

目录

关于MOXF6/MOXF8各说明书	2	混音模式	114
基本结构	3	补充信息.....	124
功能模块	3	使用旋钮编辑演奏组.....	124
音源模块	4	创建琶音.....	125
A/D输入模块	8	将混音设定存储为混音样板.....	126
音序器模块.....	9	主控模式	128
琶音模块	11	远程模式	133
控制器模块.....	17	工具模式	140
效果器模块.....	18	快速设定	151
内置存储器.....	22	文件模式	153
参考	24	补充信息.....	160
音色模式	25	选择文件/文件夹.....	160
补充信息.....	53	从USB闪存播放SMF（标准MIDI文件）.....	160
音色类别列表.....	53	格式化USB闪存设备.....	161
目的地设定示例.....	53	使用 iOS 应用程序	162
旋钮1-8的功能.....	54	附录	163
演奏组模式.....	55	关于MIDI.....	163
补充信息.....	74		
演奏组类别列表.....	74		
旋钮1-8的功能.....	74		
乐曲模式	76		
补充信息.....	97		
乐曲播放类型.....	97		
乐曲音轨循环—设定示例.....	99		
切入/切出 (Type = punch).....	100		
乐曲作业模式中的基本操作步骤.....	100		
模板模式	101		
补充信息.....	112		
模板播放类型.....	112		
循环录音（模板）.....	113		

关于MOXF6/MOXF8各说明书

本MOXF6/MOXF8合成器附带4本不同的参考指南—使用说明书、参考说明书（本书）、合成器参数说明书及数据列表。使用说明书采用硬拷贝小册子的形式附带在合成器的包装内，而参考说明书、合成器参数说明书和数据列表则以附带CD-ROM中的PDF文档形式提供。

使用说明书（硬拷贝小册子）

介绍如何设定MOXF6/MOXF8以及如何执行基本操作。

此说明书介绍下列操作。

- 在音色模式中进行演奏
- 使用喜欢的音色创建新的演奏组（Performance Creator）
- 在演奏组模式中进行演奏
- 使用麦克风和其他音频设备的声音
- 制作原创乐曲
- 制作自己的模板
- 连接到电脑
- 用作主控键盘（主控模式）
- 进行通用系统设定（工具模式）
- 保存/载入数据（文件模式）
- 安装选购硬件

参考说明书（本PDF文件）

介绍MOXF6/MOXF8的内部设计以及可调节和设定的各种参数。

合成器参数说明书（PDF文件）

介绍用于带有Yamaha AWM2音源的合成器的音色参数、效果器类型、效果器参数以及MIDI信息。请先阅读使用说明书和参考说明书，然后再使用此参数说明书，如有需要，也可多了解一些与Yamaha合成器相关的参数和术语。

数据列表（PDF文件）

提供各种列表，如波形列表、演奏组列表、效果器类型列表、琶音类型列表以及各种参考资料，如MIDI执行表和遥控功能列表。

使用参考说明书

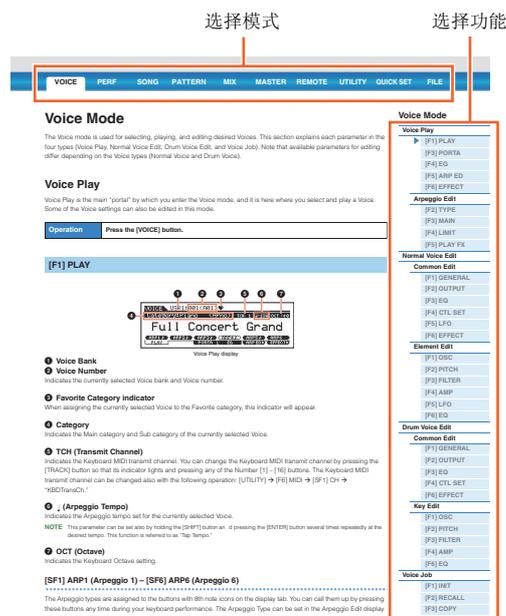
- 使用参考章节各页面上部的模式标签，您可跳到相应模式的参数介绍页面。所选模式各页面右侧显示的列表相当于功能树。通过单击此列表中的所需项目，您可跳到相应功能的介绍页面。
- 您可单击目录或说明文字中的任何页码跳到相应页面。
- 您也可单击主窗口左侧“书签”索引中您想要参考的所需项目和主题，然后跳到相应页面。（如果未显示，则单击“书签”标签打开索引。）
- 如果您想要查找特定主题、功能或特点的信息，请从 Adobe Reader“Edit”菜单中选择“Find”或“Search”，然后输入关键词查找文件中的相关信息位置。

注 可从以下网页上下载最新版本的Adobe® Reader®。
<http://www.adobe.com/products/reader/>

注 根据所使用的Adobe Reader版本而定，菜单项目的名称和位置可能会有所不同。

信息

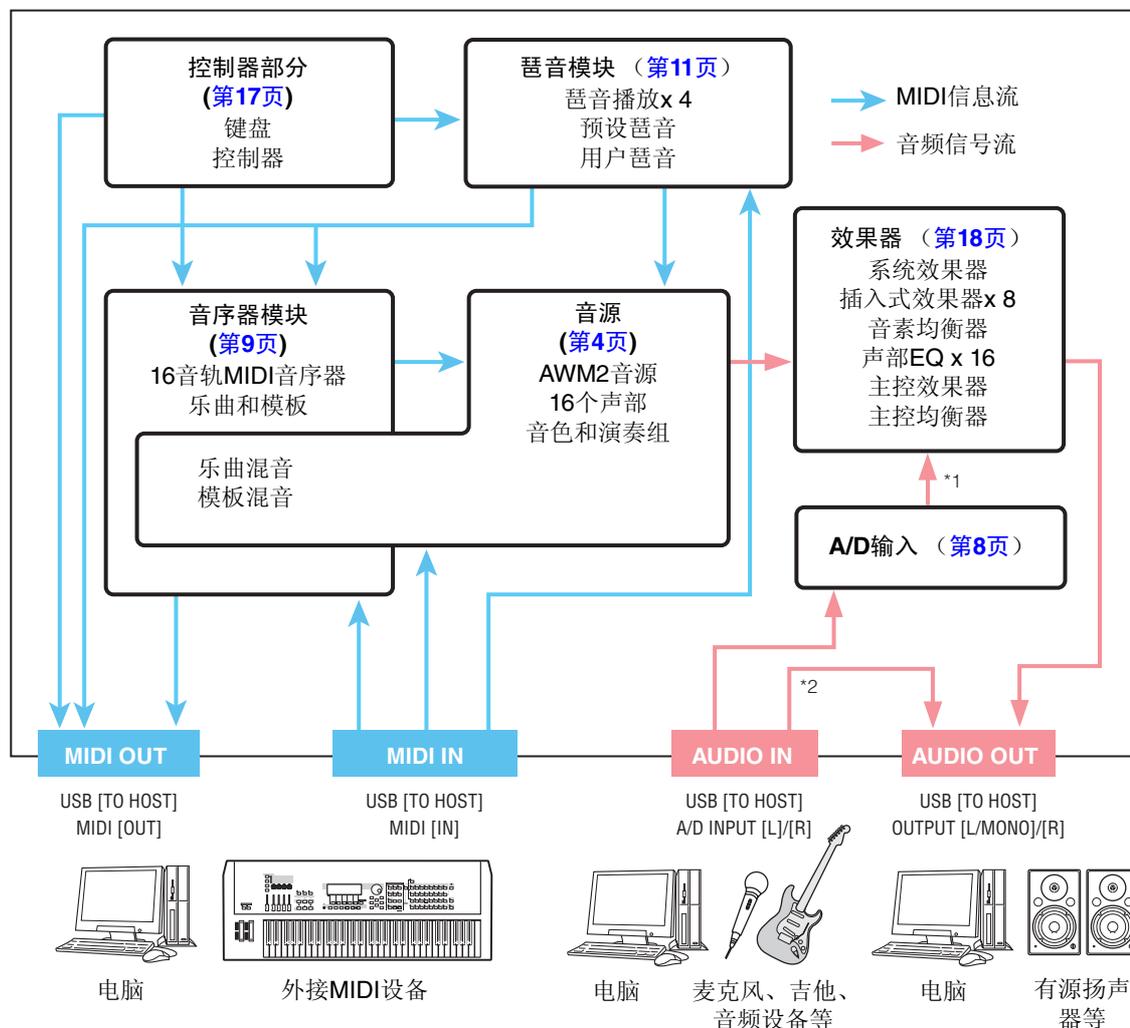
- 本参考说明书中的插图和LCD画面仅用作讲解之用，与实物可能略有不同。
- 其他所有商标的所有权均归其各自所有者所有。



基本结构

功能模块

MOXF6/MOXF8系统由6个主要功能模块组成：音源、A/D输入、音序器、琶音、控制器和效果器。



- *1 根据音频信号连接的设定而定，通过A/D INPUT [L]/[R]插孔输入的信号可能无法发送到系统效果器或主控效果器。
- *2 通过USB [TO HOST]端口输入的音频信号直接输出到OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔，绕过 A/D输入模块和效果器模块。

AWM2 (高级波形记忆2)

本乐器配备有AWM2音源模块。AWM2 (高级波形记忆2) 是一种基于采样波形 (声音素材) 的合成系统，被用在多种 Yamaha 合成器中。为了让音色更为真实，每个 AWM2 音色都使用了真实乐器波形的多种采样。此外，还可使用各种参数，如envelope generator、filter、modulation等。

基本结构

- 功能模块
 - 音源模块
 - A/D输入模块
 - 音序器模块
 - 琶音模块
 - 控制器模块
 - 效果器模块
 - 内置存储器

参考

- 音色模式
- 演奏组模式
- 乐曲模式
- 模板模式
- 混音模式
- 主控模式
- 远程模式
- 工具模式
- 快速设定
- 文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

音源模块

音源模块是响应接收到的MIDI信息实际产生声音的部分，MIDI信息通过MIDI [IN]端口或USB [TO HOST]端口接收自音序器模块、控制器模块、琶音模块和外接MIDI乐器。MIDI信息指定到16个独立的通道内，而本台设备能够同时回放16个独立声部，通过16个MIDI通道。但是，使用独立MIDI“端口”可以突破16通道的限制，每个端口都可支持16通道。本乐器的音源模块可以通过端口1处理MIDI信息。音源部分的结构视模式而定。

音色模式中的音源模块

音色模式中的声部结构

在音色模式中只可识别1个MIDI通道，因为在此模式中只有1个声部。此状态称为“单音色”音源。使用单声部在键盘上弹奏音色。若要对单音色操作（音色和演奏组模式）设定MIDI接收通道，请使用Utility MIDI画面中的“BasicRcvCh”参数（第147页）。在音色模式中，本乐器只能识别MIDI端口1上的数据。

注 如果您想要播放外接MIDI音序器或带有多个MIDI通道的电脑上的乐曲数据，请务必使用乐曲/模板模式（第76页）。

音色

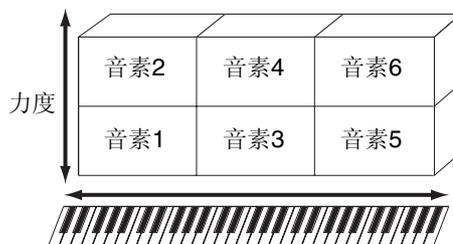
我们将含有可产生特定乐器效果声音元素的程式，称为“音色”。其中，又可以分成2种音色类型：常规音色和鼓音色。常规音色为可以在键盘范围内演奏的乐器音色。每个音色最多由8个音素（常规音色）或73个键（鼓音色）组成。音素或鼓键是音色的基本最小单位。这也就是说，只有1个音色或键就可以产生乐器声。此外，将多个音素组合在一起，常规音色可以产生更真实的声音或各种类型的声音。每个音色都是通过对各音色特有的参数（Element Edit参数/Key Edit参数）和所有音素/键通用的参数（Common Edit参数）进行编辑创建得出的。

注 有关编辑常规音色说明，请参见第30页。有关编辑鼓音色的说明，请参见第47页。

常规音色和鼓音色

常规音色

这是通常在键盘上弹奏的音色，每个琴键采用标准音高。一种常规音色由最多8个音素组成。视音色编辑模式中的设定而定，这些音素同时发声，或不同音素根据音符范围、力度范围和XA（扩展发声）设定发声。下图所示为常规音色示例。由于此处的6个音素的分布横跨键盘音符范围和力度范围，不同音素根据您所弹奏的音符键以及弹奏力度发声。



在力度分布中，当柔和弹奏键盘时，音素1、3和5发声，而当用力弹奏时，音素2、4和6发声。在音符键分布中，音素1和音素2在键盘的低音区域发声，音素3和4在中音区域发声，音素5和6在高音区域发声。在实际使用示例中，一种钢琴音色可由6个不同样本组成。音素1、3和5为柔和弹奏钢琴时的声音，横跨各音符范围，而音素2、4和6为用力弹奏时的声音，横跨各音符范围。实际上，MOXF6/MOXF8要比这更为灵活，因为它最大可使用8个独立音素。

基本结构

功能模块

音源模块

A/D输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

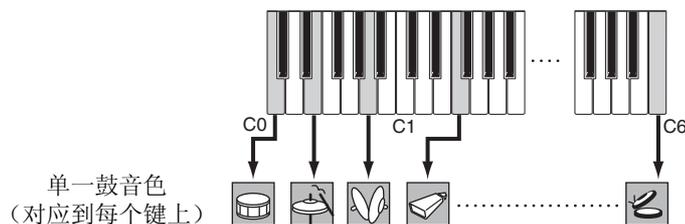
使用iOS应用程序

附录

MIDI

鼓音色

鼓音色是分配到键盘上单个音符键的鼓和打击乐声音。与音素不同，鼓键相当于相应的音符，也就是说，无法改变其范围。每个鼓键上分配了鼓声或打击乐器声。您可通过改变分配到各琴键的鼓声或打击乐器声并编辑pitch和EG等参数的方式来创建各种类型的鼓音色。



扩展发声 (XA)

扩展发声 (XA) 是特殊设计的一种音源系统，可提供更强的演奏灵活性和声音真实性。它可更有效地再现真实声音和自然演奏技术（如连奏和断奏），并在您弹奏时提供其它随机和交替声音变化的独特模式。

真实连奏演奏

传统合成器通过在单声道模式中将前一音符的音量包络延续到下一个音符来再现连奏效果。但是这会产​​生不同于实际原声乐器的不自然声音。MOXF通过​​在连奏时让指定音素发声，让其它音素正常演奏（使用XA Control参数设定“normal”和“legato”）来更精确地再现连奏效果。

逼真的音符键释放音

传统合成器无法充分发出释放原声乐器琴键时所产生的声音。MOXF6/MOXF8通过将某些音素的XA Control参数设定为“keyOffSound”还原出这些特殊的声音。

弹奏各音符键的微妙声音变化

传统合成器通过随机改变音高和/或滤波器来再现此效果。但是，这样会产生电子效果，与原声乐器上的真实声音变化有所不同。MOXF6/MOXF8通过使用XA控制参数设定“waveCycle”和“waveRandom”来更精确地再现这些细微声音变化。

在不同声音中进行切换以再现原声乐器上的自然演奏效果

原声乐器具有其各自的独特特性，只在特定演奏时产生的独特声音。其中包括长笛的花舌或原声吉他上弹奏的泛音。传统合成器（MOTIF XS系列之前的型号）能够通过用力触发等方式来达到上述声音效果。MOXF6/MOXF8通过在弹奏时切换声音（使用ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]按钮和XA Control参数设定“AF1 On”、“AF2 On”和“all AF off”）来再现这些效果。

注 您也可通过传送在外接设备的Utility CTL ASN画面中指定为“AF1”/“AF2”（第146页）的控制变更号来打开或关闭ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]按钮。

弹奏的新声音和新样式

上述多样化功能不仅可有效应用到声学声音，还可应用到合成器和电子声音上。XA功能挖掘了再现真实声音的无限潜力，可实现具有表现力及样式新颖的演奏。

基本结构

功能模块

音源模块

A/D输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

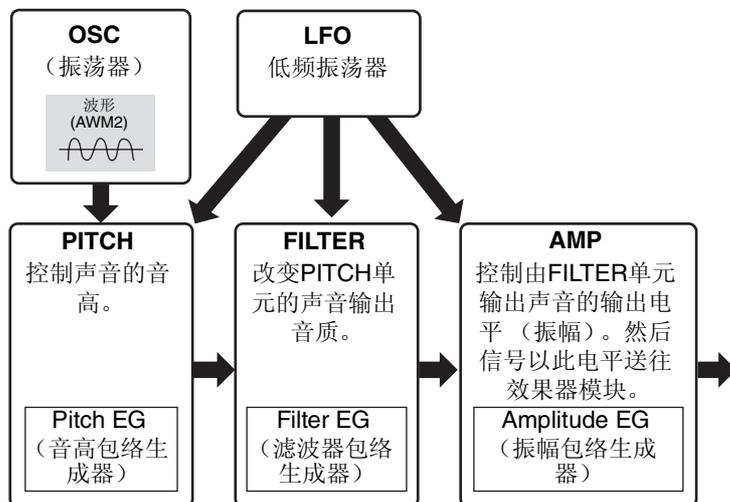
使用iOS应用程序

附录

MIDI

音素和鼓键

音素和鼓键是MOXF6/MOXF8中组成音色的最小“组成元素”；实际上，只有1个音色和1个鼓声琴键可用于创建一种音色。这些声音小单位可由各种传统合成器参数（如 Oscillator、Pitch、Filter、Amplitude和LFO（如下所示））建立、增强和处理。



Oscillator(振荡器)

该单元输出确定基本音高的波形。可以将波形（或基本声音素材）分配到常规音色的每个音素上或鼓音色的每个键位上。在常规音色中，可以设定元素的音符范围（元素发声的键盘范围）以及力度响应（元素发声的音符力度范围）。此外，可设定此单位的XA相关参数。每个波形由样本组成，而这些样本是通过录制实际乐器声音并将其分配到相应键盘和力度设定创建而来。可在Oscillator画面（第38和48页）中设定振荡器相关参数。

Pitch（音高）

该单元控制从振荡器输出的声音（波形）音高。在常规音色下，可以分别调节音素，应用音高升降等。另外，通过设定PEG（音高包络生成器），可以随着时间控制音高变化。可在音色音素编辑中的PITCH画面（第40页）中设定音高相关参数。请注意，可在鼓音色键编辑的PITCH画面（第49页）中设定鼓音色的音高相关参数。

Filter（滤波器）

该单元通过截止声音中部分频率的输出来修改声音输出的音调。另外，通过设定FEG（振幅包络发生器），可以控制截止频率随着时间变化的方式。可在音色音素编辑或鼓音色键编辑的FILTER画面（第41和50页）中设定滤波器相关参数。

Amplitude(振幅)

该单元控制从滤波器部分输出的声音输出电平（振幅）。然后信号按照此电平送往效果器模块。另外，通过设定AEG（振幅包络生成器），可以随着时间变化控制音量改变。可在音色音素编辑或鼓音色键编辑的AMP画面（第43和50页）中设定振幅相关参数。

LFO（低频振荡器）

顾名思义，LFO产生低频。这些波形可被用在改变音素的音高、滤波器或振幅，以此创建诸如颤音、哇音与震音之类的效果。LFO可以针对每个音素设定；也可以对所有音素进行通用设定。可在音色通用编辑或音色音素编辑的LFO画面（第33和45页）中设定LFO相关参数。

基本结构

功能模块

▶ 音源模块

A/D输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

音色的存储结构

常规音色

预设库1-9	1152个常规音色（每个库有128个音色）
用户库1-3	384个音色（每个库128个音色）
GM库	128个音色

鼓音色

预设鼓音色库	72个音色
用户鼓音色库	32个音色
GM鼓音色库	1个音色

演奏组模式中的音源模块

演奏组模式中的声部结构

在此模式中，音源模块通过单通道接收MIDI数据。此状态称为“单音色”音源。该模式可用键盘对演奏组进行演奏（在演奏组中组合有多个音色（声部）—在一层中，或者其它配置中）。请注意，含有多路MIDI通道的外部音序器上的乐曲数据不能在此模式下正常播放。如果您使用外部MIDI音序器或电脑来演奏本乐器，请务必使用乐曲模式或模板模式。

演奏组

在一个层或其它配置中组合了多个音色（声部）的程序称为“演奏组”。每个演奏组都可以容纳四个不同声部（音色）。每个演奏组可以通过在演奏组模式（第55页）中编辑每个声部特有参数及所有声部通用的参数来进行创建。

演奏组存储内容

本乐器附带2个用户音色库。每个音色库包含128个演奏组，总共有256个用户演奏组。

乐曲模式/模板模式中的音源模块

乐曲模式/模板模式中的音源模块部分结构

在这些模式中，提供有多个声部，每个声部可播放不同音色和不同旋律或乐句。同时在多个MIDI通道上进行接收并播放多个乐器声部的MIDI音源称为“多音色”音源。多音色音源的设定统称为“混音”。在使用外接MIDI音序器及使用乐器音序器模块播放MOXF6/MOXF8声音时，可使用混音。在此情况下，您可使用不包含任何音序数据的乐曲或模板的混音。

关于混音

将多种音色指定到各声部上，可在乐曲与模板模式中演奏多音色。我们将含有这种形式的程序称为“混合”。每种混音最多可以容纳16个声部。在混音模式中(第114页)，每个混音可以通过编辑各声部特有的参数及所有声部通用的参数来进行创建。

此外，1个混音带有最多16个用于保存常规音色的存储位置。这些保存的音色被称为混音音色。通常，存储于音色模式中的音色会分配至各混音声部。在此情况下，如果在音色模式中编辑或删除用于乐曲/模板混音的音色，您所创建的乐曲/模板声音可能会被意外改变。可使用混音音色来防止发生此类意外声音改变。

基本结构

功能模块

▶ 音源模块

A/D输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

混音的存储结构

每个乐曲或模板带有一个混音程序。选择不同乐曲/模板可调用不同混音程序。混音音色附带16个用于存储混音程序（乐曲或模板）的存储位置。选择不同乐曲/模板可调用不同混音音色和混音程序。如果想要将某个乐器/模板的混音音色用于另一个乐曲/模板，请在混音音色作业中执行复制操作（第123页）。请注意，所有乐曲和模板均可存储最多达256个混音音色。如果混音音色的存储器已满，请通过执行混音音色作业的删除作业删除不需要的混音音色。

最大复音数

最大复音数指的是可以从内部音源上同时发声的最大音符数量。本合成器的最大复音数为128。当内部音源接收了超过最大复音数的音符时，前一演奏音符会被截止。请注意特别是对于没有衰减的音色来说尤其如此。另外，最大复音数适用于所用音色音素数量，而非音色的数量。当使用最多含有8个音素的常规音色时，最大同时发声音符数可能要低于128。

A/D输入模块

此模块用于处理从A/D INPUT [L]/[R]插孔输入的音频信号。可对音频信号设定各种参数，如volume、pan和effect，且声音与其它音色一起输出。插入式效果器以及系统效果器可应用到通过A/D INPUT [L]/[R]插孔输入的音频信号。在以下画面中可设定A/D输入模块相关参数。

模式	显示屏	参考说明书中的对应页码
音色模式	工具模式中的VCE A/D画面	第145页
演奏组模式	演奏组通用编辑中的A/D IN画面	第62页
乐曲/模板模式	混音通用编辑中的A/D IN画面	第116页

在工具模式的USB I/O画面（第146页）中可设定应用到从A/D INPUT [L]/[R]插孔输入的音频信号的效果。通过面板上的A/D INPUT [GAIN]旋钮可调节A/D INPUT [L]/[R]插孔的音频信号增益。此外，可通过A/D INPUT [ON/OFF]按钮设定A/D INPUT [L]/[R]插孔的音频信号的开/关设定。

基本结构

功能模块

▶ 音源模块

▶ A/D输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

音序器模块

音序器模块可以通过将演奏组作为MIDI数据（从控制器模块）进行录音及编辑来创建乐曲与模板，然后通过音源模块播放数据。

乐曲模式中的音序器模块

关于乐曲

乐曲通过将键盘演奏作为MIDI音序数据录制到单个音轨的方式创建而来。本台合成器上的乐曲和MIDI音序器上的乐曲一样，可以在录制数据的末尾自动停止播放。

乐曲音轨结构

一首乐曲由16个独立音轨、1个场景音轨和1个速度音轨组成。可使用实时录音或分步录音（第79页）录制这些音轨。您还可使用乐曲编辑功能（第84页）插入或编辑已录制的数据。

音序音轨1—16

用于录制MIDI数据。

场景音轨

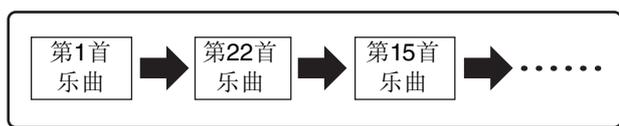
用于录制音轨静音和独奏等场景变更设定。这些设定可在乐曲演奏画面（第76页）中设定并在乐曲播放过程中调用。在乐曲播放过程中，音轨静音和独奏设定将根据录制到场景音轨中的设定自动变化。

速度音轨

用于录制速度变更设定。在乐曲播放过程中，速度将根据录制到此音轨的设定自动变化。

乐曲链

该功能允许乐曲以“链式”自动连续回放。可在乐曲播放（第76页）中设定播放顺序。



模板模式中的音序器模块

关于模板

在MOXF6/MOXF8中，“模板”一词指的是用于循环播放的相对较短的乐句或节奏乐句（1—256个小节）。因此，一旦模板启动，就会连续播放直到按[■]（停止）按钮时才会停止。

区块

模板不止一个乐句，其包含16个称为“区块”的变量。这些区块可在播放过程中进行改变，并可用作乐曲各声部的节奏/伴奏变量。例如，您可将一个区块用于歌词，一个区块用于和声，第三个区块用于过渡。即使区块切换时，模板相关设定（如速度和混音）不会改变，在变化中始终保持感觉和节奏的总体播放一致性。您可将区块用作方便的作曲工具，可快速创建乐曲的背景模板变量，如旋律A、旋律B和主旋律。有关改变模板和区块的说明，请参见MOXF6/MOXF8的使用说明书。

基本结构

功能模块

音源模块

A/D输入模块

▶ 音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

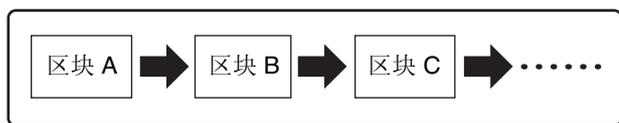
使用iOS应用程序

附录

MIDI

模板链

模板链功能可将几个不同区块（在一个模板内）串在一起以制作单个完整的乐曲。您可事先创建模板链，然后在模板链画面中录制带有区块变化的模板播放，从而让MOXF6/MOXF8自动改变区块。在Pattern Chain画面（第103页）中可对每个模板创建1个模板链。由于创建的模板链可在模板链编辑（第104页）中转换成乐曲，因此当根据指定模板创建乐曲时您也可使用此功能。



乐句

这是音轨中的基本MIDI音序数据（也是最小的单位），用于创建模板。“乐句”是单个乐器的一种短音乐 / 节奏片段，比如节奏声部的节奏模板，低音声部的低音部分，或者是吉他声部所用的和弦伴奏。本合成器可提供存储256个原创用户乐句的空间。

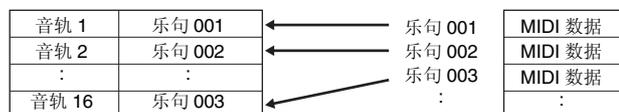
注 MOXF6/MOXF8 不提供预设乐句。

模板音轨结构

一个模板有16个独立的音轨。请参见“乐曲音轨结构”中的“音序音轨1-16”。（第9页）

模板音轨和乐句

一个模板包含16个可分配乐句的音轨。在模板模式中，无法将MIDI数据直接录制到各音轨。录制在空的用户乐句中。新建乐句自动分配到录音音轨。



基本结构

功能模块

音源模块

A/D输入模块

▶ 音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

使用iOS应用程序

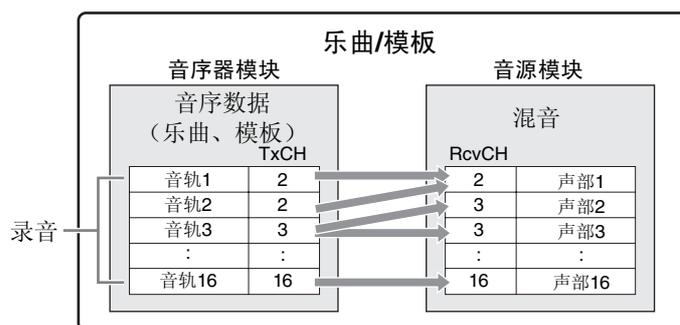
附录

MIDI

同时应用到乐曲和模板的音序器模块

MIDI音轨和混音设定

在乐曲录音模式 / 模板录音模式中录制键盘演奏可创建MIDI音轨。MIDI音序数据录制到MIDI音轨，常规音色或鼓音色分配到音轨对应的混音声部。若要编辑混音参数，例如各音轨的Voice、volume和pan，请按[MIXING]按钮进入混音模式（第114页），然后编辑与想要的音轨相对应的混音声部的混音参数。请注意，音轨1并不是始终对应于混音声部1。如下图所示，当输出通道（TxCH）等于接收通道（RcvCH）时，乐曲音序数据的各个音轨和音源发生器模块的各个混音声部相连接。换言之，各个音轨的乐曲音序数据会播放音源模块中的相应声部（即那些具有相同MIDI通道分配值的声部）。可在乐曲模式或模板模式的TRACK画面（第78页）中设定每个音轨的传送通道，可在混音编辑的VOICE画面（第117页）中设定每个声部的接收通道。



注 在混音模式中弹奏键盘时，所选声部将不发声，但是，分配到与所选声部相同编号音轨的声部将发出声音。例如，当如上图所示进行设定时，即使在混音模式中选择了声部2，弹奏键盘也会发出声部1的声音。

应用到演奏组模式的音序器模块

演奏录音

您可将演奏组模式中录制的键盘演奏录制到乐曲或模板中。您可将旋钮操作、控制器操作和琶音播放以及键盘演奏作为MIDI事件录制到指定音轨。

注 在进行演奏录音时，操作旋钮只能录制控制变更信息，无法录制参数变更信息。有关控制变更信息的详细说明，请参见“合成器参数手册”PDF文档。

演奏的声部1—4的琶音播放数据将分别被录制到乐曲/模板的4个指定音轨（在演奏录音的REC TR画面中）。键盘演奏和控制器/旋钮操作（声部1—4公用）将被分别录制到音轨1—4。

注 有关操作的详细信息，请参见MOXF6/MOXF8的使用说明书。

琶音模块

此模块可以让您仅按下键盘上的一个或多个音符键即可使用当前音色自动触发音乐与节奏乐句。琶音器音序还可以根据您实际演奏的音符或和弦而改变，给您提供更为广泛的令人激动的乐句与想法—在编曲中及演奏中实现。即使在乐曲模式和模板模式中，也可同时播放4种琶音类型。

琶音类别

琶音类型被分为以下列表所示的16个类别（不包括“NoAsg”）。类别基于乐器类型。

类别列表

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	No Assignment

注 名为“GtMG”和“BaMG”的类别包括适合与MEGA音色一起使用的琶音类型。

基本结构

- 功能模块
- 音源模块
- A/D输入模块
- 音序器模块
- 琶音模块
- 控制器模块
- 效果器模块
- 内置存储器

参考

- 音色模式
- 演奏组模式
- 乐曲模式
- 模板模式
- 混音模式
- 主控模式
- 远程模式
- 工具模式
- 快速设定
- 文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

Mega音色和Mega音色琶音

常规音色使用力度切换，使得音色的音质和 / 或音量根据弹奏键盘的力度变化一产生更逼真的真实感和更自然的响应。但是 Mega 音色具有非常复杂的结构，带有许多不同分层，因此不适合手动弹奏。Mega音色是专为Mega音色琶音演奏而开发的，可产生令人难以置信的真实效果。您应始终将Mega音色和Mega音色琶音（包含在“GtMG”和“BaMG”类别中）一起使用。有关Mega音色琶音的详细说明，请参见PDF文档的“数据列表”中“琶音类型列表”的“音色类型”。

基本结构

- 功能模块
- 音源模块
- A/D输入模块
- 音序器模块
- ▶ 琶音模块
- 控制器模块
- 效果器模块
- 内置存储器

子类别

琶音类别分为下列子类别。由于子类别是根据音乐种类列出的，因此可方便查找到适合您喜爱音乐样式的子类别。

子类别列表

Rock	Rock
PopRk	Pop Rock
Balad	Ballad
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B Modern
R&B-C	R&B Classic
Funk	Funk
Tekno	Techno / Trance
House	House / Dance Pop
D&B	D&B / Breakbeats
Chill	Chillout / Ambient
Jazz	Jazz / Swing
Latin	Latin

World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Assign	Assign 1/2
---	No Assignment

注 从属于带有星号（*）标记的子类别的琶音类型中包含一些力度范围，每个力度范围分配了不同的乐句。当在音色模式中选择了这些类别中的一种时，则如下所示将每个元素的力度限制设定为相同的范围会是好主意。

每个琶音类型的力度范围。

2Z_*****: 1 - 90, 91 - 127

4Z_*****: 1 - 70, 71 - 90, 91 - 110, 111 - 127

8Z_*****: 1 - 16, 17 - 32, 33 - 48, 49 - 64, 65 - 80, 81 - 96, 97 - 108, 109 - 127

PadL_*****: 1 - 1, 2 - 2, 3 - 127

PadH_*****: 1 - 112, 113 - 120, 121 - 127

参考

- 音色模式
- 演奏组模式
- 乐曲模式
- 模板模式
- 混音模式
- 主控模式
- 远程模式
- 工具模式
- 快速设定
- 文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

琶音类型名称

琶音类型根据特定规则和缩写命名。一旦您熟悉了这些规则和缩写，您将很方便地浏览和选择所需的琶音类型。

类型名称末尾带有“_ES”的琶音类型（示例：HipHop1_ES）

这些琶音类型使用与MOTIF ES相同的多音轨琶音结构。此类型琶音具有以下优点：1）即使由单音符触发，这些琶音仍可创建复合音符与和弦。2）琶音紧跟着键盘上（仅限分配了琶音的区域）弹奏的音符，可提供极大的谐波自由度和使用这些琶音进行“独奏”的可能性。

类型名称末尾带有“_XS”的琶音类型（示例：Rock1_XS）

这些琶音使用新开发的和弦识别技术以决定琶音播放哪个音符。此XS型琶音具有以下优点：1）琶音仅响应键盘上分配了XS型琶音的区域。其它键盘区域不会影响和弦识别。这样可在琶音产生的低音和伴奏声部效果下，在整个键盘上进行非常自然的演奏。2）琶音将始终和谐地演奏正确声部。这对低音与和弦伴奏声部特别有用。

常规名称的琶音类型（示例：**UpOct1**）

除了上述类型以外，还有3种播放类型：为使用常规音色创建的琶音且仅使用弹奏的音符及其八度音符播放（第15页）、为使用鼓音色创建的琶音（第16页）以及主要包含非音符事件的琶音（第16页）。

带有“_AF1”、“_AF2”或“_AF1&AF2”的琶音类型（示例：**Electro Pop AF1**）

触发了此类型时，在播放过程中将开启ASSIGNABLE FUNCTION [1]按钮、[2]按钮或2个按钮都开启。

基本结构

功能模块
音源模块
A/D输入模块
音序器模块
▶ 琶音模块
控制器模块
效果器模块
内置存储器

琶音类型列表的使用方法

在“数据列表”PDF文档中的琶音类型列表包含以下各栏。

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

注 请注意，此列表仅作说明之用。若需琶音类型的完整列表，请参见“数据列表”PDF文档。

① Main Category

表示琶音主类别。

② Sub Category

表示琶音子类别。

③ ARP No (Arpeggio Number)

表示琶音类型编号。

④ ARP Name (Arpeggio Name)

表示琶音名称。

⑤ Time Signature

表示琶音类型的拍号或计量表。

⑥ Length

表示琶音类型的数据长度（小节数量）。当循环参数*1设定为“off”时，琶音播放此长度后即停止。

⑦ Original Tempo

表示琶音类型的合适速度值。请注意，选择琶音类型时此速度未自动设定。

⑧ Accent

此圆圈表示琶音使用重音乐句功能（第14页）。

⑨ Random SFX

此圆圈表示琶音使用SFX功能（第15页）。

⑩ Voice Type

表示适合琶音类型的音色类型。当在乐曲/模板录制模式中将“VoiceWithARP”（带有琶音的音色）*2设定为“on”，将自动选择此类型的音色。

*1 可在音色模式（第28页）、演奏组模式（第58页）和乐器/模板模式（第83页）的琶音编辑中的PLAY FX画面中设定Loop参数。

*2 可在乐曲/模板模式（第83页）的琶音编辑中的MAIN画面中设定“VoiceWithARP”参数。

参考

音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

琶音相关设定

有几种方式可触发和停止琶音播放。另外，您可设定是否使 SFX 声音和特殊重音乐句与常规音序数据一起触发。本章节将介绍可在音色、演奏组和混音模式中进行设定的琶音相关参数。

打开/关闭琶音播放

以下3种设定可打开/关闭琶音播放。

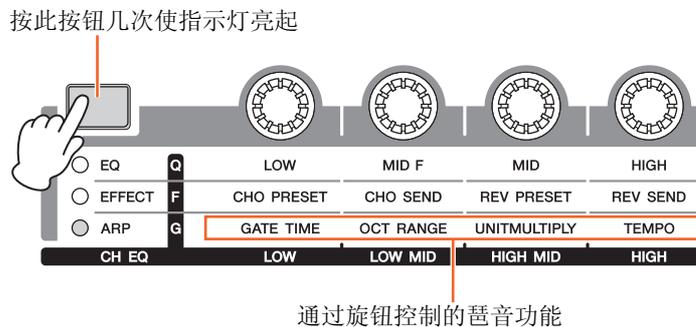
若要在按下音符键时播放琶音：	将“Hold”参数设定为“off”，然后将“TriggerMode”参数设定为“gate”。
若要在音符键释放后仍继续播放琶音：	将“Hold”参数设定为“on”，然后将“TriggerMode”参数设定为“gate”。
若要在每当按下音符键时切换琶音播放的开/关：	将“TriggerMode”参数设定为“toggle”。可将“Hold”参数设定为“on”或“off”。

注 对于包含“Hold”和“TriggerMode”参数的画面，请查看音色模式（第28页）、演奏组模式（第58页）和乐曲/模板模式（第83页）的琶音编辑的MAIN画面和PLAY FX画面。

注 当在“Arp Sw”设定为“on”的情况下接收MIDI持续信息（控制变更#64）时，可通过将“Common Switch”和“Part Switch”设定为“on”来获得相同结果。

使用旋钮控制琶音

当按旋钮功能2按钮几次打开ARP指示灯时，您可使用旋钮5-8控制琶音播放。尝试一下此操作并试听声音变化。有关旋钮5-8效果的详细说明，请参见音色模式（第54页）中的“旋钮功能”。



重音乐句

重音乐句由某些琶音类型中包含的音序数据组成，仅当您以大于重音力度门限参数中指定的力度弹奏音符键时，重音乐句才会发声。如果较难弹奏出触发重音乐句所需的力度，则请将“AccntVelTh”（重音力度阈值）参数设定为较低数值。

注 对于包含“AccntVelTh”参数的画面，请查看音色模式（第28页）、演奏组模式（第58页）和乐曲/模板模式（第83页）的琶音编辑中的PLAY FX画面。

注 有关使用此功能的琶音类型的相关信息，请参见“数据列表”PDF文档中的“琶音类型列表”。

基本结构

- 功能模块
- 音源模块
- A/D输入模块
- 音序器模块
- ▶ 琶音模块
- 控制器模块
- 效果器模块
- 内置存储器

参考

- 音色模式
- 演奏组模式
- 乐曲模式
- 模板模式
- 混音模式
- 主控模式
- 远程模式
- 工具模式
- 快速设定
- 文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

Random SFX

某些琶音类型具有Random SFX功能，可在释放音符键时触发特殊声音（如吉他换把杂音）。以下为影响Random SFX的参数。

若要打开/关闭Random SFX:	Random SFX参数
若要设定SFX声音的音量:	SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset) 参数
若要决定是否由力度控制SFX声音的音量:	SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control) 参数

注 关于包含“RandomSFX”、“SFXVelOffset”和“SFXKeyOnCtrl”参数的画面，请查看音色模式（第28页）、演奏组模式（第58页）和乐曲/模板模式（第83页）的琶音编辑中的PLAY FX画面。

注 有关使用此功能的琶音类型的相关信息，请参见“数据列表”PDF文档中的“琶音类型列表”。

琶音设定画面

每个模式具有1个用于琶音设定的琶音编辑画面。如果在任何模式中按ARP [EDIT]按钮，将出现琶音编辑画面。

琶音播放类型

有下述3种主要琶音播放类型。

常规音色的琶音

用于常规音色的琶音类型（属于除DrPC与Cntr之外的所有类别），具有以下3种播放类型。

仅播放弹奏的音符

琶音只使用弹奏的音符及其八度音符播放。

根据弹奏的音符播放编程的音序

这些琶音器含有特定和弦类型的几种音序。即使仅按下一个音符，琶音也会使用编排的音序播放 — 您所听到的并非是演奏的那些音符。按其它音符将触发将按下音符作为新根音的移调音序。在那些已按住的音符上添加音符将相应改变音序。采用此播放类型的琶音在类型名称末尾带有“_ES”。

根据弹奏的和弦播放编程的音序

本乐器通过检测键盘上弹奏的音符来决定和弦类型，而播放的这些用于常规音色的琶音类型与和弦类型相匹配。采用此播放类型的琶音在类型名称末尾带有“_XS”。

注 当“KeyMode”设定为“sort”或“sortdirect”时，无论弹奏音符的顺序如何，都将播放相同的音序。当“KeyMode”设定为“thru”或“thrudirect”时，根据您所弹奏的音符而定，播放的音序也有所不同。

注 因为这些类型针对常规音色编排，如果与鼓音色一起使用并不一定会获得令人满意的音响效果。

基本结构

功能模块
音源模块
A/D输入模块
音序器模块
▶ 琶音模块
控制器模块
效果器模块
内置存储器

参考

音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

鼓音色/打击乐器音色的琶音（类别：DrPc）

这些琶音类型特别为鼓音色的使用而编排，可以即时使用各种节奏模板。3种不同的播放类型如下所示。

鼓模板播放

按下任意音符将会触发相同的节奏模板。

播放鼓模板，加上弹奏的音符（分配了鼓乐器）

按下任意音符会触发相同的节奏模板。增加音符到既有音符上会产生鼓模板的额外声音（分配到鼓乐器）。

仅播放演奏音符（分配了鼓乐器）

演奏音符会仅使用所演奏的音符来触发节奏模板（指定鼓乐器）。请注意即使您演奏相同的音符，触发节奏模板也会根据音符的秩序而有所不同。当“KeyMode”参数设定为“thru”或“thrudirect”时，您只需改变弹奏音符的顺序即可用相同的乐器触发不同的节奏模板。

注 以上3种播放类型并不按类别名称或类型名称区分。必须通过实际演奏来聆听它们的不同之处。

注 因为这些类型针对鼓音色编排，如果与常规音色一起使用并不一定会获得令人满意的音响效果。

主要包含非音符事件的琶音（类别：Cntr）

这些类型主要为使用控制变化与滑音数据而编排。用于改变声音的音调或音高，而不是演奏特定的音符。其实，有些类型根本不包含音符数据。当采用本类别的一个类型时，请在各模式中将“KeyMode”参数设定为“direct”、“thrudirect”或“sortdirect”。

注 关于包含“KeyMode”参数的画面，请查看音色模式（第28页）、演奏组模式（第58页）或乐曲/模板模式（第83页）的琶音编辑中的PLAY FX画面。

有关琶音播放的提示

琶音不仅为您提供创作灵感和完整的旋律片段，其还是作曲时可使用的优质MIDI数据，或是在现场演奏时可使用的现成背景声部。有关使用琶音的说明，请参见使用说明书中的“快速指南”。

基本结构

功能模块

音源模块

A/D输入模块

音序器模块

▶ 琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

控制器模块

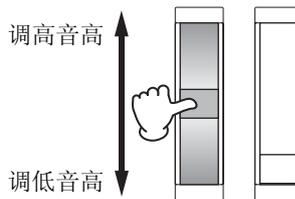
该模块包含键盘、滑音轮与调制轮、触摸条控制器、旋钮、推子等。键盘本身并不产生声音，但是会产生/传送音符打开/关闭、力度以及其它信息（MIDI信息），在演奏音符时这些信息传送到音源模块。控制器也产生/传送MIDI信息。合成器的音源单元根据由键盘及控制器传来的MIDI信息来产生声音。

键盘

键盘将音符开/关信息传送到音源模块（用于发声）和音序器模块（用于录制）。键盘也用于触发琶音播放。您可使用OCTAVE [-]/[+]按钮以八度为单位改变键盘的音符范围，使用TRANPOSE [-]/[+]按钮对音符进行移调，并设定根据您弹奏音符的力度产生实际力度的方式。

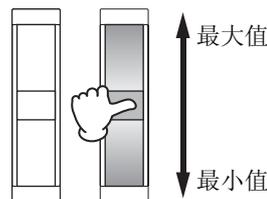
滑音轮

演奏键盘时可以用滑音轮调高（推向远离您身体的方向）或调低（拉向您身体的方向）音符音高。将滑音轮向上/向下滚动可以调高/调低音高。放开滑音轮时它会自动回到中心位置，这时音符音调回到标准音高。每种预设音色都有其各自默认的滑音范围设定。可在音色通用编辑的GENERAL画面（第30页）、演奏声部编辑的VOICE画面（第64页）或混音声部编辑的VOICE画面（第117页）中改变滑音轮范围设定。在上述画面中，您也可反转滑音功能，使向上移动滑音轮降低音高，向下移动滑音轮升高音高。在音色编辑模式的CTL SET画面（第32页）中可将滑音以外的功能分配到滑音轮。



