

如何使用本手册

MOTIF XF 参考手册（PDF 格式）带有电子文件独有的特殊功能（如链接功能和搜索功能），使用这些功能只需单击指定的页码即可跳到所需页面。

注 MOTIF XF 可从 8 个不同的色彩类型中选择 1 个（第 220 页）。本说明书采用将工具模式中的 Color 参数设定为“Yellow”时所显示的画面截图。这是全球通用的色彩设定，从而使得不同色彩识别系统都可方便地阅读本说明书。

搜索功能

如果您想要了解某些不熟悉的用语的含义，则这个查看软件附带的功能将非常有用。使用 **Adobe Reader** 阅读本手册时，请在搜索框中输入指定词语，然后按电脑上的 **<Enter>** 键调出本手册中的相关部分。

注 请务必从以下网站查看和下载最新版本的 Adobe Reader。
<http://www.adobe.com/products/reader/>

前一页视图 / 下一页视图

使用 **Adobe Reader** 时，单击工具栏中的这些按钮可返回到前一页或进到下一页。

如果您想要在跳到链接页后返回前一页，则此功能非常有用。

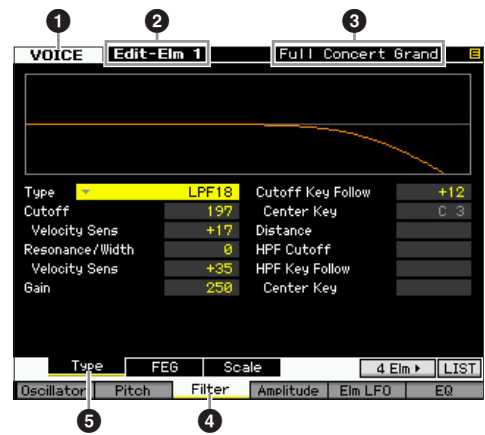
注 如果工具栏中未显示前一页视图 / 下一页视图，请按住 **<Alt>** 键并按 **<<>/>>** 键移动到前一页 / 下一页视图。

注 有关软件中上述功能和其它功能的详细信息，请参见软件的使用说明书。

使用功能树

MOTIF XF 的功能树显示在下一页上。使用此功能树可查找所需页面。

例如，如果您在以下所示的画面上进行了编辑并想要阅读画面的说明，请查看下面各编号的 5 个点。



- ❶ “VOICE” 表示 MOTIF XF 处在音色模式中。请参见功能树中的音色模式部分。
- ❷ “Edit-Elm 1” 表示您可在该画面上编辑常规音色的元素参数。
- ❸ 在此处，您可确认当前音色类型、常规音色或鼓音色。
- ❹❺ 这表示先按了 [F3] Filter 按钮，然后按了 [SF1] Type 按钮。

如下所示，将上述 5 个点应用到功能树上可帮助您方便地找到所需页面。

单击此处进行跳跃。

VOICE	Edit-Elm	***** 常规音色名称	页码 #
[VOICE] → 常规音色		[F1] Oscillator	69
选择 → [EDIT] →		[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
元素选择 →		[SF2] PEG	72
	❹ [F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

功能树

音色模式

音色演奏模式

VOICE	Play	页码 #
[VOICE] →	[SF6] INFO*	50
	[F1] Play	48
	[F2] Porta	50
	[F3] EG/EQ	51
	[F4] Arpeggio	52
	[F6] Effect	64

*在某些画面上才有。

音色编辑模式（常规音色）

VOICE	Edit-Common	**** (常规音色名称)	页码 #
[VOICE] → 常规音色 选择 → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	55
		[SF2] Play Mode	55
		[SF3] Other	57
	[F2] ARP Main		58
	[F3] ARP Other		59
	[F4] Ctrl Set		61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	**** (常规音色名称)	页码 #
[VOICE] → 常规音色 选择 → [EDIT] → Element selection →	[F1] Oscillator		69
	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

音色编辑模式（鼓音色）

VOICE	Edit-Common	**** (鼓音色名称)	页码 #
[VOICE] → 鼓音色 选择 → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	85
		[SF2] Play Mode	85
		[SF3] Other	85
	[F2] ARP Main		85
	[F3] ARP Other		85
	[F4] Ctrl Set		86
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	**** (鼓音色名称)	页码 #
[VOICE] → 鼓音色 选择 → [EDIT] → 鼓键选择 →	[F1] Oscillator		87
	[F3] Filter		89
	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

音色作业模式

Voice Job	页码 #	
[VOICE] → [JOB] →	[F1] Init	91
	[F2] Recall	92
	[F3] Copy	92
	[F4] Bulk	92

音色存储模式

Voice Store	页码 #
[VOICE] → [STORE]	54

演奏组模式

演奏组播放模式

PERF	Play	页码 #
[PERFORM] →	[SF6] INFO*	96
	[F1] Play	95
	[F2] Voice	97
	[F3] EG	97
	[F4] Arpeggio	98
	[F6] Effect	107

*在某些画面上才有。

演奏录音模式

PERF	Record	页码 #
[PERFORM] → [●] (Record)	[F1] Setup	98

演奏组编辑模式

PERF	Edit-Common	页码 #
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 102 [SF2] Porta 103 [SF3] Part EQ 103 [SF4] Other 104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level 104 [SF2] Master FX 104 [SF3] Master EQ 105
	[F4] Audio In	[SF1] Output 106 [SF2] Connect 106 [SF3] Ins A 107 [SF3] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 107 [SF2] Ins Switch 108 [SF3] Reverb 108 [SF4] Chorus

PERF	Edit-Part	页码 #
[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 →	[F1] Voice	[SF1] Voice 109 [SF2] Output 110 [SF3] Other 111
	[F2] ARP Main	112
	[F3] ARP Other	114
	[F4] EG	115
	[F5] EQ	116
	[F6] Rcv Switch	116

演奏组作业模式

Performance Job	页码 #
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init 117 [F2] Recall 117 [F3] Copy 118 [F4] Bulk 118

演奏组存储模式

Performance Store	页码 #
[PERFORM] → [STORE]	101

乐曲模式

乐曲播放模式

SONG	Play	页码 #
[SONG] →	[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View	139
	[F2] Play FX	141
	[F3] Track	[SF1] Out 142 [SF2] Loop 143
	[F4] Chain	143

*在某些画面上才有。

乐曲录制模式

SONG	Record	页码 #
[SONG] → [●] (Record)	[F1] Setup	145
	[F2] Arpeggio	147

乐曲编辑模式

SONG	Edit	页码 #
[SONG] → [EDIT]		150

乐曲作业模式

Song Job	页码 #
[SONG] → [JOB] →	[F1] Undo/Redo 154
	[F2] Note
	01 Quantize 154
	02 Modify Velocity 155
	03 Modify Gate Time 156
	04 Crescendo 156
	05 Transpose 156
	06 Glide 157
	07 Create Roll 157
	08 Sort Chord 158
	09 Separate Chord 158
	[F3] Event
	01 Shift Clock 158
	02 Copy Event 159
	03 Erase Event 159
	04 Extract Event 159
	05 Create Continuous Data 160
	06 Thin Out 160
	07 Modify Control Data 161
	08 Beat Stretch 161
	[F4] Measure
	01 Create Measure 161
	02 Delete Measure 162

乐曲作业模式

Song Job		页码 #
[SONG] → [JOB]	[F5] Track	
→	01 Copy Track	162
	02 Exchange Track	163
	03 Mix Track	163
	04 Clear Track	163
	05 Normalize Play Effect	163
	06 Divide Drum Track	163
	07 Put Track to Arpeggio	164
	08 Copy Phrase	164
	[F6] Song	
	01 Copy Song	165
	02 Split Song to Pattern	165
	03 Clear Song	165

乐曲存储模式

Song Store		页码 #
[SONG] → [STORE]		144

模板模式

模板播放模式

PATTERN Play		页码 #
[PATTERN] →	[SF6] INFO*	169
	[F1] Play	168
	[F2] Play FX	169
	[F3] Track	169
	[F4] Patch	170
	[F5] Chain	171
	[F6] Remix	175

*在某些画面上才有。

模板链录音模式

PATTERN Chain Record		页码 #
[PATTERN] → [F5] Chain → [●] (Record)		172

模板链编辑模式

PATTERN Chain Record		页码 #
[PATTERN] → [F5] Chain	[SF1] View Filter	173
→ [EDIT]	[SF2] Copy	173
	[SF3] Song	174
	[SF4] Insert	174
	[SF5] Delete	174

模板录制模式

PATTERN Record		页码 #
[PATTERN] → [●] (Record)	[F1] Setup	178
	[F2] Arpeggio	147

模板编辑模式

PATTERN Edit		页码 #
[PATTERN] → [EDIT]		179

模板作业模式

Pattern Job		页码 #
[PATTERN] →	[F1] Undo/Redo	154
[JOB] →	[F2] Note	
	01 Quantize	154
	02 Modify Velocity	155
	03 Modify Gate Time	156
	04 Crescendo	156
	05 Transpose	156
	06 Glide	157
	07 Create Roll	157
	08 Sort Chord	158
	09 Separate Chord	158
	[F3] Event	
	01 Shift Clock	158
	02 Copy Event	159
	03 Erase Event	159
	04 Extract Event	159
	05 Create Continuous Data	160
	06 Thin Out	160
	07 Modify Control Data	161
	08 Beat Stretch	161
	[F4] Phrase	
	01 Copy Phrase	182
	02 Exchange Phrase	183
	03 Mix Phrase	183
	04 Append Phrase	183
	05 Split Phrase	184
	06 Get Phrase from Song	184
	07 Put Phrase to Song	184
	08 Clear Phrase	185
	[F5] Track	
	01 Copy Track	185
	02 Exchange Track	185
	03 Mix Track	185
	04 Clear Track	185
	05 Normalize Play Effect	186
	06 Divide Drum Track	186
	07 Put Track to Arpeggio	186
	[F6] Pattern	
	01 Copy Pattern	186
	02 Append Pattern	186
	03 Split Pattern	187
	04: Clear Pattern	187

模板存储模式

Pattern Store		页码 #
[PATTERN] → [STORE]		177

混音模式

混音播放模式

SONG PATTERN	Mix Play	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] →	[F1] Part 1-16	190
	[F2] Audio	191
	[F5] Effect	193
	[F6] Vce Edit	198

混音编辑模式

SONG PATTERN	Edit-Common	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	192
	[F2] Master FX	[SF2] Master FX 193
		[SF3] Master EQ 193
	[F4] Audio In	[SF1] Output 193
		[SF2] Connect 193
		[SF3] Ins A 193
		[SF4] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 193
		[SF2] Ins Switch 193
		[SF3] Reverb 193
		[SF4] Chorus

SONG PATTERN	Edit-Part	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 声部 选择 →	[F1] Voice	[SF1] Voice 194
		[SF2] Output 194
		[SF3] Other 194
	[F2] ARP Main	194
	[F3] ARP Other	194
	[F4] EG	194
	[F5] EQ	195
	[F6] Rcv Switch	195

混音音色编辑模式（常规音色）

SONG PATTERN	Edit-Common	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → 常规音色 选择 → [F6] Vce Edit → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 55
		[SF2] Play Mode 55
		[SF3] Other 57
	[F2] ARP Main	58
	[F3] ARP Other	59
	[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave 62
		[SF2] Set 63
		[SF3] User 64
	[F5] Effect	[SF1] Connect 64
		[SF2] Ins A 66
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Elm	页码 #
[SONG] / [PATTERN] →	[F1] Oscillator	69
[MIXING] → 常规音色 选择 → [F6] Vce Edit → 元素选择 →	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
		[SF2] PEG 72
	[F3] Filter	[SF1] Type 74
		[SF2] FEG 76
		[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan 79
		[SF2] AEG 80
		[SF3] Scale 81
	[F5] Elm LFO	82
	[F6] EQ	83

混音音色编辑模式（鼓音色）

SONG PATTERN	Edit-Common	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → 鼓音色 选择 → [F6] Vce Edit → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 85
		[SF2] Play Mode 85
		[SF3] Other 85
	[F4] Ctrl Set	86
	[F6] Effect	[SF1] Connect 86
		[SF2] Ins A 86
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Key	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → 鼓音色 选择 → [F6] Vce Edit → 鼓键选择 →	[F1] Oscillator	87
	[F3] Filter	89
	[F4] Amplitude	89
	[F6] EQ	90

混音音色作业模式

Mix Voice Job	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB] →	[F2] Recall 200
	[F3] Copy 200
	[F4] Delete 200

混音音色存储模式

Mix Voice Store	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	199

混音作业模式

Mix Job	页码 #
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] →	[F1] Init 195
	[F2] Recall 196
	[F3] Copy
	[SF1] Part 196
	[SF2] Voice 196
	[SF3] Perf 197
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] →	[F4] Bulk 197
	[F5] Template
	[SF1] Mix 197
	[SF2] Perf 197

采样模式

采样模式

SAMPLE	Select	页码 #
[VOICE] / [PERFORM] →	[INTEGRATED SAMPLING] →	120
[SONG] / [PATTERN] →	[INTEGRATED SAMPLING] →	203

采样录音模式（音色 / 演奏组）

SAMPLE	Record	页码 #
[VOICE] / [PERFORM] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] →	[F6] Rec	
	STANDBY → [F6] Standby	124
	RECORDING → Sampling start**	125
	FINISHED → Sampling stop**	125

*在某些画面上才有。

**实际上，Sampling start/stop操作因设定而异。

采样录制模式（乐曲 / 模板）

SAMPLE	Record	页码 #
[SONG] / [PATTERN] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] →	[F6] Rec	
	STANDBY → [F6] Standby	205
	RECORDING → [F6] Start**	206
	FINISHED → [F6] Stop**	206
	→ [ENTER] (Record Trim display)***	207
	→ [F6] Slice (Record Slice display)***	208

*在某些画面上才有。

**实际上，Sampling start/stop操作因设定而异。

***当在执行采样操作之前选择“slice+seq”时才可使用。

采样编辑模式

SAMPLE	Edit	页码 #
[INTEGRATED SAMPLING] →	[EDIT] →	
	[F1] Trim	127
	[F2] Param	128

采样作业模式

Sample Job	页码 #
[INTEGRATED SAMPLING] →	
[JOB] →	
[F1] KeyBank	01 Copy 130
	02 Delete 131
	03 Move 131
	04 Normalize 131
	05 Time Stretch 132
	06 Convert Pitch 132
	07 Fade In/Out 132
	08 Half Sampling Frequency 133
	09 Stereo to Mono 133
	10 Loop-Remix 133
	11 Slice 134

采样作业模式

Sample Job	页码 #
[INTEGRATED SAMPLING] →	
[JOB] →	
[F2] Waveform	01 Copy 134
	02 Delete 135
	03 Extract 135
	04 Transpose 135
	05 Rename 135
[F3] Other	01 Optimize Memory 135
	02 Delete All 135
	03 Copy to Flash Memory 135

主控模式

主控播放模式

MASTER	Play	页码 #
[MASTER] →	[SF6] INFO*	214

*在某些画面上才有。

主控编辑模式

MASTER	Edit-Common	页码 #
[MASTER] →	[EDIT] →	
[COMMON] →	[F1] Name	214
	[F2] Other	214

MASTER	Edit-Zone	页码 #
[MASTER] →	[EDIT] →	
分区选择 →	[F1] Transmit	215
	[F2] Note	215
	[F3] Tx Switch	[SF1] Program 215
		[SF2] Control 216
	[F4] Preset	216
	[F5] Knob/Slider	217

主控作业模式

Master Job	页码 #
[MASTER] →	[JOB] →
	[F1] Init 217
	[F4] Bulk 218

主控存储模式

Master Store	页码 #
[MASTER] →	[STORE] →
	213

工具模式

工具模式

UTILITY		页码 #
[UTILITY] →	[SF6] INFO*	219
[F1] Play	[SF1] Play	219
	[SF2] Screen	220
	[SF3] Network	221
	[SF4] Auto Load	223
[F2] I/O		223
[F3] Voice	[SF1] Master FX	224
	[SF2] Master EQ	224
	[SF3] Arpeggio	225
	[SF4] Tuning	225
[F4] Voice Audio	[SF1] Output	226
	[SF2] Connect	227
	[SF3] Ins A	227
	[SF4] Ins B	
[F5] Control	[SF1] Remote	228
	[SF2] MIDI	228
	[SF3] Control	230
[F6] Flash		231

*在某些画面上才有。

音序器设定模式

Sequencer Setup		页码 #
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] →	[F1] Click	231
	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

工具作业模式

Utility Job	页码 #
[UTILITY] → [JOB]	231

工具存储模式

Utility Store	页码 #
[UTILITY] → [STORE]	219

文件模式

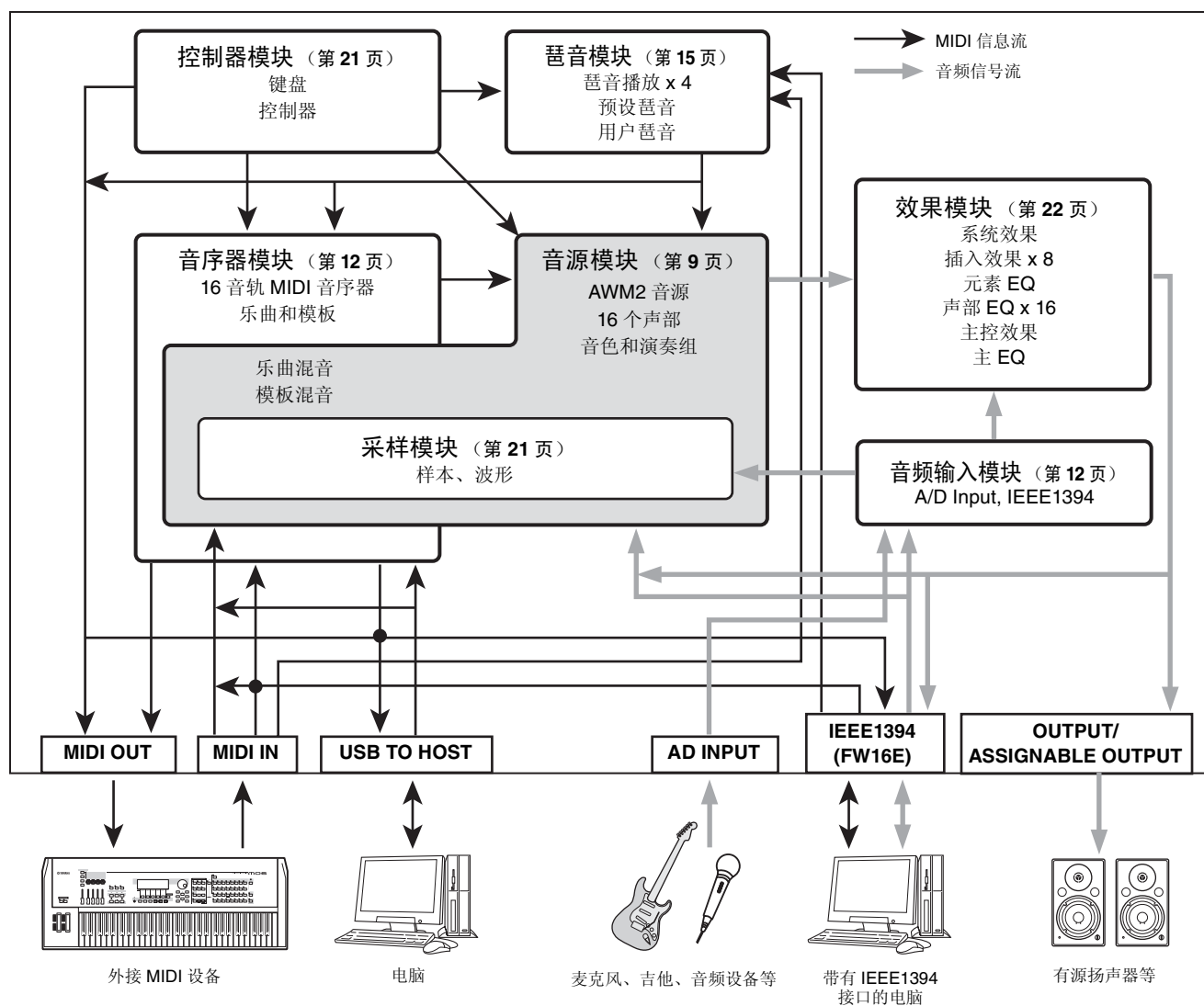
文件模式

File				页码 #
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save		241
		[SF2] Load		242
		[SF3] Rename		238
		[SF4] Delete		238
		[SF5] New Dir		238
	[F2] Mount			239
	[F3] Format			240
	[F4] Audio	[SF1] Rec		248
		[SF2] Play		

基本结构

7 个功能模块

MOTIF XF 系统由 7 个主功能模块组成：音源、采样、音频输入、音序器、琶音、控制器和效果。



音源模块

音源模块是响应接收到的 MIDI 讯息实际产生声音的部分，MIDI 信息来自音序器模块、控制器模块、琶音模块以及来自通过 MIDI IN 接口或 USB 接口相连的外接 MIDI 乐器。音源模块的结构视模式而定。

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。使用单声部在键盘上弹奏音色。

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。

音色

我们将含有可产生特定乐器效果声音元素的程序，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。鼓音色主要是分配给键盘上各个音符的打击乐 / 鼓声。

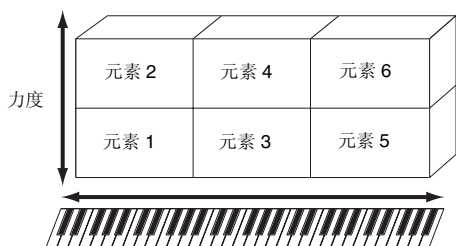
注意 有关编辑常规音色说明，请参见第 53 页。有关编辑鼓音色的说明，请参见第 84 页。

常规音色和鼓音色

常规音色

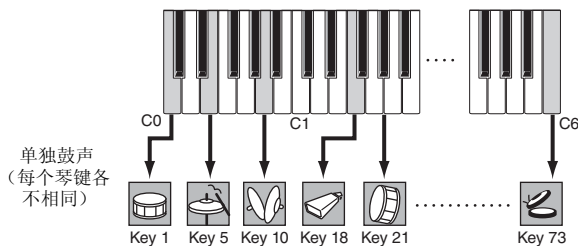
这是通常在键盘上弹奏的音色，每个琴键采用标准音高。一种常规音色由最多 8 个元素组成。视音色编辑模式中的设定而定，这些元素同时发声，或不同元素根据音符范围、力度范围和 XA（扩展发声）设定发声。

下图所示为常规音色示例。由于此处的 6 个元素的分布横跨键盘音符范围和力度范围，不同元素根据您所弹奏的音符键以及弹奏力度发声。在音符键分布中，元素 1 和元素 2 在键盘的低音区域发声，元素 3 和 4 在中音区域发声，元素 5 和 6 在低音区域发声。在力度分布中，当柔和弹奏键盘时，元素 1、3 和 5 发声，而当用力弹奏时，元素 2、4 和 6 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。元素 1、3 和 5 为柔和弹奏钢琴时的声音，横跨各音符范围，而元素 2、4 和 6 为用力弹奏时的声音，横跨各音符范围。实际上，MOTIF XF 要比这更为灵活，因为它最大可使用 8 个独立元素。



鼓音色（爵士鼓）

鼓声音色主要是分配给键盘上各个音符的打击乐 / 鼓声。而分配的打击乐/鼓波形或常规乐器音色的集合通常称为鼓组音色。



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通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声学乐器的不自然声音。MOTIF XF 通过在连奏时让指定元素发声，让其它元素正常演奏（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

传统合成器不擅长再现释放声学乐器音符键时产生的声音。而 MOTIF XF 可通过将指定元素的 XA Control 参数设定为“key off sound”来再现声学乐器的音符键释放时产生的声音。

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，与声学乐器上的真实声音变化有所不同。MOTIF XF 通过使用 XA Control 参数设定“wave cycle”和“wave random”来更精确地再现这些细微声音变化。

在不同声音之间进行切换以再现声学乐器上的自然演奏效果

声学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。其中包括长笛的同花舌或声学吉他上弹奏的和音。MOTIF XF 通过在弹奏时切换声音（使用 ASSIGNABLE FUNCTION 按钮和 XA 控制参数设定“AF 1 on”、“AF 2 on”和“all AF off”）来再现这些效果。

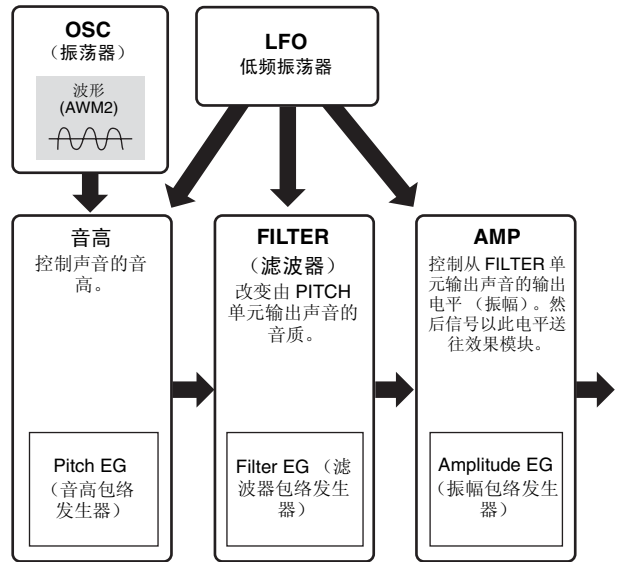
弹奏的新声音和新样式

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。

若要使用扩展发声创建上述声音，请参见第 70 页。

元素和鼓键

元素和鼓键是 MOTIF XF 中组成音色的最小“组成单位”；实际上，只要 1 个音色和 1 个鼓键就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（如振荡器、音高滤波器、振幅和 LFO（如下所示））建立、增强和处理。



振荡器

该单元输出决定基本音高的波形。可以将波形（或基本声元素材）分配到常规音色的每个元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，可在此单元中设定 XA 相关参数。

可在振荡器画面（第 69 和 87 页）中设定振荡器相关参数。

音高

该单元控制从振荡器输出的声音（波）音高。在常规音色下，可以分别调节元素，应用音高升降等。另外，通过设定 PEG（音高包络发生器），可以控制音高随着时间变化的方式。可在音色编辑模式中的音高画面（第 71 页）和音高 EG 画面（第 72 页）中设定音高相关参数。请注意，可在振荡器画面中设定鼓音色的音高相关参数。

滤波器

该单元通过切去声音的某些频率部分来改变音高器输出声音的音调。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。

在音色编辑模式的滤波器画面（第 74 和 89 页）、滤波器 EG 画面（第 76 页）和滤波器范围画面（第 78 页）中设定滤波器相关参数。

振幅

该单元控制从滤波器部分输出的声音输出电平。然后信号以此电平送往效果模块。另外，通过设定 AEG（振幅包络发生器），可以控制音量随着时间变化的方式。

在音色编辑模式的振幅画面（第 79 和 89 页）、振幅 EG 画面（第 80 页）和振幅范围画面（第 81 页）中设定振幅相关参数。

LFO（低频振荡器）

顾名思义，低频振荡器会产生低频波。这些波可用于改变各元素的音高、滤波器或振幅，以此创建诸如颤音、哇音与震音之类的效果。可以对每个元素单独设定低频振荡器；也可以对所有元素共同设定。

可在音色编辑模式中的通用 LFO 画面（第 62 页）和元素 LFO 画面（第 82 页）中设定 LFO 相关参数。

音色的存储结构

普通音色

预设库 1-8	1024 个常规音色 (每个库 128 个音色)
GM 音色库	128 个音色
用户库 1-4	512 个常规音色 (每个库 128 个音色) (默认设定下，用户库 1 包含原创音色，而用户库 2-4 包含从预设音色中挑出来的音色。)

鼓音色（爵士鼓）

预设鼓音色库	32 个音色
GM 鼓音色库	1 个音色
用户鼓音色库	64 个音色 (默认设定下，原创音色分配到 No. 1-8，而从预设音色中挑出来的音色分配到 No. 9-32。)

在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 音序器或电脑来播放本乐器，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”。每个演奏组最多可包含 4 个不同的声部（音色）。每个演奏组可以通过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。

演奏组的存储结构

本乐器带有 4 个用户库。每个库包含 128 个演奏组。相应地，本乐器带有总共 512 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声部结构

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。由于在这些模式中您可设定音源模块各声部的 MIDI 通道，您可使用外部 MIDI 音序器以及本乐器的音序器模块播放声音。各音轨的音序数据播放音源模块中对应的声部（具备相同的 MIDI 通道分配）。

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“混音”。每种混音最多可以容纳 16 个声部。在混音模式中（第 192 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。

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。

乐曲模式

64 个混音设定（每个乐曲一种混音）

模板模式

64 个混音设定（每个模板一种混音）

最大复音数

最大复音数指的是可以从本乐器内部音源上同时发声的音符最大数量。本合成器的最大复音数为 128。当内部音源模块接收到超出最大复音数的音符数量时，之前弹奏的音符将被切去。请注意特别是对于没有衰减 (Decay) 的音色来说尤其如此。此外，最大复音数是指所使用的音色元素的数量，而不是音色的数量。当使用最多含有 8 个元素的常规音色时，最大同时发声音符数可能要低于 128。

采样模块

采样模块可将您自己录制的声音（您的音色、乐器、节奏、特殊声音效果等）导入到本合成器的系统中，并像其它音色一样播放这些声音。可以最大 16 位和 44.1 kHz 的音质从 A/D 输入端和 IEEE1394 接口（仅当安装了选购的 FW16E 时可用）捕捉音频数据。

请注意，采样操作创建的数据视您进入采样模式经由的模式而异：音色 / 演奏组或乐曲 / 模板。请分别参见第 119 和 201 页。

音频输入模块

此模块可处理从 A/D 输入端和 IEEE1394 接口（仅当安装了选购的 FW16E 时可用）输入的音频信号。可对音频信号设定各种参数，如音量、声像和效果，且声音与其它音色一起输出。插入效果以及系统效果可应用到通过 A/D INPUT 接口输入的音频信号。

在以下画面中可设定与音频输入相关的参数。

模式	画面	页
音色模式	工具模式中的 [F4] Voice Audio 画面	226
演奏组模式	演奏组编辑模式中的 [F4] Audio In 画面	106
乐曲 / 模板模式	混音编辑模式中的 [F4] Audio In 画面	193

可通过后面板上的增益旋钮调节来自 A/D INPUT 接口的音频信号增益。

音序器模块

此模块可以 MIDI 数据的形式录制和编辑您的演奏来创建乐曲和模板（通过控制器模块），然后在音源部分播放。

乐曲模式中的音序器模块

何谓乐曲？

乐曲是由 MIDI 音序数据制作而成的，而音序数据是通过将键盘演奏录制到各音轨创建的。本合成器上的乐曲与 MIDI 音序器上的乐曲是相同的，在录音数据的末尾处将自动停止播放。

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。

音序音轨 1 – 16

使用实时录制（第 144 页）将您的键盘演奏录制到这些音轨上，并在乐曲编辑模式（第 150 页）中编辑录制的的数据。

场景音轨

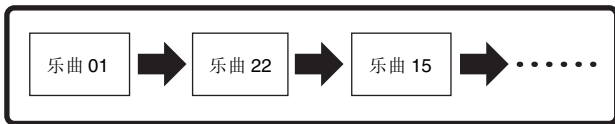
此音轨可录制场景变更设定，如音轨静音和独奏的状态。这些设定可在乐曲演奏画面（第 136 页）中设定并在乐曲播放过程中调用。在乐曲播放过程中，音轨静音和独奏设定将根据录制到场景音轨中的设定自动变化。使用实时录制（第 144 页）可录制此音轨，并在乐曲编辑模式（第 150 页）中编辑录制的的数据。

速度音轨

此音轨可录制速度变更设定。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。使用实时录制（第 144 页）可录制此音轨，并在乐曲编辑模式（第 150 页）中编辑录制的的数据。

乐曲链

该功能允许乐曲以“链式”自动连续播放。有关使用此功能的说明，请参见第 143 页。



模板模式中的音序器模块

何谓模板？

在 MOTIF XF 中，“模板”这个名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，一旦模板播放启动，就会连续播放直到按 [■]（停止）按钮时才会停止。

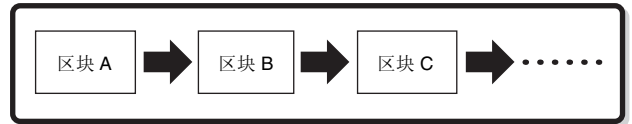
区块

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。

有关选择模板和区块的说明，请参见第 166 页。

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 MOTIF XF 自动改变区块。由于创建的模板链可在模板链编辑（第 174 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。每个模板可创建一个模板链。



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”是适用于单一乐器的一种短型音乐 / 节奏片段，比如适用于节奏声部的节奏模板，适用于贝司声部的贝司进程，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。

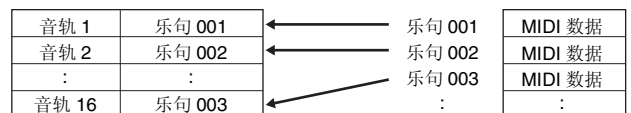
注 MOTIF XF 不提供预设乐句。

模板音轨结构

一个模板由 16 个独立音轨、1 个场景音轨和 1 个速度音轨（就像在乐曲中一样）组成。参见第 12 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。



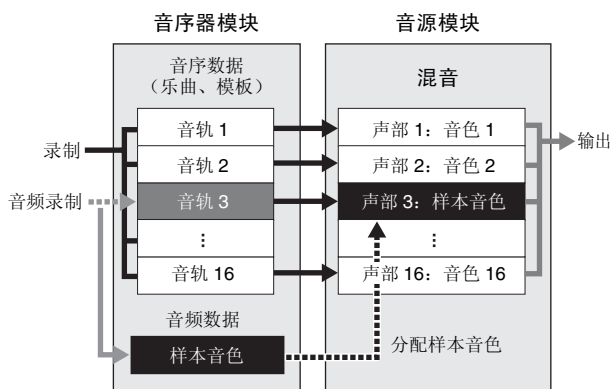
应用到乐曲和模板上的音序器模块

MIDI 音轨和音频音轨

视录制方式而定，本合成器的乐曲 / 模板音轨 (1 - 16) 分成 2 个组：MIDI 音轨和音频音轨。

在乐曲录制模式 / 模板录制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道。

在采样录音模式中，将通过 A/D Input 插孔录制来自外接设备或麦克风的音频信号，以此方式创建音频音轨。实际上，音频输出不直接录制到音轨，而是通过采样操作进行采样。录制的音频信号作为样本音色存储到乐曲 / 模板中。存储的样本音色将自动分配到指定音轨对应的混音声道，触发样本音色的 MIDI 数据录制到指定音轨。在播放过程中，音轨的 MIDI 数据触发样本音色。这样，音轨就有效用作音频录音音轨。

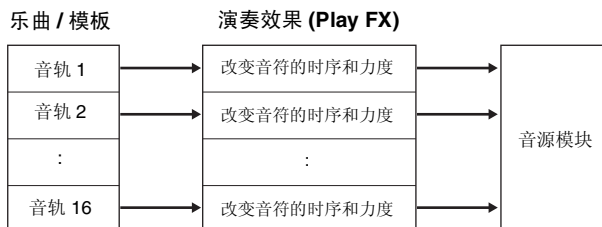


音频数据录制到分配到乐曲 / 模板的样本音色中，触发已录制音频信号的音符开 / 关事件录制到音轨 3。

- MIDI 数据
- 音频数据
- 触发样本音色的 MIDI 数据

演奏效果 (Play FX)

演奏效果可通过仅在播放时暂时改变音符的时序和力度并不改变原始数据的方式来改变模板播放的节奏“感觉”。此功能可在乐曲演奏模式和模板演奏模式中的演奏效果画面中设定。请分别参见第 141 和 169 页。如果您找到了想要的设定，您可使用乐曲作业 (第 153 页) 或模板作业 (第 181 页) 将其转换成实际 MIDI 数据。



应用到演奏组模式的音序器模块

录制演奏组

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。演奏组的声部 1 - 4 的琶音播放数据将分别录制到乐曲 / 模板的音轨 1 - 4。键盘演奏和控制器 / 旋钮操作 (声部 1 - 4 共用) 将被分别录制到音轨 1 - 4。

- 注** 在演奏录音中，可录制以下旋钮操作。
- 当 TONE 1 开启时：CUTOFF、RESONANCE、ATTACK、DECAY 和 RELEASE
 - 当 TONE 2 开启时：PAN、REVERB 和 CHORUS
无法录制其它旋钮操作和滑杆操作。

注 有关录制演奏的说明，请参见第 98 页。

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。琶音音序也会根据您演奏的实际音符或和弦而有所改变，从而在您谱曲和演奏时向您提供多种多样激发灵感的乐句和意念。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	无分配

注 名为“GtMG”和“BaMG”的类别包括适合与兆级音色一起使用的琶音类型。

兆级音色和兆级音色琶音

常规音色采用力度切换，使音色的音质和 / 或音量能随着演奏键盘力度的或强或弱发生改变。使得这些音色产生自然响应。但是兆级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。兆级音色是专为兆级音色琶音演奏而开发的，可产生令人难以置信的真实效果。您应始终将兆级音色和兆级音色琶音（包含在“GtMG”和“BaMG”类别中）一起使用。有关详细信息，请参见第 147 页上的带 ARP 参数的音色。

琶音子类别

琶音类别分为以下列表所示的子类别。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	PopRk
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
Asign	Assign 1/2
---	无分配

注 从属于带有星号 (*) 标记的子类别的琶音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

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 ES 型琶音具有以下优点：

- 即使由单音符触发，这些琶音仍可创建复合音符与和弦。
- 琶音紧跟着键盘上（仅限分配了琶音的区域）弹奏的音符，可提供极大的协奏自由度和使用这些琶音进行“独奏”的可能性。

详细说明，请参见第 18 页。

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：

- 琶音仅响应分配了 XS 型琶音的键盘区域。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。
- 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。

详见第 18 页。

注 在制作乐曲和模板时将这 2 种琶音类型（名称为“*_ES”和“*_XS”）组合到演奏中，可提供绝佳的互动性和创意自由度。

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 18 页）、为使用鼓音色创建的琶音（第 18 页）以及主要包含非音符事件的琶音（第 18 页）。

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

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

琶音类型列表的使用方法

在数据列表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	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

注 请注意，此列表仅作参考之用。若需琶音类型的完整列表，请参见数据列表。

1 Category

表示琶音类别。

2 Sub Category

表示琶音子类别。

3 ARP No.（琶音编号）

4 ARP 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 Loop 参数^{*1}设定为“off”时，琶音播放此长度后停止。

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 17 页）。

9 Random SFX

此圆圈表示琶音使用 SFX 功能（第 17 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 Voice with Arpeggio 参数^{*2}的音色设定为“on”，将自动选择此类型的音色。

^{*1} Loop 参数可在琶音的其它画面：音色通用编辑（第 59 页）、演奏组声部编辑（第 114 页）和混音声部编辑（第 194 页）中进行设定。

^{*2} Voice with Arpeggio 参数的音色可在乐曲/模板录制画面的琶音画面（第 147 页）中进行设定。

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。

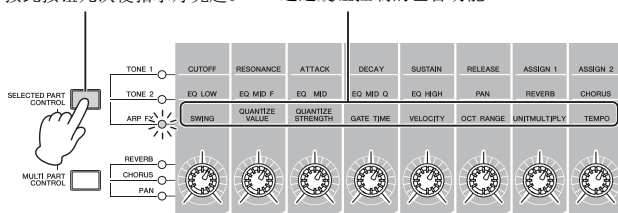
若要仅在按下音符键时播放琶音：	将 Hold 参数设定为 "off" 并将 Trigger mode 设定为 "gate"。
若要在音符键释放后仍继续播放琶音：	将 Hold 参数设定为 "ON"。
若要在每当按下音符键时切换琶音播放的开 / 关：	将 Trigger mode 设定为 "toggle"。可将 Hold 参数设定为 "on" 或 "off"。

注 有关包含 Hold 和 Trigger mode 参数的画面，请参见下文中的“琶音设定画面”。

使用旋钮控制琶音

当按 [SELECTED PART CONTROL] 按钮几次打开 ARP FX 指示灯时，您可使用旋钮控制琶音播放。尝试一下此操作并试听声音变化。详细说明，请参见第 46 页。

按此按钮几次使指示灯亮起。 通过旋钮控制的琶音功能



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 Accent Velocity Threshold 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 Accent Velocity Threshold 参数设定为较低数值。

注 有关包含 Accent Velocity Threshold 参数的画面，请参见下文中的“琶音设定画面”。

注 有关使用此功能的琶音类型信息，请参见数据列表中的琶音类型列表。

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：	Random SFX Velocity Offset 参数
若要决定是否由力度控制 SFX 声音的音量：	Random SFX Key On Control 参数

注 有关包含 Random SFX、Random SFX Velocity Offset 和 Random SFX Key On Control 参数的画面，请参见下文中的“琶音设定画面”。

注 有关使用此功能的琶音类型信息，请参见数据列表中的琶音类型列表。

琶音设定画面

模式	画面	页
音色模式	音色通用编辑的琶音主画面	58
	音色通用编辑的琶音其它画面	59
演奏组模式	演奏组声部编辑的琶音主画面	112
	演奏组声部编辑的琶音其它画面	114
乐曲模式 / 模板模式 (用于播放)	混音声部编辑的琶音主画面	194
	混音声部编辑的琶音其它画面	194
乐曲录制模式	乐曲录制的琶音画面	147
模板录制模式	模板录制的琶音画面	

琶音播放类型

琶音播放带有下列 4 种主要播放类型。

常规音色的琶音类型

用于常规音色的琶音类型（属于除 DrPC 与 Cntr 之外的类别），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

这些琶音类型含有适合特定和弦类型的几种音序。即便您只按了一个音符，也会使用经过编排的音序来播放琶音—就是可以听到所演奏音符以外的音符。按其它音符将触发将按下音符作为根音的移调音序。在那些已按住的音符上添加音符将相应改变音序。具有此播放类型的琶音的类型名称末尾带有“_ES”。

根据弹奏的和弦类型播放编排的音序

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。具有此播放类型的琶音的类型名称末尾带有“_XS”。

注 当 Key Mode 参数设定为“sort”或“sort+direct”时，无论弹奏音符的顺序如何，都将播放相同的音序。当 Key Mode 参数设定为“thru”或“thru+direct”，将根据弹奏音符的顺序播放不同的音序。

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。

鼓音色的琶音类型（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。有以下 3 种不同播放类型可供使用。

播放鼓模板

按下任意音符键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）

按下任意音符键将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（已分配了鼓乐器）。

仅播放弹奏的音符（分配了鼓乐器）

弹奏音符时将仅使用弹奏的音符来触发节奏模板（分配了鼓乐器）。请注意即使您弹奏相同的音符，触发的节奏模板也会根据弹奏音符的次序而有所不同。当 Key Mode 参数设定为“thru”或“thru+direct”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。实际演奏后才能听到区别。

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型（类别：Cntr）

这些琶音类型主要为使用控制变化与滑音数据而编排。它们用于改变声音的音调或音高，而不是演奏特定的音符。实际上，有些类型根本就不含音符数据。当使用此类型时，请将 Key Mode 参数设定“direct”、“thru+direct”或“sort+direct”。

注 Key Mode 参数可在音色通用编辑（第 58 页）、演奏组声部编辑（第 112 页）和混音声部编辑（第 194 页）的琶音主画面中进行设定。

有关琶音播放的提示

音色播放模式中的琶音播放

尝试播放分配到预设音色的琶音。

- 1 在音色播放模式中，确认 **[ARPEGGIO ON/OFF]** 按钮亮起，然后弹奏任意音符触发琶音播放。
- 2 试着在键盘上弹奏不同音符与和弦，然后聆听琶音播放效果。
琶音播放根据您弹奏音符的顺序以不同方式响应，当然播放的是所选的琶音类型。另外，试着用力弹奏音符键，并聆听重音乐句功能的效果。
- 3 按 **[SF1] – [SF5]** 按钮尝试各种琶音类型。
注 如果在 ARP1 – ARP5 的右侧未显示 8 分音符图标（表示在相应画面中将琶音类型设定为 off），则即使按下相应的 **[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5** 按钮，琶音类型还是不会改变。
- 4 按 **[SELECTED PART CONTROL]** 按钮几次后，使用旋钮控制琶音播放（**ARP FX** 指示灯亮起）。

既然您已经听过了分配到预设音色的琶音类型，让我们尝试一下其它可用的琶音类型。

- 5 在琶音播放过程中，按 **[F4]** 按钮调出琶音画面，然后选择琶音类型。
为了达到最佳效果，应选择含有最适合当前所选音色的琶音类型的类别和子类别。一旦找到了适合的琶音类型，请将其保留在画面设定中并存储音色（见下文）。
- 6 将琶音设定存储为用户音色。
有关存储音色的详细说明，请参见第 54 页。

演奏组模式中的琶音播放 / 录制

调出用户库 1 – 4 中的一些演奏组，然后播放演奏组中预设的琶音。在演奏组模式，4 个琶音类型分别分配到 4 个声部。这也就是说，可同时播放最多 4 种琶音类型。让我们充分利用此功能来进行演奏吧。

- 1 确认 **[ARPEGGIO ON/OFF]** 按钮亮起，然后弹奏任意音符键触发琶音播放。

步骤 2 – 4 与上文中“音色模式中的琶音播放”相同。既然您已经试听过了分配到演奏组的琶音类型，让我们尝试一下其它可用的琶音类型。

- 5 在琶音播放过程中，按 **[F4]** 按钮调出琶音画面，然后选择各声部的琶音类型。

为了达到最佳效果，应选择含有最适合当前声部音色的琶音类型的类别和子类别。一旦找到了适合的琶音类型，请将其保留在画面设定中并存储演奏组（见下文）。

- 6 将琶音设定存储为用户演奏组。

有关存储演奏组的详细说明，请参见第 101 页。

您可在演奏组录制模式中将键盘演奏录制到乐曲/模板中。请注意，在演奏组模式中触发的琶音也可录制到乐曲或模板。有关演奏录制的详细信息，请参见第 98 页。

- 注** 琶音播放数据将作为 MIDI 音序数据录制到乐曲或模板音轨。请注意，只有按音符键才会触发琶音播放。乐曲或模板数据不会触发琶音播放。

模板模式中的琶音播放 / 录制

琶音在创建乐句时也很有用，而乐句则是制作模板的基本组成元素。根据需要创建用户乐句，然后在分配画面（第 170 页）中将其分配到所需的音轨。

本章节将介绍将琶音播放录制到模板音轨的方法。

1 在模板录制模式的琶音画面（第 178 页）中选择琶音类型。

当 Arpeggio With Voice Switch 参数设定为“on”时，将自动选择适合此琶音类型的音色。

2 将所选琶音的播放录制到模板音轨。

重复步骤 1 - 2，将其它琶音录制到其它音轨。建议您对模板分配画面（第 170 页）中创建的乐句起名，以方便将来调用。

3 通过在模板分配画面（第 170 页）中将创建的乐句分配到各区块来创建模板数据。

例如，创建区块 A 用作前奏，区块 B 用作歌词，区块 C 用作叠奏，区块 D 用作结尾，这样您就可以利用这些基本单元来制作原创乐曲了。

4 通过编排区块的播放顺序来创建模板链数据。

模板链可将几个不同模板串在一起制作单曲。详细说明，请参见第 171 页。

5 将模板链数据转换成乐曲数据。

详细说明，请参见第 174 页。

创建原创的琶音类型

除了使用预设琶音以外，您还可以创建您自己的原创琶音数据。操作步骤如下：

1 将 MIDI 音序数据录制到乐曲或模板。

创建琶音时最多可使用 4 个音轨。

最多 16 个独立音符编号可以录音到琶音音轨。如果超过 16 个不同的音符编号已经录制到 MIDI 音序数据，转换操作会自动将音符减少到上限数量内。因此，请注意创建琶音时最多可录制 16 个不同音符。

2 将录制的 MIDI 音序数据转换成琶音数据。

在乐曲作业模式（第 164 页）或模板作业模式

（第 186 页）中使用“Put Track to Arpeggio”作业。设定相关参数后，按 [ENTER] 按钮执行作业。

可从琶音画面的用户库中选择创建的琶音类型。

控制器模块

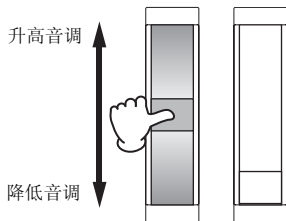
该模块包含键盘、滑音轮与调制轮、触摸条控制器、旋钮、滑杆等。键盘本身并不会创建声音，但会在您弹奏音符时将音符开/关、力度和其他信息（MIDI 信息）创建 / 传送到合成器的音源模块。控制器也产生 / 传送 MIDI 讯息。合成器的音源模块根据键盘和控制器传送的 MIDI 信息创建声音。

键盘

键盘将音符开 / 关信息传送到音源模块（用于发声）和音序模块（用于录制）。键盘也用于触发琶音播放。您可使用 **OCTAVE [UP]** 和 **[DOWN]** 按钮以八度为单位改变键盘的音符范围，在工具模式的演奏画面（第 219 页）中移调音符，并可在同一画面中设定根据弹奏音符键的力度产生实际力度的方式。

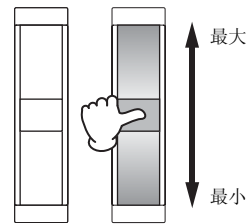
滑音轮

弹奏键盘时，使用弯音轮可调高（将弯音轮朝着您身体反方向滚动）或调低音调（将弯音轮朝着您身体的方向滚动）。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。在键盘上按音符键时，尝试使用滑音轮。每种预设音色都有其各自默认的滑音范围设定。在音色编辑模式的演奏模式画面（第 55 页）中可改变每个音色的滑音范围设定。在此画面中，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。在音色编辑模式的控制器设定画面（第 61 页）中可将滑音以外的功能分配到滑音轮。



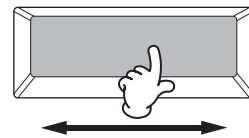
调制轮

虽然调制轮通常用于将颤音应用到声音，很多预设音色的其它功能和效果还是可以分配到调制轮的。滚动调制轮的幅度越大，声音上加入的效果就越强。弹奏键盘时，尝试对多种预设音色使用调制轮。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。在音色编辑模式的控制器设定画面（第 61 页）中可将各种功能分配到调制轮。



触摸条控制器

此触摸条控制器为触摸感应式，通过您手指在其表面上轻轻横向移动来进行控制。各种功能分配到各预设音色。弹奏键盘时，尝试对多种预设音色使用触摸条控制器。在音色编辑模式的控制器设定画面（第 61 页）中可将各种功能分配到触摸条控制器。您也可在音色通用编辑模式的普通其它画面（第 57 页）中设定放开手指时，触摸条控制器数值返回中央还是停留在原位。



Assignable Function 按钮

根据音色元素编辑模式的振荡器画面（第 69 页）中的 **XA**（扩展发声）控制设定，在使用键盘演奏时，您可通过按各个按钮来调出当前音色的指定元素。您可在音色通用编辑模式的普通其它画面（第 57 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，您可分配各种功能（不包括调用指定元素）到这些按钮。

旋钮和滑杆

这 8 个旋钮可在您演奏时实时改变音色声音的各方面。8 个滑杆可调节音色元素、演奏组声部和混音声部的音量。

有关在各模式中旋钮和滑杆使用方法的详细信息，请参见第 46 页（音色模式）、第 94 页（演奏组模式）和第 138 页（乐曲 / 模板模式）。

效果模块

此模块将效果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。使用这些效果可根据需要改变已创建音色的声音。

效果结构

系统效果 — 混响和叠奏

系统效果应用到整体声音（音色、整个演奏组、乐曲等）。使用系统效果，各声部的声音根据各声部的效果发送电平发送到效果。处理过的声音（“湿音”）根据返回电平发送回调音台，并在与未经处理的“干音”混合以后输出。这种方法可以让您在声部的原始声音与效果声之间取得最佳平衡。

插入效果

插入效果可分别应用于每个声部。插入效果主要用于直接处理单个声部。效果的深度通过设定干 / 湿音平衡进行调整。由于插入效果仅能应用于一个特定声部，因此应该用于您想大幅度改变的声音或使用的效果不想用于其它声音的声音。您还可以将湿音设为 100% 来设定平衡，以便仅能听到效果声。本合成器具备 8 套插入效果（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）。另一个重要插入效果为声码器，声码器只能应用到一个声部。

注 在音色模式中，声码器效果可应用到各音色。在混音（乐曲 / 模板）和演奏组模式中，声码器效果只可应用到声部 1。即使将音色（在音色模式中应用了声码器的音色）分配到其它声部（声部 2 或更高编号的声部）声码器效果也不起作用。

主控效果

此模块对整体声音的最终立体声输出信号应用效果。

元素 EQ

元素 EQ 可应用于常规音色的每个元素和鼓音色的每个键位。可指定使用 6 种类型中的哪种形状，如坡形和峰形。

声部 EQ

此 3 频段参数 EQ 应用到演奏组 / 乐曲混音 / 模板混音的各声部。高频段和低频段为坡形。中频段为峰形。

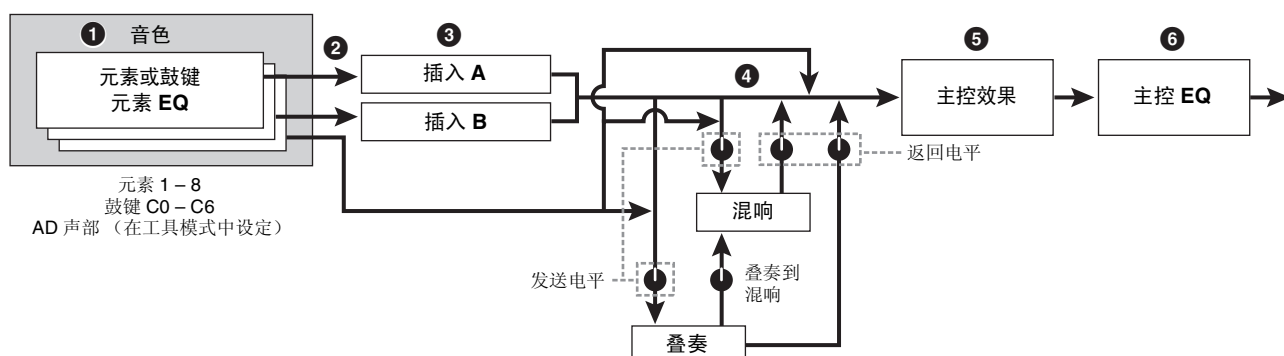
主 EQ

主控 EQ 应用到本乐器的最终（处理后效果）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。

注 使用峰型（均衡器形状）可以削弱 / 增强指定频率设定处的信号。坡形（另一种均衡器形状）可以衰减 / 增强频率高于或低于指定频率的信号。

各模式中的效果连接

在音色模式中



- ❶ 设定应用到各元素（对于常规音色）和各琴键（对于鼓音色）的元素均衡器参数。

可在音色编辑模式的均衡器画面（第 83 和 90 页）中设定元素均衡器参数。

- ❷ 决定是插入效果 A 还是 B 应用到各元素（或是当选择了鼓音色时应用到各琴键）。

插入效果也可被旁通。可在音色通用编辑的连接画面（第 64 页）或音色元素编辑（或琴键编辑）的振荡器画面（第 69 页）中设定旁通。

注 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。

- ❸ 从以下 4 种类型中决定插入 A/B 连接类型：并行、A ► B、B ► A 和声码器。

此模块也可分别选择插入 A 和 B 的效果类型并设定相关参数。这些可在音色通用编辑的连接画面（第 64 页）和插入 A/B 画面（第 66 页）中设定。

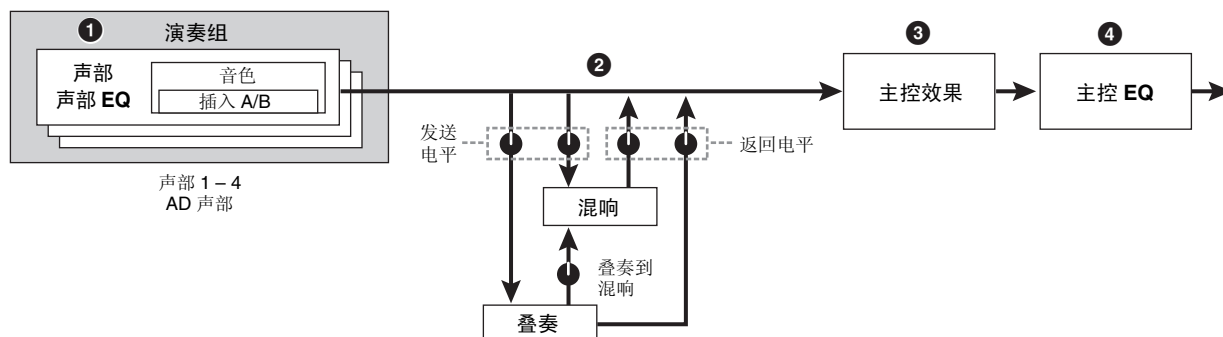
- ❹ 决定发送至混响/叠奏的发送电平以及从混响/叠奏返回的返回电平，以及从叠奏发送到混响的信号电平。

此模块也可分别选择混响和叠奏的效果类型并设定相关参数。这些可在音色通用编辑的连接画面（第 64 页）和混响画面/叠奏画面（第 66 页）中设定。

- ❺ 在工具模式的主控效果画面（第 224 页）中选择主控效果类型并设定效果参数。

- ❻ 在工具模式的主控均衡器画面（第 224 页）中设定主控均衡器参数。

在演奏组模式中



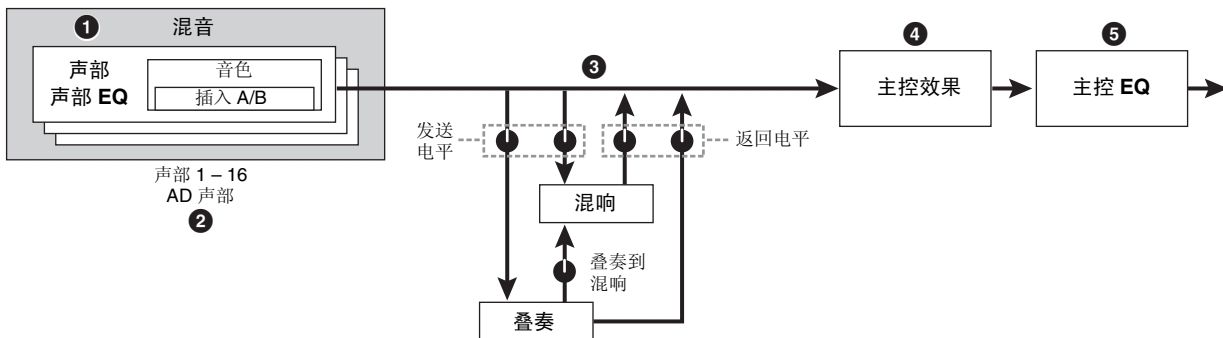
- 1 在演奏组声部编辑的均衡器画面（第 103 页）中设定应用到各声部的声部均衡器参数。
- 2 决定发送至混响/叠奏的发送电平以及从混响/叠奏返回的返回电平，以及从叠奏发送到混响的信号电平。

此模块也可分别选择混响和叠奏的效果类型并设定相关参数。这些可在演奏组通用编辑的连接画面（第 107 页）和混响画面/叠奏画面（第 108 页）中设定。

- 3 在演奏组通用编辑的主控效果画面（第 104 页）中选择主控效果类型并设定效果参数。
- 4 在演奏组通用编辑的主控均衡器画面（第 105 页）中设定主控均衡器参数。

注 在第 23 页上所示的音色模式中的 1-3 的效果设定在演奏组模式中也有。

混音模式



- 1 在混音声部编辑的均衡器画面（第 195 页）中设定应用到各声部的声部均衡器参数。
- 2 从声部 1-16 和 AD 声部中选择应用插入效果的 8 个声部。

这可在混音编辑的插入效果切换画面（第 193 页）中设定。

- 3 决定发送至混响/叠奏的发送电平以及从混响/叠奏返回的返回电平，以及从叠奏发送到混响的信号电平。

此模块也可分别选择混响和叠奏的效果类型并设定相关参数。这些可在混音通用编辑的连接画面（第 193 页）和混响画面/叠奏画面（第 193 页）中设定。

- 4 在混音通用编辑的主控效果画面（第 193 页）中选择主控效果类型并设定效果参数。

- 5 在混音通用编辑的主控均衡器画面（第 193 页）中设定主控均衡器参数。

注 在第 23 页上所示的音色模式中的 1-3 效果设定也可对打开了插入效果的最多 8 个声部使用。

效果类别和类型

本章节将介绍效果的类别及其类型。以下所示各类别的效果类型列表包含了下列各栏：**Rev**（混响）、**Cho**（叠奏）、**Ins**（插入）、和 **Mas**（主控效果）。在这些栏中的打勾标记表示各部分可使用的效果类型。可使用面板控制器选择这些效果类型（在各列表中以打勾标记表示）。

Reverb

也称为“回响”，指的是原始声停止后残留在房间或封闭空间内的声能。虽然与回声类似，但是有所不同，混响是伴随着直接声音从墙壁和天花板反射的间接漫射声音。此间接声音特性视房间或空间大小以及房间中使用的材质和家具而定。

效果类型	Rev	Cho	Ins	描述
REV-X HALL	✓	-	-	使用 REV-X 技术模拟音乐厅声学效果的混响。
R3 HALL	✓	-	-	使用源自 Yamaha ProR3 的算法模拟音乐厅声学效果的混响。

效果类型	Rev	Cho	Ins	描述
SPX HALL	✓	✓	✓	使用源自 Yamaha SPX1000 的模拟音乐厅声学效果的混响。
REV-X ROOM	✓	-	-	使用 REV-X 技术模拟房间声学效果的混响。
R3 ROOM	✓	-	-	使用源自 Yamaha ProR3 的算法模拟房间声学效果的混响。
SPX ROOM	✓	✓	✓	使用源自 Yamaha SPX1000 的模拟房间声学效果的混响。
R3 PLATE	✓	-	-	使用源自 Yamaha ProR3 算法的模拟金属板的混响。
SPX STAGE	✓	✓	✓	源自 Yamaha SPX1000 的适合独奏乐器的混响。
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	可通过指定宽高深设定空间大小的混响。

Delay

一种可延迟环境或旋律效果的音频信号的效果（或设备）。

效果类型	Rev	Ins	Mas	描述
CROSS DELAY	✓	✓	-	两种延迟声音反馈交叉。
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	与乐曲 / 模板 / 琶音的速度同步的交叉延时。
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	与乐曲 / 模板 / 琶音的速度同步的单通道延时。
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	与乐曲 / 模板 / 琶音的速度同步的立体声延时。
CONTROL DELAY	-	✓	-	可实时控制延迟时间的延迟。
DELAY LR	✓	✓	-	产生 2 种延时声：L 和 R。
DELAY LCR	✓	✓	-	产生三种延迟声音：L、R 和 C（中间）。
DELAY LR（立体声）	✓	✓	✓	产生 2 种立体声延时声：L 和 R。

Chorus

视特定叠奏类型和参数而定，可使得音色听起来更“宏大”，就像几个相同乐器一起合奏一样，也可使音色更温暖更有深度。

效果类型	Cho	Ins	描述
G CHORUS	✓	✓	一种叠奏效果，它可产生一种比常规叠奏更丰富、更复杂的调制效果。
2 MODULATOR	✓	✓	一种由音高调制和振幅调制组成的叠奏效果。
SPX CHORUS	✓	✓	一种使用 3 相 LFO 将调制和宽敞感添加到声音中的效果。
SYMPHONIC	✓	✓	一种 SPX CHORUS 调制的多级版本。
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	增加稍微移调的声音创建的无调制叠奏效果。

Flanger

此效果可创建旋音和金属声音效果。

效果类型	Cho	Ins	描述
VCM FLANGER	✓	✓	使用 VCM 技术产生古典声音效果的镶边器。
CLASSIC FLANGER	✓	✓	传统类型的镶边器。
TEMPO FLANGER	✓	✓	速度同步的镶边器。
DYNAMIC FLANGER	-	✓	动态控制镶边。

Phaser

循环调制相位，在声音上增加调制。

效果类型	Cho	Ins	描述
VCM PHASER MONO	✓	✓	使用 VCM 技术产生古典声音效果的单通道移相器。
VCM PHASER STEREO	✓	✓	使用 VCM 技术产生古典声音效果的立体声移相器。
TEMPO PHASER	✓	✓	速度同步的移相器。
DYNAMIC PHASER	-	✓	动态控制的移相器。

Tremolo & Rotary

循环调节音量的颤音效果。

旋转扬声器效果可模拟旋转扬声器特有的颤音效果。

效果类型	Ins	描述
AUTO PAN	✓	一种将声音前后左右循环移动的效果。
TREMOLO	✓	一种循环调节音量的效果。
ROTARY SPEAKER	✓	模拟旋转扬声器。

Distortion

此类型主要用于吉他，可在声音中加入失真效果。

效果类型	Ins	Mas	描述
AMP SIMULATOR 1	✓	-	模拟吉他放大器。
AMP SIMULATOR 2	✓	-	模拟吉他放大器。
COMP DISTORTION	✓	-	由于压缩位于第一阶段，不管输入电平如何变化，都能产生稳定的失真。
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	串联连接压缩器、失真和延迟。

Compressor

压缩器是一种通常用于限制和压缩音频信号动态部分（柔和/响亮）的效果。当使用增益提高总体音量时，压缩器可创建更强大、更一致的高音量声音。压缩可用于增加电吉他的延音、使人声的音量平滑，或在混音中使得鼓组音色或节奏模板更明显。

效果类型	Ins	Mas	描述
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	使用 VCM 技术的压缩器。
CLASSIC COMPRESSOR	✓	-	传统类型的压限器。
MULTI BAND COMP	✓	✓	3 频段型压缩器。

Wah

此效果可循环调节音调亮度（滤波器的截止频率）。自动哇音通过 LFO 调节音调，触摸式哇音通过音量（音符开启力度）调节音调，踏板哇音通过踏板控制器调节音调。

效果类型	Ins	描述
VCM AUTO WAH	✓	通过 LFO 调节音调。
VCM TOUCH WAH	✓	通过音量（音符开启力度）调节音调。
VCM PEDAL WAH	✓	通过踏板控制器调节音调。为了达到最佳效果，请在控制器设定画面中将此效果类型的踏板控制参数分配到踏板控制器，然后使用踏板控制器实时控制此效果。

Lo-Fi

此效果有意使用几种方式（如降低采样频率）来降低输入信号的音质。

效果类型	Ins	Mas	描述
LO-FI	✓	✓	降低输入信号的音质以获取降频声音。
NOISY	✓	-	在当前声音中加入噪音。
DIGITAL TURNTABLE	✓	-	模拟模拟录制的噪音。

Tech

此效果使用滤波器和调制从根本上改变音调特性。

效果类型	Ins	Mas	描述
RING MODULATOR	✓	✓	一种通过对输入信号的频率进行调幅处理从而修正音高的效果。
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	-	动态控制的环形调制器。
DYNAMIC FILTER	✓	✓	动态可控滤波器。
AUTO SYNTH	✓	-	将输入信号处理成合成器型声音。
ISOLATOR	✓	✓	控制输入信号指定频带的电平。
SLICE	✓	✓	分割音色的 AEG。
TECH MODULATION	✓	-	加入一种与环形调制类似的独特调制感觉。

Vocoder

声码器效果不属于任何类别。

当您想要使用此效果时，请在效果连接画面（第 66 页）中将 INSERTION CONNECT 参数设定为“ins L”。

效果类型	Ins	描述
VOCODER	✓	此效果从麦克风声音中抽取特性，并将其应用到键盘演奏的音色中。可创建一种特别的“机器人声音”效果，可在您弹奏键盘和唱歌或对着麦克风说话的同时产生此效果。

Misc

此类别包含其它效果类型。

效果类型	Cho	Ins	描述
VCM EQ 501	-	✓	使用 VCM 技术的古典 5 频段参数均衡器。
PITCH CHANGE	-	✓	改变输入信号的音高。
EARLY REFLECTION	✓	✓	此效果仅隔绝混响的早期反射部分。
HARMONIC ENHANCER	-	✓	在输入信号上增加新和声使声音更突出。
TALKING MODULATOR	-	✓	在输入信号上增加元音声音。
DAMPER RESONANCE	-	✓	模拟踩下钢琴的制音踏板时产生的共鸣。

VCM（虚拟电路建模）

VCM 是一种在模拟电路中加入真实元件（如电子和电容）的技术。使用 VCM 技术的效果类型可产生古典处理引擎的独特温暖特性。

VCM Compressor 376

此效果模拟模拟压缩器的特性，用作录音工作室中的标准效果。它可构成并使声音浑厚，适合鼓和贝司声音。

VCM Equalizer 501

此效果模拟 20 世纪 70 年代使用的模拟均衡器的特性，可再现温暖、高音质增效器的效果。

VCM Flanger

这些效果模拟 20 世纪 70 年代使用的模拟镶边器的特性，可再现温暖、高音质镶边器的效果。

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

此效果模拟 20 世纪 70 年代使用的模拟移相器的特性，可再现温暖、高音质移相器的效果。

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

这些效果模拟 20 世纪 70 年代使用的模拟哇音器的特性，可再现温暖、高音质哇音器的效果。

REV-X

REV-X 是 Yamaha 开发的混响算法。其可提供高密度、丰富的混响音质，衰减平滑，宽度和深度一起配合以加强原始声。MOTIF XF 具有 2 种类型的 REV-X 效果：REV-X Hall 和 REV-X Room。

效果参数

每个效果类型带有可决定效果如何应用到声音的参数。通过设定这些参数，可从单个效果类型获得各种声音效果。有关效果参数的信息，请参见下文。

效果参数的预设设定

每个效果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。

可在此处选择预设设定。



效果参数

注 以下参数可能会以相同名称出现在不同效果类型中，但是实际上视特定效果类型而定，具备的功能有所不同。对于这些参数，本书给出了 2 到 3 种说明。

参数名称	描述
AEG Phase	偏移 AEG 的相位。
AM Depth	决定调幅的深度。
AM Inverse R	决定右通道调幅的相位。
AM Speed	决定调幅速度。
AM Wave	选择用于调幅的波形。
AMP Type	选择要模拟的放大器类型。
Analog Feel	在声音中加入模拟镶边的特性。
Attack	决定在弹奏琴键和压缩器效果启动之间经过的时间量。
Attack Offset	决定在弹奏琴键和哇音效果启动之间经过的时间量。
Attack Time	决定包络跟随器的起音时间。
Bit Assign	决定字长度应用到声音的方式。
Bottom ^{*1}	决定哇音滤波器的最小值。
BPF1-10 Gain	决定声码器效果 BPFs 1 - 10 的每个输出增益。
Click Density	决定发出节拍声时的频率。
Click Level	决定节拍声音量。
Color ^{*2}	决定固定的相位调制。
Common Release	此为“多频段压缩器”的参数。此参数决定放开音符键和效果结束之间经过的时间量。
Compress	决定应用压限器效果的最小输入音量。
Control Type	此为“控制延时”的参数。当设定为“Normal”时，延迟效果将始终应用到声音。当设定为“Scratch”时，如果延迟时间和延迟时间偏移都设定为“0”，则不应用延迟效果。
Damper Control	当兼容半制音的 FC3 脚踏板与 SUSTAIN 插孔相连，则 FC3 在 0 - 127 范围内控制制音控制参数，可启动半制音效果，就像真实三角钢琴上一样的效果。
Decay	控制混响声衰减的方式。
Delay Level C	决定中央通道的延迟声音量。
Delay Mix	决定应用多个效果时的延时混音声音量。
Delay Offset	决定延迟调制的偏移值。
Delay Time	决定在音符值或绝对时间中的声音延时。
Delay Time C, L, R	决定每个通道（左、中、右）的延时。
Delay Time L>R	决定声音从左通道输入时与声音从右通道输出时之间的时间量。
Delay Time Ofst R	决定右通道的延迟时间偏移。
Delay Time R>L	决定声音从右通道输入时与声音输出至左通道时之间的时间量。
Delay Transition Rate	决定延迟时间从当前值改变为指定的新数值的速度（速率）。
Density	决定混响或反射的强度。
Depth	当选择“Space Simulator”时，此参数决定模拟房间的深度。 当选择“VCM Flanger”时，此参数决定控制延时调制周期变化的 LFO 波形振幅。 当选择此“Phaser Type”时，此参数决定控制相位调制周期变化的 LFO 波形振幅。
Detune	决定要微调的音高量。
Device	选择改变声音失真方式的设备。
Diffusion	决定所选效果的跨度范围。
Direction	决定包络跟随器控制的调制方向。
Divide Freq High	决定将整个声音分割为 3 个频段的高频。
Divide Freq Low	决定将整个声音分割为 3 个频段的低频。
Divide Min Level	决定通过分割效果抽取部分的最小音量。
Divide Type	决定由音符长度分割声音（波形）的方式。
Drive	当选择了一种失真、噪音和分割效果时，此参数决定声音失真的程度。 当选择了一种 misc 效果时，此参数决定应用增强器和对讲调制器的程度。
Drive Horn	决定通过旋转喇叭产生的调制深度。
Drive Rotor	决定通过旋转转子产生的调制深度。
Dry Level	决定干声（未应用效果的声音）的音量。
Dry LPF Cutoff Frequency	决定应用到干声的低通滤波器的截止频率。
Dry Mix Level	决定干声（未应用效果的声音）的音量。
Dry Send to Noise	决定发送到噪音效果的干信号电平。
Dry/Wet Balance	决定干声和效果声的平衡。
Dyna Level Offset	决定加入到包络跟随器输出的偏差值。
Dyna Threshold Level	决定包络跟随器启动的最小音量。
Edge	设定声音失真方式的曲线。
Emphasis	决定高频特性的变化。
EQ Frequency	决定均衡器各频段的中央频率。
EQ Gain	决定均衡器各频段的均衡器中央频率的电平增益。

