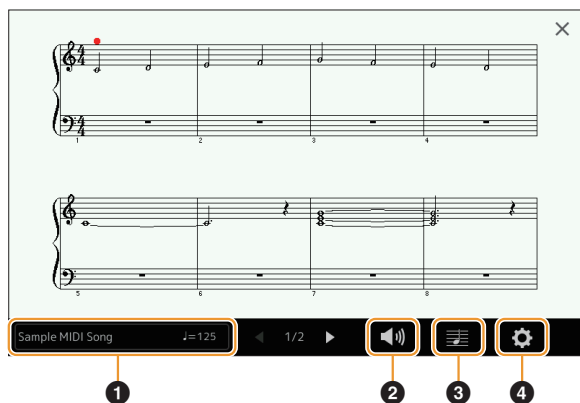
触摸此处切换反复模式。

-  (关): 反复模式关闭。所选乐曲列表中的所有乐曲都播放一次, 播放将在列表中最后一首乐曲的结尾自动停止。
-  (全部反复): 反复播放所选乐曲列表中的所有乐曲。
-  (单曲反复): 仅反复播放所选乐曲。

打开  (随机) 会打乱所选乐曲列表中乐曲的顺序。关闭后将重置为原始顺序。

编辑音乐 (Score (乐谱)) 设置

在乐曲播放器画面的双播放器模式中选择一首MIDI乐曲，然后触摸[Score] (乐谱) 调出当前MIDI乐曲的乐谱。可以根据需要更改乐谱显示，以满足个人偏好。




❶	表示当前乐曲的名称。同时，速度值显示在右侧。如果需要更改乐曲，触摸乐曲名称调出乐曲选择画面。
❷	用于设置MIDI乐曲播放声部相关的参数。有关详细说明，请参见“播放设置”（第71页）。
❸	用于设置乐谱显示参数，包括乐谱大小、和弦显示等。有关详细说明，请参见“视图设置”（第72页）。
❹	用于设置与乐谱显示相关的详细参数。请参见“详细设置”（第72页）。

注

可以通过[MENU] (菜单) → [Score] (乐谱) 调出乐谱画面。

播放设置

在通过  (播放设置) 调出的画面中，可以设置当前MIDI乐曲播放相关的参数。

Extra (其他声部)	打开或关闭下述已分配至左手和右手声部之外的所有通道的播放。
Left (左手)	打开或关闭左手声部的播放，可以在乐曲设置画面（第78页）为其指定所需通道。
Right (右手)	打开或关闭右手声部的播放，可以在乐曲设置画面（第78页）为其指定所需通道。
Guide (指导)	打开或关闭指导功能。有关详细说明，请参见第77页。

视图设置

在通过  (视图设置) 调出的画面中, 可以设置乐谱视图相关的参数。

Size (尺寸)	更改乐谱大小。
Left (左手)	打开或关闭左手乐谱的显示。如果此显示变灰且不可用, 转到“Detail Setting”画面 (第72页), 将Left Ch设置为除“Auto”之外的通道。或者, 在通过[MENU] (菜单) → [Song Setting] (乐曲设置) → [Part Ch] (声部通道) 调出的画面中, 将Left设置为除“Off”以外的通道 (第78页)。 注 右手 (下述) 和左手的乐谱不能同时关闭。
Right (右手)	打开或关闭右手乐谱的显示。 注 右手和左手 (上述) 的乐谱不能同时关闭。
Chord (和弦)	打开或关闭和弦的显示。如果当前乐曲不包含和弦数据, 即使选中此项, 也不会显示和弦信息。
Lyrics (歌词)	打开或关闭歌词的显示。如果当前乐曲不包含歌词数据, 即使选中此项, 也不会显示歌词。如果乐曲包含踏板事件, 触摸此处可在“Lyrics”和“Pedal”之间切换。当已勾选“Pedal”时, 画面上显示踏板事件, 而非歌词。
Note (音符)	打开或关闭音符名称的显示。当勾选时, 每个音符名称显示在音符的左侧。如果乐曲包含指法事件, 触摸此处可在“Note”和“Fingering”之间切换。当已勾选“Fingering”时, 画面上显示指法事件, 而非音符名称。
Color (颜色)	当勾选时, 在画面中的音符呈彩色显示 (C: 红, D: 黄, E: 绿, F: 橙, G: 蓝, A: 紫和B: 灰)。

详细设置

在通过 (详细设置) 调出的画面中, 可以设置更详细的参数。

Right Ch (右手通道)	决定MIDI乐曲数据中哪个MIDI通道用于右手/左手声部。选择不同乐曲时, 该设置返回“Auto”。
Left Ch (左手通道)	<ul style="list-style-type: none">• Auto: MIDI乐曲数据中右手和左手声部的MIDI通道是自动分配的——将各声部设置到乐曲设置画面的Part Ch (声部通道) (第78页) 中指定的通道。• 1-16: 分配指定的MIDI通道 (1-16) 到右手或左手声部。• Off (仅Left Ch): 无通道分配。这将禁用左手乐谱的显示。
Key Signature (调号)	用于在MIDI乐曲的当前停止位置输入调号。此设置对于已录制的带有变调的乐曲非常有用, 这样调号会正确体现在乐谱中。
Quantize (量化)	此设置可以让您控制曲谱中的音符精度, 可以改变或修正音符的时值, 使其显示得更规范。务必选择乐曲中的最小音符单位。
Note Name (音符名称)	乐谱显示时选择音符名称以下列哪种方式显示在音符的左侧。当勾选“视图设置”中的音符参数时, 此处的设置可用。 <ul style="list-style-type: none">• A、B、C: 音符名称以字母显示 (C、D、E、F、G、A、B)。• Fixed Do: 音符名称以唱名的方式显示, 唱名的显示根据选择的语言不同而不同。• Movable Do: 音符名称根据音阶音程以唱名的方式显示, 并对应到键。根音表示为Do。例如G大调中的“Sol”, 会显示为“Do”。与根音“Fixed Do”一样, 唱名的显示会根据语言有所不同。

显示歌词并设置画面

如果特定乐曲包含兼容的歌词数据，MIDI乐曲和音频乐曲都可以显示歌词。

1 在乐曲播放器画面的双播放器模式选择一首乐曲。

2 触摸[Lyrics]（歌词）可以调出歌词画面。

当乐曲包含兼容的歌词数据时，歌词会显示于显示屏。当乐曲播放时，歌词的颜色会变化，指示当前位置。

注

可以通过[MENU]（菜单）→ [Lyrics]（歌词）调出歌词画面。

3 如有需要，进行所需设置。



对于音频乐曲，可以从“Medium”或“Proportional Medium”中选择字体类型。

4

乐曲播放

注

如果歌词混乱或无法阅读，可以通过[MENU]（菜单）→ [Song Setting]（乐曲设置）→ [lyrics]（歌词）更改画面上的歌词语言设置来解决。

1	表示当前乐曲的名称。如果需要更改乐曲，在此触摸乐曲名称调出乐曲选择画面。 对于MIDI乐曲，当前小节编号显示在右侧。对于音频乐曲，已经过的时间显示在右侧。
2	显示当前页面和整个页面。如果需要通览全部歌词，可以在当乐曲停止时触摸[◀]或[▶]。 注 根据乐曲，触摸[◀]/[▶]可能无法更改页面。
3	<ul style="list-style-type: none"> • MIDI Song: 用于设置MIDI乐曲播放声部相关的参数。有关详细说明，请参见“播放设置”（第71页）。 • Audio Song: 用于打开或关闭人声取消功能。有关详细说明，请参见使用说明书。
4	允许更改歌词显示和文本显示的背景图片。 包括预设标签页中提供的各种图片在内，您可以在USB闪存中选择原始图片文件（不大于800×480像素的位图文件）。原始图片文件可以从USB闪存复制到内部用户存储器。 注 此处的设置也适用于文本画面。
5	用于在乐曲A和乐曲B的歌词画面之间切换。

音频乐曲（MP3文件）歌词数据的优先级

当显示音频乐曲（MP3文件）的歌词数据时，仅显示一种类型的数据（根据下面的优先级顺序）：

- 1) CDG文件（*.cdg）与同一文件夹中MP3文件的名称相同。
- 2) 带有LYRICSBEGIN标签的MP3文件中的歌词。
- 3) 带有SLT/SYLT标签的MP3文件中的歌词。
- 4) 带有ULT/USLT标签的MP3文件中的歌词。
- 5) 文本文件（*.txt）与同一文件夹中MP3文件的名称相同。

显示文本并设置画面

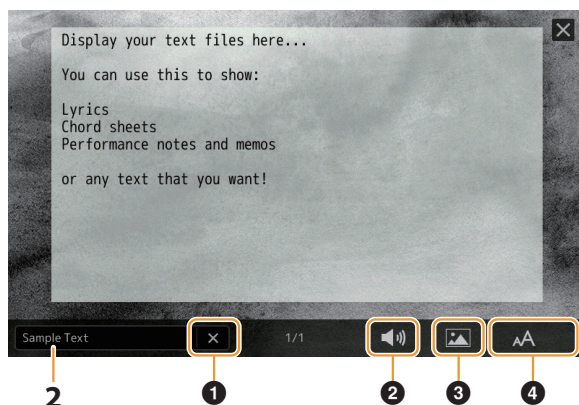
可以在本乐器的显示屏上查看用计算机创建的文本文件 (.txt)。通过此功能可以启用各种有用的功能，如显示歌词、和弦符号和文本音符。

1 在乐曲播放器画面的双播放器模式下，触摸[Text]（文本）调出文本画面。

注

可以通过[MENU]（菜单）→ [Text Viewer]（文本查看器）调出文本画面。

2 触摸画面左下角可调出文本文件选择画面。



在文件选择画面上，可以选择USB闪存中的文本文件或复制到内部用户驱动器的文本数据。

3 选择所需文本文件，然后关闭文本选择画面在画面中显示文本。

如果文本延伸到多个页面，可以通过触摸[◀]或[▶]滚动整个文本，这两个选项显示在页面的左右两侧。

注

- 换行符不会自动输入到乐器中。如果由于屏幕空间限制，句子没有完整显示，请事先使用文本编辑器等在计算机上手动输入换行符。
- 文本文件选择的相关信息可以存储到注册存储。有关详细说明，请参见使用说明书。

4 如有需要，进行所需设置。

❶	从画面清除文本。此操作不会删除文本文件本身，只会清空画面的文本文件。
❷	用于设置MIDI乐曲播放声部相关的参数。有关详细说明，请参见“播放设置”（第71页）。
❸	允许更改歌词显示和文本显示的背景图片。 包括预设标签页中提供的各种图片在内，您可以在USB闪存中选择原始图片文件（不大于800×480像素的位图文件）。原始图片文件可以从USB闪存复制到内部用户存储器。 注 此处的设置也适用于歌词画面。
❹	用于选择字体大小或类型。“Small”（小）、“Medium”（中）或“Large”（大）使每个字符保持相同宽度，适用于显示上面带有和弦符号的歌词等。“Proportional Small”（比例小）、“Proportional Medium”（比例中）和“Proportional Large”（比例大）适用于显示不带和弦符号或说明音符的歌词。

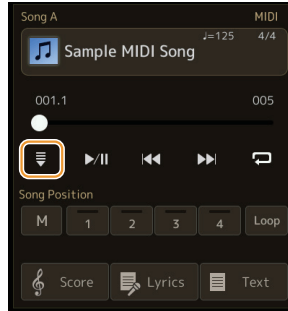
注

如果文本混乱或无法阅读，可以通过[MENU]（菜单）→ [Utility]（实用工具）→ [System]（系统）更改画面上的系统语言设置来解决。

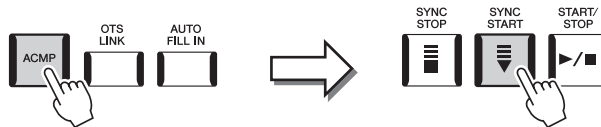
在MIDI乐曲播放时使用自动伴奏功能

同时播放MIDI乐曲和伴奏型时，乐曲中9-16通道的数据将由伴奏型通道代替——这样可以自己为乐曲演奏伴奏声部。请参见下述说明，尝试为播放的乐曲演奏和弦伴奏。

- 1 选择伴奏型。
- 2 选择MIDI乐曲。
- 3 在乐曲播放器画面的双播放器模式下，触摸 （同步开始）启用乐曲的同步开始。



- 4 按下[ACMP]（伴奏）按钮打开自动伴奏功能，然后按下STYLE CONTROL [SYNC START]（伴奏型控制 同步开始）按钮启动伴奏的同步开始。



- 5 按下STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮或播放和弦区的和弦。乐曲和伴奏型开始播放。播放和弦时，打开乐谱画面的“Chord”（第72页）可以查看和弦信息。

当乐曲播放停止时，伴奏型播放也会同时停止。

注

当同时播放乐曲和伴奏型时，自动使用乐曲中设置的速度值。

注

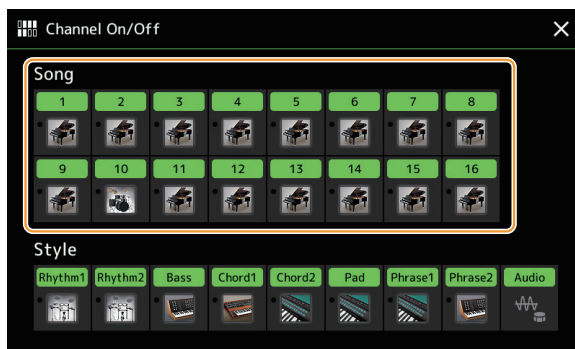
乐曲播放过程中无法使用伴奏型触发功能（第147页）。

注

如果要在乐曲播放停止后仍继续播放伴奏型，关闭“Style Synchro Stop”（第78页）。

打开/关闭MIDI乐曲的各通道

一首MIDI乐曲有16个独立的通道。可以在通过[MENU] (菜单) → [Channel On/Off] (通道开/关) 调出的画面中单独打开或关闭所选乐曲播放的各通道。



如果要播放单个通道（独奏播放），按住所需通道直至编号/名称变为紫色。若要取消独奏播放，只需再按一次（紫色）通道。

注

通常各声部被录制到以下通道。

- **Channels 1–4:** 键盘声部 (Right 1、Left、Right 2、Right 3)
- **Channels 5–8:** 多功能音垫声部
- **Channels 9–16:** 伴奏型声部

注

也可以在混音台画面中打开/关闭通道。

若要改变各通道的音色

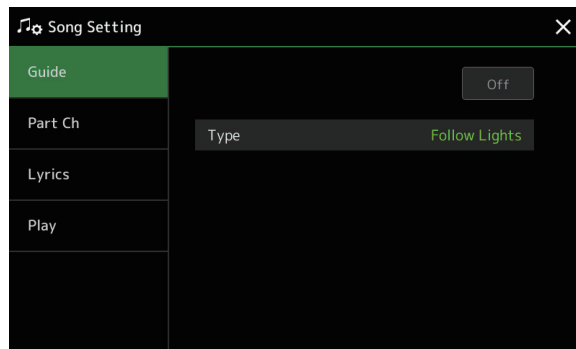
触摸所需通道下方的乐器图标，调出音色选择画面，然后选择所需音色。

音乐播放相关设置

可以在通过[MENU] (菜单) → [Song Setting] (乐曲设置) 调出的画面中为乐曲播放进行各种设置。

注

也可在乐曲播放器或乐曲选择画面的[Menu] (菜单) 中调出画面。



Guide (指导) —— 使用指导功能进行键盘和人声练习

通过指导功能，乐器在乐谱画面中提示您应演奏音符的时间点，以便于学习。另外，使用连接的麦克风随着MIDI乐曲播放歌唱时，本乐器会自动将MIDI乐曲播放的时间调整到符合声乐表演。

- 1 选择MIDI乐曲并调出乐谱画面 (第71页)。
- 2 在通过[MENU] (菜单) → [Song Setting] (乐曲设置) → [Guide] (指导) 调出的画面中进行指导设置。

On/Off (开/关)	将其打开，以使用指导功能。 也可在乐谱画面 (第71页) 的“Play Setting” (播放设置) 窗口中打开/关闭。
Type (类型)	用于选择指导类型。 用于键盘练习的指导菜单 <ul style="list-style-type: none">• Follow Lights: 当选择此指导功能时，乐曲的播放会暂停，等待演奏正确的音符。直到演奏正确的音符，播放才继续下去。Follow Lights (跟奏指示灯) 功能是为Yamaha Clavinova系列数码钢琴开发的。此功能用于练琴，能够用键盘上的指示灯指示要演奏的音符键。尽管Genos2没有指示灯，也可以通过乐谱功能，跟随显示于乐谱中的标识，使用相同的功能。• Any Key: 利用此功能，可以跟随着乐曲播放节奏，只用一个琴键 (任何键都可以) 就能演奏出乐曲的旋律。乐曲播放暂停并等待演奏任何键。只要跟随音乐演奏键盘上任何一个琴键，可以继续乐曲播放。• Your Tempo: 与Follow Lights相同，但乐曲播放会匹配演奏速度。 用于演唱的指导菜单 <ul style="list-style-type: none">• Karao-Key: 跟随乐曲演唱时，本功能可以用一根手指控制乐曲的播放。此功能对于自弹自唱很有帮助。乐曲播放暂停并等待演唱。只要演奏键盘上任何琴键 (演奏键盘不会发出声音) 都可以继续乐曲播放。

- 3 如有需要，反复按下[EXIT] (退出) 按钮返回到乐谱画面。
- 4 按下SONG (乐曲) [▶/||] (播放/暂停) 按钮开始播放。
跟随步骤2中选择的指导类型练习键盘演奏和演唱。
- 5 在乐曲播放时演奏键盘。

注

指导设置可以保存为乐曲数据的一部分 (第85页)。下次选择保存的乐曲时，相应的指导设置也会被调出。

Part Ch (声部通道)

Right (右手)	决定将哪个通道分配给右手声部。
Left (左手)	决定将哪个通道分配给左手声部。
Auto Set (自动设置)	设置为“On”时，自动为市售的乐曲数据中编制的左手和右手声部设置适当的MIDI通道。一般应设置为“On”。

Lyrics (歌词)

Language (语言)	决定所显示歌词的语言。 <ul style="list-style-type: none">• Auto: 当乐曲数据已指定语言，歌词就按照指定的语言显示。乐曲数据如果没有指定语言，歌词按以下“International”方式显示。• International: 以西方语言显示歌词。• Japanese: 以日语显示歌词。
---------------	--

Play (播放)

Phrase Mark Repeat (乐句标记反复)	乐句标记是某些乐曲数据中的预编制数据，表示乐曲中的某个位置（小节）。当设置为“On”时，相应的乐句标记部分会反复播放。此参数只有在选择了包含乐句标记的MIDI乐曲时才可用。
Quick Start (快速开始)	在一些市售的MIDI乐曲数据中，某些MIDI乐曲相关的设置（如音色选择、音量等）被录制在有效音符之前的第一小节。当快速播放设置为“On”时，本乐器会尽可能快地读取所有这些非音符数据的初始化信息，然后在第一个音符处自动切换。这样可以用最少的暂停来读取数据，尽可能快地开始播放乐曲。
Song Previous Type	决定按下SONG (乐曲) [◀◀] (PREV) (上一首) 按钮时的行为。 <ul style="list-style-type: none">• Previous Song: 当播放位置接近乐曲开头时，会移动到同一文件夹中的上一首乐曲。其他情况下，播放位置返回乐曲开头。• Song Top Only: 仅将播放位置返回乐曲开头，不移动到上一首乐曲。
MIDI Song Fast Forward Type (MIDI乐曲快进类型)	决定在MIDI乐曲播放过程中按下[NEXT] (下一首) (▶▶) 时的快进类型。 <ul style="list-style-type: none">• Jump: 按下[NEXT] (下一首) (▶▶) 一次，立即将播放位置设置为下一小节，不发出声音。按住[NEXT] (下一首) (▶▶) 可连续向前拖动。• Scrub: 按住[NEXT] (下一首) (▶▶) 以高速播放MIDI乐曲并发声。
Style Synchro Stop (伴奏型同步停止)	决定当MIDI乐曲播放停止时，伴奏型的播放是否停止。
Multi Pad Synchro Stop (多功能音垫同步停止)	决定当MIDI乐曲播放停止时，多功能音垫的反复播放是否停止。

章节目录

MIDI乐曲录制概览	79	分步录制/编辑乐曲（分步编辑）	89
单独录制各通道（实时录制）	81	• 分步录制/编辑的基本步骤	89
重录指定乐段——切入/切出（实时录制）	83	• 录制旋律（经由分步录制）	90
将面板设置录制到乐曲	85	• 录制和弦/乐段变更事件（经由分步录制）	93
编辑现有乐曲数据的通道事件	86	• 编辑已录制数据的指定MIDI事件	96
• 功能详情	87	• 编辑乐曲位置标记	98

MIDI乐曲录制概览

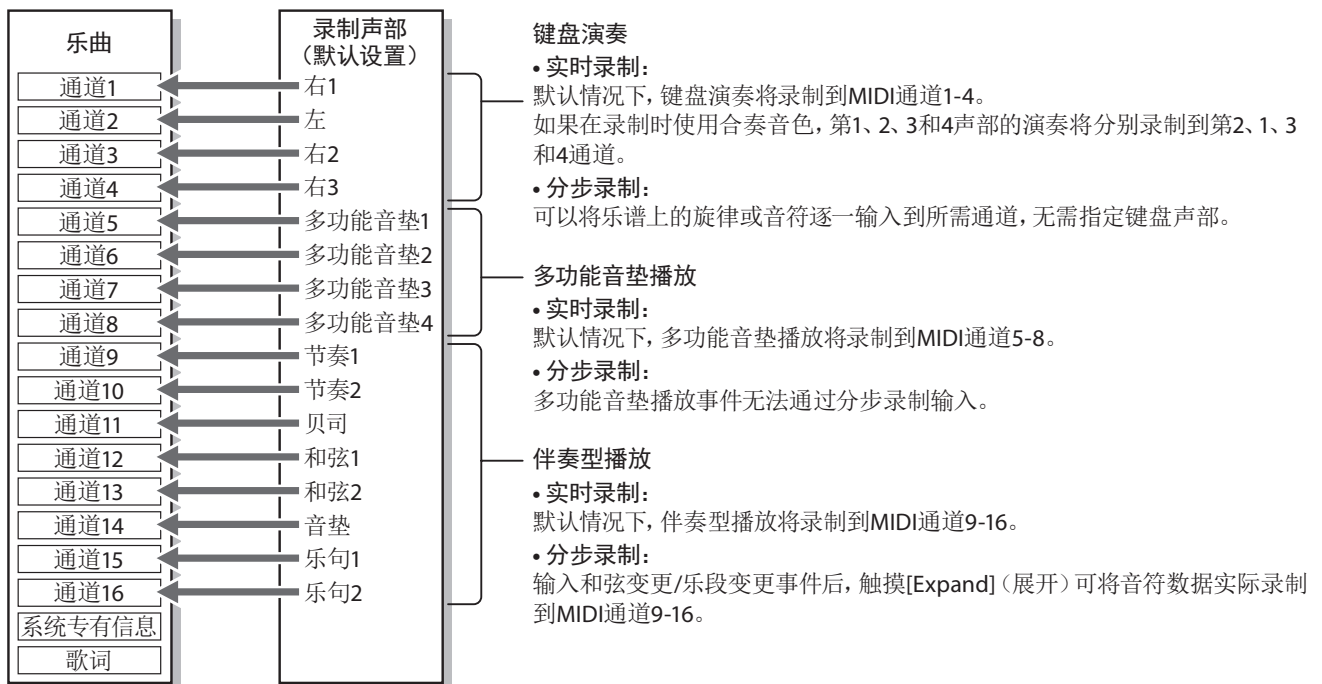
使用说明书中介绍了在不指定通道的情况下，如何通过录制键盘演奏（称为“快速录制”）来创建原始MIDI乐曲。本参考手册介绍了如何通过将键盘演奏录制到指定通道或通过逐个输入音符（称为“多轨录制”）来创建原始乐曲，以及如何通过编辑详细参数来改进已创建的乐曲。

■ 实时录制和分步录制

创建MIDI乐曲时，可以使用这两种录制方式。使用实时录制功能，本乐器可在演奏时记录演奏数据。使用分步录制功能，可以每次“写入”一个事件的方式来创作表演。

■ MIDI乐曲数据结构

一首MIDI乐曲包含16个MIDI通道。可以通过将演奏实时录制到特定的一个或多个通道，或通过执行分步录制来创建MIDI乐曲的数据。

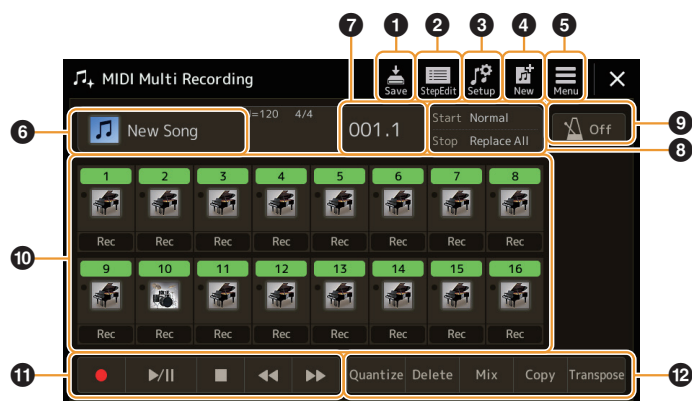


注

用音频关联多功能音垫的音频数据、音频文件所创建的节奏通道等音频数据，不能录制到MIDI乐曲。

■ MIDI多轨录制画面结构

MIDI多轨录制画面是多轨录制的入口画面，可通过[RECODRING]（录制）→ MIDI [Multi Recording]（多轨录制）调出。



①	Save（保存）	用于保存已编辑的乐曲。
②	Step Edit （分步编辑）	用于通过分步录制创建或编辑乐曲。有关详细说明，请参见第89页。
③	Setup（设置）	用于选择已录制到乐曲开头位置的面板设置。有关详细说明，请参见第85页。
④	New（新建）	用于调出空乐曲。
⑤	Menu（菜单）	用于调出混音台画面或设置当前已录制乐曲的播放音量以在录制其它通道时调整平衡。
⑥	乐曲名称	显示当前乐曲名称。触摸此处可调出乐曲选择画面，用于选择MIDI乐曲。
⑦	小节.节拍	显示当前小节编号和节拍。
⑧	录制模式	显示录制模式（第83页），可在通过触摸此处调出的画面中进行设置。
⑨	节拍器	用于打开/关闭节拍器。
⑩	通道	用于指定要编辑的通道。
⑪	乐曲控制	用于控制乐曲的播放或录制。
⑫	功能	用于编辑通道事件。有关详细说明，请参见第86页。

注

- 也可通过[MENU]（菜单）→ [Song Recording]（乐曲录制）→ MIDI [Multi Recording]（多轨录制）调出MIDI多轨录制画面。
- 当在现存数据上叠录时，不能使用伴奏型触发功能（第147页）。

单独录制各通道 (实时录制)

使用MIDI录制方式时, 将演奏内容逐个录制到每个通道, 可以创建包含16通道的MIDI乐曲。例如, 录制钢琴片段时, 可以将右手声部录制到通道1, 然后将左手声部录制到通道2, 这样可以创建一个平时现场的双手演奏难以完成的完整乐段。若要录制带有伴奏型播放的演奏内容, 可以将伴奏型录制到通道9-16, 然后一边听着已录制的伴奏型播放内容, 一边将旋律录制到通道1。使用这种方式, 可以创建一首可能非常难, 甚至不可能在现场演奏出来的完整乐曲。