调制轮

虽然调制轮的主要的功能是将颤音应用到声音，很多预置音色的其他功能还是可以分配到该控制器。调制轮的移动程度越大，应用到音色的效果就越大。为了避免对当前音色意外应用效果，确保开始演奏前调制轮设定到最小值。在音色通用编辑的CTL SET画面（第32页）中可将各种功能分配到调制轮。



可分配功能按钮

根据音色音素编辑模式的OSC画面（第38页）中的XA（扩展发声）控制设定，在使用键盘演奏时，按这些按钮中的任意1个按钮可以调出当前音色的指定音素。您可在音色通用编辑模式的GENERAL画面（第30页）中，选择使用Assignable Function 1 Mode和Assignable Function 2 Mode参数切换这些按钮开/关状态的方式。此外，可在音色编辑的CTL SET画面（第32页）中对这些按钮分配各种功能（除调用指定音素以外）。

旋钮

这8个旋钮可在您演奏时实时改变音色声音的各方面。8个推子可调节音色音素、演奏组声部和混音声部的音量。有关在音色/演奏组模式中使用旋钮的说明，请参见使用说明书。有关在乐曲/模板模式中使用旋钮的说明，请参见第124页。

基本结构

功能模块
音源模块
A/D输入模块
音序器模块
琶音模块
▶ 控制器模块
效果器模块
内置存储器

参考

音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

DAW Remote

按[DAW REMOTE]进入远程模式。进入远程模式会将面板按钮的功能（不包括A/D INPUT [ON/OFF]、OCTAVE [-]/[+]、TRANPOSE [-]/[+]和[UTILITY]按钮）改变为该模式专用的功能。详细说明，请参见第133页上的“参考”章节中的远程模式。

效果器模块

此模块将效果器应用到音源模块和音频输入模块的输出，从而对声音进行处理以增强音响效果。效果器应用在编辑的最终阶段，可让您根据需要改变声音。

效果器结构

系统效果器—混响和叠奏

系统效果器应用到整体声音。使用系统效果器之后，每个声部的声音将根据每个声部的效果器电平发送到效果器。经过处理的声音（称为“湿声”）将根据返回等级发回混音器，并在与未经处理的“干声”混合后输出。本乐器配备有作为系统效果器的混响和叠奏。此外，您可设定从叠奏发送到混响的发送电平。此参数用于将混响应用到从叠奏输出的信号。通过在叠奏声上应用与干声相同电平的混响深度，可获得自然的效果。

插入式效果器

在合并所有声部的信号之前，可对各指定声部单独应用插入式效果器。应将该效果器用于您想要大幅改变其特性的声音。每个音色带有1组效果器，每组带有A和B单元。您可对插入式效果器A和B设定不同效果类型，也可对插入式效果器A和B应用1个声音合成器效果。可在音色通用编辑的CONNECT画面（第35页）中设定这些设定。

本合成器具备8套插入式效果器（一套带有A和B单元）。可将其应用到演奏组的所有声部，并应用到乐曲/模板的8个声部（最大数量）。其它重要插入式效果器为声码器，声码器只能应用到一个声部。

主控效果器

此模块对整体声音的最终立体声输出信号应用效果。可使用多个效果器类型。

音素均衡器

音素均衡器应用到常规音色的每个音素，以及鼓音色的每个琴键。您可指定3个不同形状中的1个，包括坡形和峰形。

注 音素EQ不会影响来自A/D INPUT [L]/[R]插孔的输入信号。

声部EQ/通用EQ

此3频段参数EQ应用到演奏组/混音的每个声部。高频段和低频段为坡形。中波段为峰值型。Common EQ参数可对Part EQ参数的设定进行修正。

注 声部EQ和通用EQ不会影响来自A/D INPUT [L]/[R]插孔的输入信号。

主控均衡器

主均衡器适用于本乐器的最终（后处理效果）整体声音。在这种均衡器中，所有5个频段均可以设为峰形，或者最低与最高频段可设定为坡形。

基本结构

功能模块
音源模块
A/D输入模块
音序器模块
琶音模块
控制器模块
▶ 效果器模块
内置存储器

参考

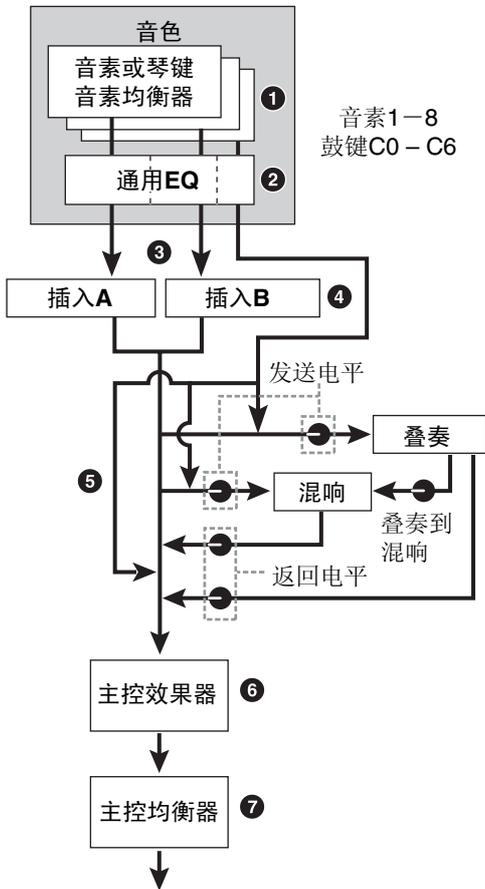
音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

在音色模式中



1 应用到各音素（对于常规音色）和各琴键（对于鼓音色）的音素EQ
 设定：可在音色音素编辑/音色琴键编辑的EQ画面（第46和51页）中进行设定。

2 应用到所有音素和琴键的通用EQ
 设定：在音色通用编辑的EQ画面（第32页）中进行设定。

3 选择将插入式效果A还是B应用到各音素/琴键
 设定：在音素通用编辑的EFFECT画面中的“EL: OUT”（第35页）或“KEY: OUT”（第48页）中设定，或在音色音素编辑（或琴键编辑）的OSC画面中的“InsEffectOut”（第39页）中设定。

注 这两个画面类型是相链接的，具有相同的设定，只有格式有所不同。

4 与插入式效果器A/B相关的参数
 设定：在音色通用编辑的CONNECT画面（第35页）和INSA画面/INSA画面（第36页）中设定。

5 混响与叠奏的相关参数
 设定：在音色通用编辑的CONNECT画面（第35页）和CHORUS画面/REVERB画面（第36页）中设定。

6 主控效果器的相关参数
 设定：在工具模式的MFx画面（第143页）中设定。

7 主控EQ的相关参数
 设定：在工具模式的MEQ画面（第143页）中设定。

注 对于在音色模式中来自A/D INPUT [L]/[R]插孔的音频输入信号，在工具模式的VCE A/D画面中设定效果器。首先设定插入式效果器。接着，确认在工具模式的USB I/O画面中将“Mode”（第146页）设定为“1StereoRec”，然后设定发送到叠奏和混响的信号电平。当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，从插入式效果器输出的信号将被直接输出到USB [TO HOST]端口或OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔。

基本结构

功能模块
音源模块
A/D输入模块
音序器模块
琶音模块
控制器模块
▶ 效果器模块
内置存储器

参考

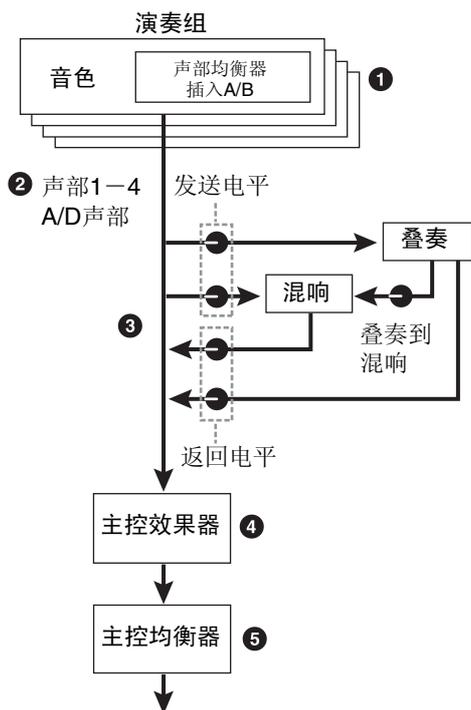
音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

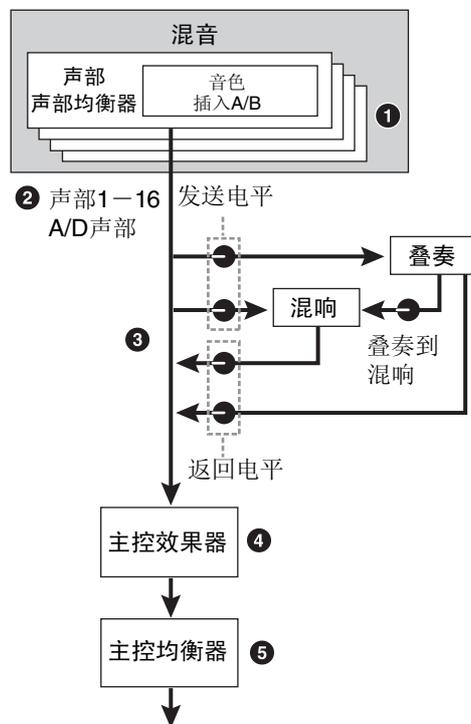
在演奏组模式中



- 1 应用到各声部的声部EQ
设定：在演奏组声部编辑的EQ画面（第67页）中设定。
- 2 选择应用插入式效果器的声部
设定：在音色通用编辑的INS SW画面（第64页）中进行设定。
- 3 混响与叠奏的相关参数
设定：在演奏组通用编辑的CONNECT画面（第63页）、CHORUS画面和REVERB画面（第64页），以及演奏组声部编辑的EF SEND画面（第66页）中进行设定。
- 4 主控效果器的相关参数
设定：在演奏组通用编辑的MFX画面（第60页）中进行设定。
- 5 主控EQ的相关参数
设定：在演奏组通用编辑的MEQ画面（第61页）中进行设定。

注 对于在演奏组模式中来自A/D INPUT [L]/[R]插孔的音频输入信号，在演奏组通用编辑的A/D IN画面中设定效果器。首先设定插入式效果器。接着，确认在工具模式的USB I/O画面中将“Mode”（第146页）设定为“1StereoRec”，然后设定发送到叠奏和混响的信号电平。当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，从插入式效果器输出的信号将被直接输出到USB [TO HOST]端口或OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔。

在混音模式中



- 1 应用到各声部的声部EQ
设定：在混音声部编辑的EQ画面（第118页）中设定。
- 2 选择应用插入式效果器的声部
设定：在混音通用编辑的EFFECT画面（第116页）中进行设定。
- 3 混响与叠奏的相关参数
设定：在混音通用编辑的EFFECT画面（第116页）中进行设定。
- 4 主控效果器的相关参数
设定：在混音通用编辑的MFX画面（第116页）中进行设定。
- 5 主控EQ的相关参数
设定：在混音通用编辑的MEQ画面（第116页）中进行设定。

注 对于在乐曲/模板模式中来自A/D INPUT [L]/[R]插孔的音频输入信号，在混音通用编辑的A/D IN画面中设定效果器。首先设定插入式效果器。接着，确认在工具模式的USB I/O画面中将“Mode”（第146页）设定为“1StereoRec”，然后设定发送到叠奏和混响的信号电平。当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，从插入式效果器输出的信号将被直接输出到USB [TO HOST]端口或OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔。

基本结构

- 功能模块
- 音源模块
- A/D输入模块
- 音序器模块
- 琶音模块
- 控制器模块
- ▶ 效果器模块
- 内置存储器

参考

- 音色模式
- 演奏组模式
- 乐曲模式
- 模板模式
- 混音模式
- 主控模式
- 远程模式
- 工具模式
- 快速设定
- 文件模式

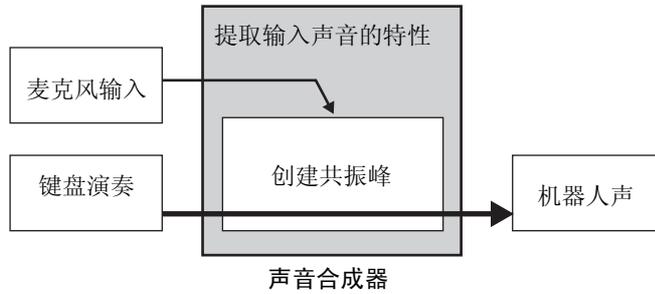
使用iOS应用程序

附录

MIDI

关于声音合成器效果

MOXF6/MOXF8带有声音合成器效果。声音合成器是一种特殊的“机器人声”效果，此效果抽取麦克风声音的特性并将其通过键盘演奏添加到声音中。人声由声带产生的并经过喉咙、鼻子和嘴巴过滤的声音构成。这些共鸣部分具有特定频率特性，可有效作为滤波器，创造许多共振峰（谐波含量）。声音合成器效果从麦克风输入中提取声音滤波特性，并通过使用多个带通滤波器来还原声音共振峰。“机器人”声音是通过使具有音高的乐器（如合成器声音）声音通过滤波器的方式创造出来的。有关使用声音合成器效果的说明，请参见使用说明书。



关于效果器类别、效果器类型和效果器参数

有关本乐器的效果器类别和类别中所包含的效果器类型，请参见“数据列表”PDF文档中的“效果器类型列表”。有关可在各效果器类型中设定的效果器参数，请参见“数据列表”PDF文档中的“效果器参数列表”。有关各效果器类别、各效果器类型和各效果器参数的描述说明，请参见“合成器参数手册”PDF文档。

关于预设设定

每个效果器类型参数的预设设定以样板形式提供，并可在效果类型选择画面中进行选择。若要获得满意的效果声，请先选择一种与您想要的声音最接近的预设类型，然后根据需要改变参数。通过设定各效果器参数画面中的“Preset”，可确定预设设定。有关各效果器类型的说明，请参见“数据列表”PDF文档。

基本结构

功能模块
音源模块
A/D输入模块
音序器模块
琶音模块
控制器模块
效果器模块
内置存储器

参考

音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

使用iOS应用程序

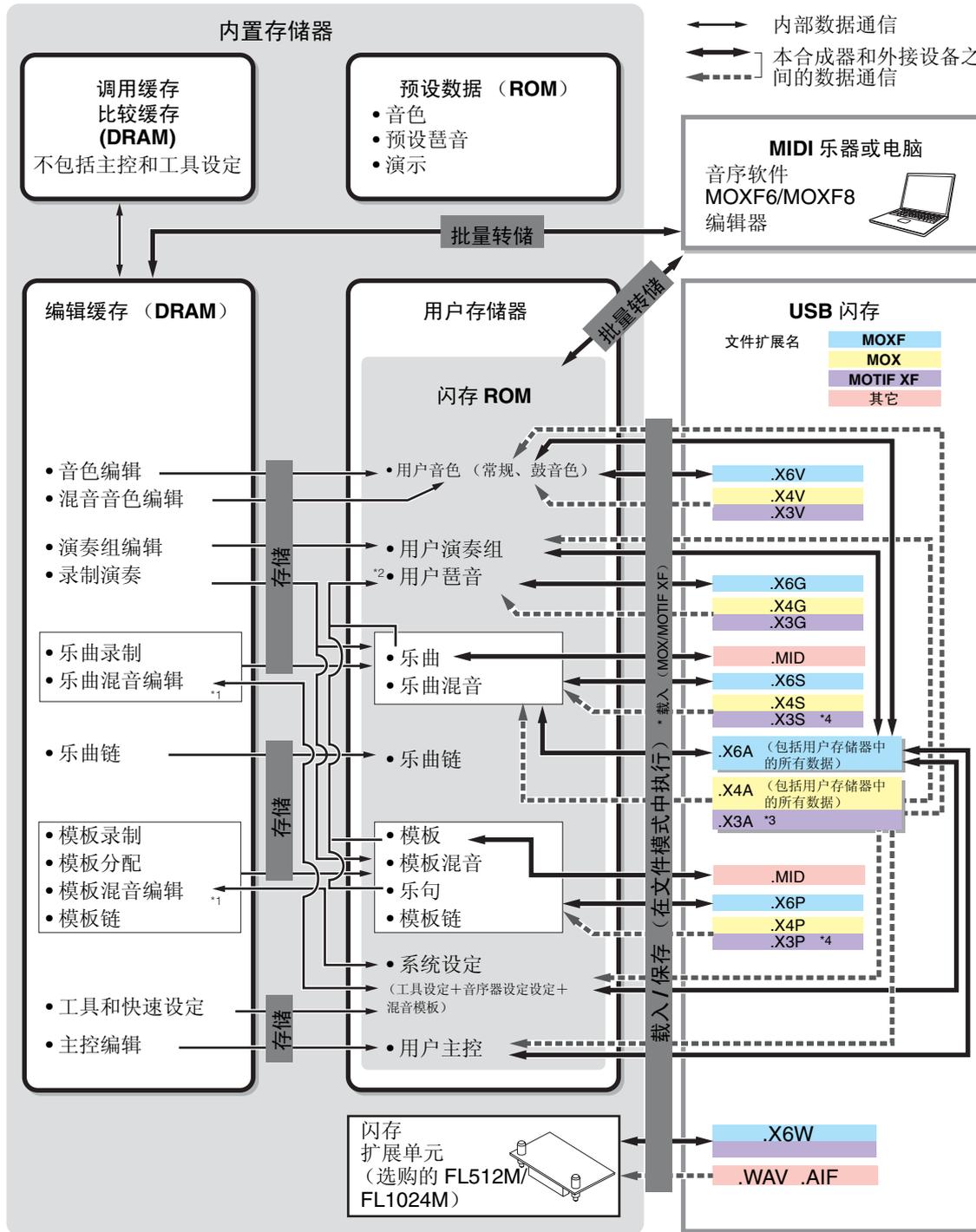
附录

MIDI

内置存储器

MOXF6/MOXF8创建了各种不同种类的数据，包括音色、演奏组、乐曲和模板。本章讲述如何维护各种类型的数据并使用存储器设备/媒体来保存它们。

MOXF6/MOXF8的内置存储器



基本结构

- 功能模块
- 音源模块
- A/D输入模块
- 音序器模块
- 琶音模块
- 控制器模块
- 效果器模块
- ▶ 内置存储器

参考

- 音色模式
- 演奏组模式
- 乐曲模式
- 模板模式
- 混音模式
- 主控模式
- 远程模式
- 工具模式
- 快速设定
- 文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

*1 混音设定可在乐曲混音作业/模板混音作业模式中作为样板进行存储/调用。

*2 您可以将在乐曲录制模式/模板录制模式中录制的 MIDI 音序数据转换为琶音数据。可按照以下操作执行此转换: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio or [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio

*3 仅限音色、演奏组、琶音、混音模板和波形数据。

*4 仅限波形数据。

闪存ROM

ROM（只读存储器）是一种专为读取数据而设计的存储器，不能写入。与传统ROM不同，闪存ROM可以重写—可以让您存储自己原创数据。闪存ROM内容在电源关闭时也可以保存下来。

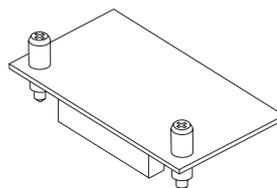
DRAM

RAM（随机访问存储器）是一种主要设计用于数据写入与读取操作的存储器。根据保存数据条件，有2种不同类型的RAM：SRAM（静态RAM）与DRAM（动态RAM）。MOXF6/MOXF8仅配备DRAM。由于在电源关闭时DRAM中的数据将丢失，因此您在关闭电源之前，应将DRAM中的任何数据存储到闪存ROM或USB闪存中。

闪存存储扩展单元（选购的FL512M/FL1024M）

通过将选购的闪存扩展单元FL512M/FL1024M安装到MOXF，可将您制作的样本存储为波形。即使电源关闭，闪存扩展单元上的样本也将保存下来，并可立即作为波形调用。当使用包含波形的用户音色时，此功能极其方便。

注 选购的FL512M/FL1024M只可使用波形数据。



编辑缓存与用户存储器

编辑缓存是用于以下类型编辑数据的存储位置：音色、演奏组、主控程序、乐曲混音和模板混音。该位置的编辑数据将被保存到用户存储器上。在音色/演奏组/主控/混音模式中，编辑缓存只可存储1个程序。因此，如果您选择了另外一个音色、演奏组、主控、乐曲或模板，编辑缓存的整体内容将会被新选择的音色/演奏组/混音数据所覆盖。在选择另一个音色之前，请务必存储重要数据。在乐曲/模板模式中，音序器设定的编辑缓存可存储2个模式（64 x 2）中的整个程序。因此，即使您选择了另一个模式（乐曲模式或模板模式）或另一个乐曲或模板，旧乐曲/模板的音序数据也将被保留下来。在关闭电源之前，请务必存储音序数据，因此关闭电源时，音序数据将丢失。如果您存储了音序数据，则包括混音设定在内的所有乐曲数据和所有模板数据将被存储到用户存储器。

编辑缓存与调用缓存

如果在未存储编辑项目情况下选择了另一个音色/演奏组/乐曲/模板，还是可以调用原始编辑，因为编辑缓存的内容已经保存在备份存储器中。如果在未存储编辑项目情况下选择了另一个音色/演奏组/乐曲/模板，还是可以调用原始编辑。

注 请注意，调用缓冲在主控编辑模式中无效。

基本结构

功能模块

音源模块

A/D输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

▶ 内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

使用iOS应用程序

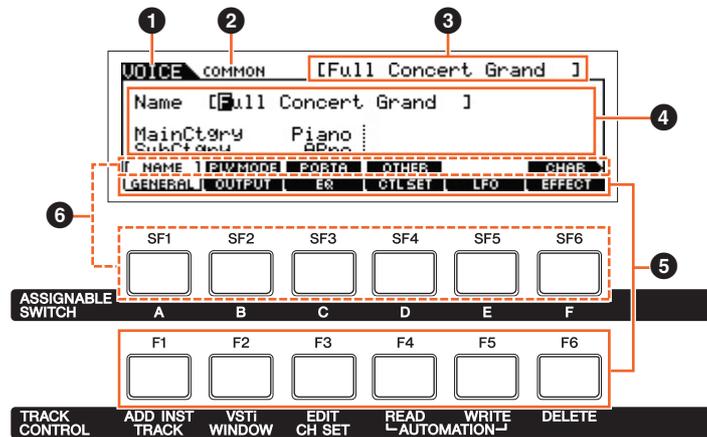
附录

MIDI

参考

本章节对用于配置MOXF6/MOXF8的各参数进行详细介绍。

画面的基本设定



- ❶ 表示所选音轨。
- ❷ 表示当前编辑状态；例如通用编辑或声部编辑。
- ❸ 表示当前选定进行编辑的音色/演奏组/乐曲/模板/主控。
- ❹ 表示当前可编辑的参数。
- ❺ 以选项卡形式显示各功能的各种画面。按[F1] – [F6]（功能按钮）可跳到相应功能的画面。
- ❻ 以选项卡形式显示按子功能分类的各种画面（当在以上步骤❺中选择的选项卡具有子功能时。）按[Sf1] – [Sf6]（子功能按钮）可跳到相应子功能的画面。

关于 Knob 图标

在参考说明章节中，可使用面板上的相应旋钮直接改变带有此图标的参数。

音色模式

音色模式用于选择、演奏和编辑所需音色。本章节介绍4种类型的参数（音色演奏、常规音色编辑、鼓音色编辑和音色作业）。请注意，可编辑的参数因音色类型（常规音色和鼓音色）而异。

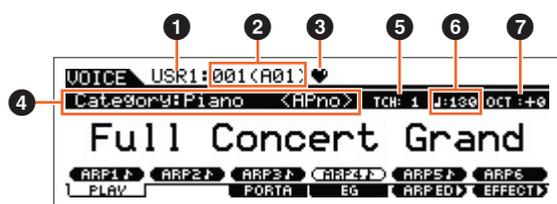
音色演奏

音色演奏是进入音色模式的主“入口”，也正是在此模式中可选择和播放音色。此模式中也可编辑一些音色设定。

操作

按[VOICE]按钮。

[F1] PLAY



Voice Play画面

① 音色库

② 音色编号

表示当前所选音色库和音色编号。

③ 收藏夹标记

将当前所选音色分配到收藏夹时，将会出现此标记。

④ Category

表示当前所选音色的主类别和子类别。

⑤ TCH（传送通道）

表示键盘MIDI传送通道。按[TRACK]按钮使其指示灯亮起并按数字[1] - [16]按钮中的任意1个可更改键盘MIDI传送通道。通过以下操作也可以改变键盘MIDI传送通道：[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”。

⑥ J（琶音速度）

表示当前所选音色的琶音速度设定。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

⑦ OCT（八度）

表示键盘八度设定。

[SF1] ARP1（琶音1） - [SF6] ARP6（琶音6）

琶音类型分配至在画面选项卡上带有八分音符图标按钮。可在键盘演奏过程中随时通过按这些按钮来调出琶音类型。可在琶音编辑画面（第27页）中设定琶音类型。

音色模式

音色演奏

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

[F3] PORTA (滑音)

在此画面中，可选择单声道或多声道播放并设定滑音参数。此处的设定将应用到音色通用编辑中的相同参数上。

注 选择鼓音色时，无法使用Portamento参数。

Mono/Poly

选择单声道或多声道。

设定: mono, poly

PortaSW (滑音开关) Knob

决定是否将滑音应用到当前音色上。

设定: off, on

PortaTime (滑音时间) Knob

决定应用滑音时的音高变化时间或速率。

设定: 0 – 127

PortaMode (滑音模式)

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。有关设定的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定: fingered, fulltime

[F4] EG (包络发生器)

在本章节中，可设定构成音色的所有元素的Amplitude EG和Filter EG的修正值。

AEG (振幅EG) Knob

ATK (起音时间)

决定按下琴键后声音达到其最大音量的速度。

DCY (衰减时间)

决定音量从最大起音音量跌到延音音量的速度。

SUS (延音音量)

该参数可决定按住琴键时，在初始起音和衰减后仍持续的音量。

REL (释音时间)

决定按下琴键后声音衰减至完全无声状态的速度。

设定: -64 – +0 – +63

注 当选择了鼓音色时，无法使用延音音量和释音时间。“--”出现在对应栏中，无法编辑这些参数。

FEG (滤波器EG)

ATK (起音时间)

决定从弹奏琴键直到达到截止频率最大初始音量的滤波器变化速度。

DCY (衰减时间)

决定截止频率从最大起音音量跌到延音音量的速度。

REL (释音时间)

决定放开音符时截止频率从延音音量跌到0的速度。

DEPTH Knob

决定滤波器EG截止频率变化的范围。

CUTOFF (截止) Knob

决定滤波器的截止频率。例如，选择了低通滤波器时，数值越大，衰减的越明亮。

RESO (共鸣) Knob

决定施加到截止频率上的强化效果。

设定: -64 – +0 – +63

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
▶ [F3] PORTA
▶ [F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

[F5] ARP ED (琶音编辑)

显示音色模式的琶音编辑画面 (第27页)。

[F6] EFFECT

显示音色通用编辑的EFFECT画面 (第35页)。

琶音编辑

设定琶音相关参数。按此画面中的[SF1] ARP1 – [SF6] ARP6选择想要编辑的琶音。

操作

[VOICE] → 选择音色 → [F5] ARP ED
音色模式 → ARP [EDIT]

[F2] TYPE**Bank** (琶音库)**Category** (琶音类别)**SubCategory** (琶音子类别)**Type** (琶音类型)

从指定音色库和类别中选择所需的琶音类型编号。

设定: Bank.....pre (预设), user

Category/SubCategory 参见类别列表 (第11页)。

Type 参见“数据列表”PDF文档。

VeloRateOfs (力度比率修正值)

决定琶音播放的力度比率的修正值。如果力度数值小于0, 则此参数会被设定为1, 如果得出的力度大于128, 则其会被设定为127。

设定: -100% – +0% – +100%

GateRateOfs (门时间比率修正值)

决定琶音播放的门时间比率的修正值。门限时间不能减少超过标准最小值 1; 任何超过范围的数值会自动限制为最小值。

设定: -100% – +0% – +100%

[F3] MAIN**Tempo** (琶音速度)  Knob

决定琶音速度。

设定: 5 – 300

注 如果您要将本合成器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备一起使用, 且您想要使本合成器与其它设备同步, 请在工具模式的MIDI画面中将“MIDI Sync” (第148页) 参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto” (仅当连续传送MIDI时钟时) 或“external”时, 此处的Tempo参数将显示“external”, 且无法变更。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

Switch (琶音开关)

决定开启或关闭琶音。

设定: off, on

Hold (琶音锁定)

决定在放开琴键后, 琶音是否循环播放。有关设定的详细说明, 请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定: sync-off, off, on

音色模式**音色演奏**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

▶ [F5] ARP ED

▶ [F6] EFFECT

琶音编辑

▶ [F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

ChgTiming（改变时机）

决定当在琶音播放过程中选择另一个类型时切换琶音类型的实际时机。当设定为“realtime”时，立即切换琶音类型。当设定为“measure”时，将在下一小节的开头处切换琶音类型。

设定：realtime, measure

KeyMode

决定演奏键盘时的琶音播放方式。有关设定的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定：sort, thru, direct, sortdirect, thru direct

注 “Cnt”类别中的某些琶音类型可能不含有音符事件（第16页）。当选择了这些琶音类型且“KeyMode”设定为“sort”或“thru”，即使MOXF6/MOXF8接收到Note On信息，也不会发声。

VelMode（力度模式）

调节琶音音符的速度。

设定：original, thru

OutOctShift（输出八度偏移）

以八度为单位调高或调低琶音音高。

设定：-10 - +0 - +10

[F4] LIMIT**NoteLimit**（琶音音符范围）

决定琶音音符范围的最低与最高音符范围。

设定：C -2 - G8

VelocityLimit（琶音力度范围）

决定可触发琶音播放的最低与最高力度范围。

设定：1 - 127

[F5] PLAY FX（播放效果）**Swing**

延迟偶数节拍（基调强节奏）上的音符以产生一种摇摆感。

设定：-120 - +0 - +120

UnitMultiply  Knob

根据速度调节琶音播放时间。

设定：50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

QtzValue（量化值）

决定琶音中的音符对准哪个节拍，或者琶音摇摆应用到哪个节拍。显示于各个值右边的数字以时钟指示四分音符的分辨率。

设定： 60（三十二分音符）， 80（十六分音符三连音）， 120（十六分音符）， 160（八分音符三连音）， 240（八分音符）， 320（四分音符三连音）， 480（四分音符）

QtzStrength（量化强度）

设定将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。

设定：0% - 100%

VelocityRate

决定琶音播放力度偏离原始数值的程度。

设定：0% - 200%

GateTimeRate  Knob

确定琶音音符的门限时间（长度）与原始数值的偏移程度。

设定：0% - 200%

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
▶ [F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

OctaveRange  Knob

指定最大琶音范围，以八度为单位。

设定：-3 - +0 - +3

Loop

决定在按住音符时，播放一次琶音还是连续播放琶音。

设定：off, on

TriggerMode

当此参数设定为“gate”时，按下音符键开始琶音播放，放开音符键则停止播放。当此参数设定为“toggle”时，按下音符键开始/停止琶音播放，放开音符键不影响琶音播放。

设定：gate, toggle

AccntVelTh（重音力度阈值）

决定触发重音乐句的最小力度。

设定：off, 1 - 127

AccntStrtQtz (Accent Start Quantize)

决定当接收到超出上文中的重音力度阈值指定的力度时，重音乐句开始的时机。当此参数设定为off时，一接收到此力度就开始播放重音乐句。当此参数设定为on时，接收到此力度后，重音乐句在每种琶音类型指定的节拍上开始播放。

设定：off, on

RandomSFX

决定是否启用Random SFX。

设定：off, on

SFXVelOffset（Random SFX力度修正）

决定将Random SFX音符从其原始力度改变的修正值。

设定：-64 - +0 - +63

SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)

当此参数设定为“on”时，Random SFX特殊声音将以预设的力度播放。当此参数设定为“off”时，Random SFX声音以按下音符键产生的力度播放。

设定：off, on

Fixed SD/BD

仅当分配了鼓音色时，才可使用此参数。当此参数设定为on时，在琶音播放过程中，C1将被用作低音大鼓的音符，D1将被用作小鼓的音符。

设定：off, on

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

常规音色编辑

一种常规音色含有可在键盘范围上弹奏的乐器型声音，常规音色由最多8种音素组成。共有2种类型的常规音色编辑画面：用于编辑所有音素通用设定的通用编辑画面，以及用于编辑单独音素的音素编辑画面。本章节介绍通用编辑和音素编辑的参数。

通用编辑

操作

[VOICE] → 选择常规音色 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

Name（音色名称）

对音色输入所需的名称。如果在光标位于“Name”位置时按[Sf6] CHAR，则将显示命名对话框。音色名称最多可以包含20个字符。在按住[Sf6] CHAR按钮的同时使用[DATA]拨盘和光标[<]/[>]按钮可设定名称。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

MainCtgr（主类别）

SubCtgr（子类别）

决定音色的主类别和子类别。这些类别为表示音色通用特性的关键词。选择相应类别可方便地从各种音色类型中查找所需的音色。共有17种代表乐器类型的主类别。每个主类别最多包含6个子类别，这些子类别中显示了乐器的更多详细类型。

设定：请参见第53页上的“音色类别列表”。

[SF2] PLY MODE（播放模式）

Mono/Poly

选择单声道或多声道。

有关设定的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定：mono, poly

KeyAsgnMode（琴键分配模式）

决定在相同通道上连续接收到相同音符，且没有相应的note off信息时的播放方式。有关设定的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定：single, multi

NoteShift

决定音高升降量（以半音为单位）的移调设定。

设定：-24 - +0 - +24

M. TuningNo.（微调编号）

决定音色的调音系统。有关各种调音系统详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定：01 (Equal Temp), 02 (PureMaj), 03 (PureMin), 04 (Werckmeist), 05 (Kirnberger), 06 (Vallot&Yng), 07 (1/4 Shift), 08 (1/4 Tone), 09 (1/8 Tone), 10 (Indian), 11 (Arabic 1), 12 (Arabic 2), 13 (Arabic 3)

M. TuningRoot（微调根音）

决定微调功能的根音。

设定：C - B

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[SF3] PORTA (滑音)**Switch** (滑音开关)

决定是否对使用当前音色的键盘演奏加入滑音。

设定: off, on

Time (滑音时间)

决定应用滑音时的音高变化时间或速率。

设定: 0 – 127

Mode (滑音模式)

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。

设定: fingered, fulltime

TimeMode (滑音时间模式)

决定音高随时间变化的方式。

设定: rate1, time1, rate2, time2

LegatoSlope (滑音连奏倾斜)

决定当上述滑音开关设定为on且“Mono/Poly”设定为“mono”时,连奏音符的起音速度。(在前一音符释放前演奏下一个音符,连音音符“重叠”另外一个音符。)

设定: 0 – 7

[SF4] OTHER**A.Func1** (可分配功能1模式)**A.Func2** (可分配功能2模式)

决定ASSIGNABLE FUNCTION [1]和[2]按钮用作锁定型还是暂时型。有关设定的详细说明,请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定: momentary, latch

PB Upper (滑音范围上限)**PB Lower** (滑音范围下限)

决定最大滑音范围,以半音为单位。

设定: -48 – +0 – +24

Assign1 (分配1数值) **Assign2** (分配2数值) 

决定将分配到Assign 1/2的功能从原始设定偏移的修正值。

设定: -64 – +0 – +63

注 分配到ASSIGN 1/2旋钮上的功能可在CTL SET画面 (第32页) 中进行设定。

[F2] OUTPUT**Volume** 

决定所选音色的输出音量。

设定: 0 – 127

Pan 

决定所选音色的立体声声相位置。

设定: L63 (最左端) –C (中央) –R63 (最右端)

ChoSend (叠奏发送) **RevSend** (混响发送) 

决定从插入式效果器A/B (或旁通信号) 发送至混响/合唱效果器的信号发送强度。

设定: 0 – 127

注 有关效果器连接的详细说明,请参见第19页。

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

[F3] EQ

这是一种带有3频段（高、中、低）的参数均衡器。可降低或升高各频段（高、中、低）电平以改变音色声音。

FREQ（频率）

决定各频段的频率。

设定：低：50.1Hz – 2.00kHz
中：139.7Hz – 10.1kHz
高：503.8Hz – 14.0kHz

GAIN

决定频率（在上文中设定）的电平增益，或者衰减/增强所选频段的量。

设定：-12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

Q

决定中频段的Q（频段宽度）。

设定：0.7 – 10.3

[F4] CTL SET（控制器设定）**[SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6**

由于最多可赋予各音色6个控制器设定，因此本机提供了3页画面（设定1/2、设定3/4、设定5/6）。有关控制器设定的详细说明，请参见第53页。

ElmSw（音素开关）

选择控制器是否影响各单独音素。

设定：音素1–8启用（“1”–“8”）或禁用（“-”）。

注 当下文中所述的Destination（目的地）设定为与音色音素无关的参数，则此参数将被禁用。

Source

决定要分配并用于所选控制器设定的控制器。此控制器之后被用于控制在下文中的目的地中设定的参数。

设定：PB (Pitch Bend wheel), MW (Modulation wheel), AT (Aftertouch), FC1/FC2 (Foot controller 1/2), FS (Foot Switch), RB (Ribbon Controller), BC (Breath controller), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (Foot Controller 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

注 当在工具模式的CTL ASN画面中将foot switch设定为96以上的控制变更编号时，则脚踏板开关将无法用作所选音色的控制器组的“Source”。

Dest（目的地）

决定由“Source”中设定的控制器控制的功能。

设定：请参见“数据列表”PDF文档中的“控制列表”。

Depth

决定源控制器影响目的地参数的程度。

设定：-64 – +0 – +63

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
▶ [F3] EQ
▶ [F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

[F5] LFO（低频振荡器）**[SF1] WAVE****Wave**

选择LFO波形。

设定: tri, tri+, sawup, sawdown, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpz, S/H 1, S/H 2, user

Speed

调节LFO变化的速度（频率）。

设定: 0 – 63

TempoSync

决定LFO是否与琶音或音序器（乐曲或模板）的速度同步。

设定: off（不同步），on（同步）

TempoSpeed

仅当上述“TempoSync”设定为“on”时，才可使用该参数。此参数可对音符数值进行详细设定，而这些设定可决定LFO脉冲如何与琶音同步。

设定: 16th, 8th/3（八分音符三连音），16th.（附点十六分音符），8th, 4th/3（四分音符三连音），8th.（附点八分音符），4th（四分音符），2nd/3（二分音符三连音），4th.（附点四分音符），2nd（二分音符），whole/3（全音符三连音），2nd.（附点二分音符），4th x 4（四分音符四连音；1拍4个四分音符），4th x 5（四分音符五连音；1拍5个四分音符），4th x 6（四分音符六连音；1拍6个四分音符），4th x 7（四分音符七连音；1拍7个四分音符），4th x 8（四分音符八连音；1拍8个四分音符），4th x 16（1拍16个四分音符），4th x 32（1拍32个四分音符），4th x 64（1拍64个四分音符）

注 实际音符长度视内部与外部MIDI速度设定而定。

PlayMode

决定LFO重复循环（loop）还是只播放一次（one shot）。

设定: loop, one shot

KeyOnReset

决定每次按下音符时是否重置LFO。

设定: off, each-on, 1st-on

RandomSpeed

决定LFO速度随机变化的程序。

设定: 0 – 127

[SF2] DELAY**Delay**

决定从按下键盘上的琴键到LFO生效之间的延时时间。

设定: 0 – 127

FadeIn（淡入时间）

决定LFO效果淡入的时间（经过“延时”时间后）。

设定: 0 – 127

Hold

决定LFO保持在最大电平时的时间长度。

设定: 0 – 126, hold

FadeOut（淡出时间）

决定LFO效果器淡出的时间长度（经过“锁定”时间后）。

设定: 0 – 127

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

[SF3] PHASE

Phase

决定复位时，LFO波的开始声相位置。

设定：0, 90, 120, 180, 240, 270

OFFSET EL1 – EL8

决定各音素的“Phase”参数（见上文）的修正值。

设定：+0, +90, +120, +180, +240, +270

[SF4] BOX

在此画面中，可以选择LFO（LFO控制的声音方面）目的地参数、LFO影响的音素以及LFO深度。在可用的3个用于设定目的地的页面（复选框）上，可分配多个目的地。

ElmSw（LFO音素开关）

决定每个音素是否受LFO影响。

Dest（控制目的地）

决定由LFO波形控制的功能。

设定：请参见“数据列表”PDF文档中的“控制列表”。

注 有关控制列表中所述的“插入式效果器A参数1-16”、“插入式效果器B参数1-16”和“插入式效果器L参数1-32”，所选效果类型的实际参数名称显示在画面上。如果显示了名称中的一个，则无功能分配到该参数。

Depth

决定LFO波的深度（振幅）。

设定：0 – 127

DPTRATIO（深度比率） EL1 – EL8

决定各音素“Depth”参数（见上文）的修正值。

设定：0 – 127

[SF5] USER

仅当“Wave”参数设定为“user”时，才可使用此菜单。可创建自定义的最多含有16个分步的LFO波形。

Template

此参数包含用于创建原始LFO的预编程设定。按[Sf1] RANDOM按钮可随机设定波形。

设定：all-64..... 所有各档的数值均设定为-64。

all0..... 所有各档的数值均设定为0。

all+64..... 所有各档的数值均设定为+63。

sawup..... 创建向上的锯齿形波。

sawdown... 创建向下的锯齿形波。

evnstep..... 所有偶数档的数值设为-64，而所有奇数档数值设为+63。

oddstep... 所有奇数档的数值设为-64，而所有偶数档数值设为+63。

Slope

决定LFO波形的斜率或斜度特性。

设定：off（无倾斜），up, down, up&down

Value（步进值）

决定在“Step”参数中设定的各档的等级。

设定：-64 – +0 – +63

Step

Numerator: 选择所需的档。

设定：1 – 16

Denominator: 决定最大档数。

设定：2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

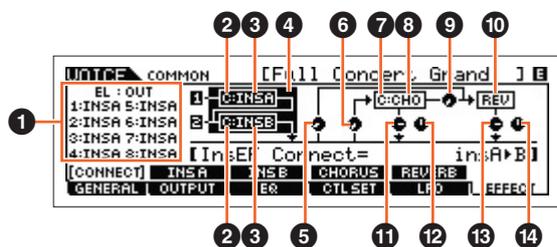
[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[F6] EFFECT

[SF1] CONNECT



① EL: OUT 1 - 8 (音素输出 1 - 8)

决定哪个插入式效果器 (A或B) 用于处理各单独音素。“THRU”设定让您可以对指定音素不使用插入式效果器。当“InsEF Connect” (插入式效果器连接) 设定为“vocoder”时, 即使“EL: OUT”设定为“INSA”或“INSB”, 也将指定输出。

设定: THRU, INSA (插入式效果器 A), INSB (插入式效果器 B)

② InsA Ctgry (插入式效果器A类别) /InsB Ctgry (插入式效果器B类别)

③ InsA Type (插入式效果器A类别) /InsB Type (插入式效果器B类别)

决定插入式效果器A/B的类别和类型。当“InsEF Connect”设定为“vocoder”时, 此参数将显示“Vocoder Type”, 并决定声音合成器的效果器类型。

设定: 有关可编辑效果器类别和类型的详情, 请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器类型的详细描述, 请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

④ InsEF Connect (插入式效果器连接)

可决定插入式效果器 A 和 B 的效果路由。设定变更显示在画面的图示中, 提供给您清晰的信号路由图示。详情, 请参见“基本结构” (第19页) 中的“各模式中的效果器连接”章节。

设定: parallel, insA>B, insB>A, vocoder

注 当选择了“vocoder”时, [SF2]的选项卡菜单中将显示“VOCODER”, 且[Sf3]的选项卡菜单将消失。

注 当选择了“vocoder”时, 音频信号将从本合成器以单声道形式输出。

注 有关使用声音合成器的详细说明, 请参见使用说明书。

⑤ Reverb Send

调节混响发送电平。

设定: 0 - 127

⑥ Chorus Send

调节叠奏发送电平。

设定: 0 - 127

⑦ Chorus Ctg (叠奏效果器类别)

⑧ Chorus Typ (叠奏效果器类型)

决定叠奏效果器类别和类型。

设定: 有关可编辑效果器类别和类型的详情, 请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器类型的详细描述, 请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

⑨ Chorus to Reverb

决定从叠奏效果器发送到混响效果器的信号发送电平。

设定: 0 - 127

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

10 Reverb Type

选择混响效果器类型。

设定：有关可编辑效果器类别和类型的详情，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器类型的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

11 Chorus Return

决定叠奏效果器的返回电平。

设定：0 – 127

12 Chorus Pan

决定叠奏效果器声音的声相位置。

设定：L63（最左端）–C（中央）–R63（最右端）

13 Reverb Return

决定混响效果器的返回电平。

设定：0 – 127

14 Reverb Pan

决定混响效果器声音的声相位置。

设定：L663（最左端）–C（中央）–R63（最右端）

[SF2] INS A（插入式效果器A）

[SF3] INS B（插入式效果器B）

[SF4] CHORUS

[SF5] REVERB

在以上画面中，您可设定当CONNECT画面中的“InsEF Connect”（插入式效果器连接）设定为“parallel”、“insA>B”或“insB>A”时的效果器相关参数。这些画面由多个页面组成，按光标[<]/[>]按钮可进行选择。从这些画面还可单独和手动设定所选效果器类型的各个参数。