参数名称	描述
EQ High Frequency	决定被削弱 / 增强的 EQ 高频段的中间频率。
EQ High Gain	决定应用到 EQ 高频段的增强或削弱量。
EQ Low Frequency	决定被削弱 / 增强的 EQ 低频段的中间频率。
EQ Low Gain	决定应用到 EQ 低频段的增强或削弱量。
EQ Mid Frequency	决定被削弱 / 增强的 EQ 中间频段的中间频率。
EQ Mid Gain	决定应用到 EQ 中间频段的增强或削弱量。
EQ Mid Width	决定中频均衡频段的宽度。
EQ Width	决定均衡频段的宽度。
ER/Rev Balance	决定早期反射和混响声之间的音量平衡。
F/R Depth	此 "Auto Pan" (当 PAN 方向设定为 "L turn" 和 "R turn" 时可使用) 参数决定 F/R (前 / 后) 声像的深度。
FB Hi Damp Ofst R	决定右通道高频的衰减量偏移。
FB Level Ofst R	决定右通道的反馈等级的偏移。
Feedback	决定从效果单元输出并返回到自己输入端的声音信号电平。
Feedback High Damp	决定反馈声高频衰减的方式。
Feedback Level	当选择了一种混响和早期反射效果时, 此参数决定初始衰减的反馈电平。 当选择了一种衰减、叠奏、增效器、压缩失真衰减和 TEC 效果时, 此参数决定从衰减器输出并返回到输入端的反馈电平。 当选择了 "Tempo Phaser" 或 "Dynamic Phaser" 时, 此参数决定从移相器输出并返回到输入端的反馈电平。
Feedback Level 1, 2	决定第一和第二系列中延时声的反馈电平。
Feedback Time	决定反馈的延迟时间。
Feedback Time 1, 2, L, R	决定反馈延时 1, 2, L 和 R 的时间。
Filter Type	当选择了 "Lo-Fi" 时, 此参数选择音调特性类型。 当选择了 "Dynamic Filter" 时, 此参数决定滤波器类型。
Fine 1, 2	精确决定第一系列和第二系列的音高。
Formant Offset	此声码器参数 Inst 输入的 BPF 的截止频率中加入偏移量。
Formant Shift	此声码器参数改变 Inst 输入的 BPF 的截止频率。
Gate Switch	当设定为 "off" 时, 从 HPF 的输出和噪音发生器从此门限通过。当设定为 "on" 时, 仅当音频信号输入到 Inst 时, 来自 HPF 的输出和噪音发生器才从此门限通过。
Gate Time	决定分割部分的门限时间。
Height	决定模拟房间的高度。
Hi Resonance	调节高频的回响。
High Attack	决定从按下音符键到压缩器应用到高频之间的时间量。
High Gain	决定高频的输出增益。
High Level	决定高频的电平。
High Mute	切换高频的静音状态。
High Ratio	当选择了 "REV-X Hall" 或 "REV-X Room" 时, 此参数决定高频的比率。 当选择了 "Multi Band Comp" 时, 此参数决定高频的压缩器的比率。
High Threshold	决定效果应用到高频的最小输入音量。
Horn Speed Fast	决定当快 / 慢开关设定为 "fast" 时的喇叭速度。
Horn Speed SLow	决定当快 / 慢开关设定为 "slow" 时的喇叭速度。
HPF Freq	决定应用到麦克风声音的高通滤波器截止频率。
HPF Output Level	决定高通滤波器的输出与声码器的输出混合的量。
Initial Delay	决定在直接、原始声和初始反射之间经过的时间量。
Initial Delay 1, 2	决定到第一系列和第二系列初始反射为止的延时时间。
Initial Delay Lch, Rch	决定直接、原始声和紧接着的左右通道初始反射 (回声) 之间经过的时间量。
Input Level	决定应用了压缩器的信号的输入电平。
Input Mode	选择输入声的单通道或立体声配置。
Input Select	选择输入通道。
Inst Input Level	决定应用了声码器的乐器声音的音量。
L/R Depth	决定左 / 右声像效果的深度。
L/R Diffusion	决定声音的跨度范围。
Lag	决定额外应用到通过音符长度指定的延时声的延迟时间。
LFO Depth	当选择了 "SPX Chorus"、"Symphonic"、"Classic Flanger" 和 "Ring Modulator" 之一时, 此参数决定调制深度。 当选择了 "Tempo Phase" 时, 此参数决定相位调制的频率。
LFO Phase difference	决定调制波左右相位之间的相位差。
LFO Phase Reset	决定复位 LFO 初始相位的方式。
LFO Speed	当选择了叠奏效果、增效器效果、颤音和环形调制器之一时, 此参数决定调制的频率。 当选择了 "Tempo Phaser" 或 "Tempo Franger" 时, 此参数决定经由音符类型的调制速度。 当选择了 "Auto Pan" 时, 此参数决定自动声像的频率。
LFO Wave	当选择了增效器效果和 "Ring Modulator" 中的任意一个时, 此参数选择调制的波形。 当选择了 "Auto Pan" 时, 此参数决定声像曲线。 当选择了 "VCM Auto Wah" 时, 此参数选择波形、正弦或方形。

参数名称	描述
Liveness	决定早期反射的衰减特性。
Low Attack	决定从按下音符键到压缩器应用到低频之间的时间量。
Low Gain	决定低频的输出增益。
Low Level	决定低频的输出电平。
Low Mute	决定打开还是关闭低频频段。
Low Ratio	当选择了 "REV-X Hall" 或 "REV-X Room" 时, 此参数决定低频的比率。 当选择了 "Multi Band Comp" 时, 此参数决定低频的压缩器的比率。
Low Threshold	决定效果应用到低频的最小输入音量。
LPF Resonance	决定输入声的低通滤波器的回响。
Manual	当选择了 "VCM Flanger" 时, 此参数决定衰减调制的偏移值。
Manual	当选择了 "VCM Phaser mono" 或 "VCM Phaser stereo" 时, 此参数决定相位调制的偏移值。
Meter	改变拍子。
Mic Gate Threshold	决定麦克风声音的噪音门限的阈值电平。
Mic Level	决定麦克风声音的输入电平。
Mic L-R Angle	决定麦克风的左 / 右角度。
Mid Attack	决定从按下音符键到压缩器应用到中频之间的时间量。
Mid Gain	决定中频的输出增益。
Mid Level	决定中频的输出电平。
Mid Mute	切换中频的静音状态。
Mid Ratio	决定中频压限器的比率。
Mid Threshold	决定效果应用到中频的最小输入电平。
Mix	决定效果声的音量。
Mix Level	决定混合到干声的效果声音量。
Mod Depth	决定调制的深度。
Mod Depth Ofst R	决定右通道的调制深度偏移。
Mod Feedback	决定调制的反馈等级。
Mod Gain	决定调制的增益。
Mod LPF Cutoff Frequency	决定应用到调制声的低通滤波器截止频率。
Mod LPF Resonance	决定调制声的低通滤波器回响。
Mod Mix Balance	当选择了 "Noisy" 时, 此参数决定调制元素的混音平衡。 当选择了 "Tech Modulation" 时, 此参数决定调制声的音量。
Mod Speed	决定调制速度。
Mod Wave Type	选择调制的波形。
Mode	决定移相器类型, 或甚至决定构成移相器效果的元素。
Modulation Phase	决定调制波左右相位之间的相位差。
Move Speed	决定通过元音参数将声音从当前状态移动到指定声音之间所需的时间长度。
Noise Input Level	决定要输入的噪音音量。
Noise Level	决定噪音音量。
Noise LPF Cutoff Frequency	决定应用到噪音的低通滤波器截止频率。
Noise LPF Q	决定应用到噪音的低通滤波器回响。
Noise Mod Depth	决定噪音调制的深度。
Noise Mod Speed	决定噪音调制的速度。
Noise Tone	决定噪音的特性。
On/Off Switch	打开 / 关闭隔音器。
OSC Frequency Coarse	决定正弦波调节输入波振幅的频率。
OSC Frequency Fine	精确确定正弦波调节输入波振幅的频率。
Output	决定从效果模块输出的信号电平。
Output Gain	决定从效果模块输出的信号增益。
Output Level	决定从效果模块输出的信号电平。
Output Level 1, 2	决定分别从第一模块和第二模块输出的信号电平。
Over Drive	决定失真效果的程度和特性。
Pan 1, 2	精确确定第一系列和第二系列各自的声像。
Pan AEG Min Level	此分割效果参数决定应用到移相声的 AEG 最小音量。
Pan AEG Type	此分割效果参数决定应用到移相声的 AEG 类型。
Pan Depth	决定声相效果的深度。
Pan Direction	决定声音的立体声声像位置移动的方向。
Pan Type	决定声相类型。
Pedal Control	当选择了 "VCM Pedal Wah" 时, 此参数决定哇音滤波器的截止频率。为了达到最佳效果, 请在控制器设定画面中将此参数分配到踏板控制器, 然后使用踏板控制器控制此参数。
Pedal Response	决定声音响应控制变化的方式。
Phase Shift Offset	决定相位调制的偏差值。
Pitch 1, 2	决定第一系列和第二系列的音高, 以半音为单位。
PM Depth	决定音高调制的深度。
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	决定调制前高通滤波器的截止频率。

参数名称	描述
Pre-LPF Cutoff Frequency	决定调制前低通滤波器的截止频率。
Pre-LPF Resonance	决定输入声的低通滤波器共鸣。
Presence	此吉他放大器效果参数控制高频。
Ratio	决定压限器的比率。
Release	决定在放开琴键和压缩器效果结束之间经过的时间量。
Release Curve	决定包络跟随器的释音曲线。
Release Time	决定包络跟随器的释音时间。
Resonance	决定滤波器的共鸣。
Resonance Offset	决定共鸣的误差。
Reverb Delay	决定从早期反射到回响为止的延迟时间。
Reverb Time	决定混响时间。
Room Size	决定乐器发声所在房间的大小。
Rotor Speed Fast	决定当快/慢开关设定为“fast”时的转子速度。
Rotor Speed Slow	决定当快/慢开关设定为“slow”时的转子速度。
Rotor/Horn Balance	决定喇叭和转子的音量平衡。
Sampling Freq. Control	控制采样频率。
Sensitivity	当选择了“Dynamic Flanger”、“Dynamic Phaser”和TEC效果之一时，此参数决定应用到输入变化的调制灵敏度。 当选择了一种VCM触摸使哇音效果时，此参数决定应用到输入变化的哇音滤波器灵敏度。
Slow-Fast Time of Horn	决定当切换旋转速度时，将喇叭旋转速度从当前速度（慢或快）改变为另一个速度（快或慢）所需的时间长度。
Slow-Fast Time of Rotor	决定当切换旋转速度时，将转子旋转速度从当前速度（慢或快）改变为另一个速度（快或慢）所需的时间长度。
Space Type	选择空间模拟的类型。
Speaker Type	选择扬声器模拟的类型。
Speed	当选择“VCM Flanger”时，此参数决定控制延时调制周期变化的LFO波形频率。 当选择任何移相器类型时，此参数决定控制相位调制周期变化的LFO波形频率。 当选择了“VCM Auto Wah”时，此参数决定LFO的速度。
Speed Control	切换旋转速度。
Spread	决定声音的跨度范围。
Stage	决定移相器的级数。
Threshold	决定应用效果的最小输入音量。
Top ^{*3}	决定哇音滤波器的最大值。
Type	当选择了“VCM Flanger”时，此参数决定增效器类型。 当选择了任何哇音效果时，此参数决定自动哇音的类型。 当选择了“Early Reflection”时，此参数决定反射声的类型。
Vocoder Attack	决定声码器声音的起音时间。
Vocoder Release	决定声码器声音的释音时间。
Vowel	选择元音类型。
Wall Vary	决定模拟房间的墙壁状态。设定越高将产生越多漫反射。
Width	决定模拟房间的宽度。
Word Length	决定声音粗糙程度。

*1 仅当数值小于上部参数时，可使用下部参数。

*2 视模式和阶段参数的数值而定，色彩参数可能无效。

*3 仅当数值大于下部参数时，可使用上部参数。

关于 MIDI

MIDI（乐器数字界面）是一种可以让电子乐器之间互相通讯的一种标准，通过发送与接收一致的音符、控制变化、程式变化以及各种其它类型的 MIDI 数据或信息来完成通讯。

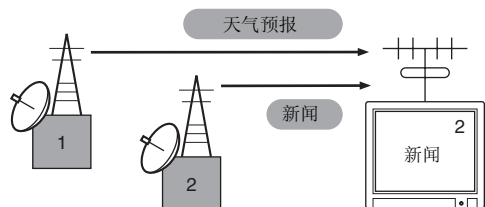
本合成器可通过传送与音符相关的数据以及各种控制器数据，达到控制其它 MIDI 设备的目的。外来的 MIDI 信息也可以对其进行控制，因为这些信息可自动决定音源模式，选择 MIDI 通道、音色和效果，改变参数值，当然也可以演奏为各声部指定的音色。

MIDI 通道

MIDI 演奏数据被分配给 16 个 MIDI 通道之一。使用这些通道 1 - 16，用一根 MIDI 连接线就可以同时发送 16 个不同乐器声部的演奏数据。

可以将 MIDI 通道看作为电视频道。各电视台通过特定的频道发送广播节目。

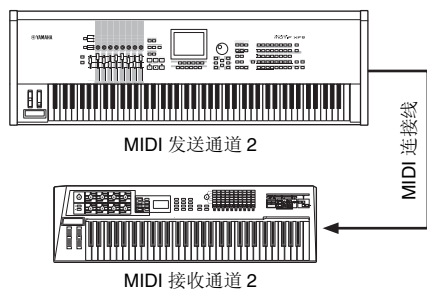
您家里的电视机可以同时接收几个电视台的不同电视节目，您可以选择适当的频道观看所需节目。



MIDI 采用相同的基本原理。

发送乐器用一根 MIDI 连接线通过特定的 MIDI 通道（MIDI 发送通道）将 MIDI 数据发送给接收乐器。如果接收乐器的 MIDI 通道（MIDI 接收通道）与发送通道匹配，接收乐器将根据发送乐器发送的数据发声。

有关 MIDI 传送通道和 MIDI 接收通道的设定方法的信息，请参见第 228 页。



本合成器传送 / 识别的 MIDI 讯息

关于 MOTIF XF 可传输 / 接收的 MIDI 信息，请参阅另外的数据列表中的 MIDI 数据格式和 MIDI 执行表。MOTIF XF 音源模块（在数据列表中显示为“synth. part”）和音序器模块（在数据列表中显示为“seq. part”）处理不同 MIDI 讯息。可将音序器模块可接收的 MIDI 讯息录制到乐曲 / 模板的音轨中。另一方面，音源可接收的 MIDI 讯息可影响 MOTIF XF 的声音。

MOTIF XF 处理的 MIDI 事件

本章节将介绍 MIDI 事件，即键盘演奏录制到乐曲 / 模板所产生 MIDI 讯息的数据格式。以下所述的这些事件可在乐曲编辑 / 模板编辑模式的画面中进行编辑或插入。

音符



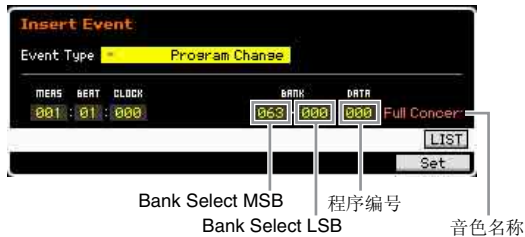
这些是定义音符的事件，其占到了所有演奏组数据的大部分。音符名称 (C - 2 - G8) 定义音高。门限时间指定音符长度（以节拍和时钟为单位）。力度 (1 - 127) 指的是弹奏音符键的“强度”。右侧的条形图以图形方式表示数值。

滑音



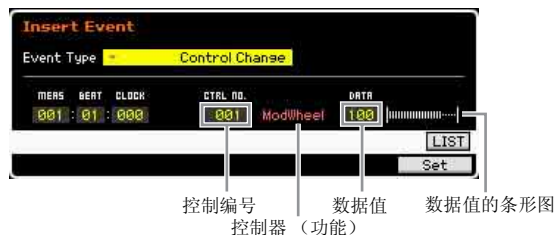
滑音事件由滑音轮操作产生，其可定义音高的连续变化。数值 (-8192 +0000 +8191) 是滑音轮位置的数值化表示。右侧的条形图以图形方式表示数值。

程序变更 (PC)



程序变更事件用于选择音色。Bank Select MSB 和 LSB 参数实际上包含在下文中的控制变更类别中，但是由于在 MOTIF XF 中这 3 种事件用于选择音色，因此它们的编组情况如此处所示。Bank Select MSB 和 LSB 用于选择音色库。程序编号从 MSB 和 LSB 指定的音色类别和库中选择音色。关于音色列表，请参阅单独提供的“数据列表”。当您指定为一个 0 - 127 范围内的编号时，请指定一个比音色列表中列出的程序编号小 1 的编号。例如：若要指定程序编号 128，则应实际输入程序变更 127。

控制变更 (CC)



控制变更事件用于控制音色和效果参数。控制变更事件在操作调制轮或踏板控制器等控制器时产生。控制编号 (000 - 127) 指定控制器 (功能)，如音量或声像。数值 (000 - 127) 指定分配到所选控制编号的控制器“位置”。右侧的条形图以图形方式表示数据值。

以下列出的是一些更重要的控制编号和控制器。

注意 当“---”显示在控制器 (功能) 一栏中，控制编号可由音序器模块处理，但是无法被音源模块处理。

Modulation Wheel (控制编号 001)

操作调制轮时产生的 MIDI 数据。当数值为“0”时不应用任何调制，“127”产生最大调制。

Portamento Time (控制编号 005)

此 MIDI 讯息控制滑音效果。当数值为“0”时不产生滑音，当数值为“127”时则产生最大滑音时间。仅当滑音 (控制编号 065) 为 ON 时，才可产生滑音。

Data Entry MSB (控制编号 006)

Data Entry LSB (控制编号 038)

这些参数可指定 RPN MSB、RPN LSB (第 32 页)、NRPN MSB 和 NRPN LSB 事件的数值。该值由两个控制变更数据编号表示 - MSB 和 LSB。

Volume (控制编号 007)

设定各独立声部的音量。当数值为“0”时不产生声音，当数值为“127”时则产生最大音量。

Pan (控制编号 010)

设定各独立声部的声像位置。当数值为“0”时声音的声像位置移到最左侧，当数值为“127”时声音的声像移到最右侧。显示的数值为 -64 - +63。

Expression (控制编号 011)

设定各独立声部的表情。当数值为“0”时不产生声音，当数值为“127”时则产生最大音量。此参数可在播放过程产生音量变化。

Sustain (Hold 1) (控制编号 064)

此 MIDI 讯息表示延音踏板开 / 关操作。踩下踏板时的音符演奏将被延长。当数值为“0”-“63”时延音为 OFF，当数据为“64”-“127”时延音为 ON。

Portamento (控制编号 065)

此 MIDI 讯息可打开或关闭滑音。当数值为“0”-“63”滑音为 OFF，当数据为“64”-“127”时滑音为 ON。滑音效果的长度 (程度) 由 Portamento Time (控制编号 005) 控制。

Sostenuto Pedal (控制编号 066)

此 MIDI 讯息表示延音踏板开 / 关操作。当数值为“0”-“63”延音为 OFF，当数据为“64”-“127”时延音为 ON。

Harmonic Content (控制变更 071)

调节分配到音色的滤波器共鸣。可在 0 - 127 的数据偏移值范围内调节共鸣，添加到音色数据中的显示范围为 -64 - +63。

Release Time (控制变更 072)

调节音色 AEG 的释音时间。可在 0 - 127 的数据偏移值范围内调节释音时间，添加到音色数据中的显示范围为 -64 - +63。

Attack Time (控制变更 073)

调节音色 AEG 的起音时间。可在 0 - 127 的数据偏移值范围内调节起音时间，添加到音色数据中的显示范围为 -64 - +63。

Brightness (控制变更 074)

调节分配到音色的滤波器截止频率。可在 0 - 127 的数据偏移值范围内调节截止频率，添加到音色数据中的显示范围为 -64 - +63。

Decay Time (控制变更 075)

调节音色 AEG 的衰减时间。可在 0 - 127 的数据偏移值范围内调节衰减时间，添加到音色数据中的显示范围为 -64 - +63。

Effect Send Level 1 (混响效果) (控制编号 091)

指定混响效果的发送电平。

Effect Send Level 3 (叠奏效果) (控制编号 093)

指定延时 / 叠奏效果发送电平。

Effect Send Level 4 (变化效果) (控制编号 094)

指定变化效果发送电平。

注 虽然 MIDI 事件可录制到乐曲 / 模板音轨，但是 MIDI 事件无法由音源模块处理。

Data Increment (控制编号 096)**Data Decrement (控制编号 097)**

这些 MIDI 讯息通过使用 RPN (第 33 页) 调节滑音灵敏度、微调或粗调设定来增大或减小。

NRPN MSB (未注册的参数编号 MSB) (控制编号 099)**NRPN LSB (未注册的参数编号 LSB) (控制编号 098)**

主要用作颤音、滤波器、EG 和其它设定的偏移值。Data Entry 参数用于在使用 NRPN MSB 和 LSB 指定参数后设定参数值。一旦指定了 NRPN 后，相同通道上接收到的以下数据输入信息被作为 NRPN 的数值处理。在使用这些信息执行控制操作后，通过发送 RPN Null 信息 (7FH, 7FH) 来防止操作错误。有关参数信息，请参见“NRPN” (第 33 页)。

注 虽然 MIDI 事件可录制到乐曲 / 模板音轨，但是 MIDI 事件无法由音源模块处理。

RPN MSB (已注册的参数编号 MSB) (控制编号 101)**RPN LSB (已注册的参数编号 LSB) (控制编号 100)**

主要用作滑音灵敏度、调音和其它声部设定的偏移值。Data Entry 参数 (第 31 页) 用于在使用 RPN MSB 和 RPN LSB 指定参数后设定参数值。一旦指定了 RPN 后，相同通道上接收到的以下数据输入信息被作为 RPN 的数值处理。在使用这些信息执行控制操作后，通过发送 Null 信息 (7FH, 7FH) 来防止操作错误。有关参数信息，请参见“RPN”。

All Sound Off (控制编号 120)

关闭所有声部当前发声的音符。

Reset All Controllers (控制编号 121)

将所有控制器还原为初始值。下列参数受到影响：Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (*The RPN 和 NRPN 指定为不带编号，不改变内部数据)。下列数据不受影响：Program Change, Bank Select MSB 和 LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3 和 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning。

Omni Mode Off (控制编号 124)

执行与接收到 All Notes Off 信息时一样的操作。接收通道设定为 1。

Omni Mode On (控制编号 125)

执行与接收到 All Notes Off 信息时一样的操作。仅接收通道设定为 Omni On。

Mono (控制编号 126)

执行与收到 All Sound Off 信息时相同的操作。如果第三个字节参数 (决定单通道编号的参数) 设定为 0 - 16, 则与那些通道对应的声部设定为单通道。

Poly (控制编号 127)

执行与接收到 All Sound Off 信息时相同的操作，与那些通道对应的声部设定为多通道。

Channel Aftertouch (CAT)

数据值 数据值的条形图

当弹奏音符键后对琴键施加压力时，产生此事件。

数据 (000 - 127) 表示施加到琴键上的压力量。右侧的条形图以图形方式表示数值。

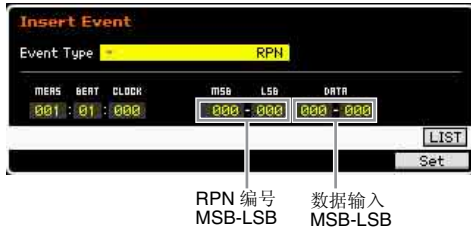
Polyphonic Aftertouch (PAT)

音符名称 数据值 数据值的条形图

当弹奏音符键后对琴键施加压力时，产生此事件。但是，与通道触后事件不同，每个琴键带有单独数据。音符名称 (C -2 - G8) 指定琴键。数据 (000 - 127) 表示施加到琴键上的压力量。右侧的条形图以图形方式表示数值。

注 虽然 Polyphonic Aftertouch 可录制到乐曲 / 模板音轨，但是此事件无法由音源模块处理。

已注册的参数编号 (RPN)

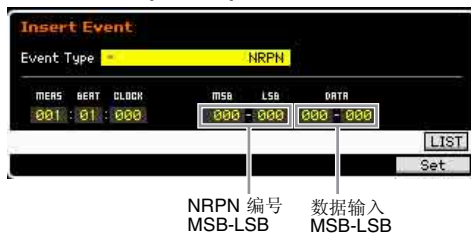


改变各音源声部的参数值。通常发送三种控制变更数据类型：RPN MSB (101)，RPN LSB (100)，以及 Data Entry MSB (6)。在 MOTIF XF 中，Data Entry LSB (38) 可添加到此，且控制变更事件的结果组作为一个整体进行处理。一旦指定了 RPN 后，相同通道上接收到的以下数据输入信息被作为 RPN 的数值处理。在使用这些信息执行控制操作后，通过传送 Null 信息 (7FH, 7FH) 来防止操作错误。MOTIF XF 音源模块可控制以下 4 种参数。

RPN 参数列表

RPN 编号		参数名称	数据输入 (范围)		初始值	Function
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 - 024	—	024	指定响应滑音数据所产生的滑音量，以半音为设定单位。
000	001	Fine Tune	-64 - +63	—	+00	调节调音，以分为设定单位。
000	002	Coarse Tune	-24 - +24	—	+00	调节调音，以半音为设定单位。
127	127	Null	—	—	—	使 RPN 和 NRPN 设定无效，以便接收到后续数据输入信息时音源设定不发生改变。

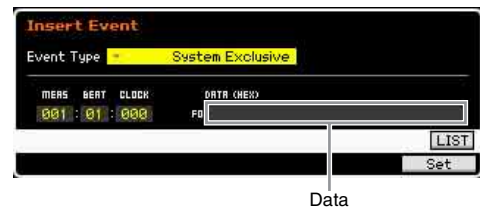
未注册的参数编号 (NRPN)



改变各音源声部的参数值。在不同厂商之间不兼容。可控制各音源的各种参数以产生音调变化。通常发送三种类型的控制变更数据：NRPN MSB (99)，NRPN LSB (98)，以及数据输入 MSB (6)。在 MOTIF XF 中，此组控制变更事件作为一个整体进行处理。一旦指定了 NRPN 后，相同通道上接收到的以下数据输入信息被作为 NRPN 的数值处理。在使用这些信息执行控制操作后，通过传送 RPN Null 信息 (7FH, 7FH) 来防止操作错误。对于滤波器截止频率、共鸣和其它独立控制变更参数，通常使用独立控制变更参数，而不使用 NRPN。

注 虽然 MIDI 事件可录制到乐曲 / 模板音轨，但是 MIDI 事件无法由音源模块处理。

System Exclusive



通过 MIDI 改变音色和效果设定、远程切换控制、音源模式切换以及其它内置音源设定。第二位字节是厂商 ID 号，各厂商之间的数据互不兼容。此类事件用于控制 MOTIF XF 的指定功能。如果数据大小大于 17 字节，可使用光标滚动数据。

内置存储器

在使用 MOTIF XF 时，您将可创建许多不同类型的数据，包括音色、演奏组、乐曲以及模板。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。

内部存储器

以下为与内存相关基本术语的解释。有关使用以下存储器类型处理数据的详细说明，请参见下一页上的示意图。

闪存 ROM

ROM（只读存储器）是一种主要设计用于读取数据的存储器，而此类数据不能写入。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。

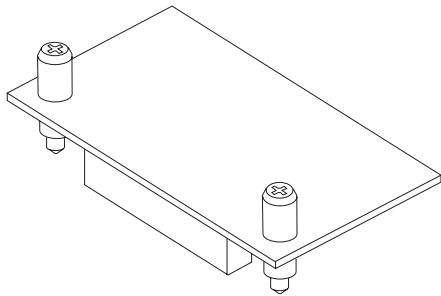
DRAM / SDRAM

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。MOTIF XF 配备有 2 种类型的 RAM：DRAM（动态 RAM）和 SDRAM（同步动态 RAM）。在 DRAM 和 SDRAM 上保存的已创建数据在电源关闭时会丢失。因此，在关闭电源之前务必将贮存在 DRAM 中的数据存储到 USB 存储设备中或网络中的联机电脑。

关于 SDRAM 上的样本（通过采样功能获取），您应该以波形形式将其复制到选购的闪存扩展模块（FL512M/FL1024M），从而便于快速调出。

闪存扩展模块（选购的 FL512M/FL1024M）

通过将选购的闪存扩展模块 FL512M/FL1024M 安装到 MOTIF XF，可以将通过采样功能获得的样本存储为波形。即使电源关闭，闪存扩展模块上的样本也将保留下来，并可作为波形立即调出。当使用包含波形的用户音色而这些波形上分配了通过采样功能创建的样本时，此方法非常方便。



注 选购的 FL512M/FL1024M 只可处理波形数据。

编辑缓存与用户存储器

编辑缓冲是以下类型编辑数据的存储位置：音色、演奏组、主控、乐曲混音以及模板混音。该位置的编辑数据将会保存到用户存储器上。

如果您选择了另外一个音色、演奏组、主控、乐曲或模板，编辑缓冲整体内容将会被新选择的音色 / 演奏组 / 主控 / 乐曲混合 / 模板混音数据所重写。请务必在选择其它音色等之前保存重要数据。

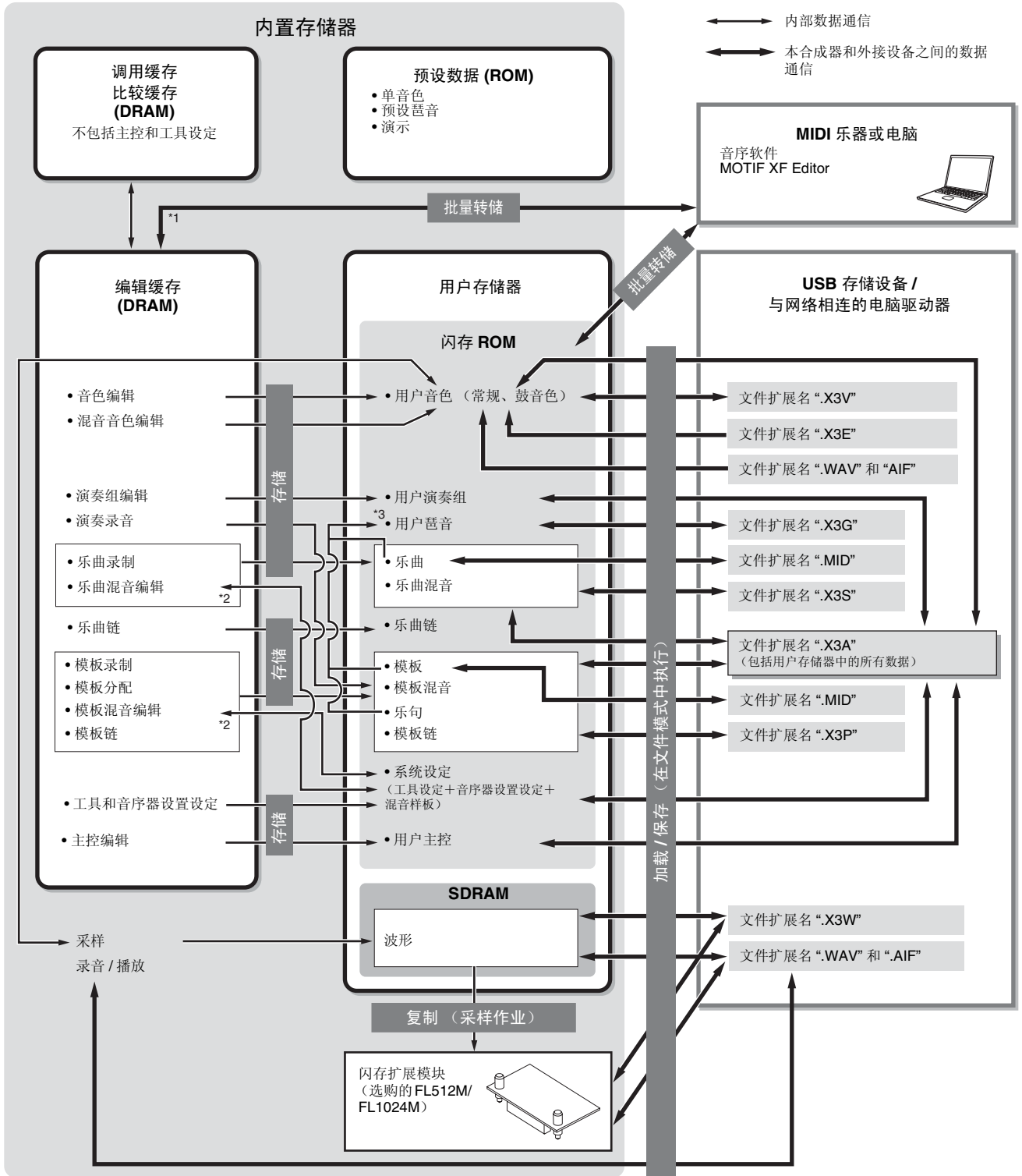
编辑缓存与调用缓存

如果在没有保存编辑项目情况下选择其它音色 / 演奏组 / 乐曲 / 模板，还是可以调出原始编辑，因为编辑缓冲的内容已经保存在备份存储器中。

注 请注意，在主控编辑模式中无法调出缓存。

存储器结构

此图详细介绍了 MOTIF XF 功能与内部存储器以及 USB 存储设备、电脑等外接设备之间的关系。



*1 仅当前编辑数据可以作为批量数据传送。请注意，混音音色不能作为批量数据传送。

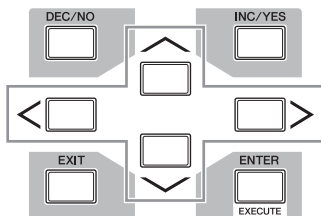
*2 混音设定在乐曲混音作业模式 / 模板混音作业模式中可作为样板进行存储 / 调用。

*3 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。

基本操作

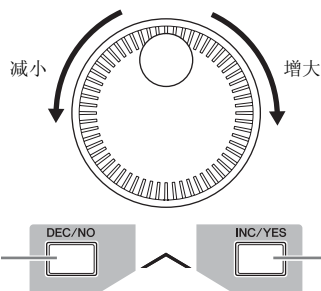
移动光标

使用这四个按钮浏览画面，在屏幕中的各种可选项目和参数间移动光标。选定以后，相关项目会加亮显示（光标形状变为黑色块字符变为反色）。您可以用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮改变光标处的项目（参数）的数值。



改变（编辑）参数值

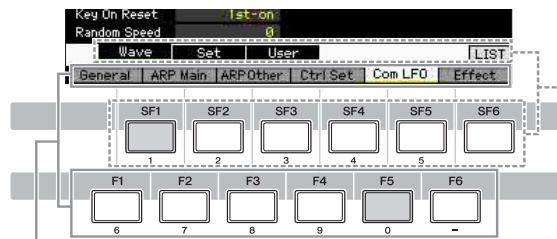
向右（顺时针）转动数据轮增大数值，向左转动（逆时针）则减小数值。对于大数量范围参数，可以用先按住 [INC/YES] 按钮然后同时按 [DEC/NO] 按钮的方法以 10 为单位增大数值。若要以 10 为单位减小，方法则相反；按住 [DEC/NO] 按钮的同时按 [INC/YES] 按钮。



功能和子功能

上述各模式包含各种画面、功能及参数。要浏览这些显示界面并选择一个需要的功能，可以使用 [F1] - [F6] 按钮和 [SF1] - [SF5] 按钮。选择模式时，相应的画面或菜单会直接出现在画面底部的按钮上方（如下图所示）。依照当前选择模式，使用 [F1] - [F6] 按钮最多可以调出 6 种功能。请注意可选功能会因所选模式而异。视当前所选模式而定，使用 [SF1] - [SF5] 按钮（[SF6] 按钮主要用于调出 INFO 和 LIST 画面）最多可以调出 5 种功能（子功能）。请注意可选功能会因所选模式而异。（有些画面中，这些按钮可能不带子功能。）

按 [F5] 按钮然后按 [SF1] 按钮可调出以下所示的示例画面。



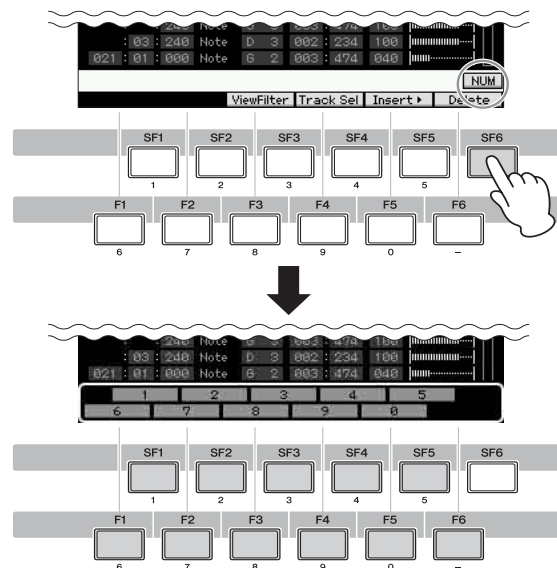
这些功能可以通过对应按钮 ([F1] - [F6]) 来选择。

这些功能可以通过对应按钮 ([SF1] - [SF6]) 来选择。

直接输入一个数值

对于拥有大范围数值的参数（如样本的开始和结束点），您也可以将 LCD 显示屏下方的按钮用作数字小键盘，直接键入数值。当光标位于此类参数位置时，[NUM] 图标将出现在 LCD 显示屏的右下角。当在此状态下按 [SF6] NUM 按钮时，如下所示，每个数位 (1 - 9, 0) 分配到 [SF1] - [SF5] 和 [F1] - [F5] 按钮，使用这些按钮可直接输入数值。视所选参数而定，可输入负数数值。当选择此参数并想输入负数数值时，请按 [F6] 按钮（分配了“-”的按钮）然后使用 [SF1] - [SF5] 和 [F1] - [F5] 按钮。

完成数字输入后，按 [ENTER] 按钮确定输入号码。

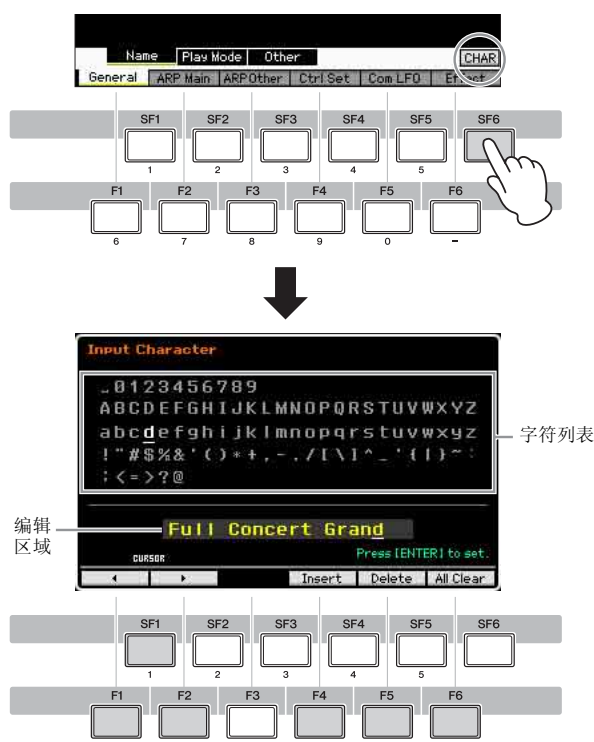


您可将这些按钮用作数字小键盘。

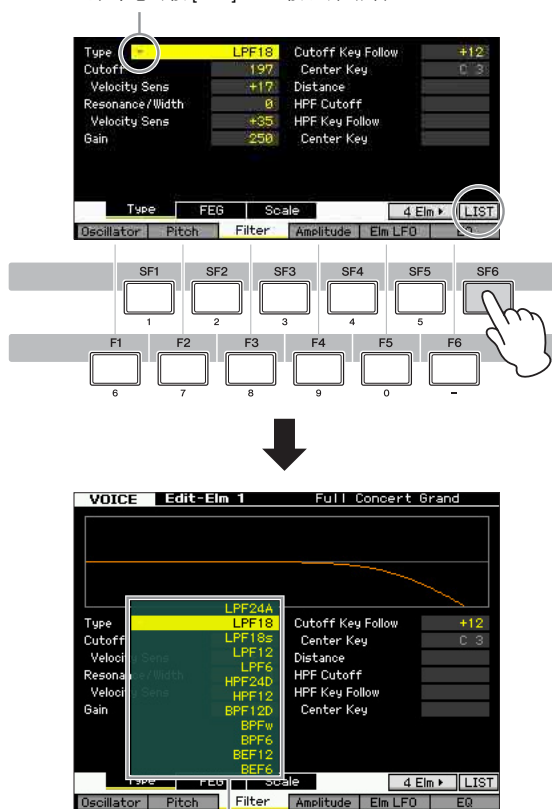
命名（输入字符）

可对创建的数据（如保存到 USB 存储设备的音色、演奏组、乐曲、模板和文件）任意命名。

当光标位于此类命名参数位置时，CHAR 图标将出现在显示屏的右下角。在此状态下按 [SF6] 按钮时，将如下所示出现输入字符窗口。在编辑区域中，可用 [F1] 和 [F2] 按钮移动光标决定要输入字符的位置。在字符列表中，您可使用光标按钮、[INC/YES] 按钮、[DEC/NO] 按钮和数据轮移动光标决定要输入的字符。选择字符后，按 [F4] 按钮在编辑区域中指定的位置实际输入所选字符。若要删除光标位置处的字符，请按 [F5] Delete 按钮。若要删除所有字符，请按 [F6] All Clear 按钮。完成字符输入后，按 [ENTER] 按钮实际输入当前编辑的名称。



这表示您可按 [SF6] LIST 按钮调出列表。

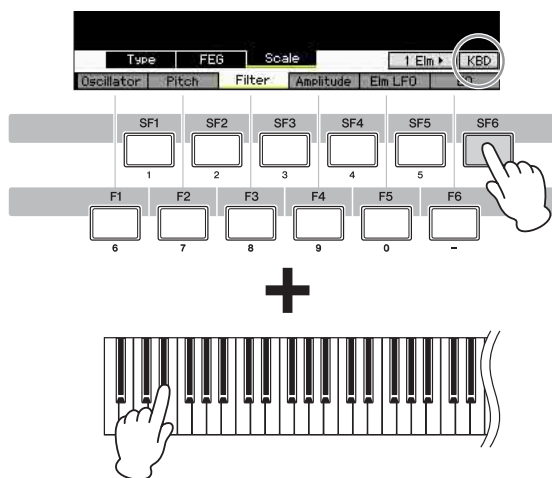


出现列表。您从此列表中选择一项。

音符（键）和力度设定

有几个参数可以通过指定某些音符值来设定某个功能的琴键范围或力度范围（如设定键盘分区）。可以使用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮或数据轮设定这些参数，或按键盘上的对应琴键直接输入数值。

当光标位于此类参数位置时，KBD 图标将出现在显示屏的右下角。您还可以通过按住 [SF6] 按钮并按下所需琴键来直接从键盘上设定音符或力度。



调用列表

视参数而定，您可按[SF6] LIST按钮调出方便的弹出式列表，在此列表中您可选择所需的参数设定或项目。当光标位于此类参数位置（用倒三角箭头表示）时，LIST 图标出现在画面的右下角。此时，请按 [SF6] 按钮调出列表。若要选择所需项目或设定，请使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮。选择后，请按 [ENTER] 按钮确定选择并关闭列表。

连接

注 若要进行下文中所述的外部连接，您需要扬声器或耳机来聆听声音。有关详细说明，请参见使用说明书。

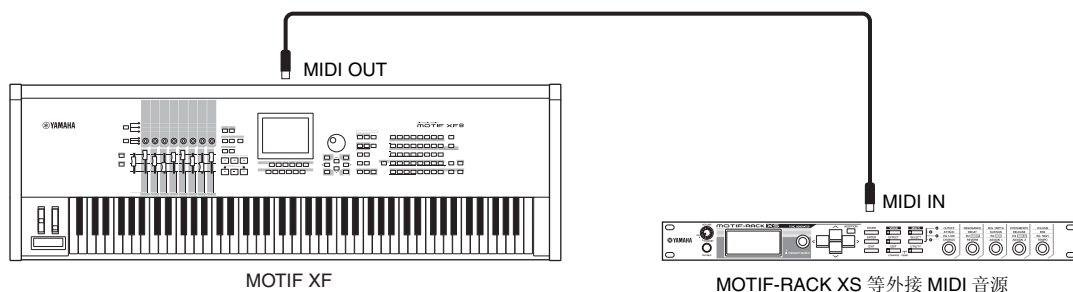
连接外部 MIDI 乐器

使用标准 MIDI 连接线（另售），您可连接外接 MIDI 乐器并在 MOTIF XF 上进行控制。同样地，您可使用外接 MIDI 乐器（如键盘或音序器）控制 MOTIF XF 的声音。以下所示为几个不同 MIDI 连接示例，请使用与您想要的设定最类似的一个。

注 以下接口中的任意一个都可用于 MIDI 数据传送 / 接收：MIDI 接口、IEEE1394 接口（仅当安装了选购的 FW16E 时可用）或 USB 接口。但是它们不能同时使用。在工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中选择用于 MIDI 数据传送的接口。

在 MOTIF XF 上控制外接音源或合成器

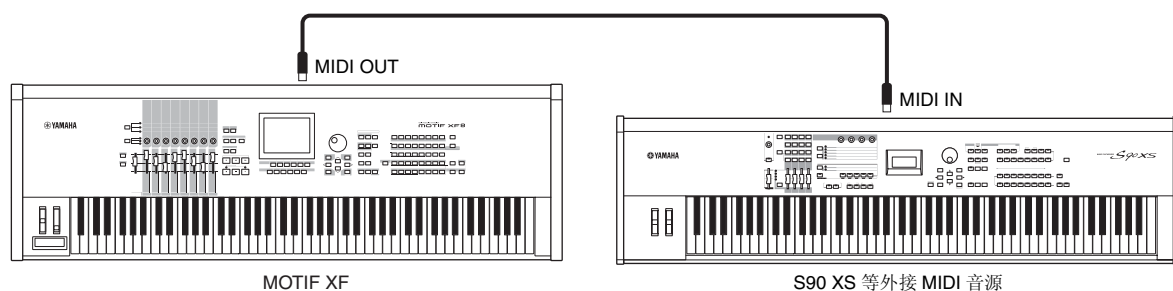
此种连接可通过弹奏 MOTIF XF 或播放 MOTIF XF 的乐曲 / 模板来使外接 MIDI 音源（合成器、音源模块等）发声。当您想要使其它乐器与 MOTIF XF 一起发声时，此使用此连接。



请务必使 MOTIF XF 的 MIDI 传送通道与外接 MIDI 音源的 MIDI 接收通道相匹配。音色模式和演奏组模式中的 MIDI 传送通道可在工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中设定。每个音轨的传送通道可在乐曲播放模式的乐曲音轨画面（第 142 页）中设定。每个音轨的传送通道可在模板播放模式的模板音轨画面（第 169 页）中设定。

从外接 MIDI 键盘进行控制

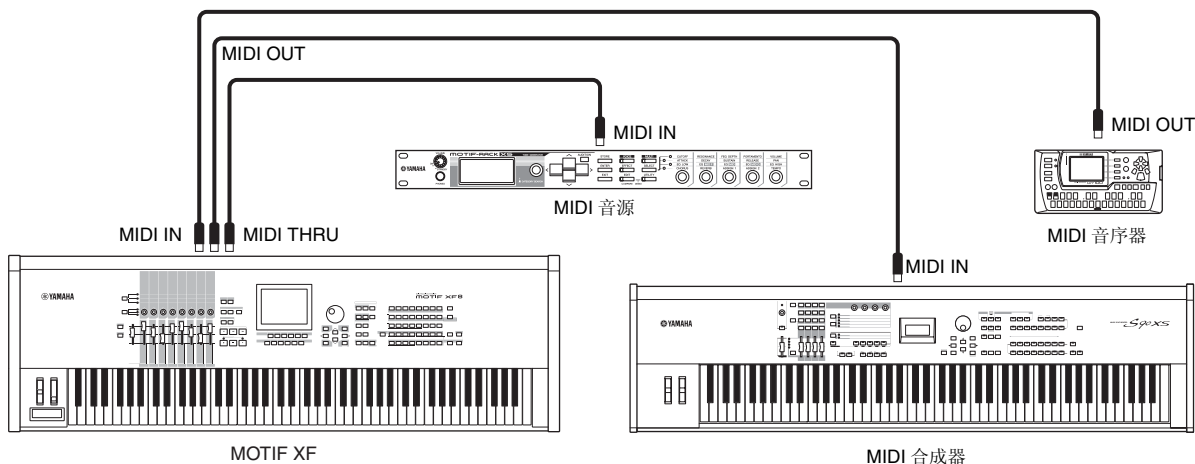
使用外接键盘或合成器（如 S90 XS）远程选择并播放 MOTIF XF 的音色。



请务必使外接 MIDI 乐器的 MIDI 传送通道与 MOTIF XF 的 MIDI 接收通道相匹配。有关设定外接 MIDI 乐器的 MIDI 传送通道的详细信息，请参阅相应 MIDI 乐器的使用说明书。音色模式和演奏组模式中的 MIDI 接收通道可在工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中设定。乐曲模式和模板模式中的 MIDI 接收通道可在混音声部编辑模式的音色画面（第 194 页）中设定。

通过 MIDI THRU 接口控制其他 MIDI 设备

外接 MIDI 音序器的播放数据用于使另一台 MIDI 乐器（与 MIDI THRU 接口相连）的声音与 MOTIF XF 的声音一起播放。MIDI THRU 接口只是将任何接收到的 MIDI 数据（通过 MIDI IN 接口）重新定向发送到相连的乐器。



在这种情况下，请务必将 MOTIF XF 设定为乐曲模式或模板模式。如果将本乐器设定为未识别多通道 MIDI 讯息的音色模式或演奏组模式，则外接音序数据（含有多通道数据）将无法在 MOTIF XF 上正确播放。此外，您可能需要设定某些 MIDI 同步设定（见下文）。同样地，务必将 MIDI 音源（与 MIDI THRU 接口相连）设定到多音色模式。此外，您需要从工具模式中的 MIDI 画面（第 228 页）设定使 MOTIF XF 响应外部时钟。

连接到 MTR（多音轨录音机）

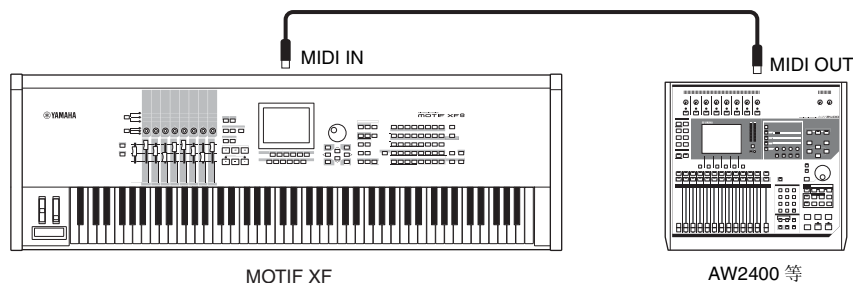
因为本合成器可以接收 MTC（MIDI 时间代码）并可以发送 MMC（MIDI 设备控制），您可用与 MTC 或 MMC 兼容的多音轨录音设备同步的方式制作音乐。在工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中，通过将 MIDI Sync 设定为 MTC，您就可以使用两种类型的 MTR 控制（如下图所示）。

注意 MTC 和 MMC 只在乐曲模式下可以使用。

将 MOTIF XF 与外接 MTR 的 MTC 信号相同步

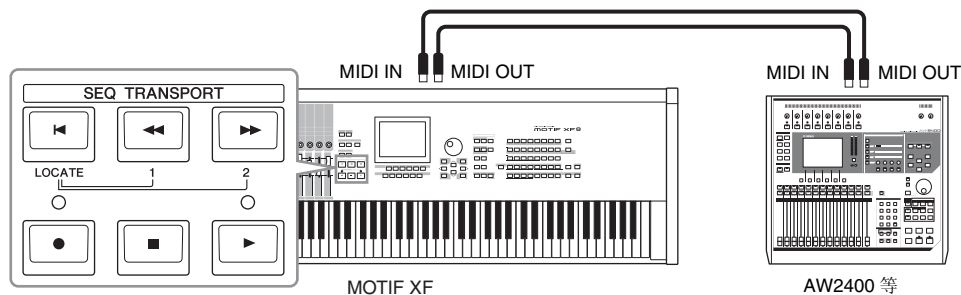
通过启动 MTR 播放接收 MTR 发送的 MTC 信号后，MOTIF XF 的乐曲将在接收到的工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中设定的 MTC 启动偏移时间中设定的时刻开始播放。

注意 MTC（MIDI 时间代码）允许通过标准 MIDI 连接线使得多个音频设备同时进行同步。它包含对应小时、分钟、秒以及帧的数据。MOTIF XF 不传送 MTC。必须将 Yamaha AW2400 等可发送 MTC 的乐器作为 MTC 主机。



使用 MOTIF XF 发送的 MMC 控制 MTR

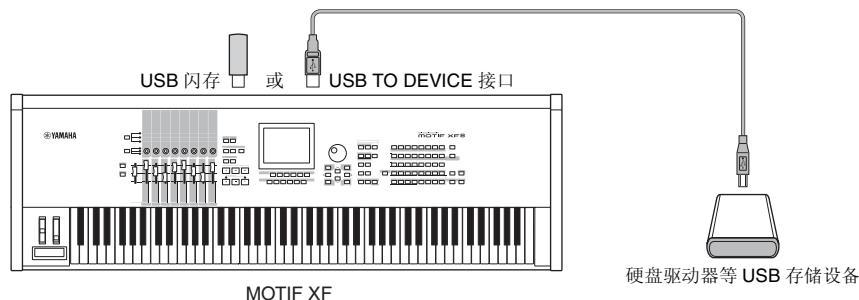
您可以从本合成器前面板上的 SEQ TRANSPORT 按钮通过 MIDI 输出 MMC 讯息控制 MMC 兼容 MTR 的开始 / 停止、快进 / 倒退等动作。



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。

使用 USB 存储设备

您可将闪存或硬盘等 USB 存储设备连接到后面板上的 USB TO DEVICE 接口，并对这些存储设备执行保存 / 加载文件（包括 MOTIF XF 上创建的数据）操作。使用 USB 存储设备时，请遵照以下重要注意事项。



USB 兼容设备

只可连接一台 USB 设备（硬盘驱动器、CD-ROM 驱动器、闪存或兼容 USB 的 ASCII 键盘）。不可使用电脑鼠标等其它设备。总线供电（由主机设备供电）和自供电（依靠电池或外接电源适配器供电）类型设备都可以使用。MOTIF XF 不一定支持所有市面上销售的 USB 存储设备。Yamaha 并不保证能够兼容您所购买的 USB 存储设备。在购买 USB 存储设备之前，请咨询 Yamaha 代理商或授权经销商（参见本说明书末尾的列表），也可访问下列网站：

<http://www.yamahasynth.com/support/faq/>

注 虽然可用 CD-R/RW 驱动器将数据加载至本乐器，但是无法用其保存数据。但是，您可以将数据传输到电脑并用 CD-RW 驱动器将数据保存到 CD 光盘上。

格式化 USB 存储媒体

当将未经格式化的 USB 存储设备连接至 USB TO DEVICE 接口，或当将未经格式化的媒体插入到与 USB TO DEVICE 接口相连的 USB 设备时，则在文件模式的 [F3] Format 窗口上的设备列表中将显示“unformatted device (usb***”)。如果出现这种情况，请在格式化画面中执行格式化操作（第 240 页）。

注 上述示例中标有 3 个星号表示需要格式化的相连设备的序列号。当单个设备中包含数个分区时，分区号显示于序列号的右边。

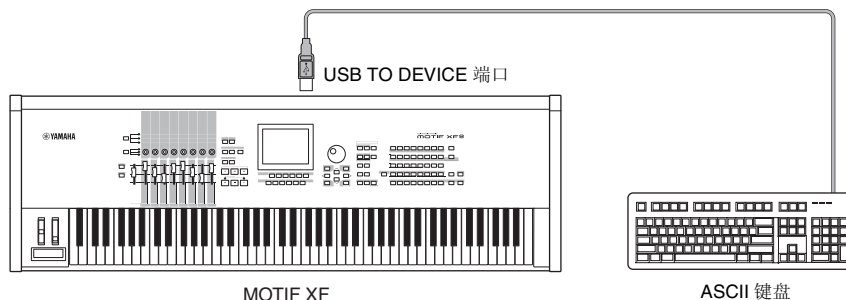
使用 USB TO DEVICE 接口时的注意事项

注意

- 所连接的 USB 存储设备为自供电类型时，切勿打开 / 关闭 USB 设备的电源，也不要插入 / 拔出 USB 连接线。否则可能会造成合成器“死机”或故障。
- 当本乐器在存取数据（如在文件模式下执行保存、加载和删除操作过程中）时，切勿拔下 USB 连接线，切勿从设备上移除媒体，切勿关闭任意设备的电源。否则可能会损坏任意一个设备的数据或造成两个设备上的数据都损坏。

连接 USB ASCII 键盘

可通过 USB TO DEVICE 端口将 ASCII 键盘连接到本乐器。连接了键盘后，您就可以方便地输入音色名称、乐曲名称、文件名和其它字母数字文本，从而输入通常需要数字键盘功能才能输入的参数值，以及用功能键和快捷键来操作乐器。



面板按钮和 ASCII 键盘上与之相当的按键

MOTIF XF	ASCII 键盘	MOTIF XF	ASCII 键盘
F1 – F6	F1 – F6	STOP	End
SF1 – SF6	F7 – F12	PLAY	Page Down
INC/YES	+	EDIT	Print Screen/Sys Rq
DEC/NO	-	JOB	Scroll Lock
EXIT	Escape	STORE	Pause/Break
ENTER	Enter	UP	UP
TOP	Insert	DOWN	DOWN
REWIND	Home	LEFT	LEFT
FORWARD	Page Up	RIGHT	RIGHT
RECORD	Delete	(无)	数字键盘 *
			ASCII 字符

* 支持数字键盘输入的模式：

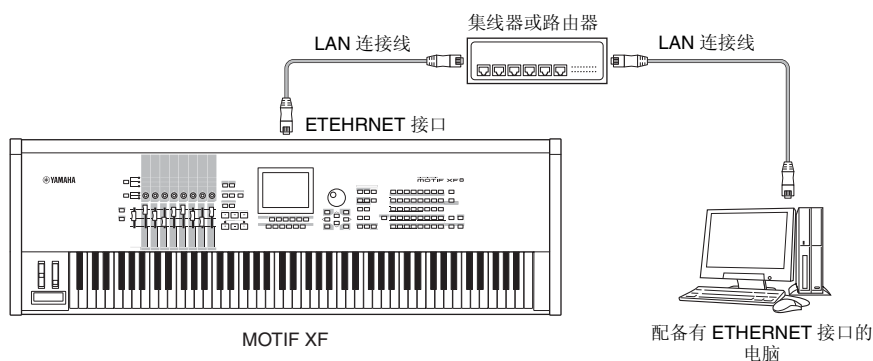
- 乐曲 / 模板播放
- 文件
- 乐曲 / 模板编辑
- 工具
- 乐曲 / 模板作业
- 采样
- 混音播放
- 音序器设定

* 请注意，有些参数不支持数字键盘输入。

网络连接

LAN 连接

可通过 ETHERNET 连接线将 MOTIF XF 连接至 LAN 网络。当 MOTIF XF 与 LAN 网络相连时，在文件模式中可将 MOTIF XF 上创建的文件保存到连接至同一网络的电脑驱动器。用 LAN 连接线将 MOTIF XF 连接至路由器或集线器。用 LAN 连接线或无线连接将电脑连接至路由器或集线器。



注 请务必使用直连型 LAN 连接线。

注 请使用 STP（屏蔽双绞）连接线以防止电磁干扰。

注 如果您的电脑未配备 ETHERNET 接口，请将市面上购买的 LAN 转接器安装到电脑的 PCI 插槽或 PC 卡插槽。

注 如果您用宽带路由器将电脑连接至互联网，请用路由器上未使用的 ETHERNET 接口连接 MOTIF XF。但是请注意，这样连接无法让 MOTIF XF 连接至互联网，只能连接至网络上的其它电脑和驱动器。

网络设定

LAN 连接完成后，您应设定网络相关参数以激活连接。一旦 MOTIF XF 与网络相连，可在 MOTIF XF 以及与同一网络相连的电脑之间保存或加载文件。调出工具模式中的网络画面（第 221 页）。

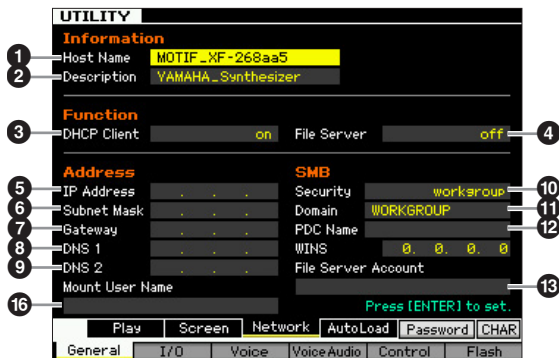
从 MOTIF XF 访问电脑的文件共享

请遵照下列指示，以便通过 LAN 网络从 MOTIF XF 访问电脑。

1 调出工具模式的网络画面（第 221 页）。

按 [UTILITY] 按钮进入工具模式，接着按 [F1] 按钮，然后按 [SF3] 按钮调出网络画面。

2 设定网络相关参数。



此处介绍了所需的最低设定（参数 3、10 和 16）。有关其它参数的详细信息，请参见第 221 页。

3 DHCP Client

如果您使用的是配备带有 DHCP 服务器功能（如宽带路由器）设备的网络，请将此参数设定为“on”。当此参数设定为 on，则不必设定参数 5 - 9。如果您的网络不使用带有 DHCP 服务器功能的设备，请将此参数设定为“off”。

10 Security

如果您的网络管理员未进行其它指定，将此参数设定为“workgroup”。

16 Mount User Name

输入访问网络上的电脑所需的用户名。可将其作为参数设定存储到 MOTIF XF 上。

此处不必设定参数 1 和 2。

如果您的网络不使用带有 DHCP 服务器功能的设备，则必须设定参数 5 - 9。详细说明，请参见第 221 页。有关设定这些参数的说明，请咨询网络管理员或供应商。有关其它参数的信息，请参见工具模式中的网络画面（第 221 页）的说明。

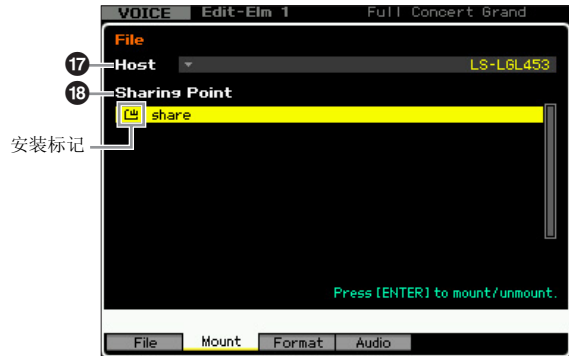
3 按 [ENTER] 按钮将设定实际应用到 MOTIF XF。

4 在电脑上设定共享目录。

在电脑上将想要通过网络从 MOTIF XF 访问的文件夹设定为共享文件夹。详细说明请参见电脑的使用说明书。

5 确认 MOTIF XF 和电脑是否与网络正确连接。

按 [FILE] 按钮进入文件模式，接着按 [F2] 按钮调出安装画面（第 239 页）。如果 MOTIF XF 和电脑正确连接，则电脑名将显示在 HOST 一栏中。如果未显示电脑名，请按 [SF5] Char 按钮，然后在 Host (17) 一栏中直接输入电脑名。如果 MOTIF XF 和电脑正确连接，则您输入的名称将被识别出。



注 在您电脑的操作系统中确认电脑名。详细说明请参见电脑的使用说明书。

注 当连接了 Windows XP 系统电脑，画面上却未显示电脑名时，请执行以下说明使得电脑名显示出来。

1. 选择 [控制面板] → [管理工具] → [服务]。
2. 双击列表中的 [Messenger]，然后将“启动类型”设定为“自动”。
3. 单击 [应用]，然后单击 [启动]。

6 在 MOTIF XF 的文件模式中，通过网络访问电脑使共享目录出现在显示屏上。

调用文件模式的安装画面。当将 HOST (17) 设定为包含所需共享目录的电脑名时，“Press [ENTER] to access”将出现在显示屏上。接着，按 [ENTER] 按钮，屏幕上将出现提示您输入密码的画面，如下所示。在此画面中，将电脑的用户帐户输入 User Name 框，将电脑的密码输入 Password 框，然后按 [ENTER] 按钮在 MOTIF XF 和电脑之间建立访问连接。所选电脑的共享目录在 Sharing Point 框 (18) 中列出。



注 如果您在步骤 2 中已经设定并将用户名存储在 16，则调出以上画面时，将自动显示用户名。

注 一旦 MOTIF XF 和电脑之间建立连接后，只需在 Host 一栏中选择电脑即可使共享目录自动出现在画面中。但是，如果您关闭电源，则下次打开电源时仍需要进行建立连接的操作（输入用户帐户和密码）。

注 关于如何确认电脑的用户帐户和密码的详细说明，请参见电脑的使用说明书。

注 如果您的电脑未设定密码，则无需输入密码。即使不输入密码也可建立连接。

7 安装想要的目录。

在 Sharing Point 框 (18) 中，可通过将光标移至想要的目录处，然后按 [ENTER] 按钮来安装共享目录。安装标记将出现在已安装目录名左侧。

请遵照上述指示，以便通过 LAN 网络从 MOTIF XF 访问电脑。详细说明，请参见第 41 页。

用于从 MOTIF XF 访问电脑的共享文件

遵照以下说明即可通过 LAN 网络从电脑访问 MOTIF XF（实际上是与 MOTIF XF 相连的 USB 存储设备）调出工具模式中的网络画面（第 221 页）。

注 请注意，无法通过 LAN 网络从电脑访问 MOTIF XF 的内置闪存。只可通过 LAN 网络从电脑存取与 MOTIF XF 相连 USB 存储设备上保存的数据。如果您想要在 MOTIF XF 和电脑之间共享文件，请将内置闪存上存储的数据保存到外接 USB 存储设备。

1 调出网络画面（第 221 页），然后设定文件服务器帐户 (13)。

如果未设定帐户，则可使用“nobody”帐户访问 MOTIF XF。

2 设定密码。

按 [SF5] Password 按钮调出密码窗口。有关设定的说明，请参见第 222 页。

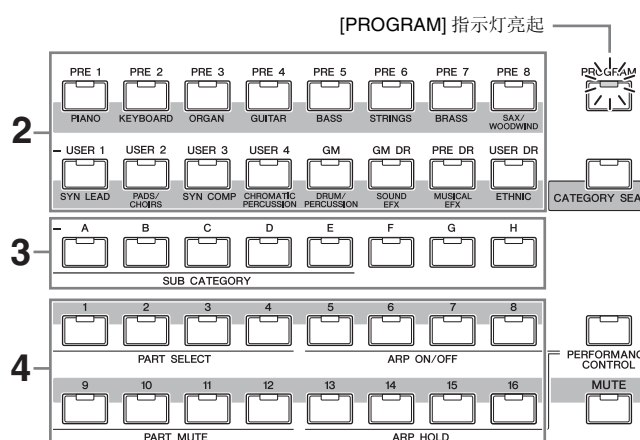
3 将 File Server 参数 (4) 设定为“on”。

在音色演奏模式中弹奏键盘

音色模式用于选择、演奏和编辑所需音色。音色演奏模式是进入音色模式的主要“门户”，在此模式中您可选择及演奏音色。此模式中也可编辑一些音色设定。若要调出音色演奏画面并进入音色模式，只需按 [VOICE] 按钮。

选择音色

本合成器在 16 个库的每个库中均带有 128 个音色，这些库分别为：预设 1 - 8，用户 1 - 4，GM，预设鼓音色库，用户鼓音色库和 GM 鼓音色库。每个库包含 8 个组 (A - H)，每个组含有 16 种音色。若要选择所需音色，请选择库、组，然后选择编号。



1 按 [VOICE] 按钮进入音色演奏模式。

[PROGRAM] 指示灯亮起，表示您可通过指定库 / 组 / 编号来选择所需音色。

2 选择音色库。

按下下列库按钮中的一个以选择一个库。选择库可调出音色选择窗口。

按钮	库
[PRE 1] - [PRE 8] 按钮	预设库 1 - 8
[USER 1] - [USER 4] 按钮	用户库 1 - 4
[GM] 按钮	GM 音色库
[GM DR] 按钮	GM 鼓音色库
[PRE DR] 按钮	预设鼓音色库
[USER DR] 按钮	用户鼓音色库

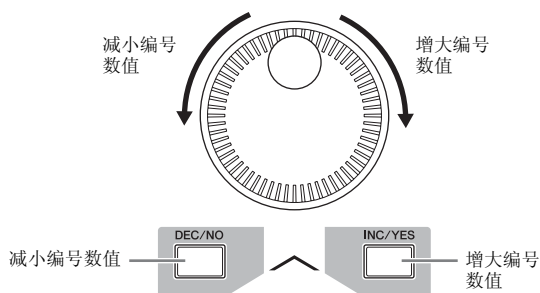
3 选择组。

按 [A] - [H] 中的一个按钮选择一个组。如果您在上一步骤中已经选择了鼓音色库，请按 [A] - [D] 中的一个按钮选择一个组。所选组中的 16 个音色名称列表将出现在显示屏上。请注意，GM 鼓音色库仅包含一个鼓音色，这就是说您无法选择一个组。

4 选择音色。

按 [1] - [16] 中的一个按钮选择一个音色。这样（步骤 2 - 4），您可调用您所需的音色。

注 当选择同一个库或组中的音色时，则不必再次选择库或组。您可使用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮或数据轮选择音色编号。此操作可调用上一个或上一个组和库中的音色。