1 通过[RECORDING] (录制) → MIDI [Multi Recording] (多轨录制) 调出MIDI多轨录制画面。

载入用户MIDI乐曲后, 乐曲将设置为用于录制。即使选择了乐曲列表模式, 在乐曲播放器上选择的用户乐曲也会被设置为用于录制, 而不是当前在乐曲列表上选择的乐曲。

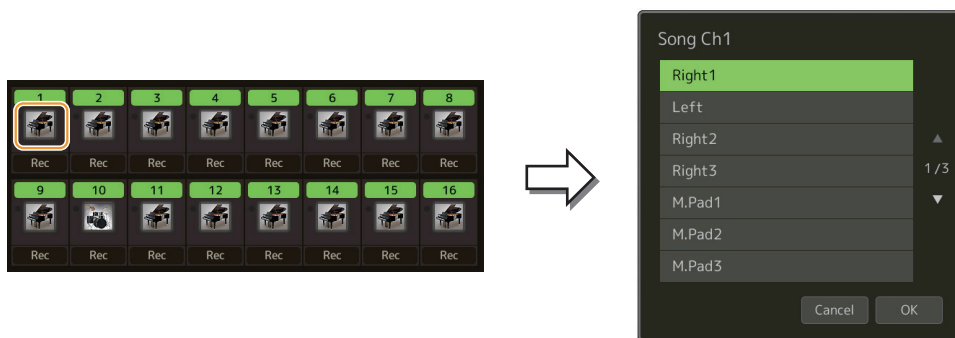


2 如果要重新录制现有乐曲, 通过触摸乐曲名称选择所需乐曲, 然后按下[EXIT] (退出) 按钮返回多轨录制画面。

若要从头开始录制, 可以跳过这一步。

3 触摸目标通道的乐器图标, 调出声部设置窗口, 然后指定用于录制的声部。

触摸[OK]自动打开目标通道的[Rec] (录音), 并将其设置为录制预备状态。



如果要在录制时打开或关闭其他通道, 触摸所需通道的通道编号。

须知

如果将包含已录制数据通道的[Rec] (录音) 设置为打开, 先前录制的数据将被覆盖。

注

如果要取消录制, 在进入步骤4之前触摸画面中的[●] (录音), 然后按下[EXIT] (退出) 按钮退出录制模式。

4 演奏键盘开始录制。

也可通过触摸[●] (录音) 或[▶/||] (播放/暂停) 开始录制。
当录制的乐曲中包含已录制数据时, 可通过触摸通道编号打开或关闭已录制的通道。



5 演奏结束后, 按下[■] (停止) 停止录制。

6 若要试听已录制内容, 可以触摸[▶/||] (播放/暂停)。

7 重复步骤3—6, 将演奏录制到另一个通道。

8 触摸 (保存) 保存已录制的演奏。

须知

在没有执行保存操作的情况下, 选择了另一乐曲或关闭电源, 已录制的乐曲将丢失。

重录指定乐段——切入/切出 (实时录制)

可以用切入/切出功能, 将已经录制的MIDI乐曲中的指定乐段重新录制。使用这种方式, 仅将切入点点和切出点之间的数据用新录制的数据覆盖。切记, 切入点之前和切出点之后的数据不会被写入, 可以听到它们的正常播放以引导切入/切出时间。

1 在MIDI多轨录制画面, 选择要重新录制的乐曲, 然后按下[EXIT] (退出) 按钮返回多轨录制画面。



2 触摸[Start/Stop] (开始/停止) 调出操作画面。

3 设置录制模式参数, 如录制如何开始/停止以及切入/切出位置。

注


录制前, 无法设置此处的参数。

Rec Start (录音开始)	决定录制开始的行为。 <ul style="list-style-type: none">• Normal (正常) : 当在MIDI多轨录制画面通过[▶/] (播放/暂停) 开始乐曲播放或在同步预备模式下演奏键盘时, 覆盖录制开始。• First Key On (第一键打开) : 在乐曲播放过程中, 演奏键盘上任一琴键后, 覆盖录制开始。• Punch In At (切入点) : 乐曲通常播放到此处指定的“Bar” (小节) 的开头, 然后在该点开始覆盖录制。
Rec Stop (录音停止)	决定录制停止行为, 或录制停止后如何处理数据。 <ul style="list-style-type: none">• Replace All (替换所有) : 此参数将删除录制停止点之后的全部数据。• Punch Out (切出) : 录制停止点的乐曲位置就是切出点。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。• Punch Out At (切出点) : 实际覆盖录制将持续, 直至此处指定的“Bar” (小节) 开头, 此时录制将停止, 正常播放继续。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。
Pedal Punch In/Out (踏板 切出/切入)	当此参数设置为“On”时, 可以使用踏板2来控制切入点和切出点。乐曲播放时, 快速踩下 (并踩住) 踏板2即可开始切入录制, 松开踏板停止录制 (切出)。播放中可以按需要频繁踩下和释放踏板2。注意, 当踏板切入/切出功能设置为“On”时, 当前分配的中央踏板功能取消。 注 根据连接到乐器上的踏板种类的不同, 踏板切入/切出操作可能会颠倒。如有需要, 更改踏板极性将控制反过来 (第138页)。

4 在MIDI多轨录制画面，触摸所需通道对应的[Rec]（录音）用于重录，将其打开。

5 触摸[▶/|||]（播放/暂停）开始录制。

在步骤3中指定的切入点，演奏键盘开始实际录制。在步骤3中指定的切出点，停止演奏键盘。

6 触摸  （保存）保存已录制的演奏。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一首乐曲或关闭乐器的电源，已录制的乐曲数据将丢失。

■ 以各种切入/切出设置进行重录的示例

本乐器提供多种方式来使用切入/切出功能。下图解释说明了各种情况下，在一个八小节的乐句内进行重录的情形。



*1 为避免覆盖小节1-2，请从第3小节开始录制。


*2 若要停止录制，在第5小节结尾按下[●]（录音）。

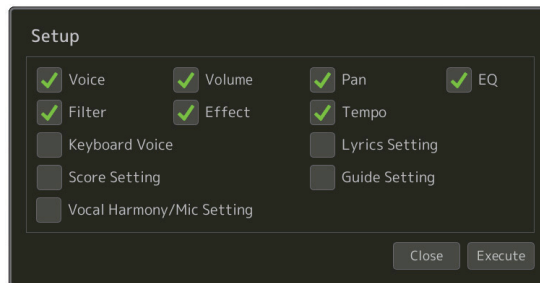
将面板设置录制到乐曲


混音台画面的当前设置和其他面板设置可作为设置数据，录制到乐曲开头位置。此处录制的混音台和面板设置在乐曲开始播放时会自动调出。

- 1 在MIDI多轨录制画面，选择用于录制设置数据的乐曲，然后按下[EXIT]（退出）按钮返回多轨录制画面。



- 2 按下[■]（停止）将乐曲位置移动到乐曲开头。
- 3 触摸 （设置）可以调出设置窗口。
- 4 勾选要与所选乐曲一同自动调出的播放特性和功能项目。



- 5 触摸[Execute]（执行）录制数据，然后触摸[Close]（关闭）。
- 6 触摸 （保存）执行保存操作。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一首乐曲或关闭乐器的电源，已编辑的乐曲数据将丢失。

编辑现有乐曲数据的通道事件

MIDI多轨录制右下角显示的功能可用于修正或转换现有乐曲数据的特定部分。

- 1 在MIDI多轨录制画面，选择要编辑的乐曲，然后按下[EXIT]（退出）按钮返回多轨录制画面。



- 2 触摸所需功能并编辑参数。

若要退出功能并选择另一个功能，再次触摸该功能。
有关功能和可用设置的详细说明，请参见第87页。

- 3 触摸当前功能的[Execute]（执行）以实际输入编辑。

操作完成后，该按钮变为[Undo]（撤销），如对结果不满意，可以按该按钮恢复原来的数据。撤销功能只有一个级别；只能撤销前一个操作。

- 4 触摸 （保存）执行保存操作。

须知

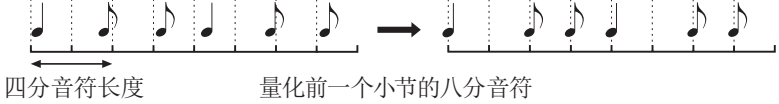










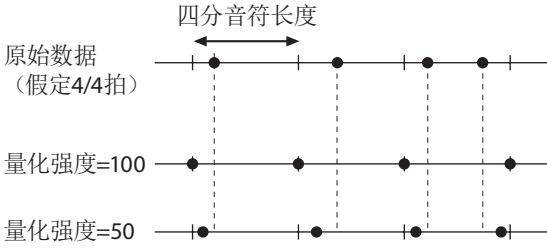
如果未执行保存操作就选择了另外一首乐曲或关闭乐器的电源，已编辑的乐曲数据将丢失。

■ Quantize (量化)

量化功能允许将通道中的所有音符准确地排列起来。例如，如果录制以下的音乐乐句，演奏未必会绝对的精确，可能会比节拍稍稍提前或滞后。量化是解决这个问题的快捷方式。



触摸要量化通道的乐器图标下方的[Select] (选择)，然后编辑参数。

<p>Size (量化值)</p>	<p>选择量化精度(分辨率)。为得到理想的结果,应将其设置为通道中最短的音符时值。例如,通道中最短的音符是八分音符,应选择八分音符作为量化精度。</p>  <p>设置:</p> <p>  四分音符  八分音符  十六分音符  三十二分音符  十六分音符 + 八分音符三连音* </p> <p>  四分音符三连音  八分音符三连音  十六分音符三连音  八分音符 + 八分音符三连音*  十六分音符 + 十六分音符三连音* </p> <p>上面三种标记为星号(*)的量化设置是很方便的,因为它们允许同时量化两种不同的音符值。例如,当通道中同时含有八分音符和八分三连音音符时,如果用八分音符为精度做量化,通道中所有音符都量化为八分音符,完全失去了三连音的感觉。然而,如果使用八分音符+八分三连音音符设置,八分音符和八分三连音音符都将得到正确的量化。</p>
<p>Strength (力度值)</p>	<p>决定音符量化的强度。设置为100%会得到精确的结果。如果设置为小于100%的值,音符将按指定的百分比接近指定的量化拍点。应用小于100%的量化强度,是为了在录制中保留些“人性化”的感觉。</p> 

■ Delete (删除)

可以删除乐曲中指定通道的数据。触摸[Delete] (删除), 打开需要删除数据的所需通道, 然后触摸[Execute] (执行) 实际删除数据。

■ Mix (混合)

本功能可以将两个通道的数据混合并将结果置于另一个通道中。触摸下列菜单选项之一，然后触摸所需通道的乐器图标或下方方框。

Source 1 (源通道1)	决定要混合的MIDI通道 (1-16)。此处指定通道的所有MIDI事件被复制到目标通道。
Source 2 (源通道2)	决定要混合的MIDI通道 (1-16)。只有此处指定通道的音符事件被复制到目标通道。
Destination (目标通道)	决定混合的结果被置于的通道。

■ Copy (复制)

此功能用于将一个通道的数据复制到另一个通道。触摸下列菜单选项之一，然后触摸所需通道的乐器图标或下方方框。

Source (源通道)	决定要复制的MIDI通道 (1-16)。此处指定通道的所有MIDI事件被复制到目标通道。
Destination (目标通道)	决定复制的结果被置于的通道。

■ Transpose (移调)

可以单独对各个通道的录制数据以半音为单位向上或向下移调，移调的最大范围为两个八度。触摸要移调通道的乐器图标下方的方框，然后编辑参数。如果要同时对所有通道移调，请使用以下菜单。

All + (全通道+)	将所有通道的移调值增加1。
All - (全通道-)	将所有通道的移调值减少1。

注

请勿对通道9和10进行移调。通常，鼓组被分配至这些通道。如果改变了鼓组通道，分配到各琴键的乐器音色会被改变。

注

如果想聆听当前编辑的数据，请在触摸[Execute] (执行) 前播放。触摸[Execute] (执行) 对音高进行移调，也可将值重置为0，如有需要，可进一步移调。


分步录制/编辑乐曲（分步编辑）

本章节介绍如何使用分步编辑功能创建新乐曲或编辑现有乐曲。

分步录制/编辑的基本步骤

本章节介绍分步录制的基本步骤。

1 通过[RECORDING]（录制）→ MIDI [Multi Recording]（多轨录制）调出MIDI多轨录制画面。

载入用户MIDI乐曲后，乐曲将设置为用于录制。即使选择了乐曲列表模式，在乐曲播放器上选择的用户乐曲也会被设置为用于录制，而不是当前在乐曲列表上选择的乐曲。若要从头开始录制新乐曲，触摸 （新建）。

2 在此画面的顶部触摸 （分步编辑）调出分步编辑画面。

注

若要返回MIDI多轨录制画面，触摸分步编辑画面上的[StepEdit]（分步编辑）。



3 触摸此画面左上角的[Ch1]（通道1）可选择录制目标通道。

- 如果要录制键盘演奏，选择“Ch1”-“Ch8”之一。如果不打算为乐曲使用伴奏型播放，也可以选择“Ch9”-“Ch16”。
- 如果要编辑系统专有数据，选择“SysEx”。
- 如果要编辑歌词，选择“Lyrics”。
- 如果要录制伴奏型播放（和弦变更和乐段变更事件），选择“Chord”。

4 根据步骤3中的选择，执行分步录制或编辑数据。

- 选择“Ch1”-“Ch16”之一时：
有关编辑已录制数据的说明，请参见第96页。
有关通过分步录制输入旋律的说明，触摸画面左下角的[Step Rec]（分步录制），然后参见第90页。
- 选择“SysEx”时：
根据第96页的说明，编辑已录制的数据。分步录制不可用。
- 选择“Lyrics”时：
根据第96页的说明，编辑已录制的数据。分步录制不可用。
- 选择“Chord”时：
有关编辑已录制数据的说明，请参见第96页。
有关通过分步录制成伴奏型播放输入和弦/乐段变更事件的说明，请触摸[Step Rec]（分步录制），然后参见第94页。

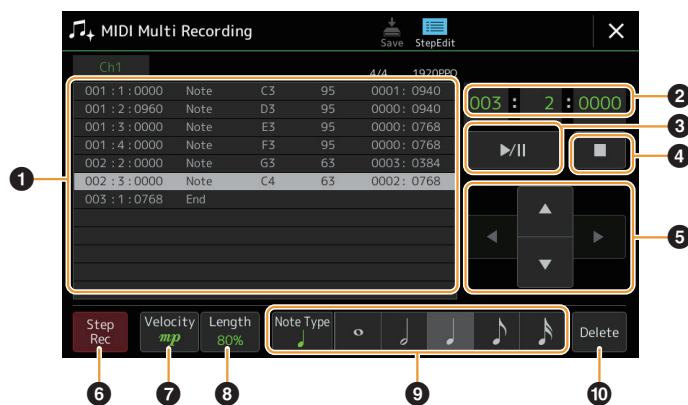
5 触摸 （保存）保存已创建的乐曲。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一首乐曲或关闭乐器的电源，已创建的乐曲数据将丢失。

录制旋律（经由分步录制）

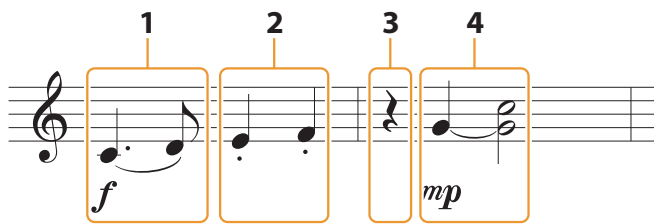
当第89页的步骤4中选择“Ch1”-“Ch16”之一时，采用此处的说明。在画面左下角打开[Step Rec]（分步录制）后，可以使用以下控制器逐个输入音符。



■ 控制器名称和功能

①	事件列表	显示音符和音色选择等已输入的事件。有关详细说明，请参见第96页。
②	乐曲位置（小节:节拍:时钟节拍）	显示当前乐曲位置。已输入的音符和音色选择等事件会录制在此处显示的位置。可以使用数据轮更改当前位置（小节:节拍:时钟节拍*）。 *时钟节拍：乐曲位置和音符长度的最小单位。四分音符由1920个时钟节拍组成。
③	▶/ （播放/暂停）	播放或暂停当前乐曲。
④	■（停止）	停止当前乐曲，返回至乐曲开头。
⑤	光标	用于移动光标位置。
⑥	Step Rec （分步录制）	打开此项会显示分步录制画面，关闭则显示分步编辑画面。
⑦	Velocity（力度）	决定要输入音符的力度（响度）。力度值的可指定范围为1到127。在范围内，值越大，音量就越大。 Kbd.Vel: 实际力度 <ul style="list-style-type: none"> • <i>fff</i> : 127 • <i>ff</i> : 111 • <i>f</i> : 95 • <i>mf</i> : 79 • <i>mp</i> : 63 • <i>p</i> : 47 • <i>pp</i> : 31 • <i>ppp</i> : 15
⑧	Length（长度）	决定要输入音符的时间门限（音符长度）。 <ul style="list-style-type: none"> • 持续音: 99% • 正常音: 80% • 断奏音: 40% • 顿音 : 20% <ul style="list-style-type: none"> • Manual: 用于自由设置门限时间。触摸“Manual”并触摸“OK”关闭弹出窗口，然后使用数据轮将门限时间设置为所需的百分比。
⑨	Note Type （音符类型）	反复触摸[Note Type]（音符类型），右侧的音符标识类型将按顺序交替：常规、符点和三连音。从三种类型中选择一种，然后选择（打开）音符标识之一作为下一个输入的音符。如果再次触摸所选音符标识（已打开），会输入相应长度的休止符。
⑩	Delete（删除）	删除所选数据。

■ 分步录制示例——旋律



* 插图中的数字与下述操作步骤编号对应。

注

此处的插图仅为示例。由于乐谱（通过[MENU]（菜单）→ [Score]（乐谱）调出）产生于已录制的MIDI数据，可能与上面显示的不完全相同。乐谱画面不会显示非音符的音乐演奏符号，即使已经被输入。

本章节介绍通过分步录制输入上述乐谱旋律的说明。开始前，请注意下列要点：

- 若要在步骤4中输入带有延音线的音符，需要在按住琴键时进行操作。继续操作，仔细阅读说明。
- 如下所述输入音符前，按下[VOICE]（音色）按钮调出音色选择画面，选择所需音色。即使已经选择音色，也需要重新选择相同音色以便将音色编号输入到事件列表。切记，只有音符和音色选择事件可通过分步录制输入。

注

分步编辑画面上的[VOICE]（音色）按钮功能不同；在此不使用它来调出音色声部设置画面。

1 输入第一个和第二个音符，并加上连音线。

- 1-1 触摸[Velocity]（力度）选择“*f*”。
- 1-2 触摸[Length]（长度）选择“99%（持续音）”。
- 1-3 触摸[Note Type]（音符类型）一次或两次调出符点音符类型。
- 1-4 触摸符点四分音符长度（ ♩ ）将其打开。
- 1-5 按下C3键。

通过上述操作，第一个音符已输入。接下来，输入第二个音符。

- 1-6 触摸[Note Type]（音符类型）一次或两次调出标准音符标识。
- 1-7 触摸八分音符长度（ ♪ ）将其打开。
- 1-8 按下D3键。

第一个和第二个音符已输入，并带有连音线。

2 输入下一个断奏音符。

- 2-1 触摸[Length]（长度）选择“40%（断奏音）”。
- 2-2 触摸四分音符长度（ ♩ ）将其打开。
- 2-3 按顺序演奏E3和F3。

第一小节已完成。

3 输入一个四分休止符。

触摸已打开的四分音符（ ♩ ）一次，输入四分休止符。

注意不要多次触摸同一个（已打开的）音符。否则会导致在相应的时间内输入多个休止符。休止符实际并不像事件列表中显示的一样，但可以通过检查乐曲位置来确认是否输入了休止符。

4 输入下一个音符并加入延音线。

4-1 触摸[Velocity] (力度) 选择 “*mp*”。

4-2 触摸[Length] (长度) 选择 “80% (标准音)”。

4-3 按住键盘上的G3键, 触摸四分音符 (♩)。

不要释放G3键。在执行下面的操作中始终保持按住G3键。

4-4 按住G3键的同时, 按下C4键。

不要释放G3键和C4键。按住音符的同时执行下列步骤。

4-5 按住G3键和C4键的同时, 触摸二分音符 (♪)。

触摸二分音符 (♪) 后, 释放琴键。

第二小节已完成。

5 触摸[■] (停止) 返回乐曲开头, 然后通过触摸[▶/|||] (播放/暂停) 聆听新输入的乐曲。

录制和弦/乐段变更事件（经由分步录制）

当第89页的步骤4中选择“Chord”时，采用此处的说明。在画面左下角打开[Step Rec]（分步录制）后，可以为伴奏型播放逐一输入和弦/乐段变更事件。



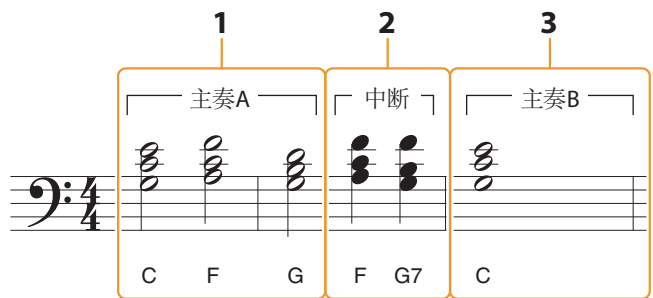
注

- 音频伴奏型的音频声部无法录制。
- 通过分步录制的和弦变更不能用于以下内容。
 - 用户伴奏型
 - 音频伴奏型
 - 乐段拍号和基本拍号不同的伴奏型

■ 控制器名称和功能

①	事件列表	显示和弦和乐段变更等已输入的事件。有关详细说明，请参见第96页。
②	乐曲位置（小节:节拍:时钟节拍）	显示当前乐曲位置。已输入的和弦和乐段变更等事件会录制在此处显示的位置。可以使用数据轮更改当前位置（小节:节拍:时钟节拍*）。 *时钟节拍：乐曲位置和音符长度的最小单位。四分音符由1920个时钟节拍组成。
③	▶/ （播放/暂停）	播放或暂停当前乐曲。
④	■（停止）	停止当前乐曲，返回至乐曲开头。
⑤	光标	用于移动光标位置。
⑥	Step Rec （分步录制）	打开此项会显示分步录制画面，关闭则显示分步编辑画面。
⑦	音符标识	从四个音符长度中选择一个用于输入下一个事件。
⑧	Delete（删除）	删除所选数据。

■ 分步录制示例——和弦/乐段事件



* 插图中的数字与下述操作步骤编号对应。

这些说明显示如何通过分步录制输入上述乐谱的和弦/乐段变更事件。开始前，请注意下列要点：

- 关闭面板上的STYLE CONTROL [AUTO FILL IN] (伴奏型控制 自动插入) 按钮。
- 选择常规的4拍伴奏型。

1 输入主奏A乐段的和弦。

- 1-1 按下MAIN VARIATION (主奏) [A]按钮。
- 1-2 触摸二分音符长度 (♩) 将其打开。
- 1-3 在键盘的伴奏区依次演奏C、F和G和弦。

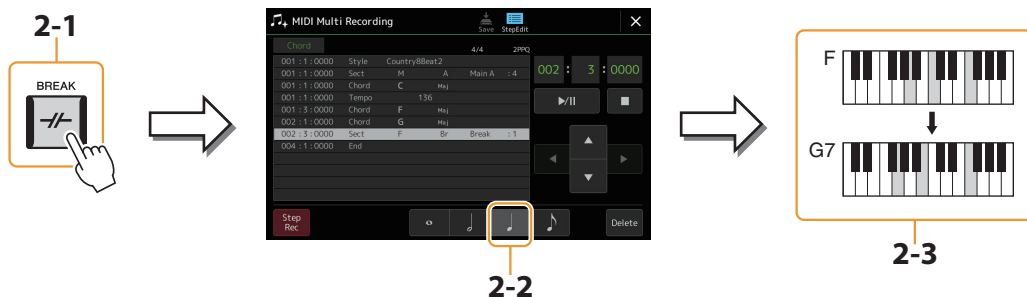


2 输入中断乐段的和弦。

- 2-1 按下[BREAK] (中断) 按钮。
- 2-2 触摸四分音符长度 (♩) 将其打开。
- 2-3 在键盘的伴奏区依次演奏F和G7和弦。

注

若要输入插入，打开[AUTO FILL IN] (自动插入) 按钮，然后仅按下所需的MAIN VARIATION (主奏) [A]-[D]按钮。



3 输入主奏B乐段的和弦。

3-1 按下MAIN VARIATION (主奏) [B]按钮。

3-2 触摸全音符长度 (♩) 将其打开。

3-3 在键盘的伴奏区演奏C和弦。



现在输入和弦和乐段变更事件。

4 触摸[■] (停止) 返回乐曲开头, 然后通过触摸[▶/||] (播放/暂停) 聆听新输入的乐曲。

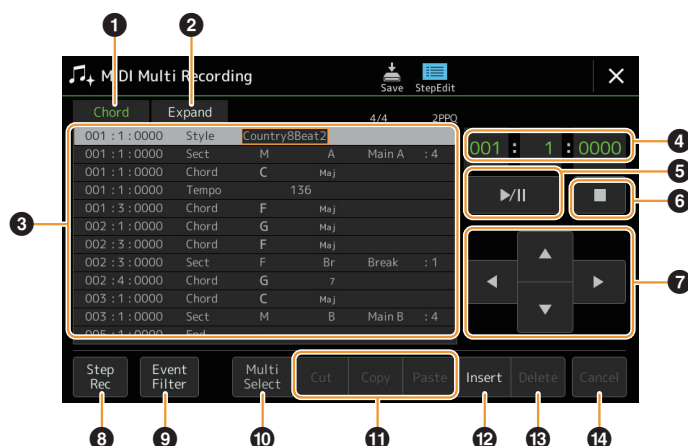
5 触摸并关闭[Step Rec] (分步录制) 可调出分步编辑画面。

6 触摸分步编辑画面左上角的[Expand] (展开), 将和弦/乐段变更事件转换为乐曲数据。

使用上述操作 (步骤1-3), 仅录制和弦和乐段变更事件, 意味着未创建实际的乐曲数据, 即使在退出MIDI多轨录制画面后开始播放乐曲, 伴奏型声部也不会产生声音。因此, 请确保在完成输入后执行展开功能。如果没有完成输入, 保存乐曲以保持录制的事件, 然后根据需要继续输入其他事件。

编辑已录制数据的指定MIDI事件

此处的介绍应用于第89页中的步骤4。在分步编辑画面，可以编辑特定的MIDI事件，如通过实时录制或分步录制创建的音符数据和音色选择。



1	编辑目标	<p>指定编辑目标。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ch 1–Ch 16: 选择之一时，可以编辑通道数据。 • SysEx: 用于编辑应用到所有通道的系统专有数据。 • Lyrics: 用于编辑歌词数据。 • Chord: 用于编辑伴奏型播放的和弦/乐段变更事件。 																										
2	Expand（展开）	<p>仅当上面选择“Chord”时显示，可用于将分步录制画面中输入的和弦/乐段变更事件转换为实际发声的音符数据。请确保完成乐曲数据时执行此功能。如果未执行此功能就退出MIDI多轨录制画面，启动乐曲播放时伴奏型声部不发声。</p>																										
3	事件列表	<p>此区域列出乐曲数据的事件，可用于编辑。每行显示一个事件。可以使用画面上的光标按钮7选择各个事件，也可使用数据轮编辑。</p> <div data-bbox="660 1115 1238 1236" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;">001 : 1 : 0000</td> <td style="width: 25%;">Style</td> <td style="width: 50%;">Country8Beat2</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Sect</td> <td>M A Main A : 4</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Chord</td> <td>C Maj</td> </tr> <tr> <td>001 : 1 : 0000</td> <td>Tempo</td> <td>136</td> </tr> </table> </div> <p style="text-align: center;">指示相应事件的乐曲位置 指示事件类型。 指示事件值或详情。 (小节:节拍:时钟节拍)。</p> <p>根据1上方的编辑目标，列出的事件和可编辑的事件有所不同，如下所述。</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th colspan="2" style="background-color: #f2f2f2;">编辑目标设置为“Ch1” – “Ch16”之一时：</th> </tr> <tr> <td style="width: 20%;">Note</td> <td>乐曲中的单个音符。包括对应于演奏音符的音符名称，以及由按键力量决定的力度值、时间门限值（音符长度）。</td> </tr> <tr> <td>Ctrl（Control Change） （控制变化）</td> <td>有关声音控制的设置，如音量、声像、滤波器和效果深度（通过混音台）等。</td> </tr> <tr> <td>Prog（Program Change） （程序变更）</td> <td>所选音色的MIDI程序变更编号。</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd（Pitch Bend） （弯音）</td> <td>连续改变声音音高的数据。</td> </tr> <tr> <td>A.T.（Aftertouch） （触后力度）</td> <td>当演奏琴键后对琴键施加压力时，产生此事件。</td> </tr> <tr> <td>P.A.T.（Polyphonic Aftertouch） （复音触后力度）</td> <td>这是一个触后控制事件，独立影响每个音符。</td> </tr> </table>	001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2	001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4	001 : 1 : 0000	Chord	C Maj	001 : 1 : 0000	Tempo	136	编辑目标设置为“Ch1” – “Ch16”之一时：		Note	乐曲中的单个音符。包括对应于演奏音符的音符名称，以及由按键力量决定的力度值、时间门限值（音符长度）。	Ctrl（Control Change） （控制变化）	有关声音控制的设置，如音量、声像、滤波器和效果深度（通过混音台）等。	Prog（Program Change） （程序变更）	所选音色的MIDI程序变更编号。	P.Bnd（Pitch Bend） （弯音）	连续改变声音音高的数据。	A.T.（Aftertouch） （触后力度）	当演奏琴键后对琴键施加压力时，产生此事件。	P.A.T.（Polyphonic Aftertouch） （复音触后力度）	这是一个触后控制事件，独立影响每个音符。
001 : 1 : 0000	Style	Country8Beat2																										
001 : 1 : 0000	Sect	M A Main A : 4																										
001 : 1 : 0000	Chord	C Maj																										
001 : 1 : 0000	Tempo	136																										
编辑目标设置为“Ch1” – “Ch16”之一时：																												
Note	乐曲中的单个音符。包括对应于演奏音符的音符名称，以及由按键力量决定的力度值、时间门限值（音符长度）。																											
Ctrl（Control Change） （控制变化）	有关声音控制的设置，如音量、声像、滤波器和效果深度（通过混音台）等。																											
Prog（Program Change） （程序变更）	所选音色的MIDI程序变更编号。																											
P.Bnd（Pitch Bend） （弯音）	连续改变声音音高的数据。																											
A.T.（Aftertouch） （触后力度）	当演奏琴键后对琴键施加压力时，产生此事件。																											
P.A.T.（Polyphonic Aftertouch） （复音触后力度）	这是一个触后控制事件，独立影响每个音符。																											