1 Category

2 Type

决定所选效果器的类别和类型。

设定：有关可编辑效果器类别和类型的详情，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器类型的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

注 在REVERB画面中不出现“Category”显示。

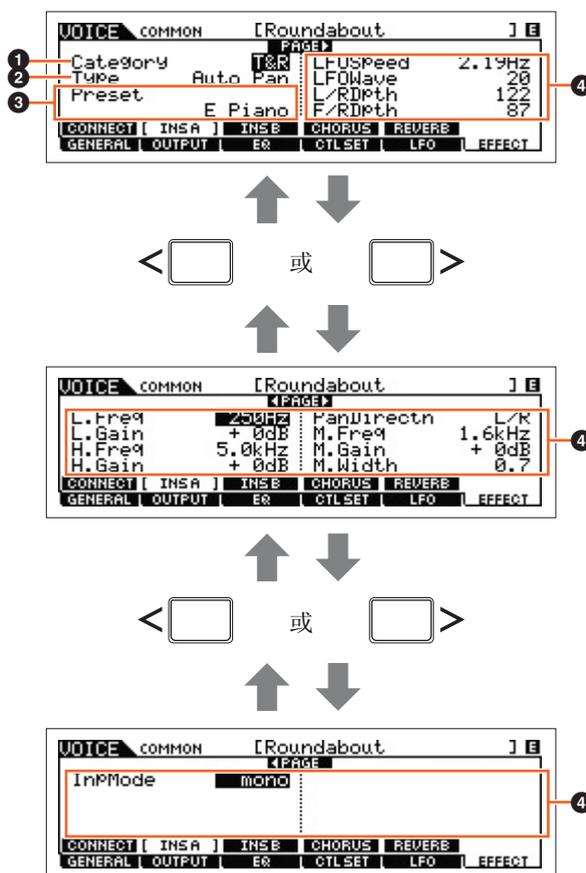
3 Preset

此项可让您调出各效果器类型的预编程设定，这些设定设计为用于特定的应用及场合。可改变所选预编程设定影响声音的方式。

注 若需所有预设演奏组的列表，请参见“数据列表”PDF文档。

4 效果器参数

效果器参数因当前所选效果器类型而异。有关各效果器类型中的可编辑效果器参数的详细说明，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器参数的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。



音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

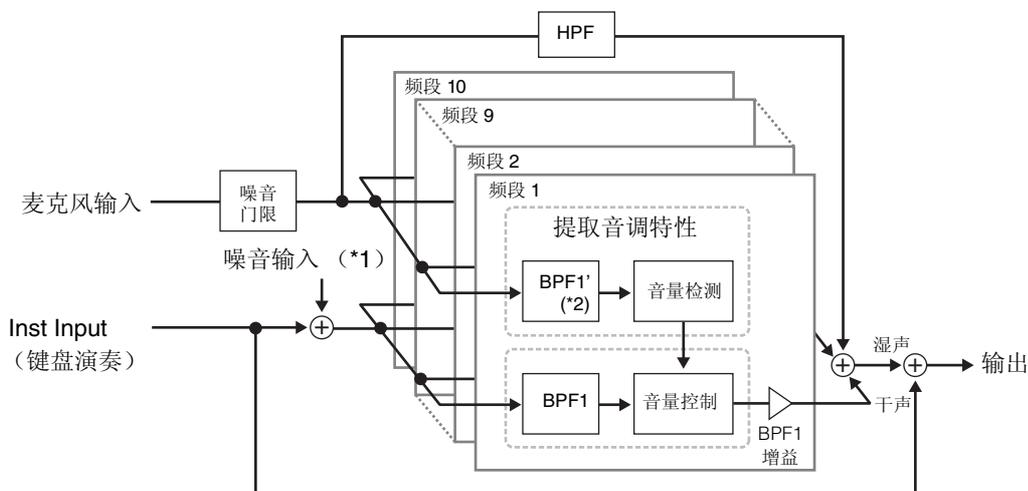
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

[SF2] VOCODER

仅当在[Sf1] CONNECT画面中将“InsEF Connect”设定为“vocoder”时，才可通过[Sf2]调出此画面。此画面中的声音合成器相关参数可决定应用声音合成器的方式。

注 有关声音合成器功能的详细说明，请参见第21页。



*1使用声音合成器单元中产生的噪音。

*2 BPF1'的截止频率可能与BPF1中的不同。取决于共振峰移位和共振峰偏移的设定。

Type

决定声音合成器是否应用到当前音色上。当设定为“Thru”时，声音合成器不应用到音色上。

设定：Thru, Vocoder

Attack（声音合成器起音时间）

决定声音合成器声音的起音时间。

设定：1ms – 200ms

Release（声音合成器释音时间）

决定声音合成器声音的释音时间。

设定：10ms – 3000ms

MicGateTh（麦克风门限阈值）

决定麦克风声音的噪音门限的阈值电平。

设定：-72dB – -30dB

GateSw（门限开关）

决定放开音符键时，是否按照“HPFOutLvl”参数中设定的音量输出麦克风声音。通常将此项设定为“on”。

设定：off, on

off：始终输出麦克风声音。

on：仅当按下音符键时，输出麦克风声音。

HPF（高通滤波器）

决定麦克风输入声音的HPF截止频率。将此参数设定为较高数值，可强调高频辅音和啾啾声（使唱词听得更清楚）。

设定：thru, 500Hz – 16.0kHz

HPFOutLvl（高通滤波器输出电平）

决定从HPF（高通滤波器）输出的麦克风声音音量。

设定：0 – 127

FormantShift

决定BPF（用于Inst Input）的截止频率值偏移的量（在BPF中）。此参数可用于调节声音合成器声音的音高。

设定：-2, -1, +0, +1, +2

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

FormantOffset

精细调节所有BPF（用于Inst Input）的截止频率。此参数可用于微调声音合成器声音的音高。

设定：-63 - +0 - +63

MicLvl（麦克风电平）

决定输入至声音合成器的麦克风声音电平。

设定：0 - 127

InstInpLvl（Inst Input Level）

决定输入至声音合成器的键盘演奏声音音量。

设定：0 - 127

NoisInpLvl（噪音输入电平）

决定输入至声音合成器的噪音电平。此参数可用于加强滋滋声和爆破音，使说话声音更响亮。

设定：0 - 127

OutLvl（输出电平）

决定声音合成器的输出音量。

设定：0 - 127

Dry/Wet（干/湿平衡）

决定干声（未应用效果）和湿声（应用效果）之间的平衡。

设定：D63>W - D=W - D<W63

BPF1 - 10Gain（带通滤波器1 - 10增益）

决定Inst Input（键盘演奏声）的各带通滤波器（1 - 10）的输出增益。BPF1对应最低共振峰，而BPF 10对应最高共振峰。

设定：-18dB - +18dB

音素编辑

操作

[VOICE] → 选择常规音色 → [EDIT] → 选择音素

[F1] OSC（振荡器）**[SF1] WAVE**（波形）

在此画面中，可选择所选波形或音素所用的声音。

ElementSw（音素开关）

决定开启还是关闭当前所选音素。

设定：off（取消），on（激活）

ElementGroup

决定XA功能（第5页）的编组，以便依次或随机调用同一组中的音素。当所有音素的XA Control参数设定为“normal”时，无法使用此处的设定。

设定：1 - 8

XACtrl (XA Control)

决定音素的扩展发声（XA）功能的功能。

设定：normal, legato, keyOffSound, waveCycle, waveRandom, all AF off（所有可分配功能关闭），AF1 On（可分配功能1开启），AF2 On、（可分配功能2开启）

音色模式**音色演奏**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

▶ [F6] EFFECT

音素编辑

▶ [F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

Wave Bank

决定分配到音素的波形库。可用的库为预设库 (“pre”) 和用户库 (“user”)。预设库包含预设波形，而用户库包含用户波形 (存储到选购的闪存扩展单元)。

设定: pre, user

WaveCategory (波形类别)

WaveNumber (波形编号)

决定选定音素的波形。请参见“数据列表”PDF文档中的“波形列表”。

[SF2] OUTPUT

在此画面中，可设定所选音素的某些输出参数。

KeyOnDelay

决定按下键盘音符与声音实际发声之间的时间长度 (或经过的延时)。针对每个音素可设定不同的延迟时间。

设定: 0 – 127

DelayTempoSync

决定“KeyOnDelay”是否与琶音或音序器 (乐曲或模板) 的速度同步。

设定: off (不同步), on (同步)

DelayTempo

决定当“DelayTempoSync”设定为on时“KeyOnDelay”的时机。

设定: 16th, 8th/3 (八分音符三连音), 16th. (附点十六分音符), 8th, 4th/3 (四分音符三连音), 8th. (附点八分音符), 4th (四分音符), 2nd/3 (二分音符三连音), 4th. (附点四分音符), 2nd (二分音符), whole/3 (全音符三连音), 2nd. (附点二分音符), 4thx4 (四分音符四连音, 4个四分音符对着节拍), 4thx5 (四分音符五连音, 5个四分音符对着节拍), 4thx6 (四分音符六连音, 6个四分音符对着节拍), 4thx7 (四分音符七连音, 7个四分音符对着节拍), 4thx8 (四分音符八连音, 8个四分音符对着节拍)

InsEffectOut (插入式效果器输出)

决定哪个插入式效果器 (A或B) 用于处理各单独音素。此参数与常规音色通用编辑模式[F6] EFFECT → [SF1] CONNECT画面中的“EL: OUT” (第35页) 相同。此处的设定也将自动改变该参数的设定。

设定: thru (通过), ins A (插入A), ins B (插入B)

[SF3] LIMIT

NoteLimit

决定每个音素的最高及最低键盘范围。

设定: C -2 – G8

注 通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

VelocityLimit

决定各音素响应的力度范围的最小和最大值。

设定: 1 – 127

VelCrossFade (力度交叉淡入)

决定音素的声音如何根据力度超出力度范围设定 (见上文) 的距离比例慢慢减小音量的。

设定: 0 – 127

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

▶ [F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

[F2] PITCH

[SF1] TUNE

在此画面中，可对所选音素设定各种音高相关参数。

Coarse（粗调）

决定各音素的音高，以半音为单位。

设定：-48 - +0 - +48

Fine（微调）

决定每个音素的音高微调。

设定：-64 - +0 - +63

FineScaling（精细缩放灵敏度）

决定音符（尤其是位置或八度范围）对选定音素的音高微调的影响程度，将C3作为基本音高。

设定：-64 - +0 - +63

Random

可随机改变您所弹奏音符的音素音高。

设定：0 - 127

[SF2] VEL SENS（力度灵敏度）

在此画面上，您可决定音高PEG（音高EG）对力度的响应方式。

EGTime（EG时间力度灵敏度）**Segment**（EG时间力度灵敏度档）

决定PEG时间参数的力度灵敏度。先选择Segment，然后设定其时间参数。

设定：EGTime: -64 - +0 - +63

设定：Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk（起音）..... EG Time数值影响起音时间。
 atk+dcy（起音 + 衰减）..... EG时间数值影响起音/衰减1时间。
 dcy（衰减）..... EG Time参数影响衰减时间。
 atk+rls（起音 + 释音）..... EG时间数值影响起音/释音时间。
 all..... EG时间影响所有PEG的时间参数。

EGDepth（EG深度力度灵敏度）**Curve**（EG深度力度灵敏度曲线）

决定PEG深度的力度灵敏度。使用曲线参数可选择5种不同的预置力度曲线（曲线以图形方式显示在显示屏上），该曲线可决定力度影响音高EG深度的方式。

设定：EGDepth: -64 - +0 - +63

设定：Curve: 0 - 4

Pitch（音高力度灵敏度）

决定音高的力度灵敏度。

设定：-64 - +0 - +63

[SF3] PEG（音高包络发生器）

在此画面中，您可进行音高EG的所有时间和水平设定，可决定声音音高如何随着时间而变化。这些参数可用来控制从按下键盘上的音符键起到声音停止之间的音高变化。可用参数的全称如下表所示，画面上显示的也是全称。

	HOLD	ATK（起音）	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	保持时间	起音时间	衰减1时间	衰减2时间	释音时间	
LEVEL	保持电平	起音电平	衰减1电平	衰减2电平	释音电平	深度

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
 [F3] PORTA
 [F4] EG
 [F5] ARP ED
 [F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F5] LFO
 [F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
 ▶ [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F5] LFO
 [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
 [F2] RECALL
 [F3] COPY
 [F4] BULK

补充信息

设定: TIME: 0 – 127
 LEVEL: -128 – +0 – +127
 DEPTH: -64 – +0 – +63

注 有关PEG的详细说明, 请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

[SF4] KEY FLW (琴键跟随)

在此画面中, 可设定琴键跟随效果, 换句话说, 也就是音素音高及其音高EG如何响应您所演奏音符 (或八度范围)。

PitchSens (音高琴键跟随灵敏度)

决定琴键跟随效果的灵敏度 (相邻音符的音高间距)。中央键 (下一参数) 用作此参数的基本音高。

设定: -200% – +0% – +200%

CenterKey (音高琴键跟随灵敏度中央键)

决定琴键跟随效果在音高上的中央音符或音高。

设定: C -2 – G8

注 通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键, 还可直接从键盘设定音符。

EGTimeSens (EG时间琴键跟随灵敏度)

决定音符 (特别指其位置或八度范围) 影响所选音素音高EG时间的程度。中央键 (下一参数) 用作此参数的基本音高。

设定: -64 – +0 – +63

CenterKey (EG时间琴键跟随灵敏度中央键)

决定音高EG上的琴键跟随效果的中央音符或音高。

设定: C -2 – G8

注 通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键, 还可直接从键盘设定音符。

[F3] FILTER

[SF1] TYPE

可对滤波器单元进行详细设定。可用参数因此处所选的滤波器类型而异。

Type

决定当前音素的滤波器类型。基本上有4种不同的滤波器类型: LPF (低通滤波器)、HPF (高通滤波器)、BPF (带通滤波器) 和BEF (陷波器)。有关设定的详细说明, 请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, thru

Gain

设定增益 (发送至滤波器单元的信号的增大量)。

设定: 0 – 255

Cutoff (截止频率)

决定滤波器的截止频率。此参数用作所选滤波器类型的基本频率。

设定: 0 – 255

Resonance/Width

此参数的功能根据所选滤波器类型而异。如果所选滤波器为LPF、HPF、BPF (不包括BPFw), 或者为BEF, 则此参数用于设定共鸣。对于BPFw, 此参数用于调节频率带宽。此参数用于设定施加到信号截止频率上的量 (谐波强调)。此参数还可与“Cutoff”参数组合使用给声音增加更多的特性。对于BPFw, 此参数用于调节通过滤波器的信号频率的频段宽度。

设定: 0 – 127

Distance

决定双滤波器类型 (并联的2个滤波器) 和LPF12+BPF6滤波器之间的截止频率距离。

设定: -128 – +0 – +127

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
 [F3] PORTA
 [F4] EG
 [F5] ARP ED
 [F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F5] LFO
 [F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
 ▶ [F2] PITCH
 ▶ [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F5] LFO
 [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
 [F2] RECALL
 [F3] COPY
 [F4] BULK

补充信息

HPFCutoff（高通滤波器截止频率）

决定HPF的Key Follow参数（见下文）的中央频率。当选择了滤波器类型“LPF12+HPF12”或“LPF6+HPF12”时，可使用此参数。

设定：0 – 255

HPFKeyFlw（高通滤波器截止琴键跟随）

决定“HPF Cutoff”参数频率的琴键跟随功能。仅当选择了滤波器类型“LPF12+HPF12”或“LPF6+HPF12”中的任意1个时，才可使用此参数。

设定：-200% – +0% – +200%

CenterKey（高通滤波器截止琴键跟随灵敏度中央键）

这表示上述“CenterKey”的中央音符为C3。请注意以上仅用于显示用途，无法改变数值。

[SF2] VEL SENS（力度灵敏度）

在此画面中，可决定滤波器和FEG响应力度的方式。

EGTime（EG时间力度灵敏度）**Segment**（EG时间力度灵敏度档）

决定FEG的时间参数的力度灵敏度。先选择Segment，然后设定其时间参数。

设定：Time: -64 – +0 – +63

设定：Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk（起音）..... EG Time数值影响起音时间。

atk+dcy（起音 + 衰减）..... EG时间数值影响起音/衰减1时间。

dcy（衰减）..... EG Time参数影响衰减时间。

atk+rls（起音 + 释音）..... EG时间数值影响起音/释音时间。

all..... EG时间影响所有FEG的时间参数。

EGDepth（EG深度力度灵敏度）**Curve**（EG深度力度灵敏度曲线）

决定FEG Depth参数的力度灵敏度。

设定：EGDepth: -64 – +0 – +63

设定：Curve: 0 – 4

Cutoff（截止力度灵敏度）

决定力度影响滤波器EG截止频率的程度。

设定：-64 – +0 – +63

Resonance（共鸣力度灵敏度）

决定力度影响滤波器EG共鸣的程度。

设定：-64 – +0 – +63

[SF3] FEG（滤波器包络发生器）

可对滤波器EG的所有时间和水平进行设定，可决定声音音质如何随着时间而变化。这些参数可用于控制从按下音符起到声音停止时间段内的截止频率变化。可用参数的全称如下表所示，画面上显示的也是全称。

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	保持时间	起音时间	衰减1时间	衰减2时间	释音时间	
LEVEL	保持电平	起音电平	衰减1电平	衰减2电平	释音电平	深度

设定：TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

DEPTH: -64 – +0 – +63

注 有关FEG的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

[SF4] KEY FLW (琴键跟随)

在此画面中，可设定滤波器的琴键跟随效果，换句话说，音素的音质及其滤波器EG如何响应您所演奏的特定音符（或八度范围）。

CutoffSens (截止琴键跟随灵敏度)

决定音符（特别指其位置或八度范围）影响所选音素截止频率（在上文中设定）的程度，假设C3为基本音高。

设定：-200% - +0% - +200%

CenterKey (截止琴键跟随灵敏度中央键)

这表示上述“CutoffSens”的中央音符为C3。请注意以上仅用于显示用途，无法改变数值。

EGTimeSens (EG时间琴键跟随灵敏度)

决定音符（特别指其位置或八度范围）影响所选音素滤波器EG的程度。FEG的基本速度变化根据中央琴键（下一个参数）中指定的音符。

设定：-64 - +0 - +63

CenterKey (EG时间琴键跟随灵敏度中央键)

决定上述“EGTimeSens”参数的中央音符。

设定：C -2 - G8

注 通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

[SF5] SCALE (滤波器缩放)

Break Point 1 - 4

通过分别指定音符编号来决定4个分割点。

设定：C -2 - G8

注 还可通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的琴键，直接从键盘设定分割点。

注 分割点1到4将在键盘上以升序自动排序。

Offset 1 - 4

决定各分割点处的截止频率偏移值。

设定：-128 - +0 - +127

注 无论这些偏差值大小如何，都无法超出最小和最大截止范围（分别为数值0和127）。

注 任何在分割点1音符以下弹奏的音符将采用分割点1电平设定。同样的，任何在分割点4音符以上弹奏的音符将采用分割点4电平设定。

注 有关滤波器缩放设定示例的说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

[F4] AMP (振幅)

[SF1] LVL/PAN (电平/声相)

在此画面中，您不仅可对各音素进行基本电平和声相设定，还提供一些影响声相位置的详细而不寻常的参数。

Level

使用这些参数可设定每个音素的音量。

设定：0 - 127

Pan

决定所选音序的立体声声相位置。

设定：L63（最左端）-C（中央）-R63（最右端）

AlternatePan

决定每次按下音符将所选鼓键声音向左和向右交替移动的量。声相设定（见上文）用作基本声相位置。

设定：L64 - C - R63

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
▶ [F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

RandomPan

决定按下每个音符时所选音素声音随机向左和向右移动的量。声相设定（见上文）用作中央声相位置。

设定：0 – 127

ScalingPan

决定音符（特别指其位置或八度范围）影响所选音素声相位置和左右位置。在音符C3处，主声相设定（见上文）用作基本声相位置。

设定：-64 – +0 – +63

[SF2] VEL SENS（力度灵敏度）

在此画面中，可决定振幅（音量）EG如何响应力度。

EGTime（EG时间力度灵敏度）

Segment（EG时间力度灵敏度档）

决定AEG的时间参数的力度灵敏度。先选择“Segment”，然后设定其“EGTime”参数。

设定：Time: -64 – +0 – +63

设定：Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

- atk（起音）..... EG Time数值影响起音时间。
- atk+dcy（起音 + 衰减）..... EG时间数值影响起音/衰减1时间。
- dcy（衰减）..... EG Time参数影响衰减时间。
- atk+rls（起音 + 释音）..... EG时间数值影响起音/释音时间。
- all..... EG时间影响所有AEG的时间参数。

Level（音量力度灵敏度）

Offset（音量力度灵敏性修正值）

Curve（音量力度灵敏性曲线）

决定振幅EG电平的力度灵敏度。“Offset”参数升高或降低“Level”中指定的电平。“Curve”参数决定力度影响Amplitude EG的方式。

设定：Level: -64 – +0 – +63

设定：Offset: 0 – 127

设定：Curve: 0 – 4

[SF3] AEG（振幅EG）

可对振幅EG的所有时间和音量进行设定，可决定声音音量如何随着时间而变化。使用AEG可以控制声音开始到结束期间的音量过渡。可用参数的全称如下表所示，画面上显示的也是全称。

	INT (Initial)	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	SUS (Sustain)
TIME	---	起音时间	衰减1时间	衰减2时间	释音时间	半制音时间
LEVEL	初始电平	起音电平	衰减1电平	衰减2电平	---	半制音开关

Initial Level, Attack Time/Level, Decay 1 Time/Level, Decay 2 Time/Level, Release Time

设定：TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

Half Damper Time

决定在Half Damper Switch参数开启的情况下，踩住踏板控制器F3的同时放开琴键后，声音衰减至无声状态的速度。

设定：0 – 127

Half Damper Switch

当Half Damper Switch设定为on时，您可使用连接至后面板上的FOOT SWITCH SUSTAIN插孔的选购FC3踏板控制器产生如真实声学钢琴般的“半踩踏板”效果。

设定：off, on

注 当您想要使用选购的FC3重新创建半制音效果时，请在工具模式的CTL ASN画面（第145页）中将“Sustain Pedal”（脚踏开关延音踏板选择）参数设定为“FC3 (Half On)”。请注意，当通过从外接MIDI设备将控制变更信息发送到本乐器来控制半制音时，则不必进行此设定。

注 有关AEG的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

[SF4] KEY FLW (琴键跟随)

在此画面中，您可设定振幅的琴键跟随效果；换句话说，也就是音素音量及其振幅EG如何响应您所弹奏的音符（或八度范围）。

LevelSens (音量琴键跟随灵敏度)

决定音符（特别指其位置与八度范围）影响所选音素音量的程度。C3的中央键设定用作基本设定。

设定：-200% - +0% - +200%

CenterKey (音量琴键跟随灵敏度中央键)

这表示上述“LevelSens”的中央音符为C3。请注意以上仅用于显示用途，无法改变数值。

EGTimeSens (EG时间琴键跟随灵敏度)

确定音符（特别指其位置或八度范围）影响所选音素振幅EG时间的程度。中央键（下一参数）用作此参数的基本振幅。

设定：-64 - +0 - +63

CenterKey (EG时间琴键跟随灵敏度中央键)

决定上述“EGTimeSens”参数的中央音符。

设定：C -2 - G8

注 通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

RelAdjust (EG时间琴键跟随灵敏度释音调节)

决定EG释音的“EGTimeSens”的灵敏度。

设定：-64 - +0 - +63

[SF5] SCALE (振幅缩放)

Break Point 1 - 4

通过分别指定音符编号来决定4个分割点。

设定：C -2 - G8

注 还可通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的琴键，直接从键盘设定分割点。

注 分割点1到4将在键盘上以升序自动排序。

Offset 1 - 4

决定各分割点的“音量”设定的修正值。

设定：-128 - +0 - +127

注 有关振幅缩放设定示例的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

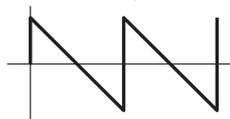
[F5] LFO (低频振荡器)

Wave

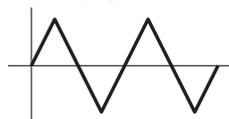
选择用于改变声音的LFO波形。

设定：saw, tri, squ

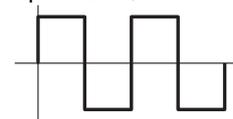
saw (锯齿波)



tri (三角波)



squ (方形波)



Speed

调节LFO变化的速度（频率）。设定数值越大，速度就越快。

设定：0 - 63

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

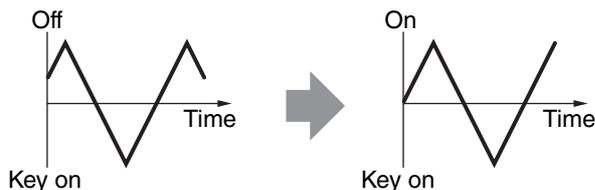
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

KeyOnReset

决定每次演奏音符时是否重设LFO。

设定: off, on



KeyOnDelay

决定从接收到Note On信息到LFO生效之间的延时时间。

设定: 0 - 127

PMod (音高调制深度)

决定LFO波形改变 (调制) 声音音高的量 (深度)。

设定: 0 - 127

FMod (滤波器调制深度)

决定LFO波形改变 (调制) 滤波器截止频率的量 (深度)。

设定: 0 - 127

AMod (振幅调制深度)

决定LFO波形改变 (调制) 声音振幅或音量的程度 (深度)。

设定: 0 - 127

FadeInTime

决定LFO效果淡入的时间量 (经过“KeyOnDelay”时间后)。

设定: 0 - 127

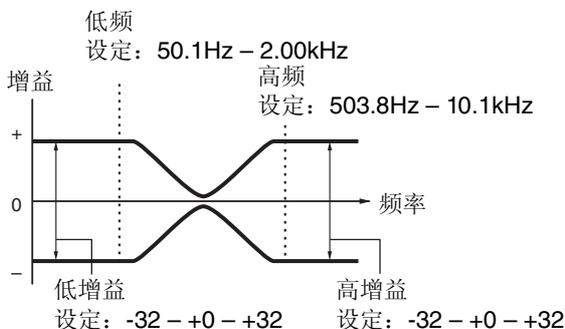
[F6] EQ (均衡器)

Type

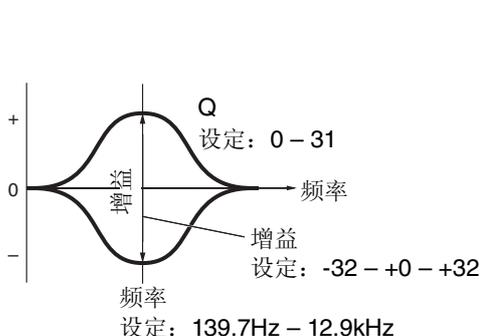
决定均衡器类型。

设定: 2 Band, P.EQ (参数EQ), Boost6 (增强6dB), Boost12 (增强12dB), Boost18 (增强18dB), thru 2 Band 这是一种“坡形”均衡器, 其中组合了独立的高频段和低频段。
 P.EQ (参数EQ) 参数均衡器用于衰减或增强分配频率附近的信号电平 (增益)。此类型具有32种不同的“Q”设定, 而这些设定决定了各种均衡器的频段宽度。
 boost6 (增强6dB) / boost12 (增强12dB) / boost18 (增强18dB) 这些参数分别以6dB/12dB/18dB为单位增强整体信号电平。
 thru 此设定可绕过均衡器, 使得整个信号不受影响。

设定为2频段时



设定为P.EQ时



音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

鼓音色编辑

每种鼓音色最多由73个分配到整个键盘的音符跨度上的鼓音色键组成（C0—C6）。共有2种类型的鼓音色编辑画面：用于编辑所有琴键通用设定的通用编辑画面，以及用于编辑单独琴键的琴键编辑画面。本章节介绍通用编辑和琴键编辑的参数。

通用编辑

操作

[VOICE] → 选择鼓音色 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

[SF4] OTHER

与常规音色通用编辑相同。请参见第30页。

[F2] OUTPUT

与常规音色通用编辑中相同。请参见第31页。此外，还可使用以下2个参数。

InsChoSend（插入叠奏发送）

决定从插入式效果器A/B或声音合成器发送至合唱效果器的整个鼓声音色（所有键）的发送强度。

设定：0 - 127

InsRevSend（插入混响发送）

决定从插入式效果器A/B或声音合成器发送至混响效果器的整个鼓声音色（所有键）的发送强度。

设定：“InsChoSend”或“InsRevSend”设定是所有琴键通用的。设定鼓键使得旁通插入A/B或声音合成器时，可对每个鼓键单独设定叠奏/混响发送电平。上述参数不会影响琴键。在该情况下，您可在琴键编辑的[F1] OSC画面的[SF2] OUTPUT画面中的“ChoSend”/“RevSend”对每个琴键设定叠奏/混响发送电平。

[F3] EQ

与常规音色通用编辑相同。请参见第32页。

[F4] CTL SET（控制器设定）

与常规音色通用编辑相同。请参见第32页。请注意，鼓音色通用编辑画面中无法使用音素开关参数。

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ

▶ [F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[F6] EFFECT

与常规音色通用编辑相同。请参见第35页。请注意，不可使用[Sf1] CONNECT画面中的“EL: OUT” (Element Out)”参数。

KEY: OUT

决定哪个插入式效果器（A或B）用于处理各鼓键，以及哪个效果器被绕过（thru）。当“InsEF Connect”（插入式效果器连接）设定为“vocoder”时，即使“EL: OUT”设定为“insA”或“insB”，也将指定输出。

设定： thru, insA（插入式效果器A），insB（插入式效果器B）

琴键编辑

操作

[VOICE] → 选择鼓音色 → [EDIT] → 选择琴键

[F1] OSC（振荡器）

[SF1] WAVE

在此画面中，可选择所需的波形或各鼓键使用的常规音色。

KEY

决定所需的鼓键。可按音符键选择所需的打击乐器。

设定： C0 – C6

ElementSw（音素开关）

决定当前选定的琴键是on还是off，换句话说，是启用还是禁用琴键的波形。

设定： off, on

WaveBank

决定分配到音素的波形库。

设定： pre, user

WaveCategory（波形类别）

WaveNumber（波形编号）

通过选择波形类别和编号来决定分配到鼓音色琴键的波形。

设定： 请参见“数据列表”PDF文档中的“波形列表”。

[SF2] OUTPUT

在此画面中，可设定所选鼓键的某些输出参数。

InsEffOut（插入式效果器输出）

决定使用哪一个插入式效果器（A或B）来处理各鼓键。如果选择了“thru”，则插入式效果器将绕过。此参数与音色通用编辑的[F6] EFFECT画面中的“KEY: OUT”参数相同。此处的设定也将自动改变该参数的设定。

设定： thru, insA（插入式效果器A），insB（插入式效果器B）

RevSend（混响发送）

决定发送到混响效果器的鼓键声音（旁通信号）电平。只有当InsEffOut（见上文）设定为“thru”时，才可使用该参数。

设定： 0 – 127

ChoSend（叠奏发送）

决定发送到叠奏效果器的鼓音色琴键声音（旁通信号）电平。仅在插入式效果器输出（见上文）设定为“thru”时才可使用。

设定： 0 – 127

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F6] EFFECT

琴键编辑

▶ [F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

[SF4] OTHER

在此画面中，可设定鼓音色各音符响应键盘和MIDI数据方式的各种相关参数。

AssignMode

决定在相同通道上连续接收到相同音符，且没有相应的note off信息时的播放方式。有关设定的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定：single, multi

RcvNoteOff（接收音符关闭）

选择每个鼓键是否接收MIDI Note Off信息。

设定：off, on

AltNateGroup（交替组）

设定琴键将被分配到的交替组。此设定可再现原声爵士鼓的声音，而且某些鼓声是无法同时演奏的，如踩镲的开镲和闭镲。

设定：off, 1 – 127

[SF6] HOLD

在琴键编辑画面中，按键盘上的琴键可改变所需的鼓键。当将[Sf6] HOLD设定为on（**HOLD**）时，即使按键盘上的任何其它琴键，所需的鼓键仍将保留。当将[Sf6] HOLD设定为off（**HOLD**）时，按键盘上的任何其它琴键可改变所需的鼓键。

[F2] PITCH

[SF1] TUNE

在此画面中，可对所选琴键设定各种音高相关参数。

Coarse（粗调）

决定每个鼓键波形的音高，以半音为单位。

设定：-48 – +0 – +48

Fine（微调）

决定每个鼓键波形音高的微调。

设定：-64 – +0 – +63

[SF2] VEL SENS（力度灵敏度）

Pitch（音高力度灵敏度）

决定所选鼓键的音高如何响应力度。

设定：-64 – +0 – +63

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

[F3] FILTER**[SF1] CUTOFF**

可在鼓音色中应用滤波器设定。MOXF6/MOXF8可对每个鼓键应用低通滤波器和高通滤波器。

LPFCutoff（低通滤波器截止）

使用此参数可设定低通滤波器的截止频率。

设定：0 – 255

LPFReso（低通滤波器共鸣）

决定施加到截止频率处信号的量（谐波强调）。

设定：0 – 127

HPFCutoff（高通滤波器截止频率）

决定高通滤波器的截止频率。

设定：0 – 255

[SF2] VEL SENS（力度灵敏度）**LPFCutoff**（低通滤波器截止）

设定低通滤波器截止频率的力度灵敏度。正值设定将使截止频率在弹奏键盘力度越大时上升。负值设定则为相反效果。

设定：-64 – +0 – +63

[F4] AMP（振幅）**[SF1] LVL/PAN**（电平/声相）

在此画面中，您不仅可对各鼓键进行基本电平和声相设定，还为您提供一些影响声相位置的详细非常规参数。

Level

决定所选鼓键（波形）的输出。此参数可对鼓音色的各种声音之间的平衡进行详细调节。

设定：0 – 127

Pan

设定每个波的声相位置（立体声位置）。其还可用作交替和随机设定的基本声相位置。

设定：L63（最左端）–C（中央）–R63（最右端）

AlternatePan

决定每次按下音符将所选鼓键声音向左和向右交替移动的量。声相设定（见上文）用作基本声相位置。

设定：L64 – C – R63

RandomPan

决定每次按下音符时所选鼓键声音随机向左和向右移动的量。声相设定（见上文）用作中央声相位置。

设定：0 – 127

[SF2] VEL SENS（力度灵敏度）**Level**（电平力度灵敏度）

决定振幅包络发生器输出音量的力度灵敏度。

设定：-64 – +0 – +63

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
▶ [F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

补充信息

[SF3] AEG (振幅EG)**AttackTime**

设定: 0 - 127

Decay1Time

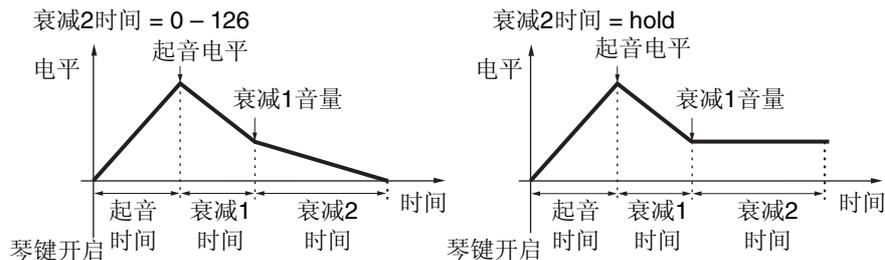
设定: 0 - 127

Decay1Level

设定: 0 - 127

Decay2Time

设定: 0 - 126, hold

**[F6] EQ (均衡器)**

与常规音素编辑中相同。请参见第46页。

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

音色作业

演奏组作业具有多种基本操作，如初始化和复制。根据需要在所选画面中设定完参数后，按[ENTER]按钮执行作业。

操作

[VOICE] → 选择音色 → [JOB]

[F1] INIT（初始化）

此参数可将所有音色参数重设（初始化）为默认设定。您也可对某些参数（如公共设定、各音素/鼓键设定等）进行选择初始化，此功能对于从头开始创建全新音色非常有用。

要初始化的参数类型

ALL：在通用编辑和音素（琴键）编辑模式中的所有数据

Common：通用编辑中的数据

EL：相应音素编辑（或琴键编辑）参数的数据

with WaveNo.：如果勾选了此项，则分配到音素（琴键）的波形库/波形编号将被初始化。

注 若要选择“Common”或“EL”，则必须取消“ALL”复选框中的勾选。

注 当选择了鼓音色并加上勾选标记，则可选择鼓键。

[F2] RECALL（编辑调用）

如果在编辑音色时，在没有保存编辑的情况下选择了另一个音色，则所有所作的编辑将被删除。如果发生这样的情况，可使用编辑调用功能恢复最近编辑的音色。

[F3] COPY

在此画面中，可将任何音色的通用和音素 / 鼓键参数设定复制到您正在编辑的音色。如果您正在创建音色并想要使用其他音色的某些参数时，此功能非常有用。

要复制的数据类型（类型）

Common：在通用编辑中的数据

Element（1-8）：相应音素编辑参数的数据

Key C0 - C6：相应琴键编辑参数的数据

复制操作步骤

1. 选择源音色。
如果在源音色中选择了“Current”，则源音色将与目的地音色相同。如果想要将一个音素复制到同一个音色中的另一个音素，请选择“Current”。
2. 选择目的地音色（当前音色）。
3. 当在源音色中选择了“Element”或“Key”时，请在目的地音色中选择要复制的声部/琴键。
4. 按[ENTER]按钮。

[F4] BULK（批量转储）

可将所有当前所选音色的编辑后参数设定发送至电脑或其它MIDI设备以进行数据备份。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注 若要执行批量转储，您需要执行下列操作以设定正确的MIDI设备编号：[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

音色作业

▶ [F1] INIT
▶ [F2] RECALL
▶ [F3] COPY
▶ [F4] BULK

补充信息



补充信息

音色类别列表

此列表是MOXF6/MOXF8各音色从属的主类别及其子类别列表。

主类别 (缩写)	子类别 (缩写)						
Acoustic Piano (Pn)	All	Acoustic Piano	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio	---
Keyboard (Kb)	All	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio	---
Organ (Or)	All	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio	---
Guitar (Gt)	All	Acoustic Guitar	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio	---
Bass (Bs)	All	Acoustic Bass	Electric Bass	Synth Bass	Arpeggio	---	
Strings (St)	All	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio	---
Brass (Br)	All	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio	---
Sax/Woodwind (SW)	All	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio	---
Synth Lead (Ld)	All	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio	---
Synth Pad/Choir (Pd)	All	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio	---
Synth Comping (Sc)	All	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio	---
Chromatic Percussion (Cp)	All	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio	---
Drum/Percussion (Dr)	All	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	---	
Sound Effect (Se)	All	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio	---
Musical Effect (Me)	All	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio	---
Ethnic (Et)	All	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio	---
Vocoder (Vc)	---						
No Assign	---						

目的地设定示例

在本章节中，我们将向您介绍如何在音色通用编辑参数的CTL SET画面中设定“Dest”（目的地）配置的一些有用示例。

控制音量：	Volume
对音色应用颤音：	Common LFO Depth 1 – 3 (CLFO-D1 – 3) ^{*1}
改变音高：	Element Pitch (PCH-Crs) ^{*2}
控制音色亮度：	Element Filter Frequency (FLT-Frq) ^{*2}
改变旋转扬声器的速度：	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EflfoSp) ^{*3}
对音色应用哇音踏板效果：	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) ^{*4}

对于*1 – *4，除了上述设定之外，还必须设定以下设定。

- *1 音色通用编辑的[F5] LFO画面的[SF1] WAVE画面中，将“Play Mode”设定为“loop”
在音色通用编辑的[F5] LFO画面的[SF4] BOX画面中，将“Dest”（控制目的地1–3）设定为“Pmod”。
- *2 将“ElmSw”（控制器设定音素开关）设定为on
- *3 将音色通用编辑的[F6]EFFECT画面中的“InsA/B Type”设定为“Rotary Sp”
将音色通用编辑的[F6] EFFECT画面中的“EL: OUT” / “KEY: OUT”设定为“INSA”/“INSB”（分配到“Rotary Speaker”类型）
- *4 将音色通用编辑的[F6]EFFECT画面中的“InsA/B Type”设定为“VCM Pedal Wah”
将音色通用编辑的[F6] EFFECT画面中的“EL: OUT” / “KEY: OUT”设定为“INSA”/“INSB”（分配到“VCM Pedal Wah”类型）

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

■ 旋钮1—8的功能

本章节介绍在音色模式中分配到旋钮1—8的功能。详细说明，请参见使用说明书。

[TONE 1]指示灯亮起时:

旋钮1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG “CUTOFF”	第26页
旋钮2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG “RESO”	第26页
旋钮3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG “DEPTH”	第26页
旋钮4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → “PortaTime”	第26页

[TONE 2]指示灯亮起时:

旋钮1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG “ATK”	第26页
旋钮2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG “DCY”	第26页
旋钮3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG “SUS”	第26页
旋钮4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG “REL”	第26页

[TONE 3]指示灯亮起时:

旋钮1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → “Volume”	第31页
旋钮2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → “Pan”	第31页
旋钮3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → 当“Source”	第32页
旋钮4	ASSIGN 2	设定为“AS1”/“AS2”时在“Dest”中设定的功能	

[EQ]指示灯亮起时:

旋钮5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → “LOW GAIN”	第32页
旋钮6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → “MID FREQ”	
旋钮7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → “MID GAIN”	
旋钮8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → “HIGH GAIN”	

[EFFECT]指示灯亮起时:

旋钮5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → “Preset”	第36页
旋钮6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → “Chorus Send”	第35页
旋钮7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → “Preset”	第36页
旋钮8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → “Reverb Send”	第35页

[ARP]指示灯亮起时:

旋钮5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → “GateTimeRate”	第28页
旋钮6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → “OctaveRange”	第29页
旋钮7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → “UnitMultiply”	第28页
旋钮8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → “Tempo”	第27页

音色模式

音色演奏

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

琴键编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

音色作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

演奏组模式

演奏组模式用于选择、演奏和编辑所需的演奏组。演奏组最多可包含4个声部（音色），这些声部可从内置音源声部1-4中选择。本章节介绍4种类型的参数（演奏组播放、演奏组编辑、演奏组作业和演奏组录音）。

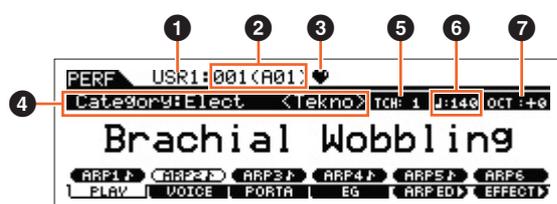
演奏组播放

演奏组播放是进入演奏组模式的主“入口”，也正是在此模式中可选择和播放演奏组。

操作

按[PERFORM]按钮。

[F1] PLAY



演奏组播放画面

① 演奏组库

② 演奏组编号

表示所选演奏组所在库和编号。

③ 收藏夹标记

将当前所选演奏组设定到收藏夹时，将会出现此标记。

④ Category

表示当前所选演奏组的主类别和子类别。

⑤ TCH（传送通道）

表示键盘MIDI传送通道。按[TRACK]按钮使其指示灯亮起并按数字[1] - [16]按钮中的任意1个可更改键盘MIDI传送通道。通过以下操作也可以改变键盘MIDI传送通道：[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”。

⑥ ♩（琶音速度）

表示当前所选演奏组的琶音速度设定。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

⑦ OCT（八度）

表示键盘八度设定。

[SF1] ARP1（琶音1） - [SF6] ARP6（琶音6）

琶音类型分配至画面选项卡上带有八分音符图标的按钮。可在键盘演奏过程中随时通过按这些按钮来调出琶音类型。可在琶音编辑画面（第57页）中设定琶音类型。

演奏组模式

演奏组播放

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

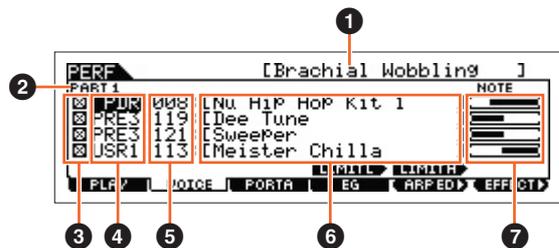
演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

[F2] VOICE

在此模式中，您可为每个声部选择音色并决定弹奏的音符范围。



① 演奏组名称

表示所选演奏组的名称。

② 声部

表示所选声部。

③ 声部开关

决定使用（打开）还是不使用（关闭）声部。将此参数设定为on（）可使声部发声。而将此参数设定为off（）可禁止声部发声，且声部标记将从VOICE画面中消失。

④ 音色库

⑤ 音色编号

⑥ 音色名称

表示音色库和分配到声部1-4的音色编号。

⑦ 音符范围

决定声部音符范围的最低与最高音符。同时按住[Sf4] LIMIT L（下限）和键盘上的所需琴键可设定音符。此项目可设定所选声部音色范围中最低的音符。同时按住[Sf5] LIMIT H（上限）和键盘上的所需琴键可设定音符。此项目可设定所选声部声音范围的最高音符。您也可对音色创建范围的上下限，先指定最高音符，在音符范围中间有一段“空白区”。例如，设定音符限制为“C5 - C4”，可以让您在两个独立的范围内演奏音色：C - C4和C5 - C8。请注意，弹奏C4与C5之间的音符不会播放所选音色。

[F3] PORTA（滑音）

PortaSw（滑音开关）

决定所有声部的滑音打开或关闭状态。

设定：off, on

PortaTime（滑音时间）

决定应用滑音时的音高变化时间或速率。此设定作为修正值应用到演奏组声部编辑（第65页）中的相同参数。

设定：0 - 127

PartSwitch

决定打开还是关闭每个声部的滑音。仅当PortaSw（见上文）设定为on时才可使用。

[F4] EG

此画面包含音量和滤波器等基本EG设定。此处的设定在演奏组声部编辑（第68页）中用作AEG和FEG设定的修正值。这些参数与音色播放的[F4] EG画面中的相同。请参见第26页。