使用分类查找功能选择音色

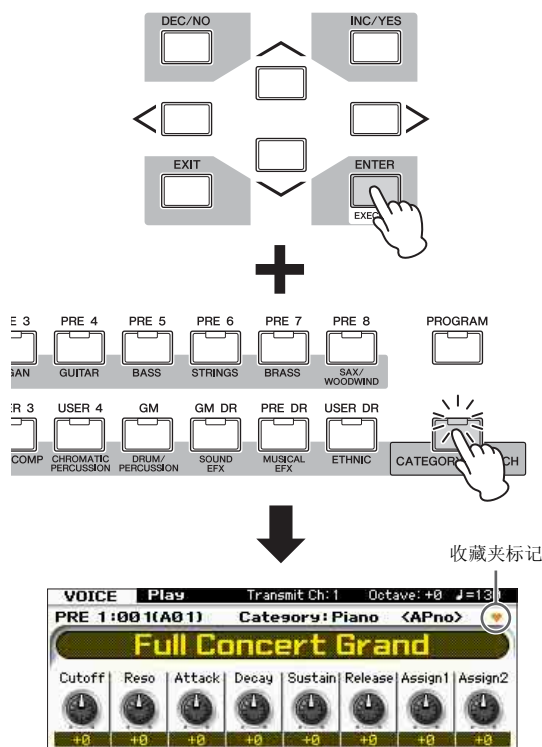
MOTIF XF 具有分类查找功能，可快速找到您想要的声音，无论其所在库的位置如何。有关使用分类功能的说明，请参见使用说明书。

将您最常用的音色编在一个组 — 收藏夹内

分类功能还带有方便的收藏夹，可将您最常用和最喜爱的音色放在一起以方便选择。这一 MOTIF XF 的便捷功能可帮您从大量音色中选择所需的音色。

将您喜爱的音色注册到收藏夹中

通过在音色演奏画面中按住 [ENTER] 按钮和 [CATEGORY SEARCH] 按钮，您可快速将所选音色注册到收藏夹中。



再执行一次相同的操作将取消注册。使用此操作可方便地注册在演奏乐器时找到的喜爱音色。

如果您在使用分类查找功能时找到了喜爱的音色，请使用以下操作。

1 按 [VOICE] 按钮进入音色演奏模式。

2 调出分类查找窗口。

按 [CATEGORY SEARCH] 按钮使其指示亮起，然后出现分类查找窗口。

3 选择您喜爱的音色。

按照使用说明书上的说明查找您喜爱的音色。

4 将音色注册到收藏夹中。

按 [F5] 按钮注册音色并打开收藏开关。勾选标记出现在音色名左侧的框中，表示音色已包含在收藏夹中。（再次按 [F5] 按钮取消勾选标记，清除收藏夹中所选的音色。）若要清除收藏夹中所有以前注册的音色（当您想要从头创建收藏夹时很有用），请按 [F6] 按钮。



选择收藏夹中的音色

1 调出收藏夹选择窗口。

在分类查找窗口中，按 [F4] 按钮调用收藏选择窗口。收藏选择窗口中显示注册到收藏夹中的所有音色。



2 选择音色。

用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮或数据轮在音色列表中将光标向上或向下移动以选择所需音色。

注 无法改变收藏夹中的音色顺序。如果您想要自定义音色顺序以便演奏时快速选择，请将音色存储到用户库中。

使用旋钮和控制器滑杆

MOTIF XF 的强大功能特点之一在于其丰富的实时控制器，尤其是旋钮和控制滑杆。可调节当前音色的各种参数，如效果深度、起音 / 释音特性、音调色彩和其它。这些实时控制器可在演奏时改变声音或快速编辑和自定义音色。每个旋钮上可分配 3 种功能，使用 [SELECTED PART CONTROL] 按钮可交替选择。每次按下按钮，指示灯将以降序交替亮起，TONE 1 → TONE 2 → ARP FX。有关详细说明，请参见使用说明书。

注 如果屏幕右上方出现 [E]（编辑）标记，则可将当前音色存储（第 54 页）为新用户音色。

注 按住 [SELECTED PART CONTROL] 按钮数秒钟将使得点亮的指示灯从当前的指示灯交替变换至 TONE 1。

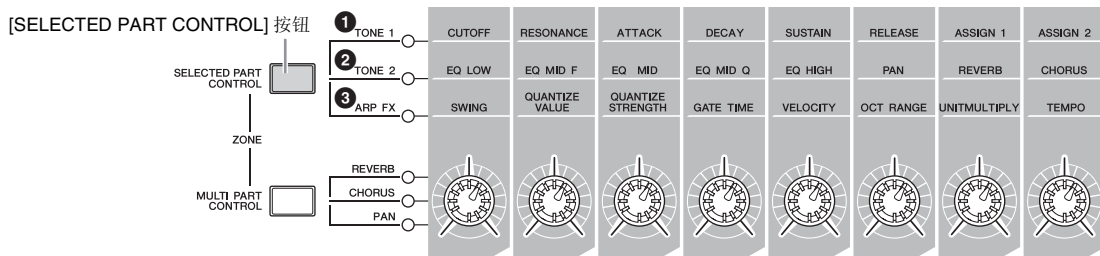
注 旋钮或滑杆图形上的红点表示旋钮或滑杆所设定的当前值。移动旋钮或滑杆直到达到此点才会对声音有影响。一旦移动旋钮或滑杆超过了此点，则红点将消失，移动旋钮或控制滑杆可影响声音。

注 您可在音色演奏画面中确认分配到 8 个旋钮的功能，使用 [F1] 按钮调出音色演奏画面。当显示音色画面以外的画面时，您可按 [SELECTED PART CONTROL] 按钮调出控制功能窗口，在此窗口中确认旋钮功能。

红点（当前值）



旋钮功能



① 当 TONE 1 指示灯点亮时:		移动旋钮 1 和 2 可改变 EG/EQ 画面上的滤波器参数。移动旋钮 3 - 6 可改变振幅 EG 参数。
旋钮 1	CUTOFF	升高或降低滤波器截止频率（第 51 页）以调整音调亮度。
旋钮 2	RESONANCE	升高或降低共鸣（第 51 页）可调节截止频率区域内的信号电平。通过增强此区的泛音，可以产生特殊的“峰式”音调，从而使声音更加响亮。
旋钮 3	ATTACK	增加或减少当前音色的 EG 起音时间（第 51 页）。数值越小，起音越快。
旋钮 4	DECAY	增大或减小当前音色的 EG 衰减时间（第 51 页）以决定音量从最大起音等级下降到延音等级的时间。数值越小，衰减越快。
旋钮 5	SUSTAIN	增大或减小 EG 延音等级（第 51 页），该等级可决定在初始起音和衰减后按住琴键仍持续的音量。逆时针转动旋钮可使衰减后声音截止地更明显。
旋钮 6	RELEASE	增大或减小声音的 EG 释音时间（第 51 页）以决定放开琴键后，音量从延音等级跌到 0 到速度。数值越小，释音越快。
旋钮 7	ASSIGN 1	这些旋钮上可分配各种功能。您可在音色演奏画面（第 48 页）中确认当前分配到这些旋钮的功能。在音色通用编辑模式中的控制器设定画面（第 61 页）中可将功能分配到这些旋钮。
旋钮 8	ASSIGN 2	
② 当 TONE 2 指示灯点亮时:		移动旋钮 1 - 5 可改变 EG/EQ 画面（第 51 页）上的均衡器参数。移动旋钮 6 - 8 可改变演奏模式画面（第 55 页）和音色通用编辑模式的效果连接画面（第 64 页）中的参数。
旋钮 1	EQ LOW	增大或减小 EQ 低增益（第 51 页）改变声音。
旋钮 2	EQ MID F (均衡器中等频率)	增大或减小均衡器中频（第 51 页），在其附近可用旋钮 3 (EQ MID) 调节频段。
旋钮 3	EQ MID (均衡器中等增益)	增大或减小 EQ 中等增益（第 51 页）改变当前音色。
旋钮 4	EQ MID Q (均衡器中频段宽度)	增大或减小 EQ Middle Q（第 51 页）改变频段的宽度，可用旋钮 3（均衡器中等增益）调节增益。顺时针转动旋钮 4 增大 Q 值以减小频段宽度。逆时针转动旋钮 4 减小 Q 值以增大频段宽度。
旋钮 5	EQ HIGH (均衡器高增益)	增大或减小 EQ 高增益（第 51 页）改变当前音色。
旋钮 6	PAN	调节当前音色的立体声声像位置（第 56 页）。
旋钮 7	REVERB	调节混响发送电平（第 65 页）。
旋钮 8	CHORUS	调节叠奏发送等级（第 65 页）。

③ 当 ARP FX 指示灯点亮时:		移动旋钮可在音色通用编辑模式中改变琶音相关参数。 当琶音功能打开时,可使用此操作。
旋钮 1	SWING	调节琶音播放的摇摆感觉 (第 60 页)。顺时针转动可增强摇摆感觉,而逆时针转动可减弱摇摆感觉。
旋钮 2	QUANTIZE VALUE	调节量化数值 (第 59 页) 或音符分辨率 (琶音的音符数据将对准此分辨率)。顺时针旋转可增大设定为量化数值的音符类型门限时间,而逆时针旋转可减小时间。
旋钮 3	QUANTIZE STRENGTH	设定将琶音的音符事件拉向最接近的量化节拍的量化强度 (第 60 页)。顺时针旋转可将音符事件拉向量化节拍。
旋钮 4	GATE TIME	调节琶音音符的门限时间速率 (第 60 页)。顺时针旋转可延长门限时间产生连奏播放,而逆时针旋转可缩短此时间。
旋钮 5	VELOCITY	调节琶音音符的力度比率 (第 60 页)。
旋钮 6	OCT RANGE (八度音程)	调节琶音播放的八度音程 (第 60 页)。
旋钮 7	UNITMULTIPLY	调节琶音播放的单位相乘 (第 59 页) 以根据速度延长 / 缩短琶音播放。
旋钮 8	TEMPO	调节琶音播放的速度。

注 控制旋钮增大当前音色的当前数值。相应地,如果参数已设定为最大或最小数值,即使您操作旋钮,其数值也不会改变。

控制滑杆功能

8 个控制滑杆可调节组成当前常规音色的 8 个元素 (第 9 页) 的音量。控制滑杆 1 - 8 对应元素 1 - 8。在使用控制滑杆前,建议您使用信息画面 (第 50 页) 查看当前常规音色所使用的元素。请注意,选择鼓音色时,单个滑杆可能会同时影响所有声音 / 琴键的音量。

[E] 标记

当在音色演奏或编辑模式中改变了参数值时, [E] (编辑) 标记将会出现在 LCD 显示屏的右上角。该指示给出了当前音色已被修改但尚未存储的快速确认信息。若要存储当前编辑过的状态,请遵照第 54 页上的指示操作。



键盘 MIDI 发送通道设定

您可设定键盘 / 控制器演奏发送 MIDI 数据所使用的 MIDI 发送通道 (发送至外接音序器、音源或其它设备)。

- 1 按 [TRACK] 按钮使其指示灯亮起。
- 2 按任意一个 [1] - [16] 数字按钮可决定 MIDI 发送通道。
- 3 设定完成后,按 [PROGRAM] 按钮返回原始状态。

注 此参数与工具模式的 MIDI 画面中的键盘发送通道 (第 228 页) 相同。此处的设定也将自动改变该参数的设定。

键盘八度设定

有时在演奏音色过程中,您可能希望调高或调低音调演奏。比如您可能希望将音调降低成为低音贝司的音符,或升高音调作为主音和独奏。Octave Up/Down (八度升 / 降) 控制功能让您需要的这些操作变得简单快捷。每次按下面板上的 OCTAVE [UP] 按钮,音色的总体音高高一个八度。同样地,每次按下面板上的 OCTAVE [DOWN] 按钮,音色的总体音高降低一个八度。其调节范围为 -3 到 +3, 0 为标准音高。当前八度设置显示在显示屏右上部。同时按 OCTAVE [UP] 按钮和 OCTAVE [DOWN] 按钮 (两个按钮的指示灯都熄灭) 可以快速恢复到标准音高 (0)。

OCTAVE [DOWN]/[UP] 按钮的指示灯状态可让您快速识别当前八度设定。当设定调高或调低一个八度时,对应指示灯将亮起。当设定调高或调低 2 个八度时,对应指示灯将缓慢闪烁。当设定调高或调低 3 个八度时,对应指示灯将快速闪烁。

注 此参数与工具模式的演奏画面中的 Octave (第 220 页) 相同。此处的设定也将自动改变该参数的设定。

注 如果您想要以半音为单位调高或调低键盘上的音符,请在工具模式的演奏画面中编辑 Transpose 参数 (第 220 页)。

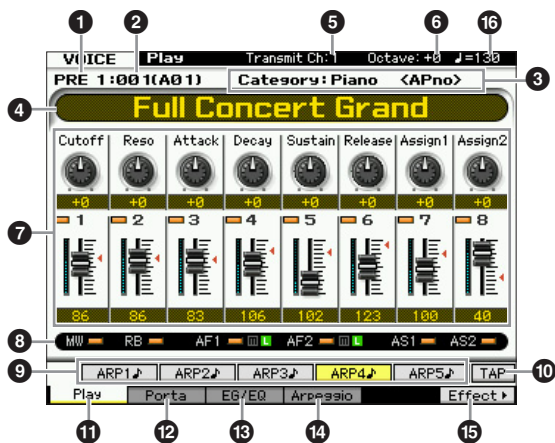
使用琶音功能

琶音功能可让您只需弹奏键盘上的音符即可使用当前音色触发节奏模板、片断和乐句。有关使用琶音的说明，请参见使用说明书。

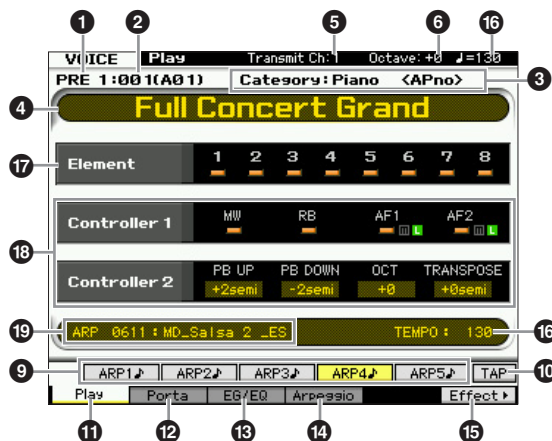
音色播放画面 — [F1] Play

通过 [VOICE] 按钮调出的音色播放画面具有 2 种样式类型，可在工具模式的屏幕设定画面（第 220 页）中指定样式类型。

音色播放画面的类型 1



音色播放画面的类型 2



1 音色库

表示当前音色库。

音色库是包含常规音色和鼓音色数据的存储位置。16 个音色库如下所示。

PRE1 – 8（预设库 1 – 8）

每一个库包含 128 种不同预设音色。

USR1 – 4（用户库 1 – 4）

这些库可用于存储您创建和编辑的音色。

GM

此库包含 128 种不同音色，对应通用 MIDI (GM) 格式指定的顺序。

GMDR（GM 鼓音色库）

此库包含单种鼓音色，其中的鼓乐器分配对应用 MIDI (GM) 格式。

PDR（预设鼓音色库）

此库包含 64 种不同预设鼓音色。

UDR（用户鼓音色库）

此库可用于存储您创建和编辑的鼓音色。

GM 音色

GM（通用 MIDI）是一个合成器和音源的音色组织和 MIDI 功能的世界性标准。主要用来确保任何用 GM 设备创建的乐曲数据在其他 GM 设备上听上去都一样——不管制造商或型号是什么。本台合成器上的 GM 音色库也可以正确播放 GM 乐曲数据。不过，请注意，声音效果可能和原始音源不完全一致。

② 音色编号（组 / 编号）

音色库中的每个音色被分配 001 到 128 的音色编号。



001 到 128 音色编号被转换为与 A-H 库以及 1-16 编号（对每个库）相关的格式（显示在括号中）。此格式与编组按钮 [A]-[H] 和编号按钮 [1]-[16] 相关。音色编号和对应的编组 / 编号如下。

编组 / 编号	音色编号
A01 - 16	001 - 016
B01 - 16	017 - 032
C01 - 16	033 - 048
D01 - 16	049 - 064
E01 - 16	065 - 080
F01 - 16	081 - 096
G01 - 16	097 - 112
H01 - 16	113 - 128

③ 类别（主类别 1 / 子类别 1）

表示所选音色的主类别 1 和子类别。“类别”是表示乐器特性或声音类型的关键词。1 种预设音色注册到 2 个类别中：即主类别和子类别。可在音色通用编辑的普通画面（第 55 页）中编辑类别设定。有关详细信息，请参见普通画面中的说明。

④ 音色名称

表示当前音色名称。

⑤ Transmit CH（MIDI 发送通道）

表示键盘 / 控制器演奏发送 MIDI 数据所使用的 MIDI 发送通道（发送至外接音序器、音源或其它设备）。有关设定数值的方法，请参见第 47 页。

⑥ Octave

表示 OCTAVE 按钮设定的键盘八度设定。此参数决定各个键的音高与标准音高相比高多少或低多少。

⑦ 控制功能

表示面板上旋钮和控制滑杆的状态。与控制功能窗口（第 46 页）相同。

⑧ 分配设定

此部分表示每个控制器是否分配到控制器组源。

⑨ [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5（琶音 1 - 5）

琶音类型分配至在画面选项卡上带有八音符图标按钮。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。可在琶音画面（第 52 页）上将琶音类型分配到各按钮。

⑩ [SF6] TAP

您按几下此按钮的速度将决定琶音的播放速度。

注 仅在音色模式上部画面上才会出现此菜单。

⑪ [F1] Play（音色播放）

按此按钮从先前的画面返回音色播放画面。

⑫ [F2] Porta（滑音）

按此按钮可调出滑音画面（第 50 页）。

⑬ [F3] EG/EQ（包络发生器 / 均衡器）

按此按钮可调出含有基本 EG、滤波器和均衡器设定的画面（第 51 页）。

⑭ [F4] Arpeggio

按此按钮可调出琶音画面（第 52 页）。

⑮ [F6] Effect

按此按钮可调出音色通用编辑模式的效果连接画面（第 64 页）。

⑯ 琶音速度

表示琶音播放的速度。

⑰ 元素开 / 关状态

表示当前音色的每个元素的开 / 关状态。仅当选择了常规音色时才可使用此项目。

⑱ 当前数值

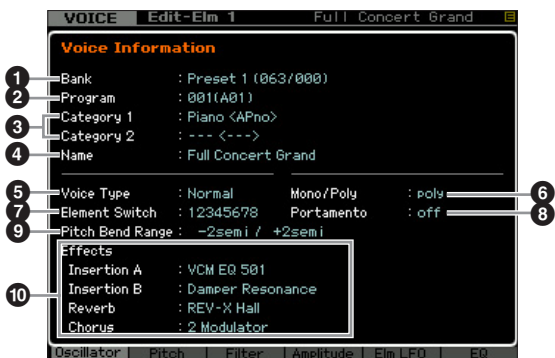
表示当前弯音范围（PB UP 和 PB DOWN）、键盘的当前八度设定（OCT）和当前移调设定。

⑲ 当前琶音类型

表示用 [SF1] - [SF5] 按钮选择的当前琶音类型。

音色信息 — [SF6] INFO (信息)

此画面显示当前音色的信息。无法在此处改变设定。



1 Bank

表示所选音色程序的音色库。括号中的数值表示可用于通过 MIDI 选择当前音色的 Bank Select MSB 和 LSB。

2 程序 (音色编号)

音色库中的每个音色被分配 001 到 128 的音色编号。括号中的数字表示组和编号。

3 类别 1 (主类别 1 / 子类别 1)

类别 2 (主类别 2 / 子类别 2)

表示注册了当前音色的主类别 1 / 子类别 1 和主类别 2 / 子类别 2。

4 Name

表示当前音色名称。

5 Voice Type

表示当前音色类型为常规音色还是鼓音色。

6 Mono/Poly

表示当前音色设定为单音 (一次只能弹奏一个音符) 还是复音 (一次可同时弹奏多个音符)。

7 Element Switch

表示组成当前音色的 8 个元素的状态 (激活 / 关闭)。激活的音色以其各自对应编号显示。星号 "*" 表示虽然打开了 Element Switch 参数, 但是对应的元素还是静音。连字符 "-" 表示对应的 Element Switch 参数关闭。

8 Portamento

表示当前音色的滑音开关的开 / 关状态 (第 50 页)。

9 Pitch Bend Range

表示当前音色的滑音范围 (第 56 页) 上 / 下限设定。

10 效果

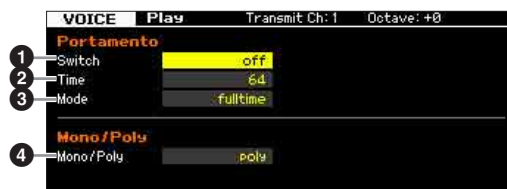
表示当前音色的效果设定 (用于插入 A、插入 B、混响和叠奏)。

注 当选择了鼓音色时, 不可使用参数 6、7 和 8。

滑音设定 — [F2] 滑音

在此画面中, 您可选择单音或复音播放, 并设定 Portamento 参数。Portamento 用于创建从键盘上按下第一个音符到按下下一个音符之间音高平滑过渡效果。此处设定的数值应用到音色通用编辑模式的演奏模式画面 (第 48 页) 中的同名参数。

注 当选择了鼓音色时, 无法使用此画面。



1 滑音开关

2 滑音时间

3 滑音模式

4 单音 / 复音模式

与音色通用编辑的演奏模式画面 (第 55 页) 中相同。

将滑音应用到音色

按照下列说明将滑音应用到键盘上弹奏的当前音色。

1 按 [VOICE] 按钮进入音色演奏模式。

选择要应用滑音的音色。滑音对于按住琴键仍然对声音延续或持续的音色特别有效。

2 按 [F2] 按钮调出滑音画面。

3 将 Portamento Switch 设定为 on。

4 设定滑音时间。

为了获得最佳效果，请将此参数设定为相对较高的数值。

5 交替弹奏 2 个不同琴键以确认滑音。

建议先按某个音符然后按高一个八度或低一个八度的音符，以确认应用滑音的方式。

改变音调色彩 — [F3] EG/EQ

您可通过编辑组成音色的所有元素的 EG/EQ 设定来改变声音音调色彩或音色。此处的 EG 设定将应用到振幅 EG 画面（第 80 页）的相同参数，以及作为偏移值应用到滤波器 EG 画面（第 76 页）的所有元素。换言之，在此处编辑数值将对当前数值有加减效果。相应地，如果参数已设定为最大或最小数值，即使您在此画面中增大或减小参数数值，其数值也不会改变。请注意，此处的均衡器设定将直接应用到音色。



1 AEG（振幅 EG）

用 AEG 可以控制声音从开始到结束过程中的音量转换。

Attack（起音时间）

决定从弹奏琴键直到达到 EG 的最大初始音量的起音速度。

Decay（衰减时间）

决定音量从最大起音音量跌到延音音量的速度。

Sustain（延音时间）

该参数可决定在初始起音和衰减后按住琴键仍持续的音量。数值越小，声音越尖锐。

Release（释音时间）

决定放开音符时音量从延音音量跌到 0 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。

2 FEG（滤波器 EG）

使用 FEG 可以控制声音开始到结束期间的音调色彩（截止频率）变化。音调色彩的实际变化取决于音色元素的滤波器类型（第 74 页）。

Attack（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。

Decay（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。

Release（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

决定滤波器 EG 截止频率变化的范围。如果设定为 0 则截止频率无变化。数值离开 0 越远，截止频率范围就越大。若数值为负数，则截止频率的变化将反向。

设定: -64 - +0 - +63

3 Filter

此单元通过截止声音中指定频率部分的输出来修改音调色彩。实际的音调色彩取决于音色元素的滤波器类型（第 74 页）。低通滤波器切去超过截止频率的信号，而高通滤波器切去低于截止频率的信号。

Cutoff

决定滤波器的截止频率，例如，当选择了低通滤波器时，数值越大，衰减就越亮。

Reso（共鸣）

决定施加到截止频率上的强化效果。数值越高，效果就越明显。

设定: -64 - +0 - +63

4 EQ

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。对于中频段，您也可设定 Q（频段宽度）。

Frequency

决定各频段的频率。将此数值设定为您想要升高或降低的频率附近。

设定:

Low: 50.1Hz - 2.00kHz

Mid: 139.7Hz - 10.1kHz

High: 503.8Hz - 14.0kHz

Gain

决定频率（按以上设置）的电平增益，或决定所选频段的削弱或增强量。数值越高，则增益越大。数值越低，则增益越小。

设定: -12.00 dB - +0.00 dB - +12.00 dB

Q（频段宽度）

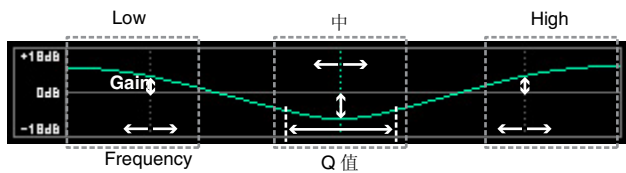
决定中频段的 Q（频段宽度）。数值越高，频段宽度就越小。数值越低，频段宽度就越宽。

设定: 0.7 - 10.3

注 Q 设定仅适用于峰型均衡器的中频段。峰型（指的是“山峰”形状）可降低 / 升高指定频率，并可控制带宽的宽窄。另一方面，高频段和低频段的均衡器形状为坡型，此类型可降低 / 升高指定频率设定以上或以下频率处的信号。

5 均衡器图

以图形形式显示均衡器设定。竖轴表示增益，横轴表示频率。



琶音设定 — [F4] Arpeggio

此画面决定琶音的基本设定。请注意，Bank (6) - Type (9) 的参数具有 5 种设定，这些设定可在 [SF1] ARP1 到 [SF5] ARP5 的各画面中进行编辑。此处设定的数值应用到音色通用编辑模式的琶音主画面（第 58 页）中的同名参数。



琶音类型名称

- ① Switch
- ② Hold
- ③ Tempo
- ④ Velocity Limit
- ⑤ [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5（琶音 1 - 5）按钮
- ⑥ Bank
- ⑦ Category
- ⑧ Sub Category
- ⑨ Type

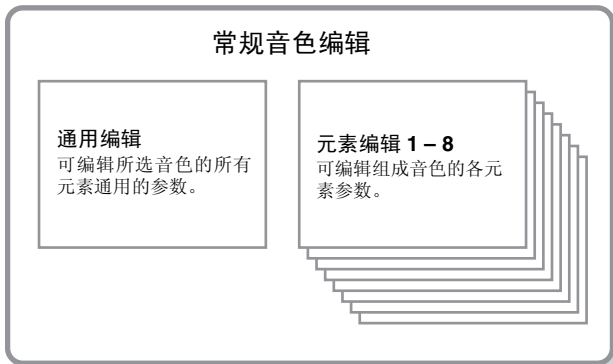
这些参数与音色通用编辑的琶音主画面（第 58 页）中相同。

编辑常规音色

“编辑”指的是通过改变组成音色的参数来创建音色的过程。编辑可在音色模式的音色编辑子模式中进行。若要进入音色编辑模式，请先按 [VOICE] 按钮调出音色模式，然后再按 [EDIT] 按钮。

通用编辑和元素编辑

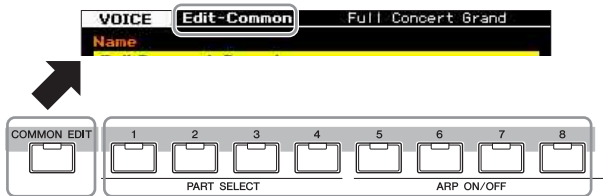
一种常规音色含有可在键盘范围上弹奏的乐器型声音，常规音色由最多 8 种元素组成。共有 2 种类型的常规音色编辑画面：用于编辑所有元素通用设定的通用编辑画面，以及用于编辑单独元素的元素编辑画面。



编辑常规音色

- 1 按 [VOICE] 按钮进入音色演奏模式。
选择要编辑的常规音色。
- 2 按 [EDIT] 按钮进入音色编辑模式。
- 3 调出所需的编辑画面、通用编辑画面或元素编辑画面。
若要调出通用编辑画面，按 [COMMON EDIT] 按钮。若要调出元素编辑画面，按数字按钮 [1] - [8] 之一选择要编辑的元素。

表示此画面处在通用编辑模式中。



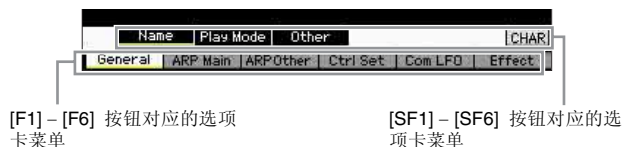
选择元素

表示此画面处在元素编辑模式中。



4 调出所需的画面。

若要查找所需画面，请注意与画面底部的 [F1] - [F6] 按钮以及 [SF1] - [SF5] 按钮所对应的选项卡菜单项。



[F1] - [F6] 按钮对应的选项卡菜单

[SF1] - [SF6] 按钮对应的选项卡菜单

注意 按 [SF6] 按钮可使用各种功能，如信息画面、字符输入（第 37 页）、数字按钮功能（第 36 页）以及列表画面 / 选择（第 37 页）。用 [SF6] 按钮调出的功能因光标所处的参数位置而异。

- 5 将光标移动到所需参数处。
- 6 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑值。
- 7 根据需要重复步骤 3 - 6。
- 8 对已编辑音色输入所需的名称。
使用音色通用编辑模式的名称画面（第 55 页）。
- 9 存储已编辑的音色。

按 [STORE] 按钮调出存储窗口（第 54 页），然后存储已编辑的音色。

注意

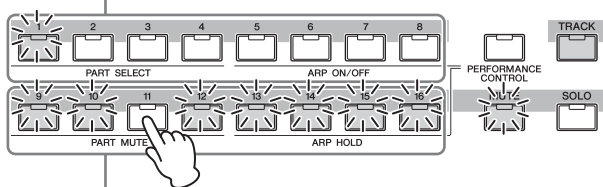
- 当选择另一个音色或关闭电源时，已编辑的音色将丢失。在选择另一个音色或关闭电源之前，请务必按 [STORE] 按钮将音色数据存储至内部存储器中。
- 由于存储音色的用户存储器为闪存，即使关闭电源，编辑后和存储后的音色也不会被删除。您无需担心会丢失已存储的数据。但是，音色存储操作将会覆盖已经存储到目的地音色编号的音色数据。因此，重要数据应始终备份到单独的 USB 存储设备或通过网络与 MOTIF XF 相连的电脑（第 241 页）。

编辑音色的便捷功能

切换元素的开 / 关

在音色编辑模式中，您始终可以使用数字按钮 [1] - [8] 选择元素。[1] - [8] 按钮表示正在编辑的元素。若要打开 / 关闭各元素，则打开 [MUTE] 按钮，然后使用数字按钮 [9] - [16]。

使用数字按钮 [1] - [8] 选择您想要编辑的元素。

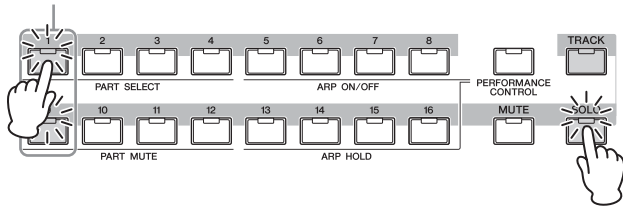


使用数字按钮 [9] - [16] 打开 / 关闭每个元素

独奏要编辑的元素

如果您想要只打开正在编辑的元素，请按 [SOLO] 按钮将其打开，然后按数字按钮 [1] - [8] 或 [9] - [16]。例如，如果您想要只打开元素 1 并对其进行编辑，请按 [1] 或 [9] 按钮使 [1] 指示灯点亮，并使 [9] 指示灯闪烁。

使用数字按钮 [1] - [8] / [9] - [16] 只打开您想要编辑的元素



[E] 标记

[E] (编辑) 标记将出现在音色编辑模式以及音色演奏模式中。详细说明，请参见第 54 页。

比较功能

比较功能可让您在刚编辑过的音色与其原先未编辑的状况之间切换，可让您试听编辑后的声音效果。

1 按 [EDIT] 按钮调用比较模式。

在音色编辑模式 ([EDIT] 指示灯亮起) 中，按 [EDIT] 按钮使其指示灯闪烁。屏幕右上方的 [E] 标记将变为 [C] 标记，编辑前的音色设定将被临时恢复以便进行比较。当音色演奏模式中出现 [E] 标记时，按 [EDIT] 按钮进入音色编辑模式，然后再次按 [EDIT] 按钮调用比较模式。

比较标记 (编辑前的声音)



2 再次按 [EDIT] 按钮返回原始状态。

当画面右上方出现 [C] 指示时，请按 [EDIT] 按钮 (指示灯持续点亮，[C] 指示变回 [E] 指示)。

根据需要，重复步骤 1 和 2 比较编辑前和编辑后的声音。

注意 当使用比较功能时，无法对音色进行编辑。

存储已创建的音色

1 按 [STORE] 按钮调出音色存储窗口。



2 设定存储音色的目的地。

用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮选择目的地用户库 (USR 1 - 4 用于常规音色，UDR 用于鼓音色) 和要存储的音色编号。也可使用 [USER 1] - [USER 4]、[USER DR]、编组 [A] - [H] 和数字 [1] - [16] 按钮指定目的地。

3 按 [ENTER] 按钮。(出现画面提示您进行确认。)

要取消存储操作，按 [DEC/NO] 按钮。

4 按 [INC/YES] 按钮执行存储操作。

音色存储以后，屏幕上出现 "Completed" 提示，然后返回音色演奏画面。此时，刚存储的音色将被选中并显示在画面中，可让您迅速演奏刚编辑过的音色。

注意

执行存储操作时，目的地存储器的设定将被覆盖。务必将重要数据备份到单独的 USB 存储设备中。关于保存的详细说明，请参见第 241 页。

注意 请注意，“存储”的目的地是内部存储器 (闪存 ROM)，而“保存”的目的地是 USB 存储设备等外部存储器。

通用编辑参数

[VOICE] → 常规音色选择 → [EDIT] → [COMMON EDIT]

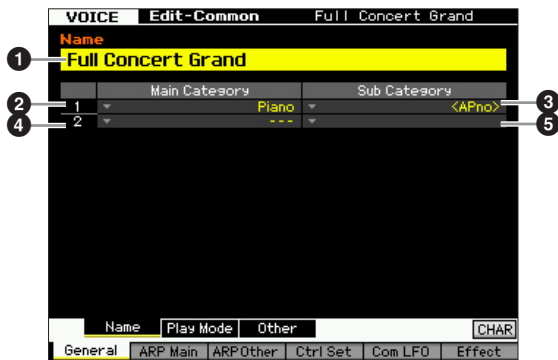
在通用编辑画面中可编辑所选常规音色的所有元素通用的参数。

关于星号 (*) 标记

对于初次使用音色编辑的用户来说，面对大量参数可能会不知所措，因此为了方便使用，最基本和易于理解的参数标有星号标记。如果您是初次使用音色编辑，请先从这些参数开始熟悉起来。

所选音色的普通设定 — [F1] General

对已编辑的音色进行命名 — [SF1] Name



1 Name

对音色输入所需的名称。音色名称最多可以包含 20 个字符。您可按 [SF6] CHAR 按钮调出字符列表，然后从列表中选择所需的字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

2 Main Category 1

3 Sub Category 1

4 Main Category 2

5 Sub Category 2

分别决定音色所属的 2 个主类别及其子类别。

“类别”可用作代表音色特性的关键词。合适的设定可便于从各种音色中查找到所需音色。共有 16 种代表乐器类型的主类别。每个主类别最多包含 5 个子类别，这些子类别中显示了乐器的更多详细类型。

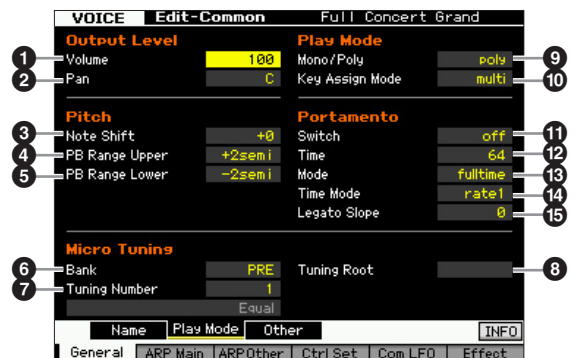
设定：请参见以下列表。

主类别		下属类别				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Comp	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

注：您可按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择所需的项目。详细说明，请参见第 37 页。

微调单音 / 复音等演奏模式设定 — [SF2] Play Mode

在此画面中，您可进行单音或复音、音高、滑音和微调等各种设定。



1 Volume*

决定音色的输出电平。设定此参数以调节当前音色和其它音色之间的平衡。

设定：0 - 127

2 Pan*

决定音色的立体声声相位置。也可使用前面板上的 PAN 旋钮调节此参数。

设定: L63 (最左侧) - C (中央) - R63 (最右侧)

注意 请注意, 如果指定元素的声相设定为左侧位置且另一个元素的声相设定为右侧位置, 此音色声相参数可能几乎没有或完全没有声音效果。

3 Note Shift*

决定音高升降量 (以半音为单位) 的移调设定。

设定: -24 - +0 - 24

4 PB Range Upper (滑音轮范围上限) *

5 PB Range Lower (滑音轮范围下限) *

决定最大滑音范围, 以半音为单位。将上限参数设定为 +12 则在滑音轮向上移动时音高最多上升一个八度。另一方面, 下限设定为 -12 则滑音轮向下移动时音高最多下降一个八度 (12 个半音)。

设定: -48 semi - +0 semi - +24 semi

6 Bank (微调库)

决定微调库。

设定: PRE, USR

PRE (预设)

包含 13 种预设微调类型。

USR (用户)

包含您在工具模式的微调画面 (第 225 页) 中原创的微调类型。

7 Tuning Number

决定微调编号。预设音色库提供包括最常用的“平均律”在内的 13 种类型。

设定:

预设库: 1 - 13 (请参见下文中的微调列表。)

用户库: 1 - 8

8 Tuning Root

设定每种音阶的基本音。对于某些音阶, 可能不需要此设定。

设定: C - B

何谓微调?

此功能可将键盘音阶从常规调音 (平均律) 改变为各种特殊音阶中的一种。只需选择 **Tuning Number** 即可决定每种音色的音阶类型。也可使用您在工具模式的微调画面 (第 225 页) 中原创的微调类型。

微调列表

微调编号	类型	微调根音	说明
1	Equal	—	在西方音乐最近 200 年内使用最多的“折中”调律, 在大部分现代电子键盘上均可找到。每半档恰好为八度的 1/12, 音乐可以任何调子演奏, 具备相同的步调。但没有一个音程的音调是完全精准的。
2	PureMajor	C - B	这种调音方法的特点在于大调音阶中的大多数音程 (尤其是大三度和纯五度) 是纯的。这意味着其它音程的音调将相应地有所偏差。需要确认调性 (C - B)。
3	PureMinor	C - B	与纯大调相同, 但是专为小调音阶设计的。
4	Werckmeister	C - B	安德利亚斯韦迈斯特, 与巴赫同时代, 设计了此律, 使得键盘可以在任何调子上进行演奏。每个键都有各自独特的特性。
5	Kirnberger	C - B	Johann Philipp Kirnberger, 18 世纪作曲家, 发明的这种倾斜的音阶允许用任何键进行演奏。
6	Vallot&Yng	C - B	弗兰切里卡瓦罗蒂与托马斯杨 (均处在 1700 年代中叶) 给毕达哥拉斯体系设计了这种调节方式, 其中前六个五度调低了同等程度。
7	1/4 Shift	—	这是一种上调了 50 个音分的普通平均倾斜音阶。
8	1/4 tone	—	每八度有 24 个相等音程的音符。(弹奏 24 个音符移动一个八度。)
9	1/8 tone	—	每八度有 48 个相等音程的音符。(弹奏 48 个音符移动一个八度。)
10	Indian	—	通常用于印度音乐 (仅白键)。
11	Arabic 1	C - B	通常用于阿拉伯音乐。
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

9 Mono/Poly*

选择单音或复音。

设定: mono, poly

mono

当设定为“mono”时, 所选音色以单音形式播放 (同时只播放一个音符) 对于许多乐器声音 (如贝司和合成前奏) 来讲, 此设定比参数设定为“poly”时产生更自然顺畅的声音连奏效果。

poly

当设定为“poly”时, 所选音色以复音形式播放 (可同时播放多个音符或播放和弦)。

10 Key Assign Mode

当此项设定为“single”时，阻止同一音符两次播放。在两个或更多同一音符几乎以同一时间接收时，或者是没有对应音符关讯息时，该参数非常有用。如果要允许同一音符每次均播放，请将此参数设定为“multi”。

设定: single, multi

single

当此参数设定为“single”且相同音符的双重播放发送到内置音源时，第一个音符将被停止然后下一个音符将发声。

multi

当此参数设定为“multi”且相同音符的双重播放发送到内置音源时，所有音符将同时发声。

11 滑音开关 *

决定滑音是否应用到当前音色上。

设定: on、off

12 滑音时间 *

决定应用滑音时的音高变化时间。参数效果因滑音时间模式 (14) 的设定而异。数值越高，音高改变时间越长。

设定: 0 - 127

13 滑音模式

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。

设定: fingered, fulltime

fingered

滑音仅在演奏连奏时应用（在释放前一音符键前弹奏下一音符）。

fulltime

滑音应用到所有音符。

14 滑音时间模式

决定音高随时间变化的方式。

设定: rate1, ime1, rate2, time2

rate1

音高以指定速度变化。

time1

音高在指定时间变化。

rate2

音高在八度内以指定速度变化。

time2

音高在八度内的指定时间变化。

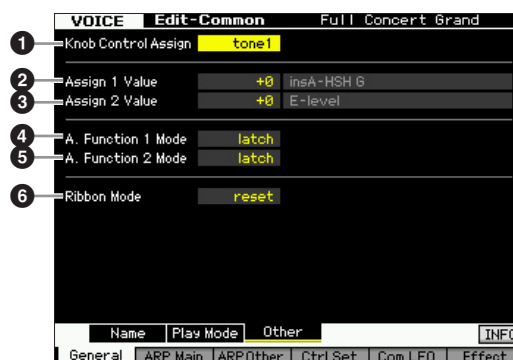
15 滑音连奏倾斜

当 Mono/Poly 设定为“mono”时，根据分配到所选音色的波形而定，连奏可能会产生不自然的起音。若要解决这一问题，您可使用此参数调节音色的起音。通常，对于起音时间较短的波形将此参数设定为较低数值，而对于起音时间较长的波形则设定为较高的数值。

设定: 0 - 7

其它设定 — [SF3] Other

在此画面中，您可以设定旋钮的控制功能，以及滑音轮的上/下变动范围。



1 Knob Control Assign

决定选择音色时，TONE 1、TONE 2 和 ARP FX 指示灯中的哪一个打开。此设定可存储在每种音色中。

设定: tone1, tone2, ARP FX

2 Assign 1 Value

3 Assign 2 Value

表示 TONE 1 指示灯打开情况下选择音色时，印有“ASSIGN 1”和“ASSIGN 2”字样旋钮的电平。分配到旋钮的功能分别显示在数值的右侧。

设定: -64 - +0 - +63

注 分配到 ASSIGN 1/2 旋钮上的功能可在控制器设定画面（第 61 页）中进行设定。

4 A. Function 1 Mode

（可分配功能 1 模式）

5 A. Function 2 Mode

（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。当设定为“latch”时，按此按钮可使指示灯状态在打开和关闭之间进行切换。当设定为“momentary”时，按下/按住此按钮可打开指示灯，放开此按钮可关闭指示灯。

设定: momentary, latch

6 Ribbon Mode（触摸条控制器模式）

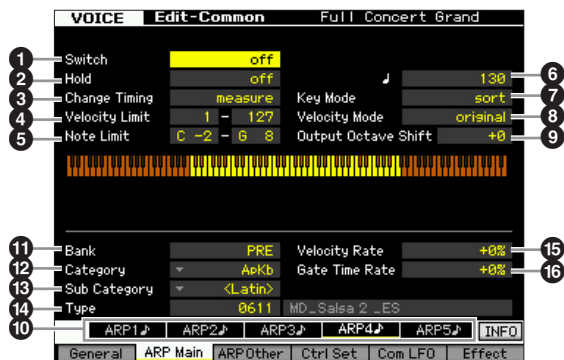
决定放开时触摸条控制器的响应方式。当设定为 reset 时，将手指从触摸条控制器上放开时其数值将自动返回至中央。当设定为 hold 时，将手指从触摸条控制器上放开时，其数值将停留在最后接触点位置。

设定: hold, reset

琶音设定 — [F2] ARP Main

此画面决定琶音的基本设定。请注意，从 Bank (11) 到 Gate Time Rate (16) 的参数具有 5 种设定，这些设定可在 [SF1] ARP1 到 [SF5] ARP5 的各画面中进行编辑。

有关琶音的详细信息，请参见第 15 页。



注 视所选参数而定，KBD 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡中。在此条件下，您可通过按住 [SF6] KBD 按钮同时在键盘上按适当的音符，来输入音符编号或力度。详细说明，请参见第 37 页。

1 Switch

决定打开还是关闭琶音。当调出通用开关设定为 on 的音色时，面板上的 [ARPEGGIO ON/OFF] 按钮将自动打开。

设定：on、off

2 Hold*

当此参数设定为“on”时，即使您将手指从琴键上放开，琶音还是会自动循环。

设定：sync-off（如下），off，on

sync-off

当设定为“sync-off”时，即使放开琴键，琶音播放仍继续在安静状态下运行。按任意琴键可再次打开琶音播放，您将在播放继续的位置听到琶音。

3 Change Timing*

决定在播放琶音期间当选择另外一种类型时实际切换的时序。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切换琶音类型。

设定：realtime，measure

4 Velocity Limit

决定可触发琶音播放的最低与最高力度。可让您设定按音符键触发琶音播放的力度范围。另外您还可以对琶音播放设定分开的高低触发范围，首先确定最大值，将力度“空白区”留在中间。比如，设置 Velocity Limit 为 93 - 34 可以让您从两个分别力度范围播放琶音：soft (1 - 34) 与 hard (93 - 127)。以 35 - 92 之间的中间力度弹奏音符时，将不会播放琶音。

设定：001 - 127

5 Note Limit

决定琶音音符范围内的最低和最高音符。在此范围内弹奏的音符可以触发琶音。比如，设置 Note Limit 为“C5 - C4”可以让您在 C -2 到 C4 以及 C5 到 G8 两个范围内演奏音符来触发琶音，请注意在 C4 与 C5 之间演奏对琶音无效果。

设定：C -2 - G8

注 请注意，当 Key Mode 设定为“sort”或“thru”且在此处的 Note Limit 设定范围以外演奏时不发声。

6 速度*

决定琶音速度。可直接用旋钮改变此参数。

设定：5 - 300

注 如果将本乐器与外接音序器、MIDI 电脑或其它 MIDI 设备配合使用，且想要使其与该设备同步，请将工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中的 MIDI sync (5) 参数设定为“MIDI”或“auto”。此时，此处的 Tempo 参数显示为“MIDI”或“auto”且无法改变。

7 Rey Mode

决定弹奏键盘时琶音的播放方式。

设定：sort，thru，direct，sort+direct，thru+direct

sort

当弹奏指定音符时（例如，和弦音符），不论您弹奏音符的次序如何，总是播放相同的音序。

thru

当弹奏指定音符时（例如，和弦音符），根据音符次序不同产生不同音序。

direct

不播放琶音音序的音符事件；仅您在键盘上所弹奏的音符发声。当琶音播放时，声相和亮度等事件应用到您的键盘演奏声上。当琶音类型包含有非音符数据或当类别类型选为“Ctrl”时使用此设定。

sort+direct

琶音根据此处的“Sort”设定播放，按下的音符也发声。

thru+direct

琶音根据此处的“thru”设定播放，按下的音符也发声。

注 有些属于“Cntr”类别的琶音类型，可能不具备音符事件（第 18 页）。当选择了此类琶音类型，且 Key Mode 设定为“sort”或“thru”时，即使您按下键盘上的音符键也不发声。

8 Velocity Mode

调整琶音音符的速度。

设定: original, thru

original

琶音按照琶音音序数据中自带的预设力度播放。

thru

琶音根据您所弹奏的力度播放。例如, 如果您用力弹奏音符, 琶音的播放音量将增大。

9 Output Octave Shift

指定最大琶音范围, 以八度为单位。

设定: -10 - +10

10 [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 (琶音 1 - 5) 按钮

画面下半部分从 Bank (11) 到 Gate Time Rate Offset (16) 的 6 个参数, 可在 [SF1] ARP1 到 [SF5] ARP5 的各画面中进行编辑。您可按 [SF1] - [SF5] 中的一个按钮, 分别对 5 个琶音设置设定画面下半部分中的参数。显示在选项卡菜单中的 8 分音符图标表示在与子功能按钮对应的画面中选择了任意琶音类型 (除“off”以外)。

设定: [SF1] - [SF5] (子功能) 按钮

11 Bank

决定包含所需琶音类型的琶音库。如果您想要选择预设琶音类型, 请选择“PRE”。如果想要选择您原创并存储过的琶音类型, 请选择“USER”。

设定: PRE, USR

注 有关创建原创琶音类型的详细说明, 请参见第 20 页。

12 Category

13 Sub Category

您可选择含有所需琶音类型的类别和子类别。当在 Bank 选择中选择了“PRE”选择为库时, 可使用此参数。

设定: 请参见第 15 页上的琶音类别列表。

注 您可按 [SF6] LIST 按钮调出列表, 然后从列表中选择所需的项目。详细说明, 请参见第 37 页。

14 Type

从指定类别中选择所需的琶音类型编号。所选琶音类型的名称显示在画面上指定编号的右侧。请参阅数据列表中的琶音类型列表。

注 有关如何使用琶音类型列表的详细说明, 请参见第 16 页。

15 Velocity Rate

决定将琶音音符从其原始力度改变的偏移值。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。

可直接用旋钮改变此参数。

设定: -100% - +0% - +100%

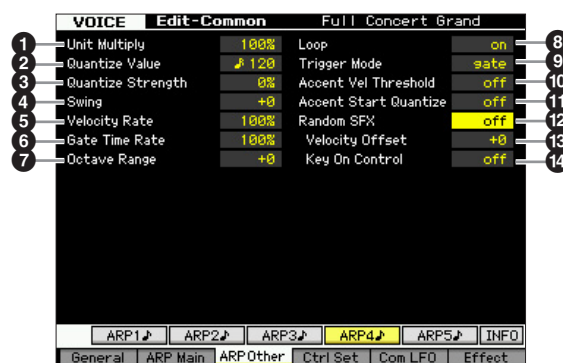
16 Gate Time Rate

决定琶音音符的门限时间 (长度)。门限时间不能缩短到常规最小值 1 以下; 任何超出此范围的数值都将被自动限制在最小值。可直接用旋钮改变此参数。

设定: -100% - +0% - +100%

琶音设定 — [F3] ARP Other (琶音其它)

通过改变音符的时序与力度, 您能够改变琶音播放的节奏“感”。



1 Unit Multiply

按速度调节琶音播放的时间。使用此参数, 您可创建与原始琶音不同的琶音类型。例如, 如果您将数值设定为 200%, 则播放时间将会加倍 (速度则减半)。反之, 如果设置数值为 50%, 则播放时间会减半速度加倍。常规时间为 100%。可直接用旋钮改变此参数。

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

2 Quantize Value*

决定乐曲中的音符数据对准哪些节拍, 或者决定将摇摆应用到乐曲中的哪些节拍。

可直接用旋钮改变此参数。

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)

③ Quantize Strength

设定将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。设定为 100% 会产生通过上述 Quantize Value 参数所设定的精确时序。设为 0% 时，则没有量化。设定为 50% 会导致音符事件被拉向 0% 和 100% 的中间。

可直接用旋钮改变此参数。

设定：0% - 100%

④ Swing*

延迟偶数号节拍（基调强节奏）上的音符以产生摇摆感。1 以上的设定将延迟琶音音符，而 1 以下的设定则使音符提前。设定为 0 会产生通过上述 Quantize Value 参数所设定的精确时序，无摇摆。巧妙运用此设定可让您创建摇摆节奏和三连音感觉，例如往复和反弹。

可直接用旋钮改变此参数。

设定：-120 - +120

⑤ Velocity Rate

决定琶音播放力度偏离原始数值的程度。例如，设定为 100% 则意味着使用原始力度。100% 以下的设定会降低琶音音符的力度，而 100% 以上的设定则会增加力度。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：0 - 200%

⑥ Gate Time Rate

决定琶音音符的门限时间（长度）与原始数值的偏移程度。设定为 100% 意味着使用原始门限时间。设置值小于 100% 将缩短琶音音符的门限时间；设置值大于 100% 将延长门限时间。门限时间不能缩短到常规最小值 1 以下；任何超出此范围的数值都将被自动限制在最小值。

设定：0 - 200%

⑦ Octave Range

指定最大琶音范围，以八度为单位。正数数值设定向上增大琶音播放的八度范围，而负数数值设定则向下增大范围。可直接用旋钮改变此参数。

设定：-3 - +0 - +3

⑧ Loop

当此参数设定为“on”时，按住音符键时琶音将循环播放。当此参数设定为“off”时，即使按住音符键，琶音也只播放一次。

设定：off, on

⑨ Trigger Mode

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。通常，应将此参数设定为“gate”。

设定：gate, toggle

注 Trigger Mode 的“toggle”设定优先于琶音主画面（第 58 页）中的 Hold 的“on”设定。换言之，即使 Hold 参数设定为“on”，当 Trigger Mode 设定为“toggle”时按音符将开始 / 停止琶音播放。

⑩ Accent Vel Threshold

（重音力度阈值）

某些琶音类型包含称为“重音乐句”的特殊音序数据，此乐句仅当接收到高于指定数值的力度时才播放。此参数决定触发重音乐句的最小力度。

设定：Off, 1 - 127

⑪ Accent Start Quantize

决定当接收到超出上文中指定的 Accent Vel Threshold 的力度时，重音乐句开始的时序。当设定为 off 时，一接收到此力度就开始播放重音乐句。当设定为 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

⑫ Random SFX

某些琶音类型具有 Random SFX 功能，可在放开音符键时触发特殊声音（如吉他换把杂音）。此参数可决定是否激活 Random SFX。

设定：off, on

⑬ Random SFX Velocity Offset

决定将 Random SFX 音符从其原始力度改变的偏移值。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：-64 - +0 - +63

⑭ Random SFX Key On Control

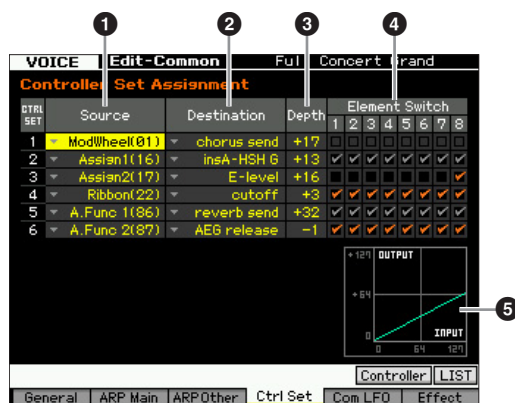
当此参数设定为“on”时，Random SFX 特殊声音以预设的力度播放。当此参数设定为“off”时，Random SFX 特殊声音以按下音符键产生的力度播放。

设定：off, on

控制器设定 — [F4] Ctrl Set (控制器组)

前面板上的旋钮等控制器可用于改变和调节各音色的多种参数——实时和同时。例如，键盘触后可用于控制颤音，调制轮可用于控制音调亮度。

所有控制器的功能设定称为“控制器组”，每个音色最多可创建 6 个控制器组。控制器称为源，受控制的功能称为目的地。在此画面中，您可决定控制器组。



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

1 Source*

决定分配何种面板控制器用于所选的组。也可以将多个功能分配到一个控制器。按住 [SF5] Controller 按钮的同时按所需的控制器，可设定此参数。

设定：

PitchBend

表示内置滑音轮。

ModWheel

表示内置调制轮。

AfterTch (触后)

表示当弹奏音符键后对琴键施加压力时产生的事件。

FootCtrl1 (踏板控制器 2)

FootCtrl2 (踏板控制器 2)

表示与后面板上的 FOOT CONTROLLER 1 和 2 插孔相连的踏板控制器。

FootSw (脚踏板)

表示与后面板上的 FOOT SWITCH ASSIGNABLE 插孔相连的脚踏板。

Ribbon

表示内置触摸条控制器。

Breath

表示将控制变更号通过 MIDI 发送到 MOTIF XF 的外接控制器，此控制变更号是在工具模式（第 230 页）中分配到呼吸控制器的。

Assign1

Assign2

表示 TONE 1 指示灯打开时印有“ASSIGN 1”和“ASSIGN 2”的旋钮。

A. Func 1

A. Func 2

表示内置 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 和 [2] 按钮。

注 您可通过在演奏模式画面（第 55 页）中设定滑音范围上限 (4) 和滑音范围下限 (5)，决定滑音轮影响目的地参数（见下文）的程度。

2 Destination*

确定由源控制器（见上文）所控制的参数。您可从 67 个参数（如 volume, pitch 和 LFO depth）中为各控制器选择参数。

设定：请参见另外提供的数据列表中的控制列表。

注 有关控制列表中所述的“Insertion Effect A 参数 1-16”、“Insertion Effect B 参数 1-16”和“插入 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。

目标的设定示例

若要控制音量：	Volume
若要对音色应用颤音：	Common LFO Depth 1-3 (C-LFO dpth1-3) *1
若要改变音高：	Element Pitch (coarse tune) *2
若要控制音色亮度：	Element Filter Frequency (cutoff) *2
若要改变旋转扬声器的速度：	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
若要对音色应用哇音踏板：	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

对于 *1 - *4，除了上述设定以外，以下设定也是必需的。

- *1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod
- *2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on
- *3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB
- *4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth*

决定源控制器影响目的地参数的程度。如果为负值，控制器的操作是相反的，控制器设定值越大，参数变化越小。

设定：-64 - +0 - +63

4 Element Switch*

决定所选控制器是否影响每个单独的元素。当上述 Destination (2) 设定为与音色元素不相关的参数时，该参数无效。

5 Graph (仅用于指示)

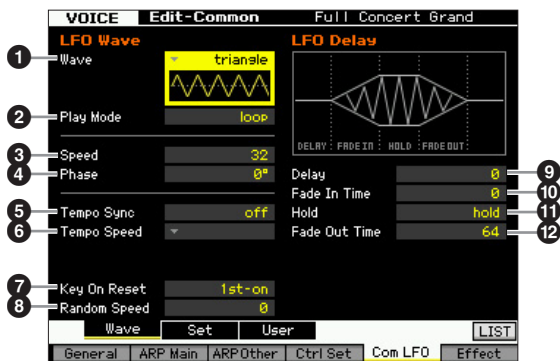
横轴表示由所选组的来源产生的数值，而竖轴表示目的地参数受影响的程度。

调节音色 — [F5] Com LFO (通用 LFO)

决定使用 LFO (低频振荡器) 产生颤音、震音和哇音效果的方式。在下列画面中，您可设定音色的所有元素通用的基本 LFO 参数。

LFO 波形设定 — [SF1] Wave (通用 LFO 波形)

此画面包含各种 LFO 参数，包括 LFO 波类型、速度和 LFO 延时或淡入 / 淡出等效果。



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

1 Wave*

选择波形并决定 LFO 波形颤动的方式。所选波形的图示显示在画面上。

设定: triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user

您可通过选择此参数来创建原创的 LFO 波形。可在通用 LFO 用户画面 (第 62 页) 中创建 LFO 波形。

2 Play Mode

决定 LFO 重复循环 (loop) 还是只播放一次 (one shot)。

设定: loop, one shot

3 Speed*

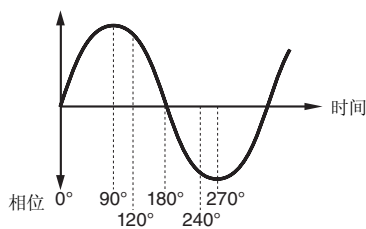
决定 LFO 波形的速度。数值越大，则速度越快。

设定: 0 - 63

4 Phase

决定当复位时，LFO 波形的开始声相位位置。

设定: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



5 Tempo Sync

决定 LFO 速度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)

注 当此参数设定为“on”且工具模式 (第 228 页) 的 MIDI 画面中的 MIDI sync 参数设定为“MIDI”时，LFO 速度与外部时钟同步。

6 速度

该参数仅当上文中的 Tempo Sync 设定为“on”时才有效。它可以让您进行详细的音符数值设定，决定 LFO 脉冲如何与琶音或音序器进行同步。

设定: 16th, 8th/3 (8 分音符三连音), 16th. (符点十六分音符), 8th (八分音符), 4th/3 (四分音符三连音), 8th. (符点八分音符), 4th (四分音符), 2nd/3 (二分音符三连音), 4th. (符点四分音符), 2nd (二分音符), whole/3 (全音符三连音), 2nd. (符点二分音符), 4thx4 (四分音符三连音, 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), 4thx16 (十六个四分音符对着节拍), 4thx32 (32 个四分音符对着拍子), 4thx64 (64 个四分音符对着节拍)

注 以上音符类型设定与琶音 / 乐曲 / 模板播放同步。

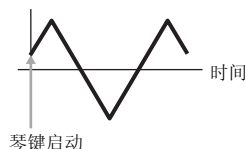
7 Key On Reset

决定 LFO 是否在每次按下音符时均复位。可以使用以下 3 种设置。

设定: off, each-on, 1st-on

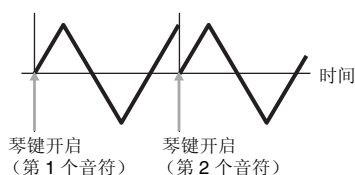
off

LFO 不需要琴键同步即可自由循环。按下琴键即启动 LFO 波形，无论 LFO 恰巧在该点相位如何。



each-on

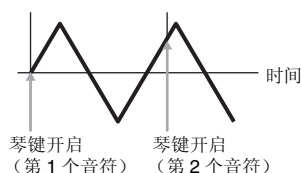
LFO 在每次弹奏音符时均复位，并在由 Phase 参数（见上文）决定的相位位置开始启动波形。



注意 当 Wave 设定为“S/H1”或“S/H2”时，Play Mode 设定为“one shot”，Key On Reset 设定为“each-on”，每次按音符，初始相位都不同。在此设定下，反复敲击鼓时，可产生逼真的音色变化。

1st-on

LFO 在每次弹奏音符时均复位，并在由 phase 参数（见上文）决定的相位位置开始启动波形。如果在第一个音符按下时弹奏了第二个音符，则 LFO 将根据由第一个音符触发的相同相位来继续循环播放。换句话说，只有当演奏第二个音符之前就释放第一个音符，LFO 才复位。



注意 虽然图中所示的开始相位为 0，但是开始相位是由相位参数 (4) 决定的。

8 Random Speed

决定 LFO 速度随机改变的程度。设定为“0”使用原始速度。数值越高，速度变化的程度越大。当 Tempo Sync (5) 设定为 on 时，无法设定此参数。

设定：0 - 127

9 Delay*

决定在键盘上按下音符与 LFO 开始生效之间的延迟时间长度。数值越高，则延迟时间越长。

设定：0 - 127

10 Fade In Time

决定 LFO 效果淡入（经过延迟时间后）的时间长度。数值越高，则淡入越慢。当设定为“0”时，则经过延迟时间后，LFO 效果不会淡入并会立即达到最大等级。

设定：0 - 127

11 Hold（保持时间）

决定 LFO 保持在最大等级时的时间长度。数值越高，则保持时间越长。设定为 127 不会产生淡出。

设定：0 - 126, hold

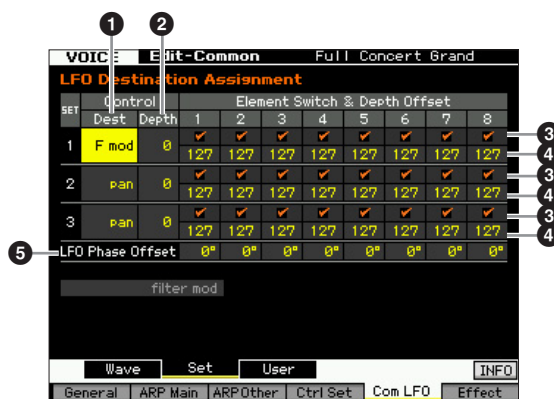
12 Fade Out Time

决定 LFO 效果淡出的时间长度（经过延迟时间后）。数值越高，则淡出越慢。

设定：0 - 127

LFO 效果设定 — [SF2] Set（通用 LFO 设定）

在此画面中，可以选择 LFO（LFO 控制的声音方面）目的地参数、LFO 影响的元素以及 LFO 深度。可分配 3 个目的地，并可从每个目的地中选择几个参数。

**1 Control Dest（控制目的地）***

决定 LFO 波形控制（调节）的参数。

设定：insA1 - insA16, insB1 - insB16, insL1 - insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 - insA16, insB1 - insB16, insL1 - insL32（效果参数）

所选效果类型的每个参数循环调节。当选择了其中某个参数时，所选效果类型的对应参数名显示在画面下方。

A mod（振幅调整深度）

一种由循环调整音量产生的颤音效果。

P mod（音高调整深度）

一种由循环调整音高产生的震音效果。

F mod（滤波器调整深度）

一种由循环调整音调亮度产生的哇音效果。

reso（共鸣）

一种由循环调整共鸣产生的特殊哇音效果。

pan

一种由循环调整立体声声相位位置产生的效果。

LFOspd（元素 LFO 速度）

当选择此参数时，通用 LFO 速度将循环调节元素 LFO 速度。

2 Control Depth*

决定 LFO 波形的深度。

设定：0 - 127

3 Element Switch 1 - 8*

决定每个元素是否受 LFO 影响。

设定：（启用），（禁用）

4 Depth Offset 1 - 8

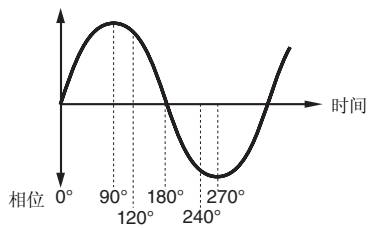
决定各元素的 Control Depth 参数（上述）的偏移值。如果得出的 Control Depth 值小于 0，则此参数会被设定为 0，如果 Control Depth 值大于 127，则其会被设定为 127。

设定：0 - 127

5 LFO Phase Offset

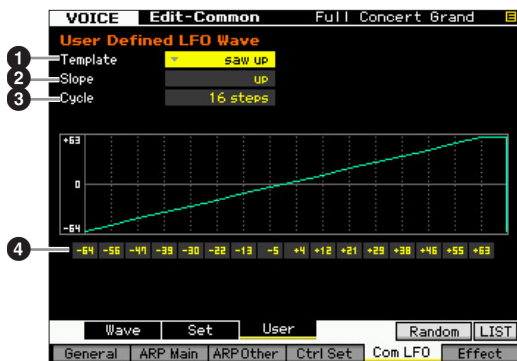
决定各元素的 [SF1] Wave 画面中的相位参数偏移值。

设定: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



制作您自己的LFO—[SF3] User (通用LFO用户)

在此画面中, 您可创建您自己原创的 LFO 波形。您可以创建由最多 16 个时域组成的自定义 LFO 波形。当将通用 LFO 波形画面中的 Wave 参数设定为“user”时, 所创建的 LFO 波形将可使用。



1 Template

可以为 LFO 波选择预设样板。

设定: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64

所有各档的数值均设定为 -64。

all 0

所有各档的数值均设定为 0。

all +63

所有各档的数值均设定为 +63。

saw up

创建向上的锯齿形波形。

saw down

创建向下的锯齿形波形。

even step

所有奇数档的数值设为 +63, 而偶数档数值设为 -64。

odd step

所有偶数档的数值设为 +63, 而所有奇数档数值设为 -64。

注 您可按 [SF6] LIST 按钮调出列表, 然后从列表中选择所需的项目。详细说明, 请参见第 37 页。

注 您可使用 [SF5] Random 按钮随机调出基本波形。每次按下 [SF5] Random 按钮时, 在画面中就会随机显示不同 LFO 波形。

2 Slope

决定 LFO 波形的急缓度或坡面特性。

设定: off, up, down, up&down

Off

无斜度。

up

向上倾斜。

down

向下倾斜。

up&down

先向上倾斜然后向下倾斜。

3 Cycle

决定创建波形的档数。

设定: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

4 等级 1 - 16

决定各档的等级。

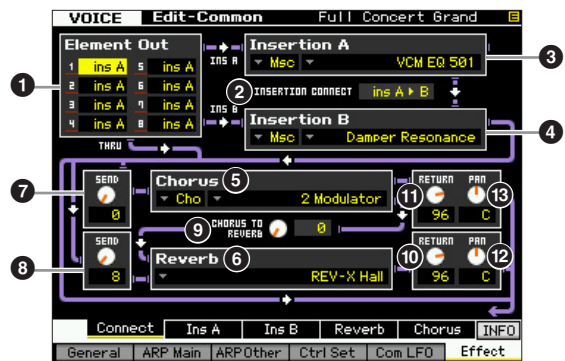
设定: -64 - +63

效果设定 — [F6] Effect

决定所选音色的效果连接和其它参数值。关于音色模式结构的详细说明, 请参见第 23 页。

效果连接设定 — [SF1] Connect

您可在该画面上总体查看效果路由和效果上的各种复杂控制。



注 视所选参数而定, LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时, 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表, 然后从列表中选择想要的项目。详细说明, 请参见第 37 页。

① Element Out 1 – 8*

决定哪个插入效果 (A 或 B) 用于处理各单独元素。“thru” 设定可禁用特定元素的插入。当 INSERTION CONNECT (②) 设定为 “ins L” 时, 无论此处的设定如何, 来自各元素的信号均输出至插入 L。

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

② INSERTION CONNECT (插入连接)

在此画面中您可设定插入 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。详细说明, 请参见第 23 页。

设定: parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel

用插入 A 和 B 单元处理的信号将被发送到主控效果、主控均衡器、混响和叠奏单元。

ins A ► B

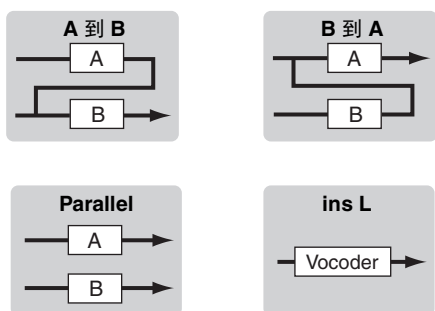
用插入 A 处理的信号将被发送到插入 B, 用插入 B 处理的信号发送到主控效果、主控均衡器、混响和叠奏单元。

ins B ► A

用插入 B 处理的信号将被发送到插入 A, 用插入 A 处理的信号发送到主控效果、主控均衡器、混响和叠奏单元。

ins L

插入 A 和 B 被统一, 然后用作声码器。用声码器单元处理的信号将被发送到主控效果、主控均衡器、混响和叠奏单元。



列注 当选择了 “ins L” 时, “ins L” 显示在 [SF2] 按钮的选项卡菜单中, [SF3] 按钮的选项卡菜单消失。

列注 关于使用声码器的详细说明, 请参见第 66 页。

列注 当选择了 “ins L” 时, 音频信号将从本乐器以单通道形式输出。

③ Insertion A (插入 A 类别 / 类型) ***④ Insertion B (插入 B 类别 / 类型) ***

决定插入 A 和 B 的效果类型。在 Category 一栏中, 您可从效果类别中选择一种, 效果类别中包含类似的效果类型。从类型栏中可选择列示于所选类别中的效果类型。

设定: 关于效果类别和类型的说明, 在第 24 页有详细描述。

⑤ Chorus (叠奏类别 / 类型) *

选择类别后选择叠奏效果类型。从 Category 栏中可选择某种效果类别, 每个类别包含类似的效果类型。在类型一栏中, 您可从所选类别中列出的效果类型中选择一种。

设定: 关于效果类别和类型的说明, 在第 24 页有详细描述。

⑥ Reverb (混响类型) *

决定混响效果类型。不必选择类别, 因为在混响中只有一个类别。

设定: 有关效果类型的详细说明, 请参见第 24 页。

⑦ Chorus Send*

调节叠奏发送等级。数值越高, 则叠奏越深。

设定: 0 – 127

⑧ Reverb Send*

调节混响发送等级。数值越高, 则混响越深。

设定: 0 – 127

⑨ CHORUS TO REVERB

决定从叠奏效果发送到混响效果的信号发送等级。数值越高, 应用到叠奏处理信号的混响就越深。

设定: 0 – 127

⑩ Reverb Return

决定混响效果的返回电平。

设定: 0 – 127

⑪ Chorus Return

决定叠奏效果的返回电平。

设定: 0 – 127

⑫ Reverb Pan

决定混响效果声音的声相位置。

设定: L63 (最左侧) – C (中央) – R63 (最右侧)