③	事件列表	编辑目标设置为“SysEx”时:
	ScBar (Score Start Bar)	决定将开头小节编号作为乐曲数据的起始点。
	Tempo	决定乐曲的速度值。
	Time (Time signature)	决定拍号。
	Key (Key signature)	决定乐曲的调号, 以及大调/小调设置, 乐谱将依此在画面上显示。
	XGPrm (XG parameters)	允许对XG参数做详细的修改。请参见网站上“Data List”(数据列表)中的“MIDI Data Format”(MIDI数据格式)。
	Sys/Ex. (System Exclusive)	显示乐曲中的系统专有数据。切记, 不能创建或编辑此类数据, 只能对其进行删除、剪切、复制和粘贴操作。
	Meta (Meta event)	显示乐曲中的SMF meta事件。切记, 不能创建或编辑此类数据, 只能对其进行删除、剪切、复制和粘贴操作。
	编辑目标设置为“Lyrics”时:	
	Name	允许输入乐曲的名称。
	Lyrics	允许输入歌词。
	Code	<ul style="list-style-type: none"> • CR: 在歌词文本中输入一个换行符。 • LF: 删除当前显示的歌词, 显示下一套歌词。
	编辑目标设置为“Chord”时:	
	Style	伴奏型名称
	Tempo	速度设置
	Chord	和弦根音、和弦类型、和弦贝司音
	Sect (Section)	伴奏型乐段 (前奏、主奏、插入、中断、尾奏)
OnOff	伴奏型各声部 (通道) 的开/关状态	
CH.Vol (Channel Volume)	伴奏型各声部 (通道) 的音量	
S.Vol (Style volume)	伴奏型的整体音量	
④	乐曲位置 (小节: 节拍: 时钟节拍)	显示当前乐曲位置。输入的事件录制在此处显示的位置。可以使用数据轮更改当前位置 (小节: 节拍: 时钟节拍*)。 *时钟节拍: 乐曲位置和音符长度的最小单位。四分音符由1920个时钟节拍组成。
⑤	▶/ (播放/暂停)	播放或暂停当前乐曲。
⑥	■ (停止)	停止当前乐曲, 返回至乐曲开头。
⑦	光标	用于移动光标位置。
⑧	Step Rec	打开此项会显示分步录制画面, 关闭则显示分步编辑画面。
⑨	Event Filter (事件筛选)	调出事件过滤器窗口, 可以从中只选择希望显示在事件列表中的事件。 <ul style="list-style-type: none"> • <input checked="" type="checkbox"/>: 勾选所有项目。 • <input type="checkbox"/>: 移除所有项目的勾选。 • <input checked="" type="checkbox"/>: 反选/不勾选所有项目。
⑩	Multi Select	打开后, 使用画面上的光标按钮⑦选择多个事件。
⑪	Cut/Copy/Paste	需要复制或移动所选事件时, 使用这些选项。
⑫	Insert (插入)	添加新事件。
⑬	Delete (删除)	删除所选事件。
⑭	Cancel (取消)	取消编辑, 恢复原始值。

编辑乐曲位置标记

本章节介绍了两种附加标记相关功能及详细内容。有关使用标记跳转播放和循环播放的基本信息，请参见使用说明书。

■ 跳转标记

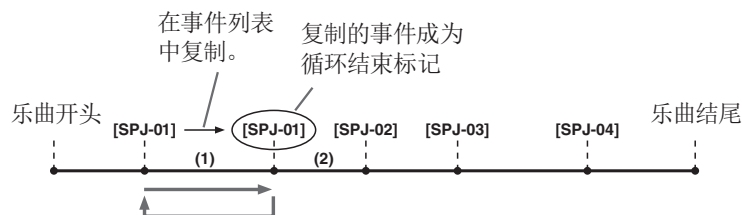
使用说明书中说明的标记也称为“跳转标记”。在系统专有数据（第96页）的事件列表中，也显示为“SPJ-01”–“SPJ-04”。在事件列表中，可以自由移动到其他位置，甚至可以复制，以在其他位置创建同样标记编号。当相同标记编号包含在乐曲的不同位置时，最后一个出现的作为“循环结束标记”使用（见下文）。

■ 循环结束标记

循环结束标记可以用来在乐曲数据中加入附加标记，从而提供更多用途。只需将一个“SPJ”跳转标记事件复制到乐曲的另一个位置，就可以在事件列表中创循环结束标记（不在乐曲播放器画面）。

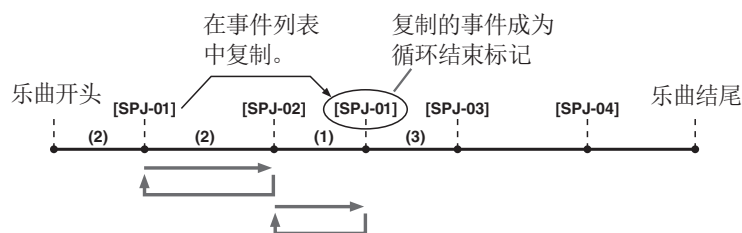
下列示例显示如何在乐曲播放器画面的乐曲播放中使用循环结束标记。

示例1



- (1) 如果乐曲在两个SPJ-01点之间播放，打开[Loop]（循环）可以在两点之间循环播放。
- (2) 如果乐曲在第二个SPJ-01点和SPJ-02点之间播放，[Loop]（循环）按钮此时也处于打开状态，播放会跳转到第一个SPJ-01点，然后在两个SPJ-01点之间循环。

示例2



- (1) 如果乐曲在SPJ-02点和第二个SPJ-01点之间播放，打开[Loop]（循环）按钮可以让乐曲在两点之间循环播放。
- (2) 如果[Loop]（循环）打开，同时乐曲在乐曲开始点和SPJ-02点之间播放，播放会在SPJ-01点和SPJ-02点之间循环。
- (3) 如果乐曲在第二个SPJ-01点和SPJ-03点之间播放，[Loop]（循环）按钮此时也处于打开状态，播放会跳转到SPJ-02点，然后在SPJ-02点和第二个SPJ-01点（循环结束标记）之间循环。

在以上示例中，循环结束标记的实际数据与复制来源的事件相同，只是所复制标记的位置使其具有不同功能。

在乐曲播放中，格式为“SPJ-xxxx”的标记（xxxx:可使用01–04外的任意字符和任意个字母）被作为循环结束标记处理。

由于MIDI多轨录音中的事件列表不能随意命名标记，以上介绍内容推荐用于创建新标记。

但是用计算机上的音序器软件，可以创建新标记并为其分配适当的名称。使用这种方式命名标记，可以很容易辨别事件列表中的循环结束标记和跳转标记间的区别。

注

如果连续的标记位置太靠近，循环播放可能出错。

注

当跳转目标点（要跳转的位置）与跳转来源点的效果设置不同时，可能出现脉冲干扰声音或出现无声的情况。这是由本乐器效果处理器的限制造成。

注

跳转播放与指导功能（第77页）一起使用时，请注意指导显示可能无法随跳转及时显示。

章节目录

用音频多轨录制来录制演奏	99
• 音频多轨录制画面结构	100
• 音频多轨录制的基本步骤	101
转换文件（导入/导出）	103
• 导入——将WAV/MP3文件转换为多轨音频文件（.aud）	103
• 导出——将多轨音频文件（.aud）转换为WAV文件	103
编辑已录制的数据（多轨音频文件）	104
• 选择多轨音频文件（.aud）	104
• 规范化音轨	104
• 删除音轨	104
• 调整播放的音量平衡	105
• 设置录制和播放的起点/终点	105
重录多轨音频文件	107
• 标准录制——替换或叠录整个数据	107
• 切入/切出（实时录制）——替换或叠录特定范围的数据	109
• 合并录制——将主音轨和副音轨合并到主音轨	112

用音频多轨录制来录制演奏

使用音频多轨录制，可以分几次录制演奏，以创建一首完整的乐曲。例如，1）将键盘演奏录制到主音轨，然后2）通过麦克风将人声录制到副音轨。

多轨音频文件格式可用于：

模式	文件扩展名	可用的位置	多种录制方式（合并、切入/切出等）
音频多轨录制（录制和播放）	.aud（Genos原创：44.1 kHz采样率，16位精度，立体声）	内部用户驱动器	有

音频多轨录制画面结构

可通过[RECORDING]（录制）→ Audio [Multi Recording]（音频 多轨录制）调出音频多轨录制画面。



①	New（新建）	用于调出一个新的空多轨音频文件。
②	Menu（菜单）	用于调出功能或相关参数设置。 • 调出混音台画面。 • 临时调整多轨音频文件播放的总音量（第105页）。 • 调出用于文件转换（导入/导出）的功能。
③	文件名称	显示当前文件名。触摸此项可调出多轨音频文件选择画面用于选择文件。
④	音频位置	显示录制/播放的当前位置。触摸此处调出设置画面。
⑤	Start/End Point （起点/终点）	显示录制/播放的起点和终点。触摸此处调出起点/终点设置画面。
⑥	节拍器	用于打开/关闭节拍器。
⑦	Rec Monitor/Slider （录制音量确认/ 调整）	用于确认和调整录制输入的音量。
⑧	Main/Sub Tracks Control （主/副音轨控制）	用于确认和调整各音轨的音量（第105页），并指定录制目标位置（第101页）。
⑨	Rec Mode （录制模式）	显示录制模式。
⑩	录制/播放控制	用于控制录制和播放。
⑪	Undo/Redo （取消/恢复）	用于取消/恢复上一操作。有关详细说明，请参见第102页。
⑫	Delete（删除）	用于删除音轨。有关详细说明，请参见第104页。
⑬	Normalize （标准化）	用于规范化音轨。有关详细说明，请参见第104页。

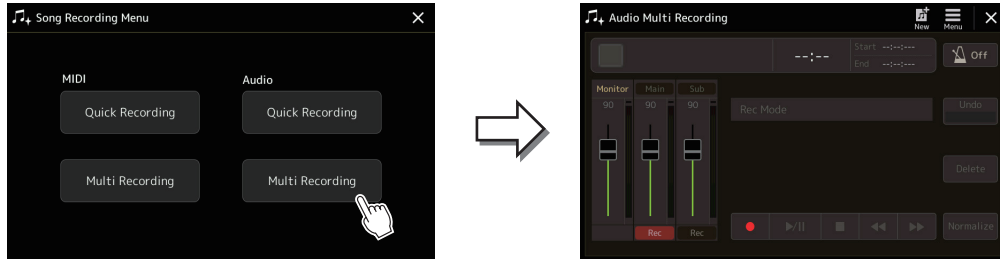
音频多轨录制的基本步骤


本章节介绍音频多轨录制的基本步骤。操作步骤总结如下：1) 将键盘演奏录制到主音轨，2) 将人声录制到副音轨。

注

一次录制操作最多可以录制80分钟的持续演奏内容。

- 1 执行诸如音色/伴奏型选择和麦克风连接（如果要录制人声）等必要的设置和操作。
- 2 通过[RECORDING]（录制）→ Audio [Multi Recording]（音频 多轨录制）调出音频多轨录制画面。



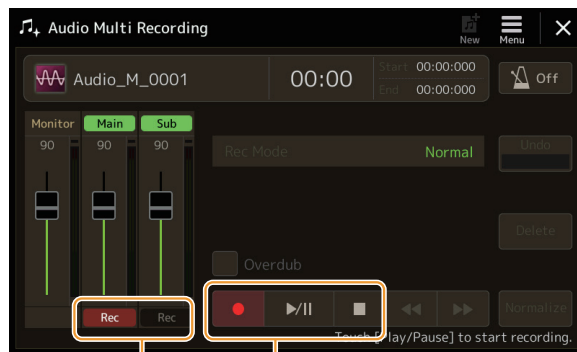
- 3 触摸画面上的 （新）。

该操作会创建一个新的空多轨音频文件，并被命名为“Audio_M_****.aud”。

须知

该数据会自动保存到内部用户驱动器，不过您可能希望时常备份一下数据。复制操作是备份的简单办法。但是由于不能在用户驱动器的文件夹内进行复制，因此必须创建一个新文件夹。有关文件管理的详细说明，请参见使用说明书。

- 4 录制到主音轨。



4-1
显示选定为目的地的音轨。

- 4-1 请确保选择主音轨作为目的地。
如果未选择主音轨，触摸“Main”滑杆对应的[●]（录音）将其打开。
- 4-2 触摸[●]（录音）启动录制。
- 4-3 触摸[▶/||]（播放/暂停）开始录制。
- 4-4 完成演奏后，按下[■]（停止）停止录制。
- 4-5 若要试听新录制，触摸[▶/||]（播放/暂停）。

Undo/Redo

如果出错或者对演奏不满意，可以使用撤销功能删除录制并再试一次。

- 1) 触摸画面上的[Undo]（撤销）。最近一次的录制内容被取消。如果要恢复操作，在进入步骤2之前触摸[Redo]（恢复）。
- 2) 从“音频多轨录制的基本步骤”的步骤4重新开始。

下一步，将演唱录制到副音轨。可以在试听主音轨播放的同时，录制人声。

5 练习声部（对着麦克风唱歌）以确认音量，调整“Monitor”电平 的录制音量和画面上对应的滑杆。

调整电平，让电平达到不会让“红色”指示灯持续亮起的程度。如果持续亮起，有必要将麦克风输入电平调低一些。

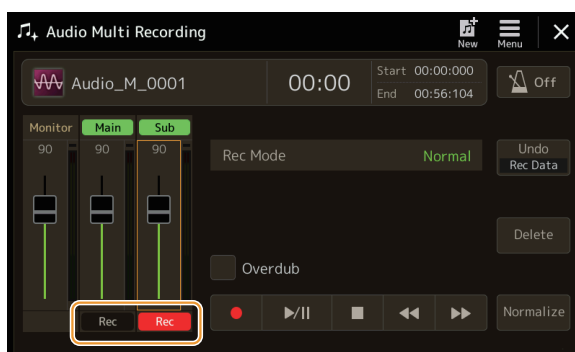
注

- 同时按下[DEC]和[INC]按钮立即将录制音量重置为90。
- 如果调出了一个不同的画面，可以按下[RECORDING]（录制）按钮返回多轨录音机画面。

6 录制到副音轨

6-1 触摸“Sub”滑杆对应的[Rec]（录音）将其打开。

副音轨选为目的地。



注

确保此时画面中的“Rec Mode”设置为“Normal”。

6-2 [●]（录音）启动录制。

6-3 触摸[▶/||]（播放/暂停）开始录制。

紧接该操作，开始随着主音轨的播放进行演唱。

6-4 完成演奏后，按下[■]（停止）停止录制。

6-5 若要试听新录制，触摸[▶/||]（播放/暂停）。

调整主音轨和副音轨之间的音量平衡

在画面上对应“Main”和“Sub”的电平和滑杆上，可以分别调整主音轨和副音轨的播放音量。通过触摸[Main]（主）/[Sub]（副）将其关闭，也可以将主/副音轨静音。

7 按下[EXIT]（退出）按钮从音频多轨录制画面退出。

此时，录制的的数据尚未通过导出操作（将多轨音频文件转换为WAV文件）进行处理。如果需要导出，请参见第103页的“导出——将多轨音频文件（.aud）转换为WAV文件”。

注

多轨音频文件（.aud）只能在Genos上播放。可以使用导出功能将其转换为WAV文件格式。

转换文件（导入/导出）

导入——将WAV/MP3文件转换为多轨音频文件（.aud）

将市场购买的诸如采样、循环、音效等音频文件（.wav/.mp3）转换为多轨音频文件（.aud），能够以两轨形式对其进行操作，还可以利用本乐器的多种录制方式（合并、切入/切出等进行处理）。

- 1 将包含音频文件的USB闪存连接到USB TO DEVICE端口。
- 2 通过[RECORDING]（录制）→ Audio [Multi Recording]（音频 多轨录制）调出音频多轨录制画面。
- 3 触摸 （菜单），然后触摸[Import]（导入）。
调出乐曲选择画面，用于选择要导入的音频文件。
- 4 触摸选择所需文件，然后触摸[OK]实际将其导入。
音频文件（.wav/.mp3）转换为多轨音频文件（.aud）格式并载入到主音轨。完成后，操作自动返回音频多轨录制画面，自动选择导入的文件。

现在可以对文件使用各种录制方式。例如，若要录制副音轨，执行第102页“音频多轨录制的基本步骤”步骤6开始的相同操作。

注

转换为多轨音频文件所需的时间取决于音频文件（.wav/.mp3）的大小。

须知

如果已存在相同的文件名，会显示提示信息，提示您是否覆盖写入。触摸[Yes]（是）转换文件并覆盖主音轨。副音轨的数据会被删除。

导出——将多轨音频文件（.aud）转换为WAV文件

可以将Genos多轨音频文件（.aud）转换为音频文件（.wav）——用于在Genos系列以外的设备上播放该文件，也可以通过USB闪存存在Genos2上播放。

须知

如果希望将文件保存到USB闪存，要将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。

- 1 通过[RECORDING]（录制）→ Audio [Multi Recording]（音频 多轨录制）调出音频多轨录制画面。
- 2 触摸文件名区域（第100页）调出多轨音频选择画面。
- 3 触摸选择所需文件，然后按下[EXIT]（退出）按钮返回音频多轨录制画面。
- 4 触摸 （菜单），然后触摸[Export]（导出）。
调出乐曲选择画面，用于选择导出音频文件的保存位置。

注

如果选定的多轨音频文件为空，[Export]（导出）不可用。
- 5 选择想要保存导出文件的位置，然后触摸[Save here]（保存于此）。
字符输入窗口被调出。
- 6 输入名称，然后触摸[OK]开始导出。
多轨音频文件（.aud）转换为音频文件（.wav）。完成后，操作自动返回到音频多轨录制画面。

编辑已录制的数据（多轨音频文件）

可以编辑在音频多轨录制中录制的数据。

须知

该数据会自动保存到内部用户驱动器，不过您可能希望在编辑前备份一下数据。复制操作是备份的简单办法。但是由于不能在用户驱动器的文件夹内进行复制，因此必须创建一个新文件夹。有关文件管理的详细说明，请参见使用说明书。

选择多轨音频文件（.aud）

- 1 通过[RECORDING]（录制）→ Audio [Multi Recording]（音频 多轨录制）调出音频多轨录制画面。
- 2 触摸文件名区域（第100页）调出多轨音频选择画面。
- 3 触摸选择所需文件，然后按下[EXIT]（退出）按钮返回音频多轨录制画面。

规范化音轨

规范化调整所录制音频的音量，使之提高到理想水平。可在不失真的前提下，用来将已录制的音频音量提升到尽可能最大。从技术上讲，该操作扫描已录制文件的最高电平，然后提升整个文件的音量，以便让最高峰值设置为最大而不失真的程度。规范化功能可以计算在任一通道发现的立体声录制的最大音量信号，并且在两个通道上应用相同增益。

- 1 若要选择所需文件，执行上述“选择多轨音频文件（.aud）”中的步骤1-3。
- 2 触摸[Normalize]（规范化）调出操作弹出窗口。
- 3 触摸[Main]（主）/[Sub]（副）选择要规范化的音轨，然后触摸[OK]。

所选音轨规范化。若要取消操作并将音轨返回到规范化之前，在执行除播放之外的任何其他操作前触摸[Undo]（撤销）。

删除音轨

- 1 若要选择所需文件，执行上述“选择多轨音频文件（.aud）”中的步骤1-3。
- 2 触摸[Delete]（删除）调出操作弹出窗口。
- 3 触摸[Main]（主）/[Sub]（副）选择要删除的音轨，然后触摸[OK]。

所选音轨删除。若要取消操作并将保持音轨完好，在执行除播放之外的任何其他操作前触摸[Undo]（撤销）。

调整播放的音量平衡

可以使用画面上与[Main]（主）/[Sub]（副）对应的电平表和滑杆来独立调整主副音轨的播放音量。通过触摸[Main]（主）/[Sub]（副）将各自关闭，也可以将主/副音轨静音。

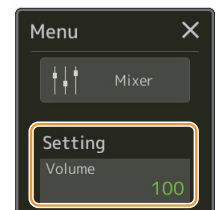


注

各音轨的播放音量都保存到多轨音频文件中，当重新录制音轨或导出文件时产生影响。

临时调整多轨音频文件的整体播放音量

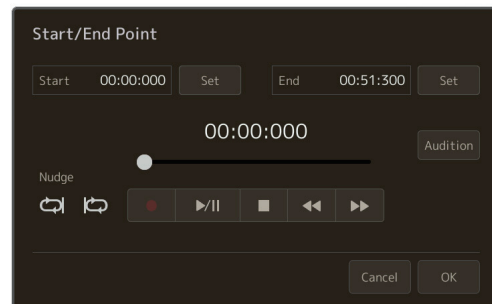
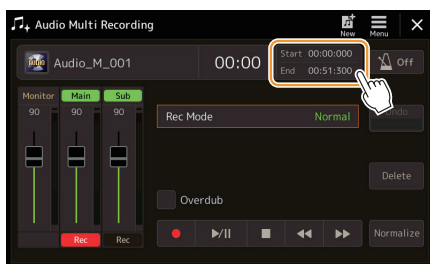
若要控制多轨音频文件的整体播放音量，以便临时调整与其他输入声音（麦克风、伴奏型播放声音等）的平衡，在音频多轨录制画面触摸[Menu]（菜单），然后调整“Volume”参数。此参数不会保存到多轨音频文件中。



设置录制和播放的起点/终点

该功能可以设置多轨音频文件的起点和终点。这种操作没有破坏性；不会从文件的起点或终点实际删除数据。起点和终点将保存到多轨音频文件，并在播放、重录和导出时产生影响。

- 1 若要选择所需文件，执行第104页“选择多轨音频文件（.aud）”中的步骤1-3。
- 2 触摸画面中“Start/End Point”区域，调出操作画面。



3 指定起点/终点。

3-1 将播放位置调整到所需的起点。

若要调整播放位置，触摸画面上的[▶/■]/[■]/[◀◀]/[▶▶]，使用数据轮，或按下[DEC]/[INC]按钮。
若要在聆听点周围的播放时调整点，请使用Nudge。有关详细说明，请参见下方的“使用Nudge功能”。

3-2 触摸“Start”对应的[Set]（设置）以指定起点。

3-3 将播放位置调整到所需的终点。

执行步骤3-1相同的操作。

3-4 触摸“End”对应的[Set]（设置）以指定终点。

在画面上指定起点/终点，但尚未实际输入到文件。

4 触摸[Audition]（试听）确认指定的播放范围。

音频文件在指定范围内播放，通过聆听来确认范围。
若要放弃指定的起点/终点并退出操作画面，触摸[Cancel]（取消）。若要更改指定的点，再次从步骤3开始执行。



5 触摸[OK]将起点/终点实际设置到文件。

现在，已实际输入起点/终点，并保存到多轨音频文件。

使用Nudge功能——在聆听播放时调整位置

通过使用Nudge功能，可以在轻微移动播放位置（甚至以毫秒为单位）的同时聆听该位置前后的播放。

若要使用Nudge功能，触摸  或  将其打开。

- : 在当前播放位置之前的500毫秒到当前播放位置之间的范围循环播放。
- : 在当前播放位置和当前播放位置之后的500毫秒之间的范围循环播放。

若要在使用Nudge功能时调整播放位置，触摸画面上的[◀◀]/[▶▶]，使用数据轮，或按下[DEC]/[INC]按钮。

若要关闭Nudge功能，触摸  或  使两个项目都关闭。

重录多轨音频文件

已创建的多轨音频数据可通过以下三种方式重录。

- **Normal**: 替换或叠录整个数据 见下文
- **Punch In/Out (*)**: 替换或叠录特定范围的数据 请参见第109页
- **Bounce**: 将主音轨和副音轨合并到主音轨 请参见第112页

*切入/切出（实时录制）共有三种不同的模式，具体取决于触发录制的方式：手动切入/切出、踏板切入/切出和自动切入/切出（实时录制）。

注

反复重录数据会导致声音质量下降。

须知

该数据会自动保存到内部用户驱动器，不过您可能希望在编辑前备份一下数据。复制操作是备份的简单办法。但是由于不能在用户驱动器的文件夹内进行复制，因此必须创建一个新文件夹。有关文件管理的详细说明，请参见使用说明书。

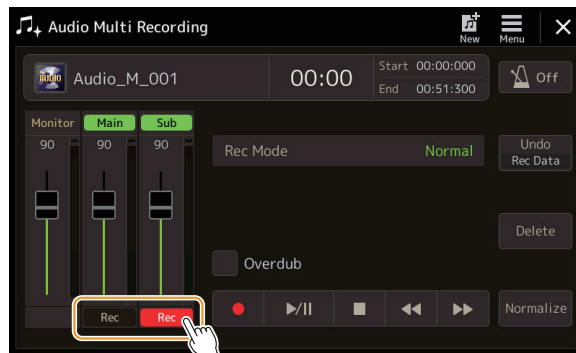
标准录制——替换或叠录整个数据

可以提供标准录制替换音轨的整个音频数据，或在启用叠录时，通过标准录制将音频数据与以前的音频数据混合。通过叠录方式的标准录制不添加任何音轨，只是将新录制内容与现有数据混合。停止录制后，停止点之后的数据将被擦除。

注

如果打算在音轨上叠录声部，最好保持首次录制简单。例如，可以在可添加其它声部的音频上只录制一个节奏模块（如通过播放一个伴奏型）或一个简单的低音片段。

- 1 若要选择所需文件，执行第104页“选择多轨音频文件（.aud）”中的步骤1-3。
- 2 通过触摸与音轨对应的[Rec]（录音），选择需要重录的音轨。



- 3 设置录制模式。

3-1 将“Rec Mode”参数设置为“Normal”。

3-2 勾选/取消勾选“Overdub”勾选框。

- **Off**: 简单替换音轨上的整个数据。
- **On**: 将新录制内容与音轨上的现有数据混合。

4 练习声部，同时确认和调整录制的音量设置。

■ 当“Overdub”（叠加录制）关闭时：

练习声部，同时确认电平并用“Monitor”电平表/滑杆调整录制音量。

■ 当“Overdub”（叠加录制）打开时：

播放已录制的音轨，并在音轨播放时练习要叠录的声部。调整主音轨和副音轨播放音量（第105页），使用“Monitor”电平表/滑杆调整录制音量。此处设置的音量平衡会在录制时产生影响。

注

练习声部和调整音量前，请进行所需的音色选择等设置。如果想通过乐器录制键盘演奏的音色，请选择所需音色。如果需要录制演唱或外接乐器的声音，请连接麦克风或其他乐器并进行适当设置。

5 触摸[●]（录音）启动录制。

6 触摸[▶/||]（播放/暂停）开始录制。

演奏键盘（或演唱等）同时录制您的表演。

注

另一个音轨（未被选为录制目标位置）的播放声音不会录制到音轨。

7 录制完成后，触摸[■]（停止）。

停止录制后，即使启用了叠录，音轨停止点后的数据也会被擦除。

8 若要试听新录制，触摸[▶/||]（播放/暂停）。

如果出错或者对演奏不满意，此时可以撤消标准录制的结果。若要撤消，触摸[■]（停止）以停止播放，然后触摸[Undo]（撤消）。

注

音频多轨录制功能会自动将上一音轨的音量稍微降低，以配合新的录制内容。能够最大程度降低声音失真的可能。可以使用规范化调整总体声音的最大音量。有关详细说明，请参见第104页。