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] PORTA

▶ [F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

补充信息

[F5] ARP ED (琶音编辑)

按此按钮可调出演奏组模式的琶音编辑画面。

[F6] EFFECT

按此按钮可调用演奏组通用编辑的EFFECT画面 (第63页)。

琶音编辑

此画面包含琶音播放的基本设定,包括演奏组模式中的类型和速度。MOXF6/MOXF8带有4个琶音器。在演奏组模式中,可对最多4个声部分配不同的琶音类型,并可同时播放最多4种琶音类型。除了以下参数以外,这些参数与音色模式 (第27页) 中的相同。

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → **[F5] ARP ED**
演奏组模式 → **ARP [EDIT]**

[F1] COMMON**Tempo (琶音速度)**  Knob

决定琶音的速度。

设定: 5 – 300

注 如果您要将本合成器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备一起使用,且您想要使本合成器与其它设备同步,请在工具模式的MIDI画面中将“MIDI Sync” (第148页) 参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto” (仅当连续传送MIDI时钟时) 或“external”时,此处的Tempo参数将显示“external”,且无法变更。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

Switch (通用开关)

决定开启还是关闭所有声部的琶音。此设定也会应用于面板上的ARP [ON/OFF]按钮。

设定: off, on

SyncQtzValue (Sync Quantize Value)

决定在播放某个声部的琶音的同时触发下一个琶音时,下一个琶音播放实际开始的时序。当设定为“off”时,一旦触发立即开始下一个琶音。显示于各个值右边的数字以时钟指示四分音符的分辨率。

设定: off,  60 (三十二分音符),  80 (十六分音符三连音),  120 (十六分音符),  160 (八分音符三连音),  240 (八分音符),  320 (四分音符三连音),  480 (四分音符)

QtzStrength (Quantize Strength)

决定[F5] PLAY FX画面中的“QtzStrength”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定: -100 – +0 – +100

VelocityRate

决定[F5] PLAY FX画面中的“VelocityRate”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定: -100 – +0 – +100

GateTimeRate  Knob

决定[F5] PLAY FX画面中的“GateTimeRate”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定: -100 – +0 – +100

Swing

决定[F5] PLAY FX画面中的“Swing”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定: -120 – +0 – +120

演奏组模式**演奏组播放**

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
▶ [F5] ARP ED
▶ [F6] EFFECT

琶音编辑

▶ [F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

演奏组编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

补充信息

[F2] TYPE

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第27页）中的相同。

[F3] MAIN

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第27页）中的相同。但是，在演奏组模式的MAIN画面中不包含“Tempo”参数，此画面中包含以下参数。琶音的速度设定在琶音编辑的COMMON画面中。

VoiceWithARP（带有琶音的音色）

各琶音类型会分配一个最适合该类型的特定音色。此参数可决定是否将登录到各琶音类型的相应音色分配到编辑后的声部。当设定为“on”时，相应音色会分配到编辑后声部，替代当前分配的音色。当设定为“off”时，相应音色不会分配到编辑后的声部。当前已分配音色保留。

[F4] LIMIT

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第28页）中的相同。

[F5] PLAY FX（播放效果器）

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第28页）中的相同。

[F6] OUT CH（输出通道）**OutputSwitch**

当设定为on时，琶音播放数据通过MIDI输出。

设定：off, on

TransmitCh (传送)

决定琶音播放数据的MIDI传送通道。当设定为“KbdCh”时，琶音播放数据将通过MIDI键盘传送通道输出（[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”）。

设定：1 - 16, KbdCh（键盘通道）

演奏组模式**演奏组播放**

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON
▶ [F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
▶ [F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX
▶ [F6] OUT CH

演奏组编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

补充信息

演奏组编辑

每个演奏组最多可包含4个声部。共有2种类型的演奏组编辑画面：用于编辑所有4个声部通用设定的通用编辑画面，以及用于编辑单独声部的声部编辑画面。本章节介绍通用编辑和声部编辑的参数。

通用编辑

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

在此画面中，可分配所选演奏组的类别（子类别和主类别），并创建演奏组的名称。演奏组名称最多可包含20个字符。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

[SF2] PLY MODE（播放模式）

SplitPoint

决定分割点的音符编号，该分割点可将键盘分割成2个不同区域。

设定：C#-2 – G8

注 当每个声部的“SplitLo/Up”参数设定为“both”，此参数将无效。

注 仅当弹奏同时匹配分割设定和音符范围设定的区域内的音符时，才会发声。

注 通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

SplitSwitch

决定启用（on）还是禁用（off）Part参数中的分割点和分割点上限/下限位置设定。

设定：off, on

[SF3] EQ OFS（EQ修正）

这是一种带有3频段（高、中、低）的参数均衡器。您可降低或升高各频段（高、中、低）电平以改变音色声音。决定[F3] EQ画面（第67页）中相同参数的修正值。

FREQ（频率）

决定各频段的频率。

GAIN

决定频率（以上设定）的电平增益，或降低或升高选定频段的量。数值越高，则增益越大。数值越低，则增益越小。

Q

决定中频段的Q（频段宽度）。数值越高，频段宽度就越小。数值越低，频段宽度就越宽。

设定：-64 – +0 – +63

[SF4] PORTA（滑音）

在此画面上可设定滑音的相关参数。这些参数与演奏组播放中的相同。请参见第56页。

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

补充信息

[SF5] OTHER

A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)

A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)

决定ASSIGNABLE FUNCTION [1]和[2]按钮用作锁定型还是暂时型。有关设定的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

设定: momentary, latch

[F2] OUT/MFX (输出/主控效果器)

[SF1] OUT (输出)

Volume  Knob

决定所选演奏组的输出电平。您可调节总体音量，可在所有声部之间保持平衡。

设定: 0 – 127

Pan  Knob

决定所选演奏组的立体声声相位置。此参数可对声部编辑设定中的相同参数进行修正。

设定: L63 (最左端) –C (中央) –R63 (最右端)

注 “C” (中央) 设定则保持每个声部的单独声相设定。

ChoSend (叠奏发送)  Knob

决定从插入式效果器A/B (或旁通信号) 发送至叠奏效果的信号发送电平。

设定: 0 – 127

RevSend (混响发送)  Knob

决定从插入式效果器A/B (或旁通信号) 发送至混响效果的信号发送电平。

设定: 0 – 127

注 有关在演奏组模式中效果器连接的详细说明，请参见第20页。

[SF2] MFX (主控效果器)

Switch

决定是否将主控效果器应用到所选演奏组。

设定: off, on

Type

决定主控效果器类型。

设定: 请参见“数据列表”PDF文档。

注 除了以上2个参数以外，可使用的参数取决于当前选定的效果器类型。有关详细说明，请参见“数据列表”PDF文档。

Preset

此项可让您调出各效果器类型的预编程设定，这些设定设计为用于特定的应用及场合。可改变所选预编程设定影响声音的方式。

注 若需所有预设效果器类型的列表，请参见“数据列表”PDF文档。

效果器参数

效果器参数因当前所选效果器类型而异。有关各效果器类型中的可编辑效果器参数的详细说明，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器参数的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

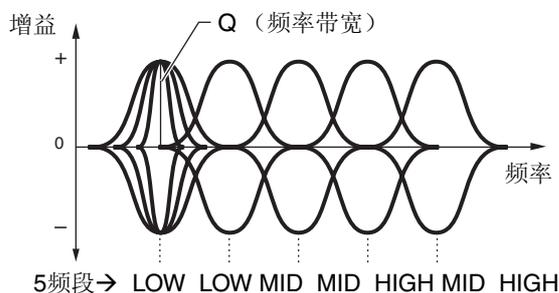
演奏组录音

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

补充信息

[F3] MEQ (主控EQ)

在此画面中，您可对所选演奏组的所有声部或所有音色应用5频段平衡（LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH）。

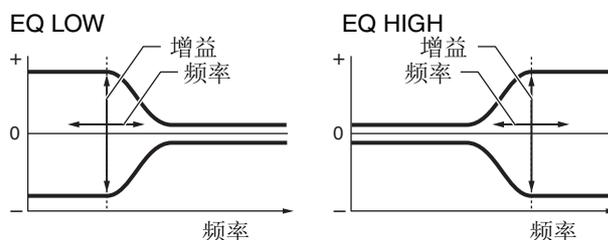


SHAPE

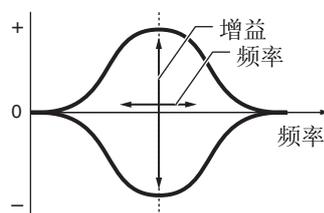
决定均衡器使用坡型还是峰型。峰型可以削弱/增强指定频率设定的信号，而坡型则可以削弱/增强频率高于或低于指定频率设定的信号。此参数仅在LOW与HIGH频段有效。

设定：shelv（坡型）、peak（峰型）

坡形



峰型



FREQ (频率)

决定中央频率。此点周围的频率被增益设定减弱/增强。

设定：LOW: Shelving 32Hz – 2.0kHz, Peaking 63Hz – 2.0kHz
 LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz – 10.0kHz
 HIGH: 500Hz – 16.0kHz

GAIN

决定频率（以上设定）的电平增益，或降低或升高选定频段的量。

设定：-12dB – +0dB – +12dB

Q (频率特性)

此参数改变频率设定的信号电平，以创建各种频率曲线特性。

设定：0.1 – 12.0

注 有关EQ结构的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

[F4] USB I/O

USB OUTPUT SELECT

决定是否将每个声部的音频信号输出到USB 1/2或USB 3/4。仅当在工具模式的USB I/O画面中将“Mode”设定为“2StereoRec”时，才可使用此参数。

设定：1&2, 3&4

演奏组模式

演奏组播放

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

[SF6] INFO（信息）

显示直接监听开关的设定信息、音频信号的输出模式和其它信息。

[F5] A/D IN（A/D输入）

此画面可设定与A/D INPUT [L]/[R]插孔的输入相关的参数。

[SF1] OUTPUT**Volume**

决定A/D输入声部的输出音量。

设定：0 - 127

Pan

决定A/D输入声部的立体声声相位置。

设定：L63（最左端）-C（中央）-R63（最右端）

Chorus Send

决定发送至混响效果的音频输入声部信号的发送电平。值越高，叠奏越强。

设定：0 - 127

Reverb Send

决定发送至混响效果的音频输入声部信号的发送电平。较高的数值可产生更响亮的混响声音。

设定：0 - 127

Dry Level

决定经过系统效果器（混响、叠奏）处理的A/D输入声部音量。

设定：0 - 127

Mono/Stereo

决定A/D输入声部的信号配置，或者信号路由处理方式（立体声或单声道）。

设定：LMono, RMono, LRMono, stereo

LMono..... 仅使用音频输入的L通道。

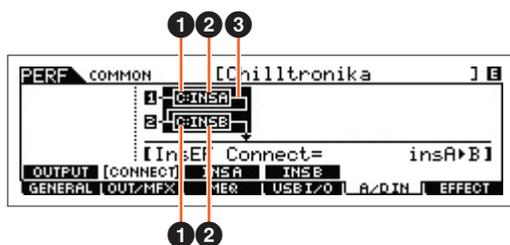
RMono..... 仅使用音频输入的R通道。

LRMono..... 音频输入的L和R声道混合在一起，然后以单声道处理。

stereo..... 音频输入L声道和R声道同时使用。

[SF2] CONNECT（插入式效果器连接）

在此画面中，您可设定在演奏组模式中应用到音频输入信号的插入效果器类型。可在EFFECT画面（第63页）中设定系统效果器。



❶ **InsA Ctgry**（插入式效果器A类别） / **InsB Ctgry**（插入式效果器B类别）

❷ **InsA Type**（插入式效果器A类别） / **InsB Type**（插入式效果器B类别）

决定插入式效果器A/B的类别和类型。

设定：有关可编辑效果器类别和类型的详情，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器类型的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

演奏组模式**演奏组播放**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑**通用编辑**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

③ InsEF Connect (插入式效果器连接)

可决定插入式效果器A和B的效果路由。设定变更显示在画面的图示中，提供给您清晰的信号路由图示。

设定: insA>B, insB>A

insA>B 用插入效果器A处理过的信号将被发送至插入效果器B，用插入效果器B处理过的信号将被发送至混响和叠奏。

insB>A 用插入效果器B处理过的信号将被发送至插入效果器A，用插入效果器A处理过的信号将被发送至混响和叠奏。

[SF3] INS A (插入效果器A)

[SF4] INS B (插入效果器B)

这些画面由多个页面组成，可按光标[<]/[>]按钮进行选择。从这些画面还可单独和手动设定所选效果器类型的各个参数。

Category

Type

决定所选效果器的类别和类型。

设定: 有关可编辑效果器类别和类型的详情，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器类型的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

Preset

此项可让您调出各效果器类型的预编程设定，这些设定设计为用于特定的应用及场合。可改变所选预编程设定影响声音的方式。

注 若需所有预设效果器类型的列表，请参见“数据列表”PDF文档。

效果器参数

效果器参数因当前所选效果器类型而异。有关各效果器类型中的可编辑效果器参数的详细说明，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器参数的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

[F6] EFFECT

[SF1] CONNECT

插入式连接类型视分配到所选声部的音色设定而定。此画面可设定应用到所有声部的系统效果器。

Chorus Ctg (叠奏类别)

Chorus Type

Reverb Type

决定叠奏效果器和混响效果器的类别和类型。

设定: 有关可编辑效果器类别和类型的详情，请参见“数据列表”PDF文档。有关各效果器类型的详细描述，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

Chorus Return

Reverb Return

决定叠奏/混响效果器的返回音量。

设定: 0 - 127

Chorus Pan

Reverb Pan

决定叠奏/混响效果器声音的声相位置。

设定: L63 (最左端) -C (中央) -R63 (最右端)

叠奏到混响

决定从叠奏效果器发送到混响效果器的信号发送电平。

设定: 0 - 127

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
▶ [F5] A/D IN
▶ [F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

补充信息

[SF2] INS SW（插入式效果器开关）

此画面可设定将插入式效果器应用到哪个声部。

[SF4] CHORUS**[SF5] REVERB**

参数编号与数值视当前所选的效果器类型而变化。有关各参数详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

声部编辑

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [EDIT] → 选择声部

[F1] VOICE**[SF1] VOICE****PartSw**（声部开关）

决定打开还是关闭各声部。

设定：off, on

Bank

确定每个声部的音色库（第7页）。

Number

决定每个声部的音色程序编号。

P.WithVce（带有音色的参数）

决定当您单独改变当前声部的音色时，是否将所选音色的下列参数设定从音色复制到当前声部。

- Arpeggio settings
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

注 无论“P.WithVce”设定如何，当选择常规音色时，将始终复制以下设定：“Mono/Poly”、“Switch”（滑音声部开关）、“Time”（滑音时间）和“Mode”（滑音模式）。

设定：off（不复制），on（复制）

[SF2] MODE**Mono/Poly**

对每个声部选择单音或复音播放。单音只适用于单个音符，而复音用于播放多个同时音符。

设定：mono, poly

注 此参数不可对已分配了鼓音色的声部使用。

SplitLo/Up（分割点上限/下限）

决定键盘发声的区域。选择“upper”时，只有在分割点（通用参数）以上的音符才会发声。选择“lower”时，只有在分割点以下的音符才会发声。选择“both”时，整个键盘上的音符将发声。声音通过弹奏匹配此处的设定和音符范围设定的区域中的音符发声。

设定：both, lower, upper

演奏组模式**演奏组播放**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑**通用编辑**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

声部编辑

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

决定当前声部是否只播放琶音播放的音符事件。当此参数设定为on时，只有琶音播放的音符事件会影响音源模块。

设定: off, on

[SF3] LIMIT

NoteLimitH (音符范围上限)

NoteLimitL (音符范围下限)

决定每个声部键盘范围的最低与最高音符。每个声部仅在指定范围内发出所弹奏的音符声音。

设定: C-2 - G8

注 如果您先指定最高音符，然后指定最低音符，如“C5-C4”，然后音域范围将为“C-2-C4”和“C5-G8”。

VelLimitH (力度范围上限)

VelLimitL (力度范围下限)

决定每个声部响应的最大与最小力度值范围。每个声部仅在指定力度范围内弹奏的音符发声。

设定: 1 - 127

注 如果您先指定最大值再指定最小值，比如“93-34”，则力度范围为“1-34”及“93-127”。

[SF4] PORTA (滑音)

决定每个声部的滑音参数。滑音用于创建从弹奏键盘上第一个音符到下一个音符之间音高的平滑过渡。

Switch (滑音声部开关) Knob

决定滑音是否应用到各声部。

设定: off, on

Time (滑音时间) Knob

决定音高过渡时间。数值越高，音高改变时间越长，或速度更慢。

设定: 0 - 127

Mode (滑音模式)

决定滑音模式。

设定: full, fingr

full 始终应用滑音。

fingr(手指) 滑音仅在演奏连音时应用 (在释放前一个音符之前演奏下一个音符)。

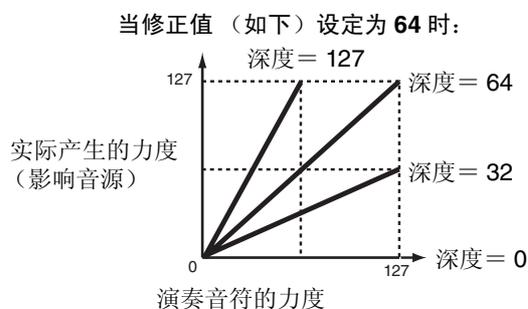
注 上述滑音参数不可对已分配了鼓音色的声部使用。

[SF5] VEL SENS (力度灵敏度)

VelSensDpt (力度灵敏度深度)

决定音源音量响应演奏力度的程度。数值越高，则音量响应弹奏力度变化越大 (如下图所示)。

设定: 0 - 127

**演奏组模式****演奏组播放**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑**通用编辑**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

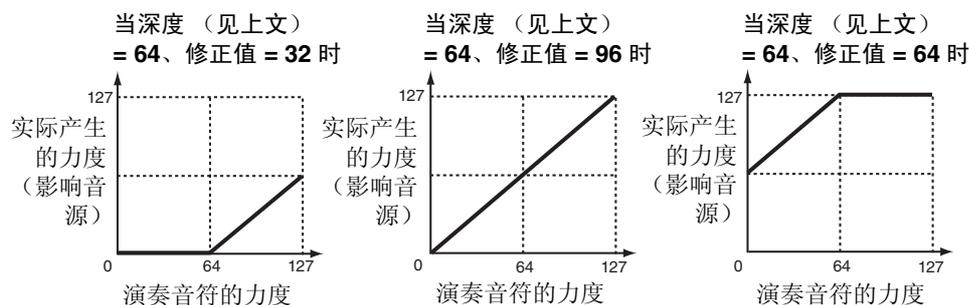
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

VelSensOfs（力度灵敏度修正值）

决定实际力度效果对演奏力度的调节量。此参数可将所有力度提高或降低相同的量，从而自动补偿过强或过弱的演奏。

设定：0 - 127

**[SF6] OTHER****PB Upper**（滑音范围上限）**PB Lower**（滑音范围下限）

决定各声部的最大滑音范围，以半音为单位。与音色通用编辑中相同。请参见第31页。

设定：-48 semi - +0 semi - +24 semi

Assign 1（Assign 1数值）**Assign 2**（Assign 2数值）

决定将分配到ASSIGN 1/2旋钮的功能从原始设定偏移的修正值。ASSIGN 1/2旋钮的功能在音色通用编辑的CTL SET画面（第32页）中设定。

设定：-64 - +0 - +63

[F2] OUTPUT**[SF1] VOL/PAN**（音量/声相）**音量**

决定每个声部的音量，可对所有声部设定最优平衡音量。

设定：0 - 127

声相

决定每个声部的立体声声相位置。

设定：L63（最左端）-C（中央）-R63（最右端）

VoiceELPan（音色音素声相）

决定是否应用各音色的单独声相设定（设定步骤为[VOICE] → [EDIT] → 选择音素 → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → 声相）。当此参数设定为“off”时，每个音素的声相位置将设定到声部的中央位置。

设定：off, on

[SF2] EF SEND（效果发送）

在此画面中，可设定发送到每个声部的系统效果器的发送电平与干声电平。有关在演奏组模式中进行效果器连接的详细说明，请参见第20页。

ChoSend（叠奏发送）

决定每个声部的音量。可在鼓音色各种声音之间进行详细的平衡调节。

设定：0 - 127

演奏组模式**演奏组播放**

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑**通用编辑**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

RevSend (混响发送) 

设定每个声部的立体声声相位置。该参数可对鼓音色的各种声音之间的混响效果器进行详细调节。

设定: 0 – 127

DryLevel

决定所选声部的未经处理 (干) 声电平, 可以让您对声部间的整体效果平衡进行控制。

设定: 0 – 127

InsEF (插入式效果器声部开关)

决定可用于插入效果的声部。当此开关设定为开启时, 启用已分配至声部的音色的插入效果。

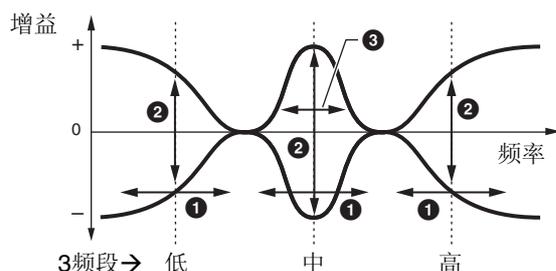
设定: off, on

[F3] EQ (均衡器)

在此画面中, 可调节各声部的EQ设定。这是一种带有3频段 (高、中、低) 的参数均衡器。您可降低或升高各频段 (高、中、低) 电平以改变音色声音。注意: 本机提供下列2种不同的画面类型, 您可按[Sf6]按钮进行切换。每种显示类型具有相同的设定, 只是格式不同; 请使用您喜爱的类型。

- 显示4声部的画面
请注意, 所有有效参数并不能同时在4声部显示页面中显示, 需要使用光标控制滚动画面显示以便查看和设定其他参数。
- 显示1个声部的所有参数的画面

有关演奏组模式中包含EQ的效果器连接详细说明, 请参见第20页。

**1 FREQ** (频率) 

决定各频段的频率。

设定: 低: 50.1Hz – 2.00kHz

中: 139.7Hz – 10.1kHz

高: 503.8Hz – 14.0kHz

2 GAIN 

决定频率 (在上文中设定) 的电平增益, 或者衰减/增强所选频段的量。

设定: -12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

3 Q

决定中频段的Q (频段宽度)。

设定: 0.7 – 10.3

演奏组模式

演奏组播放

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

[F4] TONE

可设定各声部音高和音调的相关参数。此画面可将修正值设定为音色模式中的相同参数。

[SF1] TUNE

NoteShift

以半音程为单位决定每个声部的音高（移调）。

设定：-24 - +0 - +24

Detune

决定各声部的微调。

设定：-12.8Hz - +0.0Hz - +12.7Hz

[SF2] FILTER

此画面可对每个声部的音色音素/琴键编辑的滤波器设定修正值。

Cutoff Knob

决定各声部的截止频率。如果想要将LPF（低通滤波器）和HPF（高通滤波器）组合使用，可对LPF使用此参数。

设定：-64 - +0 - +63

Resonance Knob

决定滤波器共鸣的量。

设定：-64 - +0 - +63

FEGDepth Knob

决定各声部的过滤器包络发生器深度（截止频率量）。鼓音色声部不带有此设定。

设定：-64 - +0 - +63

注 有关滤波器结构的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。

[SF3] FEG（滤波器包络发生器）

在此画面中，您可设定每个声部的FEG参数。此画面可对每个声部的音色音素的FEG设定修正值。鼓音色声部不带这些参数。

Attack（起音时间）

Decay（衰减时间）

Sustain（延音电平）

Release（释音时间）

决定各声部FEQ的各参数。有关FEG的详细说明，请参见第42页。

设定：-64 - +0 - +63

[SF4] AEG（振幅包络发生器）

在此画面中，您可设定每个声部的AEG参数。此画面可对每个声部的音色音素/琴键编辑的滤波器设定修正值。

Attack（起音时间）  Knob

Decay（衰减时间）  Knob

Sustain（延音电平）  Knob

Release（释音时间）  Knob

决定每个声部的AEG参数。有关AEG的详细说明，请参见第44页。在鼓音色声部中不含有“Sustain”和“Release”参数。

设定：-64 - +0 - +63

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

▶ [F4] TONE

[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

补充信息

[F5] RCV SW (接收开关)

在此画面中可设定每个声部如何响应各种MIDI数据，如Control Change与Program Change信息。当相关参数设定为“on”时，相应声部则响应相应的MIDI数据。注意：本机提供下列2种不同的画面类型，您可按[SF6]按钮进行切换。每种显示类型具有相同的设定，只是格式不同；请使用您喜爱的类型。

- 显示4声部的画面
这种显示类型同时显示了4个声部的接收开关状态。设定指定声部开关状态用于相应的MIDI数据类型。

- 显示1个声部的所有参数的画面

注 在鼓音色声部中不含有“Sus”（延音）参数。

注 如果将此处的“Control Change”设定为“off”，则不可使用控制变更的相关参数。

设定：请参见下文。

CtrlChange (控制变更)

表示所有控制变更信息。

PB (滑音轮)

使用滑音轮所产生的MIDI信息。

MW (调制轮)

使用调制轮所产生的MIDI信息。

RB (触摸条控制器)

触摸条控制器的MIDI信息。

ChAT (触后通道)

触后通道的MIDI信息

FC1 (脚踏板控制器 1)

FC2 (脚踏板控制器 2)

使用连接到后面板的选购脚踏板控制器所产生的MIDI信息。

Sus (延音)

控制编号64（延音）的MIDI信息。鼓音色声部不带此参数。

FS (脚踏开关)

使用与后面板上的FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]插孔相连的选购脚踏开关所产生的MIDI信息。

AS1 (Assign 1)

AS2 (Assign 2)

当按旋钮功能1按钮开启[TONE3]指示灯时，使用ASSIGN 1/ASSIGN 2（旋钮3/旋钮4）所产生的MIDI信息。

A.Func1 (可分配功能 1)

A.Func2 (可分配功能 2)

使用ASSIGNABLE FUNCTION [1]和[2]按钮所产生的MIDI信息。

BC (呼吸控制器)

呼吸控制器的MIDI信息。

Exp (表情)

控制编号11（表达）的MIDI信息。

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
▶ [F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

补充信息

演奏组作业

演奏组作业具有多种基本操作，如初始化和复制。根据需要在所选画面中设定完参数后，按[ENTER]按钮执行作业。

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [JOB]

[F1] INIT（初始化）

将所有演奏组参数重置（初始化）到默认设定。它还可以让您有选择性地初始化某些参数，如公共设定、每个声部的设定等——当从零开始创建全新演奏时非常有用。

要初始化的参数类型

All: 演奏组中的所有数据

Common: 通用编辑中的数据

Part1-4: 相应内置声部的声部编辑参数数据

A/D: 与A/D输入声部相关的数据

注 若要选择“Common”、“Part”或“A/D”，必须取消“ALL”复选框中的勾选。

[F2] RECALL

如果正在编辑一个演奏组，并在未存储已编辑演奏组的情况下选择了另一个演奏组，则您所作的所有编辑将被删除。如果发生这样的情况，可使用编辑调用功能恢复最近编辑的音色。

[F3] COPY

[SF1] PART

这一便捷操作可将特定演奏组的通用编辑和声部编辑设定复制到当前编辑的演奏组中。创建演奏组并希望使用其它演奏组的一些参数设定时，这项功能非常有用。

注 出现此画面时，通过按[EDIT]调出对比模式可试听复制源的原始声音。再按一下[EDIT]按钮将退出对比模式。

① 源演奏组数据类型

决定要复制的库和演奏组编号。选择“current”时，当前演奏组将被指定为源演奏组。相应地，您可将某个声部的参数设定复制到同一演奏组的另一个声部中。

设定: Bank: USR1 – 2, ---
演奏组编号: 001(A01) – 128 (H16), Current

② 源数据类型

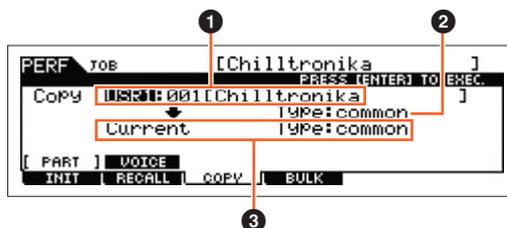
决定包括声部编号在内的源数据类型。根据此处的设定，以下目标位置的数据类型将被自动设定为适当的项。

设定: common, part1 – 4, A/D

③ 目的地数据类型

决定包括声部编号在内的目标数据类型。根据此处的设定，源数据类型（②）将被自动设定为适当的项。

设定: common, part1 – 4, A/D



演奏组模式

演奏组播放

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

[SF2] VOICE

这一便捷操作可将分配到特定演奏组的特定音色的效果器和主控 EQ 设定复制到当前编辑的演奏组的通用参数中。当特定演奏组具有您想要在演奏组程序中使用的设定时，这一功能相当便捷。

注 出现此画面时，通过按[EDIT]调出对比模式可试听复制源的原始声音。再按一下[EDIT]按钮将退出对比模式。

① 源音色

决定要复制的库和音色编号。

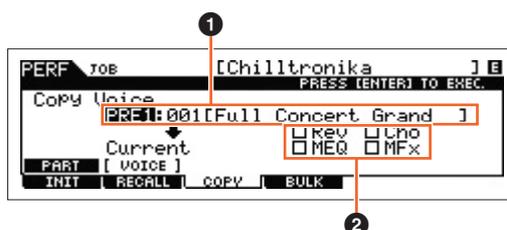
设定：Bank: PRE1 – 9, USR1 – 3, PDR, UDR, GM, GMDR

音色编号：001 (A01) – 128 (H16)

② 决定要复制的效果器单元。

这一便捷操作可将分配到特定演奏组的特定音色的效果器和主控均衡器设定复制到当前编辑的演奏组中。可选择要从“Rev”、“Cho”、“MEQ”和“MFX”复制效果器单元。

注 即使Reverb和Chorus都设定为“on”，执行作业也无法将音色的发送电平复制到演奏组中。如果想要将与音色模式中相同深度的混响和叠奏应用到复制的音符，请将演奏组声部编辑的OUTPUT画面（第66页）中的Reverb Send和Chorus Send手动设定为与音色编辑中的相同数值。



[F4] BULK （批量转储）

此功能可将所有当前所选演奏组的参数设定发送到电脑上或另一个MIDI设备上进行数据归档。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注 若要执行批量转储，您需要执行下列操作以设定正确的MIDI设备编号：[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “DeviceNo”。

演奏组模式

演奏组播放

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

演奏组录音

您可在演奏组模式中将键盘演奏录制到乐曲或模板中。在演奏组模式中的一部分旋钮操作、控制器操作、琶音播放以及键盘演奏可作为MIDI事件录制到指定音轨。有关已录制旋钮操作的说明，请参见“应用到演奏组模式的音序器模块”（第11页）。

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [REC]

■ 注意 ■

演奏组录音数据将覆盖目标乐曲或模板区域的所有音轨。在进行录制前，请先检查目标乐曲或模板区域是否包含数据。您可在画面上的音轨状态一行中检查各音轨是否包含数据。选择不含数据的乐曲或模板区域作为录制目标位置，或在录制前将所有乐曲 / 模板数据保存到外接USB闪存设备中。

[F1] SETUP

SeqMode（音序器模式）

决定录制演奏组的目标位置（乐曲或模板）。

设定：song, pattern

Number（乐曲/模板编号）

决定作为录制目标位置的模板或乐曲编号。

Section

当Sequencer Mode设定为“pattern”时，决定作为录制目的地位置的区块。请注意，录制开始后，录制到所选目标区块的数据将立即被覆盖和删除。

Section Length

当Sequencer Mode设定为“pattern”时指定区块长度。

设定：001 – 256

Time Signature（拍子）

决定拍号。

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

Tempo

决定录制的速度。在进行录制时，琶音以此处设定的速度播放。

设定：5 – 300

注 如果您要将本乐器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备一起使用，且您想要使本乐器与其它设备同步，请在Utility MIDI画面（第148页）中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送MIDI时钟时）或“external”时，此处的Tempo参数将显示“external”，且无法变更。

注 此设定复制到录音目标位置（乐曲/模板）的速度。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

[SF1] ARP1（琶音1） – [SF6] ARP6（琶音6）

琶音类型分配至画面选项卡上带有八分音符图标的按钮。可在键盘演奏过程中随时通过按这些按钮来调出琶音类型。在录音之前，选择琶音设定。可在琶音编辑画面（第58页）中设定琶音类型。

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

演奏组作业

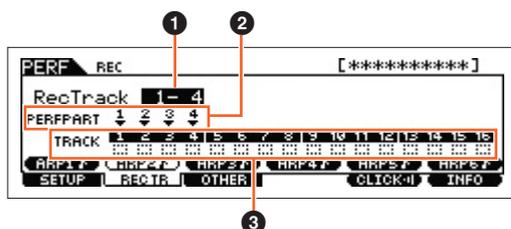
[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

演奏组录音

▶ [F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER
[F5] CLICK
[F6] INFO

补充信息

[F2] REC TR (录音音轨)



❶ RecTrack (录音音轨)

决定作为录音目标位置的乐曲/模板音轨。

❷ PERFPART (演奏声部)

表示根据“RecTrack”设定作为录音目标位置的乐曲/模板音轨。

❸ 音轨状态

表示所选乐曲或模板区块的每个音轨是否包含MIDI数据。实线框表示音轨包含MIDI数据，而虚线框表示音轨不包含数据。

[F3] OTHER

KeyOnStart (琴键开启开关)

当设定为“on”时，则当您按键盘上的任意音符键时录音将立即开始。

设定: off, on

CopyPerfParam (复制演奏组参数)

决定演奏组参数设定是否复制到目的地乐曲或模板的混音。

设定: off, on

MoveToRecMode (移动到录音模式)

当此参数设定为“on”时，演奏组录制之后，操作将移动到录音目标位置模式。当此参数设定为“off”时，将移动到演奏组播放画面。

设定: off, on

[F5] CLICK

按[F5] CLICK按钮可开启/关闭录音时的节拍声 (节拍器)。

[F6] INFO (信息)

显示设定为演奏组录音目标位置的乐曲/模板编号、区块 (仅当Sequencer Mode设定为“pattern”时) 和乐曲/模板名称。也表示音序器存储器中剩余的存储空间。

演奏组模式

演奏组播放

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

补充信息

补充信息

■ 演奏组类别列表

此列表为MOXF6/MOXF8各演奏组从属的主类别及其子类别列表。

主类别 (缩写)	子类别 (缩写)												
Rock/Pops	All	Top40	Classic Rock	Hard Rock	Country	Blues	Folk	Ballad	Film	---			
R&B/Hip Hop	All	Hip Hop	Modern R&B	Classic R&B	Funk	---							
Electronic	All	Techno	Trance	Dance Pop / House	Breakbeats / D&B	Chillout / Ambient	---						
Jazz	All	Swing	Modern Jazz	Smooth Jazz	Jazz Funk	Club Jazz	---						
World	All	Latin	Reggae / Dancehall	Ethnic / World	---								
Splits&Layers	All	Piano	Organ	Synth	Symphonic	Strings	Woodwind	Brass	Guitar	Bass	Chromatic Percussion	Pad	---
FX	All	Sequence	Hard	Soft	Sound Effect	---							
No Assign	---												

■ 旋钮1 – 8的功能

本章节介绍在演奏组模式中分配到旋钮1–8的功能。在演奏组模式中，操作通用编辑中的旋钮1–8将应用到通用编辑参数。而在声部编辑中操作旋钮1–8将应用声部编辑参数。详细说明，请参见使用说明书。

[TONE 1]指示灯亮起时：

旋钮1	CUTOFF	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → FEG “CUTOFF”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] – [4] 按钮 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 所选声部的“Cutoff”	第68页
旋钮2	RESONANCE	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → FEG “RESO”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → Number [1] – [4] button → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 所选声部的“Resonance”	第68页
旋钮3	FEG DEPTH	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → FEG “DEPTH”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] – [4] 按钮 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 所选声部的“FEGDepth”	第68页
旋钮4	PORTAMENTO	通用编辑	[PERFORM] → [F3] PORTA → “PortaTime”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] – [4] 按钮 → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → 所选声部的“Time”	第65页

[TONE 2]指示灯亮起时：

旋钮1	ATTACK	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “ATK”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] – [4] 按钮 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 所选声部的“Attack”	第68页
旋钮2	DECAY	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “DCY”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] – [4] 按钮 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 所选声部的“Decay”	第68页
旋钮3	SUSTAIN	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “SUS”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] – [4] 按钮 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 所选声部的“Sustain”	第68页
旋钮4	RELEASE	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “REL”	第56页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] – [4] 按钮 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 所选声部的“Release”	第68页

演奏组模式

演奏组播放

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

[TONE 3]指示灯亮起时:

旋钮1	VOLUME	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → “Volume”	第60页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 所选声部的“Volume”	第66页
旋钮2	PAN	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → “Pan”	第60页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → 所选声部的“Pan”	第66页
旋钮3	ASSIGN 1	通用编辑	禁用	
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 所选声部的“Assign1”	第66页
旋钮4	ASSIGN 2	通用编辑	禁用	
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 所选声部的“Assign2”	第66页

[EQ]指示灯亮起时:

旋钮5	LOW	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → “LOW GAIN”	第59页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F3] EQ → 所选声部的“LOW GAIN”	第67页
旋钮6	MID F	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → “MID FREQ”	第59页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F3] EQ → 所选声部的“MID FREQ”	第67页
旋钮7	MID	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → “MID GAIN”	第59页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F3] EQ → 所选声部的“MID GAIN”	第67页
旋钮8	HIGH	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → “HIGH GAIN”	第59页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F3] EQ → 所选声部的“HIGH GAIN”	第67页

[EFFECT]指示灯亮起时:

旋钮5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → “Preset”	第64页
旋钮6	CHO SEND	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → “ChoSend”	第60页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → 数字 [1] - [4] 按钮 → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 所选声部的“ChoSend”	第66页
旋钮7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → “Preset”	第64页
旋钮8	REV SEND	通用编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → “RevSend”	第60页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → Number [1] - [4] button → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → 所选声部的“RevSend”	第67页

[ARP]指示灯亮起时:

旋钮5	GATE TIME	通用编辑	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → “GateTimeRate”	第57页
		声部编辑	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → “GateTimeRate”	第58页
旋钮6	OCT RANGE	通用编辑	禁用	
		声部编辑	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → “OctaveRange”	第58页
旋钮7	UNITMULTIPLY	通用编辑	禁用	
		声部编辑	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → “UnitMultiply”	第58页
旋钮8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → “Tempo”	第57页

演奏组模式

演奏组播放

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

演奏组作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

演奏组录音

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

乐曲模式

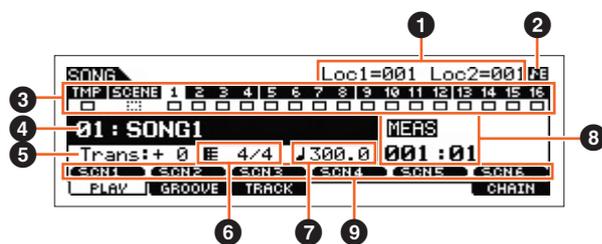
乐曲模式可让您录制、编辑和演奏您自己的原创乐曲。本章节介绍4种类型的参数（乐曲播放、乐曲录音、乐曲编辑和乐曲作业）。

乐曲播放

乐曲播放是进入乐曲模式的主“入口”，也正是在此模式中可选择和播放乐曲。

操作	按[SONG]按钮。
----	------------

[F1] PLAY



乐曲播放画面

注 在乐曲播放模式中的播放画面中，您可按[CATEGORY SEARCH]按钮选择当前音轨相对应的混音声部音色。

❶ Loc1 (位置1), Loc2 (位置2)

乐曲播放模式具有便捷的定位功能，可跳到乐曲的用户指定部分。使用该功能可指定所选乐曲中的指定小节编号，然后迅速跳到指定小节位置，无论是在播放过程中还是当乐曲停止时。可指定2个位置。此画面显示位置。有关详细说明，请参见第97页。

❷ 音序器编辑指示

当改变MIDI数据以及音序器相关参数值（不包括混音设定）时，音序器编辑指示将出现在画面右上角。在乐曲/模板模式中，音序器设定的编辑缓存为2个模式所有程序的存储位置。因此，如果您改变了一首乐曲或一个模板的音序器设定，则在存储之前，音序器编辑指示将始终显示在乐曲/模板模式（不包括混音模式）中。

注 由于混音设定的编辑缓存与音序器设定的不同，音序器编辑指示将不会出现在混音模式中。

❸ 音轨状态

表示每个音轨是否包含MIDI数据。实线框（）表示音轨包含MIDI数据，而虚线框（）表示音轨不包含数据。

❹ 乐曲编号/乐曲名称

决定要播放的乐曲。

设定：乐曲编号：01 – 64

❺ Trans（移调）

决定整个乐曲的音调移调设定，可以半音为单位进行调节。

设定：-36 – +0 – +36

❻ 拍子

决定乐曲的拍子（拍号）。指定拍子应用到“MEAS”（❸）参数中指定的小节。

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

乐曲模式

乐曲播放

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

7 (速度) Knob

决定乐曲播放速度。

设定: 5.0 – 300.0

注 如果您要将本乐器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备一起使用,且您想要使本乐器与其它设备同步,请在Utility MIDI画面(第148页)中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”(仅当连续传送MIDI时钟时)或“external”时,此处的Tempo参数将显示“external”,且无法变更。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

8 **MEAS** (小节)

决定播放开始的位置。此项也可指示播放的当前位置。

9 **SCN1** (场景1) – [SF6] **SCN6** (场景6)

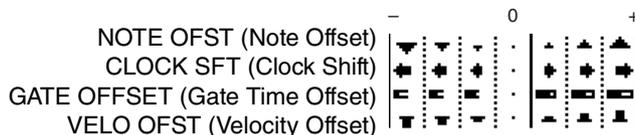
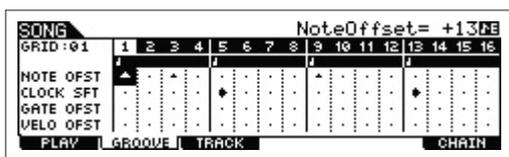
可将乐曲相关参数(乐曲场景)和琶音相关参数的设定分配至这些按钮。也可按这些按钮来调用设定。有关注册场景的详细说明,请参见第97页上的“指定乐曲播放的各种相关参数(乐曲场景)”。关于设定琶音相关参数的详细说明,请参见第82页。

注 在播放过程中按[Sf1] SCN1 – [SF6] SCN6只能改变乐曲场景。

注 注册乐曲场景之后,八分音符将出现在与所按按钮相对应的选项卡上。在乐曲模式的琶音编辑画面(第82页)中可确认琶音类型是否分配至那个按钮。

[F2] GROOVE (Grid Groove)

Grid Groove功能通过1小节16音符的格子创建具有如音序器般精确编程的“凹槽”来调节指定音轨中的音符音高、时序、长度和力度。Grid Groove功能可在没有实际改变音序数据的情况下影响乐曲播放。



NOTE OFST (Note Offset)

以半音为单位,升高或降低所选格子中的音符音高。

设定: -99 – +00 – +99

CLOCK SFT (Clock Shift)

以时钟为单位,将所选格子上的音符时序向前或向后移动。

设定: -120 – +000 – +120

GATE OFFSET (Gate Time Offset)

以时钟为单位,延长或缩短所选格子上的音符。

设定: -120 – +000 – +120

VELO OFST (Velocity Offset)

增大或减小所选格子上的音符力度。

设定: -127 – +000 – +127

乐曲模式

乐曲播放

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

[F3] TRACK

[SF1] CHANNEL

在此画面中，您可设定相应内置/外接音源的16个音轨中的每个音轨的MIDI输出通道。您可以通过在按住[Sf4] 1-8按钮或[Sf5] 9-16按钮的同时改变参数的方式，将多个音轨（音轨1-8或音轨9-16）同时设定为与当前所选音轨相同的数值。

OUT CH（输出通道）

决定各音轨音序数据的MIDI发送通道。设定为“Off”的音轨不会发出声音。

设定：1-16, off

注 在乐曲/模板模式中，通过演奏键盘/旋钮/滑音轮生成的MIDI信息会经由当前所选音轨的MIDI输出通道发送至音源模块或外接MIDI设备。

[SF2] OUT SW（输出开关）

您可以通过在按住[Sf4] 1-8按钮或[Sf5] 9-16按钮的同时改变参数的方式，将多个音轨（音轨1-8或音轨9-16）同时设定为与当前所选音轨相同的数值。

INT SW（内部开关）

决定是否将播放数据发送到内置音源模块。

设定：off, on

EXT SW（外部开关）

决定是否将播放数据通过MIDI输出到外接MIDI音源。

设定：off, on

[SF3] TR LOOP（音轨循环）

在此画面中，您可决定是否循环播放所选音轨。使用循环播放可方便地在乐曲中反复播放短模板和乐句。有关详细说明，请参见第99页。

设定：off, on

[F6] CHAIN

此功能允许乐曲“链式”自动连续播放。有关详细说明，请参见第98页。

skip 跳过（忽略）所选定链编号，从下一链编号继续播放。

stop 在所选定链编号处停止乐曲链播放。通过按[▶]（播放）按钮，可从下一链编号处重新开始乐曲链的播放。

end 表示乐曲链数据的结束标记。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

▶ [F3] TRACK

▶ [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

乐曲录制

乐曲录制待机模式

操作	[SONG] → 选择乐曲 → [REC]
----	-----------------------

[F1] SETUP

Type

决定录制类型。录音类型可分为2种：实时录音和分步录音。使用实时录音时，本乐器就能像录音机那样，在演奏的时候录制演奏数据。使用实时录音可以实时捕捉演奏的各种细节表现。在进行实时录音时，应将“Type”设定为“replace”、“overdub”或“punch”。使用分步录音时，您可采用一次写入1个事件的方式来进行演奏编排。它是一种非实时、分步录音的方法，类似于在纸上书写乐谱。在分步录音时，应将“Type”设定为“step”。