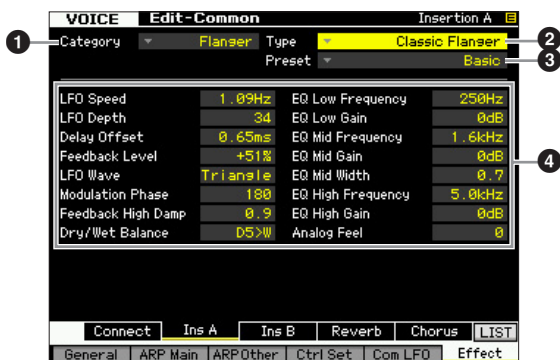
⑬ Chorus Pan

决定叠奏效果声音的声相位置。

设定: L63 (最左侧) – C (中央) – R63 (最右侧)

效果参数设定 — [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

在这些画面中，您可设定当 INSERTION CONNECT 参数设定为“parallel”或“ins A ▶ B”、“ins B ▶ A”时的效果相关参数。



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

① Category

② Type

在 Category 一栏中，您可从效果类别中选择一种，效果类别中包含类似的效果类型。从 Type 栏中可选择列示于所选类别中的效果类型。

注 关于效果类别和类型的说明，在第 24 页有详细描述。

注 Category (①) 不显示在混响画面中。

③ Preset

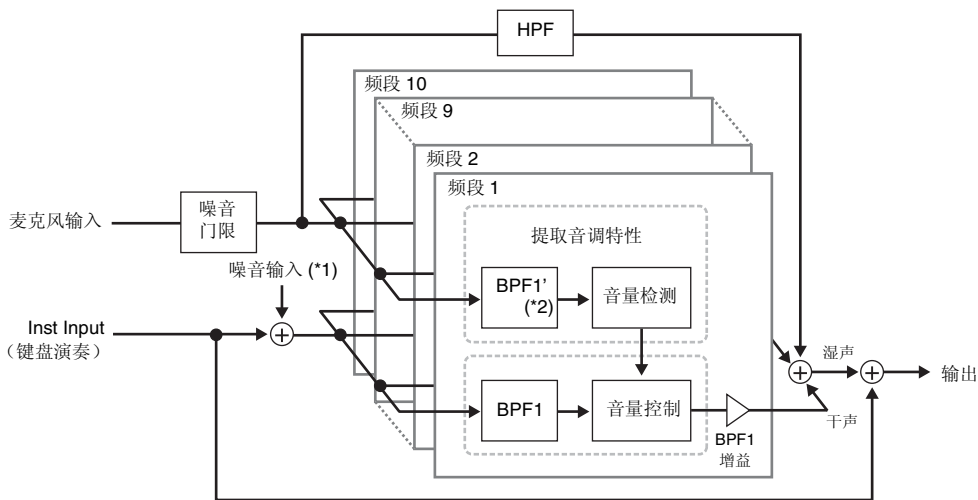
您可设定各种参数以改变所选效果类型影响声音的方式。此参数可调用这些效果参数的预设设定。

④ 效果参数

参数编号与数值视当前所选的效果类型而变化。关于效果参数的详细说明，请参见第 27 页。关于各效果类型参数的信息，请参见另外的数据列表。

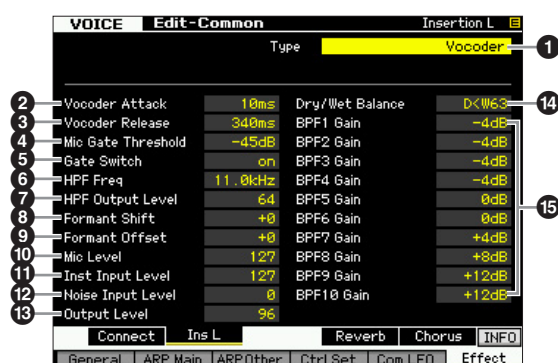
效果参数设定 — [SF2] Ins L (Insertion Large)

在此画面中，您可以设定声码器相关参数。仅当将连接画面（第 64 页）中的 INSERTION CONNECT 参数设定为“ins L”时，才可用 [SF2] 按钮调出此画面。声码器是一种特殊的“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。若要创建声码器效果，您在弹奏键盘的同时对着麦克风唱歌或说话。若要使用声码器效果，请将麦克风连接至后面板上的 A/D INPUT 接口，然后按照第 68 页上的说明进行操作。



*1 使用声码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 Formant Shift 位和 Formant Offset 的设定。



1 Type

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

设定：Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack

决定声码器声音的起音时间。数值越高，则起音越慢。

设定：1ms – 200ms

3 Vocoder Release

决定声码器声音的释音时间。数值越高，则衰减越慢。

设定：10ms – 3000ms

4 Mic Gate Threshold

决定麦克风声音的噪音门限的阈值电平。如果噪音对声码器效果有干扰，请将此参数设定为相对较高的数值以防止噪音产生意想之外的声音。

设定：-72dB – -30dB

5 Gate Switch

决定当您放开音按键时，麦克风声音是否从 HPF 输出。通常将此项设定为“on”。

设定：off, on

off：将始终输出麦克风声音。（您始终能听到麦克风声音。）

on：仅当按下音按键时，麦克风声音输出。

6 HPF Freq（高通滤波器频率）

决定麦克风输入声音的 HPF 截止频率。将此参数设定为较低数值可使对输入声的处理降到最低，换句话说，就是接近原始声。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

7 HPF Output Level

决定从 HPF（高通滤波器）输出的麦克风声音音量。

设定：0 – 127

8 Formant Shift

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

设定：-2, -1, +0, +1, +2

9 Formant Offset

精细调节所有 BPF（用于 Inst Input）的截止频率。此参数可用于精细调节声码器声音的音高。

设定：-63 – +0 – +63

10 Mic Level

决定输入至声码器的麦克风声音音量。

设定：0 – 127

11 Inst Input Level

决定输入至声码器的键盘演奏声音音量。

设定：0 – 127

12 Noise Input Level

决定输入至声码器的噪音音量。此参数可用于加强啾啾声和爆破音，使说话声音更响亮。

设定：0 – 127

13 Output Level

决定声码器的输出音量。

设定：0 – 127

14 Dry/Wet Balance

决定不应用效果的干声和应用效果的湿声之间的平衡。W 设定越高，效果就越深。

设定：D63>W – D=W – D<W63

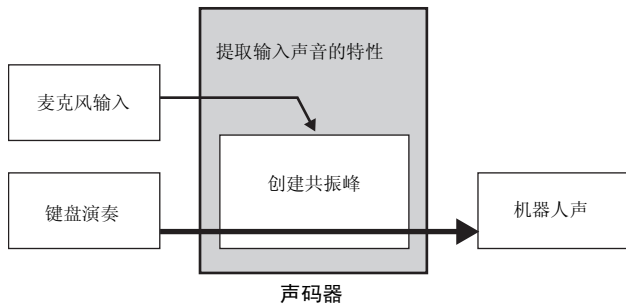
15 BPF1 – 10 增益（带通滤波器 1 – 10 增益）

决定 Inst Input（键盘演奏声）的 BPF 1 – 10 的各输出增益。BPF1 对应最低共振峰，而 BPF 10 对应最高共振峰。

设定：-18dB – +18dB

声码器结构

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）。声码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。



使用声码器效果

将麦克风连接至后面板上的 A/D INPUT 接口，然后按照以下说明使用声码器效果。

1 设定声码器相关参数。

在音色演奏模式中，按 [UTILITY] 按钮进入工具模式，接着按 [F4] 按钮，然后按 [SF1] 按钮调出输出画面（第 226 页）。将 Output Select 设定为“ins L”。

注 要在演奏组模式中使用声码器，请在演奏组编辑模式的输出画面（第 226 页）中将 Output Select 参数设定为“ins L”。要在乐曲 / 模板模式中使用声码器，请在混音编辑模式的音频输入画面（第 193 页）中将 Output Select 参数设定为“ins L”。

2 设定从 A/D INPUT 接口输入到麦克风的输入增益。

在工具模式中，按 [F2] 按钮调出输入 / 输出画面（第 223 页），然后将 Mic/Line 参数设定为“mic”。

3 在音色演奏模式中，选择应用声码器的所需音色。

4 将声码器选择为插入连接。

在音色演奏模式中，按 [EDIT] 按钮，然后按 [COMMON EDIT] 按钮进入音色通用编辑画面。按 [SF1] 按钮调出连接画面（第 64 页），接着将 INSERTION CONNECT 参数设定为“ins L”，然后将 Insertion L 参数设定为“Vocoder”。

注 当 INSERTION CONNECT 设定为“ins L”时，音频信号将从本乐器以单通道形式输出。

5 如有必要，设定声码器相关参数。

在按音符键的同时将您的声音输入麦克风，从而产生机器人声般的声码器声音。按 [SF2] 按钮调出 Insertion L 画面，然后边听声码器声音边设定相关参数。

6 按 [STORE] 按钮调出存储窗口（第 54 页），然后存储已编辑的音色。

元素编辑参数

[VOICE] → 常规音色选择 → [EDIT] → [1] - [8]

如果希望编辑某些组成音色的声音以及决定声音的基本参数，例如振荡器、音高、滤波器、振幅和 EG（包络发生器），可调出元素编辑画面。

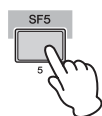
关于星号 (*) 标记

对于初次使用音色编辑的用户来说，面对大量参数可能会不知所措，因此为了方便使用，本章节中最基本和易于理解的参数标有星号标记。如果您是初次使用音色编辑，请先从这些参数开始熟悉起来。

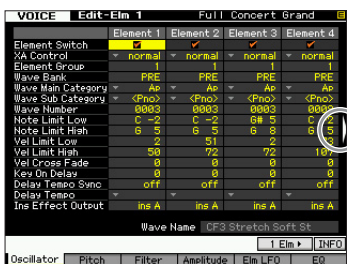
所选元素画面 / 4 元素画面

在元素编辑模式中，您可使用 2 种画面。一种画面可编辑当前所选元素的参数，另一种画面可查看 4 种元素的参数。按 [SF5] 按钮可在这两种类型间切换。当显示 4 元素画面时，您可使用左右光标按钮在元素 1 - 4 和 5 - 8 的画面之间进行切换。

显示当前元素设定的画面

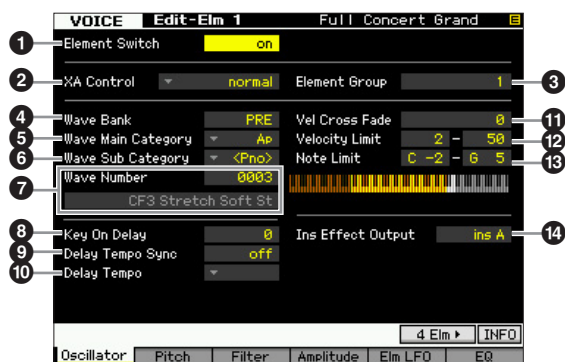


显示当前 4 元素设定的画面



此图标表示您可调出另外 4 个元素的画面。

设定波形和元素的音符范围 — [F1] Oscillator



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

1 Element Switch*

决定打开还是关闭当前所选元素。当此参数设定为 **off** 时，当前编辑的元素将不发声。

设定: off (关闭), on (激活)

2 XA Control (扩展发声控制)

扩展发声 (XA) 是 MOTIF XF 的一种特殊功能，可提供更大的演奏灵活性和真实感（请参见下一页上框中的内容）。此参数可决定元素的 XA 功能起作用的方式。试着参照以下所述 XA 模式的 4 种类型设定此参数。您可通过将相同的元素组分配到具有相同类型 XA 模式的音色，根据演奏发声获得所需的聲音。

设定: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal

当选择此设定时，每次按下音符键，元素将正常发声。

legato

当选择此设定并选择了单通道模式时，如果您以连奏方式弹奏键盘（放开前一个音符以前弹奏单音符行或旋律中的下一个音符），将播放另外的元素（与 XA 模式设定为“normal”时所使用的元素不同）。

key off sound

当选择此设定时，每次放开音符键，元素都发声。

wave cycle

当对多个元素选择此参数时，每次弹奏音符时，每个元素将根据其数字顺序交替发声。（换句话说，弹奏第一个音符将使其元素 1 发声，弹奏第二个音符将使元素 2 发声，依此类推。）

wave random

当对多个元素选择此设定时，每次按下音符键，各元素将随机发声。

all AF off

当选择此设定时，2 个 ASSIGNABLE FUNCTION 按钮都关闭时元素将发声。

AF 1 on

当选择此设定时，ASSIGNABLE FUNCTION [1] 按钮打开时元素将发声。

AF 2 on

当选择此设定时，ASSIGNABLE FUNCTION [2] 按钮打开时元素将发声。

扩展发声 (XA) 功能

扩展发声 (XA) 是一种全新设计的高级音源系统，可更有效地还原真实声音和自然演奏技巧（如连奏和断奏），这些技巧是声学乐器上经常使用的，但是至今为止在电子键盘上还无法或难以实现。此系统还提供了其它独特模式以便您在演奏时随机和交替改变声音。

真实连奏演奏

指定弹奏连奏时发声的一个或多个元素。

→ 将所需元素的 XA Control 参数设定为“legato”。

逼真的音符键释放音

指定放开音符键时发声的一个或多个元素。例如，放开音符键时，可将其用于还原大键琴上特有的拨弦声。

→ 将所需元素的 XA control 参数设定为“key off sound”。

弹奏的每个音符发出不同声音

指定不同元素依次或随机发声。

→ 将所需元素的 XA control 参数设定为“wave cycle”或“wave random”。

在不同声音中进行切换以再现声学乐器上的自然演奏效果

指定根据 ASSIGNABLE FUNCTION 按钮的开 / 关状态发声的元素。例如，可在声学吉他音色上用于在普通演奏和演奏和弦之间进行切换。

→ 将所需元素的 XA control 参数设定为“all AF off”、“AF 1 on”或“AF 2 on”。

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。

③ Element Group

决定 XA 模式的编组，以便依次或随机调用同一组中的元素。将相同组号分配到具有相同类型 XA 模式的元素上。

当所有元素的 XA 模式参数设定为“normal”时，无法使用此处的设定。

设定：1 - 8

④ Wave Bank (波形库)

决定分配到元素的波形库。可从 PRE、USR、FL1 和 FL2 中选择波形库。

PRE (预设库) 包含预设波形，而 USR (用户库 1)、FL1 (存储在选购的闪存扩展模块插槽 1 中的库) 和 FL2 (存储在选购的闪存扩展模块插槽 2 中的库) 包含根据采样模式中录制样本创建的用户波形。仅当已经安装了选购的闪存扩展模块 FL512M/FL1024M 时才可使用 FL1 和 FL2。

设定：PRE, USR, FL1, FL2

注 有关波形的详细说明，请参见第 119 页上的采样模式说明。

⑤ Wave Main Category (波形主类别) ***⑥ Wave Sub Category (波形子类别) ***

在选择波形编号之前设定这些参数可以更方便地找到所需波形 (⑦)。预设波形分为主类别和子类别。子类别的数量因各个主类别而异。

⑦ Wave Number (波形编号) *

通过选择波形类别和编号来决定分配到元素的波形。若需预设库中的完整波形列表，请参见另外的数据列表中的波形列表。

⑧ Key On Delay

决定按下键盘音符与声音实际发声之间的时间长度 (延时)。数值越高，延时就越长。

设定：0 - 127

⑨ Delay Tempo Sync

决定上述琴键开启延时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)

⑩ Delay Tempo

决定当 Delay Tempo Sync 设定为 on 时 Key On Delay 的时序。

设定：16th, 8th/3 (8 分音符三连音), 16th. (符点十六分音符), 8th (八分音符), 4th/3 (四分音符三连音), 8th. (符点八分音符), 4th (四分音符), 2nd/3 (二分音符三连音), 4th. (符点四分音符), 2nd (二分音符), whole/3 (全音符三连音), 2nd. (符点二分音符), 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)

11 Vel Cross Fade（力度交叉衰减）

此参数决定元素声音音量如何根据 Velocity Cross Fade 设定 (12) 外的力度变化大小按比例递减的程度。设定为 0 时，超出力度限制范围将不发声。数值越高，音量减弱速度就越慢。此参数的实际应用为创造出自然声响的力度交叉淡化效果，从而使不同元素（波形）根据弹奏的轻重逐渐变化。

设定：0 - 127

12 Velocity Limit

决定元素将产生响应的力度范围的最大与最小值。只有在指定力度范围内演奏的音符的各元素才会发声。例如，此设置可以使您在轻轻弹奏时一个元素发声，在用力弹奏时则是另一个元素发声。如果您首先确定最大值然后设定最小值，比如“93 - 34”，则力度范围对应为“1 - 34”和“93 - 127”。

设定：1 - 127

13 Note Limit

决定每个元素的最高及最低键盘范围。只有演奏此区域内的音符时，所选的元素才会发声。如果您首先指定最高音符，然后指定最低音符，例如“C5 - C4”，则音符范围为“C - 2 - C4”和“C5 - G8”。

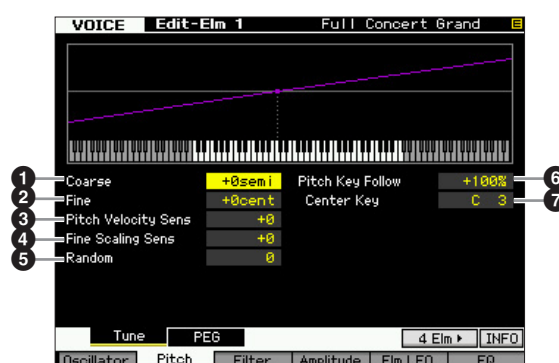
设定：C - 2 - G8

注意 还可通过按住 [SF6] INFO 按钮的同时再按想要的琴键，直接从键盘设定琴键。详细说明，请参见第 37 页。

14 Ins Effect Output（插入效果输出）

决定哪个插入效果（A 或 B）用于处理各单独元素。“thru”设定旁通特定琴键的插入效果。此参数与音色通用编辑的连接画面（第 64 页）中的 Element Out 1 - 8 相同。此处的设定也将自动改变该参数的设定。当 INSERTION CONNECT 设定为“Ins L”时，无论此处的设定如何，来自各元素的信号均输出至 Insertion L。

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

音高设定 — [F2] Pitch**调音和音高缩放 — [SF1] Tune****1 Coarse**（粗调）

决定各元素的音高，以半音为单位。

设定：-48 semi - +0 semi - +48 semi

2 Fine（微调）

决定每个元素的音高，以分为单位。

设定：-64 cents - +0 cents - +63 cents

3 Pitch Velocity Sens（音高力度灵敏度）

决定元素音高对力度如何响应。正值设定使弹奏键盘力度加大时音高上升，而负值设定则使其下降。设定为 0 则音高无变化。

设定：-64 - +0 - +63

4 Fine Scaling Sens（精细缩放灵敏度）

决定音符（特别指其位置或八度范围）微调（请参见上文）影响所选元素音高的程度，假设 C3 为基本音高。如果设置为正值，将使较低音符的音高变得更低，使较高音符的音高变得更高。负值则具有相反效果。

设定：-64 - +0 - +63

5 Random

使您能随机地改变您所演奏的各音符元素的音高。数值越高，则音高变化越大。设定为 0 则音高无变化。

设定：0 - 127

6 Pitch Key Follow

决定 Key Follow 效果（相邻音符的音高间隔）的灵敏度，假设 Center Key (7) 的音高为标准音高。在 +100%（标准设定）时，相邻音符以半音（100 分）为间隔。在 0% 时，所有音符与 Center Key 指定的音高相同。如果为负值，设置则相反。

设定：-200% - +0% - +200%

注 此参数用于创建交替调音或用于无需以半音为音高间距的声音（例如普通音色中有音高的鼓声）。

7 Center Key

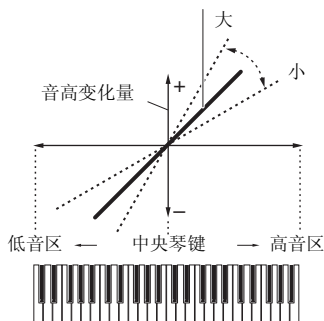
决定 Pitch Key Follow 的中央音符或音高。此处设定的音符号码不论 Pitch Key Follow 设定如何，都和标准音高相同。

设定：C -2 - G8

注 通过按住 [SF6] 按钮的同时再按想要的键，您还可直接从键盘设定音符。请参阅第 37 页中“基本操作”。

Pitch Key Follow 和 Center Key

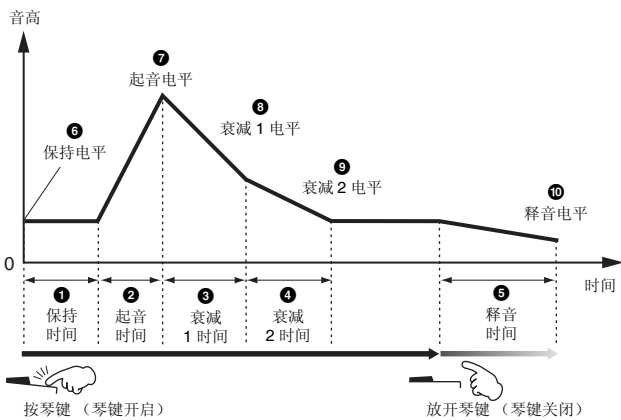
当 Pitch Key Follow 设定为 100 时



音高 EG 设定 — [SF2] PEG (音高 EG)

在此画面中，您可设定 Pitch EG 参数。使用 PEG 可以控制从声音开始到结束期间的音高变化。

11	EG Depth	+20	EG Time Vel Sens	+0	14
12	EG Depth Vel Sens	+0	Segment	all	15
13	Curve	2	EG Time Key Follow	+0	16
			Center Key	C 3	17
1	Time	0	40	64	64
6	Level	+0	+0	+0	+0



Time

时间参数可设定以下电平参数相邻点之间的时间。数值越高，达到下一个电平所需的时间就越长。

设定：0 - 127

1 保持时间

决定按下键盘上的音符键与包络开始上升之间的时间长度。

2 起音时间

决定经过持续时间后，从初始音高（保持电平）到音色的标准音高的起音速度。

3 衰减 1 时间

决定包络从音色的标准音高（起音电平）下跌到指定为衰减 1 电平的音高的速度。

4 衰减 2 时间

决定包络从指定为衰减 1 电平的音高下跌到指定为衰减 2 电平的音高的速度。

5 释音时间

决定包络从指定为衰减 2 电平的音高下跌到指定为释音电平的音高的速度。

Level

Level 参数可根据各包络点的调音画面（第 71 页）中的粗调和微调中指定的标准音高来设定音高偏移量。

设定：-128 - +0 - +127

6 保持电平

决定按下音符键时的初始音高。

7 起音电平

决定按下音符的标准音高。

8 衰减 1 电平

决定衰减 1 时间经过后，声音音高从起音电平达到的电平。

9 衰减 2 电平

决定按住音符键时将保持的延音电平音高。

10 释音电平

决定放开音符键后达到的最终音高。

11 EG 深度

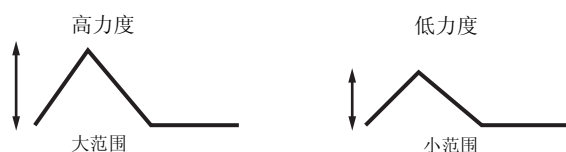
决定音高包络变化的范围。设定为 0 将使音高不发生变化。数值离开 0 越远，音高范围就越大。如果是负值，音高变化方向相反。

设定：-64 - +0 - +63

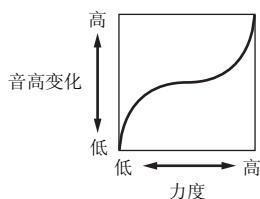
12 EG Depth Vel Sens (EG 深度力度灵敏度)

决定元素音高范围对力度如何响应。当此参数设定为正值时，高力度将使音高范围扩大，而低力度则使音高范围缩小，如下图所示。当此参数设定为负值时，高力度将使音高范围缩小，而低力度则使音高范围扩大。当此参数设定为 0 时，无论力度如何，音高包络都不会改变。

设定：-64 - +0 - +63

**13 EG Depth Vel Curve (EG 深度力度曲线)**

这 5 条曲线决定根据键盘上弹奏音符键的力度（强度）产生音高范围的方式。图形的横轴代表力度，竖轴代表音高范围。



设定：Curve 0 - 4

14 EG Time Velocity Sens (EG 时间力度灵敏度)

决定 PEG 变化时间（速度）响应力度或按下音符键的力度方式。当此参数设定为正值时，高力度将产生较快的 PEG 变化速度，而低力度则产生较慢的速度，如下图所示。当此参数设定为负值时，高力度将产生较慢的 PEG 变化速度，而低力度则产生较快的速度。当此参数设定为 0 时，无论力度如何，PEG 变化速度都不会改变。

设定：-64 - +0 - +63

**15 EG 时间档**

决定受 EG 时间力度灵敏度 (14) 影响的音高 EG 部分。

设定：attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG 时间力度灵敏度影响起音时间和保持时间。

atk+dcy (起音 + 衰减)

EG 时间力度灵敏度影响起音时间、衰减 1 时间和保持时间。

decay

EG 时间力度灵敏度影响衰减 1/2 时间。

atk+rls (起音 + 释音)

EG 时间力度灵敏度影响起音时间、释音时间和保持时间。

all

EG 时间力度灵敏度影响所有音高 EG 时间参数。

16 EG Time Key Follow

决定音符（特别指其位置或八度范围）影响所选元素音高 EG 时间的程度。当此参数设定为正值时，高音符将产生较快的 EG 变化速度，而低音符则产生较慢的速度。当此参数设定为负值时，高音符将产生较慢的 EG 变化速度，而低音符则产生较快的速度。当此参数设定为 0 时，无论按下哪个音符键，音高 EG 变化速度都不会改变。

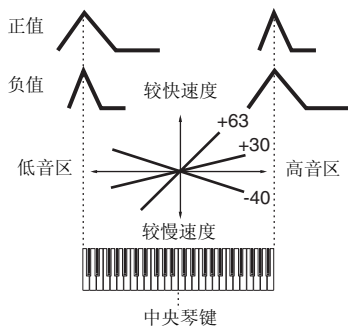
设定：-64 - +0 - +63

17 Center Key

决定 EG Time Key Follow (16) 的中央音符或音高。演奏中间键的音符时，PEG 将根据其实际设置进行变化。

设定：C-2 - G8

EG Time Key Follow 和 Center Key

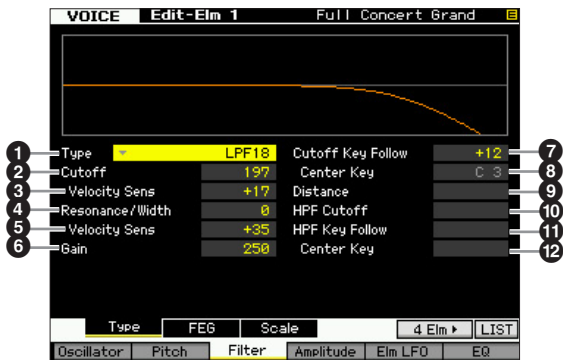


注 通过按住 [SF6] 按钮的同时再按想要的键，您还可直接从键盘设定音符。请参阅第 37 页中“基本操作”。

使用滤波器调节亮度 — [F3] Filter

选择滤波器类型 — [SF1] Type

在此画面中，您可为当前元素选择滤波器类型。音色的音调特性和滤波器功能因此处所选滤波器类型而异。



1 Type*

决定当前元素的滤波器类型。

设定：LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

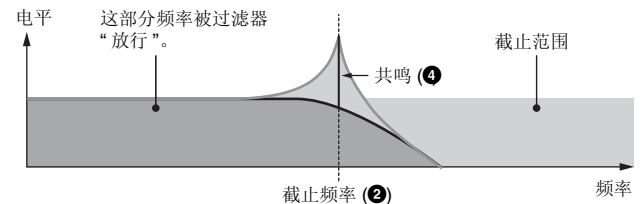
关于滤波器类型

LPF (低通滤波器)

这是一种只让低于截止频率的信号通过的滤波器类型。通过提高滤波器截止频率可使声音变得响亮。而降低滤波器截止频率则可使声音变得黯淡。您可升高共鸣以提高截止频率区域中的信号电平来产生特殊的“刺耳”声音。此种滤波器类型在产生经典合成器声音时最常用且有效。

LPF24D

具备特有数字声音的动态 24dB/oct 低通滤波器。与 LPF24A 型相比（见下文），此滤波器可以产生更强烈的共振效果。



LPF24A

一种与 4 极模拟合成滤波器很类似的数字动态低通滤波器。

LPF18

3 极 18dB/oct 低通滤波器。

LPF18s

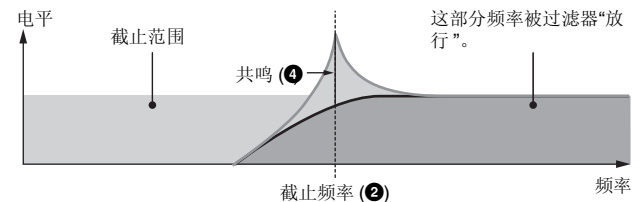
3 极 18dB/oct 低通滤波器。此滤波器的截止急缓度比 LPF18 型平缓。

HPF (高通滤波器)

这是一种只让高于截止频率的信号通过的滤波器类型。您可使用 Resonance 参数来增加声音的特点。

HPF24D

一种具备特有数字声音的动态 24dB/oct 高通滤波器。此滤波器可以产生强烈的共振效果。



HPF12

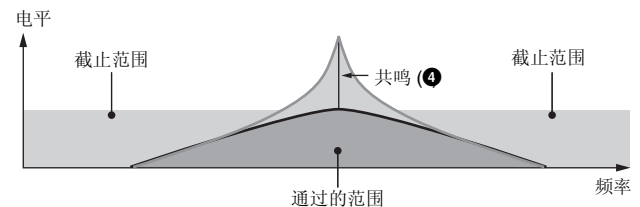
12dB/oct 动态高通滤波器。

BPF (带通滤波器)

此种滤波器是 LPF 和 HPF 的组合。当选择此滤波器类型时，您可设定音频信号通过的截止频率范围。

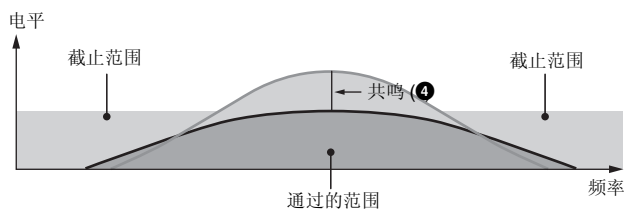
BPF12D

具有特有数字声音的 -12 dB/oct HPF 和 LPF 滤波器的组合。

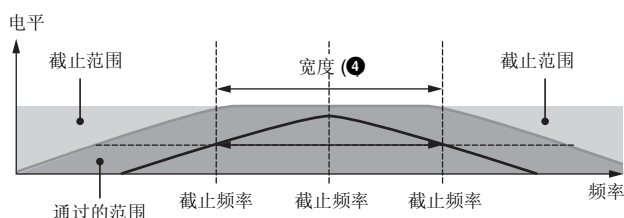


BPF6

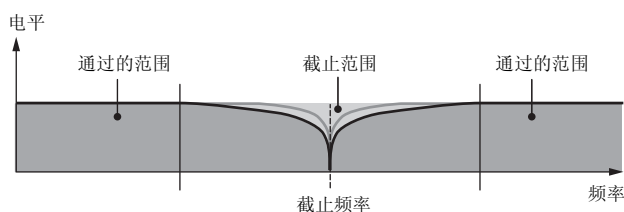
-6 dB/oct HPF 和 LPF 的组合。

**BPFw**

一种组合了 HPF 与 LPF 滤波器的 12 dB/oct BPF，可以进行更宽的频段设定。

**BEF (带阻滤波器)**

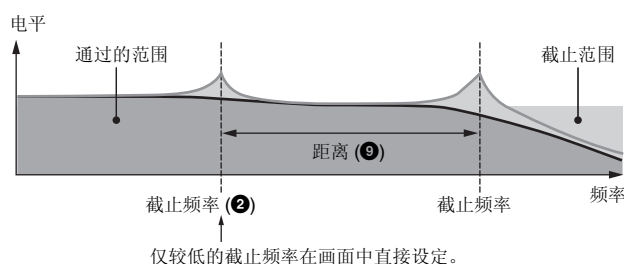
当选择此滤波器类型时，您可设定静音或消除音频信号的截止频率范围。带阻滤波器与带通滤波器相比，对声音有相反效果。

BEF12**BEF6****双滤波器**

这种类型是 2 个相同类型滤波器的组合。您可编辑 2 个截止频率之间的距离。

Dual LPF

2 个 12dB/oct 低通滤波器并行连接。

**Dual HPF**

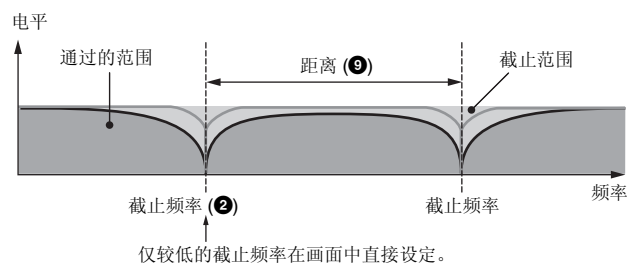
2 个 -12dB/oct 高通滤波器并行连接。

Dual BPF

2 个 -6dB/oct 带通滤波器并行连接。

Dual BEF

2 个 -6dB/oct 带阻滤波器并行连接。

**组合型滤波器**

这种类型是 2 个不同类型滤波器的组合。您可编辑 2 个截止频率之间的距离。

LPF12+HPF12

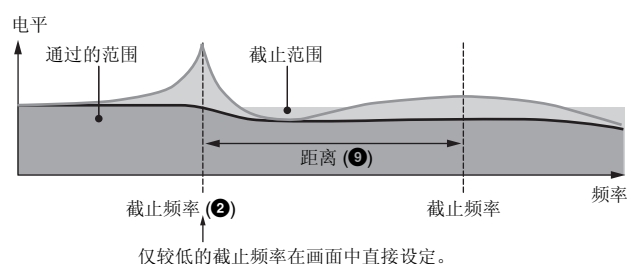
是一种 -12 dB/oct 低通滤波器和高通滤波器的组合。当选择此滤波器类型时，可设定 HPF 截止频率 (10) 和 HPF Key Follow Sensitivity (11)。只有低通滤波器的图显示在画面中。

LPF6+HPF6

是一种 -6 dB/oct 低通滤波器和高通滤波器的组合。当选择此滤波器类型时，可设定 HPF 截止频率 (10) 和 HPF Key Follow Sensitivity (11)。只有低通滤波器的图显示在画面中。

LPF12+BPF6

是一种低通滤波器和带通滤波器的组合。您可编辑 2 个截止频率之间的距离。

**2 截止频率 ***

决定滤波器的截止频率，或者应用滤波器范围的中央频率。音色的音调特性和截止频率功能因所选滤波器类型而异。边确认画面中显示的滤波器图示边设定此参数。

设定：0 - 255

3 Cutoff Velocity Sens (截止力度灵敏度)

决定截止频率 (2) 响应力度或弹奏音符强度的方式。对于正值设定，弹奏键盘力度越大，则截止频率变得越高。设定为 0，则无论力度如何，截止频率都不会改变。负值设定将使弹奏键盘力度越小，截止频率越是上升。

设定：-64 - +0 - +63

4 Resonance*/ Width

该参数的功能随所选滤波器类型的不同而变化。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

Resonance 用于设定应用到截止频率处信号的共鸣量大小（谐波强化）。此参数还可与截止频率组合使用给声音增加更多的特性。

Width 参数用于调节从 BPFw 滤波器中通过的信号频率宽度。当滤波器类型设定为“LPF6”或“thru”，则此参数无法使用。
设定：0 - 127

5 Resonance Velocity Sens（回响力度灵敏度）

决定共鸣响应力度或弹奏音符键强度的程度。对于正值设定，力度越高，共鸣就越大。设定为 0 则共鸣值无变化。对于负值设定，力度越小，共鸣就越大。

设定：-64 - +0 - +63

6 Gain

决定发送到滤波器的信号增益。数值越低，则增益越小。滤波器产生的音调特性因此处设定的数值而异。

设定：0 - 255

7 Cutoff Key Follow

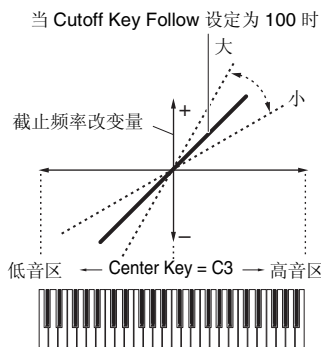
决定音符（特别指其位置或八度范围）影响所选元素截止频率（在上文中设定）的程度，假设 C3 为基本音高。正值设定会降低低音符的截止频率，并升高高音符的截止频率。如果设置为负值，则效果相反。

设定：-64 - +0 - +63

8 Center Key（仅用于指示）

此参数表示上述 Cutoff Key Follow (7) 的中央音符为 C3。请注意，此参数仅供显示，数值无法改变。

Cutoff Key Follow 和 Center Key



9 Distance

在使用双滤波器类型（两个相同的滤波器并行组合）以及 LPF12 + BPF6 类型的情况下，用于决定 2 个截止频率间的距离。当选择了其它滤波器类型时，则无法使用此参数。

设定：-128 - +0 - +127

10 HPF Cutoff（高通滤波器截止频率）

决定 HPF Key Follow 参数（见下文）的中央频率。当滤波器类型选择为“LPF12”或“LPF6”时，则可使用此参数。

设定：0 - 255

11 HPF Key Follow（高通滤波器琴键跟随）

决定音符（特别指其位置或八度范围）影响 HPF 截止频率（在上文中设定）的程度。正值设定会降低低音符的截止频率，并升高高音符的截止频率。如果设置为负值，则效果相反。当滤波器类型选择为“LPF12”或“LPF6”时，则可使用此参数。

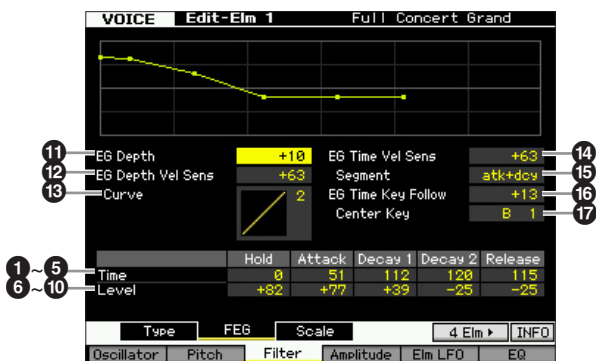
设定：-200% - 0% - +200%

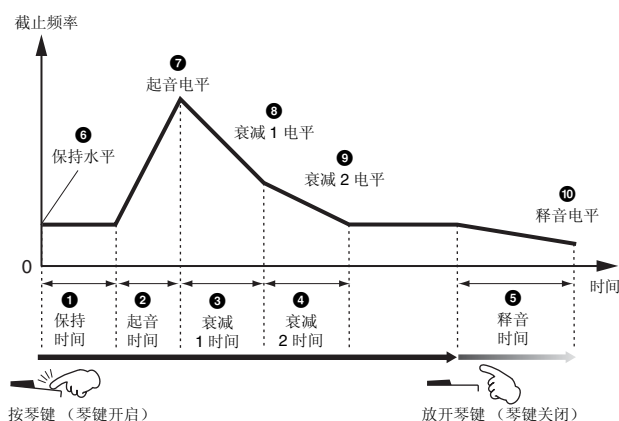
12 Center Key

此参数表示上述 High Pass Filter Key Follow (11) 的中央音符为 C3。请注意，此参数仅供显示，数值无法改变。

滤波器 EG 设定 — [SF2] FEG（滤波器 EG）

在此画面中，您可设定滤波器 EG 参数。使用 FEG 可以控制从声音开始到结束期间的音调变化。





Time

时间参数可设定以下电平参数相邻点之间的时间。数值越高，达到下一个电平所需的时间就越长。

设定：0 - 127

① 保持时间

决定按下键盘上的音符键与包络开始上升之间的时间长度。

② 起音时间

决定经过保持时间后，从初始截止频率（保持电平）到音色的最大电平的起音速度。

③ 衰减 1 时间

决定包络从最大截止频率（起音电平）下跌到指定为衰减 1 电平的截止频率的速度。

④ 衰减 2 时间

决定包络从指定为衰减 1 电平的截止频率下跌到指定为衰减 2 电平的截止频率的速度。

⑤ 释音时间

决定包络从指定为衰减 2 电平的截止频率下跌到指定为放开音符键时的释音电平的截止频率的速度。

Level

Level 参数可根据滤波器类型画面（第 74 页）中指定的截止频率设定每个位置的滤波器变化量。

设定：-128 - +0 - +127

⑥ 保持电平

决定按下音符键时的初始截止频率。

⑦ 起音电平

决定按下音符键后包络达到的最大截止频率。

⑧ 衰减 1 电平

决定经过衰减 1 时间后，截止频率从起音电平开始达到的电平。

⑨ 衰减 2 电平

决定按住音符键时将保持的截止频率。

⑩ 释音电平

决定放开音符键后达到的最终截止频率。

⑪ EG 深度

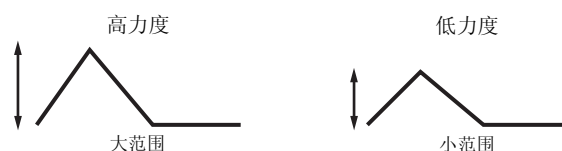
决定截止频率包络变化的范围。设定为 0 将使截止频率不发生变化。数值离开 0 越远，截止频率范围就越大。若数值为负数，则截止频率的变化将反向。

设定：-64 - +0 - +63

⑫ EG Depth Vel Sens（EG 深度力度灵敏度）

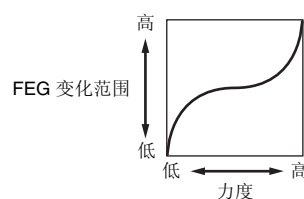
决定截止频率范围对力度如何响应。当此参数设定为正值时，高力度将使滤波器 EG 范围扩大，而低力度则使其范围缩小，如下图所示。当此参数设定为负值时，高力度将使滤波器 EG 范围缩小，而低力度则使其范围扩大。当此参数设定为 0 时，无论力度如何，滤波器 EG 范围都不会改变。

设定：-64 - +0 - +63



⑬ EG Depth Vel Sens Curve（EG 深度力度灵敏度曲线）

这 5 条曲线决定 FEG 变化范围根据键盘上弹奏音符键的力度（强度）产生变化的方式。所选曲线用画面上的图形表示。图形的横轴代表力度，竖轴代表截止频率范围。例如，下图显示力度的中间范围（64 左右）不使 FEG 变化范围发生变化，而力度的高 / 低范围使其变化加剧。



设定：Curve 0 - 4

14 EG Time Velocity Sens (EG 时间力度灵敏度)

决定 FEG 变化时间（速度）响应力度或按下音符键的强度的方式。当此参数设定为正值时，高力度将产生较快的 FEG 变化速度，而低力度则产生较慢的速度，如下图所示。当此参数设定为负值时，高力度将产生较慢的 FEG 变化速度，而低力度则产生较快的速度。当此参数设定为 0 时，无论力度如何，音高变化速度都不会改变。

设定：-64 - +0 - +63



15 EG Time Velocity Sens Segment (EG 时间力度灵敏度档)

决定受 EG 时间力度灵敏度 (14) 影响的滤波器 EG 部分。

设定：attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG 时间力度灵敏度影响起音时间和保持时间。

atk+dcy (起音 + 衰减)

EG 时间力度灵敏度影响起音时间、衰减 1 时间和保持时间。

decay

EG 时间力度灵敏度影响衰减 1/2 时间。

atk+rls (起音 + 释音)

EG 时间力度灵敏度影响起音时间、释音时间和保持时间。

all

EG 时间力度灵敏度影响所有滤波器 EG 时间参数。

16 EG Time Key Follow

决定音符（尤其是音符位置或八度范围）对所选元素滤波器 EG 时间的影响程度。当此参数设定为正值时，高音符将产生较快的滤波器 EG 变化速度，而低音符则产生较慢的速度。当此参数设定为负值时，高力度将产生较慢的滤波器 EG 变化速度，而低音符则产生较快的速度。当此参数设定为 0 时，无论按下哪个音符键，滤波器 EG 变化速度都不会改变。

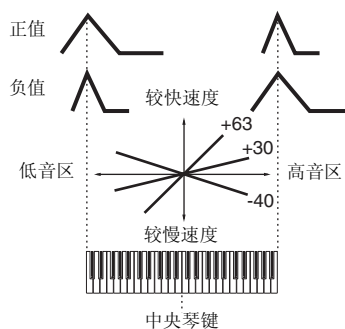
设定：-64 - +0 - +63

17 Center Key

决定 EG Time Key Follow (16) 的中央音符或音高。演奏中间键的音符时，FEG 将根据其实际设置进行变化。

设定：C-2 - G8

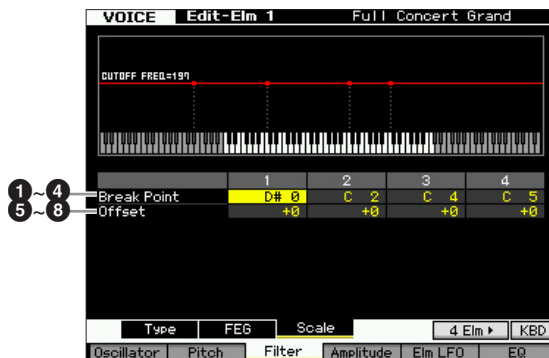
EG Time Key Follow 和 Center Key



注 通过按住 [SF6] 按钮的同时再按想要的键，您还可直接从键盘设定音符。请参阅第 37 页中“基本操作”。

滤波器缩放设定 — [SF3] Scale

滤波器缩放比例根据键盘音符位置来控制滤波器截止频率。您可以用 4 个分割点对整个键盘进行分割，分别对各区域指定不同的截止频率修正值。



1 - 4 分割点 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] INFO 按钮的同时再按想要的琴键，直接从键盘设定分割点。请参阅第 37 页中“基本操作”。

注 分割点 1 到 4 将在键盘上以升序自动排序。

5 - 8 偏移值 1 - 4

决定各分割点处的截止频率偏移值。

设定：-128 - +0 - +127

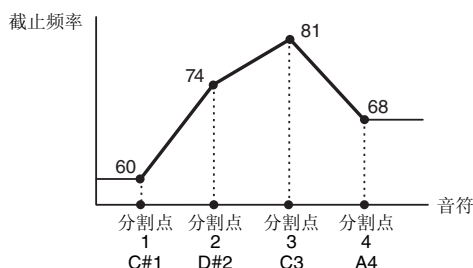
注 无论这些偏差值大小如何，都无法超出最小和最大截止范围（分别为数值 0 和 127）。

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。

滤波器缩放设定示例

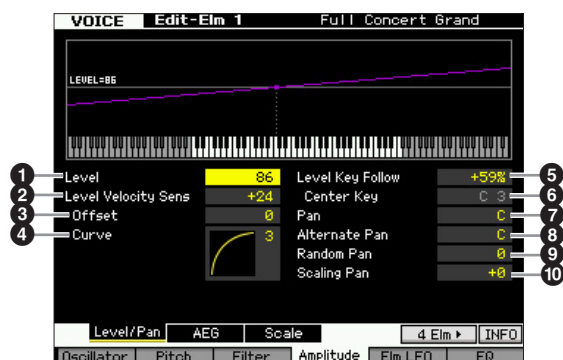
理解滤波器缩放的最好方法就是操作示范。在以下示范画面设定中，基本截止频率值为 64，而所选分割点设定处的各偏移值相应改变基本值。截止频率的变化如下图所示。在连续分割点之间截止频率的变化以线性方式进行，如下所示。

	1	2	3	4
分割点	C#1	D#2	C3	A4
偏移值	-4	+10	+17	+4



输出电平设定 — [F4] Amplitude

电平和声相设定 — [SF1] Level/Pan



① Level*

决定元素的输出电平。

设定：0 - 127

② Level Velocity Sens (电平力度灵敏度) *

决定元素的输出电平对力度如何响应。正值设定将使输出电平在弹奏键盘力度越大时上升。设定为 0 将使输出电平不发生变化。负值设定将使输出电平在弹奏键盘力度越小时上升。

设定：-64 - +0 - +63

③ Level Velocity Sens Offset

(电平力度灵敏度偏移)

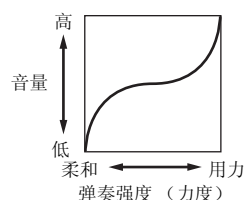
升高或降低电平力度灵敏度 (②) 指定的电平。设定为 64 则使用电平力度灵敏度 (②) 的原始值。设定为 64 以上则升高电平力度灵敏度 (②) 指定的电平。设定为 64 以下将降低电平。

设定：0 - 127

④ Level Velocity Sens Curve

(电平力度灵敏度曲线) *

这 5 条曲线决定根据键盘上弹奏音符键的力度 (强度) 产生实际力度的方式。所选曲线用画面上的图形表示。



设定：Curve 0 - 4

⑤ Level Key Follow

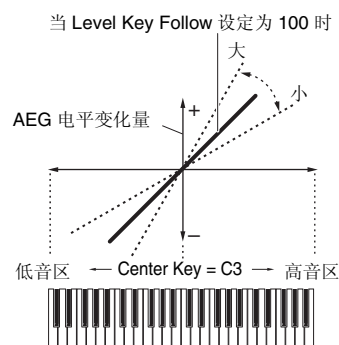
决定音符 (特别指其位置或八度范围) 影响所选元素振幅电平 (在上文中设定) 的程度，假设 C3 为基本音高。正值设置会降低低音符的输出电平。如果设置为负值，则效果相反。

设定：-200% - +0% - +200%

⑥ Center Key (仅用于显示)

此参数表示上述 Level Key Follow (⑤) 的中央音符为 C3。请注意，此参数仅供显示，数值无法改变。

Level Key Follow 和 Center Key



⑦ Pan*

调节声音的立体声声相位置。

设定：L63 (最左侧) - C (中央) - R63 (最右侧)

8 Alternate Pan

决定每次按下音符键后声音声相向左和向右交替移动的量，假设声相位置如上所示设定在中间。数值越高，声相范围的宽度就越大。

设定：L64 - C - R63

9 Random Pan

确定按下的每个音符键时所选元素声音随机向左和向右移动的量。将声相设置（见上文）用作中间声相位置。

设定：0 - 127

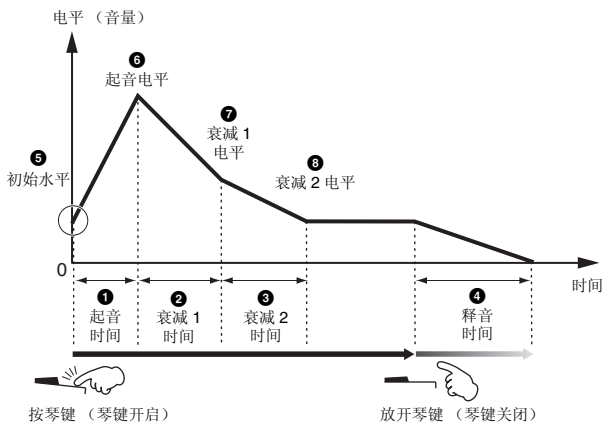
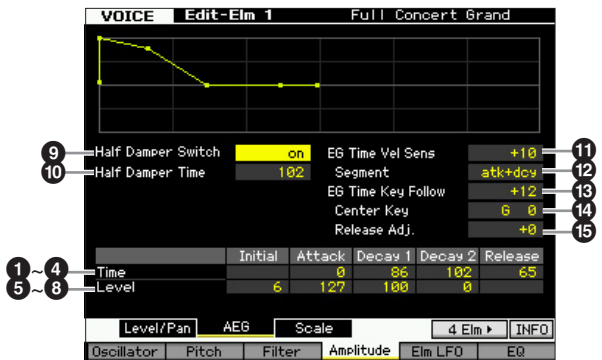
10 Scaling Pan

决定音符（特别指其位置或八度范围）影响所选元素声相位置和左右相位的程度。在音符 C3 处，将主声像设置（见上文）用作基本声像位置。正值设定将使低音音符的声相位置向左移动，使高音音符的声相位置向右移动。如果设置为负值，则效果相反。

设定：-64 - +0 - +63

振幅 EG 设定 — [SF2] AEG（振幅 EG）

在此画面中，您可设定振幅 EG 参数。使用 AEG 可以控制声音开始到结束期间的音量变化。



时间 *

时间参数可设定以下电平参数相邻点之间的时间。数值越高，达到下一个电平所需的时间就越长。

设定：0 - 127

1 起音时间

决定按下琴键后声音达到其最大音量的速度。

2 衰减 1 时间

决定包络从起音电平跌到衰减 1 电平的速度。

3 衰减 2 时间

决定包络从衰减 1 电平跌到衰减 2 电平（延音电平）的速度。

4 释音时间

该参数确定当释放琴键后，声音衰减到完全消失有多快。

Level

Level 参数可根据电平 / 声相画面（第 79 页）中指定的电平设定每个位置的变化量。

设定：0 - 127

5 初始电平

决定按下音符键时的初始电平。

6 起音电平

决定按下音符键后包络达到的最大电平。

7 衰减 1 电平

决定经过衰减 1 时间后，包络从起音电平开始达到的电平。

8 衰减 2 电平

决定按住音符键时将保持的音量。

9 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：on, off

注 当您想要使用选购 FC3 重现半制音效果时，请在工具模式的演奏画面（第 219 页）中将 Sustain Pedal 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。

10 Half Damper Time

决定在 Half Damper Switch 参数 (9) 打开的情况下, 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。放开琴键后, 您可在 AEG 的半制音时间为最大衰减值及 AEG 的释音时间为最小衰减值时, 通过踏板控制器位置控制声音的衰减时间。

当您放开踏板时, 放开琴键后的衰减时间等于 AEG 释音时间。

您可以通过将释音时间设定为较小数值并将半制音时间设定为较大数值来创建钢琴效果。

当 Half Damper Switch 参数 (9) 设定为 on 时, 可使用此处的设定, 且您可使用连接至后面板的选构件 FC3。

设定: 0 - 127

11 EG Time Velocity Sens

(EG 时间力度灵敏度)

决定 AEG 变化时间 (速度) 响应力度或按下音符键的强度的方式。

当此参数设定为正值时, 高力度将产生较快的 AEG 变化速度, 而低力度则产生较慢的速度, 如下图所示。当此参数设定为负值时, 高力度将产生较慢的 AEG 变化速度, 而低力度则产生较快的速度。当此参数设定为 0 时, 无论力度如何, 振幅变化速度都不会改变。

设定: -64 - +0 - +63



12 EG Time Velocity Sens Segment

(EG 时间力度灵敏度档)

决定受 EG 时间力度灵敏度 (11) 影响的振幅 EG 部分。

设定: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG 时间力度灵敏度影响起音时间。

atk+dcy (起音 + 衰减)

EG 时间力度灵敏度影响起音时间和衰减 1 时间。

decay

EG 时间力度灵敏度影响衰减时间。

atk+rls (起音 + 释音)

EG 时间力度灵敏度影响起音时间和释音时间。

all

EG 时间力度灵敏度影响所有振幅 EG 时间参数。

13 EG Time Key Follow

决定音符 (尤其是音符位置或八度范围) 对所选元素振幅 EG 时间的影响程度。当此参数设定为正值时, 高音符将产生较快的振幅 EG 变化速度, 而低音符则产生较慢的速度。当此参数设定为负值时, 高力度将产生较慢的振幅 EG 变化速度, 而低音符则产生较快的速度。当此参数设定为 0 时, 无论按下哪个音符键, 振幅 EG 变化速度都不会改变。

设定: -64 - +0 - +63

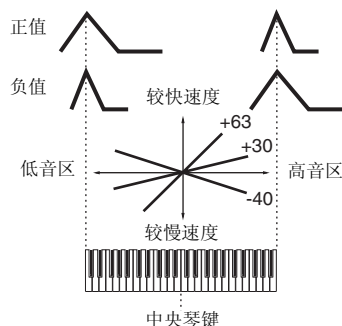
14 Center Key

决定 EG Time Key Follow (13) 的中央音符。当弹奏中央琴键音符时, AEG 根据其实际设定操作。

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键。详细说明, 请参见第 37 页。

EG Time Key Follow 和 Center Key



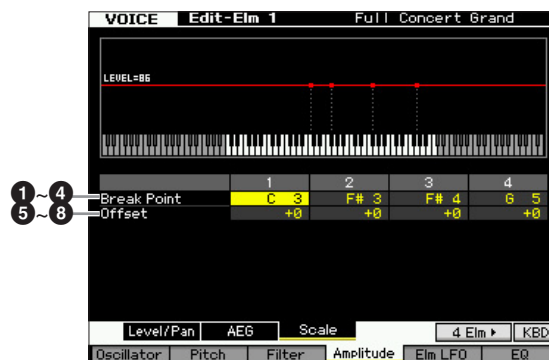
15 Release Adj. (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

决定 EG Time Key Follow Sensitivity 到 EG Release 的灵敏度。将此参数设定为 "+63" 可将 EG Time Key Follow Sensitivity 设定为衰减 1 和衰减 2 的数值。数值越低, 则灵敏度越低。将此参数设定为 "-64" 将在 EG Time Key Follow Sensitivity 中不产生效果。

设定: -64 - +0 - +63

振幅缩放设定 — [SF3] Scale

振幅缩放根据键盘音符位置来控制振幅输出电平。您可以用 4 个分割点对整个键盘进行分割, 分别对各区域指定不同的振幅修正值。



① - ④ 分割点 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。请参阅第 37 页中“基本操作”。

注 分割点 1 到 4 将在键盘上以升序自动排序。

⑤ - ⑧ 偏移值 1 - 4

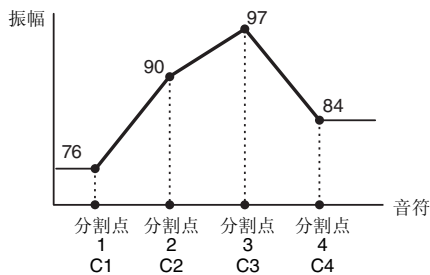
决定各分割点处的电平偏移值。

设定: -128 - +0 - +127

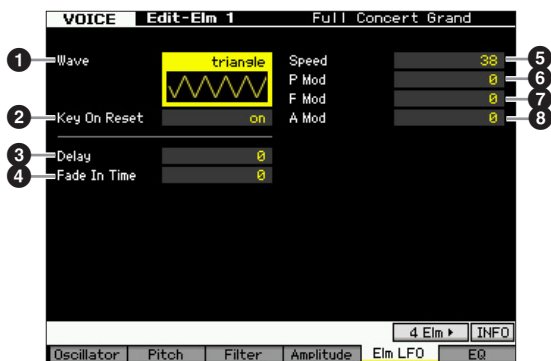
振幅缩放设定示例

理解振幅缩放比例最好的方式是操作范例。在以下示例画面设定中, 所选元素的基本振幅 (音量) 值为 80, 且所选分割点设定的各偏移值相应改变基本值。振幅详细变化如下图所示。在连续分割点之间振幅的变化以线性方式进行。

	1	2	3	4
分割点	C1	C2	C3	C4
偏移值	-4	+10	+17	+4

**调节音色 — [F5] Elm LFO (元素 LFO)**

您可以在此画面上对各个元素的 LFO 进行全面控制。通过将其应用于音高、滤波器和振幅参数, 可以用 LFO 创建颤音、哇音、震音和其它特殊效果。

**① Wave**

选择波形并决定 LFO 波形调节声音的方式。

设定: saw, triangle, square

② Key On Reset

决定 LFO 是否在每次弹奏音符时均复位。

设定: off, on

关闭

LFO 不需要琴键同步即可自由循环。按下琴键即启动 LFO 波, 无论 LFO 恰巧在该点相位如何。

on

LFO 每次弹奏音符时均复位, 在由相位参数 (见上文) 决定的相位位置开始启动波形。

③ Delay

决定在键盘上按下音符与 LFO 开始生效之间的延迟时间长度。数值越高, 则延迟时间越长。

设定: 0 - 127

④ Fade In Time

决定 LFO 效果淡入 (经过延迟时间后) 的时间长度。数值越高, 则淡入越慢。当设定为“0”时, 则经过延迟时间后, LFO 效果不会淡入并会立即达到最大等级。

设定: 0 - 127

⑤ Speed

决定 LFO 波的速度。数值越高, 则 LFO 速度越快。

设定: 0 - 63

⑥ P Mod (音高调整深度)

决定 LFO 波改变 (调节) 声音音高的量 (深度)。设置越高, 控制深度就越大。

设定: 0 - 127

⑦ F Mod (滤波器调整深度)

决定 LFO 波改变 (调节) 滤波器截止频率的量 (深度)。设置越高, 控制深度就越大。

设定: 0 - 127

⑧ A Mod (振幅调整深度)

决定 LFO 波改变 (调节) 声音振幅或音量的量 (深度)。设置越高, 控制深度就越大。

设定: 0 - 127

均衡器 (EQ) 设定 — [F6] EQ

在此画面中，您可设定每个元素的均衡器参数。

1 Type

决定均衡器类型。参数编号与数值根据所选均衡器类型不同而变化。

设定：

2 Band, PEQ

见下文。

Boost 6, Boost 12, Boost 18

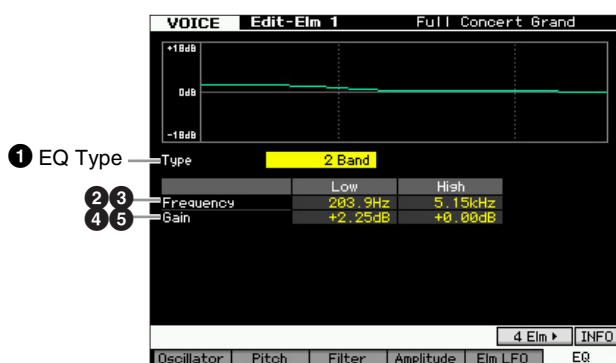
分别以 +6dB、+12dB 和 +18dB 升高所选元素的整个频段。

thru

如果选择此设定，则均衡器被旁通且整体信号并未经任何处理。

当均衡器类型设定为“2 Band”时

这是一种“坡形”均衡器，其中组合了独立的高频段和低频段。



2 低频

决定均衡器低频段的标准频率。

设定：50.1 Hz – 2.00 kHz

3 高频

决定均衡器高频段的标准频率。

设定：503.8 Hz – 10.1 kHz

4 低增益

决定低频 (2) 以下信号升高 / 衰减的量。

设定：-12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

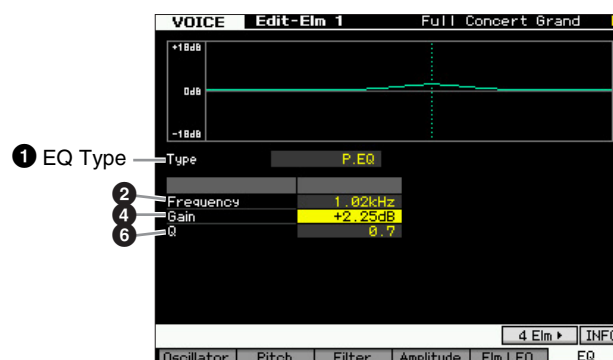
5 高增益

决定高频 (3) 以上信号升高 / 衰减的量。

设定：-12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

当均衡器类型设定为“PEQ”时

单个频段的参数均衡器用于衰减或增强频率附近的信号电平（增益）。此类均衡器具有 32 种不同的“Q”设定，以此决定均衡器的频段宽度。



2 低频

决定中间频率。

设定：139.7 Hz – 12.9 kHz

4 低增益

决定低频 (2) 以下信号升高 / 衰减的量。

设定：-12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

6 Q

决定频段的 Q（带宽）。设定数值越低，带宽就越宽。设定数值越高，宽度就越小。

设定：0.7 – 10.3

编辑鼓音色

“编辑”指的是通过改变组成音色的参数来创建音色的过程。编辑可在音色模式的音色编辑器模式中进行。在本章节中将介绍如何编辑鼓音色。若要进入鼓音色编辑模式，请先按 [VOICE] 按钮进入音色模式，选择鼓音色，然后再按 [EDIT] 按钮。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

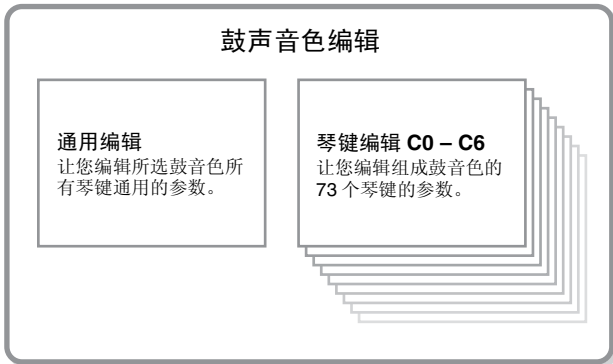
主控模式

工具模式

文件模式

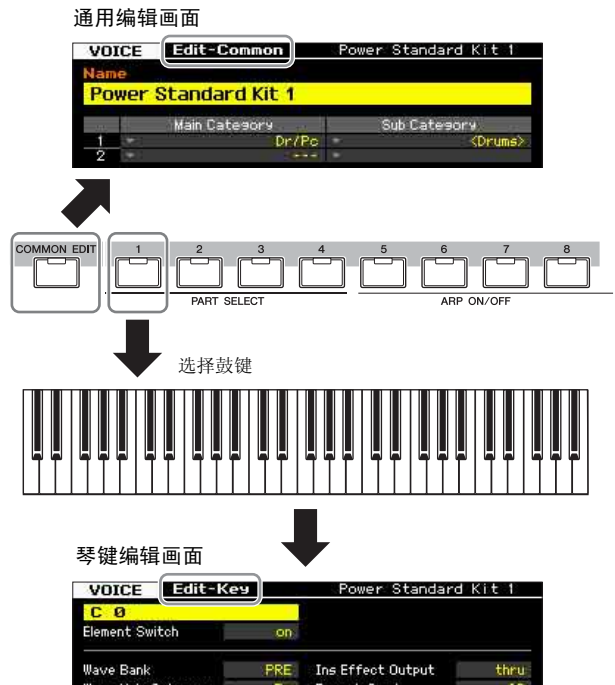
通用编辑和琴键编辑

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。



编辑鼓音色

- 1 按 [VOICE] 按钮进入音色演奏模式。
选择要编辑的鼓音色。
- 2 按 [EDIT] 按钮进入音色编辑模式。
- 3 调出所需的编辑画面、通用编辑画面或琴键编辑画面。
若要调出通用编辑画面，按 [COMMON EDIT] 按钮。若要调用琴键编辑画面，请按数字按钮 [1]。在鼓键编辑模式中，按您想要分配鼓乐器声音的琴键。



4 调出所需的画面。

若要查找所需画面，请注意与 [F1] - [F6] 按钮以及 [SF1] - [SF5] 按钮所对应的选项卡菜单项目。[F1] - [F6] 按钮的每个选项卡菜单包含与画面底部的 [SF1] - [SF5] 按钮相对应的子菜单。

注 按 [SF6] 按钮可使用各种功能，如信息画面、字符输入（第 37 页）、数字按钮功能（第 36 页）以及列表画面 / 选择（第 37 页）。用 [SF6] 按钮调出的功能因光标所处的参数位置而异。

5 将光标移动到所需参数处。

6 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑值。

7 根据需要重复步骤 3 - 6。

8 对已编辑音色输入所需的名称。

使用音色通用编辑模式的名称画面（第 55 页）。

9 存储已编辑的音色。

按 [STORE] 按钮调出存储窗口（第 54 页），然后存储已编辑的音色。

注意

- 当选择另一个音色或关闭电源时，已编辑的音色将丢失。在选择另一个音色或关闭电源之前，请务必按 **[STORE]** 按钮将音色数据存储在内部存储器中。
- 由于存储音色的用户存储器为闪存，即使关闭电源，编辑后和存储后的音色也不会被删除。您无需担心会丢失已存储的数据。但是，

音色存储操作将会覆盖已经存储到目的地音色编号的音色数据。因此，重要数据应始终备份到单独的 **USB** 存储设备或通过网络与 **MOTIF XF** 相连的电脑（第 241 页）。

注意 在鼓音色编辑模式中还可使用其它便捷功能。详细说明，请参见第 54 页。

通用编辑参数

在通用编辑画面中可编辑所选鼓音色的所有鼓键通用的参数。

[VOICE] → 鼓音色选择 → **[EDIT]** → **[COMMON EDIT]**

所选音色的普通设定 — **[F1] General**

注意 鼓音色的通用编辑参数基本上与常规音色的相同。但是，鼓音色中无法使用与常规音色中同名的某些参数。

对已编辑的音色进行命名 — **[SF1] Name**

与常规音色通用编辑相同。参见第 55 页。

微调和单音 / 复音等演奏模式设定 — **[SF2] Play Mode**

与常规音色通用编辑相同。参见第 55 页。

其它设定 — **[SF3] Other**

与常规音色通用编辑相同。参见第 57 页。

琶音设定 — **[F2] ARP Main**（琶音主）

与常规音色通用编辑相同。参见第 58 页。

琶音设定 — **[F3] ARP Other**（琶音其它）

通过改变音符的时序与力度，您能够改变琶音播放的节奏“感”。

除了 **Fixed SD/BD** 参数以外，该设定与常规音色通用编辑（第 59 页）中一样。

Fixed SD/BD

只有鼓音色才可使用此参数。当此参数设定为 **on** 时，在琶音播放时 **C1** 将被用作小鼓的音符，**D1** 将被用作低音鼓的音符。虽然大部分鼓组音色将小鼓音色分配到 **C1**，将低音鼓分配到 **D1**，但是某些鼓组音色也会将这些音色分配到其它音符，且某些琶音类型使用这些音符（**C1** 和 **D1** 以外的其它音符）创建。相应地，根据所选的琶音类型和鼓组音色而定，您可能会听到不合适的声音。将此参数设定为 **on** 可能可以解决该问题。

如果当使用 **[SF1]** - **[SF5]** 按钮改变琶音类型时，您感到小鼓和低音鼓声音不合适，建议您将此参数设定为 **on**。

设定：on, off

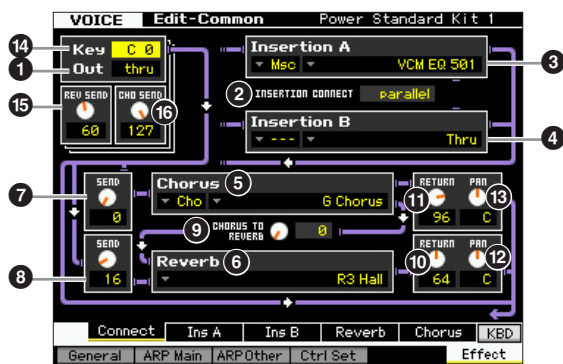
控制器设定 — [F4] Ctrl Set (控制器设定)

与常规音色通用编辑相同。参见第 61 页。请注意，在鼓声音色通用编辑中没有 Element Switch 参数。

效果设定 — [F6] Effect

效果连接设定 — [SF1] Connect

此画面提供对效果的各种复杂控制功能。此画面上的功能基本上与常规音色通用编辑画面（第 64 页）中的相同。不同之处在于对各元素未设定插入效果输出参数，但是对各鼓键设定了。此外，还可使用其它 3 种参数 (14 - 16)。



1 Out (插入效果输出)

决定用于处理各鼓键的插入效果 (A 或 B)。可对各鼓键设定参数。当 INSERTION CONNECT (2) 设定为 “ins L” 时，无论此处的设定如何，来自各鼓键的信号均输出至插入 L。
设定: thru (通过), Ins A (入 A), Ins B (入 B)