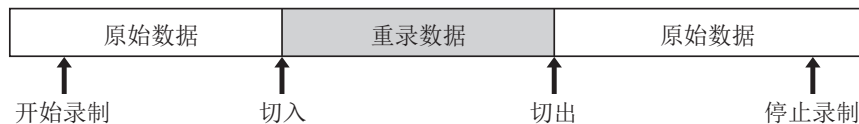
切入/切出（实时录制）——替换或叠录特定范围的数据

该录制方式只能用于已有录制内容。可以用这个方式在已录制素材的特定声部进行重录。可以通过切入/切出录制用新的录制内容替换原始声部，或保留原始声部，通过切入/切出录制在叠录启用时与新的录制内容混合。这样，既可以校正录制内容中的错误，又可以在原始录制内容上叠加新的声部。

切记，音轨切入/切出乐段之前和之后的乐段没有被覆盖，保留着原始数据，其正常播放能引导您进入和退出录制操作。

注

当使用切入/切出方式重录文件时，我们建议一次只重录一个范围。因为撤销/恢复功能只能撤销/恢复刚刚录制的范围。



1 若要选择所需文件，执行第104页“选择多轨音频文件（.aud）”中的步骤1-3。

2 通过触摸与音轨对应的[Rec]（录音），选择需要重录的音轨。

3 设置录制模式。

3-1 设置“Rec Mode”参数。

根据想要触发录制的方式，选择所需切入/切出模式。

- **Manual Punch In/Out:** 通过画面操作，可以手动执行切入/切出录制。
- **Pedal Punch In/Out:** 可以用连接到ASSIGNABLE FOOT PEDAL（可分配踏板）2插孔的踏板开关手动执行切入/切出录制。
- **Auto Punch In/Out:** 可以通过提前指定录制范围，自动进行切入/切出录制（见下文）。

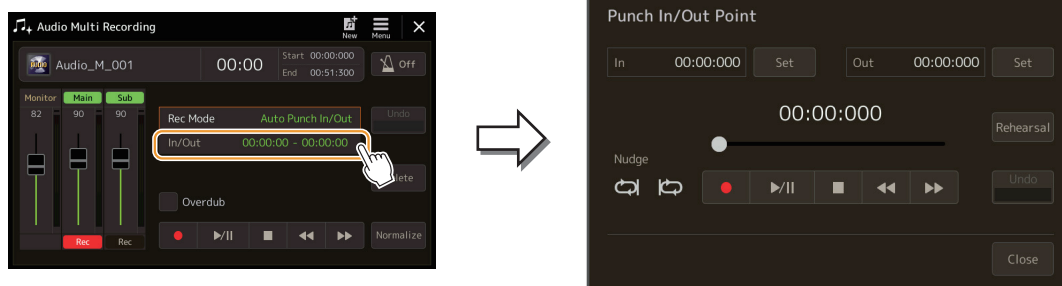
3-2 勾选/取消勾选“Overdub”勾选框。

- **Off:** 替换音轨上某个数据范围。
- **On:** 将新录制内容与音轨上某个范围的现有数据混合。

在自动切入/切出模式下指定录制范围

如果选择“Auto Punch In/Out”作为“Rec Mode”，可以指定录制范围并用排练功能练习录制。

1 触摸画面中“In/Out”区域，调出操作画面。



2 指定切入/切出点。

注

自动切入/切出（实时录制）的最小有效范围是100毫秒。

2-1 将播放位置调整到所需的切入点。

若要调整播放位置，触摸画面上的[▶/||]/[■]/[◀◀]/[▶▶]，使用数据轮，或按下[DEC]/[INC]按钮。

若要在聆听播放时调整点，以设置起点/终点时相同的方法使用Nudge功能。有关详细说明，请参见“使用Nudge功能”（第106页）。

2-2 触摸“In”对应的[Set]（设置）以指定切入点。

2-3 将播放位置调整到所需的切出点。

执行步骤2-1相同的操作。

2-4 触摸“Out”对应的[Set]（设置）以指定切出点。

指定切入/切出点后，会立即保存到文件中。

3 使用排练功能提前练习录制。

3-1 触摸[Rehearsal]（排练）将其打开。

3-2 触摸画面上的[●]（录音），然后触摸[▶/||]（播放/暂停）。

反复播放的多轨音频从切入点之前的4秒开始播放，直到切出点之后4秒为止。练习中可以演奏键盘或演唱需要的声部。

在排练功能中，未实际执行录制。

3-3 触摸[■]（停止）退出排练功能。

注

排练功能的反复播放会在播放99次后自动停止。

4 触摸[Close]（关闭），返回音频多轨录制画面。

注

不使用排练功能时，也可以在切入/切出画面上实际执行自动切入/切出（实时录制）。

4 使用在步骤3选择的方法之一录制音轨的特定声部。

注

另一个音轨（未被选为录制目标位置）的播放声音不会录制到音轨。

注

我们推荐一次仅重录一个范围。因为撤销/恢复功能只能撤销/恢复刚刚录制的范围。

■ 手动切入/切出：

4-1 触摸[●]（录音）进入录音模式。

4-2 触摸[▶/|||]（播放/暂停）开始录制模式播放。

4-3 再次触摸[●]（录音）实际开始录制（切入）。

4-4 演奏结束后，触摸[▶/|||]（播放/暂停）停止录制（切出）。

播放暂停，一个范围的实际录制结束。

4-5 触摸画面上的[■]（停止）退出录制模式。

■ 踏板切入/切出：

踩下（ASSIGNABLE FOOT PEDAL（可分配踏板）2插孔的）踏板开关的点就是切入点，松开踏板的点就是切出点。

4-1 触摸[●]（录音）进入录制模式。

4-2 触摸[▶/|||]（播放/暂停）开始录制模式播放。

4-3 踩住踏板开关以实际开始录制（切入）。

4-4 演奏结束后，松开踏板开关停止录制（切出）。

播放暂停，一个范围的实际录制结束。

4-5 触摸画面上的[■]（停止）退出录制模式。

■ 自动切入/切出：

4-1 触摸[●]（录音）进入录制模式。

4-2 触摸[▶/|||]（播放/暂停）开始录制模式播放。

播放从切入点前4秒开始，然后实际录制自动开始，并在指定的切入/切出点停止。播放在切出点之后4秒自动停止。

5 若要试听新录制，触摸[▶/|||]（播放/暂停）。

如果出错或者对演奏不满意，触摸画面上的[Undo]（撤销）可以撤销切入/切出操作。

合并录制——将主音轨和副音轨合并到主音轨

可以通过合并录制，将主音轨和副音轨的所有数据混合到一个音轨（主音轨）中。此方法可以清空副音轨，用于通过正常录制将另一个声部录制到副音轨。

1 若要选择所需文件，执行第104页“选择多轨音频文件（.aud）”中的步骤1-3。

2 将“Rec Mode”（录制模式）参数设置为“Bounce”（合并）。

注

“Rec Mode”（录制模式）设置为“Bounce”（合并）时，选定的音轨会自动改变为主音轨。

3 播放音频，同时确认和调整录制的音量设置。

播放已录制的音轨，调整主音轨和副音轨播放音量（第105页），使用“Monitor”电平表/滑杆调整录制音量。此处设置的音量平衡会在录制时产生影响。

4 触摸[●]（录音），然后触摸[Yes]（是）继续。

如果不想删除副音轨上已录制的数据，请触摸[No]（否），而不是上文的[Yes]（是）。

5 触摸[▶/||]（播放/暂停）开始合并录制。

所有主音轨和副音轨的数据混合在一起，并再录制到主音轨。主音轨和副音轨的播放结束后，合并录制会自动停止。

注

如果在合并录制期间演唱或演奏键盘，这些内容也会被录制到主音轨。

6 若要试听新录制，触摸[▶/||]（播放/暂停）。

副音轨现在为空，用于通过标准录制将另一个声部录制到副音轨。

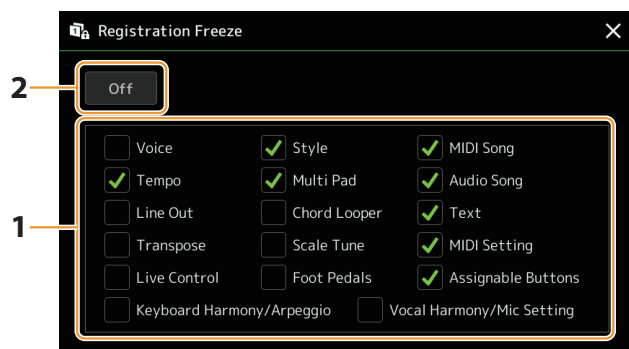
如果没有删除步骤4中副音轨上已录制的数据，副音轨的数据既会被录制到主音轨，又会被录制到副音轨。为避免重复播放数据，通过触摸画面上的[Sub]（副）将副音轨播放静音以将其关闭。

章节目录

禁止调用指定的项目Registration Freeze (注册冻结)	113
按顺序调出注册存储编号Registration Sequence (注册序列)	114
搜索注册Memory Bank File (存储库文件)	116
• 在注册存储库中添加标签进行搜索	117

禁止调用指定的项目Registration Freeze (注册冻结)

通过注册存储可以只按一下按钮即可调用所有的面板设置。然而，有时候，需要在切换注册存储时保持某些参数不变。例如，仅切换音色设置，但伴奏型保持不变。这就是冻结功能的用途。可以让您在选择另外一个注册按钮后，某些参数保持不变。可以通过[MENU] (菜单) → [Regist Freeze] (注册冻结) 调出操作画面。



1 输入要“冻结”的项目或组的勾选。

有关哪些参数属于注册存储组的详细说明，请参见网站上“Data List”（数据列表）中的“Parameter Chart”（参数图表）。

2 将注册冻结设置为“On”。

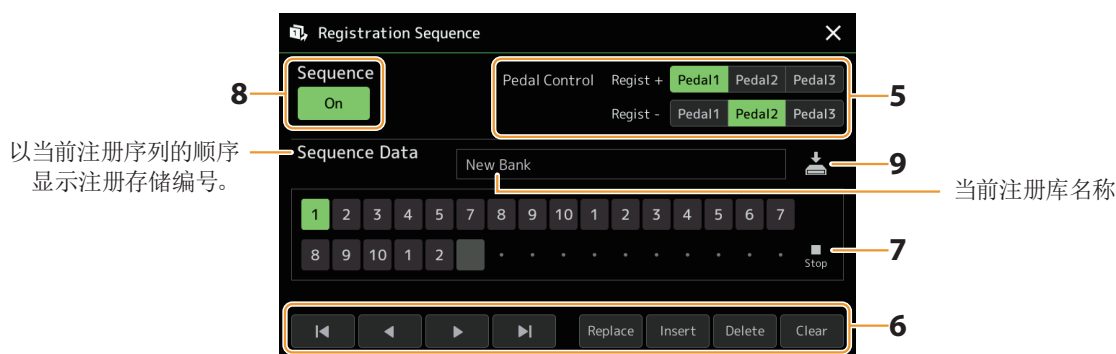
注

也可通过按下[FREEZE] (冻结) 按钮打开/关闭注册冻结功能。

按顺序调出注册存储编号Registration Sequence (注册序列)

为了在现场演奏时快速更改面板设置，本乐器具有注册序列，可按照指定的顺序，在演奏时通过ASSIGNABLE（可分配）按钮或踏板调出10个设置，只需使用主画面的[DEC]/[INC]按钮指定顺序。

- 1 如果想要使用一个或多个踏板切换注册存储编号，将可选踏板连接至相应的ASSIGNABLE FOOT PEDAL（可分配的踏板）插孔。
有关详细说明，请参见使用说明书。
- 2 同时按下REGIST BANK（注册库）[-]和[+]按钮调出注册库选择画面。
- 3 选择所需注册存储库创建一个序列。
- 4 通过[MENU]（菜单）→ [Regist Sequence]（注册序列）调出注册序列画面。



- 5 如果打算用踏板切换注册存储，在此指定如何使用踏板。
分配给“Regist +”的踏板将用于前进序列。分配给“Regist -”的踏板将用于后退序列。

如果想要使用ASSIGNABLE（可分配）按钮切换注册存储编号，可在通过[MENU]（菜单）→ [Assignable]（可分配）（第138页）调出的画面中分配“Registration Sequence +”或“Registration Sequence -”。

注

还可以将其他功能分配到踏板——Voice Guide Controller（第164页）、Song（乐曲）的Punch In/Out（第83页）和可分配画面中设置的功能（第138页）。如果将多个功能Assignable（分配）到踏板，优先级为：Voice Guide Controller → Song（乐曲）的Punch In/Out → Registration Sequence → 可Assignable（分配）画面中设置的功能。

6 为序列排序, 注册存储编号将按此顺序调出。

总体上, 按下面板上所需的注册存储编号按钮, 然后触摸[Insert] (插入) 输入所选编号。

◀、◀、▶、▶	移动光标。 注 如果要将光标直接移动到已输入的数字, 触摸所需数字。
Replace (替换)	将光标位置的编号替换为当前选定的注册存储编号。
Insert (插入)	在光标位置之前插入当前选定的注册存储编号。
Delete (删除)	删除光标位置的编号。
Clear (清除)	清除序列中的所有编号。

7 选择注册序列到达终点时发生的动作。

- **Stop:** 按下ASSIGNABLE (可分配) 按钮或踩下“前进”踏板没有效果。序列被“停止”。
- **Top:** 序列再次从头开始。
- **Next:** 序列自动移动到注册库选择画面同一文件夹中下一个库的开头。

8 将注册序列设置为“On”。

此处编程的注册序列在主画面的注册存储库区域显示。按下ASSIGNABLE (可分配) 按钮或踩下踏板, 确认是否按照编程的顺序调出注册存储编号。


9 触摸 (保存) 调出文件选择画面, 然后将序列编程保存为注册存储库文件。

须知

如果不执行保存操作并选择了另一个注册库, 注册序列画面中的设置将丢失。

搜索注册Memory Bank File (存储库文件)

可以使用搜索功能从大量文件中快速找到所需的注册存储库文件。

- 1 触摸注册库选择画面的  (搜索), 调出操作画面。
- 2 触摸搜索栏调出字符输入窗口。




- 3 输入文件名称或文件夹名称 (或部分名称) 以开始搜索。

如果需要输入多个词, 请在词之间插入空格。

搜索完成后, 显示搜索结果列表。如果要清除结果, 触摸[Clear] (清除)。

- 4 如果要缩小搜索范围, 触摸  (筛选) 并在框中输入搜索选项。

- **Tag:** 输入标签 (第117页) 至框中, 或触摸[Existing Tag List] (现有标签列表) 从列表中选择标签。如果需要在框中输入多个标签, 请在标签之间插入空格。
- **Song:** 输入乐曲名称。
- **Style:** 输入伴奏型名称。
- **Style Tempo:** 输入伴奏型速度范围。

若要清除每个搜索查询, 触摸[Clear] (清除)。若要清除所有, 触摸[All Clear] (清除所有)。再次触摸  (筛选) 返回搜索结果。

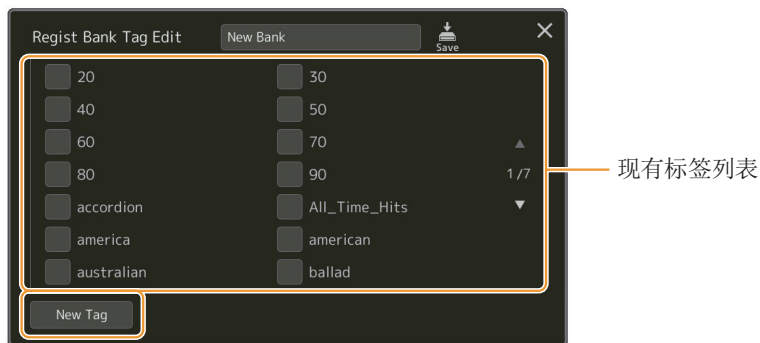
- 5 从搜索结果中选择所需的注册存储库文件。

触摸[OK]关闭结果画面, 从结果中调出所选库。触摸[Cancel] (取消) 关闭结果画面, 返回先前选择的库。

在注册存储库中添加标签进行搜索

注册存储库的标签有助于在搜索时快速查找需要的文件。

- 1 选择要添加标签的所需注册存储库文件。
- 2 在注册库选择画面，触摸  (菜单)，然后触摸[Regist Bank Tag Edit] (注册库标签编辑)，调出操作画面。
- 3 触摸[New Tag] (新标签)，在字符输入窗口中输入所需文本。



如果已将任意标签添加至另一个注册存储库文件，列表中会显示已有标签，勾选即可选择此标签。显示列表可能需要一些时间。

- 4 触摸  (保存) 可将标签信息注册至注册存储库文件。

章节目录

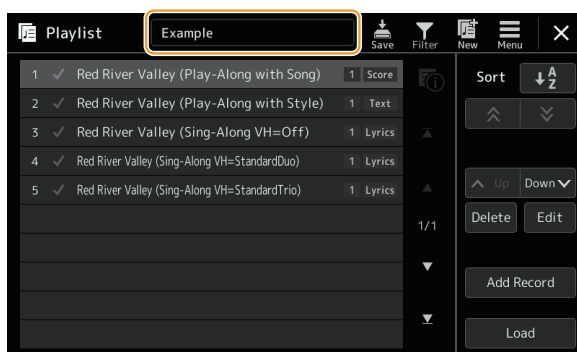
导入音乐数据库记录至播放列表 118

导入音乐数据库记录至播放列表

通过导入在早前Yamaha键盘（如Tyros系列）上使用的音乐数据库记录，可以在Genos2的播放列表中使用这些记录，如同在其它乐器上使用音乐数据库功能一样。

有关使用音乐数据库的详细说明，请参见包含所需音乐数据库记录的Yamaha键盘的使用说明书。

- 1 将含有音乐数据库文件（***.mfd）的USB闪存连接到Genos2的[USB TO DEVICE]端口。
- 2 在播放列表画面，触摸播放列表文件名称可以调出播放列表文件选择画面。



- 3 选择所需的音乐数据库文件以调出确认信息。

- 4 触摸[Yes]（是）开始导入。

导入的音乐数据库记录将转换为注册存储库文件，并保存到本乐器用户驱动器中的文件夹（与导入的文件同名）。

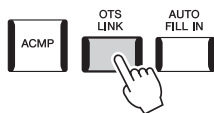
同时，将在USB闪存中创建已转换的注册存储库文件（与导入的文件同名）的播放列表。音乐数据库设置注册到每个库的注册存储编号[1]。

注

以下情况无法导入。选择音乐数据库文件时显示警告信息。

- 带有相同名称的文件夹已经存在。
- 播放伴奏型期间
- 播放或录制乐曲或多功能音垫期间。

5 打开[OTS LINK] (OTS关联) 按钮, 启用与原始音乐数据库功能相同的方式使用导入的记录。



6 触摸播放列表画面中的记录名称并载入包含在音乐数据库数据中的设置。

搜索记录

由于音乐数据库的数据保存在注册存储中, 因此可以在注册库选择画面或播放列表画面中搜索记录。音乐数据库的关键字和流派被保存为标记信息。

章节目录

进行麦克风设置 (Mic Setting)	120
• 保存/调出麦克风设置.....	122
编辑人声和声类型 (Vocal Harmony)	123
编辑合成声码器类型 (Vocal Harmony)	127

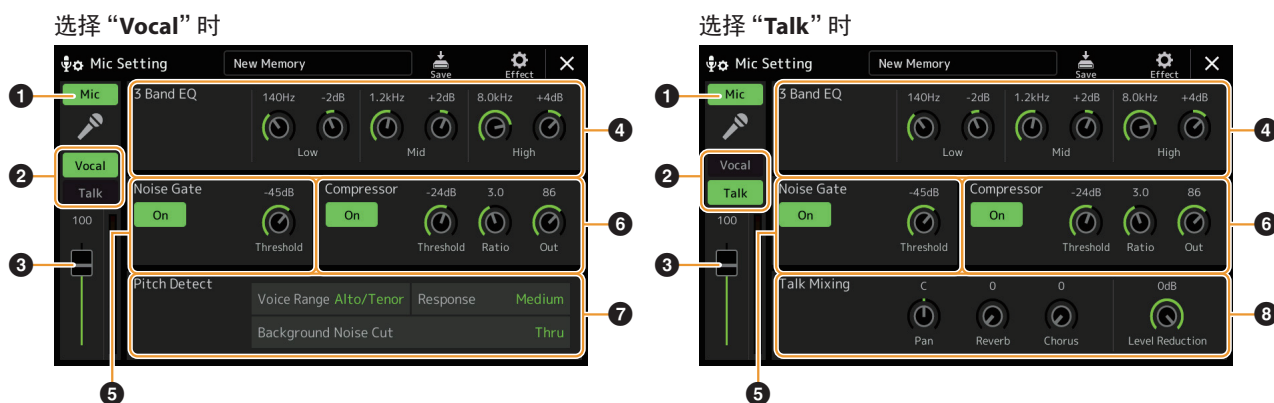
进行麦克风设置 (Mic Setting)

本章节用于设置应用至麦克风声音的各种效果器的参数。需要同时进行“Vocal”（唱歌）和“Talk”（讲话）设置——例如，“Vocal”用于进行演唱，“Talk”用于进行乐曲之间的报幕。

可以通过[MENU]（菜单）→ [Mic Setting]（话筒设置）调出操作画面。

注

这些设置用于在选择“Vocal”时调整EQ、噪音门限和压缩器。若要为演唱调整声像和混响/合唱设置，使用混音台设置（第135页）。



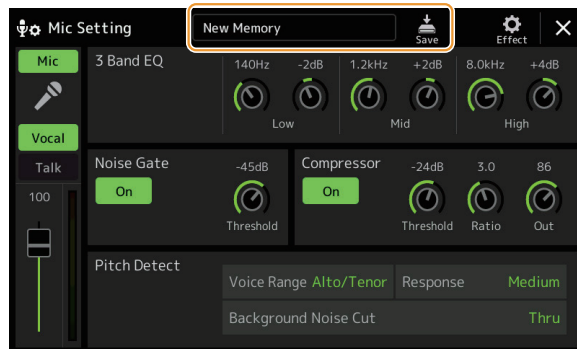
①	麦克风开/关	打开或关闭麦克风声音。设置为打开时，麦克风声音将输入到乐器。 注 此处的设置等同于人声和声画面（第123页）中的设置。
②	Vocal/Talk (唱歌/讲话)	当对着麦克风演唱时，将其设置为“Vocal”（唱歌）。当正常说话或需要在演出的乐曲之间进行语音播报时，将其设置为“Talk”（讲话）。让您可以根据情况立即更改麦克风设置。设置为“Talk”等同于打开面板上的[TALK]（语音讲话）按钮。
③	音量调整	调整麦克风声音的输入音量。输入音量显示在右侧。 注 此处的设置等同于人声和声画面（第123页）中的设置。
④	3 Band EQ (3段均衡)	均衡器（也称EQ）是一种声音处理器，将频谱分为多个频段，以便按需对每个频段的声音强度分别进行增强和削减，达到裁剪总体频率响应的目的。本乐器为麦克风声音配备了3频段（低、中和高）数字均衡器功能。对于三个频段，都可以通过画面上相应的旋钮调整中心频率（Hz）和电平（dB）。


5	Noise Gate (噪音门限)	当麦克风输入信号的音量小于指定值时，则将其静音。这样可以有效地消除外部噪音，仅允许所需信号（如人声）通过。	
		On/Off (开/关)	打开或关闭噪音门限。
		Threshold (阈值)	调整开始打开噪音门限时的输入电平。
6	Compressor (压缩器)	当麦克风输入信号的音量超过指定值时，则将其压低至合适的输出音量。这样可以将较大动态范围的人声输入平坦地输出。有效“压缩”了信号，使声音较响的部分更柔和，反之亦然。	
		On/Off (开/关)	打开或关闭压缩器。
		Threshold (阈值)	调整开始应用压缩器时的输入电平。
		Ratio (比率)	调整压缩比。高压缩比会使声音扁平，同时会降低声音的动态范围。
		Out (输出)	调整最终的输出电平。
7	Pitch Detect (音高侦测)	用于设置在演奏过程中，如何侦测麦克风声音的音高。	
		Voice Range (音域)	此设置可以根据您的声音获得自然的人声合唱。 <ul style="list-style-type: none"> • Bass (低音) :: 用于增强低音。此设置适用于低声吼叫和高声喊叫。 • Alto/Tenor (中音/次中音) : 用于增强中频声音。 • Soprano (高音) : 用于增强高音。此设置适用于靠近麦克风演唱。 • All Range (全音域) : 用于从低音到高音的宽广范围内提升人声。
		Response (响应)	调整人声和声效果的响应速度，或根据声音生成和声的速度。 注 当人声和声(第125页)的“Lead Pitch Detect Speed”和“Harm Pitch Detection Speed”参数中的一个或两个设置为“as Mic Setting”时，此参数有效。在其他设置中，人声和声的音高侦测响应的设置有效。
		Background Noise Cut (背景噪音削 减)	这样可以过滤掉干扰音高侦测的噪音。 设置为“Thru”将关闭噪音滤波器。
8	Talk Mixing (讲话混音)	用于设置在演奏过程中，乐曲之间的讲话或语音播报的设置。	
		Pan (声像)	决定声音的立体声声像位置。
		Reverb (混响)	决定应用于麦克风上的混响效果深度。
		Chorus (合唱)	决定应用于麦克风上的合唱效果深度。
		Level Reduction (电平衰减)	决定总体声音的衰减量（麦克风输入除外）可以有效调整人声和乐器声音的音量平衡。


须知

如果在未执行保存操作的情况下关闭电源，此处的设置将会丢失。

保存/调出麦克风设置



触摸Mic Setting画面上的  (保存)，可以将所有麦克风设置保存为一个文件。最多可将10个文件保存至此乐器的用户驱动器。为便于以后调用，制定一个足以描述文件内容的名称或一个与演奏匹配的名称。

若要调出麦克风设置，触摸  (保存) 左侧的设置名称，然后选择所需文件。

注

如果要保存麦克风设置到USB闪存，请将其保存为User Effect文件。为此，在通过[MENU] (菜单) → [Utility] (实用工具) → [Factory Reset/Backup] (恢复到出厂设置/备份) → 第2/2页调出的画面上，触摸“User Effect”的[Save] (保存)，执行保存操作 (第166页)。

编辑人声和声类型 (Vocal Harmony)

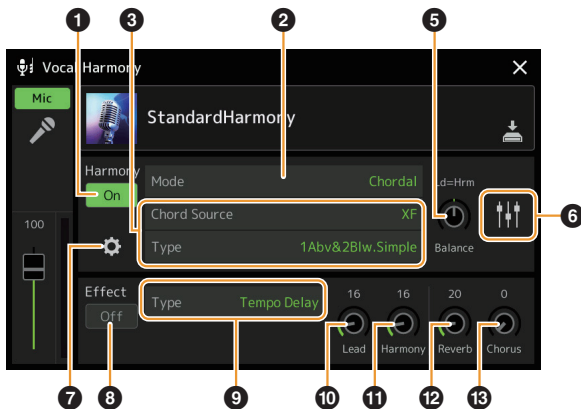
通过编辑预设人声和声类型的参数，可以创建原创的人声和声类型。
可以通过[MENU] (菜单) → [Vocal Harmony] (人声和声) 调出操作画面。

- 1 触摸人声和声名称可以调出人声和声选择画面。
- 2 触摸[Vocal Harmony] (人声和声)，然后选择所需的人声和声类型。
- 3 根据所选人声和声类型，根据需要编辑相关设置。

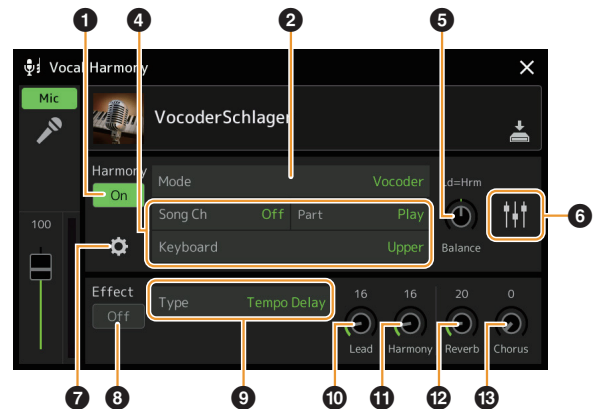
注

在设置此处的人声和声参数前，确认是否已正确连接麦克风 (参见使用说明书) 以及是否已正确调整设置 (参见参考手册，第120页)。

模式②设置为“Chordal” (和弦) 时:



模式②设置为“Vocoder” (声码器) 或 “Vocoder Mono” (声码器-单声道) 时:



■ Harmony (和声)

用于编辑人声和声参数。

①	Harmony On/Off (和声 开/关)	打开或关闭人声和声。等同于面板上的[VOCAL HARMONY] (人声和声) 按钮。
②	Mode (模式)	虽然选择人声和声类型时会自动选择以下三种模式之一，但可以更改模式。
	Chordal (和弦)	和声音符由以下三种和弦类型决定：在键盘和弦区演奏的和弦 (当 [ACMP] (伴奏) 打开时)、左手区演奏的和弦 (当左手声部打开时) 和包含在乐曲数据中用于控制和声的和弦。(当乐曲中不包含任何和弦数据时不可用)。
	Vocoder (声码器)	麦克风声音会通过键盘上演奏的音符或通过乐曲播放音符进行输出。
	Vocoder-Mono (声码器-单声道)	基本与声码器相同。在这种模式下，只有单音符旋律或线路信号可以播放 (最近演奏的音符优先)。

③	(模式设置为“Chordal”时)	
	Chord Source (和弦来源)	<p>决定乐曲的哪个数据或事件将用于和弦侦测。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off: 从乐曲数据中未侦测到和弦。 • XF: 将使用通过XF定义的和弦数据。 • 1-16: 从此处指定的MIDI通道的音符中侦测和弦。 <p>注 无论此处的设置如何, 根据乐曲数据, 人声和声可能无法正常运行, 因为所选乐曲可能不包含和弦数据或用于和弦侦测的音符数据不足。</p>
	Type (类型)	<p>通过选择其中一个和弦类型, 决定和声音符如何应用于麦克风声音。除以下两种类型外, 几乎所有类型都根据通过键盘左手声部、键盘和弦声部或乐曲数据指定的和弦来应用和声音符。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic: 根据和声分配画面⑦中指定的根音和根音类型生成和声音符, 意味着和声音符不依赖于和弦, 而是与当前乐曲的调号的全音阶相匹配。 • Parallel: 无论和弦如何, 在主唱音符(麦克风声音)上添加一个音符, 音程指定为⑥。 <p>注 和弦类型列表中的“Abv”表示和声音符在主唱音符(麦克风声音)上方生成, 而“Blw”表示和声音符在主音下方生成。</p> <p>有关和声类型的更多信息, 请参见网站上“Data List”(数据列表)中的“Vocal Harmony Parameter List”(人声和声参数列表)。</p>
④	(模式设置为“Vocoder”或“Vocoder Mono”时)	
	Song Ch (乐曲通道)	当设置为1-16之一时, 相应通道的音符数据(本乐器或相连计算机播放的乐曲)将用来控制和声。当设置为“Off”时, 关闭用乐曲数据控制和声的功能。
	Part (声部)	当设置为“Mute”时, 上面选择的通道(用于控制和声)将在乐曲播放过程中静音(关闭), 可以根据需要禁用通过指定通道的控制。
	Keyboard (键盘)	<ul style="list-style-type: none"> • Off: 关闭键盘控制和声的功能。 • Upper: 在分割点(左)右演奏的音符控制和声。 • Lower: 在分割点(左)左演奏的音符控制和声。 <p>注 当应用键盘演奏和乐曲数据的设置时, 这些设置将合并以控制和声。</p>
⑤	Balance (平衡)	用于设置主唱(麦克风声音)和人声和声的音量平衡。增高人声和声的音量, 同时降低主唱的音量。当设置为L<H63时(L: 主唱, H: 人声和声), 仅输出人声和声; 当设置为L63>H时, 仅输出主唱。
⑥	各主唱音符与和声音符的平衡调整	<p>以下参数可针对各主唱音符(麦克风声音)和和声音符进行调整。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose: 用于切换各和声音符和主唱音符的音高。所有音符的音域相同; 但是, 主唱音符只能在八度音阶中调整。 <p>当和弦类型设置为“ScaleDiatonic”时, 此参数更改为音级, 用于以音级为单位切换音高, 范围是-3个八度(-22个音级)-纯一度(1个音级)+3个八度(+22个音级)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Detune: 以-50音分到+50音分决定每个和声音符的精准音高设置。 • Formant: 决定每个和声音符的共振峰设置。值越大, 和声音色越“女性化”。值越小, 和声音色越“男性化”。 • Pan: 决定每个和声音符的声像位置设置。将每个和声音符设置在不同的声像位置, 比如主音位于中心, 产生自然宽广的立体声。 • Volume: 决定每个和声音符的音量设置。用于调整主音与和声音符之间的相对音量平衡。 <p>注 当音高修正模式⑦设置为OFF时, 主唱声部不可用于移调、微调 and 共振峰参数。</p> <p>注 仅当模式②设置为“Chordal”时, 和声的移调值可用。</p>

7	Harmony Assign (和声分配)	<p>用于设置如何分配和声音符, 或和声音符如何为主唱音符发声(麦克风声音)。有关详细说明, 请参见网站上“Data List”(数据列表)中的“Vocal Harmony Parameter List”(人声和声参数列表)。</p> <p>和声模式设置为“Chordal”时</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table (和声类型): 根据不同的音乐伴奏型, 决定和声如何发声, 或者在创建和声时使用什么类型的和弦。 <p>注 仅当和弦类型设置为“ScaleDiatonic”或“Parallel”以外的一些类型时, 此参数可用。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Key Root, Key Type (曲调根音、曲调调性): 当和弦类型③设置为“ScaleDiatonic”时, 此参数可用。基于此处设置的和声音符不取决于和弦, 而是与当前乐曲的调号的全音阶相匹配。 <p>和声模式设置为“Vocoder”或“Vocoder Mono”时</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode (移调模式): 决定和声声部移调的量级。设置为“0”时不会产生移调, 设置为“Auto”时会产生自动移调。
	Detail Setting (详情设置)	<ul style="list-style-type: none"> • Pitch Correct Mode (音高矫正模式): 修正主唱音符(麦克风声音)的音高。“Off”不进行修正, 而“Hard”则能准确地修正音高。 • Humanize (拟人化): 此设置通过在主音与和声音符之间加入细微的时间差, 使人声和声听起来更自然, 减少“电子感”。 <ul style="list-style-type: none"> • Off: 无拟人化效果。 • 1: 将拟人化效果应用到和声, 用听感真实的扩展效果营造更自然的感觉, 给人以更多人演唱的感觉。 • 2: 将拟人化效果应用到和声, 产生更明显的律动。即使是更快的乐段也能保留充满节奏感的本质。 • 3: 将拟人化效果应用到和声, 体现主唱和背景合唱的互动方式, 主唱在前面, 节拍稍加放松。 • Lead Pitch Detect Speed, Harm Pitch Detect Speed (主音音高侦测速度、和声音音高侦测速度): 决定以何种速度通过麦克风信号侦测到主唱音符与和声音符的音高。“1”响应最慢, “4”是标准, “15”响应最快, “as Mic Setting”将优先级给到Mic Setting画面(第121页)音高侦测“Response”中指定的速度。 • Harmony Effect (和声效果器): 决定应用到添加了和声音符的主唱音符的效果类型。 • Harmony Stability (和声稳定): 决定应用和声到主唱音符的稳定性。当设置为“Stable”时, 声音相对稳定, 几乎没有和声动态。当设置为“Dynamic”时, 通常会根据输入声音增加动态的和声。 • Lead Vibrato Depth (主音颤音深度): 指定主唱声音的振动深度。 • Harm Vibrato Depth (和声颤音深度): 指定和声声音的振动深度。 • Vibrato Speed (颤音速度): 指定主唱与和声声音的振动速度。 • Vibrato Delay (颤音延迟): 指定主唱与和声声音的振动延迟。 <p>有关参数详细设置的更多信息, 请参见网站上“Data List”(数据列表)中的“Vocal Harmony Parameter List”(人声和声参数列表)。</p>

■ Effect (效果)

用于编辑与应用到人声和声音符效果相关的参数。

8	Effect On/Off (效果开/关)	打开或关闭应用到人声和声音符的效果。
9	Type (类型)	选择应用到人声和声音符的效果类型。还可以编辑所选类型的详细参数。有关详细说明, 请参见网站上“Data List”(数据列表)中的“Vocal Effect Type List”(人声效果类型列表)和“Vocal Harmony Parameter List”(人声和声参数列表)。
	Lead (主音)	调整应用到主唱音符的效果深度。
11	Harmony (和声)	调整应用到和声音符的效果深度。
12	Reverb (混响)	调整应用到麦克风声音的混响深度。此设置等同于混音台画面(第135页)中的设置。
13	Chorus (合唱)	调整应用到麦克风声音的合唱深度。此设置等同于混音台画面(第135页)中的设置。

4 触摸 (保存), 然后将编辑作为原创人声和声类型保存。

总共可以保存60种类型(人声和声和合成声码器类型)。为便于以后调用, 制定一个与设置匹配的描述性名称。

须知

如果在未执行保存操作的情况下关闭电源, 此处的设置将会丢失。

注

如果要将在人声和声设置保存到USB闪存, 请将其保存为User Effect文件。为此, 在通过[MENU] (菜单) → [Utility] (实用工具) → [Factory Reset/Backup] (恢复到出厂设置/备份) → 第2/2页调出的画面上, 触摸“User Effect”的[Save] (保存), 执行保存操作(第166页)。

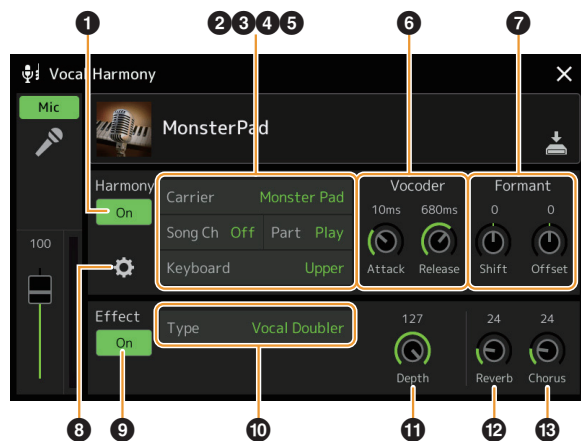
编辑合成声码器类型 (Vocal Harmony)

通过编辑预设合成声码器类型的参数，可以创建原创的合成声码器类型。
可以通过[MENU] (菜单) → [Vocal Harmony] (人声和声) 调出操作画面。

- 1 触摸人声和声名称可以调出人声和声选择画面。
- 2 触摸[Synth Vocoder] (合成声码器)，然后选择所需的合成声码器类型。
- 3 根据所选合成声码器类型，根据需要编辑相关设置。

注

在设置此处的合成声码器参数前，确认是否已正确连接麦克风 (参见使用说明书) 以及是否已正确调整设置 (第120页，参见参考手册)。



■ Harmony (和声)

用于编辑合成声码器参数。

①	Harmony On/Off (和声开/关)	打开或关闭合成声码器。等同于面板上的[VOCAL HARMONY] (人声和声) 按钮。
②	Carrier (音源)	选择作为合成声码器源 (载波) 的乐器声音。(载波作为基本声音，人声特性则应用到这个声音之上。)
③	Song Ch (乐曲通道)	当设置为1-16之一时，相应通道的音符数据 (本乐器或相连计算机播放的乐曲) 将用来控制和谐。当设置为“Off”时，关闭用乐曲数据控制和谐的功能。
④	Part (声部)	当设置为“Mute”时，上面选择的通道 (用于控制和谐) 将在乐曲播放过程中静音 (关闭)，可以根据需要禁用通过指定通道的控制。
⑤	Keyboard (键盘)	<ul style="list-style-type: none"> • Off: 关闭键盘控制和谐的功能。 • Upper: 在分割点 (左) 右演奏的音符控制和谐。 • Lower: 在分割点 (左) 左演奏的音符控制和谐。 <p>注 当应用键盘演奏和乐曲数据的设置时，这些设置将合并以控制和谐。</p>
⑥	Vocoder (声码器)	<ul style="list-style-type: none"> • Attack: 决定合成声码器声音的起音时间。值越大，起音越慢。 • Release: 决定合成声码器声音的释音时间。值越大，衰减越慢。
⑦	Formant (共振峰)	<ul style="list-style-type: none"> • Shift: 决定BPF (用于Inst Input) 的截止频率值偏移的量 (在BPF中)。此参数可用于更改声码器声音的特性。 • Offset: 精细调节所有BPF (用于Inst Input) 的截止频率。此参数可用于精细更改声码器声音的特性。

8	Detail Setting (详情设置)	Carrier (音源)	<ul style="list-style-type: none"> • Volume: 决定针对合成声码器声音的载波音量。 • Noise: 决定输入至合成声码器的噪音音量。此参数可用于加强啞声和爆破音,使说话声音更响亮。 • Octave: 决定针对合成声码器声音的载波八度设置。
		HPF (高通滤波器)	<ul style="list-style-type: none"> • Freq (频率): 决定麦克风输入声音的HPF截止频率。将此参数设置为较低数值可使对输入声音的处理降到最低,换句话说,接近原始声音。设置的值越大,强调更高频率的辅音和鼻音(让单词更易听清)。 • Level: 决定从HPF输出的麦克风声音音量。
		BPF1 - 10 (Band Pass Filter) (带通滤波器)	<p>决定Inst Input (键盘演奏声音)的BPF 1 - 10的各输出增益。BPF 1对应最低共振峰,而BPF 10对应最高共振峰。</p> <p>注 根据设置内容,可能会产生反馈(啸叫)。当增加数值时请特别注意</p>

■ Effect (效果)

用于编辑与应用到合成声码器音符的效果相关的参数。

9	Effect On/Off (效果 开/关)	打开或关闭应用到合成声码器音符的效果。
10	Type (类型)	选择应用到合成声码器音符的效果类型。还可以编辑所选类型的详细参数。有关详细说明,请参见网站上“Data List”(数据列表)中的“Vocal Effect Type List”(人声效果类型列表)和“Vocal Harmony Parameter List”(人声和声参数列表)。
11	Depth (深度)	调整应用到总体合成声码器声音的效果深度。
12	Reverb (混响)	调整应用到麦克风声音的混响深度。此设置等同于混音台画面(第135页)中的设置。
13	Chorus (合唱)	调整应用到麦克风声音的合唱深度。此设置等同于混音台画面(第135页)中的设置。

4 触摸 (保存),然后将编辑作为原创合成声码器类型保存。

总共可以保存60种类型(合成声码器和人声和声类型)。为便于以后调用,制定一个与设置匹配的描述性名称。

须知

如果在未执行保存操作的情况下关闭电源,此处的设置将会丢失。

注

如果要将合成声码器设置保存到USB闪存,请将其保存为用户Effect文件。为此,在通过[MENU](菜单)→[Utility](实用工具)→[Factory Reset/Backup](恢复到出厂设置/备份)→第2/2页调出的画面上,触摸“User Effect”的[Save](保存),执行保存操作(第166页)。

章节目录

修改滤波器参数 (Filter)	129
编辑EQ参数 (EQ)	130
编辑效果参数 (Effect)	133
• 编辑和保存效果设置	134
编辑效果参数 (Chorus/Reverb)	135
• 编辑和保存Chorus/Reverb设置	135
编辑声像/音量设置 (Pan/Volume)	135
编辑主压缩器设置 (Compressor)	136
电路图	137

使用说明书涵盖了使用混音台功能的基本步骤。本参考手册提供通过[MENU] (菜单) → [Mixer] (混音台) 调出的混音台画面中各个画面 (或功能) 的详细信息。

混音台画面顶部的“Panel”到“Song”声部选择标签页用于调整各相应声部的声音，而“Master”用于对整个乐器进行整体声音调整。

注

选择音频乐曲时，无法设置与乐曲声部或通道相关的参数。

注

仅当相关参数可用时，旋钮和滑杆显示在设置画面中。

有关信号流和混音台配置的视觉显示，请参见第137页的电路图。

修改滤波器参数 (Filter)

此功能通过截止声音中指定频率部分的输出来修改音调特性 (亮度等)。当从混音台画面顶部的标签页中选择“Master”时，此项不可用。



Resonance (共鸣)	可以调整各声部的共振效果 (第54页)。此项可以与“Cutoff”参数组合使用以便为声音添加更多特点。
Cutoff (截止频率)	通过调整截止频率，决定各声部声音的亮度 (第54页)。

编辑EQ参数 (EQ)

均衡器 (也称EQ) 是一种声音处理器, 将频谱分为多个条带, 以便按需对每个条带的声音强度分别进行增强或减弱, 达到适应总体频率响应的目的。混音台画面顶部的“Panel”到“Song”声部选择标签页用于调整各相应声部的EQ, 而“Master”用于对整个乐器进行整体EQ调整。

■ 声部EQ (当选择“Panel”到“Song”标签页之一时)



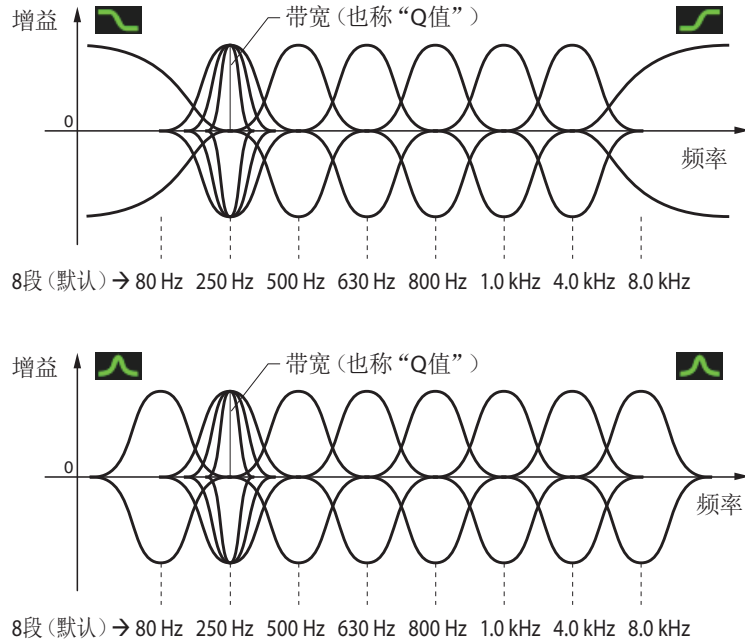
High (高频)	增强或减弱各声部的高EQ频段。
Low (低频)	增强或减弱各声部的低EQ频段。

■ 主EQ (当选择“Master”标签页时)

本乐器具有一个高品质的8段数字均衡器。利用它可以对本乐器的音频输出在最终环节施加音质控制。可以在“Master”画面，从9种预设EQ类型中选择一个。通过调整频段，甚至可以创建自定义EQ设置，然后保存到30个用户主均衡器类型中。

注

主EQ不能用于音频乐曲、通过AUX IN (辅助输入) 插孔的音频输入或节拍器声音。



1 选择要编辑的EQ类型。

- **Flat:** 平直的EQ设置。每个频率的增益设置为0 dB。
- **Mellow:** 柔软温和的EQ设置，其中高频频段略有减少。
- **Bright:** 增强高频电平的EQ设置，使声音更明亮。
- **Loudness:** 清晰的EQ设置，强调低频和高频声音。与快节奏音乐很匹配。
- **Powerful:** 强劲的EQ设置，所有频段声音都加强。可以用来增强派对等的音乐效果。
- **HS7, HS8, STAGEPAS 600, STAGEPAS 1k mkII:** 这些是输出到各同名产品的理想EQ设置。
- **User1-30:** 步骤4中保存的自定义EQ设置。

2 调整每个频段的Q (带宽) 和中心频率。

每个频段的中心点都不相同。Q值越大，频段越窄。

关于最左和最右的频段：

- 可以选择EQ类型 (峰值/谷值、搁置)。有关每种类型的特性，请参见上文。
- 仅当选择峰值/谷值类型时，可调整Q值。

3 根据需要调整增益水平以分别增强或减弱8个频段。

4 触摸  (保存) 将设置保存为用户主EQ类型。

最多可以创建和保存2种EQ类型。

须知

如果未执行保存操作就关闭乐器的电源, 所做的修改设置将丢失。

注

如果要主EQ设置保存到USB闪存, 请将其保存为用户Effect文件。为此, 在通过[MENU] (菜单) → [Utility] (实用工具) → [Factory Reset/Backup] (恢复到出厂设置/备份) → 第2/2页调出的画面上, 触摸“User Effect”的[Save] (保存), 执行保存操作 (第166页)。

编辑效果参数 (Effect)

本乐器具有以下效果模块。

- **系统效果 (Chorus/Reverb)** : 这些效果应用于本乐器的整体声音。对于各声部, 可以调整系统效果的深度。可在“Chorus/Reverb”画面中设置 (第135页)。
- **Insertion Effect (插入效果) 1–28**: 这些效果仅应用于特定声部。对于各个效果, 选择专用于所需声部的效果类型 (例如, 失真仅应用于吉他声部)。
- **Variation Effect (变化效果)** : 此模块可用作系统效果和Insertion Effect, 并且可以在其间切换。

本章节介绍与效果画面的Insertion Effect和Variation Effect相关的设置。当在混音台画面顶部选择“Master”标签页时, 此画面不可用。



<p>Insertion Effect (插入效果)</p>	<p>通过触摸各旋钮上方的区域, 可以为各声部分配所需的Insertion Effect Type。可以使用旋钮调整各效果的应用程度。</p> <p>如果要将各Insertion Effect分配给特定声部并选择效果类型, 触摸此区域右上角的[Assign Part Setting] (分配声部设置), 并在窗口中进行必要设置。</p> <p>各Insertion Effect 的可分配声部如下:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1–19: 键盘声部、乐曲通道1–16 • Insertion Effect 20: 麦克风、乐曲通道1–16 • Insertion Effect 21–28: 伴奏型声部 (音频伴奏型的音频声部除外)
<p>Variation Effect (变化效果)</p>	<p>触摸[Insertion] (插入) 或[System]系统以在Insertion Effect和系统效果之间切换效果连接, 然后触摸此行最右侧选择所需的效果类型。</p> <p>当选择“System”时, 此效果将作为系统效果应用于乐曲和伴奏型的所有声部。当选择“Insertion”时, 此效果仅应用于指定的乐曲/伴奏型声部。</p> <p>若要调整效果的应用程度, 使用各声部的旋钮。</p> <p>注</p> <p>当在混音台画面顶部选择“Panel”标签页时不可用。</p>

编辑和保存效果设置

可以编辑系统效果（Chorus/Reverb）、Insertion Effect和Variation Effect的设置。编辑可以作为User Effect类型保存。

- 1 在混音台画面，触摸效果类型名称调出效果设置画面。



- 2 选择Category（类别）和Type（类型），然后使用画面中的控制器调整参数值。

- 3 如有需要，触摸[Detail]（详情）调出效果参数画面以进行额外设置。

效果类型不同，可以使用的参数也不同。

注

显示为灰色的参数无法编辑。

- 4 触摸 （保存）将设置保存为User Effect类型。

每个Reverb、Chorus和Variation Effect模块最多可存储3种效果类型，Insertion Effect模块最多可存储30种效果类型。

须知

如果未执行保存操作就关闭乐器的电源，所做的修改设置将丢失。

注

如果要效果设置保存到USB闪存，请将其保存为User Effect文件。为此，在通过[MENU]（菜单）→ [Utility]（实用工具）→ [Factory Reset/Backup]（恢复到出厂设置/备份）→ 第2/2页调出的画面上，触摸“User Effect”的[Save]（保存），执行保存操作（第166页）。

编辑效果参数 (Chorus/Reverb)

Chorus和Reverb是应用于乐器整体声音的系统效果。当在混音台画面顶部选择“Master”标签页时不可用。



Chorus (合唱)	触摸此行右上角的Chorus类型名称以选择所需的Chorus类型。选择后，返回混音台画面，使用各旋钮调整各声部的Chorus深度。
Reverb (混响)	触摸此行右上角的Reverb类型名称以选择所需的Reverb类型。选择后，返回混音台画面，使用各旋钮调整各声部的Reverb深度。

注

有关合唱和混响类型的详细说明，请参见网站上“Data List”（数据列表）中的“Effect Type List”（效果类型列表）。

编辑和保存Chorus/Reverb设置

与“Effect”画面的操作相同 (第133页)。

编辑声像/音量设置 (Pan/Volume)

用于调整各声部的Pan (声音的立体声位置)和Volume。当在混音台画面顶部选择“Master”标签页时，此画面不可用。



①	Pan (声像)	决定各声部 (通道) 的立体声位置。
②	Volume (音量)	决定各声部或通道的音量，可以精细控制各声部的音量平衡。

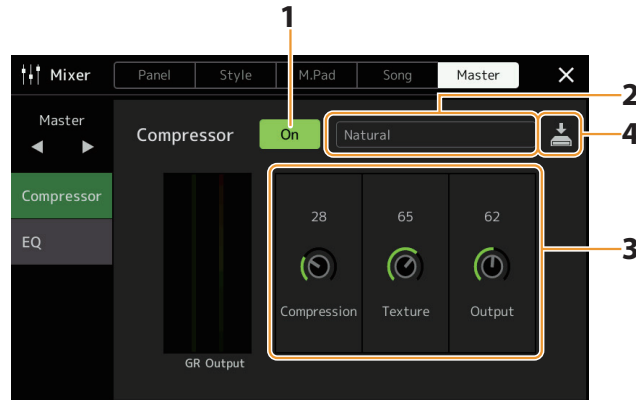
编辑主压缩器设置 (Compressor)

Compressor是一种通常用于限制和压缩音频信号动态部分（柔和/响亮）的效果。对于动态范围变化大的信号，例如人声和吉他声部，能“挤压”动态范围，有效地增强较弱的声音、减弱较强的声音。当使用增益增强总体音量时，压缩器可创建更强大、更一致的高音量声音。

本乐器具有主压缩器，可应用至本乐器的整体声音。虽然已提供主压缩器设置的预设，也可通过调整相关参数，创建并保存原创的主压缩器预设。仅当在混音台画面顶部选择“Master”标签页时，此画面可用。

注

主压缩器不能用于音频率、通过AUX IN（辅助输入）插孔的音频输入或节拍器声音。



1 将Compressor设置为“On”。

2 选择要编辑的Master Compressor类型。

- **Natural:** 自然的压缩器设置，效果适度。
- **Rich:** 丰富的压缩器设置，乐器特性得以最大程度的体现。适用于增强原声乐器、爵士音乐。
- **Punchy:** 高度夸张的压缩器设置。适用于增强摇滚音乐。
- **Electronic:** 该压缩器设置使电子舞曲音乐特性得以最大程度的体现。
- **Loud:** 强劲的压缩器设置。适用于增强充满活力的音乐，如摇滚或福音音乐。
- **User1-5:** 步骤4中保存的自定义压缩器设置。

3 编辑与主压缩器相关的参数。

Compression（压缩）	阈值、比率、软拐点等参数（在常用压缩器上可用）都会同时更改，用于适度压缩声音。
Texture（质感）	为效果添加自然特性。值越大，声音越轻。 注 当与“Compression”和“Output”组合使用时，可能更容易听到变化。
Output（输出）	决定输出电平。