设定：当RecTr设定为1-16中的任意1个时：replace, overdub, punch, step

当RecTr设定为tempo时：replace, punch, step

当RecTr设定为scene时：replace, punch

当RecTr设定为all时：replace, overdub, punch

replace 当想要用实时新数据覆盖已录制的音轨时，可使用此方式。原始数据将被清除。

overdub 当想要在已包含数据的音轨中添加更多的数据时，可使用此方式。先前录制的的数据将被保留。

punch 当想要在已包含数据的音轨的指定范围内重写数据时，可使用此方式。可对从录制前指定的起始点至结束点（小节/节拍）之间的已录制数据进行重写。

step 使用此方式每次手动输入1个音符。

注 当选择“punch”时，画面上将出现“Punch-in measure: beat”和“Punch-out measure: beat”，应对其进行设定。如果您已经设定为Locate 1和2（Loc1, Loc2），则按单个按钮无法设定punch-in/out位置。移动光标到punch-in/out数值处，请注意“COPYLOC”菜单项目显示。按[Sf1] COPYLOC按钮，然后punch-in/out设定将自动分配到已有的定位点。

Quantize（解析度）

当将Recording Type设定为“step”以外的设定时，可使用此参数。录制quantize参数可在您录音时自动对位音符时序。您也可在通过[Sf6]按钮调出的Note Type selection窗口中设定此参数。

设定：off, 60 (三十二分音符), 80 (十六分音符三连音), 120 (十六分音符), 160 (八分音符三连音), 240 (八分音符), 320 (四分音符三连音), 480 (四分音符)

Event

当将Recording Type设定为“step”时，可使用此参数。使用此参数可指定要输入的事件类型。

设定：note, p.bend (pitch bend), CC#000 - #119 (Control Change)

RecTr（录音音轨）

决定要录制的音轨。按下[F6]按键可以让您在单一音轨录音与所有音轨录音之间切换。

设定：tempo, scene, 1 - 16, all

Ch（通道）

决定MIDI录音通道。

设定：1 - 16, all

（速度） Knob

决定乐曲速度。

设定：005.0 - 300.0

注 如果您要将本乐器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备一起使用，且您想要使本乐器与其它设备同步，请在Utility MIDI画面（第148页）中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送MIDI时钟时）或“external”时，此处的Tempo参数将显示“external”，且无法变更。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- ▶ [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

Meas（小节）

决定开始进行乐曲录音的小节。您也可在通过[Sf6] NUM按钮调出的窗口中直接输入数字来设定此参数。

[F2] VOICE

在此画面中，您可对录音音轨设定音色相关参数。此处的设定将影响接收通道（在混音模式中设定）与录音音轨的发送通道（输出）相匹配的声部。

Voice

决定录音音轨中所使用的音色。当光标位于此位置时，您可使用库、组和数字按钮及分类查找功能选择音色。

Volume  Knob

决定录音音轨的音量。

设定：0 - 127

Pan  Knob

决定录音音轨的立体声声相位置。

设定：L63（最左端）-C（中央）-R63（最右端）

InsEF（插入式效果器声部开关）

决定是否将插入式效果器应用到录音音轨。

设定：off, on

♪（速度）  Knob

决定乐曲速度。此参数与[F1] SETUP画面中的速度设定相同。

设定：005.0 - 300.0

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

Meas（小节）

决定开始进行乐曲录音的小节。

[F3] ARP ED（琶音编辑）

显示乐曲模式的琶音编辑画面（第82页）。

[F5] CLICK

按[F5] CLICK按钮可开启/关闭录音时的节拍声（节拍器）。

注 在CLICK画面（第144页）中，可对节拍器节拍声进行各种设定，例如音符解析度、音量和录制的导入计数。

[F6] ALL TR（所有音轨）

按[F6]按钮可在录制单个音轨和录制所有音轨之间进行切换。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

▶ [F1] SETUP

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

▶ [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

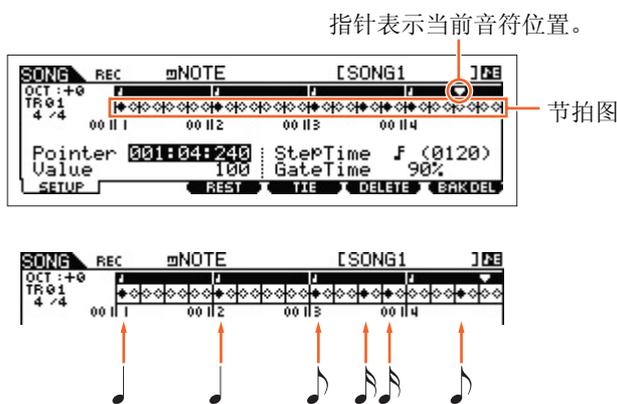
[F6] SONG

补充信息

在乐曲录制过程中

操作 [SONG] → 选择乐曲 → [REC] → [▶] (播放)

在实时录音时，录音过程中可编辑的参数在乐曲录音待机模式的[F1] SETUP画面、[F2] VOICE画面和[F3] ARP ED画面中。在分步录音时，录音过程中显示的画面与乐曲录音待机模式中的画面不同。在录音过程中，可对以下参数进行编辑。



[F1] SETUP

此画面用于在分步录音过程中“放入”音符。当拍号为4/4时，画面将分割为4拍（1个小节）。画面中的每个钻石形标志代表1个32分节拍（每个4分音符分割成8个32分节拍）。例如，当在4/4拍中输入以下旋律模板“♪♪♪♪”，则将出现右上方所示图像。

Pointer

决定数据输入位置。节拍图上方的三角形指针表示数据输入位置。若要将指针向右或向左移动，请使用[INC]和[DEC]按钮或[DATA]旋钮。

Value

当输入的事件（[F1] SETUP → Event）设定为“note”时，此数值可指定要输入音符的力度值。

设定：当Event设定为“note”时：1-127, kbd, rnd1 – rnd4 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4

当Event设定为“p.bend”时：-8192 – +8191

当Event设定为“CC (Control Change 001 – 119)”时：000 – 127

当Event设定为“tempo”且RecTr = tempo: 005 – 300时

注 当将要输入的事件设定为“note”时，可选择“kbd”（键盘）和“rnd1”-“rnd4”（随机1-4）以及数值1-127。当选择“kbd”时，实际演奏力度将输入为力度值。当选择了1个随机设定时，将输入随机力度值。

StepTime

此参数表示下一个要输入的音符的当前录音分步事件的“大小”，并可决定输入了音符之后，指针将移动前进到的位置。您也可在通过[Sf6]按钮调出的Note Type selection窗口中设定此参数。

设定：0001 – 0059, 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note, half note, whole note

GateTime

“Gate time”指的是音符发声的实际事件长度。例如，对于同一个4分音符来说，较长的gate time将产生圆滑奏效果，而较短的gate time将产生断奏效果。这样即可产生圆滑奏、断奏等效果。Gate time表示为step time的百分比形式。

设定：1% – 200%

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- ▶ [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

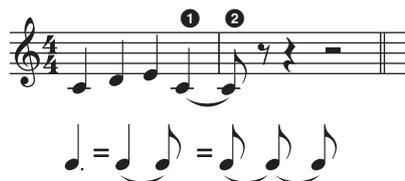
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

[F3] REST

按[F3]输入1个与step time一样长的休止符。指针将移动到下一个数据输入位置。在画面上将不会出现休止符。

注 在MIDI音序器中，没有表示休止符的实际数据。当在指针处输入1个“休止符”后只移动到了下一个数据输入位置，则说明有效输入了1个休止符。

[F4] TIE

当按下[F4]按钮输入1个连结符号时，前面的音符将被延长到整个step time。例如，在上述乐句中，输入音符时采用的是4分音符step time。如果接着将step time改变为8分音符并按下[F4]按钮，则音符即被输入。使用TIE功能也可输入附点音符。例如，若要产生1个附点4分音符，请将step time设定为8分音符，然后输入音符并按两下[F4]按钮。

注 仅当将要输入的事件设定为“note”时，才可使用此画面。

[F5] DELETE

按此按钮可实际删除当前光标位置处的音符事件。

[F6] BAK DEL (回格)

将指针向后移动一格，并删除该位置处的所有音符。

注 在输入了错误音符后，立即按[F6]（在改变step time数值之前）可将其删除。

琶音编辑

此画面中包含琶音播放的基本设定，包括类型与速度。MOXF6/MOXF8带有4个琶音器。在乐曲模式中，可对最多4个声部分配不同的琶音类型，并可同时播放最多4种琶音类型。除了以下参数以外，这些参数与音色模式（第27页）中的相同。

操作

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED
乐曲模式 → ARP [EDIT]

[F1] COMMON**Switch**

决定开启还是关闭所有声部的琶音。此设定也会应用于面板上的ARP [ON/OFF]按钮。

设定: off, on

SyncQtzValue (同步量化值)

决定在播放某个声部的琶音的同时触发下一个琶音时，下一个琶音播放实际开始的时序。当设定为“off”时，一旦触发立即开始下一个琶音。显示于各个值右边的数字以时钟指示四分音符的分辨率。

设定: off, 60 (三十二分音符), 80 (十六分音符三连音), 120 (十六分音符), 160 (八分音符三连音), 240 (八分音符), 320 (四分音符三连音), 480 (四分音符)

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

▶ [F3] REST

▶ [F4] TIE

▶ [F5] DELETE

▶ [F6] BAK DEL

琶音编辑

▶ [F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

QtzStrength（量化强度）

决定[F5] PLAY FX画面中的“QtzStrength”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定：-100 - +0 - +100

VelocityRate

决定[F5] PLAY FX画面中的“VelocityRate”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定：-100 - +0 - +100

GateTimeRate

决定[F5] PLAY FX画面中的“QtzTimeRate”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定：-100 - +0 - +100

Swing

决定[F5] PLAY FX画面中的“Swing”的修正值。此参数应用到所有声部。

设定：-120 - +0 - +120

[F2] TYPE

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第27页）中的相同。

[F3] MAIN

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第27页）中的相同。请注意，在乐曲模式中的MAIN画面中没有“Tempo”参数。而在该画面中带有以下参数。琶音的速度参数与Song Play画面中的速度设定相同。

VoiceWithARP（带有琶音的音色）

各琶音类型会分配一个最适合该类型的特定音色。此参数可决定是否将登录到各琶音类型的相应音色分配到编辑后的声部。当设定为“on”时，相应音色会分配到编辑后声部，替代当前分配的音色。当设定为“off”时，相应音色不会分配到编辑后的声部。当前已分配音色保留。

[F4] LIMIT

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第28页）中的相同。

[F5] PLAY FX（播放效果）

这些参数与音色模式的Arpeggio Edit画面（第28页）中的相同。

[F6] OUT CH（输出通道）**OutputSwitch**

当设定为on时，琶音播放数据通过MIDI输出。

设定：off, on

TransmitCh（传送通道）

决定琶音播放数据的MIDI传送通道。当设定为“KbdCh”时，琶音播放数据将通过MIDI键盘传送通道输出（[UTILITY] → [F6] MIDI → “KBDTransCh”）。

设定：1 - 16, KbdCh（键盘通道）

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

▶ [F1] COMMON

▶ [F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

▶ [F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

▶ [F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

乐曲编辑

此模式赋予您对各独立乐曲音轨进行MIDI事件编辑的完善、详细的控制。MIDI事件是组成已录制音轨数据的信息（例如音符开启/关闭，音符编号、节目变更编号等）。此项功能可用于修正错误以及添加动态或颤音等效果，用以完善乐曲和对乐曲进行收尾。

操作

[SONG] → 选择乐曲 → [EDIT]

[F1] CHANGE

显示所选乐曲音轨的事件列表。有关说明，请参见使用说明书。

[F2] VIEW FLT（视图过滤器）

此画面可让您选择显示于CHANGE画面上的事件类型。例如，如果您只想编辑音符事件，请在“Note”旁边的复选框中打勾，以便CHANGE画面（事件列表）中只出现音符事件。

设定： Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL（清除全部）

按[F5]可一次性删除所有勾选标记。

[F6] SET ALL

按[F6]可在所有复选框中都打勾。

[F4] TR SEL（音轨选择）

按此按钮可在1—16音轨、SCN（场景）音轨和TMP（速度）音轨画面之间进行切换。

[F5] INSERT

当光标位于[F1] CHANGE画面（事件列表）中的所需位置时，按此按钮可调出用于在乐曲模式或模板模式中插入新MIDI事件的画面。可在乐曲中插入的事件类型如下所示。

注

这些是定义音符的事件，其占到了所有演奏组数据的大部分。这是最常用和普遍使用的数据类型。

NOTE（音符名称）

决定音符名称或音符的指定键盘音高。

设定： C -2 - G8

GATE（门限时间）

决定在节拍和时钟中实际发声音符的事件长度。

设定： 000:001 - 999:479

注 在本合成器中，1个时钟相当于4分音符的1/480。

VELO（力度）

决定所选音符发声的强度。

设定： 001 - 127

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

▶ [F1] CHANGE

▶ [F2] VIEW FLT

▶ [F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

▶ [F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

PitchBend

这些事件用于定义音高的连续变化，且这些事件由滑音轮的操作产生。

DATA

决定滑音数据。

设定：-8192 - +8191

ProgramChange

Program change事件用于选择音色。

BANK

决定音色库。音色库由MSB和LSB组成。

设定：000 - 127, ***

注 Bank select MSB和LSB实际上控制变更组信息的一部分（见下文）。但是，由于其只适用于音色选择，因此在此处对其进行分组和说明。

PC NO (Program Change Number)

决定指定音色（从上述MSB和LSB所选的音色库中选择）。

设定：000 - 127

注 有关音色库和音色编号的说明，请参见“数据列表”PDF文档中的“音色列表”。

Control Change

这些事件可控制声音和音色的某些响应特性，通常由移动控制器（如调制轮、旋钮、滑杆或脚踏板控制器）来产生/录制。

CTRL NO (Control Number)

决定控制变更的编号。

设定：000 - 127

注 有关分配到各控制变更编号的功能的详情，请参见“合成器参数说明书”PDF文档中的“MIDI”章节。

DATA

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“数据输入MSB/LSB”。

设定：000 - 127

Ch.AfterTouch (Channel After Touch)

弹奏音符后对琴键施加压力时产生此事件。

注 MOXF6/MOXF8的键盘不具有触后功能。但是，可在此画面中将After Touch事件插入乐曲数据。

DATA

此参数表示施加到琴键上的压力量。

设定：000 - 127

PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch)

弹奏音符后对琴键施加压力时产生此事件。与Channel After Touch事件不同，每个琴键带有单独数据。

注 MOXF6/MOXF8的键盘不具有触后功能。但是，可在此画面中将After Touch事件插入乐曲数据。

NOTE

决定要应用触后的琴键。

设定：C -2 - G8

DATA

此参数表示施加到琴键上的压力量。

设定：000 - 127

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

RPN (已注册的参数号)

这些参数用于改变各音源声部的参数值。此事件用于设定滑音灵敏度或调音等声部设定。

MSB-LSB

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“已注册的参数编号MSB/LSB”。

设定: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB)

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“已注册的参数编号MSB/LSB”。

设定: 000 – 127, ***

注 通常发送3种控制变化数据类型: RPN MSB (101), RPN LSB (100), 以及输入数据MSB (6)。在本合成器中, Data Entry LSB (38) 可添加到此, 且control change事件的结果组在此画面中作为一个整体进行处理。请注意一旦RPN给一个通道设定, 接下来的数据输入将会被作为相同的RPN数值变化识别。执行控制操作时, 在使用这些信息之后, 应发送RPN Null信息 (7FH, 7FH) 以防止操作失误。

NRPN (非注册参数号)

改变各音源声部的参数值。这些参数可用于通过MIDI编辑声音, 以便编辑滤波器或EG设定, 或者调节鼓音色的各乐器的音高或音量。

MSB-LSB

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“未注册的参数编号MSB/LSB”。

设定: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB)

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“未注册的参数编号MSB/LSB”。

设定: 000 – 127, ***

注 通常发送3种控制变化数据类型: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), 以及数据输入MSB (6)。在本合成器中, Data Entry LSB (38) 可添加到此, 且control change事件的结果组在此画面中作为一个整体进行处理。请注意一旦NRPN给一个通道设定, 接下来的数据输入将被识别为相同的NRPN数值变化。执行控制操作时, 在使用这些信息之后, 应发送RPN Null信息 (7FH, 7FH) 以防止操作失误。

注 MOXF6/MOXF8无法接收NRPN信息。

Exclusive (System Exclusive)

一种用于交换指定型号或设备类型特有数据的MIDI信息。与其它MIDI事件不同, 这些事件因厂商/设备而异, 在不同设备中不兼容。

DATA (HEX)

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的系统专用信息。

设定: 00 – 7F, F7 (必须输入十六进制数据。)

[F6] DELETE

按此按钮可实际删除当前光标位置处的音符事件。

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

▶ [F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

乐曲作业

乐曲作业模式拥有全面的用于改变乐曲声音的编辑工具与数据转换功能组。它还带有多种方便的操作，诸如复制或删除数据。有关说明，请参见使用说明书。

■ 注意 ■

当需要花费一段较短时间执行作业时，将显示“Executing...”提示信息。当显示“Executing...”提示信息时，切勿尝试关闭电源。在这种状态下关闭电源会导致所有用户数据的丢失。

操作

[SONG] → 选择乐曲 → [JOB]

[F1] UNDO/REDO

Undo作业取消在最近的录制会话中所进行的变更，编辑会话或作业，将数据恢复至其先前的状态。此作业可恢复意外数据损失。Redo作业仅在使用Undo作业后有效，可以恢复撤销之前所作的变更。

■ 注意 ■

Undo/Redo作业对于混音音色操作无效。

[F2] NOTE (Note data作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

注 在执行Note data作业之前，必须指定音轨（01 - 16, all）和应用作业的范围（小节：节拍：时钟）。

01: Quantize

量化指的是通过将音符事件移动到最靠近节拍点的位置来调节音符事件时机精度的操作过程。例如，您可使用此功能提高实时演奏录音的时机精度。

TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 - 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

Quantize (分辨率)

决定指定音轨中的音符数据与哪个节拍对位。

设定：32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note, 16th note + 16th note triplet, 8th note + 8th note triplet

Strength

此参数可设定将音符事件朝着最近的量化节拍拉的“力度”。设定为100%会得到最精确的时机精度。而0%的设定则无量化效果。

设定：000% - 100%

SwingRate

延迟偶数节拍（基调强节奏）上的音符以产生一种摇摆感。比如，如果节拍设定为4/4且量化值为四分音符，则小节中第2个与第4个节拍将被延迟。当使用三连音量化值时，延迟每个三连音中的最后一个音符。当quantize值为偶数时，节拍将被延迟。

设定：范围因量化设定而异。详细说明，请参见下文。

如果quantize值为四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符：

设定为100%相当于指定quantize值长度的两倍。设定为50%则为恰好的时机精度，没有摇摆感。设定超过51%将增大摇摆量，设定为75%则相当于1个符点音符延迟。

如果quantize值为四分音符三连音、八分音符三连音、十六分音符三连音：

设定为100%相当于指定quantize值长度的3倍。设定为66%则为恰好的时机精度，没有摇摆感。设定超过67%将增大摇摆量，设定为83%则相当于1个六连音延迟。

如果quantize值为八分音符加八分音符三连音、十六分音符加十六分音符三连音：

100%设定等同于八分音符或十六分音符的双倍时间长度。设定为50%则为恰好的时机精度，没有摇摆感。设定超过51%将增大摇摆量，设定为66%则相当于1个三连音延迟。

注 如果非100%的swing数值造成音符位于非摆动音符的后面，则后一个音符将被相应延迟。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

▶ [F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

GateTime

决定偶数基调强节奏音符的门限时间（音符发声的时间长度）以增强摇摆感。当使用三连音量化值时，调节三连音中最后一个音符的门限时间。当量化值为八分音符+八分音符三连音或十六分音符+十六分音符三连音时，将会调节偶数八分音符或十六分音符的门限时间。设定为100%可保持原始门限时间不变。如果调节的门限时间低于1，则该数值将被四舍五入为1。

设定：000% – 200%

02: Modify Velocity

此作业可修改指定音符范围的力度值，让您有选择性地增强或截止这些音符的音量。力度变化按如下方式计算：

$$\text{调节后的力度} = (\text{原始力度} \times \text{比率}) + \text{修正值}$$

如果结果为0或更低，则数值设为1。如果结果大于127，则数值设为127。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

SetAll

将所有目标音符的力度都设定为相同固定值（1-127）。当设定为“OFF”时，Set All参数无效。当设定为“off”以外的其它值时，Rate和Offset参数不可用且在屏幕上将显示为“****”。

设定：off (0), 001 – 127

Rate

决定目标音符相对原始力度变化的百分比比率。100%以下的设定降低力度，而高于100%的设定则按比例增加力度。设定为100不会产生变化。当Set All参数未设定为“off”时，此参数将显示为“****”，且无法对其进行改变。

设定：000% – 200%, ***

Offset

在按比例调节后的力度值上加上1个固定值。设定低于0则降低力度，高于0的设定则增加力度。设定为0不会产生变化。当Set All参数未设定为“off”时，此参数将显示为“****”，且无法对其进行改变。

设定：-127 – +0 – +127, ***

03: Modify Gate Time

此作业改变指定范围音符的门限时间。门限时间的变化按以下方法计算：

$$\text{调节后的门限时间} = (\text{原始门限时间} \times \text{比率}) + \text{修正值}$$

如果结果为0或更低，则数值被四舍五入为1。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

SetAll

将所有目标音符的门限时间设定为同一固定值。当设定为“OFF”时，Set All参数无效。当设定为“off”以外的其它值时，Rate和Offset参数不可用且在屏幕上将显示为“****”。

设定：off (0), 0001 – 9999

Rate

决定改变目标音符的门限时间的百分比。低于100%的设定将缩短音符，高于100%的设定则按比例扩长音符。设定为100不会产生变化。当Set All参数未设定为“off”时，此参数将显示为“****”，且无法对其进行改变。

设定：000% – 200%, ***

Offset

在按比率调节后的门限时间值上加上一个固定值。低于0的设定会缩短门时间，而高于0的设定会延长门时间。设定为0不会产生变化。当Set All参数未设定为“off”时，此参数将显示为“****”，且无法对其进行改变。

设定：-9999 – +0 – +9999, ***

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

04: Crescendo

此作业可在指定音符范围内创造出渐增或渐弱。（声音渐增是音量的逐级增加，而声音渐弱则为逐级减少）。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

VelocityRange

决定渐增或渐弱的强度。指定范围的音符力度值从范围中的第一个音符开始逐级增加或减少。指定范围中的最后音符力度变为原始音符力度加上力度范围值。如果此时的力度在 1–127 范围之外，则会相应设定为 1 或 127。大于0的设定产生渐增，而低于0的设定则产生渐弱。设定为0则没有任何效果。

设定： -127 – +0 – +127

注 执行此作业可改变指定范围中事件上的音符力度，从而产生渐强/渐弱。请注意，此作业无法将渐强/渐弱应用于具有冗长门限时间的长延音音符。如果想要应用，则请将Event Type设定为“Control Change 11”后再使用“Create Continuous Data”作业（第92页）。

05: Transpose

移调可改变指定范围内的音符音调或音高。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

Note

决定应用作业的音符音高范围。通过按住[SF6] KBD按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

设定： C -2 – G8

Transpose

对指定范围内的音符进行移调（以半音为单位）。设定为+12向上移调1个八度，而设定为-12则向下移调1个八度。设定为0不会发生变化。

设定： -127 – +0 – +127

06: Glide

Glide作业用滑音数据替代指定范围内第一个音符之后的所有音符，产生音符到音符的平滑滑动。此作业适用于产生滑音吉他或推弦效果。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

GlideTime

决定滑动的时间。较高的数值会在音符间产生较长的滑动。

设定： 000 – 100

PBRange (Pitch Bend Range)

决定Glide作业应用的最大滑音范围（以半音为单位）。

设定： 01 – 24

注 请注意，如果将“PB Range”设定为与通过音色编辑模式设定的值不同的值，则可能无法正常播放乐曲。为正确播放乐曲，请在乐曲编辑画面（第84页）中将下述MIDI事件插入相应音轨。

RPN [000-000] xxx （“xxx”代表滑音值）

07: Create Roll

此作业使用时钟步级和力度的指定连续变化在指定范围内创建一系列重复音符（如鼓的滚奏）。适合于创建快速断奏与特别的断续效果。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16）和小节/节拍/时钟的范围。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

StartStep (Starting Step)**EndStep (Ending Step)**

决定滚动中各音符间的步级（例如时钟数）大小。值越小，滚动越精细。开始与结束时钟值均可指定，可方便地在滚奏过程中创建步级大小不同的滚奏。

设定：StartStep: 001 – 999, EndStep: 001 – 999

Note

决定要应用滚动效果的特定音符（或鼓音色中的乐器）。通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

设定：C -2 – G8

StartVelo (Starting Velocity)**EndVelo (Ending Velocity)**

决定滚奏中的音符力度。开始与结束力度值均可设定，可方便地创造出力度增大或减小的滚奏。可让您生成音量逐渐增强或减弱的滚动（渐强/渐弱）

设定：StartVelo: 001 – 127, EndVelo: 001 – 127

08: Sort Chord

此作业以基音顺序对和弦事件（同时音符事件）进行排序。排序效果会影响事件列表画面（第84页）中音符的顺序，但是不会改变音符时序。当用于在使用Separate Chord作业（下述）之前预处理和弦时，和弦排序可用于模拟吉他或类似乐器的“触发”或拨弹声。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

Type

决定和弦音符数据的排序方式。

设定：up, down, up&down, down&up

up 将音符按升序排序。使用此设定指定此作业后，执行Separate Chord作业可创造出类似吉他向上扫弦的演奏效果。

down 将音符按降序排序。使用此设定指定此作业后，执行Separate Chord作业可创造出类似吉他向下扫弦的演奏效果。

up&down 将强拍上的和弦音符基于下述Grid设定按升序排列，将弱拍上的和弦音符基于下述Grid设定按降序排列。

down&up 将强拍上的和弦音符基于下述Grid设定按降序排列，将弱拍上的和弦音符基于下述Grid设定按升序排列。

Grid

决定作为Chord Sort作业基础的音符类型。

设定：32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note

09: Separate Chord

此作业可在各音符之间插入指定数量的时钟，从而将指定范围内的和弦音符稍稍分开。在上述Chord Sort作业之后使用此作业，可创造出类似吉他向上或向下扫弦的效果。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

Clock

决定在相邻和弦音符之间插入的时钟循环的数量。

设定：000 – 999

注 请注意，每个四分音符有480个时钟循环。

注 不可分割和弦，使其混入下一个和弦或超出范围（在上文中设定）。

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

[F3] EVENT (Event作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

注 在执行Event作业之前，必须指定音轨和应用作业的范围（小节：节拍：时钟）。请注意，指定的音轨因作业而异。

01: Shift Clock

此作业可将指定范围内的所有数据向前或向后移动指定时钟数。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, TMP=tempo, SCN=scene, all）和小节/节拍/时钟的范围。

Clock

决定在小节、节拍和时钟中延迟或提前数据的量。

设定：000: 0: 000 – 999: 3: 479

Direction

决定数据变化的方向。Advance将数据朝音序的开头处移动，而Delay将数据朝音序结尾处移动。

设定：Advance, Delay

02: Copy Event

此作业可将所有数据从指定源范围复制到指定目的地位置。在完成了以下设定后，执行此作业：

- 源音轨（01-16, TMP, SCN, all）
- 源范围（小节：节拍：时钟）
- 目的地音轨（01-16, TMP, SCN, all）
- 目的地范围（小节：节拍：时钟）
- 目的地的第一小节
- 计数（要复制数据的次数）

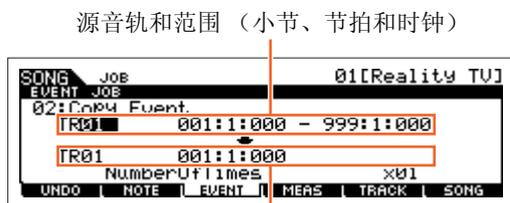
NumberOfTimes

决定复制数据的次数。

设定：x01 – x99

注意

当执行了Copy Event之后，目的地位置原有的所有数据都将被覆盖。



03: Erase Event

此作业可清除指定范围内的所有指定事件，对于创建无声片段来说非常有用。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, TMP, SCN, all）和小节/节拍/时钟的范围。

EventType

决定要删除的事件类型。选择了ALL时，将清除所有事件。删除control change事件时，可指定单独的control change编号。

设定：当TR设定为01 – 16时：Note(音符事件), PC (程序变更), PB (滑音), CC (控制变更)*, CAT (通道触后), PAT (复音触后), EXC (系统专用), All (所有事件)

当TR设定为“tmp”（速度）时：TMP（速度）

当TR设定为“SCN”（场景）时：SceneMemory（场景变更信息）、TrackMute（音轨静音设定变更信息）

* 您也可指定CC No.（控制变更编号）。

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

04: Extract Event

此作业从某个音轨的指定范围将指定事件数据的所有实例移至另一个音轨的相同范围。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16) 和小节/节拍/时钟的范围。

EventType

选择要提取的事件类型。也可根据需要指定特定音符和控制变更编号。

设定: Note、PC (程序变更)、PB (滑音)、CC (控制变更)、CAT (通道触后)、PAT (复音触后)、EXC (系统专用)

→ TR (音轨)

决定目的地音轨 (01–16)。

05: Create Continuous Data

此作业可在指定范围内创建连续滑音或控制变更数据。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, TMP, all) 和小节/节拍/时钟的范围。

EventType

决定要创建的事件类型。

设定: PB (滑音)、CC (控制变更) *、CAT (通道触后)、EXC (系统专用), TMP (速度)
* 您也可指定CC No. (控制变更编号)。

Data (数据范围)

决定要创建数据范围的上限和下限。

设定: 当Event Type设定为PB时: -8192 – +0 – +8191
当Event Type设定为TMP时: 005.0 – 300.0
当Event Type设定为other时: 0 – 127

Clock

决定在各个创建的事件之间插入时钟的数量。

设定: 001 – 999

Curve

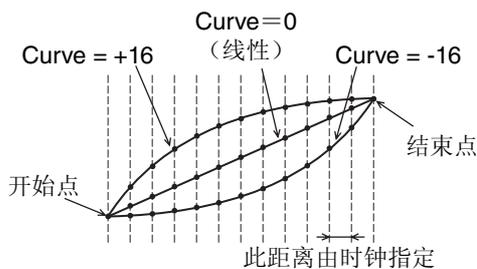
决定连续数据的“曲线”。请参考下图了解大致的曲线形状。

设定: -16 – +0 – +16

NumberOfTimes

决定重复创建数据的次数。例如, 如果在M001:1:000 – M003:1:000 范围内创建数据, 且此参数设为 03, 则将在M003:1:000 – M005:1:000与M005:1:000 – M007:1:000范围内创建相同的数据。此作业可让您插入连续音量或滤波器截止变奏, 以生成震音或哇音效果。

设定: x01 – x99



乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

06: Thin Out

此作业可除去指定范围内指定类型的连续数据，以便释放出存储空间用于其它数据或录音。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

EventType

决定要除去的事件类型。

设定：PB（滑音）、CC（控制变更）*、CAT（通道触后）、PAT（复音触后）、TMP（速度）
* 您也可指定CC No.（控制变更编号）。

注 Thin Out作业对于时钟间隔大于60个时钟/事件的连续数据无效。

07: Modify Control Data

此作业可改变指定范围内指定类型的控制变更数据值（例如，滑音、控制变更、触后等）。数据变更的计算方法如下：

$$\text{修改值} = (\text{原始数值} \times \text{比率}) + \text{修正值}$$

任何低于最小值的数值会被设为最小值，任何高于最大值的数值会被设为最大值。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, TMP, all）和小节/节拍/时钟的范围。

EventType

决定要修改的事件类型。

设定：PB（滑音）、CC（控制变更）*、CAT（通道触后）、PAT（复音触后）、TMP（速度）
* 您也可指定CC No.（控制变更编号）。

SetAll

将所有目标事件设定为相同的固定值。当设定为“off”时，Set All参数无效。当设定为“off”以外的其它值时，Rate和Offset参数不可用且在屏幕上显示为“****”。

设定：off, 000 -127（滑音为-8192 – +0 – +8191，速度为005.0 – 300.0），***

Rate

决定目标事件相对原始数值变化的百分比。当Set All参数未设定为“off”时，此参数将显示为“****”，且无法对其进行改变。

设定：000% – 200%，***

Offset

在按比率调节后的事件值上加上固定值。当Set All参数未设定为“off”时，此参数将显示为“****”，且无法对其进行改变。

设定：-127- +0 – +127（滑音为-8192 – +0 – +8191，速度为-275 – +0 – +275），***

08: Beat Stretch

此作业对所选范围执行时间延长或压缩。请注意，此操作将影响所有时间时序、音符分步时间和音符门时间。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨（01 – 16, all）和小节/节拍/时钟的范围。

Rate

决定时间延长或压缩量的比率。设定高于100%则延长，低于100%则压缩。设定为100不产生变化。

设定：025% – 400%

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

▶ [F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

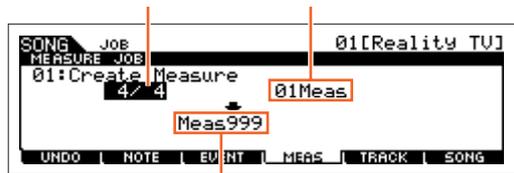
[F4] MEAS (小节作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

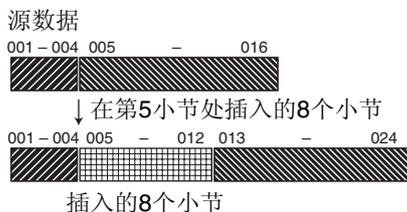
01: Create Measure

此作业在所有音轨的指定位置生成空白小节。

要插入的小节拍子 (拍号) 要插入的小节编号



插入位置 (小节编号)



要插入小节的拍号

决定要创建小节的节拍或拍号。当您需要创建带有节拍变化的乐曲时，使用此参数非常方便。

设定: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

插入位置 (小节编号)

决定插入新创建的空白小节的插入位置 (小节编号)。

设定: 001 - 999

要插入的小节编号

决定要创建及插入的空白小节的编号。

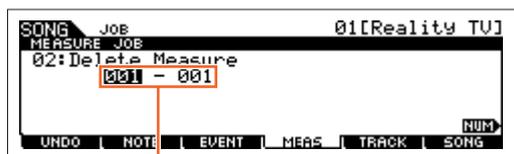
设定: 01 - 99

注 插入空白小节时，紧接在插入点后面的小节和拍号数据相应向前移动。

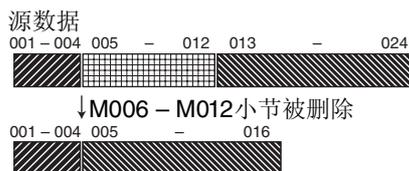
注 如果插入点设定在包含数据的最后一个小节之后，仅在该点设定拍子数据而不实际插入任何小节。

02: Delete Measure

此作业可删除当前乐曲的指定小节。紧接在已删除小节后面的小节和拍子数据将相应前后移动。



删除范围



删除范围

设定: 001 - 999

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- ▶ [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

[F5] TRACK (Track作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

01: Copy Track

此作业从指定复制源音轨将所选类型的所有数据复制到指定目的地音轨。

注意

复制操作会覆盖目的地音轨上所有先前存在的数据。

要复制的数据类型

决定要复制的数据类型。通过勾选相应的复选框来选择想要的类型。

设定: Seq Event (音轨中的所有事件), Grid Groove (用于所选音轨)、Mix Part Param (所有混音声部参数)



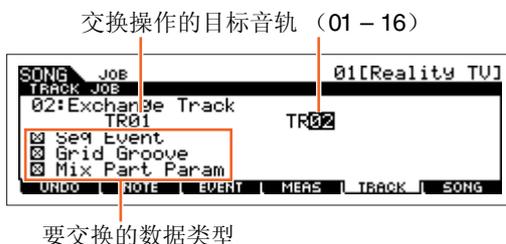
02: Exchange Track

此作业交换或“相互替换”当前乐曲中两个指定音轨间的指定类型的数据。

要交换的数据类型

决定要交换的数据类型。通过勾选相应的复选框来选择想要的类型。

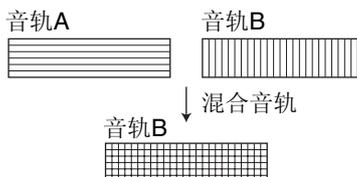
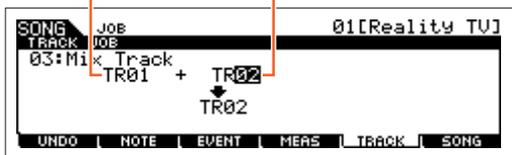
设定: Seq Event (音轨中的所有事件), Grid Groove (用于所选音轨)、Mix Part Param (所有混音声部参数)



03: Mix Track

此作业混合2个所选乐句 (“A”和“B”) 中的所有数据, 然后将结果放在音轨B中。

音轨A (01 - 16) 音轨B (01 - 16)



混音操作的目标音轨

设定: 01 - 16

04: Clear Track

此作业将删除所选模板音轨中所选类型的所有数据。

要清除的数据类型

决定要清除的数据类型。通过勾选相应的复选框来选择想要的类型。

设定: Seq Event (音轨中的所有事件), Grid Groove (用于所选音轨)、Mix Part Param (所有混音声部参数)



乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

05: Normalize Play Effect

此作业重写所选音轨中的数据，使得该音轨中加入当前Grid Groove设定。

TR (音轨)

决定要对其应用作业的乐曲音轨。

设定: 01 - 16, all

06: Divide Drum Track

分离已分配至指定音轨的鼓演奏中的音符事件，并将不同鼓乐器对应的音符放置在独立的音轨（音轨1-8）中。

TR (音轨)

决定要对其应用作业的乐曲音轨。

设定: 01 - 16

07: Put Track To Arp (将音轨放到琶音中)

此作业复制某个音轨的指定小节中的数据，用于生成琶音数据。有关详细说明，请参见第126页。

08: Copy Phrase

此作业将乐句（生成于模板模式中）复制到当前乐曲的指定音轨中。

■ 注意 ■

此作业覆盖目的地音轨中已存在的除混音设定以外的所有数据。

[F6] SONG (乐曲作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

01: Copy Song

此作业可将所选源乐曲的所有数据复制到所选目的地乐曲。源乐曲所使用的混合音色也将被复制。

■ 注意 ■

此作业会覆盖目的地乐曲中已存在的所有数据。



源乐曲
目的地乐曲

02: Split Song To Pattern

此作业可将当前乐曲的一部分复制到指定小节范围上的所有16个音轨上。

■ 注意 ■

此作业会覆盖目的地模板和区块中已存在的任何数据。



源乐曲范围（以小节为单位）
目的地模板和区块

03: Clear Song

此作业可从所选乐曲或所有乐曲中删除所有数据（包括混音音色）。也可用于同时删除全部的64首乐曲。

04: Song Name

此作业可对所选的乐曲命名。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

补充信息

■ 乐曲播放类型

从乐曲中途开始播放

若要从乐曲中途开始播放乐曲，可通过使用下列控制器来设定想要的位置，然后按[▶]（播放）按钮。这些操作也可在播放过程中执行。

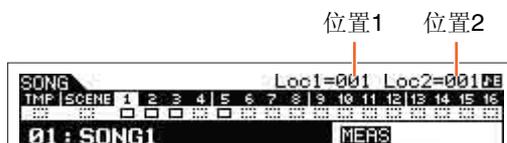
前进	按[▶▶]（前进）按钮。
快进	按住[▶▶]（前进）按钮。
后退	按[◀◀]（后退）按钮。
快退	按住[◀◀]（后退）按钮。
移至乐曲开头	按[◀]（上）按钮。
移至位置1	在按住[◀]（上）按钮的同时，按[◀◀]（后退）按钮。
移至位置2	在按住[◀]（上）按钮的同时，按[▶▶]（前进）按钮。

当未能正确播放乐曲时:

请记住，从中途某处开始播放乐曲可能会引起播放问题，例如声音错误、基音不正确或意外的音量改变。这种现象之所以可能会发生，是因为播放从乐曲的另一个点开始，该点处具有不同的MIDI事件，从而导致录制于乐曲开头的MIDI事件未被音源部分识别。为了防止这种情况的发生，请在工具模式的OTHER画面中将“SongEventChase”参数（第144页）设定为“PC+PB+Ctrl”或“all”。使用此设定，即使从乐曲中途开始播放，乐曲也可正确播放。

将特定的小节编号分配至位置1和2

若要将特定的小节编号分配至位置1和2，先选择想要的小节编号，然后在按住[REC/SET LOCATE]按钮的同时按[◀◀]/[▶▶]（后退/前进）按钮。此处的设定将显示于乐曲模式中的[F1] PLAY画面的上部。



分配与乐曲播放相关的各种设定（乐曲场景）

您可将重要的乐曲相关参数，例如移调、速度、音轨静音状态和基本乐曲混音设定等5个不同的“快照”作为乐曲场景分配至[Sf1]—[Sf6]按钮。乐曲的便捷功能之一。场景可自动快速执行参数设定，而此操作通常需要按多个按钮或执行多次控制器操作才能完成。在乐曲录制或播放过程中使用此功能以进行瞬时设定变更。

乐曲场景参数

速度	乐曲模式	PLAY画面（第76页）
移调		GROOVE画面（第77页）
16个音轨的播放效果器设定 16个音轨的音轨静音设定		
16个混音声部的声相设定 16个混音声部的音量设定 16个混音声部的混响发送设定 16个混音声部的叠奏发送设定	混音模式	OUTPUT画面（第118页）
16个混音声部的截止频率设定 16个混音声部的共振设定		TONE画面（第118页）
16个混音声部的AEG起音设定 16个混音声部的AEG释音设定		

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

注册乐曲场景

对场景进行了想要的设定之后，按住[STORE]按钮的同时按[Sf1]至[Sf6]按钮之一。八分音符图标显示于与已注册乐曲场景的子功能按钮对应的选项卡上。按[STORE]按钮存储包含乐曲场景设定的乐曲数据。

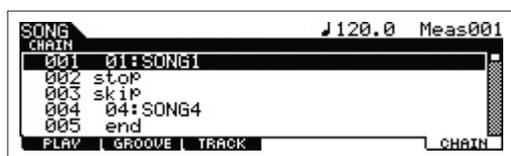
调用乐曲场景

您可按PLAY画面或在[Sf1] – [Sf6]按钮上显示“SCN”的其它画面中的[Sf1]–[Sf6]按钮中的任意1个按钮来调出乐曲场景。

乐曲链播放

乐曲链播放使您可将预设乐曲以任意想要的顺序并成演奏列表，然后按顺序自动播放这些乐曲。可设定乐曲播放的顺序，然后从乐曲链画面启动链播放。

1 调出Song Chain画面（第78页）。



按Song Play画面中的[F6] CHAIN。

2 按[▶]（播放）按钮启动乐曲链播放。

乐曲将按照链的顺序进行播放。当将一首空的乐曲分配到链编号时，会计算一个小节的静音，然后再播放下一首乐曲。当将“skip”分配给链编号时，所分配的乐曲将被忽略或跳过，然后开始下一首乐曲。当将“stop”分配给链编号时，播放将在相应乐曲处停止。按[▶]（播放）按钮从下一链编号开始重新播放。如果将“end”分配给链编号，则播放将在该首乐曲的末尾停止。

3 如果希望在乐曲链的中途停止播放，则按[■]（停止）按钮。

注 乐曲链只可在Song Chain画面中播放，不可从任何其他画面播放。

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

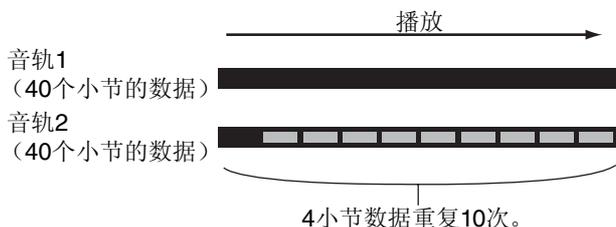
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

■ 乐曲音轨循环—设定示例

在以下示例中，已经录制了1首40个小节的乐曲，且音轨设定正常播放40个小节。音轨2已设定为循环播放，且直到按下[■]（停止）才会停止重复播放。

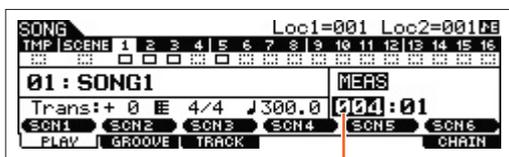
当设定为on时，可指定循环播放的范围。（只可设定结束点；循环播放的起始点固定为乐曲开头。）