参数 2 - 13 与常规音色编辑模式中的连接画面 (第 64 页) 中的参数相同。

14 Key

决定要编辑的鼓键。可对每个鼓键设定插入效果输出 (1)、琴键混响发送 (15) 和琴键叠奏发送 (16)。

设定: C0 - C6

15 REV SEND (琴键混响发送)

决定发送到混响效果的鼓键声音 (旁通信号) 电平。仅在插入效果输出参数 (1) 设定为 “thru” 时此处的设定才有效。

设定: 0 - 127

注 当 Insertion Effect Out 参数 (1) 设定为 “Ins A” 或 “Ins B” 时，您可通过设定只有该情况下才会显示的 Insertion Reverb Send 参数数值来决定发送到混响效果的鼓键声音 (从插入效果 A 或 B 输出) 电平。

16 CHO SEND (琴键叠奏发送)

决定发送到叠奏效果的鼓键声音 (旁通信号) 电平。仅在插入效果输出参数 (1) 设定为 “thru” 时此处的设定才有效。

设定: 0 - 127

注 当 Insertion Effect Out 参数 (1) 设定为 “Ins A” 或 “Ins B” 时，您可通过设定只有该情况下才会显示的 Insertion Chorus Send 参数数值来决定发送到叠奏效果的鼓键声音 (从插入效果 A 或 B 输出) 电平。

效果参数设定 — [SF2] Ins A - [SF5] Chorus

与常规音色通用编辑相同。参见第 66 页。

琴键编辑参数

[VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → 琴键选择

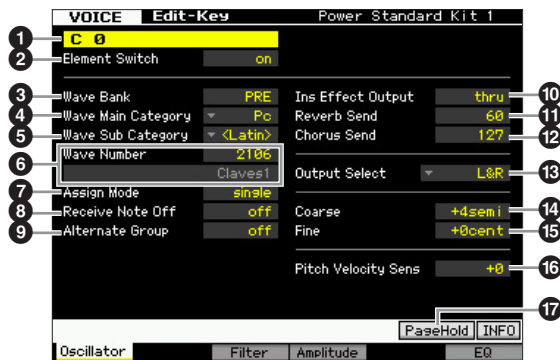
如果希望编辑组成音色的声音以及决定声音的基本参数—如振荡器、音高、滤波器、振幅和 EG（包络发生器）等，请调出琴键编辑画面。

关于星号 (*) 标记

对于初次使用音色编辑的用户来说，面对大量参数可能会不知所措，因此为了方便使用，本章节中最基本和易于理解的参数标有星号标记。如果您是初次使用音色编辑，请先从这些参数开始熟悉起来。

设定波形和琴键的音符范围 — [F1] Oscillator

此画面可设定波形和所选琴键的音符范围。



注意 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

1 Key*

决定要编辑的鼓键。您可按音符键选择所需的打击乐器。

设定：C0 - C6

2 Element Switch*

决定使用还是不使用当前所选琴键。当此参数设定为 off 时，当前编辑的琴键将不发声。

设定：off（关闭），on（激活）

3 Wave Bank（波形库）*

决定分配到鼓键的波形库。可从 PRE、USR、FL1 和 FL2 中选择波形库。

PRE（预设库）包含预设波形，而 USR（用户库 1）、FL1（存储在选购的闪存扩展模块插槽 1 中的库）和 FL2（存储在选购的闪存扩展模块插槽 2 中的库）包含根据采样模式中录制样本创建的用户波形。仅当已经安装了选购的闪存扩展模块 FL512M/FL1024M 时才可使用 FL1 和 FL2。

设定：PRE, USR, FL1, FL2

注意 有关波形的详细说明，请参见第 119 页上的采样模式说明。

4 Wave Main Category（波形主类别）*

5 Wave Sub Category（波形子类别）*

在选择波形编号之前设定这些参数可以更方便地找到所需波形 (6)。预设波形分为主类别和子类别。子类别的数量因各个主类别而异。

6 Wave Number（波形编号）*

通过选择波形类别和编号来决定分配到鼓键的波形。若需预设库中的完整波形列表，请参见另外的数据列表中的波形列表。

7 Assign Mode*

当此项设定为“single”时，阻止同一音符两次播放。在两个或更多同一音符几乎以同一时间接收时，或者是没有对应音符关讯息时，该参数非常有用。如果要允许同一音符每次均播放，请将此参数设定为“multi”。通常，您应将此参数设定为“multi”——尤其对于小手鼓和铙钹声音，您在连续演奏数次时想要其发声至完全衰减。请注意，“multi”设定消耗整个复音，其可能造成声音被切掉。

设定：single, multi

single

当此参数设定为“single”且相同音符的双重播放发送到内置音源时，第一个音符将被停止然后下一个音符将发声。

multi

当此参数设定为“multi”且相同音符的双重播放发送到内置音源时，所有音符将同时发声。

8 Receive Note Off

决定所选的鼓键是否响应“MIDI Note Off”讯息。当所选鼓键具有延长、非衰减声音（例如军鼓），应将此参数设定为 on，以便您可通过放开音符键停止声音。

设定：off, on

9 Alternate Group*

决定分配琴键的交替组。在真实的爵士鼓中，一些鼓的音色不可能同时演奏，如踩镲的开镲和闭镲音色。您可以将它们分配到同一个交替组，防止它们同时播放。可以定义最多 127 个交替分组。如果希望同时播放声音的话，也可以选择“off”。

设定：Off, 1 – 127

10 Ins Effect Output（插入效果输出）

决定用于处理各鼓键的入效果（A 或 B）。此参数与音色通用编辑的连接画面（第 64 页）中的入效果输出 1 – 8 相同。此处的设定也将自动改变该参数的设定。

当在连接画面中将 INSERTION CONNECT 设定为“ins L”时，即使选择“ins A”或“ins B”，插入 L 仍用于处理各鼓键。

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

11 Reverb Send*

决定发送到混响效果的鼓键声音（旁通信号）电平。仅在插入效果输出（见上文）设定为“thru”时有效。此处的设定将应用到音色通用编辑的连接画面（第 64 页）中的相同参数。

设定：0 – 127

12 Chorus Send*

决定发送到叠奏效果的鼓键声音（旁通信号）电平。仅在插入效果输出（见上文）设定为“thru”时有效。此处的设定将应用到音色通用编辑的连接画面（第 64 页）中的相同参数。

设定：0 – 127

13 Output Select

决定各鼓键信号的指定输出。您可分配各鼓键声音从后面板上的指定硬件输出插孔输出。当您想要将相连的外接效果应用到指定鼓乐器时，此参数很有用。仅当插入效果输出参数 (10) 设定为“thru”时此处的设定才有效。

设定：请参见下表。

屏幕显示	输出插孔	立体声 / 单通道
L&R	OUTPUT L 和 R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 和 R	立体声
FW1&2	FW OUTPUT 1 和 2	立体声 (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 和 4	立体声 (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 和 6	立体声 (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 和 8	立体声 (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 和 10	立体声 (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 和 12	立体声 (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 和 14	立体声 (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

注 仅当安装了选购的 FW16E 时，才可使用 FW 设定 (FW1 – 14)。

14 Coarse（音高粗调）*

决定每个鼓键的音高，以半音为单位。

设定：-48 semi – +0 semi – +48 semi

15 Fine（音高微调）*

决定每个鼓键的音高，以分为单位。

设定：-64 cent – +0 cent – +63 cent

16 Pitch Velocity Sens（音高力度灵敏度）

决定鼓键音高对力度如何响应。正值设定将使音高在弹奏键盘力度越大时上升。设定为 0 将使音高不发生变化。负值设定将使弹奏键盘力度越小，音高越是上升。

设定：-64 – +0 – +63

17 [SF5] PageHold

通常在鼓音色编辑模式中，按键盘上的音符键将自动切换正在编辑的琴键。打开 [SF5] PageHold 按钮时，即使您按键盘上的任意其它音符，正在编辑的琴键（乐器）也不会改变。可允许您在调节正在编辑的琴键和其它琴键之间的音量平衡的同时，编辑特定琴键。

使用滤波器调节亮度 — [F3] Filter

每个鼓键都有其独立的低通滤波器和高通滤波器。您可以通过设定截止频率和共鸣来调节各种鼓声的音调特性。



① 截止频率 *

升高或降低低通滤波器的截止频率以调整音调亮度。升高截止频率可使声音响亮，降低频率则可使声音黯淡或静音。

设定：0 - 255

② Cutoff Velocity Sens (截止力度灵敏度) *

决定截止频率响应力度或弹奏音符强度的方式。正值设定将使截止频率在弹奏键盘力度越大时上升。设定为 0，则无论力度如何，截止频率都不会改变。负值设定将使弹奏键盘力度越小，截止频率越是上升。

设定：-64 - +0 - +63

③ Resonance*

决定应用到截止频率上的加强效果以便在声音中加入更多特点。数值越高，效果就越明显。

设定：0 - 127

④ HPF Cutoff (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

振幅设定 — [F4] Amplitude

在以下画面中，您可设定所选鼓键的各种参数，如音量、声相和振幅 EG。



① Level*

决定鼓键的输出电平。

设定：0 - 127

② Velocity Sens (力度灵敏度) *

决定鼓键的输出电平对力度如何响应。正值设定将使输出电平在弹奏键盘力度越大时上升。设定为 0 将使输出电平不发生变化。负值设定将使输出电平在弹奏键盘力度越小时上升。

设定：-64 - +0 - +63

③ Pan*

调节声音的立体声声相位置。

设定：L63 (最左侧) - C (中央) - R63 (最右侧)

④ Alternate Pan

决定每次按下音符键后声音声相向左和向右交替移动的量，假设声相位置如上所示设定在中间。数值越高，声相范围的宽度就越大。

设定：L64 - C - R63

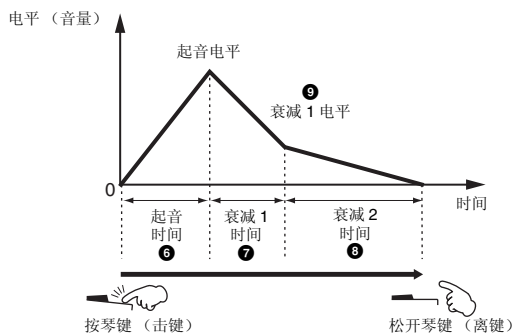
⑤ Random Pan

决定选定鼓键位针对每个按下音符随机声相左右变化量。将声像设置 (见上文) 用作中间声相位置。

设定：0 - 127

振幅 EG

使用 AEG 可以控制从声音开始到结束期间的音量变化。



时间 *

时间参数可设定以下电平参数相邻点之间的时间。数值越高，达到下一个电平所需的时间就越长。

设定：0 - 127 (0 - 126, 锁定为衰减 2 时间)

⑥ 起音时间

决定按下音符键时声音达到全音量（起音电平）所需的时间。

⑦ 衰减 1 时间

决定按下音符键后，声音从起音电平下跌到衰减 1 电平所需的时间。

⑧ 衰减 2 时间

决定按下音符键后声音从衰减 1 电平衰减至完全无声状态的速度。

电平 *

电平参数可设定 AEG 电平。

设定：0 - 127

⑨ 衰减 1 电平

决定经过衰减 1 时间后，AEG 电平从起音电平开始达到的电平。

均衡器 (EQ) 设定 — [F6] EQ

在此画面中，您可设定每个鼓键的均衡器参数。与常规音色通用编辑相同。参见第 83 页。

音色作业 — 便捷功能

音色作业模式中带有一些便捷的数据整理和初始化工具，可在创建音色和存档时使用。

音色作业 — 基本操作

- 1 在音色模式中，按 **[JOB]** 按钮进入音色作业模式。
- 2 按 **[F1] – [F4]** 中的任意按钮调出所需的作业画面。
- 3 将光标移动到所需参数处，然后设定数值。
设定要执行作业的参数。
- 4 按 **[ENTER]** 按钮。（出现画面提示您进行确认。）
要取消 Job 操作，按下 **[DEC/NO]** 键。
- 5 按下 **[INC/YES]** 按钮执行操作。
作业完成后，“Completed” 讯息出现，并且操作返回原先的画面。
- 6 按 **[VOICE]** 按钮返回音色演奏模式。

注意

即使您执行了作业，选择另一个音色或在未存储情况下关闭电源将删除音色数据。在选择另一个音色或关闭电源之前，必须按 **[STORE]** 按钮将音色数据存储至内置存储器中。

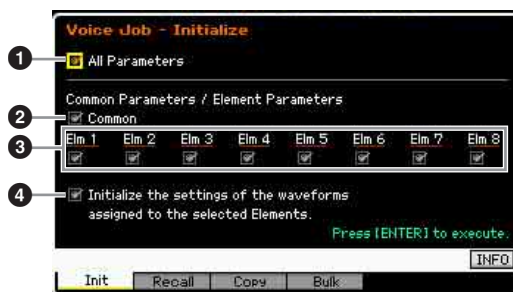
初始化音色 — [F1] Init（初始化）

该功能可以让您将所有音色参数复位（初始化）为默认设定。您也可选择性初始化某些参数，如通用设定、各元素 / 鼓键的设定，等等。

当从头开始创建全新的音色时，此功能非常有用。

初始化可用的参数将因当前所选音色类型（常规 / 鼓音色）而异。

选择了常规音色时：



1 All Parameters

如果您在此进行了勾选，所选音色的所有参数将被初始化。

2 通用参数

如果您在此进行了勾选，则所选音色的所有通用编辑参数将被初始化。

3 元素参数 1 – 8

如果您在此进行了勾选，则所选元素的所有元素编辑参数将被初始化。

4 初始化分配到所选元素的波形设定。

如果您在此进行了勾选，则所选元素的所有波形设定将被初始化。

选择了一个鼓音色时：



5 Key 参数

如果您在此进行了勾选，则所选琴键的所有琴键编辑参数将被初始化。

6 Drum Key

决定要初始化的鼓键。

设定：C0 - C6

7 初始化分配到所选琴键的波形设定。

如果您在此进行了勾选，则所选鼓键的所有波形设定将被初始化。

编辑调用 — [F2] Recall

如果您正在编辑一种音色，但是在切换到其它音色前未进行存储，则您已进行的编辑将被清除。如果发生这种情况，您可用调用功能恢复最近编辑的音色。

将其它音色元素复制到当前音色 — [F3] Copy

从此窗口中，您可从任何音色中复制通用参数和元素/鼓键参数设定到正在编辑的音色中。如果正在创建音色并希望使用其它音色的一些参数设定，这项功能非常有用。当前音色 (2) 设定为 on 时，您可将元素的参数设定复制到同一音色的另一个元素中。



1 源音色

决定要复制的库和音色编号。可用的参数将因当前所选音色类型（常规 / 鼓音色）而异。当打开当前音色 (2) 时，无法设定此参数。

2 当前音色

当此参数设定为 on 时，则当前所选音色（您正在编辑的音色）将被选作源音色。相应地，您可将元素的参数设定复制到同一音色的另一个元素中。

3 源音色的数据类型

决定源数据类型，包括元素编号或鼓键。可用的参数将因当前所选音色类型（常规 / 鼓音色）而异。

设定：common, element 1 - 8（常规），key C9 - C6（鼓音色）

4 目的地音色的数据类型

决定目标数据类型，包括元素编号或鼓键。可用的参数将因当前所选音色类型（常规 / 鼓音色）而异。

当源音色（见上文）的数据类型设定为“common”时，则此参数将固定为“common”。

设定：common, element 1 - 8（常规音色），key C9 - C6（鼓音色）

通过 MIDI（批量转储）传送音色数据 — [F4] Bulk（批量转储）

该功能可以将所有当前所选音色的编辑后参数设定发送到电脑上或其它 MIDI 设备上。若要执行批量转储操作，请按 [ENTER] 按钮。

注意 若要执行批量转储，需要设定正确的 MIDI 设备编号。详细说明，请参见第 228 页。

注意 批量转储数据只包括 MIDI 讯息，而不包括波形。

在演奏组模式中进行演奏

演奏组模式用于选择、播放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。演奏组播放模式是进入演奏组模式的主要“门户”，在此模式中您可选择及播放演奏组。此模式中也可编辑一些演奏组设定。若要调出演奏组播放画面并进入演奏组模式，只需按 [PERFORM] 按钮即可。

选择演奏组

MOTIF XF 的用户库 1-4 中各包含 128 个演奏组。

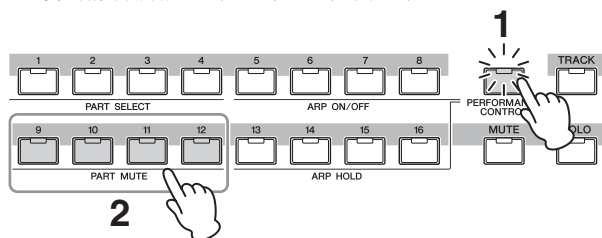
选择演奏组与选择音色（参见第 44 页）的方式基本相同。和音色播放模式一样，您可在演奏组播放模式中使用分类查找和收藏夹（第 45 页）功能。请注意，演奏组模式中的分类功能不允许使用库 / 编组 / 数字按钮。

切换声部的开 / 关状态

演奏组播放模式可根据需要打开或关闭当前演奏组的 4 个声部。按 [PERFORM] 按钮可进入演奏组播放模式来执行这一操作。

将特定声部开启 / 关闭（静音功能）

通过使用静音功能可开启 / 关闭单个声部。



1 按 [PERFORMANCE CONTROL] 按钮。

PERFORMANCE CONTROL 指示灯亮起，表示可开启 / 关闭各个声部。

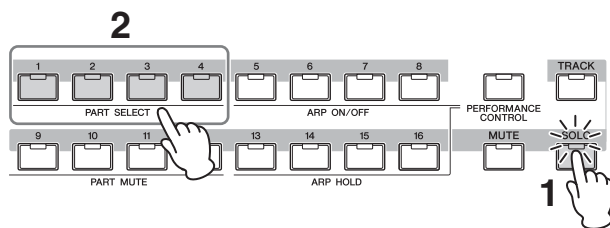
2 按任意一个数字按钮 [9] - [12]。

所按按钮的指示灯将熄灭且对应的声部将被静音。再次按相同按钮可开启指示灯并取消该声部的静音功能。可通过按多个声部的按钮来开启 / 关闭这些按钮。

注 使用 [MUTE] 和 [PART SELECT] 按钮也可静音声部。按 [MUTE] 按钮（指示灯亮起），然后使用相应的数字按钮 [1] - [4] 对所需声部静音或取消静音。

独奏某个特定声部

独奏功能与静音功能相反，可让您立刻独奏某个特定声部并使其它所有声部静音。



1 按 [SOLO] 按钮。

SOLO 指示灯亮起，表示独奏启用。

2 按任意一个数字按钮 [1] - [4]。

所按按钮的指示灯将闪烁且只有对应的声部将发声。按任何其它数字按钮可改变独奏声部。

注 若要退出静音和独奏状态，请按 [TRACK] 或 [PERFORMANCE CONTROL] 按钮。

使用琶音功能

琶音功能可让您只需弹奏键盘上的音符即可使用当前音色触发节奏模板、片断和乐句。在演奏组模式，4 个琶音类型分别分配到 4 个声部。这也就是说，最多可同时播放 4 种琶音类型。试着选择不同演奏组并检查各种琶音类型。

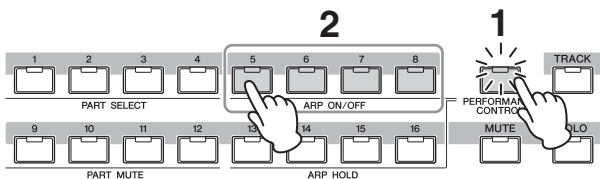
注 有关琶音的详细信息，请参见第 15 页。

在演奏组模式中使用琶音功能

由于预设演奏组已经具有了自带的预设琶音类型，您可通过选择所需演奏组、打开 [ARPEGGIO ON/OFF] 按钮，然后按任意音符键播放琶音。使用琶音的操作步骤基本与音色模式中相同。

对各声部打开 / 关闭琶音播放

您可对演奏组中的各声部打开或关闭琶音播放，如下所示。

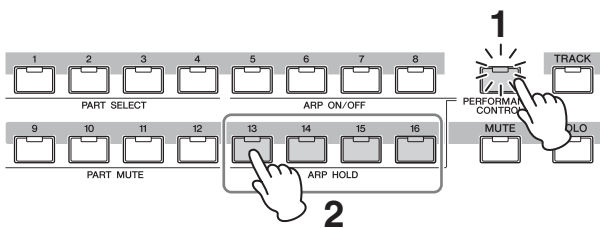


1 按 **[PERFORMANCE CONTROL]** 按钮。
[PERFORMANCE CONTROL] 指示灯亮起，表示可打开 / 关闭各个声部的琶音播放。

2 按 **[5] - [8]** 中的一个按钮可切换各声部琶音播放的开启 / 关闭。
如果 [5] - [8] 中的任意指示灯关闭，则对应声部的琶音播放将被静音。

打开 / 关闭各声部的 Arpeggio Hold 参数

您可对演奏组中的各声部打开或关闭 Arpeggio Hold 参数（第 112 页），如下所示。当 Arpeggio Hold 参数设定为“on”时，即使放开了音符键，琶音播放仍将继续。



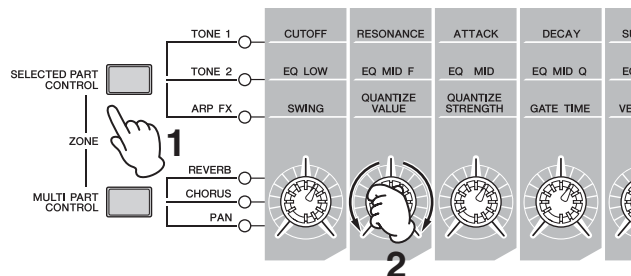
1 按 **[PERFORMANCE CONTROL]** 按钮。
[PERFORMANCE CONTROL] 指示灯亮起，表示可打开 / 关闭各声部的琶音保持。

2 按 **[13] - [16]** 中的各按钮可切换各声部 Arpeggio Hold 参数的开启 / 关闭。
如果 [13] - [16] 中的任意指示灯打开，则对应声部的 Arpeggio Hold 参数将被打开。

注 当在琶音主画面（第 112 页）中将 Arpeggio Hold 参数设定为“sync-off”，则按 [13] - [16] 中的各按钮可切换 Arpeggio Hold 设定的打开和同步关闭。

使用旋钮

MOTIF XF 的强大功能特点之一在于其丰富的实时控制器，尤其是旋钮和控制滑杆。可调节当前演奏组的各种参数，如效果深度、起音 / 释音特性、音调色彩和其它参数。这些实时控制器可在演奏时改变声音或快速编辑和自定义演奏组。使用 **[SELECTED PART CONTROL]** 按钮和 **[MULTI PART CONTROL]** 按钮可交替选择将 6 种功能中的一种分配到各旋钮。



1 选择分配到旋钮的功能设定。

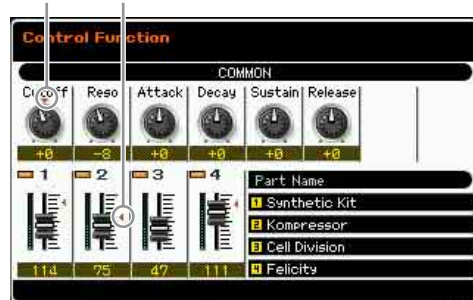
按 **[SELECTED PART CONTROL]** 按钮或 **[MULTI PART CONTROL]** 按钮数次可选择分配到旋钮上的功能设定。每次按各按钮，指示灯将依次按照降序亮起，TONE 1 → TONE 2 → ARP FX（按 **[SELECTED PART CONTROL]** 时）或 REVERB → CHORUS → PAN（按 **[MULTI PART CONTROL]** 时）。分配到各旋钮的功能根据指示灯状态进行变化。

注 若要查看当前分配到旋钮的功能，请按 **[SELECTED PART CONTROL]** 按钮或 **[MULTI PART CONTROL]** 按钮调出控制功能窗口。

注 按住 **[SELECTED PART CONTROL]** 按钮数秒钟将使得点亮的指示灯从当前的指示灯交替变换至 TONE 1。类似地，按住 **[MULTI PART CONTROL]** 按钮数秒钟将使得点亮的指示灯从当前的指示灯变换为 REVERB。

注 旋钮或滑杆图形上的红点表示旋钮或滑杆所设定的当前值。移动旋钮或滑杆直到达到此点才会对声音有影响。一旦移动旋钮或滑杆超过了此点，则红点将消失，移动旋钮或控制滑杆可影响声音。

红点（表示当前值）



2 改变音调色彩。

移动旋钮可在您演奏时实时改变音色声音的各方面。当 TONE 1、TONE 2 或 ARP FX 中的一个指示灯亮起时，8 个旋钮可用于控制面板上印着的相应功能（与音色模式中相同）。详细说明，请参见第 46 页。当 REVERB、CHORUS 或 PAN 中的一个指示灯亮起时，下列功能分配到 4 个最左边的旋钮。

亮起的指示灯	左侧 4 个旋钮的功能
REVERB	调节声部 1 - 4 的混响深度
CHORVS	调节声部 1 - 4 的叠奏深度
PAN (声相位置)	调节声部 1 - 4 的声相位置

注 如果调节旋钮时屏幕右上方出现 [E]（编辑）标记，则可将当前演奏组存储（第 101 页）为新用户演奏组。

改变要控制的声部

您可按照以下说明通过旋钮操作来改变要控制的声部。

1 按 [SELECTED PART CONTROL] 按钮调出控制功能窗口，使 [PERFORMANCE CONTROL] 指示灯亮起。

2 按 [1] - [4] 按钮和 [COMMON EDIT] 按钮选择所需声部。

按 [COMMON EDIT] 按钮，“ASSIGN 1”和“ASSIGN 2”以外的旋钮操作将应用到所有 4 个声部。按 [1] - [4] 中的一个按钮，可将旋钮操作只应用到所选声部。

注 如果无法（从某些画面中）调出控制功能窗口且您想要更改声部，则按 [PERFORMANCE CONTROL] 按钮（指示灯点亮），然后按 [1] - [4] 和 [COMMON EDIT] 按钮中的任意一个。

使用滑杆

最左侧的 4 个滑杆可调节 4 声部中各声部的音量。控制滑杆 1 - 4 中的每一个对应相同编号的声部。滑杆的状态显示在画面上。

演奏组播放画面 — [F1] Play

您可按 [PERFORM] 按钮调用演奏组播放画面。

演奏组播放画面的类型 1



演奏组播放画面的类型 2



① 演奏组库

② 演奏组编号（组 / 编号）

表示所选演奏组所在库和编号。库是包含 128 个不同演奏组数据的存储位置。本机带有 4 个库（用户 1 - 4）。演奏组库中的每个演奏组被分配 001 到 128 的演奏组编号。001 到 128 演奏组编号被转换为与 A - H 库以及 1 - 16 编号（对于库）的格式（显示在括号中）。此格式与编组按钮 [A] - [H] 以及数字按钮 [1] - [16] 相对应。演奏组编号和对应的编组 / 编号如下。

编组 / 编号	演奏组编号
A01 - 16	001 - 016
B01 - 16	017 - 032
C01 - 16	033 - 048
D01 - 16	049 - 064
E01 - 16	065 - 080
F01 - 16	081 - 096
G01 - 16	097 - 112
H01 - 16	113 - 128

③ 类别（主类别 < 子类别 >）

表示所选演奏组的类别。“类别”是表示乐器特性或声音类型的关键词，它由主类别和子类别组成。每个演奏组可注册到主类别及其子类别。可在演奏组通用编辑模式的普通画面（第 102 页）中编辑类别设定。

④ 演奏组名称

表示当前演奏组的名称。

⑤ Transmit Ch（MIDI 发送通道）

表示键盘 MIDI 发送通道。有关设定数值的方法，请参见第 47 页。

⑥ Octave

表示 OCTAVE 按钮设定的键盘八度设定。此参数决定各个键的音高与标准音高相比高多少或低多少。

⑦ 控制功能

表示面板上旋钮和控制滑杆的状态。与控制功能窗口（第 94 页）相同。

⑧ 音色名称

表示分配到声部 1 - 4 的音色名称。

⑨ [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5（琶音 1 - 5）

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。可在琶音画面（第 98 页）上将琶音类型分配到各按钮。

⑩ [SF6] TAP

您按几下此按钮的速度将决定琶音的播放速度。

⑪ [F1] Play

按此按钮从之前的画面返回演奏组播放画面。

⑫ [F2] Voice

按此按钮可调出选择各声部音色及指定音符弹奏范围的画面（第 97 页）。

⑬ [F3] EG（包络发生器）

按此按钮可调出含有基本 EG 设定的画面（第 97 页）。

⑭ [F4] Arpeggio

按此按钮可调用设定琶音相关参数的画面（第 98 页）。

⑮ [F6] Effect

按此按钮可调出演奏组通用编辑的效果设定画面（第 107 页）。

⑯ 琶音速度

表示当前琶音播放的速度。

⑰ 音量

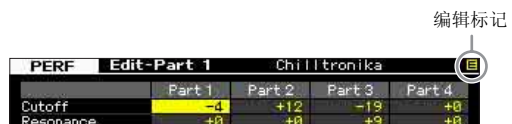
表示每个声部的音量值。

⑱ 音符范围 / 音符限制

表示您可演奏分配到各声部的音色的音符范围。

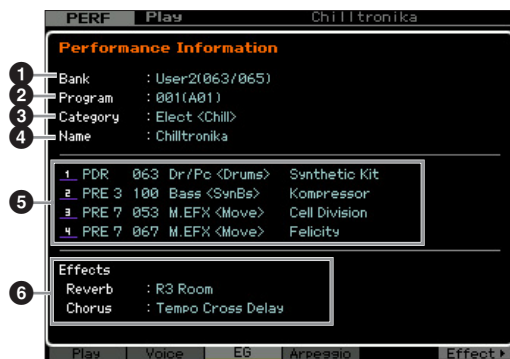
[E] 标记

当在演奏组播放或编辑模式中改变了参数值时，[E]（编辑标记）将会出现在 LCD 显示屏的右上角。该标记给出了当前演奏组已被修改但尚未存储的快速确认信息。若要存储当前编辑过的状态，请遵照第 101 页上的指示操作。



演奏组信息 — [SF6] INFO（信息）

可从 [F2] Voice - [F4] 琶音画面中调出此窗口，此窗口中显示当前演奏组的信息。无法在此处改变设定。



① Bank

表示所选演奏组程序的库。括号中的数值表示可用于通过 MIDI 选择当前音色的 Bank Select MSB 和 LSB。

② Program (演奏组编号)

库中的每个演奏组被分配 001 到 128 的编号。括号中的数字表示组和编号。

③ Category

表示所选演奏组的类别。

④ Name

表示当前演奏组的名称。

⑤ 声部 1 - 4

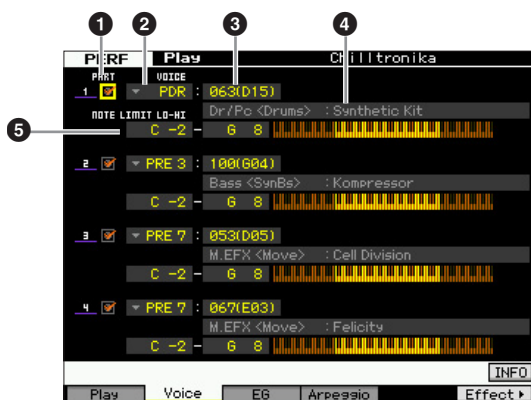
表示分配到各声部的库、编号、主类别 1/2 和音色名称。

⑥ Effects

表示所选演奏组的混响和叠奏设定。

分配到各声部的音色参数 — [F2] Voice

此画面可指定音色及各声部的音符范围。此处的设定将应用到声部编辑的音色画面 (第 109 页) 中的相同参数。



① PART (声部开关)

决定使用 (打开) 还是不使用 (关闭) 声部。

② 音色库

③ 音色编号

④ 音色名称

决定每个声部的音色库和编号。所选音色的 2 个类别名称显示在音色名称一栏中。

⑤ NOTE LIMIT LO-HI

决定声部音符范围的最低与最高音符。您还可以通过先确定最高音符值来对每个音色创建高低范围, 在中间留出音符范围“空白区域”。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 -2 - C4 和 C5 - G8。请注意, 弹奏 C4 与 C5 之间的音符不会播放所选音色。

设定: C -2 - G8

注意 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键。详细说明, 请参见第 37 页。

改变音调特性 — [F3] EG (包络发生器)

此画面可设定 EG (包络发生器) 和滤波器。此处的设定将作为偏移值应用到声部编辑的 EG 画面 (第 115 页) 中的相同参数。



① AEG (振幅 EG)

决定从按下琴键到放开琴键之间的音量变化。AEG 由 4 个参数组成: Attack time、Decay time、Sustain level 和 Release time。详细说明, 请参见第 51 页。

设定: -64 - +0 - +63

② FEG (滤波器 EG)

决定从按下琴键到放开琴键之间的音调亮度变化。FEG 由 4 个参数组成: Attack time、Decay time、Release time 和 Depth。详细说明, 请参见第 51 页。

设定: -64 - +0 - +63

③ Filter

通过降低或增强谐波来产生相对明亮或沉闷的声音。有 2 种参数: Cutoff (截止频率) 和 Reso (共鸣)。详细说明, 请参见第 51 页。

设定: -64 - +0 - +63

琶音设定 — [F4] Arpeggio

此画面决定琶音的基本设定。有 2 种参数类型：通用参数（画面上方显示的 Common Switch、Tempo 和 Sync Quantize Value）和声部参数（其它）。对于声部参数，可将 5 种不同琶音类型分配到 4 声部中的各声部，可用 [SF1] – [SF5] 按钮进行选择。按相应的 [SF1] – [SF5] 按钮调用所需的琶音 / 声部组合。画面上的琶音相关设定自动分配到相应的 [SF1] – [SF5] 按钮。此处的设定将被应用到通用编辑的普通其它画面（第 104 页）、琶音主画面（第 112 页）和声部编辑的琶音其它画面（第 114 页）中的相同参数。



1 Common Switch

决定打开还是关闭琶音。当调用 Common Switch 参数设定为 on 的演奏组时，面板上的 [ARPEGGIO ON/OFF] 按钮将自动打开。

设定：on、off

2 Tempo

决定琶音速度。有关详细说明，请参见声部编辑的琶音主画面（第 112 页）。

3 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。请注意，显示在各数值右侧的数字表示时钟精度。

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）

4 精度（开关）

决定打开还是关闭各声部的琶音。

注 当按 [PERFORMANCE CONTROL] 按钮使其指示灯亮起时，数字按钮 [5] – [8] 可用于打开或关闭声部 1 – 4 的琶音播放。

5 HOLD

与声部编辑的琶音主画面（第 112 页）中相同。

6 音色库 / 音色编号 / 音色名称（仅供显示）

表示分配到各声部的库、编号和音色名称。您可在 [F2] Voice 画面上进行设定。在演奏组声部编辑模式的琶音主画面中将 Voice with ARP 设定为“on”可自动选择匹配当前所选琶音类型的音色。

7 BANK

8 CATEGORY

9 SUB CATEGORY

10 TYPE

与声部编辑的琶音主画面（第 112 页）中相同。

在演奏组模式中录制键盘演奏

[PERFORM] → [●]（录音）

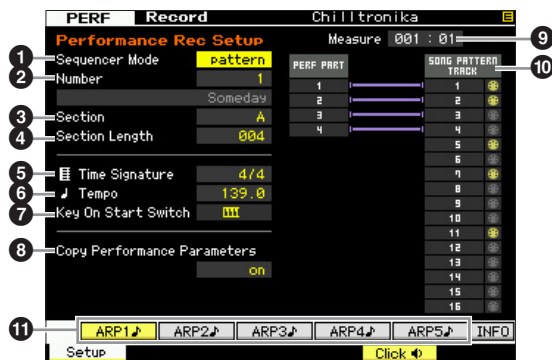
您可在演奏组模式中将键盘演奏录制到乐曲或模板中。可将旋钮操作（第 14 页上所述的某些参数除外）、控制器操作、琶音播放以及演奏组模式中的键盘演奏作为 MIDI 事件录制到指定音轨上。

注意

演奏录音数据将覆盖目的地乐曲或模板区块的所有音轨。在进行录制前，请先检查目的地乐曲或模板区块是否包含数据。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块作为录制目的地位置，或在录制前将所有乐曲 / 模板数据保存到外接 USB 存储设备中。

演奏组录制步骤

有关详细说明，请参见使用说明书。



① Sequencer Mode

决定录制演奏的目的地位置（乐曲或模板）。

设定：pattern, song

② 模板编号（乐曲编号）

决定作为录制目的地位置的模板或乐曲编号。所选模板或乐曲名称显示在编号的右侧。

③ 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，录制到所选目的地区块的数据将立即被覆盖和删除。

④ Section Length

当 Sequencer Mode 设定为“pattern”时指定区块长度。

设定：001 – 256

⑤ 拍号（拍子）

决定拍号。

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

⑥ 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：5.0 – 300.0

列注 当 MIDI Sync（第 228 页）设定为“MIDI”或“auto”时，此处将显示“MIDI”或“auto”且无法设定速度。

列注 当 Sequencer Mode (①) 设定为“pattern”时，此处的速度设定将被录制到模板中。即使目的地模板中已包含了录制数据，速度值将被替换为新录制的速度。当 Sequencer Mode (①) 设定为“song”时，如果速度音轨不含数据，则此处的速度设定将被录制到目的地乐曲的速度轨上。

⑦ Key On Start Switch

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： on,  off

⑧ Copy Performance Parameters

决定演奏参数设定是否复制到目的地乐曲或模板的混音。

设定：on、off

⑨ Measure（仅用于显示）

表示使用小节和节拍的录音当前位置。

⑩ 音轨状态（仅用于显示）

表示所选乐曲或模板区块的每个音轨是否包含音序数据。

⑪ [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5（琶音 1 – 5）

琶音类型分配到带有 8 分音符图标的面选项卡上的子功能按钮。您可在录制时随时按这些按钮进行调用。可在琶音画面（第 98 页）中设定琶音类型。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

主控模式

工具模式

文件模式

参考

编辑演奏组

演奏组编辑模式可让您通过编辑各种参数创建自己原创的演奏组，演奏组中最多可包含 4 种不同声部（音色）。若要进入演奏组编辑模式，请按 [PERFORM] 按钮进入演奏组模式，然后按 [EDIT] 按钮。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

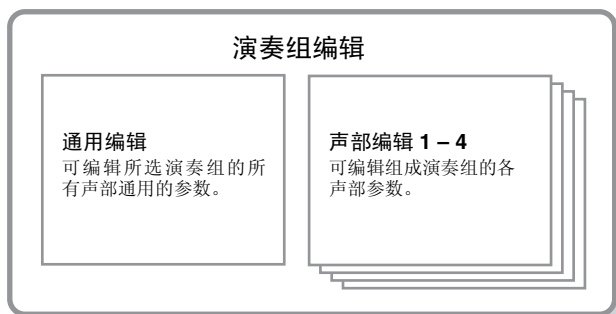
主控模式

工具模式

文件模式

通用编辑和声部编辑

每种演奏组最多可包含 4 个声部，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，以及编辑单独声部的画面。

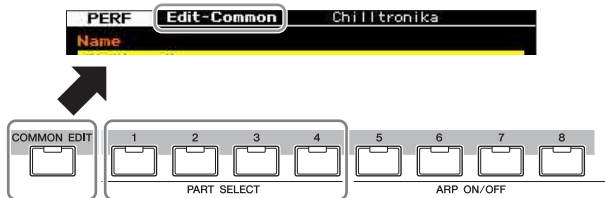


演奏组编辑步骤

- 1 按 [PERFORM] 按钮进入演奏组播放模式，然后选择要编辑的演奏组。
- 2 按 [EDIT] 按钮进入演奏组编辑模式。
- 3 调出所需的编辑画面、通用编辑画面或声部编辑画面。

若要调出通用编辑画面，按 [COMMON EDIT] 按钮。若要调出声部编辑画面，请按 [1] - [4] 中的任意数字按钮。在声部编辑模式中，您可使用数字按钮 [1] - [4] 选择所需的声部。

表示此画面处在通用编辑模式中。



选择声部。

表示此画面处在声部编辑模式中。



4 调出所需的画面。

若要查找所需画面，请注意与 [F1] - [F6] 按钮以及 [SF1] - [SF5] 按钮所对应的选项卡菜单项目。[F1] - [F6] 按钮的每个选项卡菜单包含与画面底部的 [SF1] - [SF5] 按钮相对应的子菜单。



5 将光标移动到所需参数处。

6 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑数值。

7 根据需要重复步骤 3 - 6。

8 对已编辑过的演奏组输入所需的名称。

使用演奏组通用编辑模式的名称画面（第 102 页）。

9 对已编辑过的演奏组进行存储。

按 [STORE] 按钮调出存储窗口（第 101 页），然后存储编辑后的演奏组。

注意

- 当选择另一个演奏组或关闭电源时，编辑后的演奏组将丢失。在选择另一个演奏组或关闭电源之前，请务必按 [STORE] 按钮将演奏组数据存储至内部存储器中。
- 由于存储演奏组的用户存储器为闪存，即使关闭电源，编辑过和存储过的演奏组也不会被删除。您无需担心会丢失已存储的数据。但是，演奏组存储操作将会覆盖已经存储到目的地演奏组编号的演奏组数据。因此，重要数据应始终备份到单独的 USB 存储设备或通过网络与 MOTIF XF 相连的电脑（第 241 页）。

编辑演奏组的便捷功能

将特定声部开启 / 关闭（静音功能）

此参数与演奏组播放模式（第 93 页）中相同。

独奏某个特定声部

此参数与演奏组播放模式（第 93 页）中相同。

[E] 标记

此参数与演奏组播放模式中相同。请参阅第 96 页。

比较功能

比较功能可让您在刚编辑过的演奏组与其原先未编辑的状况之间切换，可让您试听编辑效果如何影响声音。

1 在演奏组编辑模式中，按 [EDIT] 按钮调出比较模式。

在演奏组编辑模式（[EDIT] 指示灯亮起）中，按 [EDIT] 按钮使其指示灯闪烁。屏幕右上方的 [E] 标记将变为 [C] 标记，编辑前的演奏组设定将被临时恢复以便进行比较。当演奏组播放模式中出现 [E] 标记时，按 [EDIT] 按钮进入演奏组编辑模式，然后再次按 [EDIT] 按钮调出比较模式。

比较标记（编辑前的声音）

PERF	Edit-Part 1	Chilltronika			
	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4	
Cutoff	-4	+12	-19	+0	
Resonance	+0	+0	+9	+0	
FEG Depth		+0	+0	+0	
AEG Attack	+0	+0	+0	+0	
AEG Decay	+0	+0	+0	+0	
AEG Sustain		+0	+0	+0	
AEG Release		+0	+0	+0	
FEG Attack		+0	+0	+0	
FEG Decay		+0	+0	+0	
FEG Sustain		+0	+0	+0	
FEG Release		+0	+0	+0	

2 再次按 [EDIT] 按钮返回原始状态。

当画面右上方出现 [C] 标记时，请按 [EDIT] 按钮（指示灯持续点亮，[C] 标记变回 [E] 标记）。

根据需要，重复步骤 1 和 2 比较编辑前和编辑后的声音。

存储已创建的演奏组

1 按 [STORE] 按钮调出演奏组存储窗口。



2 设定存储演奏组的目的地。

使用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮选择作为目的地的演奏组库和编号。

也可使用 [USER 1] – [USER 4]、编组 [A] – [H] 和数字 [1] – [16] 按钮指定目的地位置。

3 按 [ENTER] 按钮。（出现画面提示您进行确认。）

要取消存储操作，按 [DEC/NO] 按钮。

4 执行存储操作，然后按 [INC/YES] 按钮。

演奏组存储以后，屏幕上出现“Completed”讯息，然后返回演奏组播放画面。

注意

执行存储操作时，目的地存储器的设定将被覆盖。重要数据应始终保存到与 **USB TO DEVICE** 端口相连的 **USB** 存储设备或连接在与 **MOTIF XF** 同一网络的电脑上。关于保存的详细说明，请参见第 241 页。

通用编辑参数

[PERFORM] → 演奏组选择 → [EDIT] → [COMMON EDIT]

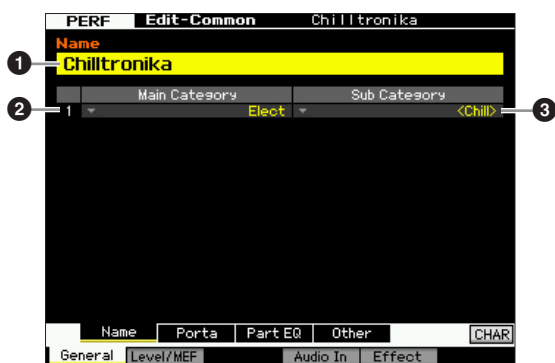
在通用编辑画面中可编辑所选演奏组的所有声部通用的参数。其中涵盖了通用编辑的所有参数。

关于星号 (*) 标记

对于初次使用编辑的用户来说，面对大量参数可能会不知所措，因此为了方便使用，本章节中最基本和易于理解的参数标有星号标记。如果您是初次使用演奏组编辑，请先从这些参数开始熟悉起来。

所选演奏组的普通设定 — [F1] General

对编辑后的演奏组进行命名 — [SF1] Name



① Name*

对编辑后的当前演奏组输入所需的名称。演奏组名称可以包含最多 10 个字符。可通过按 [SF6] CHAR 按钮来调出字符列表并输入名称。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

② Main Category*

③ Sub Category*

决定演奏组的主类别和子类别。“类别”可用作代表演奏组特性的关键词。合适的设定可便于从各种演奏组中查找到所需的演奏组。主类别显示乐器类型，并分成若干个子类别。

设定：请参见以下列表。

演奏组类别

主类别		子类别	
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40
		Clasic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		---	无分配
		---	无分配
R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clasic	Classic R&B
		Funk	Funk
		---	无分配
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop / House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient
		---	无分配
		---	无分配
		---	无分配
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		---	无分配
World	World	Latin	Latin
		Reggae	Reggae / Dancehall
		Ethno	Ethnic / World
		---	无分配
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		---	无分配
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		---	无分配
---	无分配	---	无分配

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

滑音设定 — [SF2] Porta



① 滑音通用 *

决定滑音是否应用到当前演奏组。当将此参数设定为 on 时，滑音应用到声部开关参数设定为 on 的声部。

② 滑音声部 1 - 4 *

决定滑音是否应用到各声部。

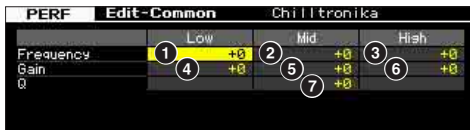
③ 滑音时间偏移 *

决定应用滑音时的音高变化时间。您可将滑音时间作为分配到各声部的偏差值进行调节。数值越高，音高改变时间越长。

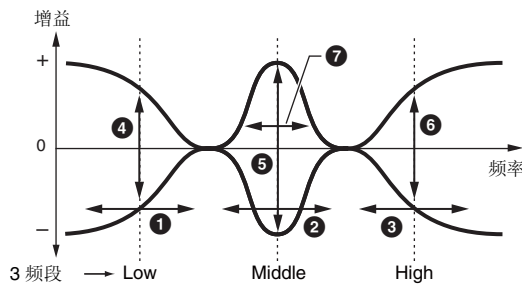
设定: -64 - +63

各声部的均衡器设定 — [SF3] Part EQ

在此画面中，您可在 [F5] EQ 画面（第 116 页）上编辑偏移值以改变音调特性。



这是一种 3 频段（低、中、高）参数均衡器。高频段和低频段为坡形。中波段为峰形。



Frequency

决定中间频率。此 3 点周围的频率衰减 / 增强由以下增益设定决定。数值越高，则产生的频率越高。

设定: -64 - +63

① 低频

决定均衡器低频段的中央频率。

② 中频

决定均衡器中频段的中央频率。

③ 高频

决定均衡器高频段的中央频率。

Gain

决定各频率（上文中设定的）的电平增益，或者所选频段衰减或增强的量。

设定: -64 - +63

④ 低增益

决定低频 (①) 以下信号升高 / 衰减的量。

⑤ 中等增益

决定中频 (②) 处的信号升高 / 衰减的量。

⑥ 高增益

决定高频 (③) 以上信号升高 / 衰减的量。

⑦ Q (带宽)

决定各频段的频率带宽。设定数值越大，带宽就越宽。设定数值越低，带宽就越窄。

设定: -64 - +63

其它设定 — [SF4] Other

在此画面中，您可以设定旋钮的控制功能，以及滑音轮的上/下变动范围。



1 Knob Control Assign

决定选择演奏组时，TONE 1、TONE 2 和 ARP FX, REVERB, CHORUS 和 PAN 指示灯中的哪一个打开。此设定可存储在每种演奏组中。

设定：tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 A. Function 1 Mode

(可分配功能 1 模式)

3 A. Function 2 Mode

(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。当设定为“latch”时，按此按钮可使指示灯状态在打开和关闭之间进行切换。当设定为“momentary”时，按下/按住此按钮可打开指示灯，放开此按钮可关闭指示灯。

设定：momentary, latch

4 Ribbon Mode (触摸条控制器模式)

决定触摸条控制器的动作。当设定为 reset 时，将手指从触摸条控制器上放开时其数值将自动返回至中央。当设定为 hold 时，将手指从触摸条控制器上放开时，其数值将停留在最后接触点位置。

设定：hold, reset

5 ARP Common Switch

决定打开还是关闭琶音。此参数与演奏组播放模式的琶音画面（第 98 页）中的通用开关参数相同。

6 ARP Sync Quantize Value

此参数与演奏组播放模式的琶音画面（第 98 页）中的同步量化值参数相同。

输出电平和主控效果设定 — [F2] Level/MEF

输出电平设定 — [SF1] Level



1 Volume*

决定整个演奏组的输出电平。您可以调整总音量，保持所有声部之间的平衡。

设定：0 - 127

2 Pan*

决定演奏组的立体声相位位置。也可使用前面板上的 PAN 旋钮调节此参数。

设定：L63（最左侧）- C（中央）- R63（最右侧）

注 请注意，如果指定声部的声相设定为左侧位置且另一个声部的声相设定为右侧位置，则此演奏组声相参数可能几乎没有或完全没有声音效果。

3 Reverb Send*

调节混响发送等级。数值越高，则混响越深。也可使用前面板上的旋钮调节此参数。

设定：0 - 127

4 Chorus Send*

调节叠奏发送等级。数值越高，则叠奏越深。也可使用前面板上的旋钮调节此参数。

设定：0 - 127

注 当在演奏组声部编辑模式中将 Reverb Send/Chorus Send 设定为“0”时，则无法使用此处的设定。

主控效果设定 — [SF2] MasterFX



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

1 Switch

决定主控效果是否应用到所选演奏组。您可按前面板上的 [MASTER EFFECT] 按钮打开或关闭。

设定: on、off

2 Type

选择效果类型。有关效果类型的详细说明, 请参见第 24 页。

设定: 请参见另外的数据列表中的效果类型列表。

3 Preset

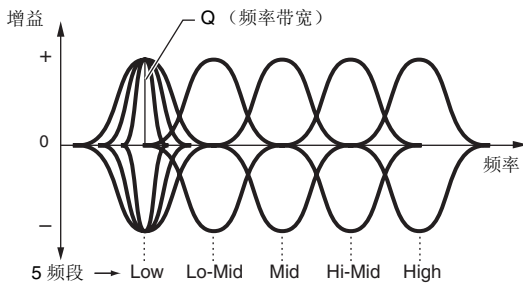
您可设定各种参数以改变所选效果类型影响声音的方式。此参数可调出这些效果参数的预编程设定。

4 效果参数

参数编号与值视当前所选的效果类型而变化。关于效果参数的详细说明, 请参见第 27 页。关于各效果类型参数的信息, 请参见另外的数据列表。

主控均衡器设定 — [SF3] MasterEQ

在此画面上, 可以对所选演奏组的所有声部应用 5 频段均衡效果。



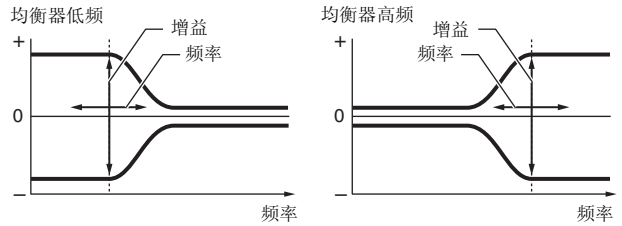
1 Shape

可选择 2 种均衡器形状中的一种: 坡形或峰形。此参数对低频和高频有效。

设定: shelv, peak

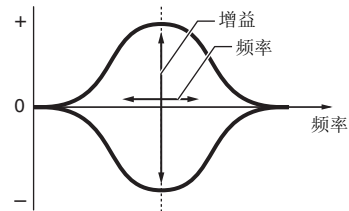
shelv (坡形)

此种均衡器形状可以衰减 / 增强频率高于或低于指定的频率的信号。



peak (峰形)

此种均衡器形状可以衰减 / 增强指定频率设定处的信号。



2 采样频率

决定中间频率。此点周围的频率衰减 / 增强由以下增益设定决定。

设定:

Low

当 shape 设定为 "shelv" 时: 32Hz - 2.0kHz

当 shape 设定为 "peak" 时: 63Hz - 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz - 10.0 kHz

High

500 Hz - 16.0 kHz

3 Gain

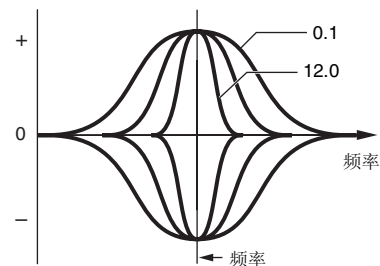
决定频率 (按以上设置) 的电平增益, 或决定所选频段的削弱或增强量。

设定: -12dB - +0dB - +12dB

4 Q (带宽)

改变频率设置的信号电平, 以创建各种频率曲线特性。设定数值越高, Q (带宽) 就越小。设定数值越低, Q (带宽) 就越宽。

设定: 0.1 - 12.0



注 当低频和高频的 shape 参数 (1) 设定为 "shelv" 时, 则低频和高频的 Q 参数 (4) 无效。

音频输入设定 — [F4] Audio In

您可设定与从 IEEE1394 接口和 mLAN 接口输入的音频相关的参数。

注 仅当安装了选购的 FW16E 时，才可使用 FW 设定 (FW1-14)。

输出设定 — [SF1] Output



1 Volume

决定音频输入声部的输出电平。

设定：0 - 127

2 Pan

决定音频输入声部的立体声声相位置。

设定：L63（最左侧）- C（中央）- R63（最右侧）

3 Mono/Stereo

决定音频输入声部的信号配置，或者信号路由的方式（立体声或单通道）。

设定：L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

仅使用音频输入的 L 通道。

R mono

仅使用音频输入的 R 通道。

L+R mono

音频输入的 L 和 R 通道被混合，然后以单通道处理。

stereo

同时使用音频输入的 L 和 R 通道。

4 Output Select

决定音频输入声部的输出插孔分配。

设定：请参见下表。

画面显示	输出插孔	立体声 / 单通道
L&R	OUTPUT L 和 R	立体声音响
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 和 R	立体声音响
FW1&2	FW OUTPUT 1 和 2	立体声 (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 和 4	立体声 (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 和 6	立体声 (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 和 8	立体声 (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 和 10	立体声 (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 和 12	立体声 (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 和 14	立体声 (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono

画面显示	输出插孔	立体声 / 单通道
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (仅限 A/D 输入)	内置声码器单元	Mono

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

5 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。数值越高，则混响越深。

设定：0 - 127

6 Chorus Send

决定发送至叠奏效果的音频输入声部信号的发送电平。数值越高，则叠奏越深。

设定：0 - 127

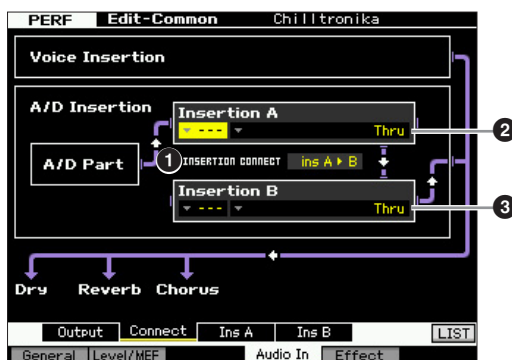
7 Dry Level

决定未经系统效果（混响，叠奏）处理的音频输入声部的电平。数值越高，则混响和叠奏越浅。

设定：0 - 127

A/D 输入的插入效果连接 — [SF2] Connect

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类型。可在效果画面（第 107 页）中设定系统效果。请注意，插入效果无法通过 IEEE1394 接口应用到音频输入信号。



1 INSERTION CONNECT（插入连接）

在此画面中您可设定插入效果 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：Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B（A 到 B）

经插入效果 A 处理的信号将被发送到插入效果 B，经插入效果 B 处理的信号发送到混响和叠奏。

Ins B ▶ A（B 到 A）

经插入效果 B 处理的信号将被发送到插入效果 A，经插入效果 A 处理的信号发送到混响和叠奏。

② 插入 A (插入 A 类别 / 类型) ***③ 插入 B (插入 B 类别 / 类型) ***

决定插入 A 和 B 的效果类型。在 **Category** 一栏中，您可从效果类别中选择一种，效果类别中包含类似的效果类型。从 **Type** 栏中可选择列示于所选类别中的效果类型。

设定：关于效果类别和类型的说明，在第 24 页有详细描述。

注 您可按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择所需的项目。详细说明，请参见第 37 页。

效果参数设定 — [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

① Category**② Type**

在 **Category** 一栏中，您可从效果类别中选择一种，效果类别中包含类似的效果类型。从 **Type** 栏中可选择列示于所选类别中的效果类型。

设定：关于效果类别和类型的说明，在第 24 页有详细描述。

③ Preset

您可设定各种参数以改变所选效果类型影响声音的方式。此参数可调出这些效果参数的预设设定。

④ 效果参数

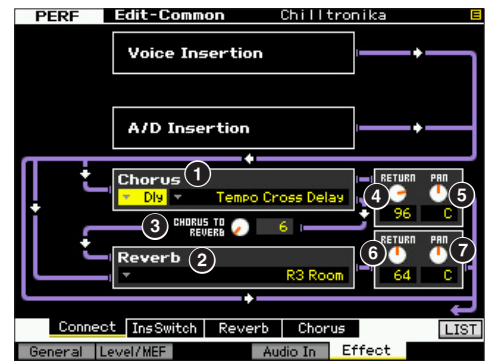
参数编号与值视当前所选的效果类型而变化。关于效果参数的详细说明，请参见第 27 页。关于各效果类型参数的信息，请参见另外的数据列表。

效果设定 — [F5] Effect

从以下画面可设定效果连接和其它参数的值。关于演奏组模式结构的详细说明，请参见第 23 页。

效果连接设定 — [SF1] Connect

您可在此画面上总体查看效果路由和效果上的各种复杂控制。



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

① Chorus (叠奏类别 / 类型)

选择类别后选择叠奏效果类型。在 **Category** 一栏中，您可从效果类别中选择一种，效果类别中包含类似的效果类型。在 **Type** 一栏中，您可从所选类别中列出的效果类型中选择一种。

设定：关于效果类别和类型的说明，在第 24 页有详细描述。

② Reverb (混响类型)

决定混响效果类型。不必选择类别，因为在混响中只有一个类别。

设定：有关效果类型的详细说明，请参见第 24 页。

③ CHORUS TO REVERB

决定从叠奏效果发送到混响效果的信号发送等级。数值越高，应用到叠奏处理信号的混响就越深。

设定：0 - 127

4 Chorus Return

决定叠奏效果的返回电平。

设定：0 – 127

5 Chorus Pan

决定叠奏效果声音的声相位置。

设定：L63（最左侧）– C（中央）– R63（最右侧）

6 Reverb Return

决定混响效果的返回电平。

设定：0 – 127

7 Reverb Pan

决定混响效果声音的声相位置。

设定：L63（最左侧）– C（中央）– R63（最右侧）

设定插入效果可用的声部 — [SF2] InsSwitch

在此画面中，您可选择分配到 8 个插入效果的声部（从演奏组声部 1 – 4 和 A/D 输入声部中选择）。

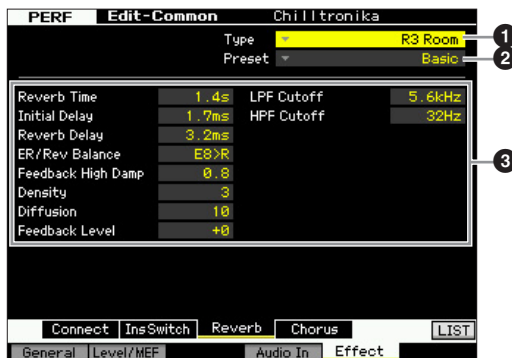


1 Part 1 – 4, A/D

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。对于任何需要应用插入效果的声部 / 音色，必须将此参数设定为开启。MOTIF XF 具有 8 个插入效果系统，可让您将所有 5 个声部的该项参数设定为开启。

注 对于 A/D 输入声部，可在演奏组通用编辑模式的 Audio In 参数中的插入 A/B 画面中设定插入效果类型 / 参数。对于声部 1 – 4，无法在演奏组编辑模式中设定插入效果类型 / 参数，因为其设定包括在分配到各声部的音色中。如果您想要编辑各声部的插入效果设定，请进入音色编辑模式，然后对适当的音色编辑效果设定。

混响和叠奏设定 — [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

1 Type

从 Type 栏中可选择列示于所选类别中的效果类型。

设定：有关效果类型的详细说明，请参见第 24 页。

2 Preset

您可设定各种参数以改变所选效果类型影响声音的方式。此参数可调出这些效果参数的预设设定。

3 效果参数

参数编号与值视当前所选的效果类型而变化。关于效果参数的详细说明，请参见第 27 页。关于各效果类型参数的信息，请参见另外的数据列表。

声部编辑参数

[PERFORM] → 演奏组选择 → [EDIT] → 声部选择

在演奏组声部编辑模式中，您可编辑各声部的参数，如音色、琶音、EG 和均衡器设定。

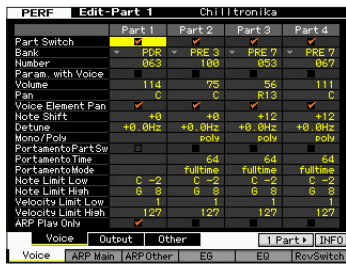
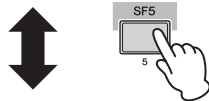
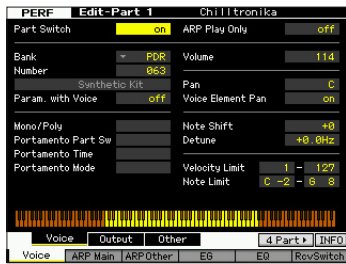
关于星号 (*) 标记

对于初次使用编辑的用户来说，面对大量参数可能会不知所措，因此为了方便使用，本章节中最基本和易于理解的参数标有星号标记。如果您是初次编辑演奏组声部，请先从这些参数开始熟悉起来。

所选声部画面 / 四声部画面

在演奏组声部编辑模式中，您可使用 2 种画面。一类画面可让您对当前所选声部编辑参数，而另一类画面可让您浏览 4 声部的参数。按 [SF5] 按钮可在这两种类型间切换。请注意，对于[F2] ARP Main和[F3] ARP Other画面，4声部画面无效。

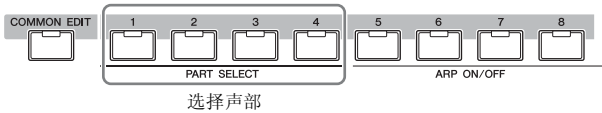
当前所选声部的画面



当前演奏组所有 4 声部画面

选择要编辑的声部

按 [PERFORMANCE CONTROL] 或 [TRACK] 按钮使其指示灯亮起后，按 [1] - [4] 中的一个按钮选择要编辑的声部。

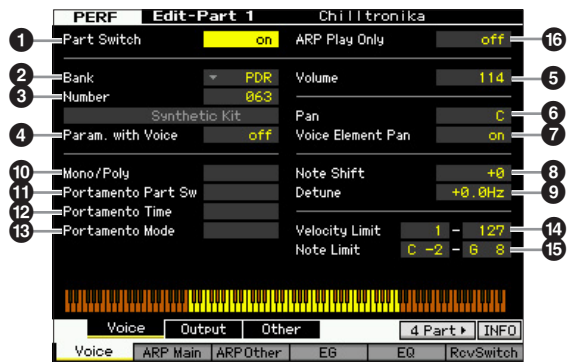


选择声部

注 有关静音 / 独奏和作业等有用功能的详细说明，请参见第 101 和 117 页。

设定波形和声部的音符范围 — [F1] Voice

各声部的音色设定 — [SF1] Voice



1 Part Switch*

决定打开还是关闭当前编辑的声部。当此参数设定为 off 时，当前编辑的元素将不发声。

设定: off (关闭), on (激活)

2 Bank*

3 Number*

通过指定音色库和编号来决定分配到当前声部的音色。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

4 Param. with Voice (带音色的参数)

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该音色复制到当前声部。

- 琶音设定
- 滤波器截止频率
- 滤波器共鸣
- 振幅 EG
- 滤波器 EG
- 滑音轮范围 (上 / 下限)
- 音高切换

注 无论 Parameter with Voice 参数设定 (4) 如何，选择鼓音色时，不复制 Mono/Poly (10)、Portamento Part Switch (11)、Portamento Time (12) 和 Portamento Mode (13) 设定。但是，当选择常规音色时，这些参数被复制。

设定: off (不复制), on (复制)

5 Volume*

决定每个声部的音量。设定此参数调节当前声部和其它声部之间的平衡。

设定: 0 - 127

6 Pan*

决定每个声部的立体声声相位置。

设定: L63 (最左侧) - C (中央) - R63 (最右侧)

注 请注意, 如果指定元素的声相设定为左侧位置且另一个元素的声相设定为右侧位置, 则此声部声相参数可能几乎没有或完全没有声音效果。

7 Voice Element Pan

决定是否应用各音色的单独声相设定 (在音色元素编辑模式中设定)。当该参数设定为“off”时, 所选声部的基本声相设定为中央。

设定: on、off

8 Note Shift*

以半音为单位调节声部的音高。

设定: -24 - +0 - +24

9 Detune

以分为单位调节声部的音高。

设定: -12.8 Hz - +0 Hz - +12.7 Hz

10 Mono/Poly*

决定每个声部的音色播放方式 — 单音 (仅一个音符) 或复音 (多个音符)。

设定: mono, poly

mono

当设定为“mono”时, 所选演奏组以单音形式播放 (同时只播放一个音符)。对于许多乐器声音 (如贝司和合成前奏) 来讲, 此设定比参数设定为“poly”时产生更自然顺畅的声音连奏效果。

poly

当设定为“poly”时, 所选演奏组以复音形式播放 (可同时播放多个音符或播放和弦)。

11 Portamento Part Sw*

决定滑音是否应用到当前演奏组。

设定: off, on

12 Portamento Time*

决定音高的过渡时间。数值越高, 则转换时间越长。

设定: 0 - 127

13 Portamento Mode

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。

设定: fingered, fulltime

fingered

滑音仅在演奏连奏时应用 (在释放前一音符键前弹奏下一音符)。

fulltime

滑音应用到所有音符。

14 Velocity Limit

决定各声部响应的最大与最小力度范围值。每个声部仅使指定的力度范围内弹奏的音符发声。如果您首先确定最大值然后设定最小值, 比如“93 - 34”, 则存在一个力度“空白”范围, 力度范围对应为“1 - 34”和“93 - 127”。

设定: 1 - 127

注 按住 [SF6] KBD 按钮并用所需力度 (强度) 按任意琴键, 您还可以直接从键盘上设定力度。详细说明, 请参见第 37 页。

15 Note Limit

设定每个声部的最高及最低键盘范围。每个声部仅对指定范围内弹奏的音符发声。您还可以通过先确定最高音符值来对每个元素创建高低范围, 音符范围“空白区域”在中间。例如, 设定音符限制为“C5 - C4”, 可以让您从两个独立的范围内演奏元素: C - 2 - C4 和 C5 - G8。请注意弹奏 C4 与 C5 之间的音符不会播放所选元素。

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键。详细说明, 请参见第 37 页。

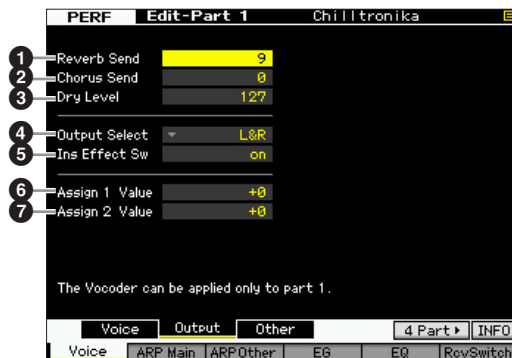
16 ARP Play Only

决定当前声部是否只演奏琶音播放所创建的 MIDI 音符事件。当设定为 on 时, 当前声部将只播放那些通过琶音播放创建的 MIDI 音符事件。

设定: off, on

输出设定 — [SF2] Output

从此画面可为各声部设定混响 / 叠奏深度和输出插孔分配。



① Reverb Send

决定发送到混响效果的各声部信号发送电平。数值越高，则混响越深。

设定：0 - 127

② Chorus Send

决定发送到叠奏效果的各声部信号发送电平。数值越高，则叠奏越深。

设定：0 - 127

③ Dry Level

决定未经系统效果（混响、叠奏）处理的各声部电平。数值越高，则混响和叠奏越浅。

设定：0 - 127

④ Output Select

决定各声部的特定输出端口。将每个声部的音色设定为从面板上的特定硬件输出插口输出。

设定：请参见下表。

画面显示	输出插孔	立体声 / 单通道
L&R	OUTPUT L 和 R	立体声音响
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 和 R	立体声音响
FW1&2	FW OUTPUT 1 和 2	立体声 (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 和 4	立体声 (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 和 6	立体声 (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 和 8	立体声 (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 和 10	立体声 (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 和 12	立体声 (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 和 14	立体声 (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum	见下文 *	见下文 *

* 关于“鼓音色”设定，请参见下文。

当选择了“drum”且常规音色分配到编辑后声部时，声音将通过 OUTPUT L 和 R 插孔以立体声形式输出。

当选择了“drum”且鼓音色分配到编辑后声部时，声音将通过鼓键编辑画面中 Output Select 参数中的插孔输出。

注 仅当安装了选购的 FW16E 时，才可使用 FW 设定 (FW1 -14)。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的值。详细说明，请参见第 37 页。

⑤ Ins Effect Sw (插入效果开关)

决定当前声部是否可使用插入效果。当此参数设定为 on 时，将启用已分配至声部的音色插入效果。您可在演奏组通用编辑模式的插入效果开关画面（第 108 页）中设定所有声部（包括 A/D 输入声部）的插入效果开关参数。

⑥ Assign 1 Value

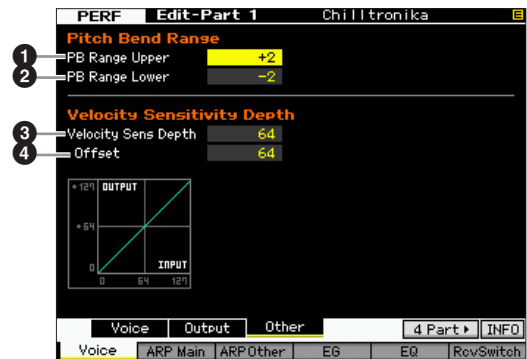
⑦ Assign 2 Value

决定选择了当前音色且 TONE 1 指示灯点亮时，旋钮 7 (ASSIGN 1) 和旋钮 8 (ASSIGN 2) 的数值。分配到这些旋钮的功能将显示在设定值的右侧。

设定：-64 - +0 - +63

注 Knob ASSIGN 1 和 ASSIGN 2 的功能可从控制器设定画面（第 61 页）上进行设定。

其它设定 — [SF3] Other



① PB Range Upper (滑音轮范围上限)

② PB Range Lower (滑音轮范围下限)

决定最大滑音范围，以半音为单位。将上限参数设定为 +12 则在滑音轮向上移动时音高最多上升一个八度。下限设定为 -12，则向下移动滑音轮时，最多可将音高下调一个八度（12 个半音）。