标识“GR”显示增益降低（压缩电平），“Output”实时显示基于乐器声音的输出电平。

4 触摸 （保存）将设置保存为用户主压缩器类型。

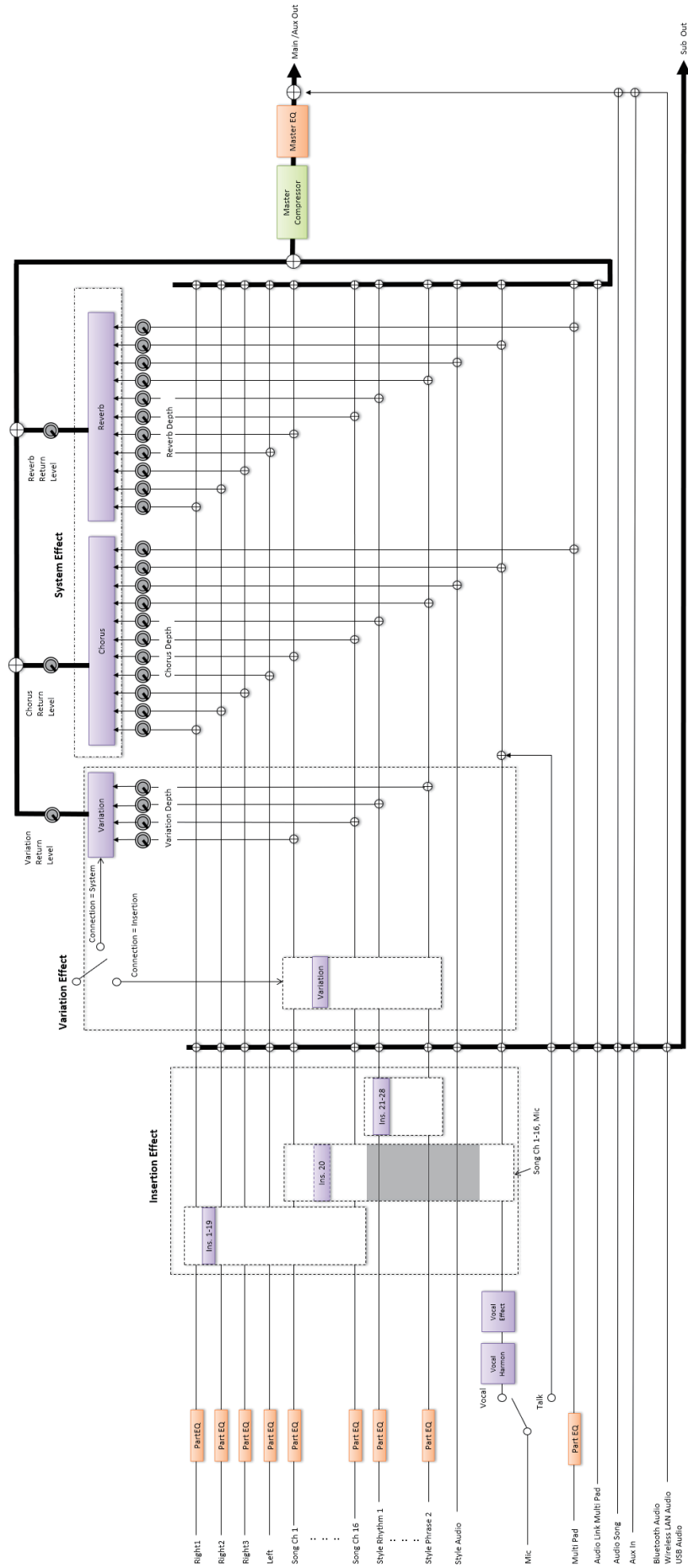
最多可以创建和保存5种主压缩器类型。

须知

如果未执行保存操作就关闭乐器的电源，所做的修改设置将丢失。

注

如果要将主压缩器设置保存到USB闪存，请将其保存为用户Effect文件。为此，在通过[MENU]（菜单）→ [Utility]（实用工具）→ [Factory Reset/Backup]（恢复到出厂设置/备份）→ 第2/2页调出的画面上，触摸“User Effect”的[Save]（保存），执行保存操作（第166页）。



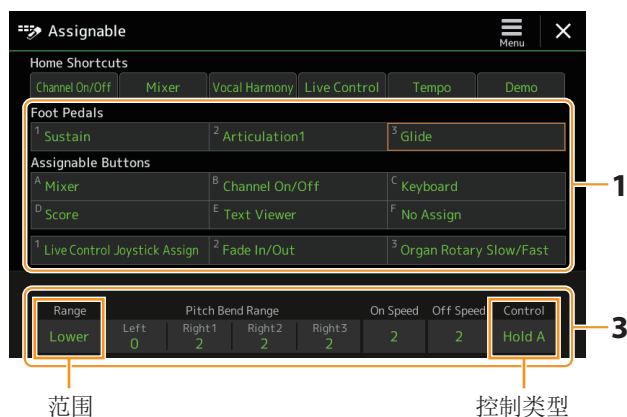
章节目录

为踏板和面板按钮分配特定功能（可分配）	138
• 可分配功能	139
编辑实时控制旋钮、滑杆和操纵杆的分配类型（Live Control（实时控制））	145
• 可分配功能	146

为踏板和面板按钮分配特定功能（可分配）

可以将各种功能分配至连接到ASSIGNABLE FOOT PEDAL（可分配的踏板）插孔的踏板，以及ASSIGNABLE（可分配）[A-F]和[1-3]按钮。

可以通过[MENU]（菜单）→ [Assignable]（可分配）调出操作画面。



1 触摸选择所需踏板或按钮。

再次触摸调出功能列表。

注

如使用说明书所述，快捷方式也可分配到ASSIGNABLE（可分配）按钮。特别是以下功能的快捷方式仅可分配到ASSIGNABLE（可分配）按钮。

- 注册库信息
- 注册库编辑
- 伴奏型信息
- 多功能音垫编辑

2 选择踏板或按钮的功能。

有关各功能的信息，请参见第139–144页。

注

还可以将其他功能分配到踏板——Voice Guide Controller（第164页）、Punch In/Out of Song（第83页）和Registration Sequence（第114页）。如果将多个功能分配到踏板，优先级为：Voice Guide Controller → Punch In/Out of Song → Registration Sequence → 此处分配的功能。


3 对画面底部显示的所选功能进行必要的设置。

可以对所选功能进行详细设置，例如哪些声部受到功能的影响等。如果想更改弹出窗口上显示的功能名称，触摸[Rename]（重命名）并输入所需名称。最多可使用50个字符。

4 如有需要, 触摸 (菜单) 设置踏板的极性。

根据连接到乐器的踏板, 可能以相反的方式运行 (例如, 踩下时没有效果, 但释放时有效果)。如果出现此类情况, 使用此设置反转极性。

按下ASSIGNABLE (可分配) 按钮时隐藏弹出窗口

当按下ASSIGNABLE (可分配) 按钮之一时, 显示已分配功能状态的弹出窗口出现。也可以将弹出窗口设置为隐藏。为此, 触摸可分配画面上的  (菜单), 然后将“Popup Window” (按钮 弹窗) 设置为关闭。

可分配功能

在以下列表中, “P”表示踏板, “A”表示ASSIGNABLE (可分配) 按钮。标有“O”的功能可用于相应的踏板或按钮。

- 有“*”标记的功能, 仅能使用踏板控制器; 踏板开关无法正常操作。
- 对于标有“Range”的功能, 可根据以下内容设置要控制的范围。
 - 全: 最小 - 中央 - 最大
 - 上键盘: 中央 - 最大
 - 下键盘: 中央 - 最小
- 对于标有“Control Type”的功能, 仅当已分配踏板时, 如有需要, 可从以下选项中选择踏板的行为。有些功能具有特定行为, 会单独提及。
 - 切换: 每次按下时打开/关闭。
 - 保持A: 打开功能, 按住时保持其有效。
 - 保持B: 关闭功能, 按住时保持其无效。

注

可以在可分配画面的底部对各功能进行详细设置, 例如哪些声部将受到该功能的影响等 (可用项目因各功能而异)。

功能			可分配性	
类别	功能	说明	P	A
Voice	Articulation 1-3	使用与此功能具有对应效果的超清晰音色时, 可通过分配此功能的控制器启用效果。	O	O
	Volume*	使用踏板控制器控制音量。	O	-
	Sustain (Control Type)	控制延音。按住分配此功能的控制器, 键盘上演奏的所有音符将有较长的延音。释放踏板立即停止 (减弱) 延音。	O	O
	Panel Sustain On/Off	与[SUSTAIN] (延音) 按钮功能相同。	O	O
	Sostenuto (Control Type)	控制选择性延音效果。如果在键盘上演奏音符或和弦, 在按住音符的同时按下分配此功能的控制器, 这些音符将一直延续到控制器释放为止。但是, 后面的所有音符不会延续。这样可以在以“断奏”演奏其他音符的同时延长和弦。 注 此功能将不影响音栓风琴或某些超清晰音色。	O	O
	Soft (Control Type)	控制柔音效果。踩下分配此功能的控制器将降低音量并更改所演奏音符的音色。此设置仅对某些适当的音色有效。	O	O

功能			可分配性	
类别	功能	说明	P	A
Voice	Glide (Range、Control Type)	当按下分配此功能的控制器时，音高变化，然后在释放控制器时恢复正常。可以在此画面底部进行以下设置。 <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left、Right1/2/3)：决定受移动控制器影响的各键盘声部的弯音范围。范围从“0”至“12”，每步对应一个半音。 注 弯音范围的设置与弯音范围相关的所有控制器共享。 <ul style="list-style-type: none"> • On Speed：决定按下控制器时音高变化的速度。 • Off Speed：决定释放控制器时音高变化的速度。 	○	○
	Mono/Poly (Control Type)	切换以单音或复音方式演奏音色。 注 此功能对于以下的踏板控制类型具有特定行为。 <ul style="list-style-type: none"> • Toggle：在单音/复音之间切换。 • Hold A：按住可启用单音。 • Hold B：按住可启用复音。 	○	○
	Portamento (Control Type)	通过分配此功能的控制器可产生滑音效果（音符间的平滑滑音）。 滑音是在连奏的方式下产生的（也就是前一个音符未释放就按下了下一个音符）。也可从音色编辑画面对滑音时间进行调整（第49页）。在此画面底部可以为每个键盘声部打开或关闭此功能。 注 此功能仅影响某些音色，尤其是合成主音和一些低音人声。即使功能已分配到控制器，也不会影响音栓风琴、超清晰2音色和一些超清晰音色。	○	○
	Portamento Time*	使用踏板控制器控制各键盘声部的滑音时间参数。有关滑音时间的详细说明，请参见第41页。	○	-
	Vel. Sens. for Portamento Time* (Range)	控制各键盘声部的滑音时间力度的力度灵敏度。有关详细说明，请参见第51页。	○	-
	Pitch Bend* (Range、Control Type)	设置此项，可以使用踏板将音符的音高向上或向下弯音。在此画面底部可以为每个键盘声部打开或关闭此功能，并进行下列设置。 <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left、Right1/2/3)：决定受移动控制器影响的各键盘声部的弯音范围。范围从“0”至“12”，每步对应一个半音。 注 弯音范围的设置与弯音范围相关的所有控制器共享。	○	-
	Modulation (+)、(-)*	将颤音和其他效果用于键盘上演奏的音符。	○	-
	Modulation (+)、(-) Alt (Control Type)	这是上述调制的一个微小变化，在此变化中，效果（波形）交替打开/关闭。	○	○
Initial Touch On/Off (Control Type)	打开/关闭键盘画面上各键盘声部的触前设置。	○	○	

功能			可分配性	
类别	功能	说明	P	A
Voice	Left Hold On/Off (Control Type)	与[LEFT HOLD] (左手保持) 按钮功能相同。	○	○
	Pedal Control (Wah)*	将哇音效果应用于键盘上演奏的音符。 注 该效果仅可应用于特定音色。	○	-
	Organ Rotary Slow/Fast (Control Type)	在“Slow”和“Fast”之间切换旋转扬声器速度 (第56页)。 注 此功能对于以下的踏板控制类型具有特定行为。 • Toggle: 在快/慢之间切换 • Hold A: 快 • Hold B: 慢	○	○
	Kbd Harmony/Arpeggio On/Off (Control Type)	与[HARMONY/ARPEGGIO] (和声/琶音) 按钮功能相同。	○	○
	Arpeggio Hold (Control Type)	功能打开时, 即使释放键盘, 琶音播放也将继续, 当功能关闭时, 琶音停止。务必选择一个琶音类型, 并且[HARMONY/ARPEGGIO] (和声/琶音) 按钮打开。	○	○
Registration	Registration Memory	与REGISTRATION MEMORY [MEMORY] (注册存储 存储) 按钮功能相同。	○	○
	Registration Memory 1-10	与REGISTRATION MEMORY (注册存储) [1]-[10]按钮功能相同。	○	○
	Registration Sequence +/-	通过注册音序前进/后退。 注 如果要使用踏板, 请在注册序列画面 (第114页) 设置“Pedal Control”。	-	○
	Registration Bank +/-	与REGIST BANK (注册库) [+]/[-]按钮功能相同。	○	○
	Registration Freeze On/Off	与注册冻结画面 (第113页) 的[On] (开) / [Off] (关) 功能相同。	○	○
	Registration Sequence On/Off	与注册序列画面 (第114页) 的[On] (开) / [Off] (关) 功能相同。	○	○
Live Control	Live Control Knob Assign	与[KNOB ASSIGN] (旋钮分配) 按钮功能相同。	○	○
	Live Control Slider Assign	与[SLIDER ASSIGN] (滑杆分配) 按钮功能相同。	○	○
	Live Control Joystick Assign	按顺序切换操纵杆分配类型 (1-3)。有关详细说明, 请参见使用说明书。	○	○
	Live Control Joystick Hold On/Off (Control Type)	与[JOYSTICK HOLD] (操纵杆保持) 按钮功能相同。	○	○
	Live Control Reset Value	与实时控制画面 (第145页) 的[Reset Value] (重置数值) 功能相同。重置所有可分配的实时控制功能的数值。	○	○
Chord Looper	Chord Looper On/Off	与CHORD LOOPER [ON/OFF] (和弦循环 开/关) 按钮功能相同。	○	○
	Chord Looper Rec/Stop	与CHORD LOOPER [REC/STOP] (和弦循环 录音/停止) 按钮功能相同。	○	○

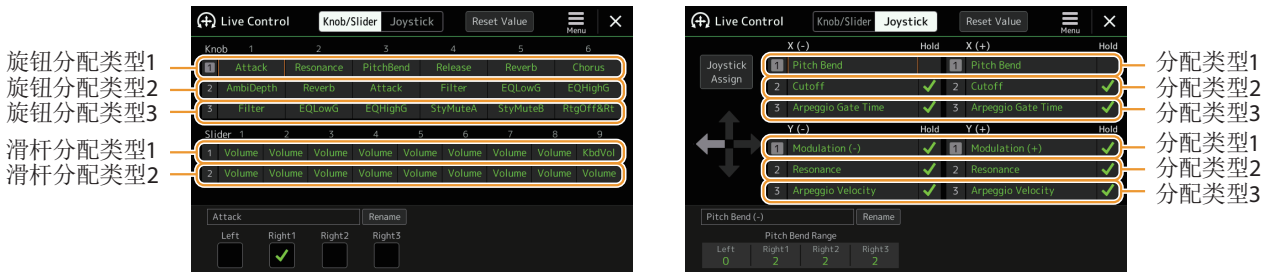
功能			可分配性	
类别	功能	说明	P	A
Style	Dynamics Control*	控制伴奏型播放的动态。不仅改变伴奏型播放的音量，还将更改强度。	○	-
	Style Start/Stop	与STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮功能相同。	○	○
	Synchro Start On/Off	与[SYNC START]（同步开始）按钮功能相同。	○	○
	Synchro Stop On/Off	与[SYNC STOP]（同步停止）按钮功能相同。	○	○
	Intro 1-3	与INTRO（前奏）[I]-[III]按钮功能相同。	○	○
	Main A-D	与MAIN VARIATION（主奏）[A]-[D]按钮功能相同。	○	○
	Fill Down	播放一个插入乐段，并立即自动切换到当前乐段左边的主奏乐段。	○	○
	Fill Self	播放一个插入乐段。	○	○
	Fill Break	播放一个断奏乐段。	○	○
	Fill Up	播放一个插入乐段，并立即自动切换到当前乐段右边的主奏乐段。	○	○
	Ending 1-3	与[ENDING/rit.（尾声/渐慢）][I]-[III]按钮功能相同。	○	○
	Acmp On/Off	与[ACMP]（伴奏）按钮功能相同。	○	○
	OTS Link On/Off	与[OTS LINK]（OTS关联）按钮功能相同。	○	○
	Auto Fill In On/Off	与[AUTO FILL IN]（自动插入）按钮功能相同。	○	○
	Half Bar Fill In (Control Type)	此功能打开时，从当前乐段的第一拍更改伴奏型乐段开始从中间自动插入下一乐段。 注 选择音频伴奏型时，该功能无效。	○	○
	Fade In/Out	打开/关闭淡入/淡出功能以播放伴奏型、MIDI乐曲等。 在此画面底部可以设置下列参数。 • Fade In Time: 决定淡入过程，即伴奏型/乐曲的音量由最小变到最大的时间（范围0-20.0秒）。 • Fade Out Time: 决定淡出过程，即伴奏型/乐曲的音量由最大变到最小的时间（范围0-20.0秒）。 • Fade Out Hold Time: 决定当执行淡出时，音量降到0后，经过多长时间再将音量恢复到正常值（范围0-5.0秒）。	○	○
	Fingered/Fingered On Bass	踏板交替在“Fingered”和“Fingered On Bass”模式之间切换（第9页）。	○	○
	Bass Hold (Control Type)	此功能打开时，即使在伴奏型播放过程中更改和弦，伴奏型的贝司音符也将保持。 注 如果指法设置为“AI FULL KEYBOARD”模式，该功能无效。	○	○
One Touch Setting 1-4	与ONE TOUCH SETTING（单触设定）[1]-[4]按钮功能相同。	○	○	
One Touch Setting +/-	调出下一个/上一个单触设定。	○	○	
Multi Pad	Multi Pad 1-4	与MULTI PAD CONTROL（多功能音垫控制）[1]-[4]按钮功能相同。	○	○
	Multi Pad Select	与MULTI PAD CONTROL [SELECT/SYNC START]（多功能音垫控制 选择/同步开始）按钮功能相同。	○	○
	Multi Pad Stop	与MULTI PAD CONTROL [STOP]（多功能音垫控制 停止）按钮功能相同。	○	○

		功能	可分配性	
类别	功能	说明	P	A
Song	Song A Play/Pause	与SONG A [PLAY/PAUSE] (乐曲A 播放/暂停) 按钮功能相同。	○	○
	Song A Previous	与SONG A [PREV] (乐曲A 上一首) 按钮功能相同。	○	○
	Song A Next	与SONG A [NEXT] (乐曲A 下一首) 按钮功能相同。	○	○
	Song A Single Repeat On/Off	与双播放器模式的乐曲播放画面上的SONG A  (反复) 按钮功能相同。	○	○
	Song A Vocal Cancel On/Off	与双播放器模式的乐曲播放画面上的SONG A Audio  (人声取消) 按钮功能相同。	○	○
	Song A Time Stretch* (Range)	使用踏板控制器控制乐曲播放画面上的SONG A Audio  100% (时间拉伸) 设置。	○	-
	Song A Pitch Shift* (Range)	使用踏板控制器控制乐曲播放画面上的SONG A Audio  0 (音高变化) 设置。	○	-
	Song A A-B Repeat	与双播放器模式的乐曲播放画面上的SONG A Audio  (A-B反复) 按钮功能相同。	○	○
	Song B Play/Pause	与SONG B [PLAY/PAUSE] (乐曲B 播放/暂停) 按钮功能相同。	○	○
	Song B Previous	与SONG B [PREV] (乐曲B 上一首) 按钮功能相同。	○	○
	Song B Next	与SONG B [NEXT] (乐曲B 下一首) 按钮功能相同。	○	○
	Song B Single Repeat On/Off	与双播放器模式的乐曲播放画面上的SONG B  (反复) 按钮功能相同。	○	○
	Song B Vocal Cancel On/Off	与双播放器模式的乐曲播放画面上的SONG B Audio  (人声取消) 按钮功能相同。	○	○
	Song B Time Stretch* (Range)	使用踏板控制器控制乐曲播放画面上的SONG B Audio  100% (时间拉伸) 设置。	○	-
	Song B Pitch Shift* (Range)	使用踏板控制器控制乐曲播放画面上的SONG B Audio  0 (音高变化) 设置。	○	-
	Song B A-B Repeat	与双播放器模式的乐曲播放画面上的SONG B Audio  (A-B反复) 按钮功能相同。	○	○
	Song MIDI Synchro Start On/Off	与双播放器模式的乐曲播放画面上的  (同步开始) 按钮功能相同。	○	○
	Song MIDI Position Memorize On/Off	与双播放器模式的乐曲播放画面上的乐曲位置[M]按钮功能相同。	○	○
	Song MIDI Position Marker 1-4	与双播放器模式的乐曲播放画面上的乐曲位置[1]-[4]按钮功能相同。	○	○
	Song MIDI Position Loop On/Off	与双播放器模式的乐曲播放画面上的乐曲位置[Loop] (循环) 按钮功能相同。	○	○
	Song List Shuffle On/Off	与乐曲列表模式 (第70页) 的乐曲播放画面上的  (随机) 按钮功能相同。	○	○
	Score Page +/-	当乐曲停止播放时, 可以将乐谱翻到上一页/下一页 (一次一页)。	○	○
	Lyrics Page +/-	当乐曲停止播放时, 可以将歌词翻到上一页/下一页 (一次一页)。	○	○
	Text Viewer Page +/-	可以将文本翻到上一页/下一页 (一次一页)。	○	○

功能			可分配性	
类别	功能	说明	P	A
Mic	Talk On/Off	与[TALK]（语音讲话）按钮功能相同。	○	○
	VH Harmony On/Off (Control Type)	切换人声和声画面中“Harmony”的开关状态（第123页）。	○	○
	VH Effect On/Off (Control Type)	切换人声和声画面中“Effect”的开关状态（第125页）。	○	○
Overall	Part On/Off	同时打开/关闭所需声部。	○	○
	Insertion Effect On/Off (Control Type)	打开或关闭插入效果（第133页）。	○	○
	Metronome On/Off	打开或关闭节拍器。	○	○
	Tempo +/-	与TEMPO（速度）[+]/[-]按钮功能相同。	○	○
	Reset/Tap Tempo	与[TAP TEMPO]（击拍定速）按钮功能相同。	○	○
	Master Tempo* (Range)	更改当前选定伴奏型或乐曲的速度。根据所选伴奏型/乐曲的不同，可用的速度范围也有所不同。 与实时控制（第145页）的“Tempo (Master Tempo)”相同。	○	-
	Style Tempo Lock/Reset	按下分配此功能的控制器可将伴奏型设置画面上“Tempo”设置从“Reset”更改为“Lock”。 再次按下可将设置返回到“Reset”。 有关伴奏型更改行为“Tempo”的详细说明，请参见第12页。	○	○
	Style Tempo Hold/Reset	踩下踏板或按下按钮可将伴奏型设置画面上“Tempo”设置从“Reset”更改为“Hold”。 再次按下可将设置返回到“Reset”。 有关伴奏型更改行为“Tempo”的详细说明，请参见第12页。	○	○
	Transpose +/-	与TRANSPOSE（移调）[+]/[-]按钮功能相同。	○	○
	Upper Octave +/-	与UPPER OCTAVE（上八度）[+]/[-]按钮功能相同。	○	○
	Scale Tune Quick Setting	可直接进行副音阶设置（第43页）。 按下分配此功能的控制器时，按下所需琴键，然后释放控制器。这将启用副音阶，按下的琴键设置为-50音分。 若要释放副音阶设置，再次按下控制器，然后在不按下任何键的情况下将其释放。	○	○
	Scale Tune Bypass On/Off	与音阶调律画面（第43页）的[Bypass]（旁通）功能相同。 暂时禁用所有音阶调律设置。出于对比目的时，可用此功能聆听声音。	○	○
	Percussion	踏板播放该画面底部（或在通过触摸“Kit”、“Category”或“Instrument”调出的窗口中）选择的打击乐器。 在鼓组乐器选择窗口中，也可以使用键盘选择乐器。 注 当按下键盘上的琴键选择打击乐器时，按下琴键的力度决定打击乐器的音量。	○	-
Voice Guide On/Off	打开或关闭Voice Guide功能（第164页）。	○	○	
No Assign	未分配功能。	-	○	

编辑实时控制旋钮、滑杆和操纵杆的分配类型 (Live Control (实时控制))

实时控制旋钮或滑杆 (称为“分配类型”) 的功能设置可根据需要从各选项中进行更改。可以通过[MENU] (菜单) → [Live Control] (实时控制) 调出操作画面。



1 触摸画面上的[Knob/Slider] (旋钮/滑杆) 或[Joystick] (操纵杆) 选择所需的控制器进行设置。

2 触摸可选择所需的旋钮、滑杆或操纵杆轴。
再次触摸调出功能列表。

3 为旋钮、滑杆或操纵杆轴选择功能。
有关各功能的信息, 请参见第146–148页。

注
无法编辑“Balance”滑杆分配类型; 始终用于控制声部之间的音量平衡。

4 对画面底部显示的所选功能进行必要的设置。

可以对所选功能进行详细设置, 例如哪些声部受到该功能的影响等。
对于操纵杆, 各项右侧的勾选标记决定相应选项是否受到JOYSTICK HOLD (操纵杆保持) 按钮的影响。
如果要更改实时控制视图 (副画面) 或操纵杆弹出窗口上显示的功能名称, 触摸[Rename] (重命名) 并输入所需名称。最多可使用9个字符。

操作操纵杆时显示弹出窗口

默认情况下, 仅当按下分配“Live Control Joystick Assign”的按钮时, 显示参数状态的操纵杆弹出窗口出现。但是, 可以设置当操作操纵杆时显示弹出窗口。为此, 触摸实时控制画面上的  (菜单), 然后将“Joystick Pop-up”设置为“On”。

重置所有可分配的实时控制功能的数值

触摸实时控制画面顶部的[Reset Value] (重置数值), 将可分配到旋钮、滑杆和操纵杆的功能的所有值重置为出厂默认值。

注
对于操纵杆, 可以重置分配给各个单独轴的功能值。为此, 按下分配“Live Control Joystick Assign”的按钮以调出操纵杆弹出窗口, 然后触摸所需功能标识上的[Reset] (重置)。

可分配功能

注

可以在实时控制画面的底部对各功能进行详细设置，例如哪些声部将受到该功能的影响等（项目因各功能而异）。

类别	功能	说明
Mixer	Volume	控制选定声部或通道的音量。
	VolRatio (Volume Ratio)	按照比例，而不是绝对值来控制所选声部的音量。范围是0-100-200%。
	KbdVol (Keyboard Volume)	调整所有键盘声部的音量。此功能可以方便地调整所有键盘声部的音量，以便与其他声部（MIDI乐曲、伴奏型、多功能音垫等）保持理想平衡。
	Balance	调整声部A和B之间的音量平衡。可以通过此画面底部的[Balance Setting]（平衡设置）在弹出窗口中选择属于A或B的声部。
	RatioBal (Ratio Balance)	调整声部A和B之间的音量比例平衡。可以通过此画面底部的[Balance Setting]（平衡设置）在弹出窗口中选择属于A或B的声部。
	Pan	决定选定声部的立体声位置。
	Reverb	调整选定声部的混响深度。
	Chorus	调整选定声部的合唱深度。
	Rev&Cho (Reverb & Chorus)	调整选定声部的混响和合唱深度。
	InsEffect (Insertion Effect Depth)	调整选定声部插入效果的深度。
	EQHighG (EQ High Gain)	增强或减弱选定声部的高EQ频段。
	EQLowG (EQ Low Gain)	增强或减弱选定声部的低EQ频段。
	Cutoff	调整选定声部滤波器的截止频率。
	Resonance	调整选定声部滤波器的共振。
	Cut&Reso (Cutoff & Resonance)	调整选定声部滤波器的截止频率和共振。
Filter	调整选定声部滤波器的截止频率和共振等参数。但是，参数并非均匀变化，而是经过特别编制，可单独更改以获得理想声音，从而对声音进行过滤以获得期望的音乐效果。	
Voice	Attack	调整按下琴键直到选定声部达到最大音量所需要的时间长度。 注 部分音色（如钢琴和电钢琴音色）不受此处设置影响。
	Decay	调整所选声部达到最大音量后达到延音音量的时间长度。
	Release	调整放开琴键直到选定声部的衰减达到静默所需要的时间长度。
	Atk&Dec (Attack & Decay)	调整选定声部的起音和衰减时间。
	Atk&Rel (Attack & Release)	调整选定声部的起音和释音时间。