■ 注意 ■

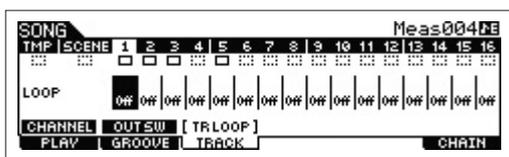
请注意，将Track Loop从off改为on将删除未循环播放区域的数据。

1 按[F1] PLAY按钮调出Song Play画面。根据需要在此处设定循环播放的最后小节。



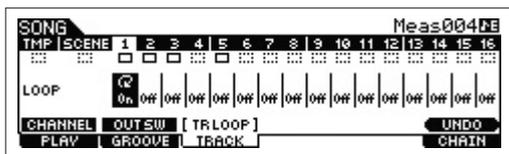
在此示例中，最后小节设定为“004”。

2 按[F3] TRACK按钮，然后按[SF3] TR LOOP按钮调出Track Loop画面，接着将光标移动到所需音轨。



3 使用[INC]按钮或[DATA]拨盘将Track Loop设定为on。（画面将提示您进行确认。）

4 按[INC]按钮。Loop设定为on，未循环播放的声部将被删除。



如果您想要恢复已删除的数据，并将所选音轨的设定返回到off，请按[SF6] UNDO按钮。

■ 注意 ■

只可对上一次音轨循环播放操作使用撤销功能。如果您已经将其它音轨设定为循环播放，则将无法恢复之前编辑音轨的原始数据。

■ 注意 ■

如果移动到另一个画面，则无法执行撤销功能。

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

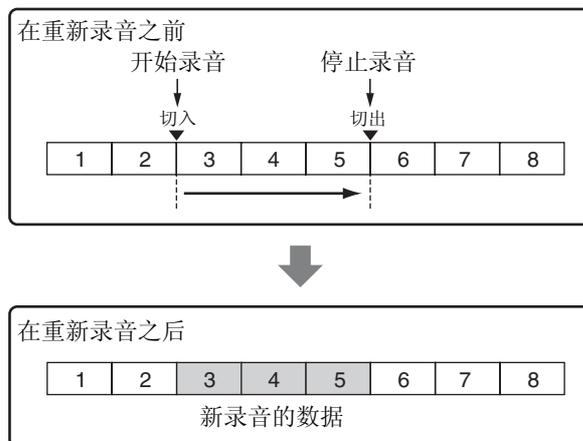
乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

■ 切入/切出 (Type = punch)

当您想要只对指定区域的音轨进行重新录音时，可使用此方式。在进行重新录音之前，需要设定起始点和结束点。在以下所示的8小节示例中，将对3—5小节进行重新录音。



注 切入/切出录音只可在实时录音中使用。

注 请注意，切入/切出方式始终替换（删除）指定区域中的原始数据。

■ 乐曲作业模式中的基本操作步骤

- 1 按[JOB]按钮进入乐曲作业。
- 2 通过按[F1]—[F6]按钮之一选择所需的作业菜单。
- 3 使用[DATA]拨盘、光标按钮、[INC]和[DEC]按钮将光标移至所需作业处，然后按[ENTER]按钮调出Job画面。
- 4 将光标移至想要的参数处，然后使用[DATA]拨盘、[INC]和[DEC]按钮设定数值。
- 5 设定后，按[ENTER]按钮执行作业。
作业完成后将显示“Completed”。

■ 注意 ■

在某些作业中，操作会覆盖目的存储器中已存在的所有数据。应将重要数据保存到与USB TO [DEVICE]端口相连USB闪存设备中。

- 6 按[EXIT]按钮两次返回Song Play画面。

■ 注意 ■

即使作业操作已完成，在不保存的情况下关闭电源也将删除乐曲数据。在关闭电源之前，请务必按[STORE]按钮将乐曲数据存储到内置存储器中。

注 在某些作业中，需要指定作业的应用范围（如下图所示的起始点和结束点）。请记住，范围中不包括结束点本身。作业应用的实际范围是从起始点到结束点前一个时钟的点。此规则适用于仅指定小节的情况；然而，下图所示例子显示的是指定所有小节、节拍和时钟的情况。



注 在某些作业中，当光标位于此类参数位置时，NUM图标将出现在画面的右下角。在此情况下，您也可在通过[Sf6] NUM按钮调出的窗口中直接输入数字来设定此参数。若要关闭此窗口，请按[EXIT]按钮。

乐曲模式

乐曲播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

琶音编辑

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

乐曲编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

乐曲作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

模板模式

模板模式可让您演奏、录制、编辑和演奏您自己的原创节奏模板。本章节介绍4种类型的参数（模板播放、模板录音、模板编辑和模板作业）。

注 “模板”一词是指有数个小结的简短篇章，会不停地循环和播放。1个模板包括16个被称为“区块”的变奏。可在播放过程中通过改变区块来对其进行使用。1个模板由16个音轨组成，可通过在PATCH画面（第102页）中将乐句分配到各音轨来创建。关于模板、区块和乐句的详细说明，请参见第9页。

模板播放

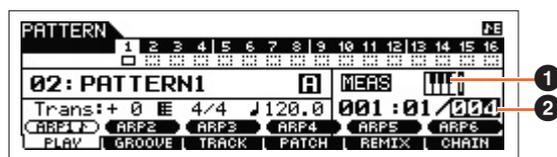
模板演奏是进入模板模式的主“入口”，也正是在此模式中可选择和播放模板。您也可通过组装乐句—简短的节奏篇章和“搭建模块”—来创建您自己的模板并生成模板链，在模板链中可按照任意顺序将各模板组合在一起。

操作

按[PATTERN]按钮。

[F1] PLAY

与乐曲播放模式中相同。请参见第76页。请注意，在模板模式中无法使用注册场景功能。[SF1] – [SF6]按钮分配到ARP1（琶音1）—ARP6（琶音6）。此外，“Loc”（位置）参数不在模板模式的PLAY画面中，该画面中包含以下参数。



① [KEY]（键盘启动）

当此参数设定为on时，一按键盘上的某个键，模板播放随即开始。

设定：[KEY] (on), [KEY] (off)

注 在模板模式中的PLAY画面中，您可按[CATEGORY SEARCH]按钮选择当前音轨对应的混音声部音色。

② Length

决定模板长度。此数值表示录音后所创建乐句的长度。

设定：001 – 256

[F2] GROOVE (Grid Groove)

与乐曲模式中的GROOVE画面相同。请参见第77页。

[F3] TRACK

与乐曲模式中的TRACK画面相同。请参见第78页。请注意，在模板模式的TRACK画面中没有[Sf6] TR LOOP画面。

模板模式

模板播放

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

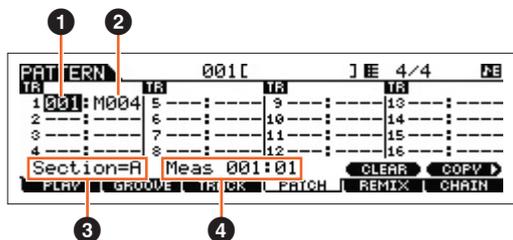
模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

[F4] PATCH

在此画面中，您可对每个音轨分配预设乐句或用户乐句（在模板录音模式中录制），并创建包含16个音轨的模板。可分配用当前所选模板创建的用户乐句。如果希望使用已录制到其它模板的音轨中的用户乐句，可使用乐句数据复制功能，此功能可通过[Sf6] COPY按钮选择。



❶ 乐句数

决定要分配给音轨的乐句编号。可选择存储于所选模板中的256个用户乐句之一。请注意，在默认设定下，用户乐句不含数据。

当设定为“---”时，此音轨变为空音轨。

设定：---（off），001—256

注 MOXF6/MOXF8无预设的乐句数据。

❷ 小节数

表示所选乐句的名称。

❸ 区块

表示当前正在编辑的区块。若要改变区块，请按[PATTERN SECTION]按钮，然后使用[1]—[16]数字按钮。按[PATTERN SECTION]依次将区块A—P分配到[1]—[16]数字按钮。然后，然后相应的[1]—[16]数字按钮改变区块。

❹ Meas（小节）

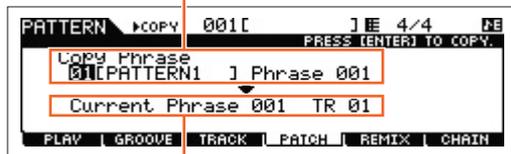
表示当前播放位置的小节和拍子。

[SF5] CLEAR

按此按钮可清除分配到当前所选音轨的乐句，使音轨清空。

[SF6] COPY

源模板编号、乐曲编号



当前正在编辑的模板的目的地乐句和音轨

使用PATCH功能可分配的用户乐句仅限于当前所选模板中的用户乐句。此功能可将另一个模板的乐句复制到所选乐句。按[Sf6]调出以下画面。根据需要设定了参数之后，按[ENTER]复制乐句数据。

■ 注意 ■

复制目的地的任何之前的数据将被覆盖。因此，您应该在USB闪存设备或类似设备上定期创建重要数据的备份。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

[F5] REMIX

此功能可为您提供众多半随机预设设定，用于分割 MIDI 音序数据和改变音符长度，从而创建模板的全新变化。设定以下参数，然后按[ENTER]按钮执行重新混音操作。如果想要保存变更，请按[Sf5] OK按钮。若要在不改变数据的情况下返回原始画面，请按[Sf4] CANCEL按钮。

注 由于重新混音后的数据存储为新乐句并分配到当前音轨，原始乐句数据将仍然保持未分配乐句状态。

Type

决定对所选音轨中的数据进行分割和重新编排的方式。分割和重新编排规则因重新混音类型而异。

设定：1 - 16

var (变奏)

决定修改原始MIDI音序数据的方式。

设定：Normal 1 - 16, Roll 1 - 16, Break 1 - 16, Fill 1 - 48

Normal 1 - 16 只分割和重新编排原始数据。提供了16种变奏。

Roll 1 - 16 除了对分割数据的重新编排之外，还可采用滚动效果播放数据的某些部分。提供了16种变奏。

Break 1 - 16..... 除了分割和重新编排之外，可能会删除数据的某些部分以产生停顿。提供了16种变奏。

Fill 1 - 48 除了对分割数据的重新编排之外，还可采用滚动效果播放数据的某些部分。提供了48种变奏。

Interval

决定要对其进行重新混音的小节。例如，当设定为“1”时，对所有小节进行重新混音。设定为“2”时，对每隔2小节的数据进行重新混音：2, 4, 6, 8,依此类推。设定为“3”时，对每隔3小节的数据进行重新混音：3, 6, 9, 12,依此类推。

设定：1 - 8

[F6] CHAIN

注 详细说明，请参见使用说明书中的“快速指南”。

模板链播放



操作

[PATTERN] → [F6] CHAIN

此模式可对在模板录音和模板编辑中所创建的已编程区块链音序进行播放。这些参数与[F1] PLAY画面（第101页）中的相同。

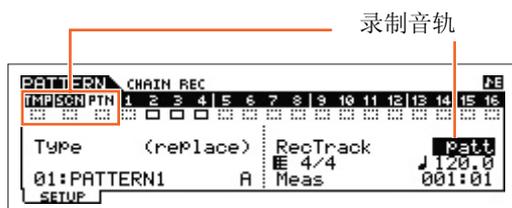
模板链录音



模板链录音就绪模式

操作

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



您可从以下音轨中选择1种进行录音。

- patt (模板)：录制播放过程中的区块变化
- tempo：录制播放过程中的速度变换信息
- scene：录制播放过程中的音轨静音设定

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- ▶ [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

在模板录音过程中

操作 [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (播放)

在录制模板音轨时，您可改变区块。在录制速度音轨时，您可改变速度值。在选择场景音轨时，您可录制音轨静音设定。

模板链编辑

操作 [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

[F1] CHANGE

在模板链编辑模式中，可对模板链中的区块顺序、插入速度以及场景/静音事件数据进行编辑。按[F4] TR SEL按钮调出所需的音轨画面，在画面上对所选音轨进行编辑。

模板音轨编辑

在此画面中，您可编辑每个小节的区块变化。若要设定模板链结尾，请在相应小节处输入END标记。若要清除当前所选位置的事件，请按[F6] CLEAR按钮。

场景音轨编辑

您可对节拍中的音轨静音变化进行编辑。使用[F5] INSERT 和[F6] DELETE按钮插入/删除事件。

速度音轨编辑

您可对节拍中的速度变化进行编辑。使用[F5] INSERT 和[F6] DELETE按钮插入/删除事件。

[F2] COPY



在此画面中，您可将指定小节（源数据）范围中的所有模板链事件复制到目的地位置。在指定了各小节中的源范围、目的地位置的第一小节和“NumberOfTimes”（复制数据的次数）之后，按[ENTER]按钮执行复制操作。

注意

此操作将会覆盖目的地位置已有的任何事件。

[F3] SONG



目的地乐曲的第一小节

此功能可将模板链数据转换为乐曲数据（标准MIDI格式），并将结果放置在普通乐曲音轨中。在指定了所需的目的地乐曲和要将转换后数据复制到的小节编号之后，按[ENTER]按钮执行。当勾选了“without PC”（不含程序变更）复选框时，混音和速度的设定将被复制到目的地乐曲。速度值被复制到目的地乐曲的第一小节。当取消勾选时，各乐句的音色设定也会作为程序变更事件被复制到目的地乐曲的第一小节。

注意

此操作将会覆盖目的地范围中已有的任何数据。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

模板录制

模板录音待机模式

操作

[PATTERN] → 选择模板 → [REC]

[F1] SETUP

注 乐句长度由模板模式的PLAY画面中的length参数指定。

Type

决定录制类型。录音类型可分为2种：实时录音和分步录音。使用实时录音时，本乐器就能像录音机那样，在演奏的时候录制演奏数据。使用实时录音可以实时捕捉演奏的各种细节表现。在进行实时录音时，应将“Type”设定为“replace”、“overdub”或“punch”。使用分步录音时，您可采用一次写入1个事件的方式进行演奏编排。它是一种非实时、分步录音的方法，类似于在纸上书写乐谱。在分步录音时，应将“Type”设定为“step”。

设定：replace, overdub, step

Loop

开启或关闭循环录音。当设定为on时，将在实时录音过程中重复播放乐句。在录制鼓声部时，可在每个pass中加入不同乐器，非常方便。当设定为off，当通过一个乐句后，录音将停止。

设定：off, on

Quantize

此参数与乐曲录音（第79页）的SETUP画面中的“Quantize”一样。

Event

此参数与乐曲录音（第79页）的SETUP画面中的“Event”一样。

♪（速度） Knob

决定模板速度。

设定：005.0 – 300

注 与在乐曲中不同，在模板中没有场景音轨和速度音轨。

注 如果您要将本乐器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备一起使用，且您想要使本乐器与其它设备同步，请在Utility MIDI画面（第148页）中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送MIDI时钟时）或“external”时，此处的Tempo参数将显示“external”，且无法变更。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

Meas（小节）

决定开始进行模板录音的小节。

[F2] VOICE

在此画面中，您可对录音音轨设定音色相关参数。此处的设定将影响接收通道（在混音模式中设定）与录音音轨的发送通道（输出）相匹配的声部。这些参数与乐曲录音的VOICE画面（第80页）中的参数相同。

[F3] ARP ED（琶音编辑）

表示模板模式中的琶音编辑画面。这些参数与乐曲模式的琶音编辑画面（第82页）中的参数相同。

模板模式

模板播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

▶ [F1] SETUP

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] ARP ED

[F5] CLICK

在模板录音过程中

[F1] SETUP

[F3] RESET

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

模板编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

模板作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

补充信息

[F5] CLICK

按[F5] CLICK按钮可开启/关闭录音时的节拍声（节拍器）。

注 在CLICK画面（第144页）中，可对节拍器节拍声进行各种设定，例如音符分辨率、音量和录制的导入计数。

在模板录音过程中

在实时录音时，录音过程中可编辑的参数在模板录音待机模式的[F1] SETUP、[F2] VOICE画面和[F3] ARP ED画面中。在分步录音时，录音过程中显示的画面与乐曲录音待机模式中的画面不同。在此情况下，可编辑的参数与乐曲录音（第81页）模式的分步录音时所显示的参数相同。

操作

[PATTERN] → 选择模板 → [REC] → [▶]（播放）

模板编辑

与乐曲编辑相同。请参见第84页。唯一的区别在于，不显示[F4] TR SEL画面。

模板模式

模板播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

在模板录音过程中

[F1] SETUP

[F3] RESET

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

模板编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

模板作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

补充信息

模板作业

模板作业模式包含一套复杂的编辑工具和功能，可用于改变模板的声音。设定步骤与乐曲作业（第87页）中相同。根据需要在所选画面中设定完参数后，按[ENTER]按钮执行作业。

■ 注意 ■

当需要花费一段较短时间执行作业时，将显示“Executing...”提示信息。当显示“Executing...”提示信息时，切勿尝试关闭电源。在这种状态下关闭电源会导致所有用户数据的丢失。

操作

[PATTERN] → 选择模板 → [JOB]

[F1] UNDO/REDO

Undo作业可取消在最近录音、编辑片段或作业中所作的更改，并将数据恢复到之前的状态。该作业可恢复意外数据损失。Redo作业仅在使用Undo作业后有效，可以恢复撤销之前所作的变更。

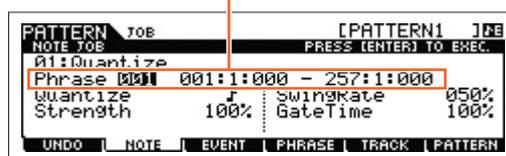
■ 注意 ■

Undo/Redo作业对于混音音色操作无效。

[F2] NOTE（Note data作业）

模板模式中的Note data作业与乐曲作业模式中基本一致。但是，与乐曲作业模式不同的是，Pattern Event作业应用于乐句（001—256）以及乐句中所选的范围（小节:节拍:时钟）。

指定应用作业的乐句和范围（以小节/节拍/时钟为单位）。



[F3] EVENT（Event作业）

Pattern作业中的Event作业与乐曲作业模式中基本一致。但是，与乐曲作业模式不同的是，Pattern Event作业应用于乐句（001—256）以及乐句中所选的范围（小节:节拍:时钟）。

01: Shift Clock

与乐曲作业中相同。请参见第91页。

02: Copy Event

与乐曲作业中相同。请参见第91页。

03: Erase Event

与乐曲作业中相同。请参见第91页。

注 与乐曲作业中不同，无法选择“Tempo”、“Scene Memory”或“Track Mute”作为事件类型。

04: Extract Event

与乐曲作业中相同。请参见第92页。

05: Create Continuous Data

与乐曲作业中相同。请参见第92页。

注 与乐曲作业中不同，无法选择“Tempo”作为事件类型。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

06: Thin Out

与乐曲作业中相同。请参见第93页。

07: Modify Control Data

与乐曲作业中相同。请参见第93页。

注 与乐曲作业中不同，无法选择“Tempo”作为事件类型。

08: Beat Stretch

与乐曲作业中相同。请参见第93页。

[F4] PHRASE (Phrase作业)

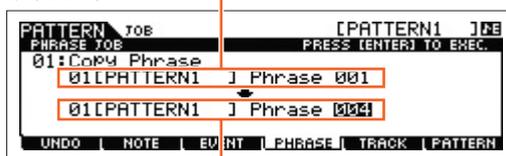
01: Copy Phrase

此作业将所选乐句复制到指定的目的地乐句中。指定了源模板/乐句、目的地模板/乐句以及根据需要设定了复选框之后，按[ENTER]按钮执行此作业。

注意

复制目的地的任何之前的数据将被覆盖。

选择要复制的模板和乐句。(也可选择预设乐句。)



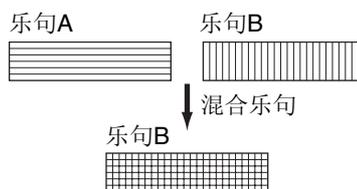
指定目的地模板和乐句。

02: Exchange Phrase

此作业交换或“互换”2个指定乐句 (“A”和“B”) 的内容。

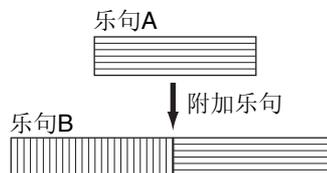
03: Mix Phrase

此作业混合2个所选用户乐句 (“A”和“B”) 中的所有数据，然后将结果放在乐句B中。



04: Append Phrase

此作业将一个乐句 (A) 附加到另一个乐句 (B) 的末尾，以生成一个较长的乐句 (B)。



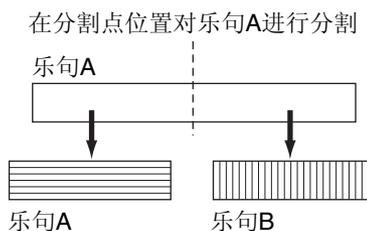
05: Split Phrase

此作业将所选乐句 (A) 拆分成2个独立乐句 (A和B)。在分割点位置对乐句A进行分割。分割点之前的数据存储在原始乐句A，分割点之后的数据被移动和存储到乐句B。您也可在执行Split Phrase作业之后设定乐句A和B的节拍。

注 当模板或乐句设定为“off”时，分割乐句B的数据将被删除。

注意

此作业会覆盖目的地乐句B中已存在的任何数据。



模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

06: Get Phrase From Song

此作业从一首乐曲将一段音序轨迹数据复制到指定的目的地乐句中。指定了源乐曲/音轨/小节和目的地乐句以及根据需要设定了复选框之后，按[ENTER]按钮执行此作业。

注意

此作业会覆盖目的地乐句中已存在的任何数据。

要复制的源乐曲、音轨和小节范围。



目的地乐句

07: Put Phrase To Song

此作业将所选的用户乐句复制到所选乐曲的指定区域中。指定了源乐句和目的地乐曲 / 音轨 / 第一小节之后，按[ENTER]按钮执行此作业。

注意

此作业会覆盖目的地音轨中已存在的任何数据。

源乐句



目的地乐曲、音轨和第一小节

08: Clear Phrase

此作业将删除所选乐句中的所有数据。

09: Phrase Name

此作业可对所选乐句命名（最多8个字符）。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

[F5] TRACK (Track作业)

01: Copy Track

此作业从指定复制源音轨将所选类型的所有数据复制到指定目的地音轨。要复制的数据类型与乐曲作业中的类型相同。请参见第95页。

源模板、区块和音轨 目的地模板、区块和音轨

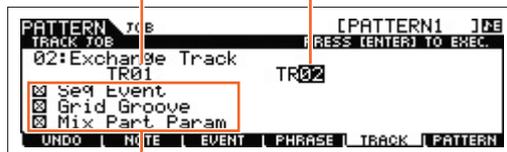


要复制的数据类型

02: Exchange Track

此作业交换或“相互替换”当前模板和区块中2个指定音轨间的指定类型的数据。要交换的数据类型与乐曲作业中的类型相同。请参见第95页。

交换操作的目标音轨



要交换的数据类型

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

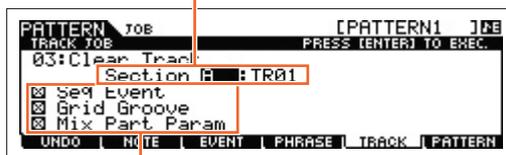
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

03: Clear Track

此作业将删除所选模板音轨中所选类型的所有数据。要清除的数据类型与乐曲作业中的类型相同。请参见第 95 页。

要清除其数据的区块和音轨



要清除的数据类型

04: Normalize Play Effect

此作业重写所选音轨中的数据，使得该音轨中加入当前Grid Groove设定。在指定了要应用此作业的音轨（TR 01 - 16）之后，请按[ENTER]按钮执行此作业。

05: Divide Drum Track

分离已分配至指定音轨的鼓演奏中的音符事件，并将不同鼓乐器对应的音符放置在独立的音轨（音轨1-8）中。在指定了要应用此作业的音轨（TR 01 - 16）之后，请按[ENTER]按钮执行此作业。

注 此作业需要8个空白用户乐句，用于存储独立的音符数据。如果没有足够的空白乐句，将出现出错信息。如果发生此类情况，请使用Clear Phrase作业（第109页）删除一些用户乐句，然后再次执行此作业。

06: Put Track To Arp（将音轨放到琶音中）

此作业可复制某个区块/音轨指定小节中的数据，用于创建琶音数据。有关详细说明，请参见第126页。

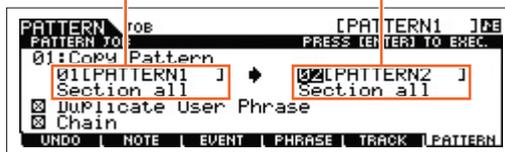
[F6] PATTERN（Pattern作业）

01: Copy Pattern

此作业将所选源模板的所有数据复制到所选的目的地模板。指定了源模板/区块、目的地模板/区块以及根据需要设定了复选框之后，按[ENTER]按钮执行此作业。

注 如果将源区块设定为“all”，则目的地区块也将自动设定为“all”。在此状态下，请执行此作业，将整个源模板数据复制到目的地。

源模板和区块 目的地模板和区块



Duplicate User Phrase

当勾选了此复选框时，用户乐句（如果源模板中含有乐句）将被复制到另一个用户乐句，而用户乐句将被分配到目的地模板。

注 如果源模板编号与目的地模板编号相同，则用户乐句将不会被复制到另一个用户乐句。

Chain

当勾选此复选框时，模板链数据（如果源模板中包含数据的话）将被复制到目的地模板。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- ▶ [F5] TRACK
- ▶ [F6] PATTERN

补充信息

02: Append Pattern

在另一个模板的结尾添加一个模板，以创建一个具有所有16个音轨的长模板。

注 如果Append Pattern作业的结果导致模板长度大于256小节，则将显示一条出错信息，并且此作业将中断。

Keep Original Phrase

勾选此框时，原始的目的地模板数据将连同新添加的模板数据一起保留在存储器中。

注 如果不勾选此框，则原始的目的地模板将被删除并被新创建的数据所替代。当勾选“Keep Original Phrase”复选框时，此作业要求用于存储附加乐句数据的空用户乐句的数目为包含数据的音轨数的两倍。如果所要求的空间不足，将出现一条警告信息，并且此作业将中断。此时，使用Clear Phrase作业删除不使用的乐句，然后重试。



03: Split Pattern

此作业将所选模板（所有16音轨数据）分割成2个模板。在执行分割模板操作之后，指定分割点之前的模板部分将被保留，而“分割点”之后的部分将被移动到目的地模板。

注意

此作业会覆盖目的地模板中已存在的任何数据。

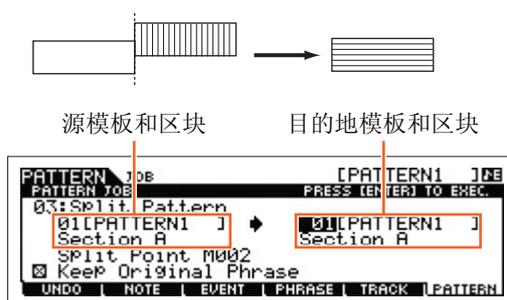
Split Point

通过设定小节编号决定分割点。

Keep Original Phrase

当勾选此复选框时，原始源模板数据将保留在存储器中，而拆分作业的结果将被写入空乐句中。如果不勾选此复选框，则原始源模板将被删除并被新创建的数据所替代。

注 当勾选“Keep Original Phrase”复选框时，此作业要求用于存储附加乐句数据的空用户乐句的数目为包含数据的音轨数的两倍。如果所要求的空间不足，将出现一条警告信息，并且此作业将中断。如果发生这种情况，请使用Clear Phrase作业（第109页）删除未使用的乐句，并再次尝试。



04: Clear Pattern

此作业可删除所选模板或所有模板的所有数据。

当选择了要清除的指定区块时，可取消“Chain”复选框中的勾选。如果未勾选“Chain”复选框，则即使执行了Clear Pattern作业，模板链数据仍将被保留。

05: Pattern Name

此作业可对所选模板命名。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

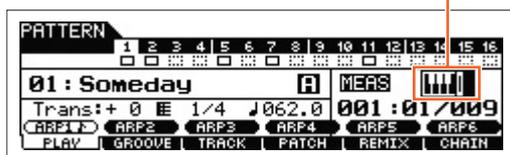
补充信息

■ 模板播放类型

通过按某个音符启动播放

当将键盘启动功能设定为开启时，一按键盘上的某个键，模板播放随即开始。将光标移动到键盘启动图标位置，然后按模板播放的PLAY画面中的[INC]按钮可启用键盘启动。在此状态下，按任意键可启动模板播放。

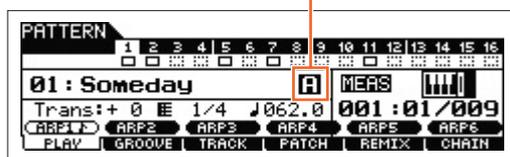
键盘启动



在播放过程中改变区块

若要在播放过程中改变区块，请按[PATTERN SECTION]按钮（指示灯亮起），然后使用[1] – [16]数字按钮。当在模板播放过程中选择另一个区块时，画面顶部的区块栏内会出现“NEXT”以及下一个区块名称。在当前区块达到工具模式的[F2] SEQ画面的“PtnQuantize”（第144页）中指定的时间点时，将开始下一个区块。如果要将前奏、旋律A、过门、主题和尾声等节奏模板录制到各个区块，可在播放过程中通过选择适当的区块来完整地演奏一首乐曲。

当前区块或下一区块显示于此。



模板链播放

模板链功能可让您以自定的顺序编排乐器组，并在播放过程中使之自动改变，从而为您的现场演奏和所录制的乐曲生成背景声部和伴奏的无缝音序。模板链播放画面（第103页）是进入模板链功能的“入口”，可让您播放编排好的模板链。在模板播放画面中按[F6] CHAIN按钮进入模板链播放画面。模板链可通过链录制画面（第103页）和链编辑画面（第104页）上的插入功能生成。模板链可在链编辑画面（第104页）中进行编辑。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

模板编辑

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

■ 循环录音（模板）

操作

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → “Loop” = “on”

模板采用循环方式重复播放几个小节（1—256个小节）中的旋律模板，其录音也使用循环方式。当使用叠加方式录制模板乐句时，使用此方式。

依次录制低音大鼓、小鼓和踩镲片时：

第1轮循环

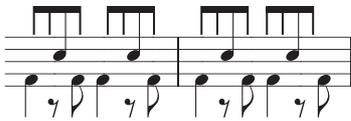
低音大鼓



↓

第2轮循环

小鼓
低音大鼓



↓

第3轮循环

踩镲
小鼓
低音大鼓



注 循环录音只可用于实时录音。

模板模式

模板播放

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
[F3] TRACK
[F4] PATCH
[F5] REMIX
[F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

[F1] SETUP
[F2] VOICE
[F3] ARP ED
[F5] CLICK

在模板录音过程中

[F1] SETUP
[F3] RESET
[F4] TIE
[F5] DELETE
[F6] BAK DEL

模板编辑

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F5] INSERT
[F6] DELETE

模板作业

[F1] UNDO/REDO
[F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] PHRASE
[F5] TRACK
[F6] PATTERN

补充信息

混音模式

乐曲/模板播放的音源模块设定统称为混音。混音模式可让您为各声部改变音色和效果设定。本章节介绍4种类型的参数（混音播放、混音编辑、混音作业和混音音色编辑）。请注意，模板混音参数实际上不是各音轨中的模板音序数据的一部分，而是音源的设定，因此其由模板数据播放。因此，混音参数设定不被录制到乐曲/模板音轨中。

注意

混音播放/混音编辑中的设定存储为乐曲/模板数据的一部分。

注 可将混音播放和混音编辑中的参数设定作为样板存储到内置闪存ROM，还可将其存储为乐曲/模板的一部分。有关详细说明，请参见第126页。

混音播放

当在乐曲模式或模板模式中按[MIXING]按钮时，将出现混音播放画面。在此画面中可编辑混音参数，这些参数对应生成乐曲/模板非常重要。

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING]

[F1] VOL/PAN（音量/声相）

PAN  Knob

决定每个声部的立体声声相位置。

设定：L63（最左端）-C（中央）-R63（最右端）

VOLUME  Knob

决定每个声部的音量，可对所有声部设定最优平衡音量。

设定：0 - 127

[F2] VOICE

VOICENUM（音色编号）

BANK MSB/LSB（音色库选择MSB/LSB）

决定每个声部的音色。也可选择混音音色。

注 此处也可使用分类查找功能选择音色（不包括混音音色）。

P.WithVce（带有音色的参数）

决定当单独从当前声部更改音色时，是否将所选音色的以下参数设定复制到当前声部。

- Arpeggio settings
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

注 无论“P.WithVce”设定如何，当选择常规音色时，将始终复制以下设定：“Mono/Poly”、“Switch”（滑音声部开关）、“Time”（滑音时间）和“Mode”（滑音模式）。

设定：off（不复制），on（复制）

混音模式

混音播放

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[F3] EF SEND (效果发送)

在此画面中, 您可对每个声部进行基本效果设定, 包括系统效果器(叠奏、混响)的发送电平以及插入式效果器的干电平。

注 有关乐曲模式中的效果器连接说明, 请参见第20页。

[F4] TEMPLATE

[SF1] MIX (混音)

在此画面中, 您可将混音样板复制到当前编辑声部的混音设定中。选择了所需的样板后, 按[ENTER]按钮执行复制操作。

注 除了混音设定之外, 存储在混音样板中的速度设定也将被自动载入。

注 有关将混音设定存储为混音样板的说明, 请参见第126页。

[SF2] PERFORM (演奏组)

这一方便的操作可将演奏组的各声部中的某些设定复制到当前正在编辑的混音程序中。按 [ENTER] 按钮执行复制操作。

注 此画面类似于混音作业 (第121页) 中的[SF3] PERFORM画面。但是此画面与[SF3] PERFORM画面有以下2个主要不同点:

- 同时复制所有参数。
- 接收通道设定自动分配到目的地。

注 对于Part Switch设定为OFF的声部, 接收通道也将设定为OFF。

注 除了声部设定之外, 存储在演奏组中的琶音速度设定也将被自动复制。

[F5] VCE ED (混音音色编辑)

按混音播放中的[F5] VCE ED按钮进入混音音色编辑。按[EXIT]按钮返回原始画面。可将常规音色编辑为专用的“混音音色”, 用于乐曲/模板模式。有关详细说明, 请参见第122页上的“混音音色编辑”。

[F6] EFFECT

在混音模式中按[F3] EFFECT按钮调出[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] →混音编辑中的[F6] EFFECT画面。在此画面中, 您可对当前乐曲/模板设定效果器相关参数。有关详细说明, 请参见第116页。

混音模式

混音播放

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

▶ [F3] EF SEND

▶ [F4] TEMPLATE

▶ [F5] VCE ED

▶ [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

混音作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

混音音色作业

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

补充信息

混音编辑

混音编辑模式可您控制音量平衡、声相位置和效果等典型混音器设定，从而可对乐曲/模板数据进行微调。混音编辑包括声部编辑和通用编辑。本章节介绍通用编辑和声部编辑的参数。

通用编辑

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

A.Func1 (Assignable Function 1)

A.Func2 (Assignable Function 2)

决定ASSIGNABLE FUNCTION [1]和[2]按钮在所选乐曲/模板中用作锁定型还是临时型按钮。

设定: momentary, latch

[F2] MFX (主控效果器)

在此画面中，您可设定主控效果器相关参数。这些参数与演奏组通用编辑（第60页）中的参数一样。

[F3] MEQ (主控EQ)

在此画面中，您可设定主控均衡器的相关参数。您可对整个复合音色分配5个不同均衡器频段中的任意1个。这些参数与演奏组通用编辑（第61页）中的参数一样。

[F4] USB I/O

决定各声部信号的指定输出端。这些参数与演奏组通用编辑（第61页）中的参数一样。

[F5] A/D IN (A/D输入)

此画面可设定与A/D INPUT [L]/[R]插孔的输入相关的参数。这些参数与演奏组通用编辑（第62页）中的参数一样。

[F6] EFFECT

在此画面中，您可设定效果器相关参数。这些参数与演奏组通用编辑（第63页）中的参数一样。

混音模式

混音播放

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] MFX

▶ [F3] MEQ

▶ [F4] USB I/O

▶ [F5] A/D IN

▶ [F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

混音作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

混音音色作业

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

补充信息

声部编辑

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 编号[1] - [16]

[F1] VOICE

决定每个声部的音色。在此画面中，一次只能显示4个声部（声部1-4、声部5-8、声部9-12或声部13-16）。若要切换可编辑的声部，请按光标[<]/[>]按钮。在按[TRACK]按钮后再按与编号[1] - [16]的其它声部相对应的按钮也可切换可编辑声部。

[SF1] VOICE

决定每个声部的音色。

Bank

决定每个声部的音色库。有关混音音色以外的其它设定的信息，请参见第7页。

Number

决定每个声部的音色程序编号。

P.WithVce（带有音色的参数）

决定当您单独改变当前声部的音色时，是否将所选音素的下列参数设定从音色复制到当前声部。

- Arpeggio settings
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower)
- Note Shift

注 当将常规音色分配到声部时，无论“P.WithVce”设定而定，都会将下列设定复制到声部。而当将鼓音色分配到声部时，无论“P.WithVce”设定如何，都不会将下列设定复制到声部。

- “Mono/Poly”
- “Switch”（滑音声部开关）
- “Time”（滑音时间）
- “Mode”（滑音模式）

设定：off（不复制），on（复制）

[SF2] MODE

Mono/Poly

对每个声部选择单音或复音播放。单音只适用于单个音符，而复音用于播放多个同时音符。

设定：mono, poly

注 此参数不可对分配了鼓音色的声部使用。

ReceiveCh（接收通道）

决定所选声部的MIDI接收通道。因为MIDI数据可能从许多个通道立即发送过来，应设定该项匹配于特别通道—通过该通道发送指定控制数据。

设定：1 - 16, off

ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

决定当前声部是否只播放琶音播放的音符事件。当此参数设定为on时，只有琶音播放的音符事件会影响音源模块。

设定：off, on

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[SF3] LIMIT

在此画面中，您可决定每个声部的音符范围和力度范围。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第65页。

[SF4] PORTA（滑音）

决定每个声部的滑音参数。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第65页。

[SF5] VEL SENS（力度灵敏度）

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第65页。

[SF6] OTHER

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第66页。

[F2] OUTPUT

决定每个声部的音色。在此画面中，一次只能显示4个声部（声部1-4、声部5-8、声部9-12或声部13-16）。若要切换可编辑的声部，请按光标[<]/[>]按钮。在按[TRACK]按钮后再按与编号[1]-[16]的其它声部相对应的按钮也可切换可编辑声部。

[SF1] VOL/PAN（音量/相位）

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第66页。

[SF2] EF SEND（效果发送）

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第66页。

[F3] EQ（均衡器）

在此画面中，可设定声部均衡器相关参数。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第67页。

[F4] TONE**[SF1] TUNE**

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第68页。

[SF2] FILTER

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第68页。

[SF3] FEG（滤波器EG）

在此画面中，您可设定每个声部的FEG参数。这些参数可对音色模式（第42页）中分配的音色设定的相同参数进行修正。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第68页。

注 这些FEG参数不可对已分配了鼓音色的声部使用。

混音模式**混音播放**

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

混音编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

▶ [F1] VOICE

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ

▶ [F4] TONE

[F5] RCV SW

混音作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

混音音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

混音音色作业

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

补充信息

[SF4] AEG (振幅EG)

在此画面中，您可设定每个声部的AEG参数。这些参数可对音色模式（第44页）中分配的音色设定的相同参数进行修正。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第68页。

注 延音设定不可对已分配了鼓音色的声部使用。

注 释音设定不可对已分配了鼓音色的声部使用。

[F5] RCV SW (接收开关)

从此画面中可以设定每个声部如何反应于各种MIDI数据，如Control Change与Program Change信息。当相关参数设定为“on”时，相应声部则对适当MIDI数据作出反应。请注意以下提供有2种不同的显示类型，您可以通过按下[Sf5]按键在其中进行切换。这2个画面类型是相链接的，具有相同的设定，只有格式有所不同。请使用您感觉最舒服的类型。

显示4声部的画面

这种显示类型同时显示了4个声部的接收开关状态。设定指定声部开关状态用于相应的MIDI数据类型。若要查看及编辑另一组4声部，按下相应的数字按钮[1]到[16]。

显示1个声部的所有参数的画面

这种显示类型显示单个所选声部的所有接收开关设定。请设定所选声部所需MIDI数据类型的开关。若要选择声部，请使用[1] - [16]按钮（确保[TRACK SELECT]按钮为on）。此功能与演奏组声部编辑模式的RCV SW画面（第69页）中的功能相同。除了可在演奏组声部编辑模式中设定的参数以外，可在混音模式的此画面中设定Program Change和Bank Select。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

混音作业

演奏组作业具有多种基本操作，如初始化和复制。根据需要在选定画面中设定完参数后，按[ENTER]按钮执行作业。

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [JOB]

[F1] INIT（初始化）

将所有混音参数重设（初始化）到默认设定。它还可以让您有选择性地初始化某些参数，如公共设定、每个声部的设定等—当从零开始创建全新演奏时非常有用。

要初始化的参数类型：

GM, All, Common（所选混音的通用参数设定），Part 1 – 16, A/D（A/D输入声部）

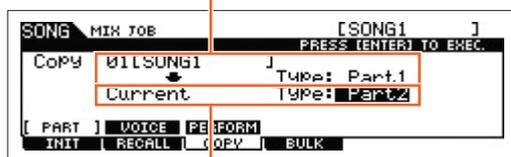
[F2] RECALL（编辑调用）

如果您正在编辑混音程序，然后在未保存的情况下选择了另外的程序，则您先前所作的所有编辑将被删除。如果出现这种情况，您可使用编辑调用恢复最近一次编辑过的混音程序。

[F3] COPY

[SF1] PART

源乐曲和声部



目的地乐曲（当前乐曲）和声部

在此画面中，您可将任何混音程序（包括正在编辑的但是尚未保存的混音程序）中的声部参数设定复制到正在编辑的混音程序的特定声部。当您想要使用其它程序的某些设定，该功能十分方便。操作步骤基本上与演奏组作业的[F3] COPY画面中的操作步骤相同。请参见第70页。

[SF2] VOICE

此作业可将音色通用编辑的设定复制到当前混音。当某个音色具有您想要在混音程序中使用的效果设定时，此作业非常方便。您可在所需的混响效果器、叠奏效果器、主控效果器和主控EQ设定的相应复选框上勾选来执行此作业。

注 无法将混音音色选择为源音色。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音色编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[SF3] PERFORM (演奏组)

这一方便的操作可将演奏组 4 个声部中的某些设定复制到当前正在编辑的混音程序中。您可在所需的混响效果器、叠奏效果器、主控效果器和主控EQ、插入式效果器和A/D输入声部的相应复选框上进行勾选来执行此作业。当某个演奏组具有您想要用于混音编程的设定时，此作业非常方便。此作业与混音播放的[F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM画面 (第115页) 类似，但是，不同点在于，源数据将被删除。

- 在此画面中，您可选择要复制的参数。
- 设定为乐曲/模板目的地声部的“ReceiveCh”因目的地声部而异。设定如下：
 - 声部1—4：通道1
 - 声部5—8：通道5
 - 声部9—12：通道9
 - 声部13—16：通道13

[F4] BULK (批量转储)

该功能可将所有当前选定混音程序的编辑后参数设定发送至电脑或其它MIDI设备以进行数据备份。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注 若要执行批量转储，需要设定正确的MIDI设备编号。有关详细说明，请参见第148页。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

混音音色编辑

在此模式中，可分别编辑分配至混音声部1—16的音色，并将它们作为混音音色存储。混音音色编辑设定仅应用到常规音色。当选择常规乐器音色时，音色编辑参数分成公共编辑（所有4个音素通用的参数），以及音素编辑（每个音素的参数）。混音音色作业也为组织已创建的混音音色提供了便利的工具。本章节介绍3种类型的参数（通用编辑、音素编辑和混音音色作业）。

注 有关混音音色的更多说明，请参见第7页。

通用编辑

操作	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 选择常规音色 → [F5] VCE ED → [COMMON]
----	--

与常规音色通用编辑（第30页）中相同。混音音色编辑参数与音色编辑模式中的参数基本相同。但是，在混音音色编辑中无法使用某些具有与乐曲混音/模板混音声部编辑中相同名称的参数。

[F1] GENERAL

与常规音色通用编辑（第30页）中相同。请注意，在混音音色编辑中无法使用[F3] EQ画面。

[F2] OUTPUT

与常规音色通用编辑（第31页）中相同。

[F4] CTL SET（控制器设定）

与常规音色通用编辑（第32页）中相同。

[F5] LFO（低频振荡器）

与常规音色通用编辑（第33页）中相同。

[F6] EFFECT

与常规音色通用编辑中相同。请参见第35页。但是，请注意，在混音音色编辑中无法使用[Sf4] REVERB和[Sf5] CHORUS画面。

注 当选择插入式效果器开关设定为off的声部时，无法使用[F6] EFFECT画面。

音素编辑

操作	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 选择常规音色 → [F5] VCE ED → 选择音素
----	--

[F1] OSC（振荡器）

与常规音色音素编辑（第38页）中相同。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F4] CTL SET
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

音素编辑

- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[F2] PITCH

与常规音色音素编辑（第40页）中相同。

[F3] FILTER

与常规音色音素编辑（第41页）中相同。

[F4] AMP（振幅）

与常规音色音素编辑（第43页）中相同。

[F5] LFO（低频振荡器）

与常规音色音素编辑（第45页）中相同。

[F6] EQ（均衡器）

与常规音色音素编辑（第46页）中相同。

混音音色作业

混音音色作业模式具有2种基本操作，复制和删除。根据需要在选定画面中设定完参数后，按[ENTER]按钮执行作业。

[F2] RECALL（编辑调用）

如果您正在编辑混音音色，然后在未保存的情况下选择了另外的混音音色、混音程序、乐曲或模板，您所作的所有编辑都将被删除。如果分配了编辑后混音音色的当前声部接收到来自外接MIDI乐器的程序变更信息，则编辑也将被删除。如果出现这种情况，您可在[F2] RECALL画面中按[ENTER]按钮使用编辑调用功能恢复上一次编辑的混音音色。

注 由于混音音色的调用缓存专为当前乐曲或模板的各声部准备，可在执行编辑调用之前，可指定要将调出的混音音色分配到的声部。

[F3] COPY

此作业可将存储至乐曲/模板指定声部的混音音色复制到另一个乐曲/模板中的声部。



目的地乐曲（当前乐曲）和声部

[F5] DELETE

此作业可删除分配到指定乐曲/模板声部的混音音色。

混音模式**混音播放**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑**通用编辑**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑**通用编辑**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