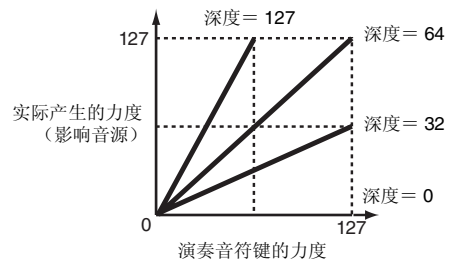
设定：-48 - +0 - +24

③ Vel Sens Depth (力度灵敏度深度)

决定音源产生的音量对弹奏力度的响应程度。数值越高，则音量响应弹奏力度变化越大（如下图所示）。当此参数设定为 0 时，无论弹奏力度如何，音量始终保持不变。例如，当演奏风琴音色时，此参数很有用。

设定：0 - 127

将修正值（见下文）设为 64 时：



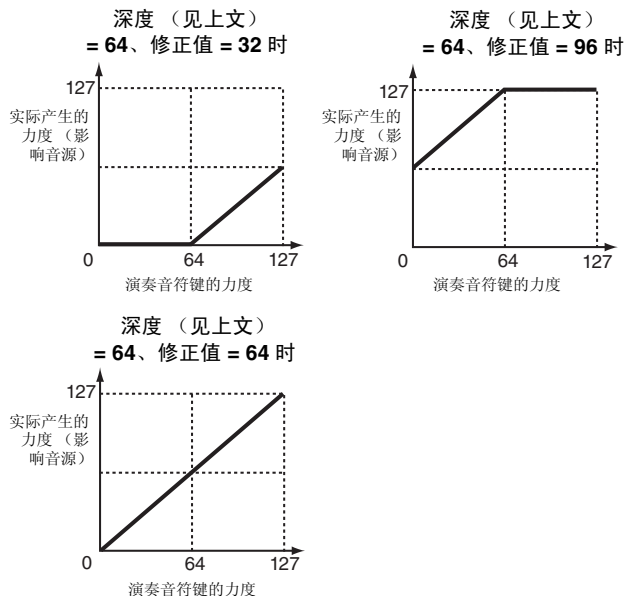
4 Velocity Sens Depth Offset

(力度灵敏度深度偏移)

决定根据实际响应力度效果对弹奏力度的调整量。

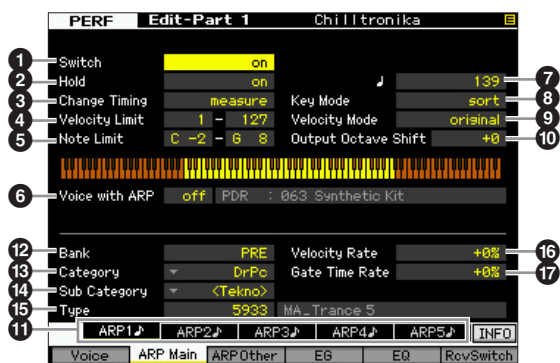
可以让您按相同量升高或降低所有力度，自动对演奏力度过强或过弱进行弥补。如果结果为 1 或更低，则数值设为 1。如果结果大于 127，则数值设为 127。

设定：0 - 127



琶音设定 — [F2] ARP Main (琶音主)

此画面决定琶音的基本设定。显示在画面底部的参数设定 (11 或以上) 可注册到 [SF1] - [SF5] 按钮。



注 在此画面中无法调用 4 声部画面。

注 视所选的参数而定，KBD 图标显示于与 [SF6] 按钮对应的选项卡上。在此条件下，您可通过按住 [SF6] KBD 按钮同时在键盘上按适当的音符，来输入音符编号或力度。详细说明，请参见第 37 页。

1 Switch*

决定打开还是关闭各声部的琶音。

设定：off, on

2 Hold*

当此参数设定为“on”时，琶音自动循环，即使是从键盘上放开手指，它还会继续循环直到按下一个琴键。

设定：sync-off (如下), off, on

sync-off

当设定为“sync-off”时，即使放开琴键，琶音播放仍继续在安静状态下运行。按任意键将再次打开琶音播放。

注 有关如何使用数据列表中的琶音类型列表的详细说明，请参见第 16 页。

3 Change Timing*

决定在播放琶音期间当选择另外一种类型时实际切换的时序。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切换琶音类型。

设定：realtime, measure

4 Velocity Limit

决定可触发琶音播放的最低与最高力度。可让您设定按音符键触发琶音播放的力度范围。另外您还可以对琶音播放设定分开的高低触发范围，首先确定最大值，将力度“空白区”留在中间。比如，设置 Velocity Limit 为 93 - 34 可以让您从两个分开的力度范围播放琶音：soft (1 - 34) 与 hard (93 - 127)。以 35 - 92 之间的中间力度弹奏音符时，将不会播放琶音。

设定：1 - 127

注 请注意，当 Key Mode 设定为“sort”或“thru”且在此处的音符限制设定范围以外演奏时不发声。

5 Note Limit

决定琶音音符范围内的最低和最高音符。在此范围内弹奏的音符可以触发琶音。比如，设置 Note Limit 为“C5 - C4”可以让您在 C-2 到 C4 以及 C5 到 G8 两个范围内演奏音符来触发琶音，请注意在 C4 与 C5 之间演奏对琶音无效果。

设定：C -2 - G8

注 请注意，当 Key Mode 设定为“sort”或“thru”且在此处的音符限制设定范围以外演奏时不发声。

6 Voice with ARP

对琶音的各种类型注册相应的音色。此参数可决定是否将注册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。注册到琶音类型的音色名称会显示于右侧。

设定：off (不复制), on (复制)

注 可通过 Voice with ARP 功能将用户音色注册到某个琶音类型。在出厂设定中，琶音类型及其相应的用户音色的组合都是相当匹配的，可产生合适的声音/乐句。但是，当通过编辑参数或将另一个音色存储到相应用户音色编号修改用户音色的声音时，此组合可能会变得不合适或产生意想不到的声音。如果发生此类情况，请从 [F1] Voice 画面上的当前琶音类型中选择最合适的音色。

7 速度 *

决定琶音速度。

设定: 5.0 – 300.0

注 如果将本乐器与外接音序器、MIDI 电脑或其它 MIDI 设备配合使用, 且想要使其与其它设备同步, 请将工具模式的 MIDI 画面 (第 228 页) 中的 MIDI sync (5) 参数设定为 “MIDI” 或 “auto”。此时, 此处的 Tempo 参数显示为 “MIDI” 或 “auto” 且无法改变。

8 Key Mode

决定弹奏键盘时琶音的播放方式。

设定: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

当弹奏指定音符时 (例如, 和弦音符), 不论您弹奏音符的次序如何, 总是播放相同的音序。

thru

当弹奏指定音符时 (例如, 和弦音符), 根据音符次序不同产生不同音序。

direct

不播放琶音音序的音符事件; 仅您在键盘上所弹奏的音符发声。当琶音播放时, 声相和亮度等事件应用到您的键盘演奏声上。当琶音类型包含有非音符数据或当类别类型选为 “Ctrl” 时使用此设定。

sort+direct

琶音根据此处的 “soft” 设定播放, 按下的音符也发声。

thru+direct

琶音根据此处的 “thru” 设定播放, 按下的音符也发声。

注 有些属于 “Cntr” 分类的琶音类型, 可能不具备音符事件 (第 18 页)。当选择了此类琶音类型, 且 Key Mode 设定为 “sort” 或 “thru” 时, 即使您按下键盘上的音符键也不发声。

9 Velocity Mode

调整琶音音符的力度。

设定: original, thru

original

琶音按照琶音音序数据中自带的预设力度播放。

thru

琶音根据您所弹奏的力度播放。例如, 如果您用力弹奏音符, 琶音的播放音量将增大。

10 Output Octave Shift

指定最大琶音范围, 以八度为单位。

设定: -10 – +10

11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5) 按钮

画面下半部分从 Bank (12) 到 Gate Time Rate (17) 的 6 个参数, 可在 [SF1] ARP1 到 [SF5] ARP5 的各画面中进行编辑。您可按 [SF1] – [SF5] 中的一个按钮, 分别对 5 个琶音设置设定画面下半部分中的参数。显示在选项卡菜单中的 8 分音符图标表示在与子功能按钮对应的画面中选择了任意琶音类型 (除 “off” 以外)。

设定: [SF1] – [SF5] (子功能) 按钮

12 Bank*

决定包含所需琶音类型的琶音库。如果您想要选择预设琶音类型, 请选择 “PRE”。如果想要选择您原创并存储过的琶音类型, 请选择 “USR”。

设定: PRE, USR

注 有关创建原创琶音类型的详细说明, 请参见第 20 页。

13 Category***14 Sub Category***

决定包含所需琶音类型的琶音类别和子类别。当在 Bank 选项中 “PRE” 选择了时, 可使用这些参数。

设定: 请参见第 15 页上的琶音类别列表。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表, 然后从列表中选择想要的项目。

注 有关如何使用数据列表中的琶音类型列表的详细说明, 请参见第 16 页。

15 Type*

从指定类别中选择所需的琶音类型编号。所选琶音类型的名称显示在画面上指定编号的右侧。请参阅数据列表中的琶音类型列表。

16 Velocity Rate

决定将琶音音符从其原始力度改变的偏移值。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。可直接用旋钮改变此参数。

设定: -100% – +0% – +100%

17 Gate Time Rate

决定琶音音符的门限时间 (长度)。门限时间不能缩短到常规最小值 1 以下; 任何超出此范围的数值都将被自动限制在最小值。

可直接用旋钮改变此参数。

设定: -100% – +0% – +100%

琶音设定 — [F3] ARP Other（琶音其它）

通过改变音符的时序与力度，您能够改变琶音播放的节奏“感”。



注 在此画面中无法调用 4 声部画面。

1 Unit Multiply

按速度调节琶音播放的时间。使用此参数，您可创建与原始琶音不同的琶音类型。例如，如果您将数值设定为 200%，则播放时间将会加倍（速度则减半）。换句话说，如果设置数值为 50%，则播放时间会减半速度加倍。常规时间为 100%。可直接用旋钮改变此参数。

设定：50%，66%，75%，100%，133%，150%，200%

2 Quantize Value*

决定琶音音序数据中的音符数据与哪些拍子相对应，或决定在琶音音序数据中要在哪些拍子上应用摇摆效果。可直接用旋钮改变此参数。显示于各个值右边的数字表示假设四分音符精度为 480 时的长度。

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）

3 Quantize Strength

设定将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。设定为 100% 会产生通过上述 Quantize Value 参数所设定的精确时序。设为 0% 时，则没有量化。设定为 50% 会导致音符事件被拉向 0% 和 100% 的中间。可直接用旋钮改变此参数。

设定：0% - 100%

4 Swing*

延迟偶数节拍（基调强节奏）上的音符以产生摇摆感。1 以上的设定将延迟琶音音符，而 1 以下的设定则使音符提前。设定为 0 会产生通过上述量化值参数所设定的精确时序，无摇摆。巧妙运用此设定可让您创建摇摆节奏和三连音感觉，例如往复和反弹。可直接用旋钮改变此参数。

设定：-120 - +120

5 Velocity Rate

决定琶音播放力度偏离原始数值的程度。比如，设定为 100% 则意味着使用原始数值。100% 以下的设定会降低琶音音符的力度，而 100% 以上的设定则会增加力度。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。可直接用旋钮改变此参数。

设定：0% - 200%

6 Gate Time Rate

决定琶音音符的门限时间（长度）与原始数值的偏移程度。比如，设定为 100% 则意味着使用原始数值。100% 以下的设定会降低琶音音符的力度，而 100% 以上的设定则会增加力度。门限时间不能缩短到常规最小值 1 以下；任何超出此范围的数值都将被自动限制在最小值。可直接用旋钮改变此参数。

设定：0% - 200%

7 Octave Range

指定最大琶音范围，以八度为单位。正数数值设定向上增大琶音播放的八度范围，而负数数值设定则向下增大范围。可直接用旋钮改变此参数。

设定：-3 - +0 - +3

8 Loop

当此参数设定为“on”时，按住音符键时琶音将循环播放。当此参数设定为“off”时，即使按住音符键，琶音也只播放一次。

设定：off, on

9 Trigger Mode

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。通常，应将此参数设定为“gate”。

设定：gate, toggle

注 Trigger Mode 的“toggle”设定优先于琶音主画面（第 112 页）中的 Hold“on”设定。换言之，即使 Hold 参数设定为“on”，当 Trigger Mode 设定为“toggle”时按音符将开始 / 停止琶音播放。

10 Accent Vel Threshold

（重音力度阈值）

某些预设琶音类型包含称为“重音乐句”的特殊音序数据，此乐句仅当接收到高于指定数值的力度时才播放。此参数决定触发重音乐句的最小力度。

设定：Off, 1 - 127

11 Accent Start Quantize

决定当接收到超出上文中指定的 **Accent Vel Threshold** 的力度时，重音乐句开始的时序。当设定为 **off** 时，一接收到此力度就开始播放重音乐句。当设定为 **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

12 Random SFX

某些琶音类型具有 **Random SFX** 功能，可在放开音符键时触发特殊声音（如吉他换把杂音）。此参数可决定是否激活 **Random SFX**。

设定: off, on

13 Random SFX Velocity Offset

决定将 **Random SFX** 音符从其原始力度改变的偏移值。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: -64 - +0 - +63

14 Random SFX Key On Control

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

设定: off, on

15 Fixed SD/BD

仅当鼓音色分配到当前声部时，才可使用此参数。当此参数设定为 **on** 时，在琶音播放时 **C1** 将被用作小鼓的音符，**D1** 将被用作低音鼓的音符。

虽然大部分鼓组音色将小鼓音色分配到 **C1**，将低音鼓分配到 **D1**，但是某些鼓组音色也会将这些音色分配到其它音符，且某些琶音类型使用这些音符（**C1** 和 **D1** 以外的其它音符）创建。相应地，根据所选的琶音类型和鼓组音色而定，您可能会听到不合适的声音。将此参数设定为 **on** 可能可以解决该问题。

如果当使用 **[SF1] - [SF5]** 按钮改变琶音类型时，您感到小鼓和低音鼓声音不合适，建议您将此参数设定为 **on**。

设定: on、off

16 MIDI Out Switch (MIDI 输出开关)

当此项设定为 **on** 时，琶音播放数据从 **MIDI** 端口输出。

设定: off (不输出), on (输出)

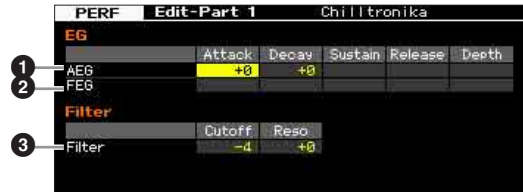
17 MIDI Out Channel (MIDI 输出通道)

决定琶音播放数据的 **MIDI** 发送通道。当此参数设定为“kbd”时，琶音播放数据通过演奏组播放模式中设定的 **MIDI** 传送通道（第 96 页）输出。

设定: 1 - 16, kbd (键盘通道)

EG 设定 — [F4] EG

您可控制从按下琴键到放开琴键之间的声音变化。您也可通过设定截止频率和共振来调节音调亮度。



1 AEG (振幅 EG)

决定各声部的 **AEG** (振幅包络发生器) 参数。以下参数可用于控制从在键盘上按下音符起到声音停止发生之间的音量变化。此处的设定将作为偏移值应用到各音色的 **AEG** 参数（第 80 页）。

Attack (启动时间)

决定从弹奏琴键直到达到 **EG** 的最大初始音量的起音速度。

Decay (衰减时间)

决定音量从最大起音音量跌到延音音量的速度。

Sustain (延音时间)

该参数可决定在初始起音和衰减后按住琴键仍持续的音量。

Release (释音时间)

该参数确定当释放琴键后，声音衰减到完全消失有多快。

设定: -64 - +0 - +63

注意 当选择了鼓音色时，无法使用延音音量和释音时间。

2 FEG (滤波器 EG)

决定各声部的 **FEG** (滤波器包络发生器) 参数。使用 **FEG** 可以控制声音开始到结束期间的音调色彩 (截止频率) 变化。此处的设定将作为偏移值应用到各音色的 **FEG** 参数 (第 76 页)。

Attack (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。

Decay (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。

Release (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

决定滤波器 EG 截止频率变化的范围。设定为 0 将使截止频率不发生变化。数值离开 0 越远，截止频率范围就越大。若数值为负数，则截止频率的变化将反向。

设定: -64 - +0 - +63

注意 当选择了鼓音色时，并不是所有参数都可使用。不可使用的参数以空白显示，并无法编辑。

3 Filter

决定滤波器的截止频率和共鸣以改变演奏声效果。此处的设定将作为偏移值添加到各音色的相同参数 (第 74 页) 中。

Cutoff

决定滤波器的截止频率。此处设定的频率为信号穿过各滤波器时受影响的中央频率。

设定: -64 - +0 - +63

Resonance/Width

该参数的功能随所选滤波器类型的不同而变化。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。如果所选滤波器为 BPFw，则此参数用于调节频率带宽。

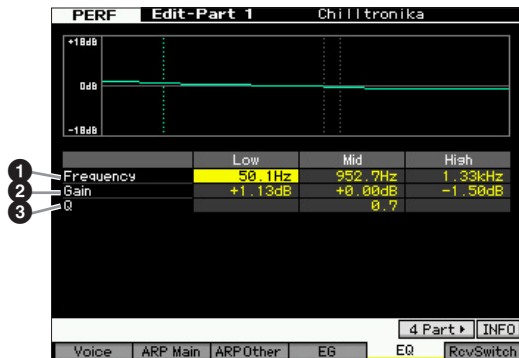
Resonance 用于设定应用到截止频率处信号的共鸣量大小 (谐波强化)。此参数还可与 Cutoff 参数组合使用给声音增加更多的特性。

Width 参数用于调节从 BPFw 滤波器中通过的信号频率宽度。

设定: -64 - +0 - +63

均衡器 (EQ) 设定 — [F5] EQ

在此画面中，您可对各声部应用 3 频段参数均衡器，以便对声音进行微调。低频和高频的均衡器形状均固定为坡形。



1 Frequency

决定中间频率。此点周围的频率衰减/增强由以下增益设定决定。数值越高，则产生的频率越高。

设定:

Low

50.1 Hz - 2.0 kHz

Middle

139.7 Hz - 10.1 kHz

High

503.8 Hz - 14.0 kHz

2 Gain

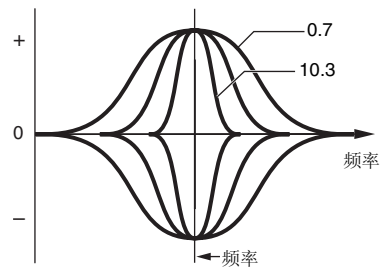
决定频率 (按以上设置) 的电平增益，或决定所选频段的削弱或增强量。

设定: -12 dB - +0 dB - +12 dB

3 Q (带宽)

改变频率设置的信号电平，以创建各种频率曲线特性。设定数值越高，Q (带宽) 就越小。设定数值越低，Q (带宽) 就越大。

设定: 0.7 - 10.3



MIDI 接收设定 — [F6] RcvSwitch (接收开关)

您可以在此画面上设置各声部对各种 MIDI 数据 (控制变更和程序变更信息等) 的响应方式。当相关参数设定为“on”时，对应声部会对适当的 MIDI 数据作出响应。此画面中的每个控制器名称表示使用相应控制器产生的 MIDI 数据。

注意 对于分配了鼓音色的声部，无法使用延音。



演奏组作业 — 便捷功能

演奏组作业模式中带有一些便捷的数据整理和初始化工具，可在创建演奏组和归档时使用。在演奏组模式中按 [JOB] 按钮，进入演奏组作业模式。

演奏组作业 — 基本操作

- 1 在演奏组模式中，按 [JOB] 按钮进入演奏组作业模式。
- 2 通过按 [F1] – [F4] 中的相应按钮选择所需的作业菜单。
- 3 将光标移动到所需参数处，然后设定数值。
- 4 按 [ENTER] 按钮。（出现画面提示您进行确认。）
要取消作业，按下 [DEC/NO] 键。
- 5 按下 [INC/YES] 按钮执行作业。
作业完成后，“Completed” 讯息出现，并且操作返回原先的画面。
- 6 按 [PERFORM] 按钮返回演奏组播放模式。

注意

即使您执行了作业，选择另一个演奏组或在未存储情况下关闭电源将删除演奏组数据。在选择另一个演奏组或关闭电源之前，请务必按 [STORE] 按钮将演奏组数据存储至内部存储器中。

初始化演奏组 — [F1] Init（初始化）

该功能可将所有演奏组参数复位（初始化）至默认设定。此功能还允许您有选择地初始化某些参数，例如通用设定和各声部的设定等等。



1 All Parameters

所选演奏组的所有设定被初始化。当此参数设定为 on 时，无法移动光标。

2 Common Parameters

所选演奏组的通用参数设定被初始化。

注 插入效果开关为声部参数。因此，如果您想要初始化插入效果开关参数设定，请在以下所示的声部 1 – 4 的复选框中进行勾选。

3 Part 参数

声部 1 – 4

已打开声部的参数设定被初始化。

A/D（A/D 输入）

这是从与 A/D INPUT 插孔相连的外接音频设备输入的声部。当此项被勾选时，通用编辑的 A/D 输入声部（第 106 页）参数设定被初始化。

FW

这是从通过 IEEE1394 连接线连接至 IEEE1394 插孔的外接设备输入的声部。当此项被勾选时，通用编辑的 FW 声部（第 106 页）参数设定被初始化。

编辑调用 — [F2] Recall

如果您正在编辑一个演奏组，但是在切换到其它演奏组前未进行存储，则您已进行的编辑将被清除。如果发生这种情况，您可用调用功能恢复最近编辑的演奏组。

演奏组复制功能 — [F3] Copy

复制其它演奏组的参数设定 — [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。



1 演奏组

决定要复制的库和演奏组编号。当打开当前演奏组（见下文）时，无法设定此参数。

2 当前演奏组

当此参数设定为 on 时，当前所选演奏组（您正在编辑的演奏组）将被选作源演奏组。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。

3 源演奏组的数据类型

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

设定：Common, Part 1 - 4, A/D, FW

注 插入效果开关为声部参数。因此，仅当选择了声部 1 - 4 中的一个声部时，才能复制所选声部的插入效果开关参数设定。

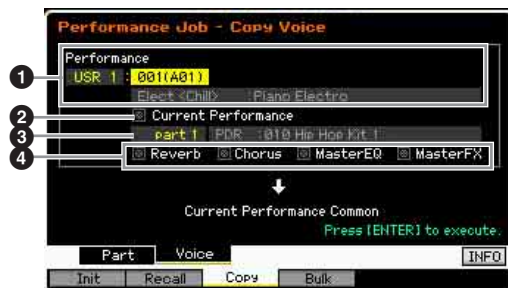
4 目的地位置的数据类型

决定包括声部编号在内的目的地数据类型。当源音色（见上文）的数据类型设定为“common”时，则此参数将固定为“common”。

设定：Common, Part 1 - 4, A/D, FW

复制音色效果设定 — [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和主控均衡器设定复制到当前编辑的演奏组中。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。



1 演奏组

决定要复制的库和演奏组编号。当打开当前演奏组（见下文）时，无法设定此参数。

2 当前演奏组

当此参数设定为 on 时，当前所选演奏组（您正在编辑的演奏组）将被选作源演奏组。

3 源声部

决定源演奏组的声部。画面上显示分配到所选声部的音色名称。

4 效果单元设定

决定要复制的效果单元。您可从 Reverb、Chorus、Master EQ 和 Master FX 中选择效果单元。

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。如果您想要将与音色模式中相同的混响和叠奏深度应用到复制的音色中，请手动将演奏组声部编辑模式的音色输出画面中的混响发送 (1) 和叠奏发送 (2) 设定为与音色编辑模式中相同的数值。

通过 MIDI 传送演奏组数据 — [F4] Bulk (批量转储)

该功能可以将所有当前所选演奏组的编辑后参数设定发送到电脑上或其它 MIDI 设备上数据进行归档。若要执行批量转储操作，请按 [ENTER] 按钮。

注 若要执行批量转储，需要设定正确的 MIDI 设备编号。详细说明，请参见第 228 页。

注 批量转储数据只包括 MIDI 讯息，而不包括波形。

使用采样功能创建音色 / 演奏组

MOTIF XF 带有强大的采样功能，可让您录制音频信号—例如来自麦克风或电吉他的声音—并将采样结果与音色和乐器的演奏进行合成。当您从音色模式或演奏组模式进入采样模式时，可创建您自己的原创样本，对此样本进行编辑、分配至波形，然后将原创波形分配至用户音色或演奏组。

本章节介绍在音色模式或演奏组模式中通过按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮进入采样模式时的采样功能。

注意 通过在乐曲模式或模板模式中按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮，也可进入采样模式。请记住，视从何种模式（例如音色 / 演奏组模式或乐曲 / 模板模式）调用采样模式而定，采样功能会有所不同。关于在乐曲模式 / 模板模式中使用采样功能的说明，请参见第 201 页。

注意

关闭电源时，录制的（编辑过的）样本数据将丢失。在关闭电源之前，务必将样本数据复制到选购的闪存扩展模块（第 34 页），或将样本数据保存到 USB 存储设备或与 MOTIF XF 处在同一个网络中的联机电脑（第 41 页）。

闪存扩展模块（另售）

通过将选购的闪存扩展模块 FL512M/FL1024M 安装到 MOTIF XF，可以通过采样功能获得的样本存储为波形。即使电源关闭，闪存扩展模块上的样本也将保留下来，并可作为波形立即调出。当使用包含波形的用户音色而这些波形上分配了通过采样功能创建的样本时，此方法非常方便。

采样模式结构

本节中，您将学到样本、键库和波形的结构和组织及其与音色和演奏组的关系。

样本

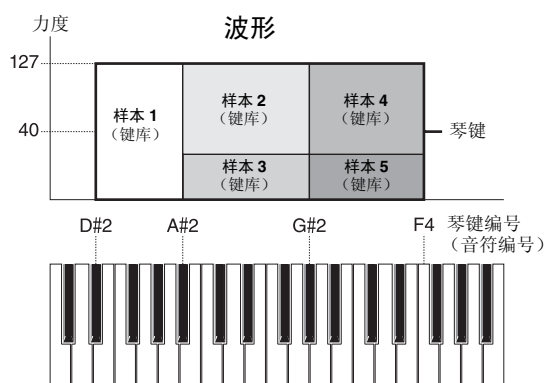
样本是指通过直接将人声或电吉他的信号之类的信号录制到 MOTIF XF 而得到的数字音频数据。在本说明书中，“样本”和“波”这两个词有时会互换使用；然而，您必须仔细区分“波”（原始音频数据）与“波形”（用于组成音色的音频数据的统称）。

可通过以下方式从本乐器获取样本：在采样模式中录制音频信号，在文件模式中从相连的 USB 存储设备将 WAV 文件或 AIFF 文件加载到 MOTIF XF，以及从连接到与 MOTIF XF 相连的网络的硬盘加载 WAV 文件或 AIFF 文件。由于关闭电源会使所获得的采样数据丢失，因此应将驻留在 MOTIF XF 内存中的样本作为数字数据（以 WAV 或 AIFF 格式）保存到 USB 存储设备或通过网络与 MOTIF XF 相连的电脑。

样本，键库和波形

样本在 MOTIF XF 上被分配并存储至波形。由于可实际录制一个样本或从 USB 存储设备加载一个样本，因此您需要指定一个波形编号作为目的地。此波形即作为样本的“存储位置”使用。

每一个波形均可包含多个样本。若要将这些样本分配至其它空间或存储位置，您可为每个样本设定琴键范围和力度范围。使用此设定，视所按的音符和按键力度而定，会播放不同的样本。分配至每个样本的音符范围和力度范围称为键库。



音色与波形

您可以通过将波形分配至音色然后用此音色演奏键盘来演奏此波形。您可在音色元素编辑模式中将波形分配至音色元素（第 69 页）。音色编辑模式使您可将通过采样功能创建的波

形分配至编辑的元素，正如您可对乐器上自带的预设波形进行的操作一样。

注 请记住，您可将从音色 / 演奏组模式进入的采样模式中创建的用户音色分配至乐曲 / 模板的混音声部。您也可在音色编辑模式中将乐曲 / 模板模式进入的采样模式中创建的波形分配至音色元素。

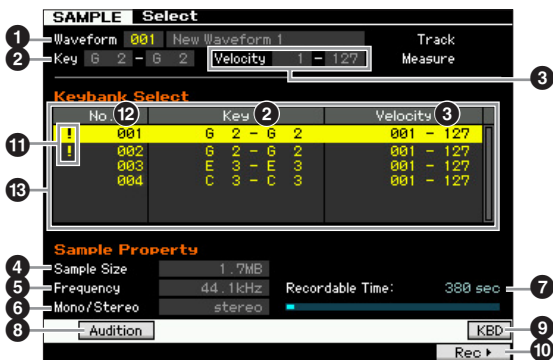
采样主画面

在当前模式中按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮可调出采样主画面，也即采样模式的入口。

在音色模式或演奏组模式中按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮会调出专用于创建分配至音色 / 演奏组的样本（波形）的采样模式。按 [EXIT] 按钮可返回原模式，即音色模式或演奏组模式。

选择波形和键库 — [INTEGRATED SAMPLING]

采样主画面使您可选择波形及其键库，然后试听分配至所选键库样本的声音。可在 ❶ 处选择波形，可在 ❸ 处选择所选波形的键库。



❶ Waveform

决定波形编号。显示所选波形的名称。
设定：001 - 128

❷ Key（琴键范围）（仅用于显示）

表示键库的范围。

❸ Velocity（力度范围）（仅用于显示）

表示当前所选键库的力度范围。

❹ Sample Size（仅用于显示）

表示分配至所选键库的样本大小。

❺ Frequency（仅用于显示）

表示分配至所选键库的采样频率。

注 数字读数读取的比率称为采样频率。较高的采样频率会产生较高的音质。44.1kHz 是采样频率的标准值。

❻ Stereo/Mono（仅用于显示）

表示分配至所选键库的样本是立体声还是单通道。

❼ Recordable Time（仅用于显示）

表示使用可用存储器时的可用采样时间。此处指示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。插图将已使用的存储器显示为蓝线。

❽ [SF1] Audition

通过按住此按钮可试听分配至所选键库的样本。此功能使您可检查样本在播放时的实际效果。

❾ [SF6] KBD（键盘）

您还可以通过按住 [SF6] KBD 按钮同时按所需的键，来直接从键盘上选择属于所选波形的键库。

❿ [F6] Rec（录制）

按此按钮可调出采样录制设定画面。此画面用于设定要采样的乐器。详细说明，请参见第 122 页。

⓫ 重叠符号（仅用于显示）

当琴键范围和力度范围与其它键库中的值重叠时，出现此符号。关于如何播放分配至重叠键库的样本，请参见第 129 页。

⓬ 键库编号（仅用于显示）

表示所选波形的键库编号。

⓭ 键库列表

表示所选波形中所包含键库的列表。通过使用数据轮、光标上 / 下按钮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮，可选择所需的键库。

采样录制

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

采样录制功能使您可将声音一例如来自相连麦克风的歌声、电吉他的信号或外接 CD 或 MP3 播放器的音频一直接录制到 MOTIF XF，并将这些声音作为样本储存到乐器中。通过将经由采样功能获得的样本首先分配至波形，然后再分配至音色，即可从键盘播放样本。

采样步骤

本节中，您将学到如何通过采样功能创建音色或演奏组。

1 将麦克风或其它音频装置连接至 MOTIF XF。

有关如何连接的说明，请参见使用说明书。
如果想要将 MOTIF XF 的声音用作录制源（使用重采样功能），则不必进行此步骤。

2 进入音色模式或演奏组模式。

当进入演奏组模式时，选择将要分配样本的演奏组。

3 按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮进入采样模式。（指示灯亮起。）

采样主画面出现。

4 按 [F6] Rec 按钮调出录制设定画面（第 122 页）。

在设定画面中设定下列参数。下列括号中的数字指下一页上的采样录制画面中的参数。

- Input Source (2) 决定音频源（麦克风、音频装置等）的输入接口。
- Waveform (6) 决定波形编号。
- Voice (10) 决定音色库和编号。
- Part (9) 决定当从演奏组模式进入采样模式时，音色分配到的演奏组声部。
- 按需设定其他参数。

5 按 [F6] Standby 按钮调出录制待机画面（第 124 页）。

在待机画面中设定下列参数。括号中的数字与待机画面中指向参数的数字相同。

- 设定 Trigger mode (8) 决定采样触发的方法。通常将此参数设定为“level”。
- 如果将 Trigger mode (8) 设定为“level”，则需要设定触发电平 (7)。设定此参数，使得电平表的红色三角形（表示触发电平）略低于声音输入的电平。

6 调节输入声音电平以获得最佳电平。

尝试将输入电平设定为不会被削波的最大可能值，以获得最佳音质。遵照如下指示调节输入电平。

- 当 Input Source 被设定为 A/D Input 时，通过后面板上的 GAIN 旋钮调节输入信号电平。如果无法适当调节输入电平，则在工具模式中改变 Mic/Line 设定（第 223 页）。
- 当 Input Source 被设定为 Resample 时，通过设定 Record Gain 调节输入信号电平。
- 当 Input Source 被设定为 FW 时，无法调节输入电平。

7 按 [SF1] 按钮开启或关闭 Confirm 功能。

当 Confirm 功能设定为开启时，Confirm 选项卡变绿；当 Confirm 功能设定为关闭时，Confirm 选项卡变灰。当 Confirm 功能开启时，您可以很容易地试听刚刚录制的样本，并且如果您对结果不满意还可以方便地重新录制。

8 按 [F5] Start 按钮启动采样操作。

当 Trigger mode (3) 被设定为“manual”时，按此按钮可立即启动采样（画面中出现 RECORDING 指示）。
当 Trigger mode (3) 被设定为“level”时，按此按钮启用但是不启动采样（画面中出现 WAITING 指示）。

9 演奏要进行采样的声音。

当 Trigger mode (3) 被设定为“level”且有超过指定触发电平 (7) 的音频信号输入到乐器时，会出现 RECORDING 指示而非 WAITING 指示，并且采样启动。采样过程中，画面上会出现代表已录制音频的图表。

10 按 [F6] Stop 按钮停止采样。

如果在上述步骤 7 中将 Confirm 设定为开启，则出现采样结束显示（第 125 页）。按 [SF1] Audition 按钮试听已采样声音。如果对结果满意，按 [ENTER] 按钮将已采样声音存储为“样本”，然后返回设定画面。如果对结果不满意并且希望重试，按 [EXIT] 按钮返回待机画面，然后从步骤 5 开始重试采样。

如果在上述步骤 7 中将 Confirm 设定为关闭，则会自动将已采样声音存储为“样本”。

注意 如果在上述步骤 4 中将 Record Next (4) 设定为“on”，则在采样数据确定后乐器返回至 STANDBY 画面。此时，可通过按 [EXIT] 按钮退出采样录制模式。

11 保存波形。

如果在 MOTIF XF 上安装了选购的闪存扩展模块 (FL512M/FL1024M)，请使用 Copy 作业（第 130 页）保存波形。也可将波形保存到 USB 存储设备（第 40 页）或与 MOTIF XF 处在同一个网络中的联机电脑中。

注意

关闭电源时，录制的（编辑过的）样本数据将丢失。在关闭电源之前，您应该将样本数据复制到选购的闪存扩展模块（第 34 页），或将样本数据保存到 USB 存储设备（第 40 页）或与 MOTIF XF 处在同一个网络中的联机电脑。

采样设定 — [F6] Rec

您从此画面设定各种采样参数。从采样主画面按 [F6] 按钮可调出此画面。按 [EXIT] 按钮返回采样主画面。



1 Recording Type

决定采样类型。请记住，当从音色 / 演奏组模式进入采样模式时，此参数固定为“sample”。

2 Input Source

决定接收采样信号的输入接口。

设定：A/D Input, resample, FW

A/D Input

将来自 A/D INPUT 插孔的模拟音频识别为录制源。

resample

接收来自 MOTIF XF 的 OUTPUT 插孔的音频信号，并将其识别为录制源。

FW

来自 IEEE1394 接口（仅当安装了选购的 FW16E 时才可使用）的音频信号将被识别为录音源。此处的音频信号经由 FW 端口 3 和 4 从电脑传送过来。

3 Mono/Stereo

决定是将音频信号录制为单通道样本还是立体声样本。

设定：monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

L 通道的信号将录制为单通道样本。

monoR

R 通道的信号将录制为单通道样本。

monoL+R

L 通道和 R 通道的信号将被混合并录制为单通道样本。

stereo

将录制立体声样本。

4 Record Next

当此项设定为开启时，则在采样操作完成后，下一个键被自动设定为采样目的地（包括样本到键库的分配），且待机画面出现。此参数在您希望连续录制多个样本时很实用。

例如，当您希望从各音轨中包含多种资料的特殊 CD 连续获得样本时，您可将此参数设定为开启，并将 Trigger mode 设定为“level”——这样可使乐器自动录制连续样本。若要退出采样录制模式，按 [EXIT] 按钮。

设定：on、off

注意 当在采样启动之前 [SF1] Confirm 和 Record Next 都设定为开启时，则采样一结束即出现 FINISHED 画面。从 FINISHED 画面按 [ENTER] 按钮确定采样数据，从而使得乐器返回到 STANDBY 画面。

注意 此参数在您希望将样本单独逐个分配到键，从而使用包含各个鼓乐器声的特殊 CD 作为音源来创建鼓音色时非常实用。

注意 请注意，Record Next 参数可能会被固定为“off”且无法改变。当您从音色 / 演奏组模式进入采样模式，将 Voice 设定为“off”之外的其它值，并且将音源（上述）设定为“resample”时会发生此现象。

5 Frequency

指定采样频率。当 Input Source (2) 设定为“FW”时，此参数固定为“44.1kHz”。

通常情况下，此参数应设定为“44.1kHz”，也即最高设定。如果您希望获得 lo-fi 声音，请选择 44.1 kHz 以外的值。在 44.1 kHz 以外的设定下，视音源信号而定，录制过程中监听到的声音可能会与录制下来的声音有所不同。

设定：44.1k (44.1 kHz)，22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi)，11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi)，5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

6 Waveform

决定作为目的地的波形编号。

设定：001 - 128

注意

采样操作会覆盖波形编号中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端子上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

7 Keybank

决定作为目的地的键库的音符编号。此处设定的值可在采样编辑模式中改变（第 126 页）。

设定：C - 2 - G8

注意 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键。详细说明，请参见第 37 页。

8 Track

当从音色 / 演奏组模式进入采样模式时，此参数无效。

9 Part

决定通过采样创建的 Voice (10) 要分配到的演奏组声部。当设定为关闭时，所获得的样本不分配至演奏组声部。

当从演奏组模式进入采样模式时，此参数有效。当 Voice (10) 设定为关闭时，即使从演奏组模式进入采样模式，也无法设定此参数。

设定：Off, 1-4

10 Voice

决定经由采样创建的波形 (6) 要通过指定 Voice Bank 和 Number 的方式分配到的音色。将 Voice Bank 设定为 USR 1 - 4 中的任一值，可将波形 (6) 分配至由采样创建的新 Normal Voice 的 Element 1。将 Voice Bank 设定为 UDR 可将波形 (6) 分配至指定 Drum Voice 的 Drum Key (11)。当此项设定为“off”时，只创建一个波形 (6)；采样不作为用户音色保存。

设定：

音色库：Off, USER1 - 4 (用户 1 - 4)，UDR (用户鼓音色)

音色编号：001 - 128

注意

当 Voice Bank 设定为 USR 1 - 4 中的任一值时，采样操作会覆盖目的地的音色编号中已存在的所有数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端子上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

11 Drum Key

决定当 Voice Bank (10) 设定为“UDR”时波形 (6) 要分配到键。

设定：C0 - C6

12 Recordable Time (仅用于显示)

显示使用可用存储器时的可用采样时间。此处显示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。当前已使用的存储器空间大小在画面中用蓝线显示。

13 [SF6] INFO (信息)

指示已使用的采样存储器空间。



1 Used/Total (仅用于显示)

显示已使用的存储器空间和可用空间总量。

2 Recordable Size (仅用于显示)

显示可用存储器空间。

3 Recordable Time (仅用于显示)

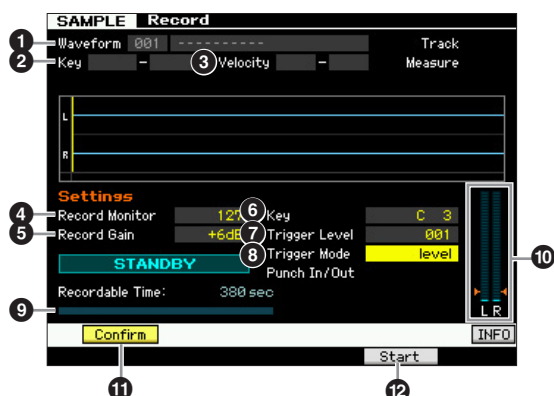
显示使用可用存储器时的可用采样时间。此处显示的时间是假设采样频率为 44.1 kHz 对单通道计算得出的值。

14 [F6] Standby

按此按钮调出采样录制待机画面。此画面用于执行采样。详细说明，请参见第 124 页。

采样录制 — [F6] Standby

此画面用于执行采样。从设定画面按[F6]按钮可调出此画面。按 [EXIT] 按钮返回设定画面。



① Waveform（仅用于显示）

显示所选波形的编号和名称。

② Key（琴键范围）（仅用于显示）

显示当前所选键库的琴键范围。

③ Velocity（力度范围）（仅用于显示）

显示当前所选键库的力度范围。

④ Record Monitor

决定采样时用于输入信号的监听器输出电平。此处指示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。此监听信号从 PHONES 插孔或者 OUTPUT R 及 L/MONO 输出。

设定：0 - 127

⑤ Record Gain

此参数仅当 Input Source（第 122 页）设定为“resample”（录制 MOTIF XF 自身的声音）时有效。此参数决定重采样时的录制增益。数值越高，则重采样声音的音量越大。执行采样操作之前，您可以通过在演奏键盘的同时使用 Level Meter（⑩）边检查音量边设定适当增益。

设定：-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

⑥ Key

指示在采样录制设定画面中设定的键库（第 123 页）。采样操作后，可在此处或者采样编辑（第 126 页）中改变键库。

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键。详细说明，请参见第 37 页。

⑦ Trigger Level

当 Trigger Mode（⑧）设定为“level”时，您也需要设定 Trigger Level。只要接收到超过指定触发器电平的输入信号，采样立即开始。此处设定的电平将在电平表中显示为一个红色的三角形。为获得最佳效果，应将此项设定为可能的最低值以捕捉整体信号，但是不能低到录制干扰噪音。

设定：000 - 127

⑧ Trigger Mode

决定触发采样的方法。

设定：level, manual

level

只要接收到超过指定 Trigger Level（⑦）的输入信号，立即启动采样。

manual

按 [F6] REC 按钮之后，采样立刻启动。此设定使得不论来自音频源的输入电平如何，均可在想要的时刻启动采样。

⑨ Recordable Time（仅用于显示）

显示使用可用存储器时的可用采样时间。此处显示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。当前已使用的存储器空间大小在画面中用蓝线显示。

⑩ 电平表

此图指示输入源的输入电平。尝试获取不会被削波的最大可能电平值，以获得最佳音质。

注 遵照如下指示调节输入电平。

- 当 Input Source 被设定为 A/D Input 时，通过后面板上的 GAIN 旋钮调节输入信号电平。如果无法适当调节输入电平，则在工具模式中改变 Mic/Line 设定（第 223 页）。
- 当 Input Source 设定为 Resample 时，通过设定 Record Gain（⑤）来调节输入电平。
- 当 Input Source 被设定为 FW 时，无法调节输入电平。

⑪ [SF1] Confirm

此项决定在采样结束后是（开启）否（关闭）能够确认已录制的样本。这对于在对采样结果不满意时简便地进行重录制操作非常实用。当此项设定为关闭时，则采样一经结束，已录制样本即被确定为数据，然后乐器返回至设定画面（第 122 页）。请注意，当设定画面中 Record Next 被设定为开启时，则在采样结束后乐器会返回 STANDBY 画面。

⑫ [F5] Start

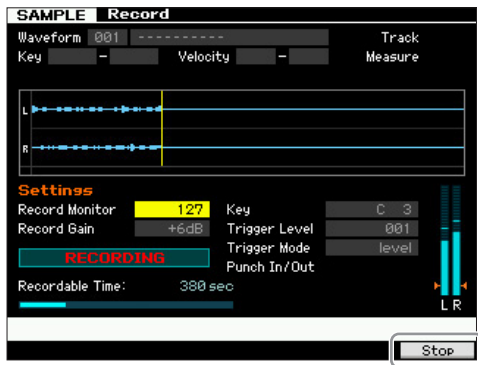
按此按钮启动采样。

当 Trigger Mode 被设定为“level”时，按 [F5] Start 按钮在画面上调出 WAITING 指示。实际采样不启动。当有超过指定 Trigger Level（⑦）的音频信号输入到乐器时，RECORDING 指示会取代 WAITING 指示，并且采样启动。

当 Trigger Mode（⑧）被设定为“manual”时，按此按钮立即启动采样。

采样录制画面

采样过程中，画面上会出现代表已录制音频的图表。



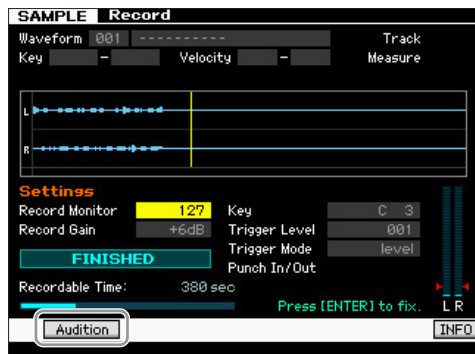
[F6] Stop

按此按钮停止采样。当采样完成时，出现结束画面。

采样结束画面（当 Confirm 设定为开启时）

当采样启动之前将 [SF1] Confirm 开启时，则采样一经结束，下列结束画面即出现。从此画面中通过按 [SF1] Audition 按钮可试听并确认采样。如果对声音满意，按 [ENTER] 按钮将采样结果确定为样本数据。如果对采样结果不满意，按 [EXIT] 按钮然后重试。

当采样启动之前关闭了 [SF1] Confirm，则采样操作将自动确定样本数据并返回设定画面（第 122 页）。



[SF1] Audition

按住此按钮可试听已录制样本。此项可使您检查采样是否正确执行。

注 当在采样启动之前关闭了 [SF1] Confirm（第 124 页）时，采样操作将自动确定采样数据并返回设定画面（第 122 页）。请注意，当在设定画面中开启了 Record Next 时，则采样结束后乐器返回待机画面。

采样编辑

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

采样编辑模式赋予您对于编辑已录制样本和改变样本设定的完全、详细的控制。从采样主画面按 [EDIT] 按钮调出采样编辑画面。按 [EXIT] 按钮返回采样主画面。

采样编辑步骤

1 按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮进入采样模式。（指示灯亮起。）

采样主画面（第 120 页）出现。

2 选择波形和键库。

选择要编辑的样本所分配到的波形和键库。

3 按 [EDIT] 按钮进入采样编辑模式。

4 按 [F1] Trim 或 [F2] Param（参数）按钮。

在各个画面中设定想要的参数。

5 按 [SF1] Audition 按钮试听声音。

根据需要，重复步骤 4 和 5。

6 按 [EXIT] 按钮返回采样主画面。

提示

有一项方便的提取功能，可让您删除样本中开始点之前以及结束点之后的部分，从而节约存储器空间供更多的采样使用。

1 按 [F1] Trim 按钮调出裁剪画面。

2 按 [ENTER] 按钮。（出现画面提示您进行确认。）
如果您希望取消操作，按 [DEC/NO] 按钮。

3 按 [INC/YES] 按钮执行提取操作。

注 经由提取操作删除的数据无法恢复。执行提取操作之前，可能会想要使用 Copy 作业（第 130 页）备份此样本。

关于编辑样本的提示

如何演奏样本（演奏模式设定）

有两种方法可播放样本：单次播放和循环播放。循环播放使您可周而复始地重复播放样本的指定范围。而单次播放则让您将整个样本仅播放一次。

您需要通过在参数画面（第 128 页）中设定演奏模式参数来决定使用何种类型（循环播放或单次播放）。

单次播放样本的播放微调

通过在裁剪画面（第 127 页）中设定 Start Point (⑤) 和 End Point (⑥) 可决定样本的播放范围。这些参数可让您有效地将整个样本中不需要或不想要的音频变为静音。若要在播放结尾处剪切声音，可降低 End Point 值，在声波画面上将其向左移。与此类似，若要在播放开头处剪切声音，可提高 Start Point 值，在声波画面上将其向右移。通常，您会想要设定 Start Point，使得一经触发即开始播放样本的开头。使用 [SF1] Audition 按钮检查样本的播放，使样本听起来流畅而自然。设定并确认 Start/End Point 之后，使用提取操作（第 135 页）将其从样本中永久删除。

循环样本的播放微调

在循环样本中设定 Start 和 End Point 通常比在单次样本中要关键而且困难。必须精确设定 Start 和 End Point，以确保流畅和连续地进行循环播放，而不会短短续续或产生干扰。同时还必须确保（对于韵律循环）循环处于完美的节奏中而不丢失任何节拍。

1 将 Play Mode 设定为“loop”。

按 [F2] Param 按钮调出参数画面（第 128 页），然后将 Play Mode (⑥) 设定为“loop”。

2 将 Start Point 设定至第 1 小节的第 1 拍。

按 [F1] Trim 按钮调出裁剪画面（第 127 页），然后设定 Start Point (⑤)。

3 将 Loop Point 设定为与 Start Point 相同的值。

按 [SF2] 按钮使得 LP=ST 出现。

4 按住 [SF1] Audition 按钮的同时，调节 End Point 使得样本的循环播放流畅而且符合节拍时序。

5 执行提取操作（第 135 页）。

如何设定样本的速度

如果不知道包含节奏模板的样本速度，遵照以下指示。

- 1 按住 [SF1] Audition 按钮的同时，调节 Start Point 和 End Point 使得样本得循环播放流畅并且符合节拍时序。**

必须同样使用提取操作从样本中删除不需要的部分。

- 2 设定拍号和小节。**

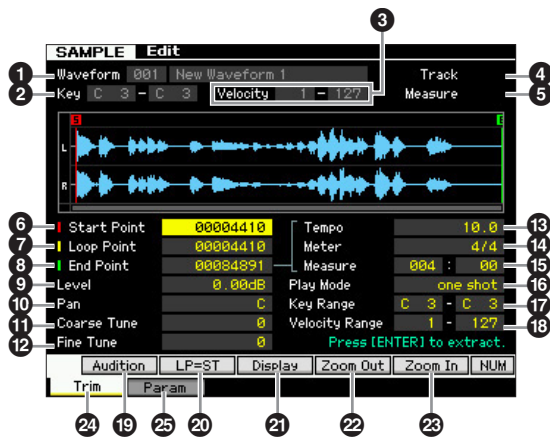
按 [F1] Trim 按钮调出裁剪画面（见下文），然后设定拍号 (14) 和小节 (15)。

- 3 根据需要提高或降低 Tempo (13)，使得 End Point (8) 与应用到原始样本的结束点相当。**

将 Tempo (13) 设定为一个大数据值，然后逐渐降低 Tempo，使得 End Point (8) 逐渐增大。一旦达到某个特定值，即使降低 Tempo，End Point 也不再增大。得出的值即为应用到原始样本的 End Point。最终的 Tempo 值为最适合样本播放的速度。

样本播放设定 — [F1] Trim

此画面可让您设定样本的播放范围和循环范围。



注 视所选的参数而定，NUM 图标显示于与 [SF6] 按钮对应的选项卡上。此时，您可通过按 [SF6] 按钮将 [F1] - [F6] 按钮和 [SF1] - [SF5] 按钮用作数字键。详细说明，请参见第 36 页。

- 1 Waveform**（仅用于显示）

显示所选波形的编号和名称。

- 2 Key**（琴键范围）（仅用于显示）

显示当前所选键库的琴键范围。

- 3 Velocity**（力度范围）（仅用于显示）

显示当前所选键库的力度范围。

- 4 Track**（仅用于显示）

显示当前乐曲 / 模板的音轨。仅当从乐曲 / 模板模式进入采样模式时，此项有效。

- 5 Measure**（仅用于显示）

显示所选乐曲 / 模板的小节编号。仅当从乐曲 / 模板模式进入采样模式时，此项有效。

- 6 Start Point**

决定样本播放的起始点。此点左边的部分将不播放。当按 [SF2] 按钮时，Loop Point (7) 的值会复制到 Start Point。

设定：0000000 - End point

- 7 Loop Point**

决定循环播放开始的循环点。当演奏模式设定为“loop”时，样本在 Loop Point 和 End Point (8) 之间播放。

设定：0000000 - End point

- 8 End Point**

决定样本播放的结束点。此点右边的部分将不播放。将自动决定 End Point，使得 Start Point 和 End Point 之间的长度符合 Tempo (13)、Meter (14) 和 Measure (15) 的设定。

设定：0000000 -（取决于样本长度）

- 9 Level**

决定所选样本的输出电平。

设定：-95.25 dB - +0.00 dB

- 10 Pan**

决定声音的立体声声相位置。

设定：L64（极左）- C（中央）- R63（极右）

- 11 Coarse Tune**

决定以半音为单位对样本的音高进行粗调。

设定：-64 - +0 - +63

- 12 Fine Tune**

决定以分为增量对样本的音高进行精调。

设定：-64 - +0 - +63

13 Tempo

决定样本播放的速度。设定 **Tempo** 会改变 **End Point** (8)，使得 **Start Point** 和 **End Point** 之间的长度符合 **Meter** 和 **Measure** 的设定。

设定：5.0 – 300.0

14 Meter

决定样本播放的拍子（拍号）。设定 **Meter** 会改变 **End Point** (8)，使得 **Start Point** 和 **End Point** 之间的长度符合 **Tempo** 和 **Measure** 的设定。

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

15 Measure

决定基于小节和节拍值的用于播放的样本长度，是一种设定样本播放的直观和音乐方面非常实用的方法。设定 **Measure** 会改变 **End Point** (8)，使得 **Start Point** 和 **End Point** 之间的长度符合 **Tempo** 和 **Meter** 的设定。

设定：

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15（根据 **Meter** 设定而变化。）

注 此处的 **Measure** 设定指示样本的 **Start Point** 和 **End Point** 之间的长度。当您希望演奏从样本的 **Start Point** 开始的两个小节，将 **Measure** 参数设定为“002:00”。

16 Play Mode

决定如何播放样本。

设定：loop, one shot, reverse

loop

样本播放从起始点开始，一直播放到循环点，然后在起始点和结束点之间不停地重复播放。此设定对于想要重复和连续播放简短的段落、片段和节拍较为实用。

one shot

样本从起始点到结束点播放一遍。此设定可用于播放只需要使用一次而无需循环的独奏、音效和唱声段落。

reverse

样本从结束点到起始点倒序播放一遍。此设定可用于创建倒序擦片声和其它特殊效果。

17 Key Range

指示所选样本所分配到的键库的琴键范围。通过将单个波形中的不同样本分配至各自独立的琴键范围，可创建能够因所演奏的键而产生不同声音的音色。

设定：C -2 – G8

18 Velocity Range

指示所选样本所分配到的键库的力度范围。通过将单个波形中的不同样本分配至各自独立的力度范围，可创建能够因演奏键盘的力度不同而产生不同声音的音色。

设定：1 – 127

19 [SF1] Audition

按住此按钮可试听所选的样本。此设定可让您检查样本是否经恰当编辑。

20 [SF2] LP=ST

如果此处的菜单指示为“LP=ST”，则 **Start**（开始点）和 **Loop**（循环开始点）将共享同一个地址，这意味着即使只改变其中一个的值，这两者也会同时改变。在此条件下按 **[SF2]** 按钮将菜单从“LP=ST”改变为“LP≠ST”。当此处的菜单指示为“LP≠ST”时，可单独改变 **Start**（开始点）和 **Loop**（循环开始点）。在此条件下按 **[SF2]** 按钮，**Start** 的地址值将被复制到 **Loop** 的地址值，从而使得这两者共享同一个地址值。菜单指示也会从“LP≠ST”变为“LP=ST”。

21 [SF3] Display

按 **[SF3]** 按钮调节缩放等级，使得整体声波，包括 **Start Point** 和 **End Point**，显示于画面上。

22 [SF4] Zoom Out**23 [SF5] Zoom In**

按 **[SF4]** 和 **[SF5]** 按钮可放大和缩小小波画面。

24 [F1] Trim

按此按钮从先前的画面返回裁剪画面。

25 [F2] Param（参数）

按此按钮调出可用于设定与样本相关的参数和键库区域的画面。

样本参数设定 — [F2] Param

此画面可让您设定琴键范围及力度范围等与样本相关的参数。



参数 ① – ⑩ 与裁剪画面（第 127 页）上的参数相同。

注 视所选的参数而定，KBD 图标显示于与 [SF6] 按钮对应的选项卡上。在此条件下，您可通过按住 [SF6] KBD 按钮同时在键盘上按适当的音符，来输入音符编号或力度。详细说明，请参见第 37 页。

⑪ Recordable Time（仅用于显示）

显示使用可用存储器时的可用采样时间。此处指示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。当前已使用的存储器空间大小在画面中用蓝线显示。

当不同的键库相互重叠时：

当用属于不同键库的特定力度播放属于该键库的特定键时（换言之，不同的样本被分配至此键和力度），可能不会播放所有相关的样本，来自分配给具有较小编号的键库样本的音频通道具有优先权。例如，当某个立体声样本被分配至具有最小编号的键库时，将只播放那个样本。第二个例子，当某个单通道样本被分配至具有最小编号的键库，且另一个样本被分配至具有倒数第二小编号的键库时，将只播放那两个样本。第三个例子，当某个单通道样本被分配至具有最小编号的键库，且另一个立体声样本被分配至具有倒数第二小编号的键库时，将只播放单通道样本。此规则适用于乐器的所有模式。

采样作业

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

采样作业模式使您可处理及修改已录制的样本。有 19 个采样作业可供使用。

功能	描述
[F1] Keybank	与分配至指定键库相关的作业
01: Copy	此作业将指定键库复制到另一波形。分配到键库的样本同时也会被复制。
02: Delete	此作业删除指定键库及其样本。
03: Move	此作业将指定键库移动到另一波形。分配到键库的样本同时也会被移动。
04: Normalize	此作业最大化（标准化）指定样本的整体电平。
05: Time-Stretch	此作业可改变样本的速度而不改变其音高。
06: Convert Pitch	此作业可改变样本的音高而不改变其速度。
07: Fade In/Out	此作业可为样本创建淡入和淡出。
08: Half Sampling Frequency	此作业可将指定样本的采样频率减半。
09: Stereo to Mono	此作业可将立体声样本转换成单通道样本。
10: Loop-Remix	此作业可将样本自动分割成独立的“片段”，并将这些片段随机重排，以获得特殊效果和不寻常的变奏。
11: Slice	此作业可将样本按照指定的设定分割成独立的片段。 当从乐曲 / 模板模式中进入此作业时，会同时创建用于按顺序演奏片段的音符数据。音符数据播放声音就像播放原始样本一样。
[F2] Waveform	Waveform 作业
01: Copy	此作业将一个波形中的数据复制到另一个波形。波形中包含的键库和样本也会同时被此作业复制。
02: Delete	此作业从存储器中删除特定波形。此波形中包含的键库和样本也会同时被删除。
03: Extract	此作业删除所有不需要的样本数据（位于 Start Point 之前和 End Point 之后）。
04: Transpose	此作业以半音为增量移调指定波形的键库设定。
05: Rename	此作业编辑指定波形的名称。
[F3] Other	Other 作业
01: Optimize Memory	此作业最优化用于采样的存储器 (DRAM)。
02: Delete All	此作业删除所有波形。
03: Copy to Flash Memory	此作业可将 SDRAM 上的样本数据以波形形式复制到选购的闪存扩展模块 (FL512M/FL1024M) 上。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

主控模式

工具模式

文件模式

参考

样本作业步骤

- 1 在采样模式中按 **[JOB]** 按钮进入采样作业模式。
- 2 调出想要的作业组。
按 [F1] Keybank、[F2] Waveform 和 [F3] Other 按钮中的某个按钮选择作业组。
- 3 调出想要的作业画面。
使用数据轮、[INC/DEC] 和 [DEC/NO] 按钮或者光标上 / 下按钮将光标移至想要的作业处，然后按 [ENTER] 按钮。想要的作业画面出现。按 [EXIT] 按钮返回作业菜单画面。
- 4 设定想要的参数值。
将光标移至想要的参数处，然后使用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮设定值。
当“Apply”出现在与 [SF4] 按钮相对应的菜单上时，请进到步骤 5。当未出现“Apply”，请进到步骤 7。
- 5 按 **[SF4] Apply** 按钮执行作业。
此时，样本被临时修改，但未确定为数据。
- 6 确认作业操作的结果。
按 [SF1] Audition 按钮试听已修改的样本。如果对结果满意，请进到步骤 7。如果对结果不满意且想要重试，请再按一下 [SF4] Apply 按钮离开作业操作并使样本返回原始状态。此时，从步骤 4 开始再次尝试操作。
- 7 按 **[ENTER]** 按钮将作业结果确定为样本数据。
注意
在确定作业结果之后无法将已修改的样本复原。重要数据应始终保存到连接在 **USB TO DEVICE** 端子上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。
- 8 按 **[EXIT]** 按钮两次返回采样主画面。

注意 如果在指定波形和键库中没有数据，则“No Data”将出现在画面上，并且作业无法执行。

注意 如果存储器空间不足，则某些作业无法执行。可在采样作业画面底部或信息画面（第 123 页）中确认可用的存储器空间。



可用存储器空间

注意

即使作业操作已完成，在关闭电源时数据也会丢失。在作业操作后，必须在文件模式（第 241 页）中将波形数据保存到 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑上。

[F1] Keybank

此画面包含用于编辑样本的作业。要编辑的样本可通过波形编号和键库指定。

Key Bank 作业中的基本操作

Key Bank 作业提供使用 [SF1] 按钮和 [SF5] 按钮的基本操作。



[SF1] Audition

通过按住此按钮可试听分配至所选键库的样本。此功能使您可检查样本在播放时的实际效果。

[SF5] Keybank

按此按钮调出键库列表，从此列表可选择想要的键库。

[SF6] KBD（键盘）

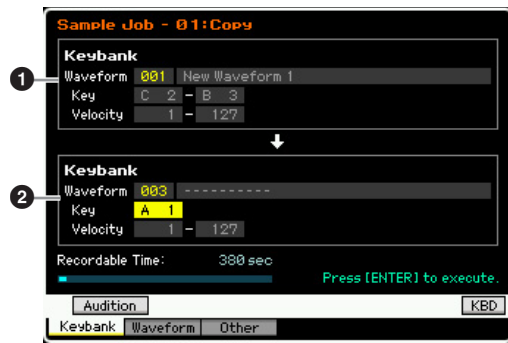
仅当光标位于波形上时，此菜单出现。您还可以通过按住 [SF6] KBD 按钮同时按所需的键，来直接从键盘上选择属于所选波形的键库。

[SF6] INFO（信息）

当“INFO”出现在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单上时，按 [SF6] 调出用于指示采样存储器状态的信息窗口。详细说明，请参见第 123 页。

01: Copy

此作业将指定键库中包含的样本数据复制到另一个键库。分配到键库的样本同时也会被复制。如果正在创建波形并且希望使用来自另一波形的样本数据，则此项非常实用。



- ① 源键库
- ② 目的地键库

使用 [SF5] Keybank 按钮或 [SF6] KBD 按钮设定源键库，以便在选择波形编号 (001 - 128) 后选择波形中的键。通过将光标移动到键值处并使用数据轮或 [SF6] KBD 按钮设定源键库，以便在选择波形编号 (001 - 128) 后选择所需的键。目的地键库的力度范围值会自动设定为与源键库相同的值。

注 通过按 [SF1] Audition 按钮可试听分配至源键库的样本。

02: Delete

此作业删除指定键库及其样本。通过删除不需要的样本，可增大可用存储器空间。

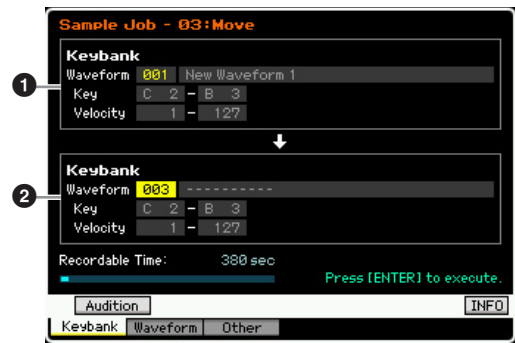


- ① 要删除的键库

通过设定波形编号 (001 - 128) 来决定要删除的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

03: Move

此作业将指定键库移动到另一波形。分配到键库的样本同时也会被移动。



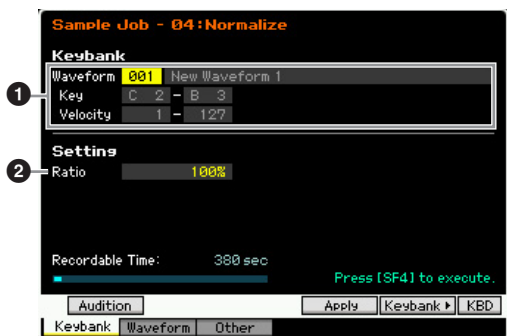
- ① 源键库
- ② 目的地键库

通过设定波形编号 (001 - 128) 来分别决定源和目的地键库。设定源波形编号可调出某个键库 (琴键范围和力度范围)，该键库可按 [SF5] Keybank 按钮和 [SF6] KBD 按钮改变。目的地键库的琴键范围和力度范围会自动设定为与源键库相同的值。

注 通过按 [SF1] Audition 按钮可试听分配至源键库的样本。

04: Normalize

此作业最大化 (标准化) 指定样本的整体电平。此项对于提高无意中在低电平时录制的样本音量很有用。



- ① Keybank

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

- ② Ratio

决定标准化之后的样本电平。设定为 100% 会最大化电平，使得样本中的最高峰值电平刚好低于削波电平 (最大数字信号电平)。高于 100% 的设定将使样本电平提高到最大值之上，产生有意削波。通常将此设定为 100% 或更低值。

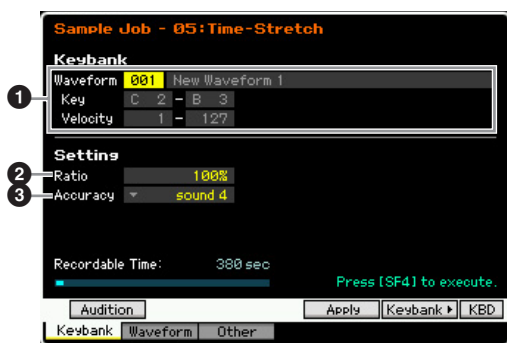
设定: 1% - 800%

注意

此作业执行过程分割为两个步骤：通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面，则此作业结果将丢失。

05: Time-Stretch

此作业可改变样本的长度而不改变其音高。由于改变样本长度会同时改变样本播放的速度，因而使用此作业可将样本播放与乐曲 / 模板播放同步。

**1 Keybank**

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

2 Ratio

按照与原始样本长度的比率来决定处理后的样本长度。可按如下方法计算速度变化。

比率值 = (原始速度 / 修改后的速度) × 100。

设定: 25% - 400%

3 Accuracy

通过指定强调原始样本的哪个方面：音质或是节奏感，来决定结果样本的质量。

设定: sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm2

sound4 - sound1

这些设定将重点放在音质上，其中“sound4”设定产生最高音质。

normal

产生音质与节奏感的最佳平衡。

rhythm1 - rhythm2

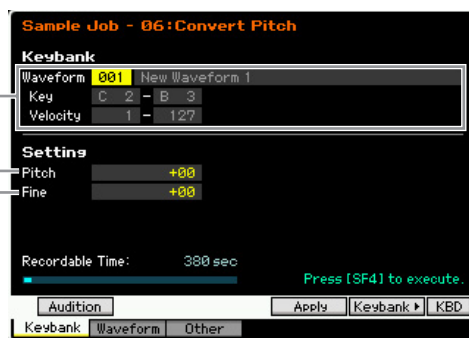
这些设定将重点放在节奏感上，其中“rhythm2”设定产生最精确的节奏感。

注意

此作业执行过程分割为两个步骤：通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面，则此作业结果将丢失。

06: Convert Pitch

此作业可改变样本的音高而不改变其速度。

**1 Keybank**

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

2 Pitch

以半音为增量决定音高改变的量和方向。

设定: -12 - +0 - +12

3 Fine

以分为增量决定音高移调的量和方向 (1 分 = 1/100 半音)。1 分等于 1 个半音的 1/100。

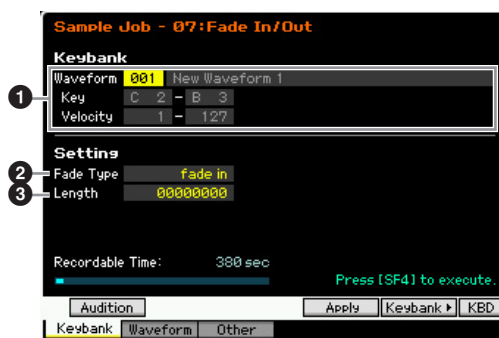
设定: -50 - +0 - +50

注意

此作业执行过程分割为两个步骤：通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面，则此作业结果将丢失。

07: Fade In/Out

此作业可为样本创建淡入和淡出。



1 Keybank

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

2 Fade Type

决定电平渐变的类型：淡入或淡出。

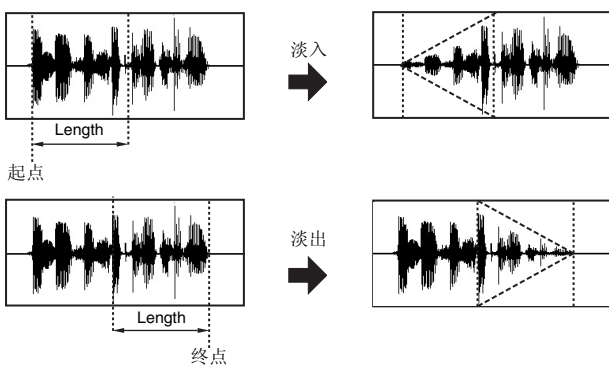
设定：fade in, fade out

3 Length

决定淡入或淡出的长度。当选择了淡入时，此参数指定从指定的起始点开始的渐变长度。当选择了淡出时，此参数指定从渐变开始到指定的结束点为止的渐变长度。

当采样模式的设定画面（第 122 页）中的频率设定为 44.1 kHz 时，4410 的长度设定约等于 0.1 秒。

设定：0000000 - End point



注意

此作业执行过程分割为两个步骤 通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面，则此作业结果将丢失。

08: Half Sampling Frequency

此作业可将指定样本的采样频率减半。此项可用于将高保真样本转换为低保真声音，并将样本大小缩小一半以节约存储器。



1 Keybank

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

注意

此作业执行过程分割为两个步骤 通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面，则此作业结果将丢失。

09: Stereo to Mono

此作业可将立体声样本转换为单通道样本。



1 Keybank

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

2 Type

决定立体声样本的某个通道或两个通道同时被转换为单通道样本。

设定：L+R ▶ mono, L ▶ mono, R ▶ mono

L+R ▶ mono

将立体声样本的左右通道混合并转换为单通道样本。

L ▶ mono

将立体声样本的左通道转换为单通道样本。

R ▶ mono

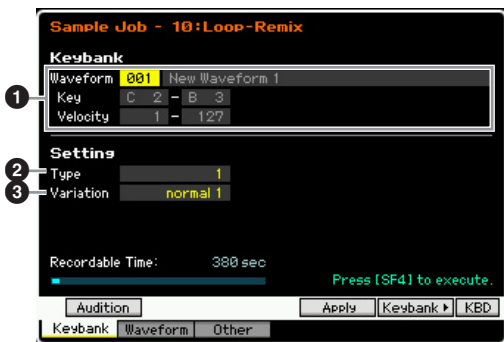
将立体声样本的右通道转换为单通道样本。

注意

此作业执行过程分割为两个步骤 通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面，则此作业结果将丢失。