类别	功能	说明
Voice	Mod(+)、Mod (-) (Modulation (+)、 Modulation (-))	将颤音和其他效果用于键盘上演奏的音符。
	Tuning	决定选定键盘声部的音高。
	Octave	以八度为单位决定选定键盘声部的音高范围。
	PitchBend	可以使用分配此功能的控制器向上或向下对音符进行弯音。在此画面底部可以为每个键盘声部打开或关闭此功能，并进行下列设置。 <ul style="list-style-type: none"> • Pitch Bend Range (Left, Right1-3)：决定受移动控制器影响的各键盘声部的弯音范围。范围从“0”至“12”，每步对应一个半音。此功能的设置在所有相关控制器之间共享。 <p>注 如果将此功能分配给多个控制器，上一次操作的结果将生效。</p>
	PBRange (Pitch Bend Range)	决定选定键盘声部的弯音范围 (第140页)。
	PortaTime (Portamento Time)	决定选定键盘声部的滑音时间 (第41页)。
	VelPTSens (Vel. Sens. for Portamento Time)	控制各键盘声部的滑音时间力度的力度灵敏度。有关详细说明，请参见第51页。
	FMDetune (FM Voice Detune)	控制FM音色的微调。有关详细说明，请参见第54页。
	FMSpread (FM Voice Spread)	控制FM音色的传播。有关详细说明，请参见第54页。
Harmony/ Arpeggio	HrmArpVol (Kbd Harmony/ Arpeggio Volume)	调整键盘和声或琶音功能的音量。
	ArpVel (Arpeggio Velocity)	调整琶音各音符的力度。实时控制视图中显示的值以每种琶音类型默认值的百分比表示。
	ArpGateT (Arpeggio Gate Time)	调整各音符琶音的长度。实时控制视图中显示的值以每种琶音类型默认值的百分比表示。
	ArpUnitM (Arpeggio Unit Multiply)	调整琶音的速度。实时控制视图中显示的值以每种琶音类型默认值的百分比表示。
Style	AmbiDepth (Ambience Depth)	控制伴奏型播放节奏声部的湿/干平衡。
	DynCtrl (Dynamics Control)	控制伴奏型播放的动态。不仅改变伴奏型播放的音量，还将更改强度。
	RtgRate (Style Retrigger Rate)	调整伴奏型触发的长度。在实时控制视图中显示为1、2、4、8、16或32，表示音符长度。当前伴奏型的第一声部以指定长度反复。
	RtgOnOff (Style Retrigger On/Off)	打开/关闭伴奏型触发功能。设置为打开时，演奏和弦将反复当前伴奏型第一声部的指定长度。 <p>注 伴奏型触发功能只能应用到伴奏型的主乐段。</p>
	RtgOff&Rt (Style Retrigger On/ Off & Rate)	打开/关闭伴奏型触发功能并调整长度。转动旋钮到最左关闭功能，向右转动可以打开并减少长度。

类别	功能	说明
Style	StyMuteA (Style Track Mute A)	打开/关闭伴奏型通道的播放。 转动旋钮到最左位置 (或移动滑杆到底部) 可以仅打开节奏2通道, 其它通道会关闭。从此位置顺时针转动旋钮 (或向上移动滑杆), 旋钮向着最右位置转动 (或滑杆到达顶部位置) 过程中, 通道会按照节奏1、贝司、和弦1、和弦2、音垫、乐句1、乐句2和所有通道的顺序打开。
	StyMuteB (Style Track Mute B)	打开/关闭伴奏型通道的播放。 转动旋钮到最左位置 (或移动滑杆到底部) 可以仅打开和弦1通道, 其它通道会关闭。从此位置顺时针转动旋钮 (或向上移动滑杆), 旋钮向着最右位置转动 (或滑杆到达顶部位置) 过程中, 通道会按照和弦2、音垫、贝司、乐句1、乐句2、节奏1、节奏2和所有通道的顺序打开。
Mic	VHBalance (VH Harmony Balance)	设置主唱和人声和声的声音平衡。有关详细说明, 请参见第124页的和声“Balance”(平衡)。
	VHEffect (VH Effect To Lead)	调整应用到主唱音符的人声和声效果深度。
Overall	Tempo (Master Tempo)	更改当前选定伴奏型或乐曲的速度。根据所选伴奏型/乐曲的不同, 可用的速度范围也有所不同。
	--- (No Assign)	未分配功能。

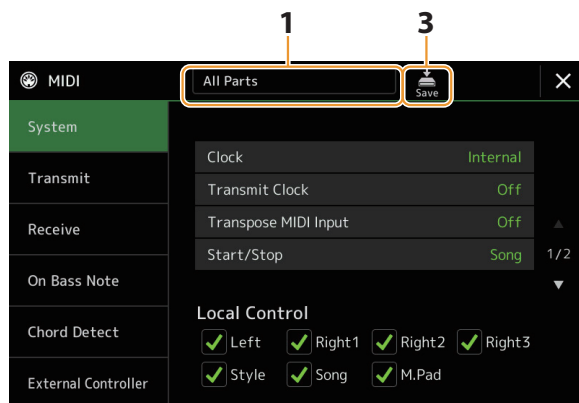
章节目录

MIDI设置的基本步骤.....	149
System (系统) ——MIDI系统设置	151
Transmit (传送) ——MIDI发送通道设置	152
Receive (接收) ——MIDI接收通道设置	153
On Bass Note (低音音符) ——通过MIDI设置伴奏型播放的贝司音符	154
Chord Detect (和弦侦测) ——通过MIDI设置用于伴奏型播放的和弦.....	154
External Controller (外接控制) ——MIDI控制器设置	155
• 响应连续值输入的功能	156
• 响应开/关输入的功能.....	157

MIDI设置的基本步骤

在本章节中，可以对乐器进行MIDI相关的设置。本乐器提供一套10个预编制的模板，利用它们可以立即方便地配置好乐器，以满足具体的MIDI应用或外接设备。

可以编辑预编制的模板，并作为原创模板保存为文件。此外，也可以存储用于注册存储的模板，方便日后调用。可以通过[MENU] (菜单) → [MIDI]调出操作画面。



1 触摸方框（显示在画面顶部），然后选择一个预编制的MIDI模板。

如果已经创建原创MIDI模板并保存为文件（在以下步骤2和步骤3中），也可以从用户标签页中选择该模板。有关预编制的MIDI模板的详细说明，请参见第150页。

2 如有需要, 在相关设置显示中根据步骤1选择的MIDI模板编辑MIDI参数。

画面	说明	页码
System (系统)	用于设置MIDI系统相关参数。	151
Transmit (传送)	用于设置MIDI发送相关参数。	152
Receive (接收)	用于设置MIDI接收相关参数。	153
On Bass Note (低音音符)	用于选择MIDI通道, 通过通道, 外接MIDI数据将用于侦测伴奏型播放的贝司音符。	154
Chord Detect (和弦侦测)	用于选择MIDI通道, 通过通道, 外接MIDI数据将用于侦测伴奏型播放的和弦类型。	154
External Controller (外接控制)	用于选择分配到相连MIDI控制器的功能。	155

3 在各画面完成编辑后, 触摸 (保存) 可将MIDI设置保存为原创MIDI模板。

■ 预编制的MIDI模板

All Parts (所有声部)	传输所有键盘声部 (Right 1-3、Left), 但不传输乐曲声部。
Keyboard & Style (键盘&伴奏型)	基本与上面的“ All Parts ”相同, 仅是对键盘声部的定义不同。右手声部作为“ Upper ”而不是主声部和重叠声部, 而左手声部作为“ Lower ”。
Master Keyboard1、2 (主键盘1、2)	使用此设置, 可将本乐器作为“主控”键盘使用, 用来演奏和控制外接的一个或多个音源或其它设备 (例如计算机/音序器)。主键盘1传输AT (触后) 信息, 主键盘2不传输 (第152页)。
Clock External A (外部时钟A)	播放或录制 (乐曲、伴奏型等) 可通过MIDI A端口而不是乐器的内部时钟与外部MIDI时钟同步。当希望通过相连MIDI设备控制速度 (同步) 时, 应使用此模板。
MIDI Accordion 1-4 (MIDI手风琴1-4)	MIDI手风琴可以传输MIDI数据, 并且可用手风琴键盘和贝司/和弦按钮播放外接音源。这些模板可用于控制MIDI手风琴的键盘演奏和伴奏型播放。根据不同的接收设置 (1-4), 选择与MIDI手风琴匹配的模板。
MIDI Pedal1 (MIDI踏板1)	MIDI踏板单元允许用脚播放外接音源 (尤其便于播放单音符的贝司声部)。本模板可以让您用MIDI踏板播放/控制伴奏型播放的和弦根音。
MIDI Pedal2 (MIDI踏板2)	本模板可以让您用MIDI踏板播放伴奏型播放的贝司声部。
MIDI OFF (MIDI关闭)	既不发送MIDI信号, 也不接收MIDI信号。

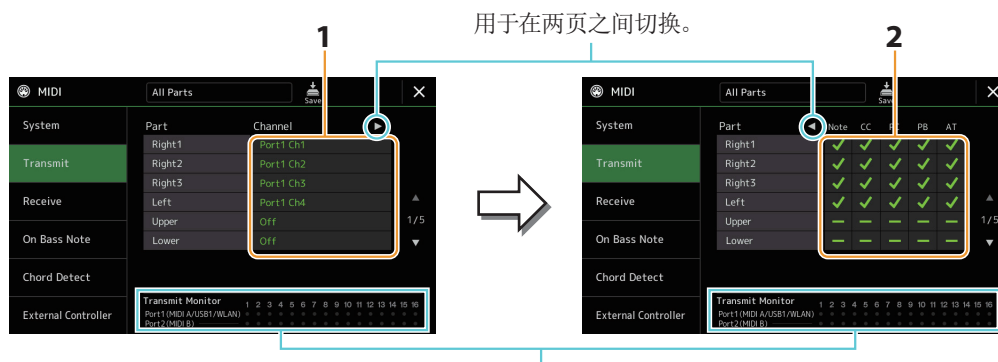
System (系统) ——MIDI系统设置

当第150页的步骤2中选择“System”画面,采用此处的说明。

Clock (时钟)	<p>决定本乐器是由其本身的内部时钟 (“Internal”) 控制,还是由从外接设备接收到的MIDI时钟 (“MIDI A”、“MIDI B”、“USB1”、“USB2”和“Wireless LAN”) 控制。“Internal”是标准的时钟设置,当单独使用乐器时或作为主控键盘控制其它设备时使用。当把本乐器和外接音序器、MIDI计算机或其它MIDI设备一起使用时,并且要和这些设备同步,将此参数设置为适当的设置:“MIDI A”、“MIDI B”、“USB1”、“USB2”或“Wireless LAN”。在这种情况下,务必正确连接外接设备(例如连接到本乐器的MIDI IN端口),并正确传输MIDI时钟信号。当设置为外接设备 (“MIDI A”、“MIDI B”、“USB1”、“USB2”或“Wireless LAN”) 控制时,速度画面上的速度显示为“EXT.”。</p> <p>注 如果时钟设置为“Internal”以外的值,无法通过本乐器上的按钮控制伴奏型、乐曲、节拍器和速度。</p> <p>注 仅当包含无线LAN功能时,才会显示“Wireless LAN”。根据所在地区的不同,无线LAN适配器可能不包含在产品包装内。</p>	
Transmit Clock (传送时钟)	<p>打开或关闭MIDI时钟 (F8) 传输。当此参数设置为“Off”时,不传输MIDI时钟或开始/停止数据,即使正在播放乐曲或伴奏型。</p>	
Transpose MIDI Input (移调MIDI输入)	<p>决定是否将乐器的移调设置应用于通过MIDI从外接设备接收到的音符事件。</p>	
Start/Stop (开始/停止)	<p>决定接收到的开始 (FA) 和停止 (FC) 信息是否应用于乐曲或伴奏型的播放。</p>	
Local Control (本地控制)	<p>打开或关闭各声部的本机控制。本机控制设置为“On”时,键盘控制其内置(本机)音源,这种控制可使内部音色直接通过键盘播放。如果设置为“Off”,键盘和控制器在内部与乐器音源的连接断开,当演奏键盘或使用控制器时,没有声音输出。例如,允许使用外接MIDI音序器播放乐器的内部音色,用乐器键盘将音符录制到外接音序器上,以及播放外接音源。</p>	
System Exclusive Message (系统专用信息)	Transmit	<p>决定MIDI系统专有信息从乐器发送 (On) 或不发送 (Off)。</p>
	Receive	<p>决定MIDI系统专有信息被乐器识别 (On) 或不识别 (Off)。</p>
Chord System Exclusive Message (和弦系统专用信息)	Transmit	<p>决定MIDI和弦专有数据 (和弦侦测、根音和类型) 从乐器发送 (On) 或不发送 (Off)。</p>
	Receive	<p>决定MIDI和弦专有数据 (和弦侦测、根音和类型) 被乐器识别 (On) 或不识别 (Off)。</p>

Transmit (传送) ——MIDI发送通道设置

当第150页的步骤2中选择了“Transmit”画面，采用此处的说明。决定当MIDI数据从乐器发送时，每个声部使用哪个MIDI通道。



每当通道发送数据时，对应于每个通道 (1-16) 的点短暂闪烁。

1 为各声部选择用于发送相应声部MIDI数据的MIDI发送通道。

除以下两个声部外，声部的配置与使用说明书中已说明的内容相同。

- **Upper:** 在键盘音色分割点右侧 (RIGHT 1、2和3) 演奏的键盘声部。
- **Lower:** 在键盘音色分割点左侧演奏的键盘声部。不受[ACMP] (伴奏) 按钮的开/关状态的影响。

注

如果用一个通道发送几个不同声部的MIDI信息，发送的MIDI信息将合并为一个通道——可能会出现意外的声音，并有可能导致外接设备的短暂停顿。

注

即使正确地设置了乐曲通道1-16，预设乐曲也不能发送。

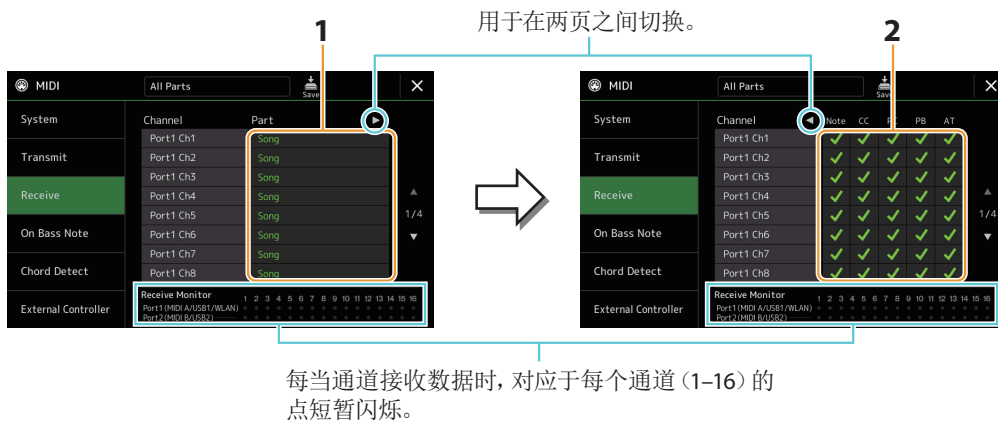
2 触摸[▶]调出另一个页面，然后选择各声部要发送的MIDI信息。

在Transmit/Receive画面，可以设置下列MIDI信息。

- **Note (音符事件)** 第96页
- **CC (Control Change)** 第96页
- **PC (Program Change)** 第96页
- **PB (Pitch Bend)** 第96页
- **AT (After Touch)** 第96页

Receive (接收) ——MIDI接收通道设置

当第150页的步骤2中选择了“Receive”画面，采用此处的说明。决定当MIDI数据被乐器识别时，每个MIDI通道使用哪个声部。



1 为各通道选择用于处理来自外接MIDI设备相应通道MIDI数据的声部。

当通过USB连接时，乐器可以处理32通道（16通道 × 2端口）的MIDI数据。

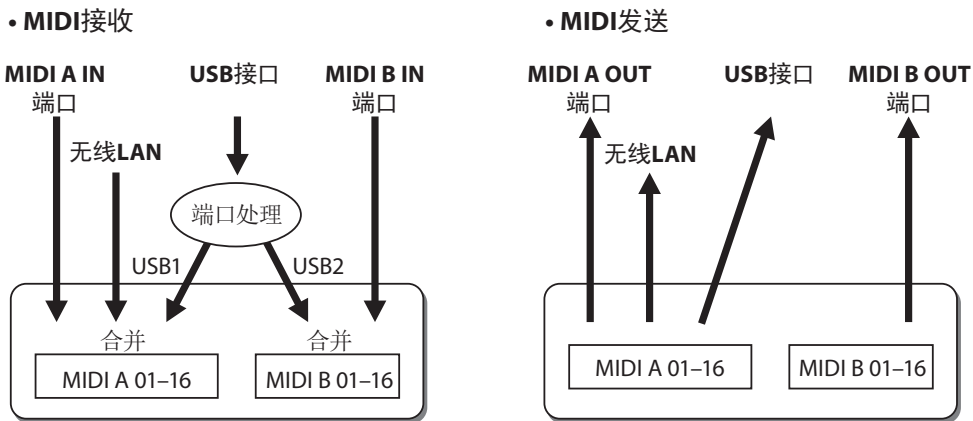
除以下两个声部外，声部的配置与使用说明书中已说明的内容相同。

- **Keyboard:** 接收的音符信息将控制本乐器的键盘演奏。
- **Extra Part 1-5:** 这五个声部专门保留用于接收并播放MIDI数据。一般情况下，这些声部不能被乐器使用。

2 触摸[▶]调出另一个页面，然后选择各通道要接收的MIDI信息。

通过USB端口、无线LAN和MIDI端口的MIDI发送/接收

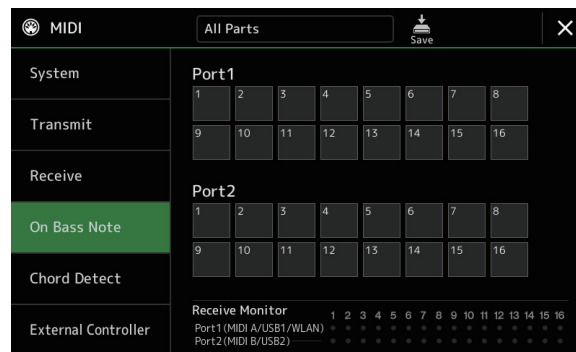
MIDI端口、无线LAN和[USB TO HOST]端口可以发送/接收32通道（16通道 × 2端口）的MIDI信息，它们之间的关系如下所示：



注
根据所在地区的不同，无线LAN适配器可能不包含在产品包装内。

On Bass Note (低音音符) ——通过MIDI设置伴奏型播放的贝司音符

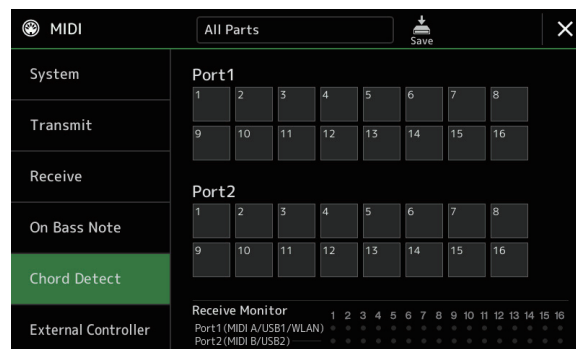
当第150页的步骤2中选择了“On Bass Note”画面，采用此处的说明。此处的设置可以根据MIDI接收到的音符信息，决定伴奏型播放的贝司音符。设置为打开的通道接收到的音符开关信息，将作为伴奏型播放的贝司音符识别。无论[ACMP]（伴奏）的状态如何，也无论分割点设置在何处，都将侦测贝司音符。当多个通道同时设置为“On”时，将这些通道接收的MIDI数据合并，从合并的结果中侦测贝司音符。



触摸所需通道编号以输入勾选。再次触摸同一位置可删除勾选。

Chord Detect (和弦侦测) ——通过MIDI设置用于伴奏型播放的和弦

当第150页的步骤2中选择了“Chord Detect”画面，采用此处的说明。此处的设置可以根据MIDI接收到的音符信息，决定伴奏型播放的和弦类型。设置为打开的通道接收到的音符开关信息，将作为伴奏型播放的和弦侦测音符识别。侦测的和弦取决于指法类型。无论[ACMP]（伴奏）的状态如何，也无论分割点设置在何处，都将侦测和弦类型。当多个通道同时设置为“On”时，将这些通道接收的MIDI数据合并，从合并的结果中侦测和弦类型。



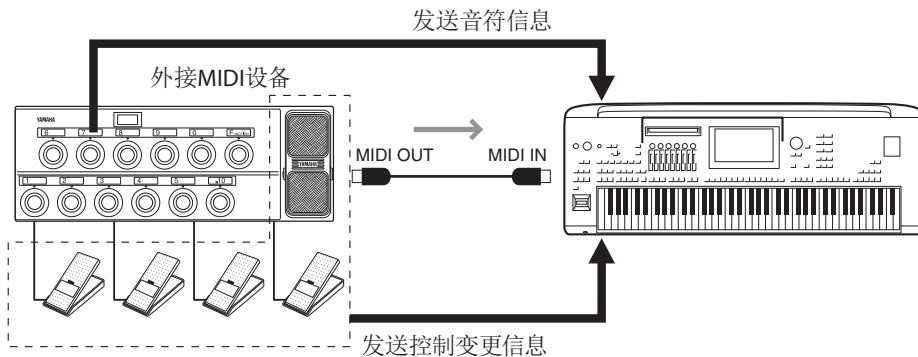
触摸所需通道编号以输入勾选。再次触摸同一位置可删除勾选。

External Controller (外接控制) ——MIDI控制器设置

当第150页的步骤2中选择了“External Controller”画面，采用此处的说明。

通过将合适的外接MIDI设备（如MIDI踏板控制器、计算机、音序器或主键盘）连接到Genos2，可以通过设备上的MIDI信息（控制变更信息 and 音符开关信息）便捷地控制各种操作和功能，用于在现场演奏时更改设置和控制声音。可以为各信息分配不同的功能。

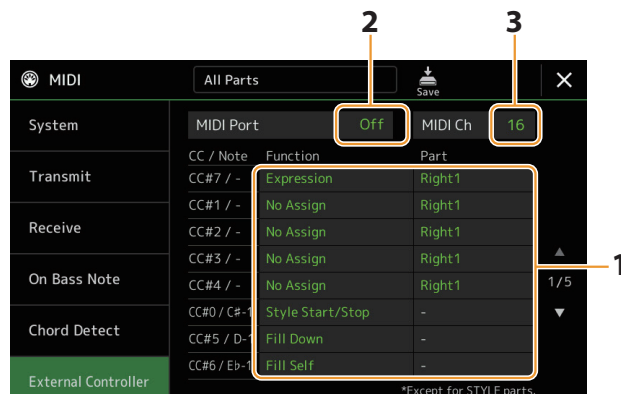
请确保在此画面中设置合适的MIDI端口和通道，以便通过外接MIDI设备控制。



12

MIDI设置

1 选择分配到各控制变更编号或音符编号的功能。



在此画面中，可进行两种类型的设置（如下）：

• CC#7、1、2、3、4

MIDI设备向Genos2发送控制变更信息，Genos2决定如何响应（或改变哪个参数）该控制变更编号。也可以选择应用了分配效果的声部。

• 其他项目（例如，CC#0/C#-1）

MIDI设备向Genos2发送音符开关信息，Genos2决定如何响应（或执行哪个功能）该音符编号。

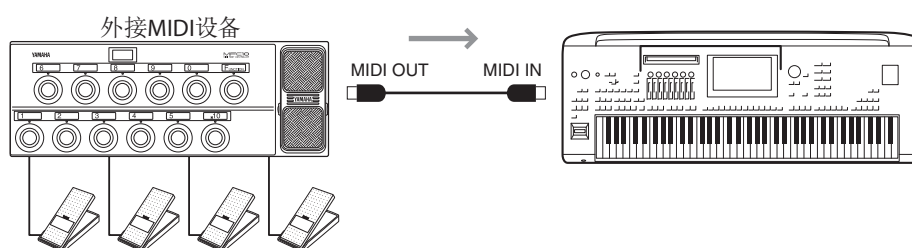
也可以通过发送与画面中显示的音符编号相对应的控制变更编号来执行相同的功能。例如，控制变更编号0对应音符编号C#-1。控制变更编号0-63被视为关闭，64-127被视为打开。

有关哪些功能可以被分配，请参见第156-158页。

2 选择与外接MIDI设备通信时所用的MIDI端口。

3 选择与外接MIDI设备通信时所用的MIDI通道。

4 根据上述设置,使用MIDI线缆将外接MIDI设备的MIDI OUT端口连接到Genos2的MIDI IN端口。



5 在外接MIDI设备上进行必要的设置。

6 操作外接MIDI设备,确认是否可以按照步骤4中的设置从外接MIDI设备正确控制Genos2。

切记,外接控制器画面中的以下两个设置不是用于保存到外接MIDI设备,而是作为MIDI模板(第150页)保存到Genos2。

- 音符编号/Genos2功能分配配对
- 控制变更编号/Genos2参数变更分配配对

响应连续值输入的功能

这些功能可应用于选定的键盘声部 (Right 1-3、Left) 或伴奏型声部。

注

带有“*”的功能对伴奏型声部无效。

No Assign	未分配功能。
Modulation	发送调制信息 (CC#1)。
Breath Controller*	发送呼吸控制器信息 (CC#2)。
Foot Controller*	发送踏板控制器信息 (CC#4)。
Portamento Time*	发送滑音时间信息 (CC#5)。
Volume	发送音量信息 (CC#7)。
Pan	发送声像信息 (CC#10)。
Expression	发送表情信息 (CC#11)。
Sustain*	发送延音信息 (CC#64)。
Portamento Switch*	发送滑音开关信息 (CC#65)。
Soft*	发送柔音信息 (CC#67)。
Resonance	发送共振信息 (CC#71)。
Release Time	发送释音时间信息 (CC#72)。
Attack Time	发送起音信息 (CC#73)。
Cutoff	发送截频信息 (CC#74)。
Reverb Send	发送混响信息 (CC#91)。
Chorus Send	发送合唱信息 (CC#93)。

响应开/关输入的功能

No Assign	未分配功能。
Sustain	为键盘声部发送延音开/关信息。
Sostenuto	为键盘声部发送选择性延音开/关信息。
Soft	为键盘声部发送柔音开/关信息。
Portamento	为键盘声部发送滑音开/关信息。
Modulation (Alt) Right 1-3、 Left	将调制效果应用到声部，每条开/关信息交替打开/关闭这些声部中的效果（波形）。
Articulation 1/2/3 Right 1-3、 Left	将超清晰1、2或3效果应用到声部。
Effect Right 1-3、Left、Mic	打开/关闭应用到声部的插入效果。
Kbd Harmony/Arpeggio On/ Off	与[HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮功能相同。
VH Harmony On/Off	切换人声和声画面中“Harmony”的开关状态（第123页）。
VH Effect On/Off	切换人声和声画面中“Effect”的开关状态（第125页）。
Talk	与[TALK]（语音讲话）按钮功能相同。
Score Page +、-	当乐曲停止播放时，用于将乐谱翻到上一页/下一页（一次一页）。
Lyrics Page +、-	当乐曲停止播放时，用于将歌词翻到上一页/下一页（一次一页）。
Text Viewer Page +、-	将文本翻到上一页/下一页（一次一页）。
Song A Play/Pause	与乐曲A的[▶/■]（播放/暂停）按钮相同。
Song B Play/Pause	与乐曲B的[▶/■]（播放/暂停）按钮相同。
Style Start/Stop	与STYLE CONTROL [START/STOP]（伴奏型控制 开始/停止）按钮功能相同。
Tap Tempo	与[TAP TEMPO]（击拍定速）按钮功能相同。
Synchro Start	与[SYNC START]（同步开始）按钮功能相同。
Synchro Stop	与[SYNC STOP]（同步停止）按钮功能相同。
Intro 1-3	与INTRO（前奏）[I]-[III]按钮功能相同。
Main A-D	与MAIN VARIATION（主奏）[A]-[D]按钮功能相同。
Fill Down	播放一个插入乐段，并立即自动切换到当前乐段左边的主奏乐段。
Fill Self	播放一个插入乐段。
Fill Break	播放一个断奏乐段。
Fill Up	播放一个插入乐段，并立即自动切换到当前乐段右边的主奏乐段。
Ending 1-3	与[ENDING/rit.（尾声/渐慢）][I]-[III]按钮功能相同。
Fade In/Out	打开/关闭伴奏型/MDI乐曲播放的淡入/淡出功能。
Fingered/Fingered On Bass	交替在“Fingered”和“Fingered On Bass”模式之间切换（第9页）。
Bass Hold	即使在伴奏型播放过程中更改和弦，伴奏型的贝司音符也将保持。
Percussion 1-3	播放打击乐器。
Right 1-3、Left Part On/Off	与PART ON/OFF（声部 开/关）按钮功能相同。
One Touch Setting +、-	选择下一个或上一个单触设定编号。

One Touch Setting 1-4	与ONE TOUCH SETTING（单触设定）[1]-[4]按钮功能相同。
Regist Sequence +、-	前进或后退注册序列。
Regist 1-10	与REGISTRATION MEMORY（注册存储）[1]-[10]按钮功能相同。
Transpose +、-	与TRANSPOSE（移调）[+]、[-]按钮功能相同。
Multi Pad 1-4、Stop	与MULTI PAD CONTROL（多功能音垫控制）[1]-[4]和[STOP]（停止）按钮功能相同。
Song Control SP 1-4、Loop	与乐器播放器画面的乐曲位置标记[1]-[4]和[Loop]（循环）功能相同。