混音音色作业

- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F5] DELETE

补充信息

补充信息

■ 使用旋钮编辑演奏组

通过使用前面板上的旋钮，您可对混音的各声部（音轨）调节pan、effect、cutoff frequency和resonance等各种参数。

1 按旋钮功能按钮（1或2）之一调出控制功能画面。

2 选择想要编辑的声部。

按与声部编号相对应的编号按钮。



3 选择分配到旋钮1—4或旋钮5—8的功能。

每次按下旋钮功能1按钮，指示灯都将按照降序顺序交替点亮，[TONE1] | [TONE2] | [TONE3]。分配到旋钮1—4的功能将根据旋钮功能1按钮的操作进行切换。每次按下旋钮功能2按钮，指示灯都将按照降序顺序交替点亮，[EQ] | [EFFECT] | [ARP]。分配到旋钮5—8的功能将根据旋钮功能2按钮的操作进行切换。打开各指示灯时，分配到各旋钮的功能如下。

[TONE 1]指示灯亮起时：

旋钮1	CUTOFF	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → “Cutoff”	第118页
旋钮2	RESONANCE	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → “Resonance”	
旋钮3	FEG DEPTH	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → “FEGDepth”	
旋钮4	PORTAMENT O	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → “Time”	第118页

[TONE 2]指示灯亮起时：

旋钮1	ATTACK	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Attack”	第119页
旋钮2	DECAY	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Decay”	
旋钮3	SUSTAIN	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Sustain”	
旋钮4	RELEASE	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Release”	

[TONE 3]指示灯亮起时：

旋钮1	VOLUME	[SONG] → 选择乐曲 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → “Volume”	第118页
旋钮2	PAN	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → “Pan”	
旋钮3	ASSIGN 1	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → “Assign 1”	第118页
旋钮4	ASSIGN 2	[SONG]或[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → “Assign 2”	

[EQ]指示灯亮起时：

旋钮5	LOW	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “LOW GAIN”	第118页
旋钮6	MID F	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “MID FREQ”	
旋钮7	MID	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “MID GAIN”	
旋钮8	HIGH	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “HIGH GAIN”	

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[EFFECT]指示灯亮起时:

旋钮5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → “Preset”	第116页
旋钮6	CHO SEND	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [F3] EF SEND → 选择声部 → “CHO SEND”	
旋钮7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → “Preset”	
旋钮8	REV SEND	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲/模板 → [MIXING] → [F3] EF SEND → 选择声部 → “REV SEND”	

[ARP]指示灯亮起时:

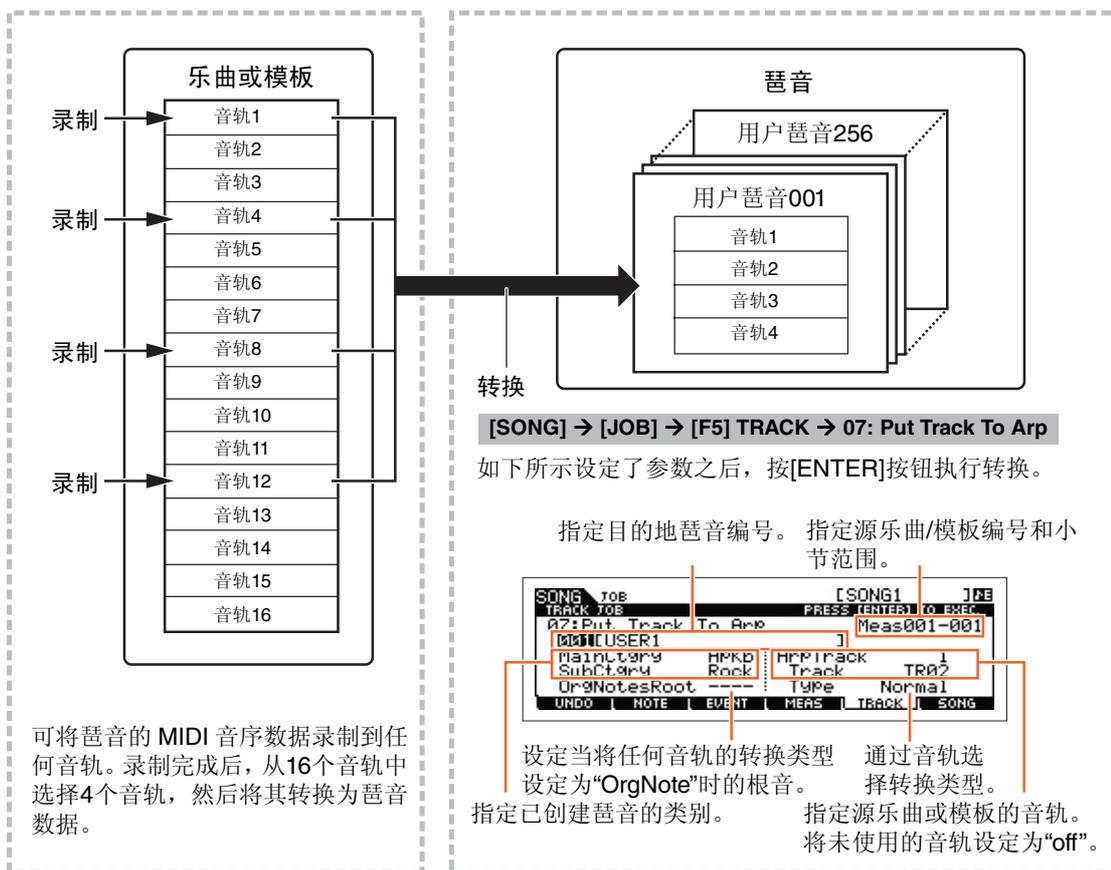
旋钮5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 选择声部→第一页上的“GateTimeRate”	第83页
旋钮6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 选择声部→第一页上的“OctaveRange”	
旋钮7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 选择声部→第一页上的“UnitMultiply”	
旋钮8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲/模板 → ♩ (速度)	

注 在按住[SHIFT]按钮的同时按旋钮功能1或2按钮将使TONE1/EQ指示灯亮起。

■ 创建琶音

在使用预设琶音以外，您还可以创建您自己的原创琶音数据。首先，在乐曲或模板音轨中录制一个乐句。然后，使用相应的乐曲或模板作业功能将数据（MIDI音序数据）转换为琶音数据。

- 1 将MIDI音序数据录制到乐曲或模板。
- 2 将MIDI音序数据（录制到乐曲或模板中）转换为琶音数据。



混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

决定将乐曲/模板数据转换为琶音的方式—转换类型

可根据以下转换类型采用3种方式中的任意1种将（乐曲/模板乐曲的）MIDI音序数据转换为琶音数据。可对每个目的地音轨单独选择这些类型，提供了极大的灵活性和性能控制。

Normal（常规琶音）	琶音只使用演奏音符和它的八度音符回放。
Fixed	演奏任何音符都会触发相同的MIDI音序数据。
OrgNotes（原始音符）	除了琶音播放音符因播放的和弦而异之外，基本上与“fixed”相同。

参考本章节前面的说明，根据需要将在MIDI音序数据录制到乐曲或模板音轨中。下列示例用作参考。

• 创建旋律模板（使用鼓音色）

音轨1	使用各种鼓乐器录制基本旋律模板。	通过“Fixed”转换。
音轨2-4	使用指定鼓乐器将另一个旋律模板录制到各音轨。	通过“Normal”转换。

• 创建低音部分（使用常规音色）

音轨1	使用所需的指定音调（根音）录制低音部分。	在设定OrgNotes Root之后，通过“OrgNote”转换。
音轨2-4		off

■ 将混音设定存储为混音样板

总共预设32个混音设定，每种设定都专为不同音乐类型或风格而设计，并将这些设定存储为便捷的混音样板。每个混音样板包含音色、效果器、声相和其它适合相应音乐风格的设定。只需调出与您想要创建的乐曲或模板类型最接近的样板，然后根据需要调节设定，接着开始录音即可。您也可将MOXF6/MOXF8中创建的混音设定存储为原创混音样板。

调用样板

- 若要进入模板播放模式，只需按[SONG]/[PATTERN]按钮。
- 按[MIXING]按钮，接着按[F6] TEMPLATE按钮，然后按[SF1] MIX按钮调出用于设定样板的画面。
- 使用[INC]和[DEC]按钮或[DATA]拨盘选择所需的样板。
选择了样板之后，按[ENTER]按钮载入相关混音设定。
- 弹奏键盘确认混音设定。
若要选择所需声部，请按[TRACK]按钮（指示灯亮起），然后按相应的数字按钮[1]—[16]。

将混音设定存储为混音样板

- 在乐曲/模板模式中按[MIXING]按钮，然后设定混音设定。
- 按[STORE]按钮。

出现乐曲/模板模式的存储画面。

注 在混音音色编辑中按[STORE]按钮存储混音音色。若要存储混音样板，请在乐曲/模板模式、混音播放、混音编辑或混音作业中按[STORE]按钮。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

3 按[F2] TEMPLATE按钮。

4 设定样板编号和名称。

5 按[ENTER]按钮。

出现确认提示信息后，按[ENTER]按钮存储新样板。若要取消操作，请按[EXIT]按钮。



混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

声部编辑

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

混音作业

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

音素编辑

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

主控模式

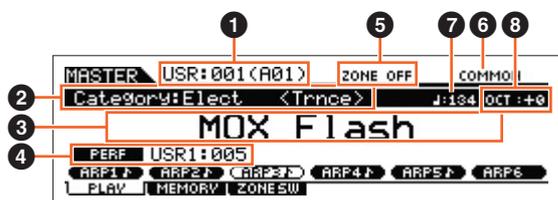
本合成器带有如此多样的功能，以至于您可能会难以找到与调出所需的特定功能。这就是主控功能的方便所在。MOXF6/MOXF8具有总共128的空间可用于您的用户主控设定。您可用它来记忆您在各模式中最常使用的操作，并在任何所需的时候仅需简单地按一下按钮即可立即调出这些操作。

主控播放

若要进入主控播放模式并调出主控播放画面，请从当前模式按[MASTER]按钮。

操作	按[MASTER]按钮。
----	--------------

[F1] PLAY



1 主控编号（组/编号）
表示所选的主控编号。

2 主类别<子类别>/音色

当系统记忆的模式为音色或演奏组模式时，此项目表示音色/演奏组的主类别和子类别。当系统记忆的模式为乐曲或模板时，此项目表示分配到当前所选音轨的音色。

3 主控名称

表示当前主控程序的名称。

4 模式

表示记忆到当前主控程序中的模式。此处显示模式（VOICE, PERF, PATTERN, SONG）。

5 分区开关

显示“ZoneSwitch”设定（第129页）。

6 当前声部/当前音轨

当系统记忆的模式为演奏组模式时，此项目表示演奏组的当前所选声部（当前声部）。当系统记忆的模式为乐曲或模板时，此项目表示当前所选音轨。当系统记忆的模式为音色模式时，此处无显示。

7 J（琶音速度）

表示当前主控程序的琶音速度设定。

注 按住[SHIFT]按钮并按照所需速度反复按[ENTER]按钮几次也可设定此参数。此功能也称为“轻敲速度”。

8 OCT（八度）

表示键盘八度设定。

主控模式

主控播放

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

主控编辑

通用编辑

- [F1] NAME

分区编辑

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

主控作业

- [F1] INIT
- [F4] BULK

[SF1] ARP1 (琶音1) – [SF6] ARP6 (琶音6) / [SF1] SCN1 (场景1) – [SF6] SCN6 (场景6)

当系统记忆的模式为音色、演奏组或模板时，将根据音色/演奏组/模板编号对[SF1] ARP1–[SF6] ARP6按钮中的各个按钮分配不同的琶音类型。琶音类型分配至在画面选项卡上带有八分音符图标按钮。可在键盘演奏过程中随时通过按这些按钮来调出琶音类型。当所记忆的模式为乐曲时，将根据乐曲编号对[SF1]–[SF6]按钮中的各个按钮分配不同的场景设定。在键盘演奏过程中，随时按这些按钮都可调出音轨的静音设定或独奏设定。

注 在Arpeggio Edit画面中可注册琶音。有关注册场景的详细说明，请参见第98页上的“注册乐曲场景”。

[F2] MEMORY

模式

决定选定主控编号时会调出的模式。

设定：Voice, Performance, Song, Pattern

存储器

确定当选定主控时调出的程序编号。

设定：当Mode设定为Voice时：选择音色库和编号。
当Mode设定为Performance时：选择演奏组库和编号。
当模式设定为乐曲时：选择乐曲编号。
当Mode设定为Pattern时：选择模板编号。

[F3] ZONE SW (分区开关)

ZoneSwitch

决定是 (on) 否 (off) 使用分区功能。请参阅第130页了解分区功能的详细信息。

设定：off, on

注 当Mode设定为“Voice”或“Performance”且开启分区开关时，在默认设定下只可使用分区1（弹奏分区2–4将不发声）。您可以在主控编辑模式中设定各种参数来使用这些分区。

ZoneKnob

当ZoneSwitch设定为“on”时，此参数可决定将分区编辑设定分配到旋钮1–8 (on)，还是将记忆模式中的设定分配到旋钮1–8 (off)。

设定：off, on

注 当ZoneSwitch设定为“on”时，同时按旋钮功能1和2按钮也可设定ZoneKnob的开启/关闭。当此参数设定为on时，旋钮功能1和2按钮的LED指示灯将熄灭。

提示

可使用数字按钮方便地开启和关闭各分区的内部/外部开关（第130页）。当某个分区的内部/外部开关开启时，相应按钮（[1]–[4]或[9]–[12]）将亮起。

首先，请确认以下设定已启用：

主控播放	
Mode	Song
ZoneSwitch	on

然后，按相应的[PERFORMANCE CONTROL]按钮：

[1]–[4]按钮	更改分区1–4的IntSw开/关设定。
[9]–[12]按钮	更改分区1–4的ExtSw开/关设定。

主控模式

主控播放

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

主控编辑

通用编辑

[F1] NAME

分区编辑

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

主控作业

[F1] INIT

[F4] BULK

主控编辑

主控编辑模式可让您通过编辑各种参数生成您自己的原创主控程序—包含最多4个不同分区（键盘区域）。在主控模式中，可以将键盘分割为4个独立区域（称为“分区”）。可将不同MIDI通道以及旋钮和控制滑杆的不同功能分配到每个分区。这使得同时在单个键盘上控制多音色音源发生器的多个声部，或者除了控制此合成器本身自带的内置音色之外，再控制具有多个不同通道的外接 MIDI 乐器成为可能 — 从而使您有效地使用 MOXF6/MOXF8 做多个键盘的工作。有两种类型的主控编辑画面：一个用于编辑对于全部4个分区均通用的参数，另一个用于编辑单独的分区。本章节介绍通用编辑和声部编辑的参数。

通用编辑

操作	[MASTER] → 主控程序选择 → [EDIT] → [COMMON]
----	---------------------------------------

[F1] NAME

在此画面上，可为主控程序创建名称。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

分区编辑

操作	[MASTER] → 选择主控程序 → [EDIT] → 编号[1] – [4]
----	--

[F1] TRANS（传送）

在此画面上，可设定在演奏键盘时每个分区如何传送MIDI信息。

TransCh（传送通道）

确定每个分区的MIDI传送通道。

设定：1 – 16

IntSw（内部开关）

确定每个分区的MIDI数据是否传送到内部音源上。

设定：off, on

ExtSw（外部开关）

确定每个分区的MIDI数据是否传送到外部MIDI设备。

设定：off, on

[F2] NOTE

在此画面上，您可对每个分区设定音高和键盘相关参数。

Octave

决定将分区范围调高或调低的八度量。可将偏移向上或向下调节，最大调节范围为3个八度。

设定：-3 – +0（默认） – +3

Transpose

以半音为单位决定将分区向上或向下移调的量。

设定：-11 – +0（默认） – +11

NoteLimitH, L（音符范围高、低）

决定每个分区的最低和最高音符范围。仅当在此范围内演奏音符时选定分区才会发声。

设定：C -2 – G8

注 通过按住[Sf6] KBD按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

主控模式

主控播放

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

主控编辑

通用编辑

▶ [F1] NAME

分区编辑

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

主控作业

[F1] INIT

[F4] BULK

[F3] TX SW (传送开关)

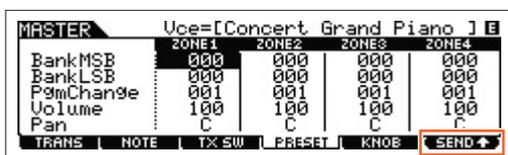
从此画面中可设定每个单独的分区如何影响各种MIDI数据（如控制变更和程序变更信息）的传送。当相关参数设定为“on”时，弹奏所选分区将传送相应的MIDI数据。注意：本机提供下列2种不同的画面类型，您可按[Sf6]按钮进行切换。每种显示类型具有相同的设定，只是格式不同；请使用您喜爱的类型。

- 显示4个分区的画面
- 在画面上显示1个分区中的所有参数

设定：见下文。

- Bank (TG)..... 决定是否将Bank Select MSB/LSB信息传送到内置音源。
- PC (TG)..... 决定是否将程序变更信息传送到内置音源。
- Bank (MIDI)..... 决定是否将Bank Select MSB/LSB信息传送到内置音源。
- PC (MIDI)..... 决定是否将程序变更信息通过MIDI传送到外接音源。
- PB (Pitch Bend)..... 决定是否将Pitch Bend信息传送到内置和外接音源。
- MW (Modulation Wheel) 决定是否使用调制轮所产生的MIDI信息传送到内置和外接音源。
- FC1 (Foot Controller 1) 决定是否将通过踩踏脚踏板控制器产生的MIDI信息传送到内置或外接音源。
- Sus (Sustain)..... 决定是否将控制编号64（延音）信息传送到内置和外接音源。鼓音色声部不带此参数。
- FS (Foot Switch) 决定是否将踩下与FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]插孔相连的脚踏开关产生的MIDI信息传送到内置或外接音源。
- Knob..... 决定是否将使用旋钮产生的MIDI信息传送到内置或外接音源。
- A.Func1 (Assignable Function 1) /A.Func2 (Assignable Function 2)
..... 决定是否将踩下ASSIGNABLE FUNCTION [1]和[2]脚踏板控制器产生的MIDI信息传送到内置音源。
- Vol/Exp (Volume/Expression) ... 决定是否将音量信息传送到内置和外接音源。
- Pan 决定是否将声相信息传送到内置及外接音源。

[F4] PRESET



在此画面上，您可在选定的主控程序编号中对每个分区进行音色相关设定。

注 使用[F6] SEND按钮，您可选择是否立即应用PRESET画面中的设定。如果[F6] SEND按钮开启（SEND），只要在此画面中改变各参数，MOXF6/MOXF8将立即输出相关MIDI信息。如果[F6] SEND按钮关闭（SEND），在存储了已编辑的主控程序并再次主控程序时，MOXF6/MOXF8将输出MIDI信息。但是，无法输出在[F1] TRANS或[F3]TX SW画面中设定为off的参数。

BankMSB (Bank Select MSB)

BankLSB (Bank Select LSB)

PgmChange (Program Change)

决定所选主控中每个分区的音色分配。

设定：请参见“数据列表”PDF文档中的“音色列表”。

Volume

决定每个分区中音色的输出电平。

设定：0 - 127

Pan

决定各分区中音色的立体声声相位置。

设定：L64（最左端）-C（中央）-R63（最右端）

主控模式

主控播放

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

主控编辑

通用编辑

[F1] NAME

分区编辑

[F1] TRANS

[F2] NOTE

▶ [F3] TX SW

▶ [F4] PRESET

[F5] KNOB

主控作业

[F1] INIT

[F4] BULK

[F5] KNOB**CtrlKnobUp**（控制旋钮上调）**CtrlKnobLo**（控制旋钮下调）

在此画面中，您可决定各分区旋钮所使用的控制变更编号。仅当“ZoneKnob”参数（在主控播放中的 [F3] ZONE SW画面中）设定为“on”时，才可使用这些设定。

设定：off, 1 – 95

主控作业

音色工作模式具备几种基本操作功能，如初始化和复制。根据需要在选定画面中设定完参数后，按[ENTER]按钮执行作业。

[F1] INIT（初始化）

此功能可将所有主控参数重设（初始化）为默认设定。它还可以让您有选择性地初始化某些参数，诸如公共设定、每个分区的设定等——当从零开始创建全新主控时非常有用。

要对其进行初始化的参数类型：All, Common, Zone

All	所选主控程序的所有设定均被初始化。	
Common	所选主控程序的公共参数设定均被初始化。	
Zone	对分区设定进行初始化。可将分区设定初始化为以下3种类型中的任意1种。	
	Split	将键盘区域分割成分区1和分区2。“UpperCh”决定键盘高音区的MIDI传送通道，“LowerCh”决定键盘低音区的MIDI传送通道，“SplitPoint”决定分割键盘高音区和低音区的音符（C2 – G8）编号。
	4Zone	初始化所有4个分区。
	Layer	使用分区1和分区2对2个声部进行叠加。“UpperCh”与“LowerCh”分别决定2个分区的MIDI传送通道。

[F4] BULK（批量转储）

此功能可将所有当前所选主控的参数设定发送到电脑上或另一个MIDI设备上数据进行归档。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注 若要执行批量转储，您需要执行下列操作以设定正确的MIDI设备编号：[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “DeviceNo”。

主控模式**主控播放**

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

主控编辑**通用编辑**

[F1] NAME

分区编辑

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

主控作业

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

远程模式

远程模式

远程画面

远程控制分配

在远程模式中，您可使用本合成器的旋钮和按钮控制电脑上的 DAW 软件中的音序器音轨和混音器通道。例如，您可使用功能按钮启动/停止电脑上的DAW软件的播放，并通过[DATA]旋钮、[INC]和[DEC]按钮控制DAW软件上的乐曲位置，而无需使用电脑上的鼠标或键盘。通过远程模式中的MOXF6/MOXF8可控制DAW应用程序Cubase、Logic、SONAR和Digital Performer。在工具模式的REMOTE画面的“Remote Select”中进行远程设定。

操作	按[DAW REMOTE]。
----	----------------

- 注 若要退出远程模式，请再按一下[DAW REMOTE]按钮。
- 注 有关兼容MOXF6/MOXF8的DAW软件版本，请参见使用说明书中的“规格”。

远程画面



- 1 音轨名称**
当将在工具模式的“DAW Select”中进行了设定的DAW软件设定为Cubase时，此项目显示Cubase中的当前音轨。
- 2 控制样板编号、样板名称**
MOXF6/MOXF8附带50个可用于各种VSTi插件的控制样板。从50个控制样板中选择了所需的样板之后，可将当前VSTi对应的功能分配到旋钮1—4。此参数决定控制样板编号。
注 使用MOXF6/MOXF8远程编辑器对控制样板进行编辑。可从以下网站地址下载MOXF6/MOXF8远程编辑器：
<http://download.yamaha.com/>
详细说明，请参见MOXF6/MOXF8远程编辑器附带的PDF使用说明书。
注 当将在工具模式中进行了设定的DAW软件设定为Cubase时，切换Cubase的VSTi可连续改变MOXF6/MOXF8中的控制样板设定。当将在工具模式中进行了设定的DAW软件设定为Cubase以外的选项时，切换DAW软件上的VSTi不会影响MOXF6/MOXF8中设定的控制样板。您应该手动设定相应的控制样板，以匹配DAW软件上的VSTi。
- 3 参数名称**
显示使用面板上的旋钮1—8可改变的参数。
- 4 功能名称**
表示分配到[SF1] – [SF6]按钮的Cubase功能的名称。
- 5 各样板的Knob Output Select的参数值**
表示在远程样板的Knob Output Select中设定的参数值。可使用MOXF6/MOXF8远程编辑器设定远程样板的Knob Output Select。在以下情况下，Knob Output Select参数的设定将自动显示为“CC”。
 - 在工具模式中进行了设定的DAW软件被设定为Cubase以外的项目。
 - “MIDI In/Out”参数（第149页）被设定为“MIDI”。
 - USB连接线未连接到MOXF6/MOXF8。
- 6 远程控制软件的名称**
表示在工具模式（第141页）的“DAW Select”中进行了设定的DAW软件名称。

远程控制分配

远程模式

远程画面

远程控制分配

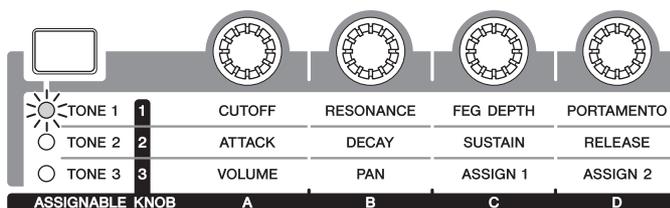
切换VSTi的控制样板

若要切换MOXF6/MOXF8的控制样板，请使用BANK SELECT [DEC]/[INC]按钮。



切换旋钮1—4的功能

按旋钮功能1按钮按照降序顺序切换分配到旋钮1—4的功能，“1”|“2”|“3”。每个功能因所选控制样板而异。详情，请在MOXF6/MOXF8远程编辑器上进行确认。分配到各旋钮的功能的相关指示灯点亮。当显示屏中显示功能时，指示灯将闪烁。

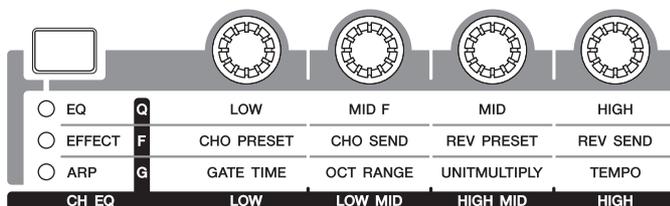


注 按住[SHIFT]按钮并按旋钮功能1按钮将旋钮1—4的功能设定为“1”。

注 使用MOXF6/MOXF8远程编辑器对控制样板进行编辑。

切换旋钮5—8的功能

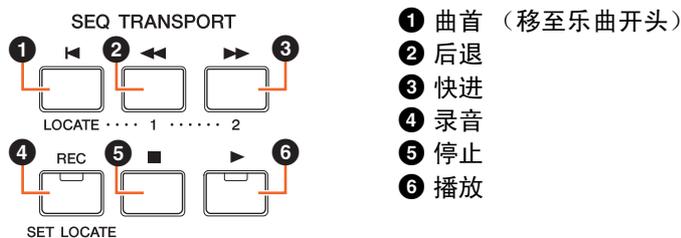
仅当在工具模式中将“DAW Select”设定为“Cubase”时，才可使用旋钮5—8。按旋钮功能2按钮按照降序顺序切换分配到旋钮5—8的功能，“Q”|“F”|“G”。旋钮5—8也可控制低频段、中低频段、中高频段和高频段。此操作与Cubase中的Track EQ参数联动。分配到各旋钮的功能的相关指示灯点亮。当显示屏中显示功能时，指示灯将闪烁。



注 按住[SHIFT]按钮并按旋钮功能2按钮将旋钮5—8的功能设定为“Q”。

传送操作

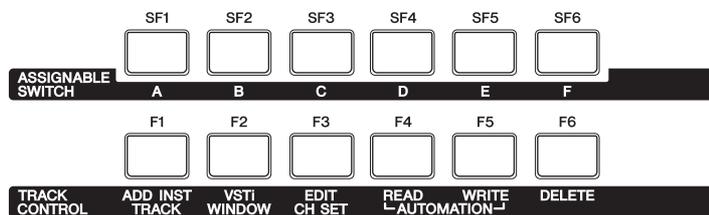
SEQ TRANSPORT按钮也可用作DAW传送控制器。



使用功能按钮进行操作

通过功能按钮和子功能按钮可使用DAW软件的功能。当“DAW Select”设定为“Cubase”时，Cubase的相应功能将被分配到各按钮。本章节介绍当“DAW Select”设定为“Cubase”时，各功能按钮的特定功能。

注 当“DAW Select”设定为Cubase以外的项目时，分配到各功能按钮的功能可能无法正常使用。在使用功能按钮之前，请在DAW软件上将所需功能分配到各功能按钮。请注意，当“DAW Select”设定为Digital Performer时，这些按钮将不起作用。



远程模式

远程画面

远程控制分配

各功能按钮的功能

当“DAW Select”设定为“Cubase”时，以下固定功能将被分配到[F1] – [F6]按钮。

按钮	面板显示	功能
F1	ADD INST TRACK	打开/关闭[Add Instrument Track]对话框。
F2	VSTi WINDOW	打开/关闭所选音轨的VSTi画面。
F3	EDIT CH SET	打开/关闭所选音轨的通道的设定窗口。
F4	AUTOMATION READ	打开或关闭所选音轨的自动读取。
F5	AUTOMATION WRITE	打开或关闭所选音轨的自动写入。
F6	DELETE	删除

子功能按钮的功能

可将[SF1] – [SF6]按钮自由分配到任何所需功能。当“DAW Select”设定为“Cubase”时，您可使用6个存储器，并可将分配到[SF1] – [SF6]按钮的功能登录到这些存储器中。可将[SF1] – [SF6]按钮的功能登录到每个存储器中。若要在存储器设定1–6之间切换，请使用MOXF6/MOXF8面板上的[A] – [F]按钮。可在Cubase（第136页）的MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口中编辑分配到各子功能按钮的功能。

MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口

可在Cubase中显示的MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口中将各功能分配到[Sf1] – [Sf6]按钮。本章节介绍MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口。

启动方式

选择“Device”菜单，然后在Cubase中选择“MOXF6/MOXF8 Extension Setup”。显示MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口。

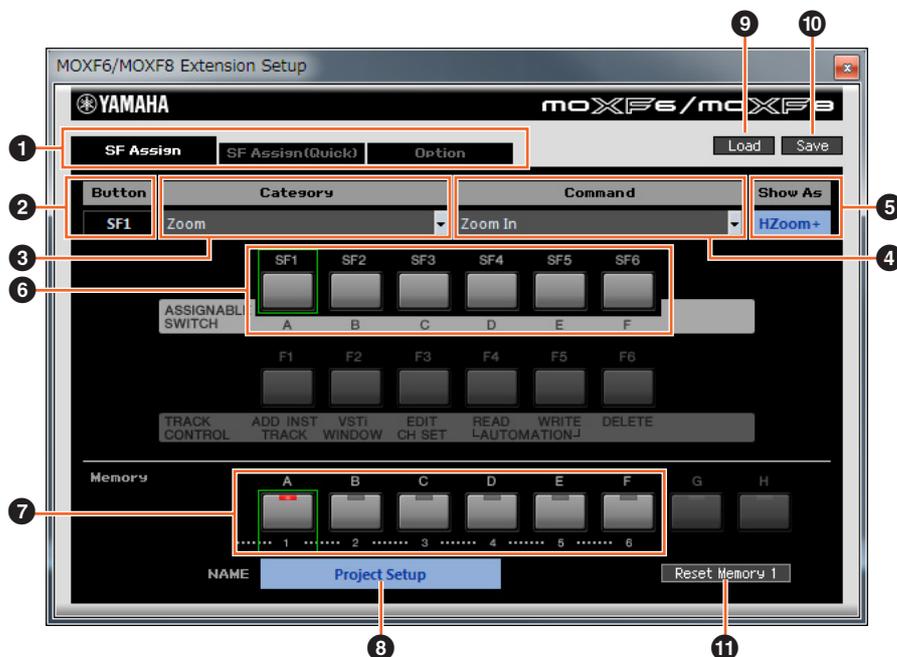
注 当将存储器1的默认设定分配到各功能按钮时，也可按MOXF6/MOXF8面板上的[Sf6]按钮启动MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口。

关于MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口的设定

MOXF6/MOXF8 Extension Setup包含SF Assign窗口、SF Assign(Quick)窗口和Option窗口。按相应的选项卡可在3个窗口之间进行切换。

SF Assign窗口

在此窗口中，可将各功能分配到子功能按钮中的任意1个。单击窗口中的[Sf1] – [Sf6]按钮可选择1个子功能按钮。



1 [SF Assign]选项卡、[SF Assign (Quick)]选项卡、[Option]选项卡
单击任意1个选项卡可切换窗口。

2 按钮
表示选定进行编辑的按钮。

3 类别
选择分配到所选按钮的功能类别。

4 Command
选择所选类别中包含的功能。

5 Show As
决定所选功能的显示。显示长度最长为6个字符。

6 [SF1] – [SF6]按钮
这些按钮与MOXF6/MOXF8面板上的[Sf1] – [Sf6]按钮相对应。决定要分配并用于所选设定的按钮。

7 存储器1 – 6的按钮

决定分配到[SF1] – [SF6]按钮的存储器。

8 存储器名称

决定参数 (7) 指定的存储器的名称；长度最大为16个字符。

9 Load

载入要存储MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口设定的文件。

10 Save

将MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口中的 Option窗口以外的设定存储为文件。

11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6

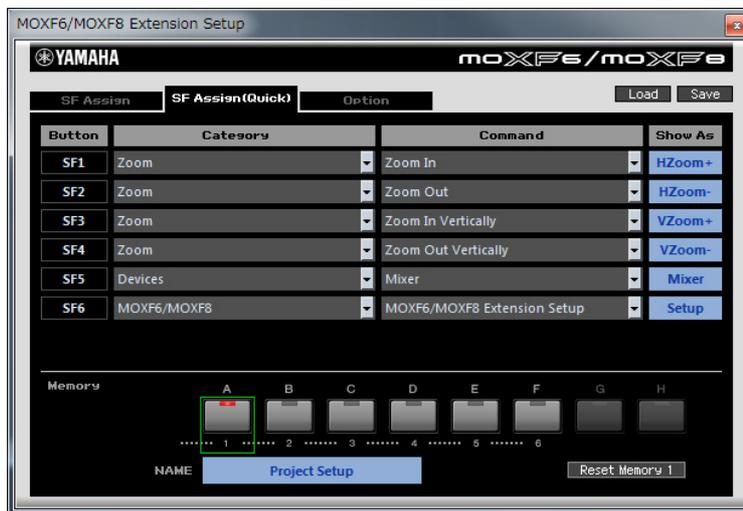
单击这些按钮可对[SF1] – [SF6]按钮恢复所选存储器的默认设定。

注意

单击Reset Memory按钮恢复默认数据将会重写[SF1] – [SF6]登录到所选存储器的功能。

SF Assign (Quick)窗口

此窗口可将各功能分配到[SF1] – [SF6]按钮。设定菜单与SF Assign窗口中的相同。在SF Assign (Quick)窗口中，您可使用窗口中显示的[SF1] – [SF6]按钮分配功能。

**Option窗口**

使用滚轮移动Cubase的项目光标时，此窗口可决定滚轮操作停止时光标是立即停下 (on)，还是在停止之前光标缓缓停下 (off)。



远程模式

远程画面

远程控制分配

静音/独奏

在MOXF6/MOXF8上分别按[MUTE]/[SOLO]按钮可对Cubase中当前所选音轨进行静音或独奏。



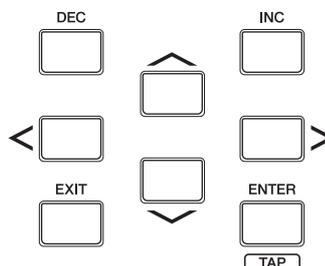
远程模式

远程画面

远程控制分配

移动光标/程序变更功能

光标[<]/[^]/[v]/[>]按钮在DAW软件中用作光标控制器。[EXIT]按钮用作电脑上的<Esc>键，而[ENTER]按钮用作<Enter>键。[INC]/[DEC]按钮可切换 DAW 软件上的 VSTi 程序。但是，当“Remote Select”设定为“Cubase”时，[INC]/[DEC]按钮的功能因MOXF6/MOXF8的“ProgramChangeMode”设定而异。

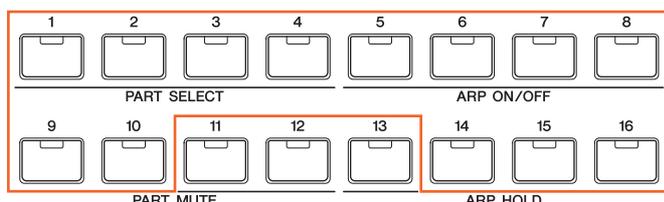


“ProgramChangeMode”设定	功能
远程	按[INC]按钮可选择下一个程序，按[DEC]按钮可选择上一个程序。
PC	允许您使用[INC] / [DEC]按钮选择与指定编号相对应的程序。当指定的程序编号不在实际程序范围之内时，程序将不会改变。使用VST3时，按[INC]/[DEC]按钮无法改变程序。
auto	当所选音轨为MIDI音轨且MIDI音轨的输出目的地不为VSTi时，[INC]/[DEC]的功能与“ProgramChangeMode”设定为“PC”时是一样的。在其它情况下，[INC]/[DEC]的功能与“ProgramChangeMode”设定为“remote”时一样。

当“DAW Select”设定为“Cubase”以外的设定时，“ProgramChangeMode”始终设定为“PC”。

直接输入数字

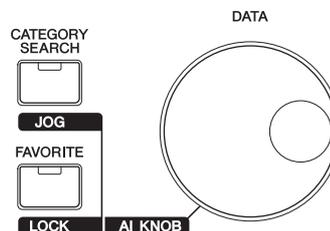
[1] - [9]数字按钮在Cubase中用作数字键。数字按钮[10]在Cubase中用作数字键0。数字按钮[14]用作数字键“.”，数字按钮[15]用作数字键“-”，数字按钮[16]用作数字键“+”。当在Cubase中直接输入参数编号或切换工具功能时，可使用这些数字按钮。



AI KNOB功能

MOXF6/MOXF8的[DATA]旋钮用作AI KNOB。

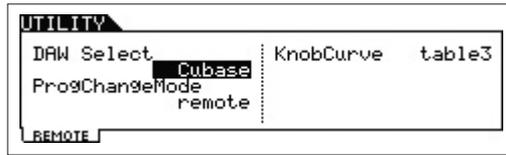
AI KNOB可控制Cubase中的主要窗口和插件软件中的所需参数，这些参数通过鼠标指针指定（只要[LOCK]按钮和[JOG]按钮关闭）。[CATEGORY SEARCH]按钮用作[JOG]按钮，[FAVORITE]按钮用作[LOCK]按钮。AI KNOB可控制的参数因[JOG]按钮和[LOCK]按钮的开/关状态而异，如下所示。



[JOG]按钮	[LOCK]按钮	AI KNOB功能
关闭	关闭	操作在Cubase中由鼠标指针指定的参数。
关闭	开启	当您鼠标指针移动到所需参数处，然后开启[LOCK]按钮，无论鼠标指针位置如何，AI KNOB都将控制“锁定”的参数。
开启	关闭	移动当前项目的时时间位置。MOXF6/MOXF8 Extension Setup窗口（第136页）可决定当滚轮操作停止时光标立即停下（on），还是在操作停止之前慢慢停下（off）。
开启	开启	移动当前项目的时时间位置。即使停止操作AI KNOB，时时间位置的移动也不会停止。按[■]（停止）按钮可随时停止播放。

工具设定

按[UTILITY]按钮调出远程模式专用工具设定画面。有关各参数的详细说明，请参见第141页。



远程模式

远程画面

远程控制分配

工具模式

在工具模式中可设定应用到MOXF6/MOXF8整个系统的参数。此模式实际上是音色/演奏组/乐曲/模板模式的子模式。在各模式中按[UTILITY]按钮进入工具模式，在进行完各种设定后按[EXIT]按钮返回到前一模式。

操作

按[UTILITY]按钮。

[F1] GENERAL

[SF1] TG (音源)

在此区域中可对内置音源进行总体设定。此处的设定仅仅影响内置音源模块。MIDI输出不会受到影响。

Volume

决定本乐器的整体音量。

设定: 0 - 127

NoteShift

决定所有音符音高变化的量 (以半音为单位)。

设定: -24 - +0 - +24

Tune

决定MOXF6/MOXF8整体声音的微调 (以0.1分为单位)。

设定: -102.4 - +0.0 - +102.3

SystemFxOn/OffBtn Chorus (System Effect On/Off Button Chorus)

决定开启EFFECT ON/OFF [SYSTEM]按钮时是否实际应用系统效果器 (叠奏)。

设定: off, on

SystemFxOn/OffBtn Reverb (System Effect On/Off Button Reverb)

决定开启EFFECT ON/OFF [SYSTEM]按钮时是否实际应用系统效果器 (混响)。

设定: off, on

[SF2] OUTPUT

L&R Gain

决定OUTPUT [L/MONO]和[R]插孔的输出增益。

设定: 0dB, +6dB

USB 1/2 Gain

USB 3/4 Gain

决定USB 1/2通道或USB 3/4通道的输出增益。

设定: 0dB, +6dB

[SF3] KBD (键盘)

在此画面中, 可设定键盘相关参数。此处的设定将影响弹奏键盘所产生的MIDI信息。

Octave

决定键盘范围以八度为单位上下变化的量。此参数与面板上的OCTAVE [-]/[+]按钮相关联。

设定: -3 - +0 - +3

Transpose

此参数用于以1个半音为单位对当前分区进行移调。

设定: -11 - +0 - +11

注 如要移调超过了音符范围限制 (C -2和G8), 则将使用相邻八度的音符。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

VelCurve (力度曲线)

这5个曲线决定如何根据您弹奏键盘音符的力度产生和传送实际力度。画面上所示的图标显示力度响应曲线。(水平线表示接收的力度值(弹奏的力度),而垂直线则表示传送到内部/外部音源的实际力度值)。

设定: norm, soft, hard, wide, fixed

- norm (标准) 此线性“曲线”在键盘弹奏力度与实际声音变化间产生一对一的对应关系。
- soft 此曲线提供增强的响应,尤其对于较低力度。
- hard 此曲线提供增强的响应,尤其对较高的力度。
- wide 此曲线通过响应轻柔演奏产生较低力度及响应用力演奏产生较大力度强化了演奏力度。您可使用此设定扩展动态范围。
- fixed 此设定产生相同量的声音变化(在下述的固定力度值中设定),不论演奏力度如何。您演奏的音符力度固定为此处设定的值。

FixedVelocity

Fixed曲线可用于无论弹奏键盘力度轻柔还是用力,都发送固定力度到音源。此参数仅在选择了上述“fixed”力度曲线时才有效。

设定: 1 - 127

[SF4] PERF CRE (Performance Creator)

此画面可决定使用[LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN]按钮的Performance Creator的相关参数。

Layer Bank (Layer Voice Bank), Layer Number (Layer Voice Number)

决定使用Performance Creator的层叠功能时首先分配的音色。通过设定库和编号选择所需音色。名称将自动决定。

Split Bank (Split Voice Bank), Split Number (Split Voice Number)

决定使用Performance Creator的分割功能时首先分配的音色。通过设定库和编号选择所需音色。名称将自动决定。

Split Lower/Upper

决定执行Performance Creator的分割功能时,将第一个音色分配到的键盘区域。选择“both”时,第一个音色分配到键盘上的所有音符。选择“lower”时,第一个音色分配到低于分割点的区域。选择“upper”时,第一个音色分配到分割点及以上区域。

设定: both, lower, upper

DrumAssign Bank (Drum Assign Voice Bank), Number (Drum Assign Voice Number)

决定使用Performance Creator的鼓声分配功能时首先分配的音色。通过设定库和编号选择所需音色。名称将自动决定。

ConfirmPopup

如果在音色模式中显示编辑标记(■)时执行Performance Creator,则编辑后的数据将丢失。此参数可决定在执行Performance Creator之前是否显示确认提示。

设定: off, on

[SF5] REMOTE

在此部分中可设定定位点。在远程模式中按[UTILITY]按时,将只显示此REMOTE画面。

DAW Select

决定由MOXF6/MOXF8控制的DAW软件。只需选择DAW类型即可自动调出相应的远程设定。

设定: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

工具模式

▶ [F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

ProgChangeMode (程序变更模式)

决定使用[INC]/[DEC]按钮或[DATA]旋钮时，将向电脑发送何种信息。选择“PC”时，将通过MIDI端口1发送程序变更信息。选择“remote”时，将通过MIDI端口2发送远程控制信息。选择“auto”时，将根据远程模式中控制的DAW软件自动切换通过MIDI端口1发送程序变更信息，还是通过MIDI端口2发送远程控制信息。仅当在远程模式中控制Cubase中的VSTi时，才可发送远程控制信息。

设定: auto, PC, remote

注 当将“DAW Select”设定为“Cubase”以外的设定时，此参数将固定为“PC”。

[SF6] OTHER

Mic/Line

使用A/D INPUT [L]/[R]插孔时，此参数可决定输入源、麦克风 (mic) 或线路。

设定: mic, line

mic..... 用于低输出设备，如麦克风、电吉他或贝司。

line..... 用于高输出设备，如键盘、合成器或CD播放器。

CtrlReset (Controller Reset)

当在音色间切换时，决定控制器的状态（调制轮、触后、踏板控制器、呼吸控制器、旋钮等）。当此项设定为“hold”时，控制器保持为当前设定。当此项设定为“reset”时，控制器重设为默认状态（以下）。

设定: hold, reset

如果选择了“reset”，控制器将被重设为以下状态/位置：

滑音轮	中间
调制轮	最小值
触后	最小值
脚踏板控制器	最大值
踏板开关	关闭
触摸条控制器	中间
呼吸控制器	最大值
可分配功能	关闭
表情	最大值

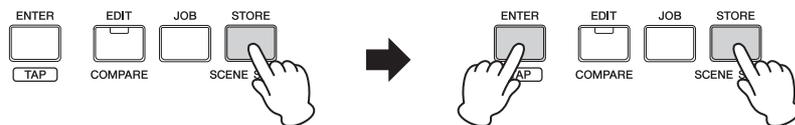
PowerOnMode

此项决定默认的电源打开模式（以及记忆库）——可让您选择打开电源时自动调用的状态。

设定: performance, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master, STORE+ENTER