10: Loop-Remix

此作业可将样本自动分割成独立的“片段”，并将这些片段随机重排，以获得特殊效果和不可寻常的变奏。



1 Keybank

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

2 Type

决定将样本的循环部分分割的程度。

设定: 1 - 4

3 Variation

决定原始样本通过此作业如何变化。

设定: normal1 - 2, reverse1 - 2

normal1 - 2

这些设定将样本数据分割并重排, 而不执行任何其它音频变更。

reverse1 - 2

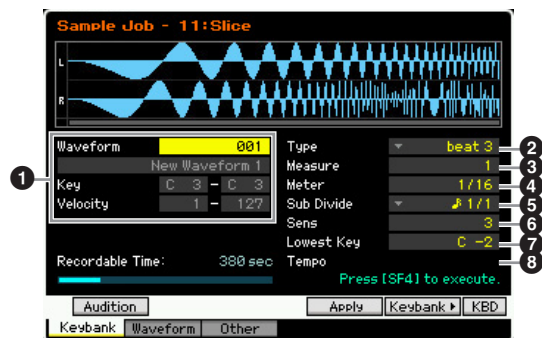
除了分割和重排之外, 这些设定还反转某些片段的播放。

注意

此作业执行过程分割为两个步骤: 通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面, 则此作业结果将丢失。

11: Slice

此作业将样本分割成独立的“片段”, 片段的数量取决于音符长度 (包括 Measure、Meter 和 Sub Divide)。分割样本从 Lowest Key (7) 参数中指定的键库开始按升序被分配至各个键。当从乐曲 / 模板模式中进入此作业时, 会同时创建用于按顺序演奏片段的音符数据。按顺序播放音符数据和片段会产生与原始“未分割”的样本相同的声音。



1 Keybank

决定通过指定波形编号 (001 - 128) 将想要的样本分配到的键库。所选波形所分配到的键库的琴键范围和力度范围会自动显示于波形编号下方。

7 Lowest Key

指定作为按顺序分配分割样本的起始最小键编号。

设定: C -2 - G8

注意 在采样录制模式 (第 208 页) 的录制分割画面中, 此参数对于 MOTIF XF6 固定为“C1”, 对于 MOTIF XF7 固定为“E0”, 对于 MOTIF XF8 固定为“A -1”, 而且无法进行设定。

2 Type (分割类型)

3 Measure

4 Meter

5 Sub Divide

6 Sens

8 Tempo

除了 Lowest Key 参数之外, 所有参数和设定与采样录制模式 (第 208 页) 的录制分割画面中相同, 当 Type 设定为“slice+seq”时, 录制分割画面在采样完成时出现。

注意

此作业执行过程分割为两个步骤: 通过 [SF4] Apply 执行的临时数据转换和通过 [ENTER] 按钮执行的实际数据输入。如果未通过 [ENTER] 按钮最终化数据即调出另一个画面, 则此作业结果将丢失。

[F2] Waveform 作业

此画面包含用于编辑波形的作业。

01: Copy

此作业将一个波形中的数据复制到另一个波形。波形中包含的键库和样本也会同时被此作业复制。



① 源波形**② 目的地波形**

决定复制源和目的地波形编号。

注意

此操作会覆盖波形编号中所有先前存在的数据。

02: Delete

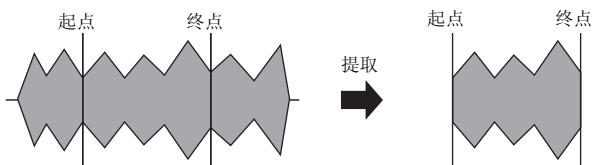
此作业从存储器中删除特定波形。此波形中包含的键库和样本也会同时被删除。

Waveform

决定要删除的波形编号。

03: Extract

此作业删除所有不需要的样本部分（位于起始点之前和结束点之后）。

**Waveform**

决定要提取的波形编号。

04: Transpose

此作业以半音或以八度音阶为增量移调指定波形的键库设定。

**① Waveform**

决定此作业所执行的波形编号。

② Octave

决定用以移调键库的八度音阶量。当想要以小于一个八度音阶的量移调时，将此项设定为“0”，然后使用其下方的 Note 参数。

设定: -3 - +0 - +3

③ Note

决定用以移调键库的半音量。当想要以精确的八度音阶进行移调时，将此项设定为“0”，然后使用其上方的 Octave 参数。

设定: -11 - +0 - +11

05: Rename

此作业可为所选的波形命名。

**① Waveform**

决定此作业所执行的波形编号。

② Name

决定波形名称，名称可包含最多 10 个字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

[F3] Other 作业**01: Optimize Memory**

此作业最优化用于采样的存储器 (SDRAM)。最优化操作会整理已使用的和未使用（可用）的存储器区域，从而创建连续可用存储器的最大可能区域。某些情况下，执行 Optimize Memory 作业可增加剩余存储器空间。

02: Delete All

此作业删除所有用户波形。此波形中包含的键库和样本也会同时被删除。

03: Copy to Flash Memory

此作业可将 SDRAM 上的样本数据以波形形式复制到选购的闪存扩展模块 (FL512M/FL1024M) 上。

乐曲播放

乐曲模式可让您录制、编辑和演奏您自己的原创乐曲。乐曲演奏模式是进入乐曲模式的主“入口”，也正是在此模式中可选择和演奏乐曲。某些乐曲设定—例如节奏感—也可在此模式中进行编辑。若要调出乐曲演奏画面并进入乐曲模式，只需按 [SONG] 按钮即可。

注 在乐曲播放模式的音轨查看画面中，可按 [CATEGORY SEARCH] 按钮选择当前音轨对应的混音声部音色。

乐曲播放步骤

1 按 [SONG] 按钮进入乐曲演奏模式。

此操作调出乐曲演奏模式的音轨浏览画面。

乐曲编号 歌曲名称



2 选择一首乐曲。

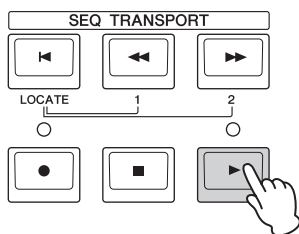
将光标移至乐曲编号处，然后使用数据轮、[INC/YES] 按钮和 [DEC/NO] 按钮选择想要的乐曲。显示所选乐曲的名称。

注 如果按 [PROGRAM] 按钮使得此按钮的指示灯亮起，则通过使用 Group [A] - [D] 按钮和数字 [1] - [6] 按钮可选择想要的乐曲。乐曲编号和对应的按钮如下所示。

按钮组合	乐曲编号
[A]+[1] - [16]	01 - 16
[B]+[1] - [16]	17 - 32
[C]+[1] - [16]	33 - 48
[D]+[1] - [16]	49 - 64

3 按 [▶]（播放）按钮开始播放所选的乐曲。

当选定乐曲播放结束后，乐曲自动停止。



按 [■]（停止）按钮停止乐曲播放。再次按 [▶]（播放）可从停止点开始恢复播放。

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 [◀] 按钮。
移至位置 1	按住 [◀] 按钮的同时，按 [◀◀]（后退）按钮。
移至位置 2	按住 [◀] 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、音高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。为防止此现象发生，在音序器设定（通过 [SEQ SETUP] 按钮调出）的 Other 画面（第 233 页）中将 Song Event Chase 参数 (4) 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 [STORE] 按钮的同时按 [◀◀]/[▶▶]（后退 / 前进）按钮。此处的设定将显示于画面的顶部。



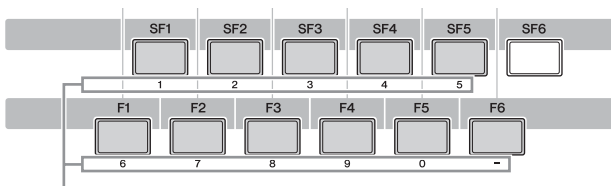
从此画面可通过以下操作改变乐曲播放位置。

快进 / 后退

- 1 将光标移至小节处。
- 2 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮在小节中前后移动。

移至乐曲中想要的位置

- 1 将光标移至小节处。
- 2 按 [SF6] NUM 按钮使得 [SF1] – [SF5] 和 [F1] – [F6] 按钮起数字按钮的作用。



[SF1] – [SF5] 和 [F1] – [F6] 按钮起数字按钮的作用。

- 3 使用 [SF1] – [SF5] 和 [F1] – [F6] 按钮输入目的地小节。
输入的小节编号将显示于画面顶部。

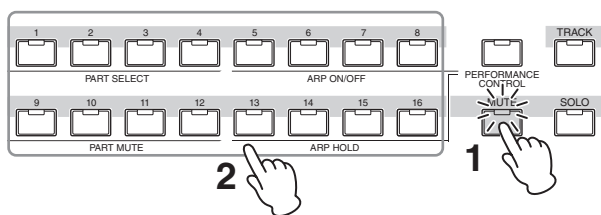


显示已输入的小节编号。

- 4 按 [ENTER] 按钮将乐曲播放位置实际移至上设定的目的地。

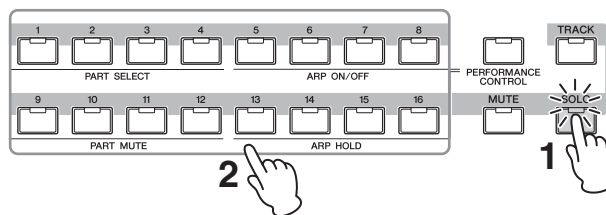
音轨静音 / 独奏

静音某个音轨



- 1 按 [MUTE] 按钮使其指示灯亮起。
- 2 按与想要使其静音的音轨相对应的任一数字按钮 [1] 至 [16]。
当按任一数字按钮 [1] – [16] 时，所按按钮的指示灯将熄灭，且所对应的音轨将静音。再次按相同数字按钮可输出所播放的声音。

让音轨独奏



- 1 按 [SOLO] 按钮使其指示灯亮起。
- 2 按与想要使其独奏的音轨相对应的任一数字按钮 [1] 至 [16]。

当按任一数字按钮 [1] – [16] 时，所按按钮的指示灯将闪烁，且只有所对应的音轨发声。按另一个数字按钮可改变独奏音轨。

改变速度

- 1 将光标移至速度处。
- 2 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑速度值。



速度

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的五个不同的“快照”作为乐曲场景分配至 [SF1] – [SF5] 按钮。乐曲场景的实用优点之一在于，可让您立即与自动执行参数设定，而这些参数设定通常需要许多次按按钮和控制器的操作。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	音轨浏览画面 (第 139 页)
移调		
16 个音轨的演奏效果	混音模式	Play FX 画面 (第 141 页)
16 个混音声部的音量设定		声部 1-16 画面 (第 190 页)
16 个混音声部的声相设定		
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		
16 个混音声部的截止频率设定		
16 个混音声部的共鸣设定		
16 个混音声部的 AEG 起音设定		
16 个混音声部的 AEG 释音设定		

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 [SF5] 按钮之一。八分音符图标显示于与已注册乐曲场景的 Sub Function 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。

注意

如果未执行存储操作即换乐曲或者关闭电源，则注册到 [SF1] - [SF5] 按钮的乐曲场景设定将丢失。

调用乐曲场景

可通过按 [SF1] 至 [SF5] 按钮之一来调用乐曲场景。

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。

注 关于对乐曲链编序的说明，请参见有关乐曲链画面（第 143 页）的描述。

1 从音轨浏览画面按 [F4] 按钮调出乐曲链画面（第 143 页）。



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，则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，则播放会在这首乐曲处停止。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。

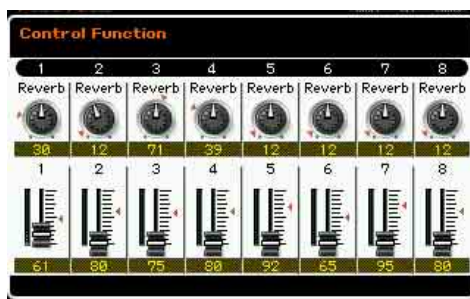
注 乐曲链只能在乐曲链画面中播放，不能从任何其他画面播放。

旋钮和滑杆

通过使用前面板上的旋钮，您可调节多种参数，例如乐曲各个声部（音轨）的声相、效果、截止频率和共鸣。通过使用滑杆，您可改变各个声部（音轨）的音量，并调节声部（音轨）之间的相对平衡。

调节各个声部的声相和效果参数

按 [MULTI PART CONTROL] 按钮调出 Control Function 窗口。



切换要进行编辑的声部：1 - 8 和 9 - 16

当按 [MULTI PART CONTROL] 按钮之后出现 Control Function 窗口时，各个旋钮 / 滑杆控制各个声部，且您可在声部 1 - 8 和 9 - 16 之间变换目标声部。当目标声部为 9 - 16（画面为声部 9 - 16）时，按 [1] - [8] 按钮中的任一按钮可将目标声部从 9 - 16 变换为 1 - 8。当目标声部为 1 - 8（画面为声部 1 - 8）时，按 [9] - [16] 按钮中的任一按钮可将目标声部从 1 - 8 变换为 9 - 16。

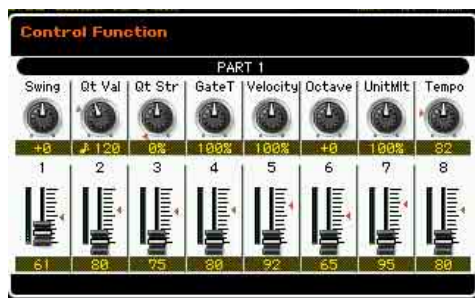
旋钮功能

按 [MULTI PART CONTROL] 按钮以降序开启指示灯：REVERB → CHORUS → PAN。当 REVERB 指示灯开启后，旋钮可让您调节各声部的混响。当 CHORUS 指示灯开启后，旋钮可让您调节各声部的叠奏。当 PAN 指示灯开启后，旋钮可让您调节各声部的声相。

注 按住 [MULTI PART CONTROL] 按钮数秒钟将使得点亮的指示灯从当前的指示灯变换为 REVERB。

调节各声部的截止频率和共鸣

按[SELECTED PART CONTROL]按钮调出 Control Function 窗口。



选择目标声部

已分配至旋钮的功能仅应用于当前所选声部。若要变换声部，调出 Control Function 窗口，然后按 [1] - [16] 按钮之一。

旋钮功能

如下所示，视所开启的指示灯而定 — TONE 1、TONE 2 和 ARP FX，会将各种功能分配至旋钮 1 - 8，而这些指示灯可通过 [SELECTED PART CONTROL] 按钮进行切换。

	旋钮 1	旋钮 2	旋钮 3	旋钮 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	旋钮 5	旋钮 6	旋钮 7	旋钮 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

注意 关于各功能的详细说明，请参见第 46 页。

调节各声部的音量

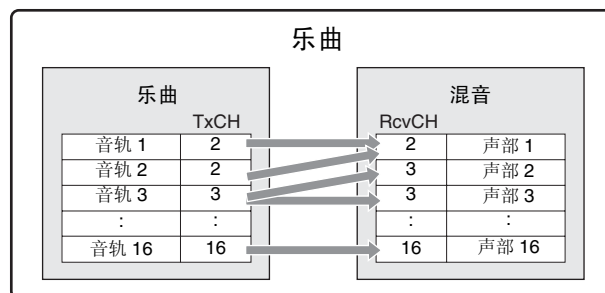
滑杆可调节各声部的音量。

切换要进行编辑的声部：1 - 8 和 9 - 16

当前声部为 1 - 8 之一时，八个滑杆可调节声部 1 - 8 的音量。当前声部为 9 - 16 之一时，八个滑杆可调节声部 9 - 16 的音量。可通过开启 [TRACK] 然后按想要的数字按钮来选择声部。

各音轨的混音设定

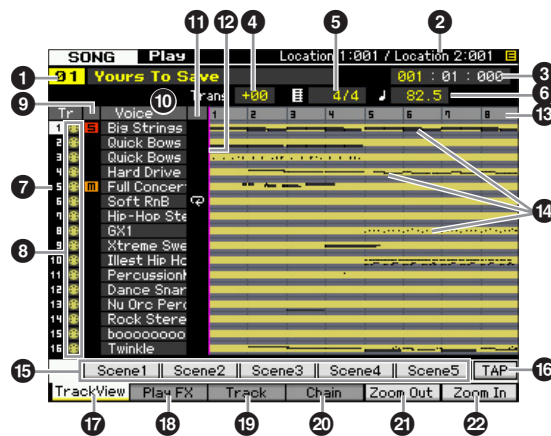
若要编辑混音参数，例如各音轨的音色、音量和声相，按 [MIXING] 按钮进入混音模式（第 188 页），然后编辑与想要的音轨相对应的混音声部的混音参数。请注意，音轨 1 并不是始终对应于混音声部 1。如下图所示，当发送通道 (TxCH) 等于接收通道 (RcvCH) 时，乐曲音序数据的各个音轨和音源模块的各个混音声部相连接。换言之，各个音轨的乐曲音序数据会演奏音源模块中的相应声部（即那些具有相同 MIDI 通道分配值的声部）。各个音轨的发送通道可在乐曲演奏模式的乐曲音轨画面（第 142 页）中进行设定，而各个音轨的接收通道可在混音模式的音色画面（第 194 页）中进行设定。



音轨浏览画面 — [F1] TrackView

[SONG]

当进入乐曲模式时，始终会先出现此画面。



1 乐曲编号，乐曲名称

决定要播放的乐曲。

设定：

乐曲编号：01 - 64

乐曲名称：请参见以下注意事项。

注意 可通过将光标移至相应位置然后按 [SF6] CHAR 按钮来编辑乐曲名称。详细说明，请参见第 37 页。

2 Location（仅用于显示）

显示分配到 Location 1 和 2 的小节编号。关于设定 Location 的详细说明，请参见第 136 页。

3 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。关于设定小节的详细说明，请参见第 136 页。



设定：

小节：001 - 999

节拍，时钟：仅用于显示

4 Trans（移调）

调节调音，以半音为设定单位。

设定：-36 - +36

5 拍号（拍子）

决定乐曲的拍子（拍号）。此处的设定应用于指定小节 (3) 和后续小节。此项可让您在乐曲中途输入另一个拍号。例如，当将作为播放起点的小节 (3) 设定为除乐曲开头以外的节拍处，则即使在此处改变拍号，小节 (3) 之前的拍号也会保留。

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

6 速度

决定乐曲播放速度。

设定：5.0 - 300.0

注 如果将本乐器与外接音序器、电脑或其它 MIDI 设备配合使用，且想要通过（一个或多个）外接设备控制乐曲速度，则将工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中的 MIDI sync (5) 参数设定为“MIDI”。此时，此处的速度参数显示为“MIDI”且无法改变。

7 音轨编号（仅用于显示）

显示音轨编号。

8 数据状态（仅用于显示）

显示数据是否录制到各个音轨。

空白：表示音轨为空。

：表示录有 MIDI 音序数据。此项作为 MIDI 音轨处理。

：表示除 MIDI 音序数据之外，还录有样本数据。此项作为音频音轨处理。

注 对于与音频音轨相对应的混音声部，会分配一个样本音色。对于与 MIDI 音轨相对应的混音声部，会分配一个除样本音色以外的音色。关于音频音轨和 MIDI 音轨的详细说明，请参见第 14 页。

9 静音 / 独奏（仅用于显示）

显示各个音轨的静音 / 独奏状态。关于设定静音 / 独奏的详细说明，请参见第 137 页。

空白：未将静音或独奏分配至此音轨。

：表示静音音轨。

：表示独奏音轨。

10 音色名称

显示与各音轨相对应的混音声部的音色名称。

11 循环（仅用于显示）

决定各音轨是否设定为循环播放。循环已开启的音轨会依照音轨循环画面（第 143 页）中的设定重复演奏。

设定：空白（循环关闭），（循环开启）

12 乐曲定位线

表示在上述小节中设定的乐曲播放的当前位置。

13 小节编号（仅用于显示）

表示小节编号。通过按 [F5] Zoom Out 或 [F6] Zoom In 按钮，可对相连小节的间隔进行缩放。

14 音序数据条

表示数据是否已录制到各个音轨。可检查各音轨所录制数据的范围。对于 MIDI 音轨，可浏览录制 MIDI 事件的所有时序。

可检查数据状态。

**15 [SF1] Scene1 - [SF5] Scene5**

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。关于注册场景的详细说明，请参见第 137 页。关于设定琶音相关参数的详细说明，请参见第 147 页。

注 在乐曲播放过程中琶音无效。在播放过程中按 [SF1] Scene 1 - [SF5] Scene 5 按钮仅改变乐曲场景。

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。在乐曲录制的琶音画面（第 147 页）中可确认琶音类型是否分配至那个按钮。

16 [SF6] TAP

您按一下此按钮的速度将决定琶音 / 乐曲的播放速度。

17 [F1] TrackView

调出音轨浏览画面。

18 [F2] Play FX (播放效果)

调出播放效果画面 (如下)。通过改变音符的时序与力度, 您能够改变乐曲播放的节奏“感”。

19 [F3] Track

调出乐曲音轨输出通道画面 (第 142 页)。

20 [F4] Chain

调出乐曲链画面 (第 143 页)。此画面可按顺序播放多首乐曲。

21 [F5] Zoom Out**22 [F6] Zoom In**

改变音轨浏览画面的小节编号 (13) 的缩放等级。按 [F5] Zoom Out 按钮可降低放大等级, 从而能显示更宽的范围。按 [F6] Zoom In 按钮可提高放大等级, 从而能显示放大的视图。

改变乐曲的节奏“感”—— [F2] Play FX (演奏效果)

通过改变音符的时序与力度, 您能够改变乐曲播放的节奏“感”。此处所作的演奏效果设定仅为临时值, 并不会改变乐曲中的实际数据。通过使用 Normalize Play Effect 作业, 可将演奏效果设定实际应用于乐曲数据。

Tr	Value	Str	Vel	Gate	Rate	Note	Clock	Gate	Velocity
1	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%
2	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%
3	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%
4	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%
5	off	100%				+0	+0	100%	100%
6	off	100%				+0	+0	100%	100%
7	off	100%				+0	+0	100%	100%
8	off	100%				+0	+0	100%	100%
9	off	100%				+0	+0	100%	100%
10	off	100%				+0	+0	100%	100%
11	off	100%				+0	+0	100%	100%
12	off	100%				+0	+0	100%	100%
13	off	100%				+0	+0	100%	100%
14	off	100%				+0	+0	100%	100%
15	off	100%				+0	+0	100%	100%
16	off	100%				+0	+0	100%	100%

1 音轨编号 (仅用于显示)

指示音轨编号。

2 Quantize

此项可让您根据指定的音符类型对准音符事件的时序。此处, 为各个音轨设定两个参数: Value 和 Str (强度)。

Quantize Value

决定琶音序数据中的音符数据与哪些拍子相对应, 或决定在琶音序数据中要在哪些拍子上应用摇摆效果。

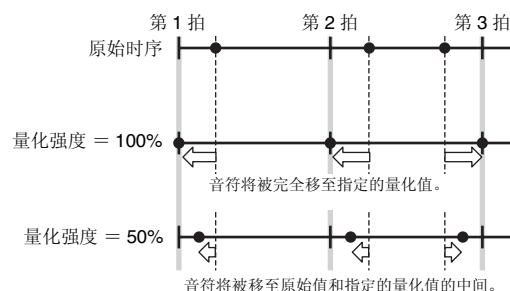
设定: off, 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note

Quantize Str (量化强度)

设定将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。设定为 100% 会产生通过上述 Quantize Value 参数所设定的精确时序。设为 0% 时, 则没有量化。设定为 50% 会将音符事件拉向 0% 和 100% 之间的中点。

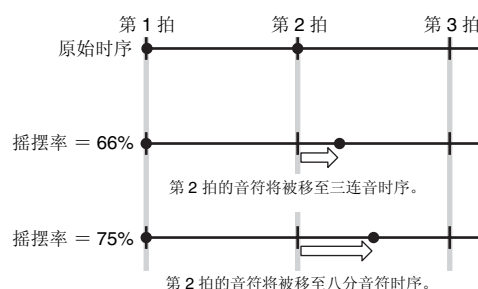
设定: 0% - 100%

当四分音符量化应用于原始数据时:

**3 Swing**

调节偶数号基调强节奏音符的时序、力度和门限时间 (一个音符发声的时间长度), 从而加强摇摆感。此参数延迟偶数号节拍 (基调强节奏) 上的音符以产生摇摆感。比如, 如果节拍设置为 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。当指定了三连音时, 每个三连音的最后一个音符会受 Swing 参数的影响。

当四分音符摇摆应用于原始数据时:



在此处, 通过指定 Swing Vel (摇摆力度)、Swing Gate 和 Swing Rate 为各个音轨编辑 Swing 设定。当 Quantize 值设定为“off”时, 所有的摇摆参数均无效。

Swing Vel (摇摆力度)

调节相应音符的力度以强调摇摆节奏感。低于 100% 的设定成比例地削弱偶数号节拍 (基调强节奏) 的音符力度, 而高于 100% 的设定成比例地增强力度。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。

设定: 0% - 100% - 200%

Swing Gate (摇摆门限时间)

调节相应音符的门限时间以强调摇摆节奏感。低于 100% 的设定会缩短偶数号节拍 (基调强节奏) 上音符的门限时间, 而高于 100% 的设定则会加长门限时间。如果调节的门限时间低于 1, 则参数值四舍五入为 1。

设定: 0% - 100% - 200%

Swing Rate

延迟偶数节拍（基调强节奏）上的音符以产生摇摆感。高于 50% 的设置将延长音符，以产生更显著的摇摆感。

设定：

量化值	设定
当 Quantize Value 设定为 off 时	0 - 0
当 Quantize Value 设定为 32nd note 时	0 - 30
当 Quantize Value 设定为 16th note triplet 时	0 - 40
当 Quantize Value 设定为 16th note 时	0 - 60
当 Quantize Value 设定为 8th note triplet 时	0 - 80
当 Quantize Value 设定为 8th note 时	0 - 120
当 Quantize Value 设定为 1/4 note triplet 时	0 - 160
当 Quantize Value 设定为 1/4 note 时	0 - 240

④ Note Shift*

以半音为增量升高或降低所选音轨中的所有音符的音高。

设定：-99 - +0 - +99

⑤ Clock Shift

将所选音轨中所有音符的时序以时钟增量向前或向后移调。

设定：-120 - +0 - +120

⑥ Gate Time Rate

加长或缩短所选音轨中的所有音符的门限时间。如果调节的门限时间低于 1，则参数值四舍五入为 1。

设定：0% - 100% - 200%

⑦ Velocity

增大或减小所选音轨中的所有音符的力度。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。

Velocity Rate

以指定的百分比改变音符力度。

设定：0% - 100% - 200%

Velocity Offset

以指定的位移值增大或减小音符力度。

设定：-99 - +0 - +99

⑧ [SF6] INFO（信息）

可查看可用和已使用的音序器存储器空间。音序器存储器涵盖在各自模式中所录制的所有乐曲和模板。当已使用存储器空间达到最大容量时，便无法继续存储乐曲或模板。发生此情况时，用 Clear Song 作业（第 165 页）或 Clear Pattern 作业（第 187 页）删除不需要的乐曲或模板。

按 [SF6] 按钮或 [EXIT] 按钮可返回先前的画面。

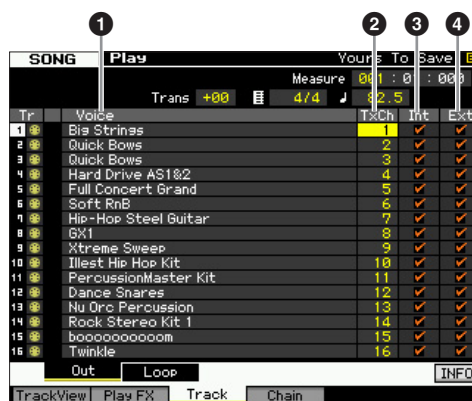


各个音轨的输出通道和循环设定 — [F3] Track

此画面可让您为各音轨设定与输出通道和循环播放相关的参数。

音轨通道设定 — [SF1] Out（输出通道）

此画面可让您为各音轨设定 MIDI 发送通道。



① Voice（仅用于显示）

指示与各音轨相对应的混音声部的音色名称。

注 在混音模式的声部 1 - 16 画面（第 190 页）中，可改变与音轨相对应的混音声部的音色。

② TxCh（发送通道）

决定各音轨音序数据的 MIDI 发送通道。设定为“off”的音轨将不发声。在乐曲模式中，通过演奏键盘 / 旋钮 / 滑音轮创建的 MIDI 数据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。

设定：1 - 16, off

③ Int（内置开关）

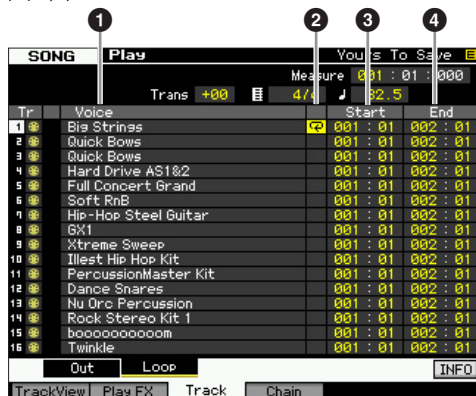
决定是否将各音轨的音乐演奏组数据发送至内置音源模块。当设定为“off”时，演奏组数据将不发送至内置音源模块。

④ Ext（外置开关）

决定是否将各音轨的演奏组数据发送至外接 MIDI 设备。当设定为“off”时，演奏组数据将不发送至外接 MIDI 设备。

循环播放设定 — [SF2] Loop

这些设定可让您为循环播放设定特定音轨并决定为此循环使用的小节范围。



① Voice (仅用于显示)

表示与各音轨相对应的混音声部的音色名称。

注 在混音模式的声部 1 - 16 画面 (第 190 页) 中, 可改变与音轨相对应的混音声部的音色。

② Loop

决定各音轨是否启用循环播放。循环开启的音轨会从 **Start** (③) 到 **End** (④) 重复演奏。

设定: 空白 (循环关闭), (循环开启)

③ Start (起始点)

④ End (结束点)

决定循环播放的范围。循环开启的音轨会从起始点到结束点重复演奏。

设定: 小节: 节拍

乐曲链播放 — [F4] Chain (乐曲链)

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。从此画面可对乐曲播放的顺序进行编程。



① 链编号 (仅用于显示)

指示乐曲播放的顺序。有编号 1 - 100 可供选择, 且您可通过滚动画面来查看这些编号。乐曲链将从分配至 001 的乐曲开始按顺序播放。

② 乐曲编号

③ 乐曲名称 (仅用于显示)

决定链中将要播放的乐曲编号。当您指定乐曲编号时, 乐曲名称会出现。如果有空的乐曲分配到了某个链编号, 则在一个节拍的计数后该编号将跳过。除乐曲编号之外, 还可将“skip”、“end”和“stop”命令分配给乐曲链编号。

设定: skip, end, stop, 01 - 64

skip

跳过 (忽略) 所选定链编号, 从下一链编号继续播放。

end

乐曲链数据的结束标记。

stop

在选定的链号码上停止乐曲链的播放。通过按 [▶] (播放) 按钮, 可从下一链编号重新开始乐曲链的播放。

为乐曲链编程

遵照如下指示为乐曲链编程。请记住, 乐曲链编程结果将被自动存储; 不必执行存储操作。

1 从音轨浏览画面按 [F4] 按钮调出乐曲链画面。

2 编程需要的乐曲顺序。

使用光标键将光标移动到“001”, 然后使用数据轮、[INC/YES] 键和 [DEC/NO] 键选择需要的乐曲。用相同的方法将其它乐曲分配到 002、003、004 等位置。

3 如果想要删除已分配至链编号的乐曲, 可使用“skip”。

将光标移至想要删除的乐曲编号处, 然后使用数据轮或者 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮将“skip”命令分配至该位置。已分配的链编号在播放过程中将被忽略。

4 将“end”分配至想要停止乐曲链播放的链编号处。

当播放到达已分配了“end”命令的链编号处时, 播放将停止。

如果想要在某个链编号处停止播放并从下一链编号重新开始播放, 则将“stop”命令分配至该链编号。

注 乐曲链将作为系统数据的一部分进行存储。

注 关于乐曲链播放的详细说明, 请参见第 138 页。

乐曲录制

在乐曲录制模式中，您可使用音序器将您的键盘演奏逐个音轨地录制到所选的乐曲中。从乐曲演奏模式中按 [●]（录制）按钮进入乐曲录制模式。

注 录制乐曲的音频数据可在采样录制模式（第 203 页）中进行。

实时录制

此方法可让您按原样录制演奏数据，从而捕捉实际键盘演奏的所有细微差别。录制可在试听其它已录制音轨的同时进行。您也可将音序数据从外接 MIDI 乐器发送至 MOTIF XF，并且可同时录制最多 16 个音轨（第 148 页）。实时录制有三种方式：Replace、Overdub 和 Punch。

乐曲录制步骤

此处概述了录制乐曲的步骤。

1 按 [SONG] 按钮进入乐曲演奏模式，然后选择想要录制的乐曲（第 136 页）。

如果希望从零开始创建一首新歌，则选择一首空白乐曲。如果找不到空白乐曲，则用 Clear Song 作业（第 165 页）删除任何不需要的（一首或多首）乐曲。

2 按 [●]（录制）按钮调出录制设定画面（第 145 页）。通过设定拍号、速度、要录制的音轨、音色和录制方法来为录制作准备。如果希望使用琶音进行录制，则从琶音画面（第 147 页）设定必要的参数。

3 录制您的键盘演奏。
详细说明，请参见第 147 页。

4 用乐曲作业（第 153 页）和乐曲（第 150 页）来编辑已录制的乐曲。

5 按 [STORE] 按钮将已录制的乐曲存储至内置用户存储器中。

注意

当选择另一首乐曲、调出另一个模式或关闭电源时，已录制的乐曲将丢失。在选择另一首乐曲、调出另一个模式或关闭电源之前，必须按 [STORE] 按钮将乐曲数据存储至内置用户存储器中。

6 根据需要，将已创建的乐曲数据保存至 USB 存储设备或相连的电脑（第 241 页）。

乐曲存储 — [STORE]

本节内容涉及如何存储已录制和编辑的乐曲。通过执行存储操作，即使关闭电源，已创建的乐曲数据也将被保留下来。按 [STORE] 按钮调出乐曲存储窗口。
下列数据将通过乐曲存储操作进行存储。

音序数据

通过键盘演奏创建和录制的 MIDI 数据，包括控制器操作。

音源数据

混音设定（通用编辑参数和声部编辑参数）

注 混音音色可在混音音色存储窗口（第 199 页）中进行编辑。

若要使用乐曲存储：

1 调出乐曲存储窗口。

按 [STORE] 按钮调出乐曲存储窗口。



2 选择目的地乐曲编号。

显示所选乐曲编号的名称。

注意

此操作会覆盖目的地乐曲中已存在的所有数据。

3 按 [ENTER] 按钮。（出现画面提示您进行确认。）

按 [DEC/NO] 按钮取消存储操作。乐曲储存被取消，操作返回至先前画面。

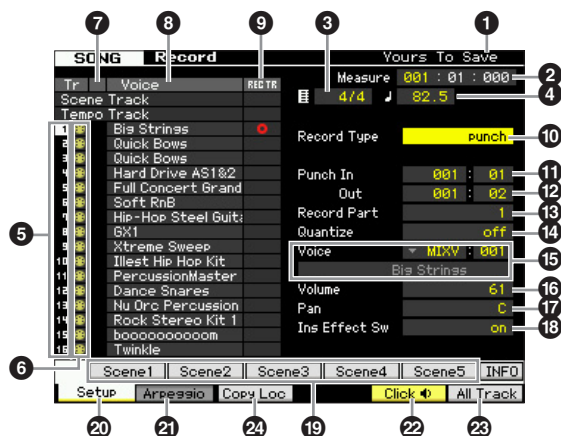
4 按 [INC/YES] 按钮执行存储操作。

乐曲存储之后，“Completed” 信息出现，然后操作返回至乐曲演奏画面。

注 如果没有足够的存储空间用于乐曲 / 模板，则出现一则警告信息，且您将无法再存储任何乐曲 / 模板。此时，用 Song/Pattern 作业删除不需要的模板 / 乐曲，然后重试存储操作。

准备乐曲录制 — [F1] Setup

您从此画面设定各种用于录制乐曲的参数。

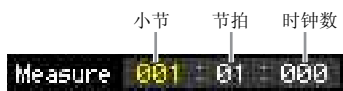


① 乐曲名称（仅用于显示）

显示当前所选乐曲的名称。可在乐曲演奏画面（第 136 页）中选择乐曲。

② Meas（小节）

决定播放开始的位置。此项也可指示录制的当前位置。



设定:

小节: 001 - 999

节拍, 时钟: 仅用于显示

③ 拍号（拍子）

决定乐曲的拍子（拍号）。

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

④ 速度

实时设定录制的速度。

设定: 5.0 - 300.0

注意 此处设定的速度值将作为录制之后的乐曲速度。

注意 如果将此乐器与外接音序器、电脑或其它 MIDI 设备配合使用，且想要通过（一个或多个）外接设备控制乐曲速度，则将工具模式的 MIDI 画面（第 228 页）中的 MIDI sync (5) 参数设定为“MIDI”。此时，此处的速度参数显示为“MIDI”且无法改变。

⑤ 音轨编号（仅用于显示）

显示音轨编号。

⑥ 音轨类型（仅用于显示）

表示音轨类型：MIDI 音轨或音频音轨。对于与音频音轨相对应的混音声部，会分配一个样本音色。对于与 MIDI 音轨相对应的混音声部，会分配一个除样本音色以外的音色。对于与空白音轨相对应的混音声部，不分配音色。

设定: (MIDI 音轨), (音频音轨), 空白 (不分配音色)

⑦ 静音 / 独奏（仅用于显示）

指示各个音轨的静音 / 独奏状态。关于设定静音 / 独奏的详细说明，请参见第 137 页。

空白: 未将静音或独奏分配至此音轨。

: 表示静音音轨。

: 表示独奏音轨。

⑧ 音色名称（仅用于显示）

表示与各音轨相对应的混音声部的音色名称。

⑨ REC TR（录制音轨）

确定录音的音轨。在 TRACK 指示灯开启时，将光标移至想要的音轨处或按数字按钮 [1] - [16] 之一，使得红色圆圈显示于 REC TR 的相应栏中。若要将所有音轨设定为录制音轨，按 [F6] 按钮（红色圆圈显示于 REC TR 的所有栏上）。

设定: Scene Track, Tempo Track, 1 - 16, All Track

Scene Track

录制音轨开启 / 关闭事件和乐曲场景变换时序事件。

Tempo Track

录制播放过程中的速度变换信息。

1 - 16

录制实际音乐演奏。您的键盘演奏将被录制于此处所选的音轨。

All Track

同时录制到全部 16 个音序音轨中。来自外接 MIDI 设备的多通道数据可一次性录制下来。

⑩ 录制类型

决定录制方式。

设定: 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

如果希望新录制数据和原始数据共同存在，可以使用这种方法。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。

注意 当录制音轨 (5) 设定为“Tempo Track”或“Scene Track”时，无法在此处选择“overdub”。

11 Punch In**12 Punch Out**

当已选择punch (Punch In/Out)作为以上所述的录制类型时,则在此处指定录制起始位置 (Punch In 位置)和结束位置 (Punch Out 位置)。

设定: 001 : 01 - 999 : 16








13 Record Part (仅用于显示)

指示与录制音轨对应的混音声道。

设定: 01 - 16

14 Quantize (录制量化)

此项方便实用的功能可让您在录制时自动实时量化音符。量化将音符事件的时序与最接近的节拍对准。此参数决定是否开启实时量化,以及音符对准的分辨率。显示于各个值右边的数字表示假设四分音符精度为 480 时的长度。

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)

15 Voice

通过指定音色库和音色编号来决定用于录制音轨的音色。此处的设定应用于 Record Part (13) 的音色设定。所选音色的名称在下一行指示。

设定:

音色库

PRE 1 - 8, USR 1 - 4, GM, PDR (预设鼓音色), UDR (用户鼓音色), GMDR (GM 鼓音色), SMPL (采样音色)*, MIXV (混音音色)**

* 可通过在采样模式中将音频信号录制到音轨来创建 SMPL (样本音色)。在此处仅可选择当前存储在当前所选乐曲中的样本音色。详细说明,请参见第 201 页。

** MIXV (混音音色) 在混音模式中进行编辑和存储。在此处仅可选择当前存储在当前所选乐曲中的混音音色。详细说明,请参见第 189 页。

音色编号: 001 - 128

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的值。详细说明,请参见第 37 页。

16 Volume

决定用于录制音轨的音量。此处的设定应用于 Record Part (13) 的音量设定。

设定: 0 - 127

17 Pan

决定声音的立体声声相位置。此处的设定应用于 Record Part (13) 的声相设定。

设定: L63 - C - R63

18 Ins Effect Sw (插入效果开关)

决定是否使用分配至音色的插入效果。此处的设定应用于 Record Part (13) 的插入效果开关设定。

设定: off, on

注 MOTIF XF 具有八个插入效果,可让您最多将八个声部的该项参数设定为 on。如果八个声部均已开启,则无法再为更多声部开启此参数。此时,必须关闭另一个声部。若要如此,可在混音效果的声道 1 - 16 画面 (第 190 页) 中将另一个声部的插入效果开关参数设定为 "off"。

19 [SF1] Scene1 - [SF5] Scene5

录制的同时按这些按钮可同时改变乐曲场景和琶音设定。详细说明,请参见第 139 页。

20 [F1] Setup

按此按钮从先前的画面返回录制设定画面。

21 [F2] Arpeggio

调出录制琶音画面。从此画面可为乐曲录制设定各种与琶音相关的参数。

22 [F5] Click

切换节拍器的开 / 关。按 [F5] 按钮可切换节拍声功能的开启和关闭。

注 从 SEQ SETUP 的 Click 画面 (第 231 页) 可为节拍器节拍声进行各种设定,例如音符精度、音量和录制的导入计数。

23 [F6] All Track

按此按钮将全部 16 个音轨设定为录制音轨。详细说明,请参见第 145 页。

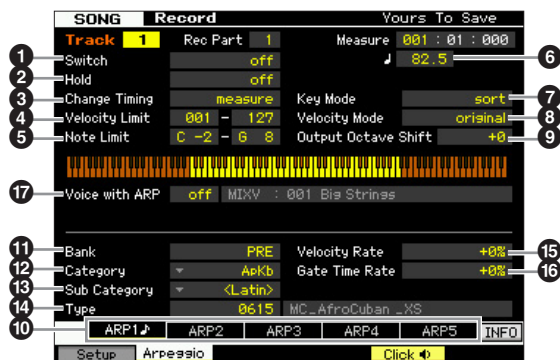
24 [F3] Copy Loc (复制位置)

仅当 Record Type 设定为 "punch" 时,才可使用此项目。

按此按钮可将位置 1 (第 140 页) 处的小节编号复制到 Punch In 位置,并将位置 2 (第 140 页) 处的小节编号复制到 Punch Out 位置。

琶音设定 — [F2] Arpeggio

从此画面可为乐曲录制设定各种与琶音相关的参数。



参数 ① - ⑬ 与音色通用编辑模式中的琶音主画面（第 58 页）中的参数相同。

⑬ Voice with ARP（带琶音的音色）

各琶音类型会分配一个最适合该类型的特定音色。当一个琶音类型已分配至一个已录制的音轨时，此参数决定已分配至此琶音类型的音色是否也将用于此已录制音轨。当设定为“on”时，相应音色会分配至已录制音轨替代当前已分配的音色。当设定为“off”时，相应音色不会分配至已录制音轨。当前已分配音色保留。注册到琶音类型的音色名称会显示于右侧。

设定：off（不复制），on（复制）

注 可通过 ARP 功能将用户音色注册到某个琶音类型。在出厂设定中，琶音类型的每个组合及其相应的用户音色是相当匹配的，可产生合适的声音/乐句。但是，当通过编辑参数或将另一个音色存储到相应用户音色编号修改用户音色的声音时，此组合可能会变得不合适或产生意想不到的声音。如果发生此类情况，请从 [F1] Voice 画面上的当前琶音类型中选择最合适的音色。

使用 [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 按钮调出琶音类型

使用设定画面（第 145 页）和音轨浏览画面（第 139 页）中的 [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 按钮可将设定于乐曲录制的琶音画面中的琶音类型与乐曲场景一起调出。选项卡中 Scene1 – 5 右侧的八分音符图标指示乐曲场景注册到相应按钮。如果在乐曲录制的琶音画面中将琶音类型设定为“off”，则按设定画面/音轨浏览画面中的相应子功能按钮将不会改变琶音类型，即使显示有八分音符。

实时录制步骤

此节内容介绍如何使用实时录制功能录制您的演奏。请记住，视从录制设定画面中设定的录制类型和录制音轨而定，步骤会有所不同。

替换录制

[SONG] → [●]（录音）→ 录音音轨选择
→ Type=replace → [▶]（播放）

使用此方法，在已录制音轨中的所有先前数据都将被清除（覆盖）并且被新数据替代。原有的录音被删除，新的录音替代原有的。当您重新录制同一声部数次时，此方法很方便。

注 如果您在使用替代录制时意外覆盖了重要数据，可使用 Undo/Redo 作业取消录制（第 154 页）。

单个音轨 1 – 16 的录制步骤

此节内容涉及如何使用替代录制将您的键盘演奏数据录制到音轨 1 – 16。

- 按 [SONG] 按钮调出乐曲演奏画面（第 136 页），然后选择想要录制的乐曲。
如果希望从零开始制作一首新歌，则选择一首空白乐曲。
- 按 [●]（录制）按钮调出录制设定画面（第 145 页）。从此画面将录制音轨设定为 1 – 16 之一，然后将录制类型设定为“replace”。
如有必要，设定速度、拍号、小节、量化和音色等各种参数。
- 当您希望使用节拍器时，按 [F5] Click 按钮开启 Click。
在通过 [SEQ SETUP] 按钮调出的 Click 画面（第 231 页）中，您可为节拍器节拍声进行各种设定，例如音符精度、音量和录制的导入计数。
- 按 [▶]（播放）按钮使其指示闪烁，然后在预备拍之后开始录制。
演奏键盘和 / 或控制器进行录制。
- 按 [■]（停止）按钮停止录制并返回至乐曲播放画面。

多个音轨的录制步骤 (“All Track” 设定)

传送自外接MIDI乐器的音序数据可最多同时录制到16音轨。

- 1 将外接 MIDI 音序器或电脑连接至 MOTIF XF，然后打开 MOTIF XF 的电源。
- 2 在工具模式中设定 MIDI 相关参数。
按 [UTILITY] 按钮和 [F5] Control 按钮，然后按 [SF2] MIDI 按钮调出 MIDI 控制画面（第 228 页）。在此画面中，将 MIDI sync 设定为 “MIDI” 然后将 Sequencer Control 设定为 “in” 或 “in/out”。
- 3 按 [SEQ SETUP] 按钮调出 [F1] Click 画面（第 231 页），然后将 Recording Count 参数设定为 “off”。
- 4 按 [SONG] 按钮调出乐曲播放画面（第 136 页），然后选择想要录制的乐曲。
如果希望从零开始制作一首新歌，则选择一首空白乐曲。
- 5 按 [●]（录制）按钮调出录制设定画面（第 145 页）。从此画面将录制音轨设定为 “All Track”，然后将录制类型设定为 “replace”。将拍号设定为与要录制的原始乐曲相同的值，然后将量化设定为 “off”。
- 6 启动外接 MIDI 音序器或电脑应用程序的播放。
录制在播放开始后即自动开始。
- 7 停止外接 MIDI 音序器或电脑应用程序的播放。
录制自动停止，并且操作返回至乐曲演奏画面。

速度音轨的录制步骤

此处介绍如何将速度数据实时录制到速度音轨。

- 1 按 [SONG] 按钮调出乐曲播放画面（第 136 页），然后选择想要录制的乐曲。

- 2 按 [●]（录制）按钮调出录制设定画面（第 145 页）。从此画面将录制音轨设定为 “Tempo Track”，然后将录制类型设定为 “replace”。
如有必要，设定速度、拍号、小节和量化等各种参数。

- 3 当您希望使用节拍器时，按 [F5] Click 按钮开启 Click。

在通过 [SEQ SETUP] 按钮调出的 Click 画面（第 231 页）中，您可为节拍器节拍声进行各种设定，例如音符精度、音量和录制的导入计数。

- 4 按 [▶]（播放）按钮使其指示闪烁，然后在预备拍之后开始录制。

播放过程中，用 [DEC/NO]/[INC/YES] 按钮和数据轮在想要的时序处输入速度。

- 5 按 [■]（停止）按钮停止录制并返回至乐曲播放画面。

注 可在乐曲编辑画面中编辑速度音轨（第 150 页）的速度。

场景音轨的录制步骤

此处介绍如何将音轨静音开启/关闭事件和场景变化时序事件实时录制到场景音轨中。

- 1 按 [SONG] 按钮调出乐曲播放画面（第 136 页），然后选择想要录制的乐曲。

- 2 按 [●]（录制）按钮调出录制设定画面（第 145 页）。从此画面将录制音轨设定为 “Scene Track”，然后将录制类型设定为 “replace”。
如有必要，设定速度、拍号、小节和量化等各种参数。

- 3 当您希望使用节拍器时，按 [F5] Click 按钮开启节拍声。

在通过 [SEQ SETUP] 按钮调出的 Click 画面（第 231 页）中，您可为节拍器节拍声进行各种设定，例如音符精度、音量和录制的导入计数。

- 4 按 [MUTE] 按钮（指示灯亮起）。

- 5 按 [▶]（播放）按钮使其指示闪烁，然后在预备拍之后开始录制。

在想要的时序处按 [1] - [16] 按钮或 [F1] Scene 1 - [F5] Scene 5 按钮之一。

6 按 [■] (停止) 按钮停止录制并返回至乐曲播放画面。

注意 可从速度音轨 (第 150 页) 的乐曲编辑画面编辑音轨开启 / 关闭和场景变化事件。

录制之前的排练

若要暂时退出录制模式并进入排练模式, 只需在实时录制过程中按 [●] (录制) 按钮即可。[●] (录制) 指示灯闪烁, 且播放将不间断地继续, 但是将不会录制数据。这个方便的排练模式功能可让您轻松地暂时禁用录制, 以便练习某个声部或尝试多种创作思路 (同时试听其它音轨), 而不会实际录制。若要返回录制模式, 按 [●] (录制) 按钮使 [●] (录制) 指示灯持续点亮。

叠加录制

[SONG] → [●] (录音) → 录音音轨选择
→ Type=overdub → [▶] (播放)

此方法允许将素材叠加到音轨上现有的素材上。初次录制数据依然保存, 而新数据添加进去。这使得每次录制少许声部来创建声部的做法变得容易。

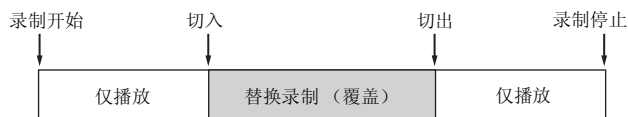
除了要將录制类型设定为“overdub”之外, 叠加录制步骤与替换录制大致相同。

注意 当录制音轨 (●) 设定为“Tempo Track”或“Scene Track”时, 无法在此处选择“overdub”。

对已录制乐曲的特定部分进行重录制 (Punch In/Out)

[SONG] → [●] (录音) → 录音音轨选择
→ Type=punch → [▶] (播放)

实时录制也可在指定的起始 (punch-in) 和结束 (punch-out) 点之间进行。此项允许您录制先前已录制音轨的指定部分, 而无需重新录制整个音轨。采用此方法启动录制, 并且播放开始。当到达切入点时实际录制将自动开始, 而到达切出点时录制将退出。



切入 / 切出设定

- 1 按 [●] (录制) 按钮调出录制设定画面 (第 145 页)。
- 2 将录制类型设定为“punch”。
- 3 将光标移至切入和切出点处, 然后输入小节和节拍分别设定切入点和切出点。

除设定切入和切出之外, 执行与替换录制步骤相同的步骤。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

主控模式

工具模式

文件模式

参考

编辑 MIDI 事件（乐曲编辑）

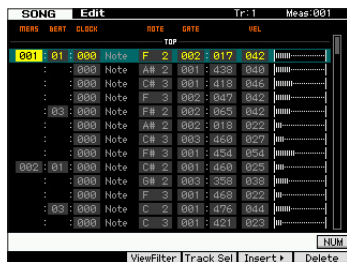
乐曲编辑模式可编辑已录制的乐曲或将新数据插入乐曲中。此项功能可用于修正错误以及添加动态或颤音等效果，用以完善乐曲和对乐曲进行收尾。在乐曲演奏模式中，按 [EDIT] 按钮进入乐曲编辑模式。

注 乐曲编辑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讯息（例如音符开启/关闭，音符编号、程序变更编号等）。

事件列表画面和插入事件窗口

乐曲编辑模式由事件列表画面和插入事件窗口组成。事件列表画面使您可修正或删除已插入的 MIDI 事件，而插入事件窗口使您可将新事件插入乐曲。在乐曲演奏模式中，按 [EDIT] 按钮进入事件列表画面。按 [F5] 按钮调出插入事件窗口。

事件列表画面



插入事件窗口



事件列表画面

事件列表画面使您可修正或删除现有事件。

插入事件窗口

插入事件窗口使您可将新事件插入乐曲。

在事件列表画面上按 [F5] 按钮调出插入事件窗口。若要返回事件列表画面，按 [EXIT] 按钮。

编辑已录制数据

本节内容介绍如何修正或删除先前录制的事件。

1 在乐曲演奏画面中按 [EDIT] 按钮调出事件列表画面（第 151 页）。

2 选择要编辑的音轨。

按 [F4] Track Sel 按钮在音轨 1 - 16、场景音轨和速度音轨间切换录制音轨。当选择了“1 - 16 音轨”时，可通过按数字按钮 [1] - [16] 中的任一按钮来选择要编辑的音轨。

3 将光标移至要编辑的事件或参数处。

用 [^]/[V]（光标上/下）按钮将光标移至想要的时序处。按 [◀]（后退）/[▶]（快进）按钮以单个小节为单位移动光标。用 [<]/[>]（光标左/右）按钮将光标移至想要编辑的参数处。

注 关于各事件和参数的详细说明，请参见第 30 页。

注 事件列表窗口可能会具有大量事件，因而可能会难以找到特定的所需事件。若要缩小搜索范围，使用视图过滤器功能。此项功能可让您方便地指定显示哪类事件、不显示哪类事件，从而更为容易、快捷地找到想要的事件。关于视图过滤器的详细说明，请参见第 152 页。

4 改变事件的参数设定或位置。

使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑值。编辑过的事件会在画面上闪烁。

通过编辑 MEAS（小节）、BEAT 和 CLOCK 来改变事件位置。按 [F6] 键删除光标所在位置的事件。

注 当在与 [SF6] 按钮对应的选项卡中显示“NUM”时，您可通过按 [SF6] NUM 按钮将 [F1] - [F6] 按钮和 [SF1] - [SF5] 按钮用作数字键采样垫。

注 即使未显示 [KBD] 图标，也可通过按键盘上所需的音符来编辑音符和力度。

5 编辑参数完成后，按 [ENTER] 按钮确认和输入编辑值（事件将停止闪烁）。

如果在当前事件仍然闪烁时将光标移至新的事件，则当前事件的编辑将取消。

6 按 [EXIT] 返回乐曲播放模式。

插入新事件

此节内容介绍如何将新事件插入当前乐曲。

1 在事件列表画面中，按 [F5] Insert 按钮调出插入事件窗口。

2 指定要插入的事件类型、插入点（小节、节拍和时钟）和事件的参数值。

关于各事件和参数的详细说明，请参见第 30 页。

事件类型



插入点

参数

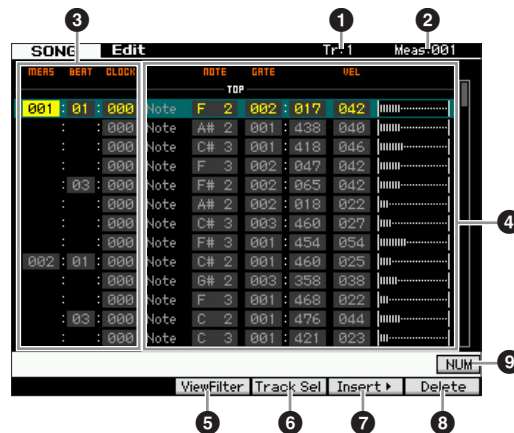
3 按 [F6] Set 按钮在指定位置插入指定事件。

插入事件窗口保持开启，可让您继续插入新事件。按 [ENTER] 按钮实际插入事件并关闭插入事件窗口。

4 按 [EXIT] 按钮返回事件列表画面。

事件列表画面

在事件列表画面中，会列出 MIDI 事件（主要包括音符编号、力度和控制变更值等值）并可进行编辑。



注 视所选参数而定，NUM 图标会显示于与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] NUM 按钮将 [SF1] - [SF5] 和 [F1] - [F5] 按钮用作数字按钮。详细说明，请参见第 36 页。

1 TR（音轨）（仅用于显示）

表示所选音轨。可使用 [F4] Track Sel 按钮和数字 [1] - [16] 按钮改变要编辑的音轨。

设定：Track 01 - 16, Scene, Tempo

2 Measure（仅用于显示）

表示所选小节。可使用 [◀]（后退）和 [▶]（前进）按钮改变小节。

设定：

小节：001 - 999

3 MEAS（小节），BEAT，CLOCK

表示对应事件的位置。改变这些值中的任何值会相应改变事件的位置。

设定：

小节：001 - 999

节拍：1 - 16（视拍子而定）

时钟：000 - 479（视拍子而定）

4 事件和参数

表示各事件的类型。关于各事件和参数的详细说明，请参见第 30 页。

设定：

当 TR 设定为 01 - 16 时：

Note

PB（滑音）

PC（程序变更）

CC（控制变更）

CAT（通道触后）

PAT（复音触后）

RPN

NRPN

EXC（系统专有）

CMM（通道模式讯息）

当 TR 被设定为“scn”（场景）时：

Scene Memory

Track Mute

当 TR 被设定为“tmp”（速度）时：

Tempo Change

5 [F3] ViewFilter

调出视图过滤器设定画面（如下）。

6 [F4] Track Sel（音轨选择）

通过按此按钮，您可在音轨 1 - 16、场景音轨和速度音轨之间切换画面。当选择了音轨 1 - 16 中的任一音轨时，可通过按适当的数字按钮 [1] - [16] 来选择另一个音轨编号。

7 [F5] Insert

调出插入事件窗口（第 151 页）。

8 [F6] Delete

删除当前所选事件。当光标位于乐曲数据顶部或底部时，此按钮无效。

9 [SF6] NUM

当光标位于 MEAS（小节）、BEAT、CLOCK、GATE（门限时间）或 VEL（力度）位置时，将出现此菜单。当在此状态下按 [SF6] NUM 按钮时，每个数位（1 - 9, 0）分配到 [SF1] - [SF5] 和 [F1] - [F5] 按钮，使用这些按钮可直接输入数值。详细说明，请参见第 36 页。

改变 MIDI 事件视图 — [F3] View Filter

MIDI 乐曲数据通常具有大量已录制事件，且事件列表窗口可能会被已录制事件充满。由于可能会难以找到某个特定事件，因此可使用视图过滤器功能来帮助缩小搜索范围。此项功能可让您方便地指定显示哪类事件、不显示哪类事件，从而更为容易、快捷地找到想要的事件。从事件列表画面中可按 [F3] View Filter 按钮调出视图过滤器画面。

**1 事件类型**

只有勾选了复选框的事件将显示于事件列表画面。

设定：Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

* 可指定控制编号 (0 - 119, all)。

2 [F5] Clear All

按此按钮取消所有事件的勾选。如果希望显示特定事件，有个好办法，即按 [F5] 按钮首先取消对所有事件的勾选，然后勾选想要的事件。

3 [F6] Set All

按此按钮可勾选所有事件，使您可观看所有已录制事件。

乐曲作业

乐曲作业模式包含全方位编辑工具和数据转换功能，您可使用这些工具和功能改变乐曲声音。其还带有多种方便的操作，如复制或删除数据。共有 30 个作业可供使用。

功能	描述
[F1] Undo/Redo	Undo 作业取消最新操作产生的变更，将数据恢复至先前状态。Redo 作业取消 Undo 作业并恢复变更。
[F2] Note	音符数据作业
01: Quantize	量化是指通过移动音符事件靠近最近节拍 (beat) 来调节时间精度的操作过程。比如，您可以使用该功能提高实时录音演奏组的时间计时能力。
02: Modify Velocity	此作业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。
03: Modify Gate Time	此作业改变指定范围音符的门限时间。
04: Crescendo	此作业可以让您创建指定范围音符的声音渐增或渐弱。(声音渐增是音量的逐级增加，而声音渐弱则为逐级减少)。
05: Transpose	此作业以半音改变音符的音高。
06: Glide	此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。
07: Create Roll	此作业用特定的以时钟分步为单位的连续变化在特定范围内创建一系列重复音符 (如鼓的滚奏) 与力度。适合于创建快速断奏与特别的断续效果。
08: Sort Chord	此作业以音高顺序对和弦事件 (同时音符事件) 进行排序。
09: Separate Chord	此作业在一定范围内轻微分散和弦音符，在每个音符之间插入特定时钟号。在 Chord Sort 作业 (上述) 执行后使用此作业，以此创建吉他风格的向上或向下演奏风格。
[F3] Event	事件作业
01: Shift Clock	此作业在指定范围内通过确定时钟号前后改变所有数据事件。
02: Copy Event	此作业从指定来源范围中拷贝所有数据到另一指定的目标位置。
03: Erase Event	此作业从指定范围内擦除所有指定事件，对于创建静音片段来说非常有效。
04: Extract Event	此作业可以将指定音轨范围内的指定事件数据移动到另一音轨的相同范围内。
05: Create Continuous Data	此作业可以在指定范围内创建连续弯音或控制变化数据。
06: Thin Out	此作业可在一定范围内稀释指定类型的连续数据 — 可以让您释放存储器空间用于其它数据或进一步录音。
07: Modify Control Data	此作业可让您变更指定范围内的滑音和控制变更等指定数据的值。
08: Beat Stretch	此作业针对选定范围执行时间扩展或压缩操作。
[F4] Measure	小节作业
01: Create Measure	此作业在所有音轨的指定位置创建空白小节。
02: Delete Measure	此作业删除指定小节。
[F5] Track	音轨作业
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。
02: Exchange Track	此作业可交换或替换当前乐曲中两个指定音轨间的指定数据类型。
03: Mix Track	此作业混合来自两个所选音轨的所有数据。
04: Clear Track	此作业删除所选音轨中所选类型的所有数据。
05: Normalize Play Effect	此作业重写所选音轨中的数据，使之与当前的 Play FX/Groove/MIDI Delay 设定合并。
06: Divide Drum Track	此作业分离已分配至指定音轨的鼓演奏组中的音符事件，并将与不同的鼓乐器对应的音符放到不同的音轨 (音轨 1 至 8) 中。
07: Put Track to Arpeggio	此作业拷贝音轨指定小节中的数据用于创建琶音数据。
08: Copy Phrase	此作业将乐句 (创建于模板模式中) 复制到当前乐曲的指定音轨中。
[F6] Song	乐曲作业
01: Copy Song	此作业从选定来源乐曲中拷贝所有数据到选定目标乐曲中。
02: Split Song to Pattern	此作业允许您将当前乐曲的声部复制到特定模板。
03: Clear Song	此作业删除所选乐曲或所有乐曲中的所有数据。也可用于同时删除全部的 64 首乐曲。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

主控模式

工具模式

文件模式

参考

乐曲作业步骤

- 1 按 [JOB] 按钮进入乐曲作业模式。
- 2 通过按 [F1] – [F6] 按钮之一选择想要的作业菜单。
- 3 使用数据轮、光标按钮、[INC/DEC] 和 [DEC/NO] 按钮将光标移至想要的作业处，然后按 [ENTER] 按钮调出作业画面。
- 4 将光标移至想要的参数处，然后使用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮设定值。

- 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，操作会覆盖目的地存储器中已存在的所有数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端口上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

- 6 按 [EXIT] 按钮两次返回乐曲播放画面。

注 如果在指定范围内没有数据，则“No Data”将出现在画面上，并且作业无法执行。如果进行了错误操作或是想要对比执行作业前后的数据声音，可按 [F1] 按钮以使用撤销/恢复功能。

注意

即使作业操作已完成，未经存储即选择另一首乐曲或关闭电源也将擦除乐曲数据。在选择另一首乐曲或关闭电源之前，必须按 [STORE] 按钮将乐曲数据存储至内置用户存储器中。

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终点）。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小节、节拍和时钟的情况。



注 仅当指定了样本音色的库选择和程序变更事件录制到源音轨中时，使用某些作业才可将样本音色从源音轨复制到目的地以执行实际复制操作。

[F1] Undo/Redo

撤消命令可取消在最近录音、编辑片段或命令中所做的改变，恢复数据为原先状态。该功能可以让您从偶然的数据丢失中复原。重做命令仅在使用撤消命令后有效，可以让您恢复为使用撤消命令前的改变状态。



- 1 表示会受 Undo 或 Redo 影响的操作。
- 2 表示 Undo/Redo 的作业目标。当在您的最近操作中所进行的变更无法成为 Undo/Redo 的目标时，此处会显示“Impossible”。

注意

- Undo/Redo 对于混音操作无效。
- 即使已存储乐曲数据，仍可通过执行 Undo 作业来调用在最近的操作中丢失的数据。必须在改变乐曲编号或退出乐曲模式之前执行 Undo/Redo 操作。这是因为在改变乐曲编号或退出乐曲模式之后无法执行 Undo/Redo。

[F2] Note 作业

01: Quantize

Quantize 是指通过移动音符事件靠近最近节拍 (beat) 来调节时间精度的操作过程。比如，您可以使用该功能提高实时录音演奏组的时间计时能力。



1 音轨和范围

决定 Quantize 所应用的音轨 (01 – 16, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

② Quantize (精度)

决定音符数据将要对准的音符节拍。显示于各个值右边的数字表示假设四分音符精度为 480 时的长度。

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
	200	十六分音符和十六分音符三连音
	400	八分音符和八分音符三连音

注意 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的值。详细说明，请参见第 37 页。

③ Strength

设定将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。设定为 0% 不会产生变化，而设定为 100% 将音符事件精确地移向量化节拍。设定为 50% 会导致音符事件被拉向 0% 和 100% 的中间。

设定: 000% - 100%

④ Swing Rate

延迟偶数号节拍（基调强节奏）上的音符以产生摇摆感。巧妙运用此设定可让您创建摇摆节奏和三连音感觉，例如往复和反弹。

此参数的功能和设定视 Quantize 分辨率设定而异。

设定: 取决于 Quantize (②) 设定。请参见演奏效果画面中的 Swing 参数 (第 141 页)。

如果 Quantize 值为四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符:

比如，如果节拍设置为 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。设定为 100% 相当于指定 Quantize 值长度的两倍。50% 设置则为恰好的时间精度没有摇摆感。超过 51% 的设定会延迟音符时序，增大摇摆量。设定为 66% 将音符移至三连音延迟，设定为 75% 相当于符点音符延迟。

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:

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。设定为 100% 相当于指定 Quantize 值长度的两倍。66% 设置则为恰好的时间精度没有摇摆感。超过 67% 的设定会延迟音符时序，增大摇摆量。设定为 75% 将音符移至符点音符延迟，设定为 83% 相当于六连音延迟。

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:

偶数号节拍将被延迟。100% 设置等同于 8 分音符或 16 分音符双倍时间长度。50% 设置则为恰好的时间精度没有摇摆感。超过 51% 的设定会延迟音符时序从而增大摇摆量，设定为 66% 相当于三连音延迟。

注意 将 Strength 设定 100% 时，Swing Rate 应用于偶数号节拍（基调强节奏）上的音符。如果将 Strength 设定为低于 100%，则 Swing Rate 可能会延迟不在偶数号节拍上的音符，并产生意想不到的节奏。为防止发生此现象，在使用 Swing Rate 时应将 Strength 设定为 100%。

⑤ Gate Time

确定偶数号强节奏音符增强摇摆感的门限时间（音符发声的时间长度）。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 8 分音符 +8 分音符三连音时，将会调节偶数号 8 分音符或 16 分音符。

低于 100% 的设定会缩短偶数号节拍（基调强节奏）上音符的门限时间，而高于 100% 的设定则会加长门限时间。如果调节的门限时间低于 1，则参数值四舍五入为 1。

设定: 000% - 200%

02: Modify Velocity

此作业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:

调节力度 = (原始力度 × 比率) + 补偿值

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。



① 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 - 16, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

② Set All

设置所有目标音符的力度为相同固定值 (1 到 127)。当设置为“off”时 Set All 参数没有效果。当设定为“off”以外的其它值时，下述 Rate 和 Offset 参数不可用且无法设定。

设定: off, 001 - 127

③ Rate

确定目标音符相对原始音符力度变化的百分比比率。100% 以下的设置降低力度，而高于 100% 的设置则按比例增加力度。设置为 100 则没有任何变化。当 Set All 参数 (上述) 设定为除“off”以外的其它值时，此参数无法设定。

设定: 000% - 200%

4 Offset

决定将目标音符从其原始力度移调的偏移值。设置低于 0 则降低力度，高于 0 的设置则增加力度。设置为 0 则没有任何变化。当 Set All 参数（上述）设定为除“off”以外的其它值时，此参数无法设定。

设定：-127 - +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：

调节后的门限时间 = (原始门限时间 × Rate) + Offset。

如果结果为 0 或更低，则数值四舍五入为 1。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 - 16, all) 和范围（小节：节拍：时钟）。

2 Set All

设置所有目标音符门限时间为相同固定值。当设置为“off”时 Set All 参数没有效果。当设定为“off”以外的其它值时，下述 Rate 和 Offset 参数不可用且无法设定。

设定：off, 0001 - 9999

3 Rate

确定目标音符的门限时间改变的百分比。低于 100% 的设置缩短音符，高于 100% 的设置则按比例加长音符。设置为 100 则没有任何变化。当 Set All 参数（上述）设定为除“off”以外的其它值时，此参数无法设定。

设定：000% - 200%

4 Offset

增加固定值给比率调节门限时间值。设置低于 0 缩短门限时间，设置高于 0 则加长门限时间。设置为 0 则没有任何变化。当 Set All 参数（上述）设定为除“off”以外的其它值时，此参数无法设定。

设定：-9999 - +9999

04: Crescendo

此作业可以让您创建指定范围音符的声音渐增或渐弱。渐强是指音量逐渐升高，而渐弱是指逐渐降低。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 - 16, all) 和范围（小节：节拍：时钟）。

2 Velocity Range

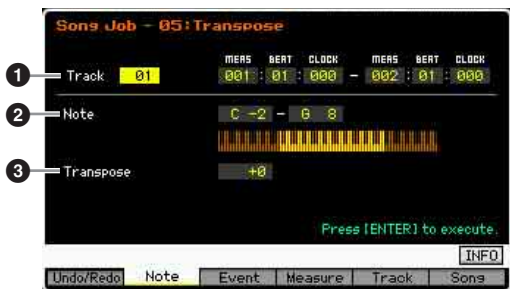
确定渐增或渐弱的强烈程度。指定范围的音符力度值从范围中的第一个音符开始逐级增加或减少。指定范围中的最后音符力度变为原始音符力度加上力度范围值。如果此时的力度在 1 - 127 范围之外，则会相应设置为 1 或 127。大于 0 的设置则产生渐增，而低于 0 的设置则产生渐弱。设置为 0 则没有任何效果。

设定：-127 - +127

注意 执行此作业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。如果希望应用，则将 Event Type 设定为“Control Change 11”时使用“Create Continuous Data”作业。

05: Transpose

以半音改变音符的音高。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 - 16, all) 和范围（小节：节拍：时钟）。

2 Note

决定移调应用的音符范围。通过按住 [SF6] 按钮的同时再按想要的键，您还可直接从键盘设定音符。

设定：C -2 - G8

3 Transpose

设定移调值。+12 的设置则向上移动一个八度，而 -12 的设置则向下移动一个八度。设置为 0 则没有任何变化。

设定：-127 - +127

06: Glide

此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。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 - 16, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