章节目录

无线LAN设置	159
• Infrastructure Mode (基础结构模式)	159
• Access Point Mode (AP模式)	160
进行时间设置	161

无线LAN设置

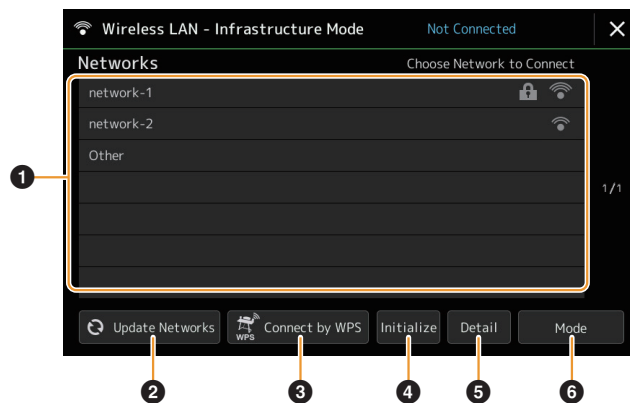
无线LAN功能由所在地区决定，可通过[MENU] (菜单) → [Wireless LAN] (无线LAN) 调出设置画面。通过设置无线LAN，可以在无线网络环境下将Genos2连接至智能设备。更多通用操作指南，请参见网站上的“iPhone/iPad Connection Manual” (iPhone/iPad连接说明书)。本章节仅包含Genos2特有的操作。兼容的智能设备以及应用工具的信息，请访问下列网址：

<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

须知

请勿将本产品直接连接到公共Wi-Fi和/或互联网服务。只能将本产品连接至具有强大密码保护的路由器。有关理想的安全实践，请咨询路由器制造商。

Infrastructure Mode (基础结构模式)



1	Networks (可用网络)	<p>连接到画面中列出的一个网络： 从画面的网络列表中选择需要的网络。对于带有锁图标的网络 (🔒)，需要输入密码并触摸 [Connect] (连接)；对于不带锁图标的网络，只需选择即可连接至网络。</p> <p>手动设置： 触摸显示在列表最后的[Other] (其它) 调出手动设置画面，用于进行SSID、安全和密码设置。输入后，触摸手动设置画面中的[Connect] (连接) 以连接到网络。</p>
2	Update Networks (更新网络列表)	更新画面中的网络列表。

③	Connect by WPS (通过WPS连接)	通过WPS将乐器连接至网络。触摸此处后，在显示的窗口中触摸[Yes]（是），在两分钟内按下所需无线LAN接入点的WPS按钮。 注 请确保您的接入点支持WPS。关于接入点设置的确认和更改，请参见接入点的说明书。
④	Initialize（初始化）	将连接设置初始化至出厂状态。
⑤	Detail（详情）	用于设置详细参数，如静态IP地址。设置后，触摸[OK]。
⑥	Mode（模式）	更换至接入点模式。

当连接成功后，画面顶部将显示“Connected”（已连接），根据信号强度，将显示下列图标之一。

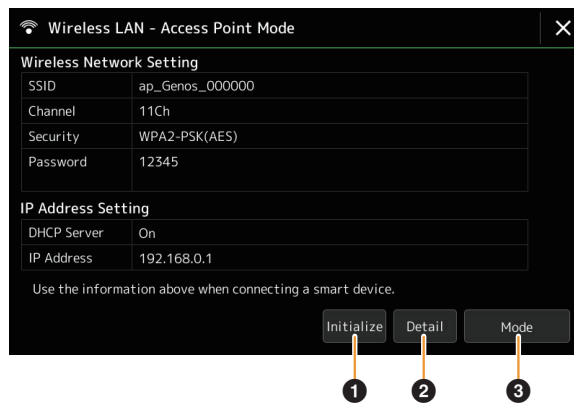


当Genos2处于基础设施模式并设置网络时，仅在以下情况，无线LAN自动重新连接。

- 打开乐器时
- 显示无线LAN画面时
- 显示时间画面时

如果连接断开，通过[MENU]（菜单）→ [Wireless LAN]（无线LAN）调出无线LAN画面。

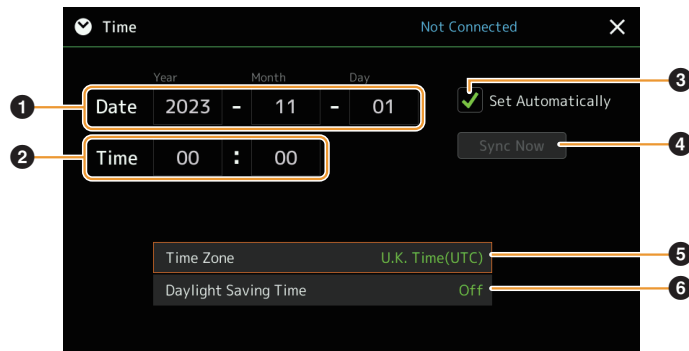
Access Point Mode（AP模式）



①	Initialize (初始化)	将连接设置初始化至出厂状态。
②	Detail（详情）	设置详细参数。 • 1/3 page: 设置SSID、安全、密码和通道。 • 2/3 page: 设置IP地址和其他相关参数。 • 3/3 page: 输入主机名称或MAC地址等。
③	Mode（模式）	切换至基础设施模式。

进行时间设置

可以在通过[MENU] (菜单) → [Time] (时间) 调出的画面上设置日期和时间。时间显示在主画面的右上角。



①	Date (日期)	设置日期。
②	Time (时间)	设置时间。
③	Set Automatically (自动设定)	如果在此输入勾选, 当乐器连接到网络时, 自动设置日期和时间。只有当包含无线LAN功能并且无线LAN模式设置为基础设施模式 (第159页) 时, 此选项可用。
④	Sync Now (立即同步)	立即开始时间同步。仅当联机时可用。
⑤	Time Zone (时区)	选择时区。
⑥	Daylight Saving Time (夏令时)	打开或关闭夏令时。

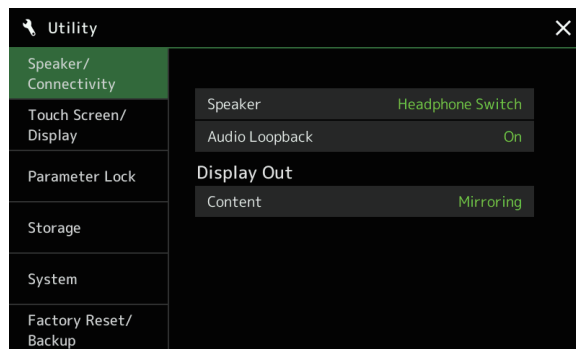
当Genos2处于基础设施模式 (在无线LAN设置中) 时, 连接状态显示在画面顶部, 与无线LAN画面中的连接状态相同。

章节目录

Speaker/Connectivity (扬声器/外部连接)	162
Touch Screen/Display (触屏/显示屏)	163
Parameter Lock (参数锁定)	163
Storage (存储) —— 格式化驱动器	163
System (系统)	164
Factory Reset/Backup (恢复出厂设置/数据备份)	165
• Factory Reset (恢复出厂设置) —— 恢复出厂预编设置	165
• Backup/Restore (数据备份/恢复) —— 将所有数据和设置作为单个文件保存和调用	165
• 设置文件 —— 保存和载入	166

本章节涵盖会影响整个乐器的总体设置以及其它针对特定功能的详细设置。也会介绍数据复位功能和存储介质控制，如磁盘格式化。

可以通过[MENU] (菜单) → [Utility] (实用工具) 调出操作画面。



Speaker/Connectivity (扬声器/外部连接)

Speaker (扬声器)	<p>决定如何将声音输出到连接的可选GNS-MS01音箱。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Headphone Switch: 通常为扬声器发声，如果将耳机插入[PHONES] (耳机) 插孔，扬声器的声音被切断。 • On: 扬声器声音始终打开。 • Off: 扬声器声音关闭。只能通过耳机或连接至AUX OUT (辅助输出) 插孔的外接设备聆听乐器的声音。
Audio Loopback	<p>决定在乐器上演奏时，来自[USB TO HOST]端口的音频声音输入是否返回至计算机。如果只要输出乐器的演奏声至计算机，将参数设置为“Off”。</p>
Display Out (外接显示器)	<p>Content (显示内容)</p> <p>决定连接时通过USB显示屏适配器的输出内容。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lyrics/Text: 不管本乐器上当前调出的画面如何，仅输出乐曲的歌词和文本文件 (最近一次使用)。 • Mirroring: 输出本乐器上当前显示的内容。 <p>注 本乐器未必支持所有的商用USB显示屏适配器。有关兼容的USB显示屏适配器列表，请参见下列网站： https://download.yamaha.com/</p>

Touch Screen/Display (触屏/显示屏)

Touch Screen (触屏)	Sound (提示音)	决定触摸画面是否会触发嘀嗒声。
	Calibration (校准)	当显示屏没有正确响应您的触摸时，用于校准显示屏。（通常不需要设置，因为在出厂默认情况下已校准。）触摸此处调出校准画面，然后按顺序触摸加号（+）中央。
Brightness (亮度)	Main Display	调整主画面的亮度。
	Sub Display	可在副画面的亮度组合（两级）和负/正设置之间进行切换。
	Button Lamps	调整按钮指示灯的亮度。
Display (显示屏)	Pop-up Display Time	决定弹出窗口关闭之前所耗用的时间。按下TEMPO（速度）、TRANSPOSE（移调）或UPPER OCTAVE（上八度）等按钮时，显示弹出窗口。当此处选择“Hold”时，显示弹出窗口，直到将其关闭。
	Transition Effect	打开或关闭画面更改时应用的过渡效果。
File Selection (文件选择)	Time Stamp	决定文件的时间戳记是否显示在文件选择画面的用户标签页中。 注 可以在通过[Menu]（菜单）→ [Time]（时间）调出的画面中进行设置。有关详细说明，请参见第161页。
	Dial Operation	决定使用数据轮选择文件时是否立即载入文件。以下是选项。 • Select: 通过选择操作载入文件。 • Move Cursor Only: 按下[ENTER]（输入）按钮前，不会实际载入文件。显示光标，指示当前位置。

Parameter Lock (参数锁定)

此功能用于“锁定”特定参数（效果、分割点等），使其只能通过面板控制进行选择——也就是说，不是通过注册存储、单触设定、播放列表或乐曲和序列数据进行更改。

若要锁定所需参数组，触摸相应的方框以输入勾选。若要解锁参数，再次触摸方框。

注

有关每组包含哪些参数的详细说明，请参见网站上“Data List”（数据列表）中的“Parameter Chart”（参数图表）。

Storage (存储) —— 格式化驱动器

用于执行格式化操作，或确认内部用户驱动器或连接在[USB TO DEVICE]端口上的USB闪存的内存容量（预估值）。

若要格式化内部用户驱动器或相连的USB闪存，触摸设备列表中要格式化的所需驱动器名称，然后触摸[Format]（格式化）。

须知

格式化操作将删除之前存在的所有数据。确保要格式化的用户驱动器或USB闪存不含重要数据。操作时要小心，特别是在连接多个USB闪存时。

System (系统)

Version (版本)	显示本乐器的固件版本。 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。 https://download.yamaha.com/
Hardware ID (硬件ID)	显示本乐器的固件ID。
Licenses (许可证)	触摸此处可以调出软件许可证信息。
Copyright (著作权)	触摸此处可以调出版权信息。
Language (语言)	决定菜单名称和信息显示时使用的语言。触摸此设置可以调出语言列表，然后选择所需设置。
Owner Name (使用者名称)	用来输入您的姓名，会显示在打开的画面（当电源打开时调出）中。触摸此处调出字符输入窗口，然后输入您的姓名。
Auto Power Off (自动关机)	用于设定自动关机功能关闭电源之前需要经过的时间。触摸此处可以调出设置列表，然后选择所需设置。若要禁用自动关机功能，可以在此选择“Disabled”。
Voice Guide (语音导航)	决定当包含Voice Guide（音频）文件的USB闪存正确连接到本乐器时，是否使用Voice Guide（开/关）。
Voice Guide Controller (语音导航控制器)	按住此处设置的控制器，然后按下面板按钮或在画面上触摸项目，可以听到相应的名称（不执行该功能）。
Voice Guide Volume (语音导航音量)	调整Voice Guide的音量。

若要使用Voice Guide，需要从Yamaha网站下载Voice Guide（音频）文件，并保存到USB闪存，然后将其连接到本乐器。有关使用Voice Guide的信息，请参见“Voice Guide Tutorial Manual”（简易文本文件）。
可从网站上获取Voice Guide（音频）文件和Voice Guide Tutorial Manual。

请访问以下链接，选择国家/地区，然后转到“Documents and Data”（文档和数据）页面，用关键字“Genos2”进行搜索：
<https://download.yamaha.com/>

Factory Reset/Backup (恢复出厂设置/数据备份)

Factory Reset (恢复出厂设置) — 恢复出厂预编设置

在第1/2页, 勾选所需参数的方框, 然后触摸[Factory Reset] (恢复到出厂设置) 以初始化勾选的参数设置。

System (系统)	将所有系统设置参数恢复到出厂设置的状态。有关哪些参数属于系统设置的详细说明, 请参见网站上“Data List” (数据列表) 中的“Parameter Chart” (参数图表)。
Registration (注册库)	关闭所有REGISTRATION MEMORY (注册存储) [1]-[10]指示灯, 表示虽然保留了所有注册存储库文件, 但未选择任何库。在此状态下, 可以从当前面板设置创建注册存储设置。
User Effect (用户效果文件)	将包括以下数据的User Effect设置恢复到原始出厂设置。 <ul style="list-style-type: none">• User Effect类型 (第134页)• User Master EQ类型 (第131页)• User Master Compressor类型 (第136页)• User Vocal Harmony/Synth Vocoder类型 (第123、127页)• User麦克风设置 (第120页)
Live Control (实时控制)	将Live Control画面 (第145页) 的所有设置恢复到原始出厂设置。
Favorite (收藏)	将文件选择画面Favorite标签页 (第8页) 的所有伴奏型或音色移除。

Backup/Restore (数据备份/恢复) — 将所有数据和设置作为单个文件保存和调用

在第2/2页, 可以将所有保存在用户驱动器 (除了写保护的乐曲和扩展音色/伴奏型) 中的数据以及本乐器的所有设置以名称为“Genos2.bup”的单个文件形式备份到USB闪存。
调出画面前, 需要在乐器上进行所有所需设置。

触摸[Backup] (备份) 将备份文件保存到USB闪存的根目录。

触摸[Restore] (恢复) 会调出备份文件, 所有数据和设置都会被替换。

如果要包含音频文件, 提前在“Include Audio files”中输入勾选。

注

- 使用USB闪存之前, 确保认真阅读使用说明书上的“连接USB设备”章节。
- 备份或恢复数据时, 乐器下方的[USB TO DEVICE]端口无法使用。

注

- 在文件选择画面将诸如音色、乐曲、伴奏型和注册存储等用户数据单独复制到USB闪存也是一种备份方法。
- 如果用于备份的目标数据总大小超过3.9 GB (不包括音频文件), 则备份功能不可用。如果发生这种情况, 请分别复制项目以备份用户数据。

须知

完成备份/恢复操作可能需要几分钟。请勿在备份或恢复文件时关闭电源。如果在备份或恢复文件时关闭电源, 数据可能丢失或损坏。

设置文件—保存和载入

对于下列项目,可以将用户设置作为单个文件保存至用户驱动器或USB闪存,以便日后调用。如果希望将设置文件保存至USB闪存,请确保提前将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。

注

使用USB闪存之前,确保认真阅读使用说明书上的“连接USB设备”章节。

1 在乐器上进行所需设置,然后调出恢复到出厂设置/备份画面的第2/2页。

2 触摸所需项目的[Save] (保存)。

System (系统)	在诸如“Utility”等不同画面设置的参数可以作为单个系统设置文件来处理。有关哪些参数属于系统设置的详细说明,请参见网站上“Data List”(数据列表)中的“Parameter Chart”(参数图表)。
User Effect (用户效果文件)	包含以下数据的User Effect设置可作为单个文件管理。 <ul style="list-style-type: none">• User Effect类型(第134页)• User Master EQ类型(第131页)• User Master Compressor类型(第136页)• User Vocal Harmony/Synth Vocoder类型(第123、127页)• User麦克风设置(第120页)

3 选择所需目的地保存设置文件,然后触摸[Save here] (保存于此)。

如有需要,指定名称,然后触摸[OK]保存文件。

若要调出设置文件:

触摸所需项目的[Load] (载入),然后选择所需文件。

可以通过选择“Preset”标签页中的设置文件来恢复出厂预编状态。

章节目录

从USB闪存安装扩展包数据	167
将乐器信息文件保存到USB闪存.....	168

安装扩展包，将多种可选音色和伴奏型添加到用户驱动器中的“Expansion”文件夹。本章节介绍向乐器添加新内容时所需的操作。

从USB闪存安装扩展包数据

包含捆绑扩展包（“***.ppi”或“***.cpi”）的文件将安装至本乐器，此文件称为“扩展包安装文件”。仅扩展包安装文件可安装至本乐器。如果需要安装多个扩展包，请在计算机上使用“Yamaha Expansion Manager”软件将安装包捆绑在一起。有关如何使用软件的信息，请参见随附的说明书。

须知

安装完成后，需要重启乐器。请确保事先保存当前已编辑的所有数据，否则数据会丢失。

注

- 如果扩展包已存在，可在以下步骤4中用新的扩展包覆盖。无需提前删除现有数据。
- 扩展包快速安装文件“***.pqi”或“***.cqi”可用于在音色波形容量允许的情况下快速添加数据。在使用“****pqi”或“****cqi”前，需要将“****ppi”或“****cpi”保存到乐器。

- 1 将包含所需安装包文件“***.ppi”、“***.cpi”、“***.pqi”或“***.cqi”的USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
- 2 通过[MENU]（菜单）→ [Expansion]（扩展）调出操作画面。
- 3 触摸[Pack Installation]（扩展包安装）调出文件选择画面。
- 4 选择需要的扩展包安装文件。
- 5 按照画面显示信息的指示进行操作。

将选定的扩展包数据安装到用户驱动器的“Expansion”文件夹中。

注

如果要从乐器中删除扩展包数据，请格式化用户驱动器（第163页）。请注意，这样做将删除用户驱动器中的所有其他数据。

包含扩展音色或伴奏型的乐曲、伴奏型或注册存储

如果扩展包数据不存在于本乐器中，包含任何扩展音色或伴奏型的乐曲、伴奏型或注册存储都无法正确发声或被调出。我们建议您使用扩展音色或伴奏型创建数据（乐曲、伴奏型或注册存储）时记录下扩展包的名称。

将乐器信息文件保存到USB闪存

如果使用“Yamaha Expansion Manager”软件管理扩展包数据，如下所述需要从乐器检索乐器信息文件。有关如何使用软件的信息，请参见随附的说明书。

1 将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。

注

使用USB闪存之前，确保认真阅读使用说明书上的“连接USB设备”章节。

2 通过[MENU]（菜单）→ [Expansion]（扩展）调出操作画面。

3 触摸[Export Instrument Info]（导出乐器信息）。

4 按照画面显示信息的指示进行操作。

这会将乐器信息文件保存到USB闪存的根目录。保存的文件名称为“Genos2_InstrumentInfo.n27”。

章节目录

从计算机访问Genos2的用户驱动器（USB存储模式）	169
选择各声音的输出目的地（线路输出）	170

从计算机访问Genos2的用户驱动器（USB存储模式）

当乐器处于USB存储模式时，波形文件和乐曲文件可以在Genos2的用户驱动器和计算机之间传输。当乐器不处于USB存储模式时，USB连接可用于MIDI控制。USB接口不能直接处理音频信号。

注

USB存储模式可用于Windows 10（32/64位）、11（64位）或Mac OS 10.15/11/12/13。

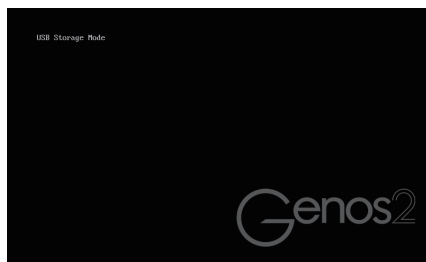
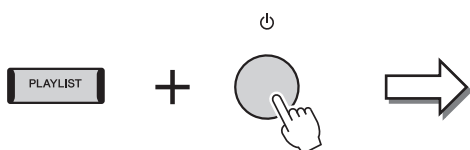
须知

在进入/退出USB存储模式前，执行以下操作。

- 关闭所有的应用程序。
- 如果乐器不处于USB存储模式，请确保未从Genos2传输数据。
- 如果乐器处于USB存储模式，确保没有正在进行的数据读写操作。
- 如果乐器处于USB存储模式，请从Windows任务栏中安全移除Genos2图标。

1 打开计算机电源。

2 在按住[PLAYLIST]（播放列表）按钮的同时打开Genos2的电源以进入USB存储模式。 在USB存储模式下，面板上的SIGNAL指示灯以绿色闪烁。



注

在USB存储模式下无法操作乐器。

3 使用计算机管理Genos2用户驱动器中的文件/文件夹。

须知

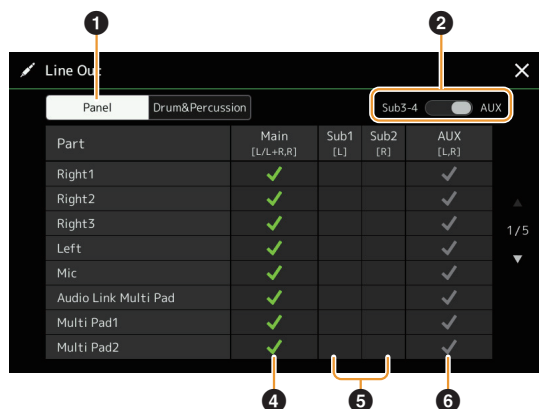
- 通过USB存储模式访问用户驱动器时，请勿重命名、删除或移动现有文件夹。
- 请勿访问AUDIOREC.ROOT文件夹，其中包含录制的音频文件。如果访问该文件夹或者对其做一些更改（移动文件夹或复制一些文件到文件夹等），重要数据会被删除或损坏。

4 若要退出USB存储模式，关闭Genos2的电源。

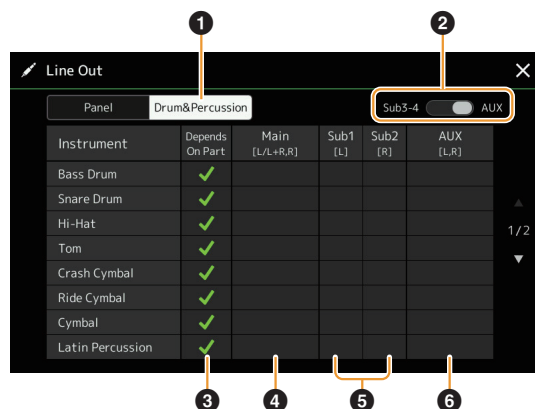
选择各声音的输出目的地（线路输出）

可以将任何想要的声部或鼓/打击乐器的声音分配到任何LINE OUT（线路输出）插孔进行独立输出。
可以通过[MENU]（菜单）→ [Line Out]（线路输出）调出操作画面。

面板页面



鼓和打击乐器页面



❶	Panel, Drum&Percussion (面板、鼓组&打击乐器)	切换显示的页面：面板部分或鼓和打击乐器。
❷	Sub3-4, AUX Out	切换显示的菜单：Sub3-4或AUX Out。实际上也相应切换了LINE OUT SUB 3-4插孔或AUX OUT插孔的作用。
❸	Depends on Part (取决于声部) (仅Drum&Percussion页面)	选中此项后，所选的鼓乐器将通过面板页面上设置的插孔组输出。
❹	Main ([L/L+R, R])	选中此项后，所选声部/鼓乐器将从LINE OUT MAIN插孔、PHONES插孔和可选扬声器输出。
❺	Sub1-Sub4 ([L], [R])	勾选其中一个接口（插孔）时，所选声部/鼓乐器仅从所选SUB插孔输出。 注 只有插入效果和人声和声效果才能应用于SUB插孔的声音输出。系统效果（合唱、混响以及当变量效果设置为“System”时）将不会应用。
❻	AUX Out ([L, R])	勾选“Main”时会自动选中此项。所选声部/鼓乐器将从AUX OUT插孔输出。

索引

- A**
- Access Point Mode..... 160
 - AEM技术..... 38
 - After Touch..... 40, 53
 - Ambience Depth..... 33
 - Ambient Drums..... 37
 - Ambient SFX..... 37
 - Arpeggio..... 41, 46
 - Arpeggio Hold..... 41, 141
 - Arpeggio Quantize..... 41
 - Articulation..... 139
 - Assembly..... 26
 - Assignable..... 138
 - Attack..... 54, 57, 146
 - Audio Loopback..... 162
 - Auto Power Off..... 164
- B**
- Backup..... 165
 - Balance..... 146
 - 伴奏型..... 6
 - 标签（注册存储）..... 117
 - 播放列表..... 118
 - 播放设置（伴奏型）..... 11
 - 播放设置（乐曲）..... 77
 - Bounce（音频多轨录制）..... 107
- C**
- Channel Edit（编辑通道）..... 26
 - 重录..... 83
 - Chord Detect..... 154
 - Chord Looper..... 14, 16, 17
 - Chord Tutor..... 7
 - Chorus..... 135, 146
 - Clock..... 151
 - Compressor..... 136
 - Copy..... 88
 - Copyright..... 164
 - Cutoff..... 54, 129, 146
- D**
- 导出..... 103
 - 导入..... 103
 - Decay..... 54, 146
 - Delete..... 87
 - 电路图..... 137
 - Display..... 163
 - 冻结..... 113
 - Drum Setup..... 32
 - 多功能音垫..... 64
- 多功能音垫创作机..... 64, 66
- 多轨音频文件..... 99, 104
- Dynamics..... 27
- Dynamics Control..... 11
- E**
- Effect..... 62, 133, 135
 - EG（包络发生器）..... 54
 - EQ..... 146
 - EQ（均衡器）..... 130
 - External Controller..... 155
- F**
- 发送通道..... 152
 - Factory Reset..... 165
 - Fade In/Out..... 142
 - 反复播放..... 70
 - Favorite..... 8
 - 分步编辑（MIDI乐曲）..... 89
 - 分步录音（伴奏型）..... 25
 - 分步录制（多功能音垫）..... 66
 - 分步录制（MIDI乐曲）..... 89
 - Filter..... 54, 129
 - FM..... 37, 54
 - Footage..... 57
 - Format..... 163
 - 副音阶..... 43, 45
- G**
- 歌词..... 73
 - Glide..... 140
 - 功能列表..... 4
 - Groove..... 27
 - Guide..... 77
- H**
- Half Bar Fill In..... 142
 - Harmony..... 46
 - 合成声码器..... 127
 - 合奏音色..... 58
 - 合奏音色琴键分配结构..... 59
 - 合奏音色琴键分配类型列表..... 60
 - 合奏音色琴键分配状态列表..... 59
 - 和弦匹配..... 65
 - 和弦指法类型..... 9
 - High Key..... 31
 - Humanize..... 63
 - 混音台..... 129
- I**
- Infrastructure Mode..... 159
- Initial Touch..... 40
- Insertion Effect..... 55, 133, 144
- J**
- 接收通道..... 153
 - 均衡器（EQ）..... 130
- K**
- Key Assign Type..... 58
 - Keyboard Harmony..... 58
 - Keyboard Setting..... 40
 - 扩展包..... 167
 - 扩展包安装文件..... 167
- L**
- Language..... 164
 - Licenses..... 164
 - Live Control..... 145
 - Local Control..... 151
 - 录制（MIDI乐曲）..... 79
- M**
- 麦克风..... 120
 - Master Tune..... 42
 - MEGAEnhancer..... 38
 - MegaVoice..... 37
 - Metronome..... 39
 - 面板设置..... 85
 - Mic Setting..... 120
 - MIDI..... 149
 - MIDI Song..... 69
 - MIDI多功能音垫录制..... 64
 - MIDI多轨录制..... 80
 - MIDI乐曲录制..... 79
 - Mix..... 88
 - Modulation..... 53, 140, 147
 - Mono/Poly..... 140
- N**
- Normal（音频多轨录制）..... 107
 - Normalize..... 104
 - Note Limit..... 31
 - NTR (Note Transposition Rule)..... 29
 - NTT (Note Transposition Table)..... 29
- O**
- Octave..... 41, 147
 - On Bass Note..... 154
 - One Touch Setting..... 142
 - Organ Flutes..... 56
 - OTS Link Timing..... 11
 - Overdub（音频多轨录制）..... 107, 109