当设定为“STORE+ENTER”时，打开电源时将调用指定模式的画面（音色/演奏组/主控/乐曲/模板）以及程序变更号。

若要指定画面，请正常调用该画面，然后同时按[STORE]按钮和[ENTER]按钮。



Knob FuncDispSw (Knob Function Display Switch)

决定按旋钮功能按钮时是否出现KNOB FUNCTION弹出窗口。KNOB FUNCTION弹出窗口显示分配到各旋钮的功能及数值。

设定: off, on



按旋钮功能按钮时，将出现KNOB FUNCTION弹出窗口

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

Knob DispTime (Knob Display Time)

决定操作旋钮时是否出现KNOB FUNCTION弹出窗口，以及弹出窗口将持续显示多久。

设定: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off..... 选择此项时，即使操作旋钮也不会调出弹出窗口。

1 sec – 5 sec..... 转动旋钮将造成经过1–5秒之后出现弹出窗口，然后自动关闭。

keep 操作旋钮将造成弹出窗口持续显示，直到调出其它画面/对话框/弹出窗口或按[ENTER]/[EXIT]按钮为止。



操作旋钮时，将出现KNOB FUNCTION弹出窗口

Knob Curve

以 5 档调节触摸响应灵敏度。较高的数值产生较高的灵敏度，即使稍稍转动旋钮即可对实际数值造成较大改变。

设定: table1 – table5

LCD Mode

切换LCD的背光。

设定: normal, reverse

LCD Contrast

调节LCD对比度。

设定: 1 – 16

工具模式

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

工具作业

[F2] VOICE

只有从音色模式下进入系统设定模式后才可设定这些特殊的音色相关设定，使您设定与所有音色相关的参数。

[SF1] MFX (Master Effect)

在此画面中，可设定应用到所有音色的主控效果器相关参数。各参数的细节与演奏组通用编辑中的相同。请参见第60页。

[SF2] MEQ (主均衡器)

在此画面中，您可对所有音色应用5段均衡 (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH)。各参数的细节与演奏组通用编辑中的相同。请参见第61页。

[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)

MIDIOutSwitch (MIDI Output Switch)

此项可启用或禁用琶音器的MIDI数据输出功能。当此参数设定为“on”时，琶音数据将通过音色模式中的MIDI发送。

设定: off, on

TransmitCh (传送通道)

决定发送琶音播放所使用的MIDI通道 (当上述的输出开关设为on时)。

设定: 1 – 16

[F2] SEQ (Sequencer)

仅当从乐曲或模板模式中进入工具模式时，才可使用这些特殊的乐曲和模板相关设定。

[SF1] CLICK

在此画面中，可设定与轻敲声（节拍器）相关的参数，这些参数在乐曲/模板模式的录制或播放过程中使用。

Mode

决定是否发出节拍器节拍声，以及在何种情况下发声。

设定：off, rec, rec/play, all

- off..... 不发出节拍声。
- rec..... 仅在乐曲/模板录制过程中发出节拍声。
- rec/play..... 仅在乐曲/模板录音和播放过程中发出节拍声。
- all..... 始终发出节拍声。

Beat

决定节拍器在哪个节拍上发出节拍声。

设定：a（十六分音符），08（八分音符），04（四分音符），02（二分音符），01（全音符）

Volume

决定节拍声音量。

设定：0 - 127

Type

决定节拍声类型。

设定：1 - 10

RecCount（录音计数）

决定在录制待机模式中按[▶]（播放）按钮后，录制实际开始之前所提供的预备拍小节数。

设定：off（一按下[▶]（播放）按钮即开始录制），1 meas - 8 meas

注 由于节拍声是通过内置音源生成的，因此使用节拍声播放会影响本合成器的整体复音。

[SF2] FILTER (MIDI Filter)

在此画面中，可设定将通过MIDI识别/传送的MIDI事件。此处所作的设定仅应用于乐曲/模板播放数据；这些设定不会影响在音色和演奏组模式中通过您的键盘演奏或面板操作所生成的MIDI事件。

使用了滤波器的MIDI事件：

Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive

[SF3] OTHER

PtnQuantize（模板量化）

决定在播放过程中切换模板的量化值。

设定：1（1小节），1/2（两分音符），1/4（四分音符），1/8（八分音符），1/16（十六分音符）

PtnTempoHold（模板速度锁定）

决定在播放过程中选了新模板时是否将速度设定切换为各模板存储的速度值。当设定为“on”时，模板切换时保持原来的速度。当设定为“off”时，速度将切换为储存于新模板中的速度值。

设定：off, on

注 模板链中的速度设定数据不受此参数影响。

SongEventChase

使用Event Chase可指定在快进和后退操作过程中正确识别何种非音符数据类型。将此参数设定为特定事件可确保即使在快进或快退时也能完整播放事件。

设定：Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change), all (All events)

注 请记住，“off”以外的设定可能会导致操作变慢—例如，开始播放之前的暂停，或者倒退/快进速度变慢。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

注 此项设为“all”时，可能会产生过量MIDI数据，可能会导致某些连接设备的MIDI错误。

LoadMix

决定更改乐曲/模板编号时是（on）否（off）载入混音设定。

设定： off, on

注 此设定可影响乐曲/模板链播放过程中的乐曲/模板变更。

[SF6] MEMORY

显示音序器的剩余可用存储空间。

[F3] VCE A/D（音色A/D输入）

您可设定与音色模式中的A/D INPUT [L]/[R]插孔输入的音频信号的相关参数。各参数的细节与演奏组通用编辑中的相同。请参见第62页。

[F4] CTL ASN（控制器分配）

[SF1] ASSIGN

决定MOXF6/MOXF8的整个系统通用的控制器分配设定。可将MIDI控制变更编号分配至前面板和外接控制器上的旋钮。例如，在使用脚踏控制器控制调制的同时，可使用ASSIGN 1和2旋钮控制2个不同效果器的效果深度。这些控制变更编号分配称为“控制器分配”。

注 对于乐器本身实际不具备的控制器，可通过从外接MIDI控制器发送相应的MIDI控制编号对这些控制器进行控制。

BC（呼吸控制器控制编号）

决定使用与MOXF6/MOXF8相连的外接设备上的呼吸控制器时所产生的控制变更编号。

设定： off, 1 – 95

RB（触摸条控制器控制编号）

决定与MOXF6/MOXF8相连的外接设备上的触摸条控制器所对应的控制变更编号。

设定： off, 1 – 95

FC1（脚踏板控制器1控制编号）

决定当使用与FOOT CONTROLLER接口相连的脚踏板控制器时所产生的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的MIDI控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本合成器的脚踏板控制器一样。

设定： off, 1 – 95

FC2（脚踏板控制器2控制编号）

决定与MOXF6/MOXF8相连的外接设备上的脚踏板控制器2对应的控制变更编号。

设定： off, 1 – 95

AS1（可分配功能1控制编号）

AS2（可分配功能2控制编号）

决定使用ASSIGN 1/2旋钮时生成的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的MIDI控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本合成器的ASSIGN 1/2一样。

设定： off, 1 – 95

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

AF1（可分配功能1控制编号）

AF2（可分配功能2控制编号）

决定使用ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]旋钮时生成的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的MIDI控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本合成器的ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]一样。

设定：off, 1 – 95

[SF2] FT SW（脚踏开关）

在此画面中，您可决定使用连接至FOOT SWITCH插孔的脚踏开关所产生的控制变更编号。

FS（脚踏开关控制编号）

在此画面中，您可决定使用连接至FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]插孔的脚踏开关所产生的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的MIDI控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本机的脚踏开关一样。

设定：off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

SustainPedal（脚踏开关延音踏板选择）

决定所识别的连接至FOOT SWITCH [SUSTAIN]插孔的选购踏板开关的型号。

使用FC3时：

连接选购的FC3（配备有半制音功能）产生特殊“半制音”效果（就像在原声钢琴上一样）时，请将此参数设定为“FC3（Half on）”。如果不需要或想要禁用半制音功能但仍使用FC3，则将此参数设定为“FC3（Half off）”。

使用FC4或FC5时：

选择“FC4/5”。FC4和FC5不具有半制音功能。

设定：FC3（Half on）, FC3（Half off）, FC4/5

注 请注意，当通过从外接MIDI设备发送到乐器的控制变更信息来控制半踏板功能时，不需要此设定。

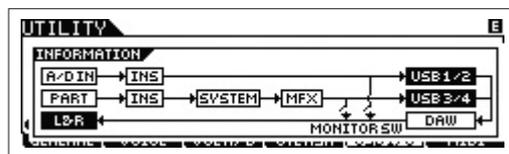
[F5] USB I/O

Mode

决定音频输入/输出连接。有以下3种设定可供选择。

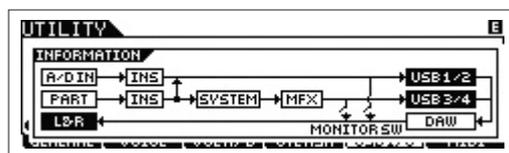
设定：VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST 来自A/D INPUT [L]/[R]插孔的音频信号输出到USB TO [HOST]插孔的“USB 1/2”通道。此外，来自音源的音频信号输出到USB TO [HOST]插孔的“USB 3/4”通道。此模式用于将2个立体声通道（4个通道）用作输出通道。使用MOXF6/MOXF8 Editor VST时，请将此参数设定为“VST”。



2StereoRec 来自A/D INPUT [L]/[R]插孔的音频信号输出到USB TO [HOST]插孔的“USB 1/2”通道。此外，来自音源的音频信号输出到USB TO [HOST]插孔的“USB 1/2”通道或“USB 3/4”通道。来自A/D INPUT [L]/[R]的音频信号的输出通道是固定的，但是可对各声部选择来自音源的音频信号的输出通道。在演奏组通用编辑（第61页）或混音通用编辑（第116页）的“USB OUTPUT SELECT”中对各声部选择输出通道。

注 在音色模式中，来自音源的音频信号的输出通道固定为“USB 3/4”。



工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

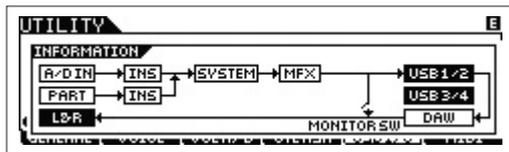
▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

1StereoRec 来自A/D INPUT [L]/[R]插孔和音源的音频信号一起输出到USB TO [HOST]插孔的“USB 1/2”通道。此模式用于将1个立体声通道（2个通道）用作输出通道。



DirectMonitorSw A/D In&Part（直接监听开关A/D输入和声部）

决定通过“USB 1/2”通道输出到外接设备的音频信号是否也从本合成器发声（直接监听）。当此参数设定为“on”时，通过“USB 1/2”通道输出的音频信号也将输出到OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔和[PHONES]插孔。输出到“USB 1/2”通道的音频信号因“Mode”设定而异。当“Mode”设定为“VST”时，在此参数中显示“DirectMonitorSw A/D In”。

设定： off, on

注 当USB输出通道的最大数量设定为2通道时，“Mode”将固定为“1StereoRec”。详细说明，请参见[Sf1] OUT CH画面（第147页）。

DirectMonitorSw Part（直接监听开关声部）

仅当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，才会显示此参数。决定通过“USB 3/4”通道输出到外接设备的音频信号是否也从本合成器发声（直接监听）。当此参数设定为“on”时，通过“USB 3/4”通道输出的音频信号也将输出到OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔和[PHONES]插孔。

设定： off, on

[SF1] OUT CH（输出通道）

按此按钮可调出决定USB输出通道的最大数量为4通道（2个立体声通道）还是2通道（1个立体声通道）的画面。如果MOXF6/MOXF8和与MOXF6/MOXF8相连电脑之间的音频信号传送不良或无法传送，请将此参数设定为“2ch”。此设定可减少电脑的CPU负荷，可能可以解决问题。更改设定之后，按[ENTER]按钮，然后重新启动MOXF6/MOXF8。

注意

更改此设定并按[ENTER]按钮之后，请务必重新启动MOXF6/MOXF8；否则本合成器将无法运行。在重新启动之前，请务必存储所有已编辑过的重要数据，以防止意外丢失。



[SF6] INFO（信息）

按此按钮可调出显示音频连接图的画面。可在该画面中确认“Mode”设定和“DirectMonitor Switch”设定。

[F6] MIDI

[SF1] CH（通道）

在此画面中，可进行基本MIDI设定。

BasicRcvCh（基本接收通道）

决定当本合成器设定为单音色音源模式（音色/演奏组模式）时的MIDI接收通道。

设定： 1 - 16, omni（所有通道）, off

注 在多音色音源模式（乐曲/模板模式）中，各声部根据其分配的MIDI接收通道接收MIDI数据（[SONG]或[PATTERN]）→ [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

工具作业

KBDTransCh（键盘传送通道）

决定本乐器发送MIDI数据的MIDI通道（发送至外部音序器、音源或其它设备）。该参数在单音色音源模式（音色/演奏组模式）中有效。

设定：1 – 16, off

注 在多音色音源模式（乐曲/模板模式）中，弹奏键盘（及其控制器）产生的MIDI数据通过MIDI输出通道发送到内置音源和外接设备，此设定在CHANNEL画面上进行（[SONG]或[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL）。

DeviceNo.（设备编号）

决定MIDI设备编号。传送/接收批量数据、参数变更或其它系统专用信息时，此编号必须与外部MIDI设备的设备编号相匹配。

设定：1 – 16, all, off

[SF2] SWITCH**BankSel**（音色库选择）

此开关可启用或禁用Bank Select信息的传送和接收。当此项设定为“on”时，本合成器响应接收到的Bank Select信息，并传送相应的Bank Select信息（使用面板时）。

设定：off, on

PgmChange（程序变更）

此开关可启用或禁用Program Change信息的传送和接收。当此项设定为“on”时，本合成器响应接收到的Program Change信息，并传送相应的Program Change信息（使用面板时）。

设定：off, on

LocalCtrl（本地控制）

此项决定本乐器的音源是否响应键盘演奏。通常应将此项设定为“on”——因为您将会想要在演奏 MOXF6/MOXF8时监听它的声音。即使此项设定为“off”，数据仍然会通过MIDI进行传送。此外，内置音源模块也将响应通过MIDI接收到的信息。

设定：off（断开连接），on（连接）

RcvBulk（批量接收）

决定是否接收批量转储数据。

设定：protect（不接收），on（接收）

[SF3] SYNC（同步）

在此画面中，可设定各种与MIDI时钟及同步相关的参数。

MIDI Sync

决定乐曲/模板/琶音播放是否与本设备的内部时钟或外部MIDI时钟同步。

设定：internal, external, auto, MTC

internal 与内部时钟同步。当单独使用此音源或将其用作其它设备的主控时钟源时，可使用此设定。

external..... 与通过MIDI从外接MIDI乐器接收到的MIDI时钟同步。当将外接音序器用作主机时，使用此设定。

auto..... 当从外接MIDI设备或电脑连续传送MIDI时钟时，MOXF6/MOXF8的内置时钟自动禁用，且MOXF6/MOXF8与外部时钟相同步。当未从外接MIDI设备或电脑传送MIDI时钟时，MOXF6/MOXF8的内置时钟连续运转，以便与最新接收到的外接MIDI设备或电脑（DAW软件）的速度进行同步。当您希望在外接时钟和内置时钟间切换时，此设定非常有用。

MTC (MIDI Time Code) 与通过MIDI接收到的MTC信号相同步。MMC信号通过MIDI传送。当将本合成器用作MIDI从机，比如与兼容MTC的MTR同步时，使用此设定。MTC Sync功能仅在乐曲模式中有效。

注 当MIDI Sync设定为“MTC”时，无法在乐曲模式中播放乐曲和琶音，但是可在模板模式中播放模板和琶音。

注 MTC（MIDI时间代码）允许通过标准MIDI电缆使得多个音频设备同时进行同步。其包含对应小时、分钟、秒以及帧的数据。MOXF6/MOXF8不传送MTC。

注 MMC（MIDI设备控制）可以实现对多音轨录音机、MIDI音序器等设备的远程控制。例如，一台MMC兼容多音轨录音机，能对作为控制器的音序器上执行的开始、停止、快进、倒退等操作自动作出反应，这样就能使音序器和多音轨录音机的播放相同步。

注 当设定MOXF6/MOXF8使琶音播放与外部MIDI时钟同步时，请务必设定设备，使得DAW软件/外接MIDI设备的MIDI时钟从DAW软件/外接MIDI设备正确传送到MOXF6/MOXF8。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

工具作业

ClockOut

决定是否通过MIDI OUT/USB端口发送MIDI时钟（F8）信息。

设定： off, on

SeqCtrl（音序器控制）

确定是否通过MIDI接收及/或传送音序器控制信号（开始、继续、停止以及乐曲位置光标）。

设定： off, in, out, in/out

off..... 不传送/不识别。
 in..... 识别但是不发送。
 out..... 发送，但是不识别。
 in/out..... 传送/识别。

MTC StartOffset

决定当接收到MTC时音序播放开始的指定时间代码点。此功能可用于将本合成器的播放与外接的MTC兼容设备精准对位。

设定： Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00 – 23

Minute: 00 – 59

Second: 00 – 59

Frame: 00 – 29

[SF4] OTHER**MIDI IN/OUT**

决定用于传送/接收MIDI数据的物理输出/输入接口。

设定： MIDI, USB

注 不可同时使用上述2种类型的端口。只能使用其中一种类型来传送/接收MIDI数据。

BulkInterval

决定使用批量转储功能或接收到批量转储请求时的批量转储的传送间隔时间。

设定： 0 – 900 ms

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

工具作业

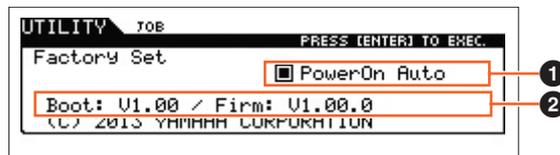
工具作业

在工具作业模式中，您可将本合成器的用户存储器（第23页）恢复为出厂默认设定（出厂设定）。请注意，通过执行Factory Set，此画面上的“Power On Auto”设定将被自动存储。

注意

当恢复工厂设定后，所有您自己生成的音色、演奏组、乐曲、模板以及工具模式中的系统设定都将被擦除。因此，请当心不要覆盖重要数据。此外，建议在USB闪存设备或电脑等设备上定期创建重要演奏数据和系统设定的备份。

注 有关执行出厂设定的说明，请参见使用说明书。



1 PowerOn Auto（开机自动出厂设定）

当此参数设定为on时，打开电源会将用户存储器恢复为出厂默认设定并载入演示乐曲和演示模板。通常，此项应设定为off。

设定： on, off

注意

当将Auto Factory Set设定为“on”并执行出厂设定时，每次开机时，将自动执行出厂设定功能。将Auto Factory Set参数设定为off并按[ENTER]按钮时，下次开机时，将不会执行出厂设定。

2 版本

表示本合成器的当前版本。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

快速设定

在快速设定画面中，通过选择方便的预设设定，即可立即调出与面板设定相关的适当音序器，允许您同时设定各种与音序器相关的重要参数。

操作

按[QUICK SETUP]按钮。

快速设定

[F1] SETUP

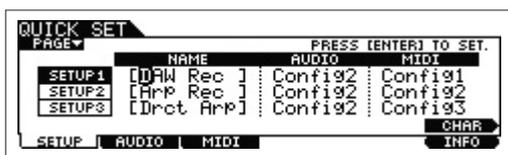
[F2] AUDIO

[F3] MIDI

[F1] SETUP

此画面可设定6个快速设定。此画面由2个页面组成。每个页面中有3个快速设定。使用光标[△]/[▽]按钮在各页面之间切换。在根据需要完成设定之后，选择您想要使用的快速设定，然后按[ENTER]按钮执行设定。

注 在按住[QUICK SETUP]按钮的同时按相应的[A] (1) – [F] (6)按钮也可执行相应的快速设定。



1 NAME

决定各快速设定的名称。

2 AUDIO

选择各快速设定的音频设定。可在[F2] AUDIO画面中编辑各音频设定（“Config1” – “Config6”）。

设定：Config1 – Config6

3 MIDI

选择各快速设定的MIDI设定。可在[F3] MIDI画面中编辑各MIDI设定（“Config1” – “Config6”）。

设定：Config1 – Config6

快速设定1–6的默认设定如下。

快速设定1（DAW Rec）

■ “Audio” = “Config2”

当将音源信号和A/D INPUT [L]/[R]插孔的信号分别录制到DAW软件并直接播放OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔的信号时，使用此设定。

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

■ “MIDI” = “Config1”

当将本乐器的演奏（不包括琶音数据）录制到DAW软件时，使用此设定。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

快速设定2（Arp Rec）

■ “Audio” = “Config2”

此设定与快速设定1相同。

■ “MIDI” = “Config2”

当将本乐器的演奏（包括琶音数据）录制到DAW软件时，使用此设定。请注意，此设定用于录制“KeyMode”设定为“sort”或“thru”的琶音。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

快速设定3（Drct Arp）

■ “Audio” = “Config2”

此设定与快速设定1相同。

■ “MIDI” = “Config3”

当将本乐器的演奏（包括琶音数据）录制到 DAW 软件时，使用此设定。请注意，此设定用于录制“KeyMode”设定为“direct”、“sortdirect”或“thrudirect”的琶音。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

快速设定4 (St Alone)

■ “Audio” = “Config2”

此设定与快速设定1相同。

■ “MIDI” = “Config4”

当要单独使用本合成器或将此合成器用作其它设备的主控时钟源时，使用此设定。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

快速设定5 (VST Rec)

■ “Audio” = “Config4”

当使用MOXF6/MOXF8 Editor VST将MIDI数据录制到DAW软件时，使用此设定。

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

■ “MIDI” = “Config1”

此设定与快速设定1相同。

快速设定6 (VST Play)

■ “Audio” = “Config1”

当使用MOXF6/MOXF8 Editor VST在DAW软件上播放本合成器的声音时，使用此设定。

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

■ “MIDI” = “Config1”

此设定与快速设定1相同。

快速设定

- ▶ [F1] SETUP
- ▶ [F2] AUDIO
- ▶ [F3] MIDI

[F2] AUDIO

决定所选配置的音频信号设定。这些设定与工具模式[F5] USB I/O画面（第146页）中的设定相同。若要在配置1—6之间切换，请使用[SF1] – [SF6]按钮。

[F3] MIDI

决定与外接MIDI设备的连接相关的参数。每个可编辑参数的功能与下列参数相同。若要在配置1—6之间切换，请使用[SF1] – [SF6]按钮。

LocalCtrl（本地控制）

工具模式 → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → “LocalCtrl”（第148页）

MIDI Sync

工具模式 → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → “MIDI Sync”（第148页）

ClockOut

工具模式 → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → “ClockOut”（第149页）

TrIntSw（音轨内置开关）

乐曲/模板模式 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → “INT SW”（第78页）

TrExtSw（音轨外接开关）

乐曲/模板模式 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → “EXT SW”（第78页）

ArpOutSw（琶音输出开关）

演奏组/乐曲/模板模式 → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → “OutputSwitch”（第58页）

KBDTransCh（键盘发送通道）

工具模式 → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”（第148页）

文件模式

文件模式为在MOXF6/MOXF8和USB闪存及硬盘装置等连接到USB [TO DEVICE]端口的外接存储设备之间传送数据（如音色、演奏组、乐曲、模板和波形）提供了工具。

操作

按[FILE]按钮。

文件模式中的术语

文件

“文件”一词用于定义存储在USB闪存设备或电脑的硬盘驱动器上所有数据。和电脑上一样，可将MOXF6/MOXF8上创建的音色、演奏组、乐曲和模板等各种数据类型看作文件，并保存到USB闪存设备上。每个文件都具有文件名和文件扩展名。

文件名

正如在电脑上一样，您可在文件模式中为文件指定一个名称。在MOXF6/MOXF8的显示屏上，文件名最多可包含8个字母字符。具有相同名称的文件无法保存在同一目录中。

扩展名

跟在文件名后面的三个字母（句点之后），例如“.mid”和“.wav”称为“扩展名”。扩展名表示文件类型，且无法通过MOXF6/MOXF8的面板操作改变。MOXF6/MOXF8的文件模式根据特定数据而定，支持不同的扩展名类型。

文件大小

指文件的存储容量。文件大小由保存到该文件的数据量决定。文件大小以传统的电脑术语通过B（字节）、KB（千字节）、MB（兆字节）和GB（千兆字节）来表示。1KB相当于1024个字节，1MB相当于1024KB，1GB相当于1024MB。

存储器

指用于保存文件的存储器的存储单元（例如硬盘）。本乐器可处理和安装各种连接到USB [TO DEVICE]端口上的USB闪存设备。

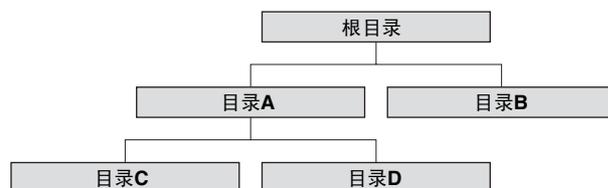
目录（Dir）

是指在数据存储设备（例如硬盘）上的一种组织特点，允许您将数据文件根据类型或应用分组存放。目录可以嵌套的分层顺序来组织数据。从这个意义上来说，“目录”相当于电脑上使用的文件夹。MOXF6/MOXF8的文件模式允许您为目录指定一个名称，就像对文件一样。请注意，目录名称不包含扩展名。

分层结构（树形结构）

如果您已经将大量文件保存到了存储器或硬盘中，则需要正确的文件夹来识别这些文件。另外，如果您有大量文件和文件夹，则需要通过分层结构来识别这些文件夹，在分层结构中，多个文件夹被分组在相关的“上级”文件夹中。所有文件夹中最上层的位置（打开存储位置或硬盘时最先调出的存储位置）称为“根目录”。

改变当前目录（文件夹）



使用上述插图作为示例，介绍如何改变当前目录。首先打开根目录找到目录A和B。接着，打开目录A找到目录C和D。最后，打开目录C只找到保存在目录C中的文件。这样做可以调出文件夹分层结构中处于较低层的文件夹。若要选择更高层中的另一个目录（例如，从目录C移至目录B），首先返回第二高层次（目录A）。然后，再往上一个层次（到根目录）。看到A和B目录，打开目录B。这样做，您可在文件夹分层结构中根据需要向上或向下移动。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

补充信息

路径

当前显示于画面上的“Dir”行处的目录（文件夹）和文件的位置称为“路径”。其表示当前目录、所属设备以及所在文件夹。上述插图中的“目录C”描述为路径“USB_HDD/A/C”。

安装

指的是启用外接存储设备以便在乐器上使用的操作。USB 闪存设备连接到 MOXF6/MOXF8 后面板上的 USB [TO DEVICE] 端口，将立即自动安装。与之相反的步骤（移除）称为“卸载”。

格式化

对存储设备（例如硬盘）进行初始化的操作称为“格式化”。格式化操作会擦除目标存储设备中的所有数据，并且该操作不可逆转。

保存/载入

“保存”指的是将 MOXF6/MOXF8 上创建的数据作为文件保存到 USB 闪存，而“存储”指的是将 MOXF6/MOXF8 上创建的数据保存到内存中。“载入”指的是将 USB 闪存上的文件载入到内存中。

[F1] CONFIG（配置）

[SF1] CURRENT

表示当前已识别的 USB 闪存设备。

USB Device

Status Free

表示当前已识别 USB 闪存设备的剩余容量。

Status Total

表示当前已识别 USB 闪存设备的总存储容量。

Expansion Module

Unmounted

Unformatted

Formatted

表示当前已识别闪存扩展单元（选购）的状态。

Status Free

表示当前已识别闪存扩展单元（选购）的剩余存储容量。

Status Total

表示当前已识别闪存扩展单元（选购）的总存储容量。

[SF2] FORMAT

对与本乐器相连的 USB 闪存设备进行格式化。在 MOXF6/MOXF8 上使用新的 USB 闪存设备之前，需要对其进行格式化。有关格式化的说明，请参见第 161 页。

Volume Label

决定卷标的名称。名称可包含最多 11 个字符，使用 [DATA] 旋钮和光标 [<] / [>] 按钮可输入这些字符。按 [SF6] 按钮调出用于输入名称的字符列表。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

Free

表示当前已识别 USB 闪存设备的剩余/总存储容量。

文件模式

▶ [F1] CONFIG

[F2] SAVE

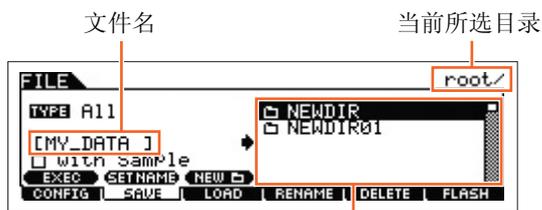
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

补充信息

[F2] SAVE

文件/目录选择框

此操作可将文件保存到USB闪存设备。有关具体操作步骤，请参见使用说明书。

TYPE

在本合成器上创建的各种类型数据中，您可将所有数据或只将某个类型的数据保存到单个文件中。此参数可决定将哪种具体类型的数据保存到单个文件。

设定：可保存的文件类型如下。

文件类型	扩展名	说明
All	.X6A	将本合成器的内置用户存储器（闪存 ROM）中的所有数据作为单个文件对待，并可将其保存至USB闪存中。分配到任何音色的波形也将一起保存。
AllVoice	.X6V	将本合成器的内置用户存储器（闪存ROM）中的所有用户音色数据作为单个文件对待，并可将其保存至USB闪存中。但是，无法保存混音音色。分配到任何音色的波形也将一起保存。
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	将本合成器的内置用户存储器（闪存ROM）中的所有用户琶音数据作为单个文件对待，并可将其保存至USB闪存中。
AllSong	.X6S	将本合成器的内置用户存储器（闪存ROM）中的所有用户乐曲数据作为单个文件对待，并可将其保存至USB闪存中。乐曲数据包括混音设定和混音音色。
AllPattern	.X6P	将本合成器的内置用户存储器（闪存ROM）中的所有用户模板数据作为单个文件对待，并可将其保存至USB闪存中。模板数据包括混音设定和混音音色。
SMF (Standard MIDI File)	.MID	在乐曲/模板模式中创建的乐曲或模板的音序音轨（1—16）以及速度音轨数据，可作为标准MIDI文件（格式0）数据保存到USB闪存。
AllWaveform	.X6W	所有波形数据都可保存为单个文件。波形数据包括选购闪存扩展单元上的所有样本（FL512M/FL1024M）。请注意，FL512M/FL1024M上的样本可能不包括在此类文件中，因为在执行保存操作之前可选择是否保存这些样本。

注 勾选了“with Sample”复选框时，样本数据也将被保存到USB闪存。

[SF1] EXEC（执行）

按此按钮可将文件保存到当前所选目录。

注 若要打开所选目录，请按[ENTER]按钮。

[SF2] SET NAME

按此按钮可将文件/目录选择框中所选的文件/目录名称复制到文件名称位置。

[SF3] NEW

按此按钮在当前目录中创建一个新的目录。

文件模式

[F1] CONFIG

▶ [F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

补充信息

[F3] LOAD

当前所选文件夹（直接）



文件/文件夹选择框

此操作可将USB闪存设备中的文件载入到本合成器。您也可一边播放USB闪存中的SMF文件的声部，一边在键盘上执行载入操作。有关详细说明，请参见第160页。

TYPE

在USB闪存的单个文件中保存的各种类型的数据中，您可一次将所有数据或只将某个类型的数据保存到本合成器中。此参数可决定从单个文件载入哪种具体类型的数据。

设定：可载入的文件类型如下。

文件类型	扩展名*	说明
All	.X6A	可将保存至USB闪存的“All”类型的文件载入并还原到乐器中。当选择“All”作为要载入的文件类型时，显示屏上将出现“ <input checked="" type="checkbox"/> with System”。如果取消此复选框的勾选并执行载入，则将载入除工具模式中的系统设定之外的所有数据。
AllVoice	.X6V	可将保存至USB闪存的“AllVoice”类型的文件载入并还原到乐器中。
1BankVoice	.X6A .X6V	可载入另存为“All”/“AllVoice”类型的文件所选音色库中的音色。请注意，当选择了此文件类型时，“X6A”和“X6V”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）。选择此文件，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的音色库列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源音色库。
Voice	.X6A .X6V	可单独选择作为“All”或“All Voice”类型保存到USB闪存的文件中的指定音色，并将其载入到本乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X6A”和“X6V”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）。选择此文件类型，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的音色库列表。选择音色库，然后按[ENTER]按钮后，将显示所选音色库的音色列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源音色，然后在显示屏左侧选择载入的目的地音色。
1BankPerform	.X6A	可保存另存为“All”文件的所选音色库中的演奏组。请注意，当选择了此文件类型时，“X6A”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的演奏组库列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源演奏组库，然后在显示屏左侧选择载入的目的地演奏组库。
Performance	.X6A	可单独选择作为“All”类型保存到USB闪存的文件中的指定演奏组，并将其载入到本乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X6A”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的演奏组库列表。选择音色库，然后按[ENTER]按钮后，将显示所选音色库的演奏组列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源演奏组，然后在显示屏左侧选择载入的目的地演奏组。
AllArp (All Arpeggio)	.X6G	可将保存至USB闪存的“AllArp”类型的文件载入并还原到乐器中。
AllSong	.X6S	可将保存至USB闪存的“AllSong”类型的文件载入并还原到乐器中。
Song	.X6A .X6S .MID	可单独选择作为“All”或“All Song”类型保存到USB闪存的文件中的指定乐曲，并将其载入到本乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X6A”或“X6S”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的乐曲列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源乐曲，然后在显示屏左侧选择载入的目的地乐曲。此外，选择此文件类型可将标准MIDI文件（格式0和1）载入到指定乐曲。
AllPattern	.X6P	可将保存至USB闪存的“AllPattern”类型的文件载入并还原到乐器中。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

补充信息

文件类型	扩展名*	说明
Pattern	.X6A .X6P .MID	可单独选择作为“All”或“AllPattern”类型保存到USB闪存的文件中的指定模板，并将其载入到本乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X6A”和“X6P”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的模板列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源模板，然后在显示屏左侧选择目的地模板。此外，选择此文件类型可将标准MIDI文件（格式0和1）载入到模板的指定部分。
AllWaveform	.X6W	可将保存至USB存储设备的“All Waveform”类型的文件加载并恢复到乐器中。
Waveform	.X6A .X6W .WAV .AIF	可从作为“All”或“All Waveform”类型保存到USB存储设备的文件中单独选择某个指定波形并加载到乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X6A”和“X6W”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）。

* 指定于可载入的文件上。

注 勾选了“with Waveform”复选框时，波形数据也将被载入到闪存扩展单元。

注 勾选了“with Sample”复选框时，样本数据也将被载入到闪存扩展单元。

与MOX6/MOX8的数据兼容性

在MOX6/MOX8上创建的数据中，可将以下数据载入到MOXF6/MOXF8。

MOX的类型	MOX的文件扩展名
All	.X4A
AllVoice	.X4V
AllArp	.X4G
AllSong	.X4S
AllPattern	.X4P

与MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8的数据兼容性

在MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8上创建的数据中，可将以下数据载入到MOXF6/MOXF8。

MOTIF XF的类型	MOTIF XF的文件扩展名
All	.X3A *1
AllVoice	.X3V
AllArp	.X3G
AllSong	.X3S *2
AllPattern	.X3P *2
AllWaveform	.X3W

*1: 仅限音色、演奏组、琶音、混音模板和波形数据。

*2: 仅限波形数据。

[SF1] EXEC (执行)

载入所选文件。

注 若要输入所选目录或选择音色/演奏组/波形的所需音色库，请按[ENTER]按钮。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

补充信息

[F4] RENAME

选择所需的文件类型。 选择要重命名的文件/文件夹。



在此处对所选文件/文件夹进行重命名。

在此处对所选文件/目录进行重命名。您可使用最多8个字母和数字字符对文件进行重命名。文件的命名采用MS-DOS命名规则。如果文件名中包含有MS-DOS中无法识别的空格和其它字符，则在保存时，这些字符将被自动替换为“_”（下划线）。

[SF1] EXEC（执行）

对所选文件进行重命名。

注 若要打开所选目录，请按[ENTER]。

[SF2] SET NAME

按此按钮可将文件/目录选择框中所选的文件/目录名称复制到文件名称位置。

[SF3] NEW

按此按钮在当前目录中创建一个新的目录。

[F5] DELETE

选择所需的文件类型。 选择要删除的文件或目录。



在此画面上，您可选择所选 USB 闪存设备中的文件 / 目录。如上所示选择所需文件或文件夹，然后按 [SF1] EXEC按钮。

注 想要删除目录时，请事先删除目录中的所有文件。请记住，只可删除不含文件的文件夹或其它不含分层结构的目录。

[F6] FLASH

[SF1] FORMAT

使用此功能可对选购的闪存模块进行格式化。由于本机出厂时FL512M/1024M未经格式化，因此必须执行格式化操作。安装了新的模块后，请按[ENTER]按钮调出确认对话框，然后再按一下[ENTER]按钮执行格式化操作。

■ 注意 ■

可对已被格式化的模块执行格式化操作。在此情况下，请注意，所有已有波形数据将被删除。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

▶ [F4] RENAME

▶ [F5] DELETE

▶ [F6] FLASH

补充信息

[SF2] DELETE

使用此功能可删除单个波形。选择波形，然后按[ENTER]按钮删除所选波形。

注 从音色模式进入此功能时，可通过演奏键盘监听所选波形。

[SF3] OPTIMIZE

使用此功能可对选购的闪存模块进行优化。优化操作将整理已使用的和未使用（可用）的存储器区域，从而生成连续可用存储器的最大可能区域并加快存储访问速度。按 [ENTER] 按钮调出确认对话框，然后再按一下 [ENTER]按钮执行优化操作。

■ 注意 ■

优化操作可能需要**10分钟**才能完成，在优化操作过程中切勿关闭电源。否则可能会删除及清空闪存扩展单元上的数据。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

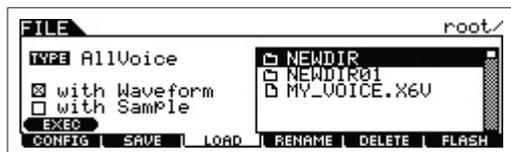
▶ [F6] FLASH

补充信息

补充信息

■ 选择文件/文件夹

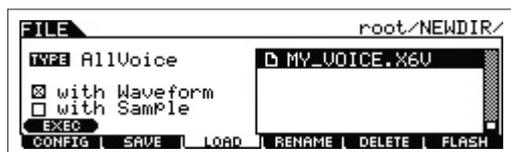
以下的插图和说明介绍如何在文件模式中选择USB闪存设备上的文件和目录。



若要返回上一层，按[EXIT]按钮。



若要进到下一级目录，请对所需目录进行加亮显示，然后按[ENTER]按钮。



使用[DATA]旋钮和[INC]/[DEC]按钮选择目录或文件。

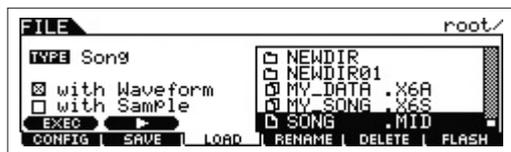
■ 从USB闪存播放SMF（标准MIDI文件）

在文件模式中，您可直接播放保存在USB闪存设备上的SMF文件。此功能在现场演奏时非常方便，可在演奏键盘的同时方便地将SMF数据用作伴奏。

- 1 将包含SMF文件设备的USB闪存连接到本乐器。
- 2 进入乐曲模式或模板模式，然后选择所需的乐曲或模板。
- 3 按[FILE]键进入文件模式。
- 4 按[F3] LOAD按钮调出载入画面。
- 5 将光标移动到“TYPE”位置，然后选择“Song”或“Pattern”。



- 6 选择SMF文件。



- 7 按[F6] ►（播放）按钮采用当前所选乐曲或模板的混音设定播放SMF文件。再按一下[Sf2] ■（停止）按钮停止播放。

- 8 尝试在SMF文件的伴奏下演奏键盘。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

[F6] FLASH

补充信息

■ 格式化USB闪存设备

在本乐器上使用新的USB闪存设备之前，需要对其进行格式化。对此类设备进行格式化的正确方式如下。

■ 注意 ■

如果数据已经保存到USB闪存设备，请注意不要对其进行格式化。如果对设备进行格式化，则所有先前录制的数据都将被删除。请务必事先检查设备上是否包含重要数据。

- 1 将USB闪存设备连接到USB [TO DEVICE]端口。
- 2 按[FILE]键进入文件模式。
- 3 按[F1] CONFIG按钮，然后按[SF2] FORMAT按钮调出格式化画面。



- 4 设定卷标符。
将光标移动到“Volume Label”位置，然后使用[DATA]旋钮和光标[<]/[>]按钮输入卷标（最多11个字符）。按[SF6]按钮调出字符列表，以便进行输入。
- 4 按[ENTER]按钮。（画面将提示您进行确认。）
按[EXIT]按钮取消格式化操作。
- 6 按[ENTER]按钮执行格式化操作。
在格式化完成后，将出现“Completed”提示信息，操作返回到原先显示画面。

■ 注意 ■

在格式化过程中，请务必遵照以下注意事项：

- 切勿从设备中删除或退出USB闪存。
- 切勿拔出或断开设备的连接
- 切勿关闭MOXF6/MOXF8或相关设备的电源。

注 在文件模式中执行格式化操作之后，USB闪存设备将被格式化为MS-DOS或Windows格式。格式化后的设备可能与其它设备（如Mac电脑或数码相机）不兼容。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

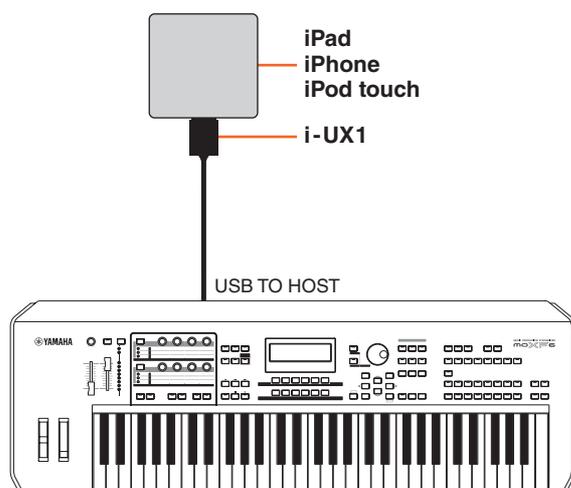
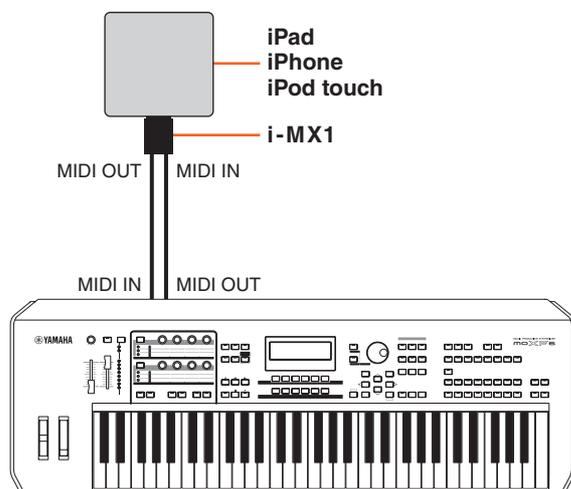
[F6] FLASH

补充信息

使用 iOS 应用程序

您可以通过使用选购的i-MX1/i-UX1 MIDI接口连接iPad、iPhone或iPod touch设备在本乐器上使用各种iOS应用程序，为您提供更强的娱乐性及音乐多样性。有关将本乐器连接到iPad/iPhone/iPod touch的详细说明，请参见i-MX1/i-UX1的使用说明书。此外，有关兼容应用程序的信息及应用程序所需最低配置需求的详细信息，请参见以下网站。

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



注 当您想要将本乐器和iPhone/iPad上的应用程序组合使用时，建议您在iPhone/iPad上将“Airplane Mode”设定为“ON”以避免通信噪音。

注 在您所在地区，可能不支持iOS应用程序。请与Yamaha经销商确认。

基本结构

功能模块

音源模块

A/D输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

使用iOS应用程序

附录

MIDI

附录

关于MIDI

MIDI是“Musical Instrument Digital Interface”（乐器数字接口）的缩写，允许电子乐器通过发送和接收兼容的音符、控制变更、程序转换和各种其它类型的MIDI数据或信息实现相互通信。本合成器可以通过传送音符相关数据与各种类型的控制器数据来控制其它MIDI设备。同样，外来的MIDI信息也可以控制本乐器，自动决定音源模式、选择MIDI通道、音色和效果器、改变参数值，当然也可以演奏为各声部指定的音色。有关MOXF6/MOXF8可处理的MIDI信息的详细说明，请参见“数据列表”PDF文档。有关MIDI的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF文档。本章节仅介绍MOXF6/MOXF8的特定信息。

• Channel Mode信息

Reset All Controllers（控制编号121）

下列参数受到影响：

ControllerSet	禁用
LFOBoxSet	禁用
Pitch Bend	64
Aftertouch	0（关）
Modulation	0（关）
Expression	127(最大值)
Sustain	0（关）
Sostenuto	0（关）
Portamento	取消滑音源音调编号
Foot Controller	127
Ribbon Controller	64
Breath Controller	127
Assign Knob	64
Assign Switch	0
RPN	未指定编号：内部数据将不会改变。
NRPN	

基本结构

- 功能模块
- 音源模块
- A/D输入模块
- 音序器模块
- 琶音模块
- 控制器模块
- 效果器模块
- 内置存储器

参考

- 音色模式
- 演奏组模式
- 乐曲模式
- 模板模式
- 混音模式
- 主控模式
- 远程模式
- 工具模式
- 快速设定
- 文件模式

使用iOS应用程序

附录

▶ MIDI

Yamaha网站（英文版）
<http://www.yamahasynt.com/>

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

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2013 Yamaha Corporation
305MW-A0