2 Glide Time

决定滑动的时间。较高的数值会在音符间产生较长且平滑的滑动。

设定：000 - 100

3 PB (滑音控制) Range

滑音控制范围值指示以半音为增量通过滑音控制事件控制的音高的最大范围。此参数决定分配至与所选音轨对应的混音声部的音色的滑音控制范围。执行此作业会按照此处指定的滑音控制范围，用滑音控制事件替代音符事件。

设定：01 - 24

列注 如果在指定范围内相邻音符的音程大于此处设定的滑音控制范围，则执行此作业将无法转换对应的音符。此时，将 PB Range (3) 设定为大于音程的值。例如，如果在指定范围内有一个八度音程，则将 PB Range 设定为 12 或 12 以上的值。

列注 请注意，如果将 PB Range (3) 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，在乐曲编辑画面 (第 151 页) 中将下述 MIDI 事件插入对应音轨。RPN [000-000] xxx (在 xxx 处输入滑音控制值。)

07: Create Roll

此作业用特定的以时钟分步为单位的连续变化在特定范围内创建一系列重复音符 (如鼓的滚奏) 与力度。适合于创建快速断奏与特别的断续效果。此作业也允许您在滚动数据中编排渐强或渐弱音量变化。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 - 16, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

2 Start Step

3 End 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需要确定，在滚奏中创建分布大小变化非常轻松。

设定：015 - 999

列注 如果想要创建从六十四分 - 三十二音符的滚动，将 Start 和 End 步级值相应设定为 30 - 60 左右。

4 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] 按钮的同时再按想要的键，您还可直接从键盘设定音符。

设定：C -2 - G8

5 Start Velocity

6 End Velocity

确定滚奏中的音符力度。开始与结束力度值均需要设置，在滚奏中创建力度的增加与减少非常轻松。可让您创建音量逐渐增强或减弱的滚奏 (渐强 / 渐弱)。

设定：001 - 127

08: Sort Chord

此作业以音高顺序对和弦事件（同时音符事件）进行排序。该分类会影响到事件列表显示中的音符次序（第 151 页），但并不会改变音符的时间安排。当在使用 Separate Chord 作业（下述）之前使用其来预处理和弦时，和弦分类可用于模拟吉他或类似乐器的“敲弦”或扫弦音色。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, all) 和范围（小节：节拍：时钟）。

2 Type

确定和弦音符数据如何分类。

设定：up, down, up&down, down&up

up

将音符按升序排序。以此设置执行命令，再执行分散和弦工作命令来创建吉他向上扫弦风格。

down

将音符按降序排序。以此设置执行命令，再执行分散和弦工作命令来创建吉他向下扫弦风格。

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。用此设定执行此作业后，执行 Separate Chord 作业创建类似吉他的上拨和下拨拨弹声。

down&up

将强拍上的和弦音符按降序排序，将弱拍上的和弦音符按升序排序。用此设定执行此作业后，执行 Separate Chord 作业创建类似吉他的上拨和下拨拨弹声。

3 Grid

确定作为 Separate Chord 作业基础的音符类型。

设定：32 分音符，16 分音符三连音，16 分音符，8 分音符三连音，8 分音符，1/4 音符三连音，1/4 音符

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

09: Separate Chord

此作业在一定范围内轻微分散和弦音符，在每个音符之间插入特定时钟号。在 Separate Chord 作业（上述）执行后使用该命令，以此创建吉他风格的向上或向下演奏风格。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, all) 和范围（小节：节拍：时钟）。

2 Clock

确定在邻近和弦音符之间插入的时钟循环号。视此处的设定而定，音符事件可能会跨越下一音符或范围（在上文中设定）。此时，执行此作业会将跨越的音符事件移至下一音符之前的点（时钟）或该范围内。

设定：000 – 999

[F3] Event 作业

01: Shift Clock

此作业在指定范围内通过确定时钟号前后改变所有数据事件。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, tempo, scene, all) 和范围（小节：节拍：时钟）。

2 Clock

确定数据在小节、节拍、时钟提前或延迟的量。

设定：001:1:000 – 999:4:479（当拍子为 4/4 时）

注 节拍和时钟的有效值因拍子而异。

③ Direction

确定数据变化的方向。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调。

设定：Advance, Delay

02: Copy Event

此作业从指定来源范围中拷贝所有数据到另一指定的目标位置。



① 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, tempo, scene, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

② Number of Times

确定数据拷贝次数。

设定: x 01 – x 99

③ 音轨和位置

决定目的地音轨 (01 – 16, tempo, scene, all) 和目的地范围 (小节: 节拍: 时钟)。

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

此作业从指定范围内擦除所有指定事件，对于创建无声片段来说非常有效。



① 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, tempo, scene, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

② Event Type

确定擦除的事件类型。当选择了“all”时，将清除所有事件。当删除 CC & Ch.Mode 事件时，可指定单独的控制编号。

设定:

当 Track 设定为 01 – 16 之一时:

Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (控制变化和通道模式讯息)*, Ch After Touch (通道触后), Poly After Touch (复音触后), System Exclusive, all
* 可指定控制编号 (000 – 127, all)。

当 Track 设定为“tempo”时:

Tempo Change

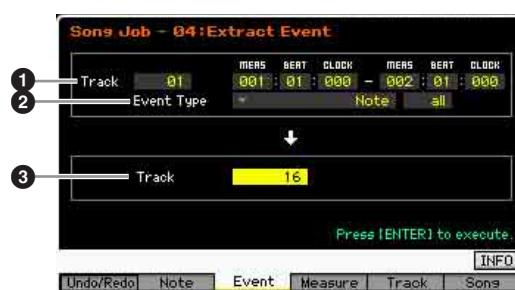
当 Track 设定为“scene”时:

Scene Memory, Track Mute

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

04: Extract Event

此作业可以将指定音轨范围内的指定事件数据移动到另一音轨的相同范围内。



① 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

② Event Type

决定要提取的事件类型。也可根据需要指定特定的音符编号和 (控制变化和通道模式讯息的) 控制编号。

设定: Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (控制变化和通道模式讯息)*, Ch After Touch (通道触后), Poly After Touch (复音触后), System Exclusive

* 可分别指定音符编号 (C -2 – G8, all) 和控制编号 (000 – 127, all)。

注 当 Event Type 设定为“Note”时，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键。

③ Track

决定目的地音轨 (01 – 16)。

注意

在上述指定源范围内的原始数据将被删除。

05: Create Continuous Data

此作业可以在指定范围内创建连续弯音或控制变化数据。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, tempo, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

2 Event Type

确定要创建的事件类型。

设定:

当 Track 设定为 01 – 16 和 all 之一时:

Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (通道触后), System Exclusive

* 也可指定控制编号 (0 – 119)

当 Track 设定为 “tempo” 时:

Tempo Change

注 通过将此作业应用于速度音轨, 可产生渐快 / 渐慢。例如, 在乐曲的结尾部分减慢速度时此项很实用。

注 当选择了 “System Exclusive” 时, 会创建主音量的连续数据。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的值。详细说明, 请参见第 37 页。

3 Data Range

确定创建数据范围的上下限制。

设定: 0 – 127 (当 Event Type 设定为 “Pitch Bend” 时为 -8192 – +8191, 当 Event Type 设定为 “Tempo Change” 时为 5.0 – 300.0。)

4 Clock

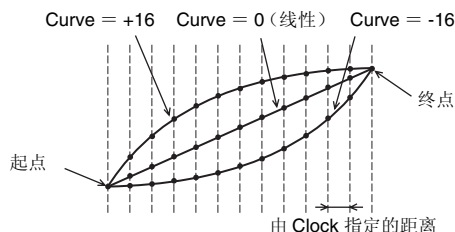
确定每个创建事件之间的时钟插入号。

设定: 001 – 999

5 Curve

决定连续数据曲线。请参考下图获知大致的曲线形状。

设定: -16 – +16



6 Number of Times

确定数据创建重复的次数。比如, 如果数据创建在 M001:1:000 – M003:1:000 范围, 且该参数设为 03, 则同样的数据会在 M003:1:000 – 005:1:000 与 M005:1:000 – M007:1:000 处创建。此作业可让您插入连续音量 (表现) 或滤波器截止变化, 以创建震音或哇音效果。

设定: x 01 – x 99

06: Thin Out

此作业可减少或有选择地删除指定范围内的连续数据的指定类型 — 可让您释放存储器空间以用于其它数据或更多的录制。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, tempo, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

2 Event Type

确定稀释的事件类型。Thin Out 作业在连续数据每个事件中的时钟间隔大于 60 时无效。

设定:

当 Track 设定为 01 – 16 和 all 之一时:

Pitch Bend, CC & Ch. Mode (控制变化和通道模式讯息)*, Ch. After Touch (通道触后), Poly After Touch (复音触后)

* 也可指定控制编号 (0 – 127, all)

当 Track 设定为 “tempo” 时:

Tempo Change

07: Modify Control Data

此作业可让您变更指定范围内的滑音和控制变更等指定数据的值。数据变化按以下操作计算：

修改数值 = (原始数值 × 比率) + 补偿值

任何低于最小值的数值会设为最小值，任何高于最大值的数值会设为最大值。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, tempo, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

2 Event Type

确定要修改的事件类型。

设定:

当 Track 设定为 01 – 16 和 all 之一时:

Pitch Bend, CC & Ch. Mode (控制变化和通道模式讯息)*, Ch. After Touch (通道触后), Poly After Touch (复音触后)

* 也可指定控制编号 (0 – 127, all)

当 Track 设定为 “tempo” 时:

Tempo Change

3 Set All

设置目标事件为相同固定值。当设置为 “off” 时 Set All 参数没有效果。当设定为 “off” 以外的其它值时，Rate 和 Offset 参数不可用且无法设定。

设定: off, 000 – 127 (当 Event Type 设定为 “Pitch Bend” 时为 off 和 -8192 – +8191, 当 Event Type 设定为 “Tempo Change” 时为 off 和 5.0 – 300.0。)

4 Rate

确定目标事件相对原始数值变化的百分比。当 Set All 参数 (上述) 设定为除 “off” 以外的其它值时，此参数无法设定。

设定: 000% – 200%

5 Offset

添加固定值到比率调节事件数值上。当 Set All 参数 (上述) 设定为除 “off” 以外的其它值时，此参数无法设定。

设定: -127 – +127 (对于滑音控制为 -8192 – +8191)

08: Beat Stretch

此作业针对选定范围执行时间扩展或压缩操作。



1 音轨和范围

决定作业应用的乐曲音轨 (01 – 16, tempo, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

2 Rate

确定百分比形式扩展或压缩量。设置高于 100% 则扩展，低于 100% 则压缩。设置为 100 则没有任何变化。

设定: 025% – 400%

注 执行 Beat Stretch 作业仅会将范围的结束点向前或向后移动。指定范围之外的数据保持不变。当扩展数据时，转换后的数据可能会与范围之外的数据重叠。当压缩数据时，将会在压缩后的数据结尾与范围外的下一数据开头处之间创建一个音程的静音。

[F4] Measure 作业

01: Create Measure

该命令在所有音轨的指定位置创建空白小节。当空白小节插入时，紧随插入点的小节和拍号数据相应向前移动。如果插入点设定在包含数据的最后一个小节之后，仅在那个点设定拍子数据而不实际插入任何小节。



1 Insertion point

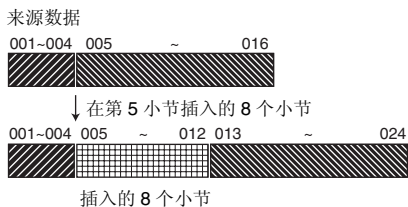
确定新创建空白小节的插入点。

设定: 001 - 999

2 要插入的小节数目

确定创建及插入的空白小节的数目。

设定: 01 - 99



3 要插入的小节拍子

确定要创建的节拍或拍号。在需要创建节拍变化的乐曲时，您会发现使用该参数非常方便。

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

02: Delete Measure

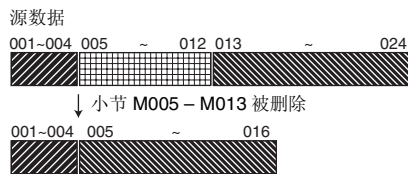
此作业可删除指定小节。删除小节后的小节以及拍号数据相应向后移动。



1 删除范围

指定要删除的小节范围。

设定: 001 - 999



[F5] 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的音轨。



1 源乐曲与音轨

决定复制源乐曲与音轨 (01 - 16)。当勾选了 Current 框时，当前乐曲被选为源。

2 要复制的数据类型

确定拷贝数据类型。

设定: Sequencer Event (音轨中的所有事件), Play Effect, Mix Part Parameter (所有混音声部参数), Sample Voice

注意 如果目的地乐曲中已无存储器空间可用于样本音色数据，画面上将出现一条警告讯息，且即使已勾选了 Sample 复选框也无法复制样本音色数据。此时，使用 Mixing Voice 作业中的 Delete 作业 (第 200 页) 删除任何不使用的采样音色，然后重试。

3 目的地乐曲与音轨

决定目的地乐曲与音轨 (01 - 16)。当勾选了 Current 框时，当前乐曲被选为目的地。

注意

- 复制操作会覆盖目的地音轨上所有先前存在的数据。
- Undo/Redo 无法用于样本音色复制操作的撤销 / 恢复。

02: Exchange Track

此作业可交换或替换当前乐曲中两个指定音轨间的指定数据类型。



1 Track

决定要将作业应用于哪些音轨 (01 – 16)。

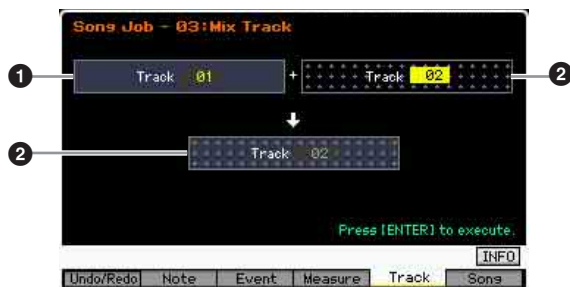
2 数据类型

确定交换的数据类型。标记选中框来选择指定类型。

设定: Sequencer Event (音轨中的所有事件), Play Effect, Mix Part Parameters

03: Mix Track

此作业混合来自两个所选音轨 (1 和 2) 的所有数据, 然后将结果放入音轨 2 中。请记住, 将此作业应用于带有样本音色的音轨时将不会混合样本音色。样本音色本身不会被混合。



04: Clear Track

此作业删除所选音轨中所选类型的所有数据。



1 Track

决定要将作业应用到哪个乐曲音轨 (01 – 16, tempo, scene, all)。

2 要清除的数据类型

确定清除的数据类型。标记选中框来选择指定类型。

设定: Sequencer Event (音轨中的所有事件), Play Effect, Mix Part Parameter (所有混音声部参数), Sample Voice

注意

Undo/Redo无法用于撤销/恢复对包含样本数据的音轨所做的清除操作。

注 即使勾选了 Sample Voice 复选框, SDRAM 的波形也无法通过此作业删除。如果想要实际删除波形, 使用采样作业模式中的 Delete 作业 (第 135 页)。

05: Normalize Play Effect

此作业重写所选音轨中的数据, 使之与当前的 Play Effect 设定合并。



1 Track

决定要将作业应用于哪个乐曲音轨 (01 – 16, all)。

06: Divide Drum Track

此作业分离已分配至指定音轨的鼓演奏组中的音符事件, 并将与不同的鼓乐器对应的音符放到不同的音轨 (音轨 1 至 8) 中。下述分割表是假设使用 GM 鼓音色时设计的。如要想要将此作业应用于使用 GM 音色以外的其它鼓音色的音序数据, 应使用单独的数据列表确认各个鼓音色的鼓/打击乐器的编排。



1 Track

决定要将作业应用于哪个乐曲音轨 (01 - 16)。

音轨 1	低音大鼓
音轨 2	节拍声, 低音大鼓, 军鼓等
音轨 3	军鼓
音轨 4	刷击 SD, 边棒声, 手拍击声等
音轨 5	踩镲
音轨 6	击钹
音轨 7	鼓声, 薄吊钹声 / 溅吊钹声 / 中国吊钹声
音轨 8	打击乐等

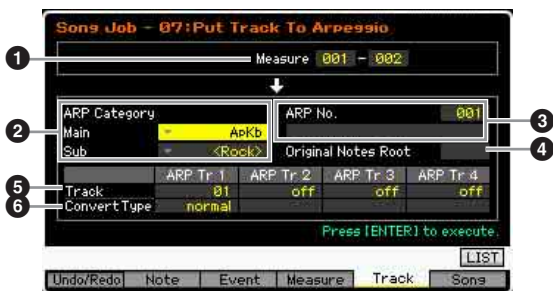
* 不同音符编号的鼓乐器将被分配至各个音轨, 举例来讲, 音轨 1 的低音大鼓声与音轨 2 的低音大鼓声有所不同。

注意

执行 **Divide Drum Track** 会覆盖目的地音轨 1 - 8 中先前存在的所有数据。重要数据应始终保存到连接在 **USB TO DEVICE** 端子上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑 (第 241 页)。

07: Put Track to Arpeggio

此作业拷贝音轨指定小节中的数据用于创建琶音数据。最多 16 个独立音符号码可以录音到琶音轨。如果多于 16 个不同的音符号码已经被录音到了 MIDI 音序数据, 转化操作会自动将音符减少到上限数量。因此, 请注意创建琶音时最多使用 16 个不同音符, 特别是四个音轨全部使用时。



1 Range

决定要复制到琶音数据的小节范围。

设定: 001 - 999

2 ARP Category (琶音类别)

决定已创建的琶音数据的类别设定 (主类别和子类别)。主类别在第 15 页上列出。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的值。详细说明, 请参见第 37 页。

3 ARP No. (琶音编号 / 名称)

决定作为目的地的用户琶音编号 (001 - 256) 和名称。琶音名称最多可包含 20 个字符。可通过按 [SF6] CHAR 按钮调出字符列表画面, 然后输入名称。关于命名的详细说明, 请参见第 37 页上的“基本操作”。

注意

在此编号中的所有先前数据将被覆盖。

4 Original Notes Root

当任何音轨的转换类型设定为“org notes”时, 决定根音。

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键。详细说明, 请参见第 37 页。

5 Track

为各琶音音轨决定源乐曲的音轨。

6 Convert Type

决定通过以下三种方式中的哪一种方式将 (乐曲音轨的) MIDI 音序数据转换为琶音数据。可对各音轨设定此参数。

设定: normal, fixed, org notes

normal

琶音只使用弹奏的音符及其八度音符播放。

fixed

演奏任何音符都会触发相同的 MIDI 音序数据。

org notes (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。

08: Copy Phrase

此作业将乐句 (创建于模板模式中) 复制到当前乐曲的指定音轨中。



1 Source Pattern, Phrase

决定来源模板和乐句编号。

2 Copy Sample Voice

当勾选此框时, 分配到来源乐句的样本音色 (实际为相对应的混音声部) 会复制到目的地音轨, 并分配到当前乐曲的对应混音声部。当所选乐句未使用样本音色时, 此参数无效。

③ Track, Measure

决定被复制的乐句起始的目的地音轨 (01 - 16) 和小节编号。

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 作业

01: Copy Song

此作业从选定来源乐曲中拷贝所有数据到选定目的地乐曲中。



① 源乐曲

② 目的地乐曲

注意

此作业会覆盖目的地乐曲中已存在的所有数据。

02: Split Song to Pattern

此作业允许您将当前乐曲的声部复制到特定模板。



① Range

决定要复制到模板的小节范围。

设定: 001 - 999

② Copy Sample Voice

当勾选此框时, 源乐曲所使用的样本音色会作为样本音色复制到目的地模板, 并分配至与目的地音轨对应的混音声部。如果来源乐曲的音轨中未分配样本音色, 则此复选框无效。

③ Pattern, Section

决定目的地模板和区块 (A-P)。

注意

此作业覆盖目的地模板和区块中已存在的所有数据, 包括混音设定。

03: Clear Song

此作业从所选乐曲或所有乐曲中删除所有数据 (包括样本音色和混音音色)。也可用于同时删除全部的 64 首乐曲。



① Song

决定要删除的乐曲编号。

注 即使指定乐曲中使用了样本音色, SDRAM 上的波形也无法通过此作业删除。如果想要实际删除分配至指定乐曲中所使用的样本音色的波形, 可在采样作业模式中使用 Delete 作业 (第 135 页)。

模板播放

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。模板演奏模式是进入模板模式的主“入口”，也正时在此模式中可选择和演奏模板。您也可通过组合乐句——简短的节奏篇章和“搭建模块”——来创建您自己的模板并创建模板链，在模板链中可将模板以定制的顺序加以组合。若要进入模板演奏模式，只需按 [PATTERN] 按钮。

注 “模板”一词是指有数个乐句的简短篇章，会不停地循环和播放。一个模板包括 16 个被称为“区块”的变量。可在播放过程中通过改变这些区块来使用区块。一个模板由 16 个音轨组成，可通过在模板组合画面（第 170 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 13 页。

注 在模板播放模式中的播放画面中，可按 [CATEGORY SEARCH] 按钮选择当前音轨对应的混音声部音色。

模板播放步骤

1 按 [PATTERN] 按钮调出模板演奏画面（第 168 页）。



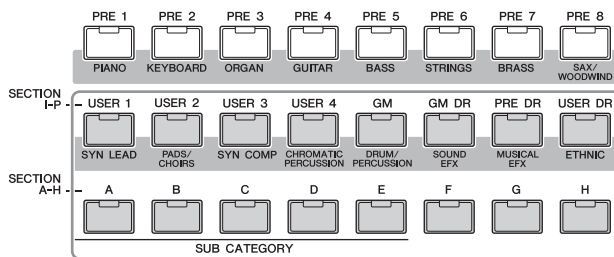
2 选择一个模板。

将光标移至模板编号处，然后使用数据轮、[INC/YES] 按钮和 [DEC/NO] 按钮选择想要的模板。显示所选模板的名称。如果按 [PROGRAM] 按钮使得此按钮的指示灯亮起，则通过使用 Group [A] - [D] 按钮和数字 [1] - [16] 按钮可选择想要的模板。模板编号和对应的按钮如下所示。

按钮组合	模板编号
[A]+[1] - [16]	01 - 16
[B]+[1] - [16]	17 - 32
[C]+[1] - [16]	33 - 48
[D]+[1] - [16]	49 - 64

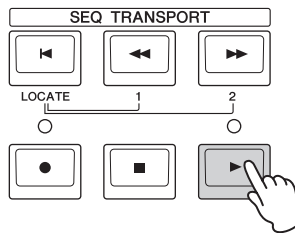
3 选择所选模板的某个区块 (A - P)。

将光标移至区块处，然后使用数据轮、[INC/YES] 按钮和 [DEC/NO] 按钮选择想要的区块。如果按 [TRACK] 按钮使得其指示灯亮起，则可使用 SECTION [A] - [H] 按钮从区块 A - H 中选择想要的区块，使用 [USER 1] - [USER DR] 按钮和 [ETHNIC] 按钮从区块 I - P 中选择想要的区块。



4 按 [▶] (播放) 按钮启动模板播放。

模板播放连续重复直至按 [■] (停止) 按钮。按 [■] (停止) 按钮停止模板播放。再次按 [▶] (播放) 按钮可从停止点开始恢复播放。



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。将光标移至键盘启动图标处，然后按 [INC/YES] 按钮启用键盘启动。

在此状态下，按任意键可启动模板播放。



从模板中途开始播放

若要从模板中途开始播放模板，可通过使用下列控制来设定想要的位置，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。
移至模板开头	按 [◀]按钮。

快进 / 后退

此操作与乐曲播放模式中相同。请参阅第 137 页。

跳至模板中的特定位置

此操作与乐曲播放模式中相同。请参阅第 137 页。

播放过程中改变区块

若要在播放过程中改变区块，可先按 [TRACK] 按钮（指示灯亮起），然后使用 SECTION [A] – [H] 按钮、[USER1] – [USER DR] 按钮和 [ETHNIC] 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。在当前区块到达指定时时，下一个区块启动。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处。

音轨静音 / 独奏

此操作与乐曲演奏模式中相同。请参阅第 137 页。

改变速度

此操作与乐曲演奏模式中相同。请参阅第 137 页。

分配与模板播放相关的各种设定（模板场景）

在模板演奏画面中，您可将重要的模板相关参数，例如移调、速度、音轨静音 / 独奏状态和基本混音设定的五个不同的“快照”作为模板场景分配至 [SF1] – [SF5] 按钮。模板场景的实用优点之一在于，可让您立即与自动执行参数设定，而这些参数设定通常需要许多次按按钮和控制器的操作。在模板录制或播放过程中使用此功能以进行瞬时设定变更。模板场景参数与乐曲场景参数相同。请参阅第 137 页。

注册模板场景

对场景进行了想要的设定之后，按住 [STORE] 按钮的同时按 [SF1] 至 [SF5] 按钮之一。八分音符图标显示于与已注册模板场景的子功能按钮对应的选项卡上。按 [STORE] 按钮存储包含模板场景设定的模板数据。

注意

如果未执行存储操作即换模板或者关闭电源，则注册到 [SF1] – [SF5] 按钮的模板场景设定将丢失。

调用模板场景

可通过按 [SF1] 至 [SF5] 按钮之一来调用模板场景。

模板链播放

模板链功能可让您以自定的顺序编排区块，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创建背景声部和伴奏的无缝音序。链演奏画面（第 171 页）是进入模板链功能的“入口”，可让您播放编排好的模板链。在模板演奏模式中，按 [F5] Chain 进入模板链演奏画面。

模板链可通过链录制画面（第 172 页）和链编辑画面（第 174 页）上的插入功能创建。模板链可在链编辑画面（第 173 页）中进行编辑。

各音轨的混音设定

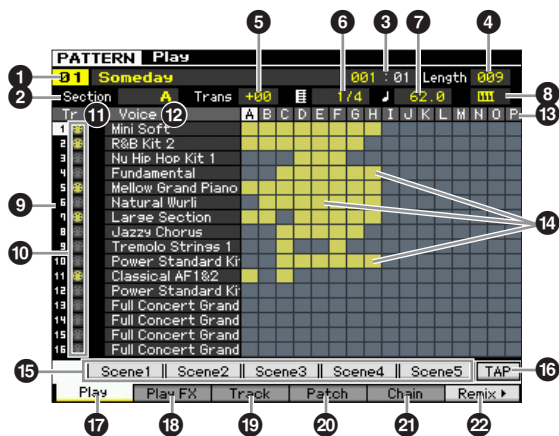
在模板模式中在与在乐曲模式中一样，也可为各声部（音轨）设定音色、音量和声相等混音参数。结构和参数与乐曲模式中的相同。请参阅第 139 页。

旋钮和控制滑杆

通过使用前面板上的旋钮与滑杆，您可调节多种参数，例如模板各声部（音轨）的声相、效果、截止频率和共鸣。详细说明，请参见第 138 页。

模板播放 — [F1] Play

当进入模板模式时，始终会先出现此画面。您可以在选择模板后通过确定区块 (Section) 来播放模板。



注 视所选参数而定，NUM 图标会显示于与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] NUM 按钮将 [SF1] - [SF5] 和 [F1] - [F5] 按钮用作数字按钮。详细说明，请参见第 36 页。

1 模板编号，模板名称

通过指定编号 (01 - 64) 来决定模板。显示所选模板的名称。可通过将光标移至此处然后按 [F6] CHAR 按钮来改变模板名称。

注 关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

2 Section

选择所选模板的区块。一个模板可最多包括 16 个被称为区块的变量，可在播放过程中实时改变。可通过 [A] - [H] 按钮（印有“SECTION A - H”）和 [USER1] - [ETHNIC] 按钮（印有“SECTION I - P”）来选择区块。详细说明，请参见第 167 页。

设定：A - P

3 Measure

决定播放开始的位置。此项也可指示播放的当前位置。可通过 SEQ TRANSPORT 按钮来设定小节。详细说明，请参见第 136 页。

设定：

小节：001 - 256（小节的有效范围视下述长度而异。）

节拍：仅用于显示



4 Length

决定模板长度。

设定：001 - 256

5 Trans（移调）

6 拍号（拍子）

7 速度

这些参数与乐曲播放模式中的相同。请参阅第 168 页。

8 键盘启动

当将键盘启动设定为开启时，一按键盘上的某个键，模板播放随即开始。

设定：（开启），（关闭）

9 音轨编号（仅用于显示）

指示音轨编号。

10 音轨类型（仅用于显示）

指示音轨类型：MIDI 音轨或音频音轨。对于与音频音轨相对应的混音声部，会分配一个样本音色。对于与 MIDI 音轨相对应的混音声部，会分配一个除样本音色以外的音色。对于与空白音轨相对应的混音声部，不分配音色。关于 MIDI 音轨和音频音轨的更多说明，请参见第 14 页。

设定：（MIDI 音轨），（音频音轨）

11 静音 / 独奏（仅用于显示）

指示各个音轨的静音 / 独奏状态。关于设定静音 / 独奏的详细说明，请参见第 137 页。

空白：未将静音或独奏分配至此音轨。

：表示静音音轨。

：表示独奏音轨。

12 Voice（音色名称）

指示与各音轨相对应的混音声部的音色名称。

13 区块

14 数据指示符

表示数据是否录制到 A - P 部分的各音轨。包含有录音数据的部分 / 音轨栏中将显示数据指示符。

15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

可将模板相关参数（模板场景）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。关于注册场景的详细说明，请参见第 137 页。关于设定琶音相关参数的详细说明，请参见第 147 页。

注意 在模板播放过程中琶音无效。在播放过程中按 [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 按钮仅改变模板场景。

注意 注册模板场景之后，八分音符图标将出现在与所按按钮相对应的选项卡上。在模板录制的琶音画面（第 147 页）中可确认琶音类型是否分配至那个按钮。

16 [SF6] TAP

您按几下此按钮的速度将决定琶音 / 模板的播放速度。

17 [F1] Play

调出演奏画面。

18 [F2] Play FX （演奏效果）

调出演奏效果画面。

19 [F3] Track

调出音轨画面。

20 [F4] Patch

调出模板组合画面（第 170 页）。

21 [F5] Chain （模板链）

调出模板链画面（第 171 页）。

22 [F6] Remix

调出重新混音画面（第 175 页）。仅当光标位于包含数据的音轨时，方才显示此菜单。

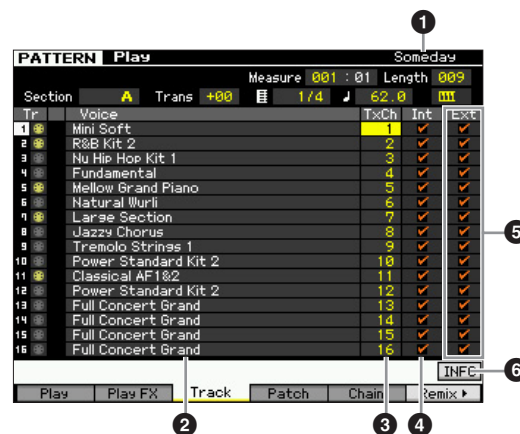
改变模板的节奏“感”— [F2] Play FX（演奏效果）

通过改变音符的时序与力度，您能够改变模板播放的节奏“感”。此处所作的演奏效果设定仅为临时值，并不会改变模板中的实际数据。通过使用 Normalize Play Effect 作业，可将演奏效果设定实际应用于模板数据。

此操作与乐曲播放模式中相同。请参阅第 141 页。

音轨设定 — [F3] Track

此画面可让您为各音轨设定 MIDI 发送通道。



关于无编号的参数，请参见播放画面（第 168 页）。

1 模板名称（仅用于显示）

指示当前模板的名称。

2 Voice（音色名称）（仅用于显示）

3 TxCh（发送通道）

4 Int（内置开关）

5 Ext（外置开关）

这些参数与乐曲播放模式中的相同。请参阅第 142 页。

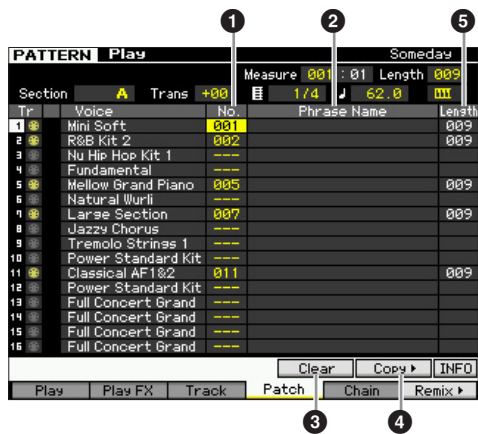
6 [SF6] INFO（信息）

可查看可用和已使用的音序器存储器空间。音序器存储器涵盖在各自模式中所录制的所有乐曲和模板。当已使用存储器空间达到最大容量时，便无法继续存储乐曲或模板。此时，用乐曲作业或模板作业删除不需要的乐曲或模板。按 [SF6] 按钮或 [EXIT] 按钮可返回先前的画面。



模板创建 — [F4] Patch

此画面可让您将乐句分配至各音轨从而创建模板。可为各模板创建名称为 A - P 的 16 个区块。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 [SF5] 按钮选择。



关于无编号的参数，请参见播放画面（第 168 页）。

① No.（乐句编号）

决定要分配至音轨的乐句编号。可选择存储于所选模板中的 256 个用户乐句之一。请注意，用户乐句无默认数据。当设定为“---”时，此音轨变为空音轨。

设定：---（关闭），001 - 256

注 无预设的乐句数据。

② Phrase Name

指示所选乐句的名称。可通过将光标移至此处然后按 [F6] CHAR 按钮来改变乐句名称。

注 关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

③ [SF4] Clear

按此按钮清除分配到当前所选音轨的乐句，使音轨清空。将光标移至要清除的乐句（音轨）处，然后按 [SF4] 按钮。

④ [SF5] Copy

按此按钮将另一模板中的乐句复制到所选模板，然后将其分配到指定音轨。如果正在创建模板并且希望使用来自另一模板的乐句数据，则此项非常实用。



① 源乐句

决定要复制的模板编号和乐句编号 (001 - 256)。

② Copy Sample Voice

当勾选此框时，分配到源乐句中的样本音色会作为样本音色复制到目的地乐句，并分配至所选模板中对应的音轨。

③ Current Pattern Phrase 和 Track

决定乐句要分配到的目的地乐句编号 (001 - 256) 和音轨编号 (1 - 16)。

注意

- 拷贝目的地乐句中所有之前的数据都会被重写。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端子上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。
- Undo/Redo 无法用于样本音色复制操作的撤销 / 恢复。

⑤ Length（仅用于显示）

表示分配到各音轨的各乐句长度。

创建模板

1 从演奏画面（第 168 页）选择一个模板。

2 按 [F4] 按钮调出模板创建画面。

3 选择区块 (A – P)。

将光标移至区块处，然后使用数据轮、[INC/YES] 按钮和 [DEC/NO] 按钮选择想要的区块。

4 设定拍子（拍号）、速度和模板长度。

将光标移至想要的参数（例如长度、拍号和速度）处，然后使用数据轮、[INC/YES] 按钮和 [DEC/NO] 按钮设定值。

5 将想要的乐句分配至各音轨。

将光标移至某个音轨处，然后使用数据轮、[INC/YES] 按钮和 [DEC/NO] 按钮设定乐句编号。也可在模板播放过程中执行乐句分配。

若要确认乐句是否已正确分配，可通过以下步骤使已分配乐句的音轨独奏。按 [SOLO] 按钮其指示符点亮，然后按数字 [1] – [16] 按钮中的任一按钮选择已分配了乐句的音轨。

有三种方法可用于创建乐句：

- 使用模板录制功能（第 177 页）来录制新的乐句。
- 使用 [SF5] 按钮从另一模板复制乐句。
- 使用 Get Phrase from Song 作业（第 184 页）将乐曲数据的声部转换为乐句。

6 重复上述步骤 3 至 5，完成整个模板。

创建用于前奏、旋律 A、旋律 B、主题和整首乐曲收尾的区块。

注 如果希望创建基于或发声类似于现有区块的区块，则使用 Copy Pattern 作业（第 186 页）不失为一个好方法。

7 按 [STORE] 按钮存储模板。

关于存储模板的详细说明，请参见第 177 页。

模板链 — [F5] Chain（模板链）

模板链可让您将不同的区块串在一起组成一首完整的乐曲。例如，创建区块 A 用作前奏，区块 B 用作歌词，区块 C 用作叠奏，区块 D 用作结尾，这样您就可以利用这些基本单元来制作原创乐曲了。已创建的模板链数据可转换为 MIDI 音序数据，并存储到乐曲中。若要调出模板链画面，在模板演奏模式中按 [F5] Chain 按钮。

可为每个模板创建一个模板链，从而在每次选择一个模板时调出一个不同的专用模板链。

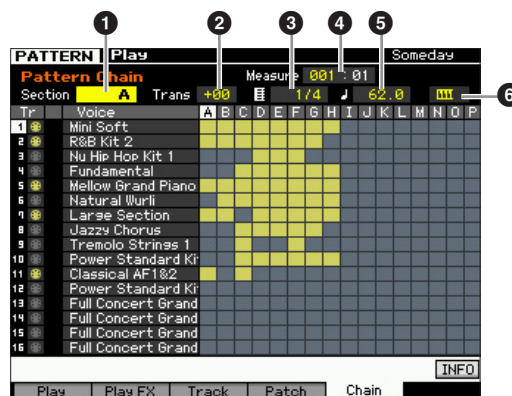
下列事件可录制到模板链。

- 区块的播放顺序
- 模板音轨开启 / 关闭—独奏和静音
- 速度变化
- 拍号变化

有两种方法可创建模板链：在模板录制画面中实时录制模板的播放，以及在模板链编辑画面中逐个编排区块的播放顺序。实时录制的模板链数据可在模板链编辑画面中进行编辑。

模板链播放 — [F5] Chain

模板链画面可让您演奏已创建的模板链数据。在模板演奏模式中，按 [F5] Chain 进入模板链播放画面。



除了模板编号无法选择之外，模板链画面中的操作与模板播放画面中基本一致。关于此处未解释的参数的详细说明，请参见模板播放画面（第 168 页）。

注 视所选参数而定，NUM 图标会显示于与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] NUM 按钮将 [SF1] – [SF5] 和 [F1] – [F5] 按钮用作数字按钮。详细说明，请参见第 36 页。

1 Section

表示当前演奏的区块。当播放正在等待区块变更的时序时，此处会显示“NEXT”。

2 Trans（移调）

以半音为增量调节模板链播放的音高。

设定：-36 - +0 - +36

3 拍号

表示当前分配至模板的拍号。播放过程中，当前拍号显示于此。

4 Measure

表示当前演奏的模板链的小节编号。可通过在此处指定小节，然后按 [▶]（播放）按钮来从模板链的中间启动播放。

设定：001 - 999

5 Tempo

表示当前分配至模板的速度。播放过程中，当前速度显示于此。

设定：5.0 - 300.0

6 键盘启动

当将键盘启动设定为开启时，一按键盘上的某个键，模板链播放随即开始。

设定：[MIDI] on, [MIDI] off

模板链播放步骤

若要启动模板链播放，可调出模板链画面，然后按 [▶]（播放）按钮。当到达模板链数据的结尾时，播放自动停止。也可在播放过程中按 [■]（停止）按钮停止模板链的播放。再次按 [▶]（播放）可从停止点开始恢复播放。视特定的链数据而定，模板会以自动变化的区块、音轨静音和速度进行播放——所有这些情况都实时显示于画面上。

注 通过调出模板链编辑画面来确认模板链数据。

模板链实时录制 — [●] Chain Record

可在模板链录制画面中录制模板的播放——并同时录制您所所做的任何实时变更。从模板链演奏画面中按 [●]（录制）按钮调出模板链录制画面。按 [EXIT] 按钮返回链演奏画面。

区块变化、音轨静音开启/关闭和速度变化等事件可作为模板链数据进行录制。录制类型固定为“replace”且无法改变。相应地，录制事件会覆盖已录制范围中的数据。也可使用链编辑画面（第 174 页）上的插入功能来创建模板链数据。



关于上述带数字指示的参数的详细说明，请参见 chain 画面（第 171 页）。关于所有其它参数的详细说明，请参见模板播放画面（第 168 页）。

模板链录制步骤

- 1 在链播放画面中选择一个模板。**
此步为必须步骤，因为各模板具有专用的模板链数据。
- 2 按 [●]（录制）按钮。**
[●]（录制）指示亮起，且 Chain Record 画面出现。
- 3 设定录制起始参数。**
设定用于录制的基本参数（例如区块、录制音轨静音设定、拍号、速度等）。设定后，将光标移至速度处。
- 4 设定录制起始的小节。**
通常，按 [⏪]（复位）按钮将顶部设定为录制起始小节。

5 按 [▶] (播放) 按钮启动录制。

若要实时改变区块并进行录制, 可先按 [TRACK] 按钮 (指示灯亮起), 然后使用 [A] - [H] 按钮、[USER1] - [USER DR] 按钮和 [ETHNIC] 按钮。若要进行音轨静音开启 / 关闭设定, 按 [MUTE] 按钮 (指示灯亮起), 然后按相应的数字 [1] - [16] 按钮。可通过按 [DEC/NO]/[INC/YES] 按钮、转动数据轮, 或者在按 [SF6] NUM 按钮之后将 [SF1] - [SF5] 和 [F1] - [F5] 按钮用作数字键来改变速度。

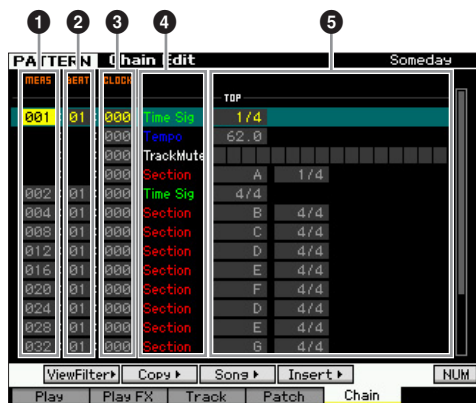
6 按 [■] (停止) 按钮停止录制。

7 按 [STORE] 按钮将已录制的链数据存储至内置用户存储器中。

注 关于存储模板的更多说明, 请参见第 177 页。

编辑模板链 — [EDIT] Chain Edit

此模式赋予您编辑已录制模板链事件的完全、详细的控制。区块变化、音轨静音开启 / 关闭、速度变化和拍子等事件可作为模板链数据进行录制。从 Chain Play 画面按 [EDIT] 按钮调出 Chain Edit 画面。按 [EXIT] 按钮返回 Chain Play 画面。



- ① MEAS (小节)
- ② BEAT
- ③ CLOCK

指示对应事件的位置。改变这些值中的任何值会相应改变事件的位置。

设定:

MEAS (小节): 001 - 256

BEAT: 01 - 16 (有效范围可能会视拍子而变化。)

CLOCK: 000 - 479 (有效范围可能会视拍子而变化。)

④ Event Type

⑤ 设定值

下列事件在模板链模式中有效。

Section	改变区块 A - P 的时序和数据的结尾事件。
TrackMute	"M" 表示对应音轨被静音。
Tempo	005.0 - 300.0
TimeSig (拍号)	1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

[SF1] View Filter

此画面可让您选择显示于 Chain Edit 画面上的事件类型。当有许多类型的事件混合在一起, 但是只想显示出要进行编辑的事件时, 此项非常实用。



- ① Time Signature
- ② Section
- ③ Track Mute
- ④ Tempo Change

只有复选框被勾选的事件会显示于 Chain Edit 画面中。如果复选框被设定为关闭, 则对应事件将从链编辑画面上消失。

[SF2] Copy

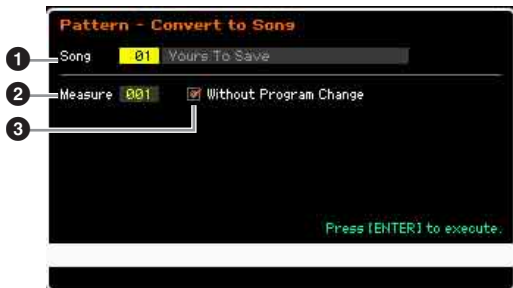
此画面的功能可让您将事件从指定范围复制到另一范围。



- ① 源范围
- ② 目的地位置 (首个小节)
决定源范围和目的地的首个小节。
设定: 001 - 256
- ③ Number of Times
确定数据拷贝次数。
设定: 01 - 99

[SF3] Song (Convert to Song)

将当前模板链转换为 MIDI 音序数据，并将数据复制到指定乐曲。此功能对于快速创建乐曲数据的背景和伴奏声部非常实用。



① 目的地乐曲

通过指定编号 (01 - 64) 来决定目的地乐曲。显示所选乐曲的名称。

② 目的地位置 (首个小节)

决定目的地的起始小节编号。

设定: 001 - 999

③ Without Program Change

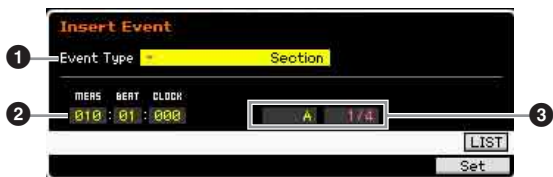
当此框被勾选时，混音和速度设定被复制到目的地乐曲 (①)。速度值被复制到目的地乐曲的首个小节 (②)。当取消勾选时，各乐句的音色设定也会作为编排变化事件被复制到目的地乐曲的首个小节 (②)。

注意

此作业操作会覆盖目的地乐曲中原先存在的所有数据，且执行此作业后无法使用 **Undo/Redo** (第 182 页) 作业。重要数据应始终保存到连接到 **USB TO DEVICE** 端口上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接到同一网络的电脑 (第 241 页)。

[SF4] Insert

从此画面可将一个新的事件插入模板链中。设定下列参数之后，按 [F6] Set 按钮或 [ENTER] 按钮实际插入事件。



① Event Type

决定要插入的事件类型。

设定: Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute end

指示模板链的结尾位置。

② 插入位置

指定新事件将要插入的位置。

设定:

MEAS (小节): 001 - 999

BEAT: 01 - 16 (取决于拍子)

CLOCK: 000 - 479 (取决于拍子)

③ 所选事件类型的值

输入要插入事件的值。有效值视所选事件类型 (①) 而异。

设定:

拍号: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

区块: A - P, end (数据的结尾)

速度变化: 005.0 - 300.0

音轨静音: **M** (静音开启), 空白 (静音关闭)

[SF5] Delete

删除当前所选事件。当光标位于拍号事件、速度变化或数据的顶部 / 底部时，此按钮无效。

模板链编辑步骤

1 在 Chain Play 画面上选择一个模板。

此步为必须步骤，因为各模板具有专用的模板链数据。

2 按 [EDIT] 按钮调出 Chain Edit 画面。

3 编辑已录制事件。

将光标移至各参数处，然后使用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮设定值。若要更为容易地找到想要的参数，可使用通过 [SF1] 按钮调出的视图过滤器画面。可使用通过 [SF2] 按钮调出的复制功能来将事件从指定范围复制到另一范围。

如果希望删除事件，将光标移至要删除的事件处，然后按 [SF5] 按钮。

如果希望插入新的事件，按 [SF4] 按钮调出插入画面。从此画面可逐个输入事件。

4 将已创建的模板链数据转换为乐曲。

通过使用经由 [SF3] 按钮调出的转换到乐曲画面，可将已创建的模板链数据转换为 MIDI 音序数据，并将转换好的数据复制到指定乐曲。此功能对于快速创建乐曲数据的背景和伴奏声部非常实用。

5 将已创建的模板链数据存储到内置用户存储器。

从经由 [STORE] 按钮调出的存储窗口，可将包括已创建的模板链数据的当前模板存储至内置存储器中。在存储模板数据之后，即使关闭电源，包含于模板中的模板链也会保留。

输入新的事件

1 从 Chain Edit 画面按 [SF4] Insert 按钮调出插入窗口。

2 指定要插入的事件类型、插入点（小节、节拍和时钟）和事件的参数值。

3 按 [F6] Set 按钮在指定位置插入指定事件。

只要插入事件窗口保持开启，即可继续插入新的事件。按 [ENTER] 按钮实际插入事件并关闭插入窗口。

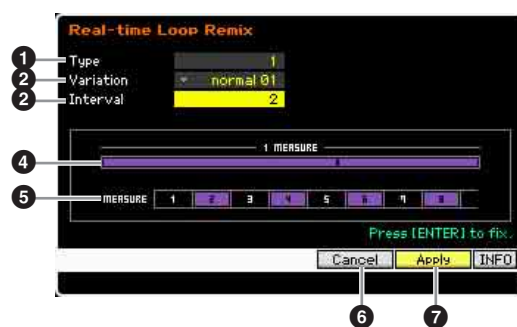
4 按 [EXIT] 按钮返回 Chain Play 画面。

分割模板数据以创建新模板 — [F6] Remix

重新混音功能将所选音轨中的MIDI数据分割为数个指定音符长度的片段，然后随机重编排部分数据，使您可轻松创建全新与独特的节奏变奏 — 而这些全部来自于单个模板。

注 当将重新混音功能用于包含分割样本音色的音轨上时，样本的各种片段将用变化的时序进行重排。样本音色可通过将采样类型设定为“slice+seq”时执行采样，或者执行 Sample Slice 作业来创建。

注 仅当光标位于包含数据的音轨时，重新混音画面方才有效。



1 Type

决定如何分割单个小节。分割点和分割量视此处的 Type 设定而异。将显示所选 Type 的示意图。请参见下述的 (4)。

设定：1 - 16

2 Variation

决定如何重排通过 Type (1) 分割的片段。分割和重排规则因 Variation 设定而异。

设定：normal 01 - 16, reverse 01 - 16, break 01 - 16, pitch 01 - 16, roll 01 - 16, fill 01 - 48

normal 01 - 16

只重排已分割的数据。提供有 16 种变化。

reverse 01 - 16

除了重排已分割的数据之外，数据的某些部分可能会以倒序演奏。提供有 16 种变化。

break 01 - 16

除了重排已分割的数据之外，数据的某些部分可能会被删除以产生停顿。提供有 16 种变化。

pitch 01 - 16

除了重排已分割的数据之外，数据的某些部分可能会被音高移调。提供有 16 种变化。

roll 01 - 16

除了重排已分割的数据之外，数据的某些部分可能会以滚动效果演奏。提供有 16 种变化。

fill 01 - 48

除了重排已分割的数据之外，数据的某些部分可能会以附带的 48 个变奏来演奏。

③ Interval

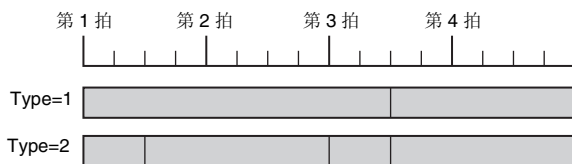
决定执行重新混音操作采用的小节音程。换言之，此参数决定重新混音应用到的小节。当此参数设定为“1”时，重新混音应用于所有小节。设定为“2”时，重新混音应用于第2、第4、第6等小节的数据。设定为“3”时，重新混音应用于第3、第6、第9等小节的数据。

重新混音所应用的小节显示于画面上。请参见下述的(⑤)。

设定：1 - 8

④ 类型示意图

指示由 Type (①) 决定的分割点和分割量。下图以十六分音符分辨率指示分割点。例如，当 Type 设定为“1”时，数据在节拍 4 之前的弱拍处分割。当 Type 设定为“2”时，数据在三个点处分割：节拍 2 之前的弱拍，节拍 3 的强拍以及节拍 4 之前的弱拍。



⑤ 音程示意图

指示重新混音所应用的小节。这些小节位于由 Interval (③) 参数决定的同一音程处。下例为当将 Interval (③) 设定为“2”时的结果。



⑥ [SF4] Cancel

按此按钮取消尚未被确定的最新的重新混音操作。在确定重新混音的结果或者执行重新混音之前，此按钮无效。

⑦ [SF5] Apply

按此按钮执行重新混音。如果在执行重新混音之后对结果不满意，按 [SF4] 按钮然后重试重新混音操作。如果对声音满意，按 [ENTER] 按钮确定重新混音后的数据。

重新混音步骤

- 1 设定 Type (①)、Variation (②) 和 Interval (③)。
- 2 按 [SF5] 按钮执行重新混音。
- 3 确认重新混音操作的结果。
如果对重新混音的结果不满意，按 [SF4] 按钮然后重试。
- 4 按 [ENTER] 按钮确定重新混音的结果。
- 5 按 [STORE] 按钮将模板存储至内置用户存储器中。

模板录制

在模板录制模式中，可录制您的键盘演奏以创建作为模板数据基本素材的乐句。已创建的乐句被自动分配至指定音轨。从模板演奏模式中按 [●]（录制）按钮进入模板录制模式。

注意 可在采样录制模式（第 201 页）中进行音频数据的录制。

实时录音

此方法可让您按原样录制演奏数据，从而捕捉实际键盘演奏的所有细微差别。录制可在监听其它已录制音轨的同时进行。

可为实时录制选择两种方法之一：替代和叠加。

模板录制步骤

此处概述录制模板的步骤。

1 选择模板，然后选择要录制的区块。

按 [PATTERN] 按钮进入模板演奏画面（第 168 页），然后选择模板，再选择要录制的区块。如果希望从零开始创建一个新模板，则选择一个空白模板。如果找不到空白模板，则用 Clear Pattern 作业（第 187 页）删除任何不需要的（一个或多个）模板。

2 按 [●]（录制）按钮调出录制设定画面（第 178 页）。

3 在录制设定画面中设定录制相关参数。

选择要录制的音轨和录制方法，为模板录制作准备。当选择一个未分配乐句的音轨时，您的键盘演奏将被录制到空白乐句中，而此乐句又将被分配至录制音轨中。当选择一个已分配乐句的音轨时，该乐句将被您已录制的演奏组所替代。如果希望使用琶音进行录制，则从琶音画面（第 178 页）设定必要的参数。

4 实时录制您的键盘演奏以创建乐句。

按 [▶]（播放）键开始录音。按 [■]（停止）键停止录音。

5 用模板作业（第 181 页）和模板编辑（第 179 页）来编辑已录制的乐句。

6 将模板（包括已录制乐句）存储到内置用户存储器中。

按 [STORE] 按钮调出模板存储窗口，然后存储已创建的模板。

这样可保证即使关闭电源，已创建模板也将保留。

注意

当选择另一个模板、调出另一个模式或关闭电源时，已录制的模板将丢失。在选择另一个模板、调出另一个模式或关闭电源之前，必须按 [STORE] 按钮将模板数据存储至内置用户存储器中。

7 根据需要，将已创建的模板数据保存至 USB 存储设备或相连的电脑（第 241 页）。

存储模板 — [STORE]（模板存储）

本节内容涉及如何存储已录制和编辑的模板。通过执行存储操作，即使关闭电源，已创建的模板数据也将被保留下来。按 [STORE] 按钮调出模板存储窗口。

下列数据将通过模板存储操作存储下来。

音序数据

当前所选模板（区块 A-P），模板链，乐句 001 - 256

音源数据

混音设定（通用编辑参数和声部编辑参数）

注意 混音音色可在混音音色存储窗口（第 199 页）中进行编辑。

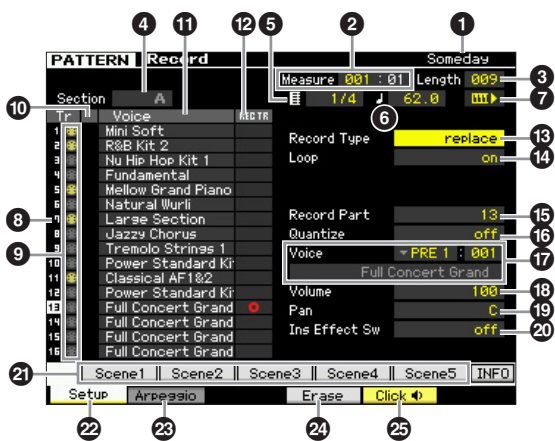
模板存储操作与音色存储（第 54 页）和乐曲存储（第 144 页）操作相同。

注意

此操作会覆盖目的地模板中已存在的所有数据。选择一个不含数据或含有不需要的数据的模板编号。

注意 如果没有足够的存储空间用于乐曲/模板，则出现一则警告信息，且您将无法再存储任何乐曲/模板。此时，用 Song/Pattern 作业删除不需要的模板/乐曲，然后重试存储操作。

准备模板录制 — [F1] Setup



❶ 模板名称（仅用于显示）

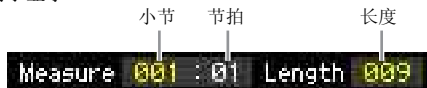
指示当前模板的名称。可在模板播放画面（第 168 页）中选择模板。

❷ Measure

决定录音起始的小节。此项也可指示录制的当前位置。

设定：

小节：001 - 256
节拍：仅用于显示



❸ Length

决定模板长度。此项也代表通过录制步骤创建的乐句的长度。

设定：001 - 256

❹ Section（仅用于显示）

决定要录制的区块。可在模板播放画面（第 168 页）中设定区块。

❺ 拍号（拍子）

指定模板的拍子（拍号）。

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

❻ Tempo

此项与乐曲录制模式中相同。请参阅第 145 页。

❼ 键盘启动

当将键盘启动设定为开启时，一按键盘上的某个键，模板录制随即开始。

设定：（开启），（关闭）

- ❽ 音轨编号（仅用于显示）
- ❾ 音轨类型（仅用于显示）
- ❿ 静音 / 独奏（仅用于显示）
- ⓫ 音色名称（仅用于显示）

这些参数与乐曲录制模式中的相同。请参阅第 145 页。

⓬ REC TR（录制音轨）

确定录音的音轨。在 TRACK 指示灯开启时，将光标移至想要的音轨处或按数字按钮 [1] - [16] 之一，使得红色圆圈显示于 REC TR 的相应栏中。

设定：1 - 16

⓭ Record Type

决定录制方式。

设定：replace, overdub

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

如果希望新录制数据和原始数据共同存在，可以使用这种方法。先前录制的的数据将被保留。

⓮ Loop（循环录制）

决定在执行实时录制时是否采用循环录制。当设定为开启时，将在实时录制过程中重复演奏乐句。当在录制类型设定为“overdub”录制鼓声部时，此项非常方便，允许您将不同乐器添加到各个通道。当设定为关闭时，在录制好一个乐句后录制停止。

⓯ Record Part

⓰ Quantize（录制量化）

⓱ Voice

⓲ Volume

⓳ Pan

⓴ Ins Effect Sw（插入效果开关）

这些参数与乐曲录制模式中的相同。请参阅第 146 页。

⓵ [SF1] Scene1 - [SF5] Scene5

可通过按这些按钮来改变模板相关参数（模板场景）和琶音相关参数的设定。详细说明，请参阅第 169 页上模板播放模式中对相同按钮的描述。

⓶ [F1] Setup

按此按钮从先前的画面返回录制设定画面。

⓷ [F2] Arpeggio（录制琶音）

此操作与乐曲模式的录制琶音画面（第 147 页）中的操作相同。

24 [F4] Erase

录制一开始即出现此菜单。模板录制过程中，在按住 [F4] 按钮的同时按某个键会删除所按键的所有音符事件。这在循环录制中非常实用，因为它可为特定键快速删除演奏的错误音符。

25 [F5] Click

此项与乐曲录制模式中相同。请参阅第 146 页。

实时录制步骤

此节内容介绍如何使用实时录制功能录制您的演奏。请记住，视从录制设定画面中设定的录制类型和录制音轨而定，步骤会有所不同。

此操作与乐曲录制画面（第 147 页）中的操作相同。

编辑 MIDI 事件（模板编辑）

模板编辑模式可编辑已录制的乐句或将新数据插入乐句中。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句进行收尾。

在模板演奏模式中，按 [EDIT] 按钮进入模板编辑模式。

注 模板编辑模式赋予您对各独立模板音轨进行 MIDI 事件编辑的完善、详细的控制。MIDI 事件是组成已录制乐句数据的讯息（例如音符开启/关闭，音符编号、程序变更编号等）。

注 与乐曲编辑模式相似，模板编辑模式由事件列表画面和插入事件窗口组成。事件列表画面使您可修正或删除已插入的 MIDI 事件，而插入事件窗口使您可将新事件插入模板。通过使用插入事件窗口，可逐个输入事件。当模板编辑模式首先调出时，事件列表画面将始终显示。

编辑已录制数据

此处概述了修正或删除已录制事件的处理。

1 在模板播放画面中选择要编辑的音轨。

如果想要编辑某个乐句，按 [F4] 按钮调出模板创建画面（第 170 页），然后选择想要的乐句。

2 按 [EDIT] 按钮进入模板编辑模式。

模板的事件列表画面（第 180 页）出现。

注 在进入模板编辑模式后，可通过按 [TRACK] 按钮（指示灯亮起）来使用数字按钮 [1] - [16] 选择想要的音轨。

3 将光标移至要编辑的事件或参数处。

用 [^]/[v]（光标上/下）按钮将光标移至想要的时序处。按 [◀]（后退）/[▶]（快进）按钮以单个小节为单位移动光标。用 [◀]/[>]（光标左/右）按钮将光标移至想要编辑的参数处。

注 关于各事件和参数的详细说明，请参见第 30 页。

注 使用视图过滤器功能（第 180 页）帮助您快速找到想要的事件。

4 改变事件的参数设定或位置。

使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑值。编辑过的事件会在画面上闪烁。

通过编辑 MEAS（小节）、BEAT 和 CLOCK 来改变事件位置。

按 [F6] 按钮删除光标所在位置的事件。

5 编辑参数完成后，按 [ENTER] 按钮确认和输入编辑值（事件将停止闪烁）。

如果在当前事件仍然闪烁时将光标移至新的事件，则当前事件的编辑将取消。

6 按 [EXIT] 按钮返回模板播放画面。**7 按 [STORE] 按钮调出模板存储窗口（第 177 页），然后存储已创建的模板。**

插入新事件

此节内容介绍如何将新事件插入当前乐曲。

- 1 在事件列表画面中，按 **[F5] Insert** 按钮调出插入事件窗口。



- 2 指定要插入的事件类型、插入点（小节、节拍和时钟）和事件的参数值。

当光标位于 Event Type 处时，可调出事件类型列表，其中的事件类型可通过按[Sf6] LIST按钮并从列表中选择某个类型来输入。关于各事件和参数的详细说明，请参见第 30 页。

- 3 按 **[F6] Set** 按钮在指定位置插入指定事件。

插入事件窗口保持开启，可让您继续插入新事件。按 [ENTER] 按钮实际插入事件并关闭插入事件窗口。

- 4 按 **[EXIT]** 按钮返回事件列表画面。

事件列表画面

在事件列表画面中，会列出 MIDI 事件（主要包括音符编号、力度和控制变更值等值）并可进行编辑。可在此处编辑或删除先前录制的事件。

此项与乐曲编辑模式中的事件列表画面相同。详细说明，请参见第 151 页。

改变 MIDI 事件视图 — [F2] ViewFilter

此项与乐曲编辑模式中的视图过滤器相同。详细说明，请参见第 152 页。

模板作业

模板作业模式包含一套复杂的编辑工具和数据变换功能，可用于改变模板或乐句的声音。它还带有多种方便的操作，诸如拷贝与擦除数据。

有 36 个模板作业可供使用。

功能	描述
[F1] Undo/Redo	Undo 作业取消最新操作产生的变更，将数据恢复至先前状态。Redo 作业取消 Undo 作业并恢复变更。
[F2] Note	音符数据作业
01: Quantize	这些参数与乐曲作业模式中的相同。请参阅第 153 页。
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	事件作业
01: Shift Clock	这些参数与乐曲作业模式中的相同。请参阅第 153 页。
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	乐句作业
01: Copy Phrase	此作业将所选乐句复制到指定的目的地乐句中。
02: Exchange Phrase	此作业交换两个指定乐句的内容。
03: Mix Phrase	此作业混合来自两个所选用户乐句的所有数据。
04: Append Phrase	此作业将一个乐句附加到另一个乐句末尾，以创建一个较长的乐句。
05: Split Phrase	此作业将所选乐句拆分成两个独立乐句。
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。
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。
08: Clear Phrase	此作业从所选乐句中删除所有数据。
[F5] Track	音轨作业
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。
02: Exchange Track	该命令可交换或替换当前乐曲中两个指定音轨间的指定数据类型。
03: Mix Track	此作业混合来自两个所选音轨的所有数据。
04: Clear Track	此作业删除所选音轨中所选类型的所有数据。
05: Normalize Play Effect	此作业重写所选音轨中的数据，使之与当前的 Play FX/Groove/MIDI Delay 设定合并。
06: Divide Drum Track	此作业分离已分配至指定音轨的鼓演奏组中的音符事件，并将与不同的鼓乐器对应的音符放到不同的音轨（音轨 1 至 8）中。
07: Put Track to Arpeggio	该命令拷贝音轨指定小节中的数据用于创建琶音数据。
[F6] Pattern	模板作业
01: Copy Pattern	该命令拷贝选定来源模板中所有数据到指定的目标模板。
02: Append Pattern	此作业将一个模板附加到另一个模板末尾，以创建一个较长的模板。
03: Split Pattern	此作业将所选模板拆分成两个独立模板。
04: Clear Pattern	该命令删除选定模板上或者是所有模板上的所有数据。

模板作业步骤

- 1 从模板播放画面按 **[JOB]** 按钮进入模板作业模式。
- 2 通过按 **[F1] – [F6]** 按钮之一选择想要的作业菜单。
- 3 使用数据轮、**[INC/DEC]**和**[DEC/NO]**按钮将光标移至想要的作业处，然后按 **[ENTER]** 按钮调出作业画面。
- 4 将光标移至想要的参数处，然后使用数据轮、**[INC/YES]** 和 **[DEC/NO]** 按钮设定值。
- 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，操作会覆盖目的地存储器中已存在的所有数据。重要数据应始终保存到连接在 **USB TO DEVICE** 端口上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

- 6 按 **[EXIT]** 按钮两次返回模板演奏画面。

注意 如果在指定范围内没有数据，则“No Data”将出现在画面上，并且作业无法执行。

注意 如果进行了错误操作或是想要对比执行作业前后的数据声音，可按 **[F1]** 按钮以使用撤销 / 恢复功能。

注意

即使作业操作已完成，未经存储即选择另一个模板或关闭电源也将擦除模板数据。在选择另一个模板或关闭电源之前，必须按 **[STORE]** 按钮将模板数据存储至内置存储器中。

注意 仅当指定了样本音色的库选择和程序变更事件录制到源音轨中时，使用某些作业才可将样本音色从源音轨复制到目的地以执行实际复制操作。

[F1] Undo/Redo

此项与乐曲作业模式中相同。请参阅第 154 页。

[F2] Note 作业

模板模式中的 Note 作业与乐曲作业模式中基本一致。但是，与乐曲作业模式中所不同的是，模板 Note 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）。

[F3] Event 作业

模板模式中的事件命令与乐曲工作模式中的基本相同，但是，与乐曲作业模式中所不同的是，模板 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）。

注意 在“03: Erase Event”作业中，无法选择“Tempo Change”、“Scene Memory”或“Track Mute”作为事件类型，这一点与乐曲的 Erase Event 作业不同。

注意 在“05: Create Continuous Data”作业和“07: Modify Control Data”作业中，无法选择“Tempo Change”作为事件类型，这一点与乐曲作业模式不同。

[F4] 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。所选乐句中采用的样本音色也会被复制。如果正在创建模板并且希望使用来自另一模板的乐句数据，则此项非常实用。



- ① 源乐句
- ② 目的地乐句

分别决定源与目的地的模板编号 (01 – 64) 和乐句编号 (001 – 256)。

③ Copy Sample Voice

当勾选此框时，分配到源乐句中的样本音色会作为样本音色复制到目的地乐句，并分配至所选模板中对应的音轨。当采用样本音色复制乐句时，必须将此参数设定为开启。如果目的地模板中已无存储器空间可用于样本音色数据，画面上将出现一条警告讯息，且将无法复制样本音色数据。此时，使用采样作业 02: Delete 来删除任何不使用的样本，然后重试。

注意

- 拷贝目标乐句中所有之前的数据都会被重写。
- Undo/Redo 无法用于样本音色复制操作的撤销 / 恢复。

02: Exchange Phrase

此作业交换或“互换”两个指定乐句的内容。如果希望将交换各自分配至不同模板的两个乐句，此项很实用。



- ① 要交换的乐句
- ② 要交换的乐句

分别决定要交换的模板编号 (01 – 64) 和乐句编号 (001 – 256)。

注意 当此作业应用于采用样本音色的乐句时，样本音色将不会被交换。

03: Mix Phrase

此作业混合来自两个所选用户乐句 — ① 和 ② — 的所有数据，然后将结果放入乐句 ② 中。例如，如果您希望通过混合两个由不同的鼓乐器演奏的乐句来创建一个新乐句，则此项非常实用。



- ① 原始乐句
- ② 原始乐句和目的地乐句

分别决定要混合的模板编号 (01 – 64) 和乐句编号 (001 – 256)。执行此作业会混合来自两个所选用户乐句 — ① 和 ② — 的所有数据，然后将结果放入乐句 ② 中。

注意 请记住，将此作业应用于带有样本音色的乐句时将不会混合样本音色。

04: Append Phrase

此作业将一个乐句 (①) 附加到另一个乐句 (②) 末尾，以创建一个较长的乐句。



- ① 原始乐句
- ② 原始乐句和目的地乐句

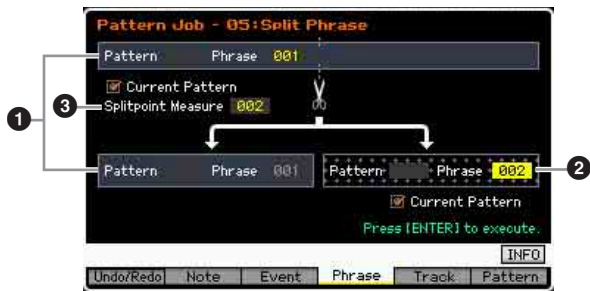
分别决定要附加的模板编号 (01 – 64) 和乐句编号 (001 – 256)。执行此作业会将一个乐句 (①) 附加到乐句 (②) 的末尾。

注意 当此作业应用于采用样本音色的乐句时，源乐句 (①) 的样本音色将不会被附加。

注意 如果此作业的结果导致模板长度大于 256 小节，则将显示一条错误讯息，并且此作业将中断。

05: Split Phrase

此作业将一个所选乐句(1)拆分为两个单独的乐句(1和2)。乐句1在拆分点(3)处被分割。



1 原始乐句

通过选择模板编号 (01 - 64) 和乐句编号 (001 - 256) 来决定要拆分的原始乐句。执行此作业会留下原始乐句中拆分点(3)之前的部分。

2 目的地乐句

通过选择模板编号 (off, 01 - 64) 和乐句编号 (off, 001 - 256) 来决定拆分目的地乐句。执行此作业会将拆分点之后的部分复制到此拆分目的地乐句。当 Pattern 或 Phrase 设定为 "off" 时, 原始乐句中拆分点之后的部分将被删除。

注意

此作业会覆盖拆分目的地乐句中已存在的所有数据(2)。

3 Split Point Measure

决定乐句被拆分处的小节 (002 - 256)。

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。当您在一首乐曲中找到一个鼓或贝司模板并且想将其用到模板中时, 此作业非常实用。



1 源乐曲, 音轨和小节

决定源乐曲编号 (01 - 64)、乐曲的音轨编号 (01 - 16) 和小节范围 (001 - 999)。如果指定的小节范围大于 257, 画面上将出现一条警告讯息, 并且此作业将中断。此时, 再次设定小节, 使得此范围在 256 小节以内。

2 目的地乐句

通过选择乐句编号 (001 - 256) 来决定目的地乐句。目的地乐句可在当前模板的乐句中指定。

注意

拷贝目的地乐句中所有之前的数据都会被重写。

3 Copy Sample Voice

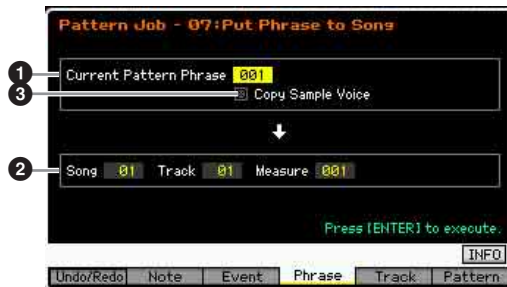
当勾选了复制样本复选框时, 在源数据中使用的样本音色会作为样本音色复制到目的地乐句, 并且分配至目的地模板音轨。当复制采用了样本音色的音轨时, 必须将此参数设定为开启。如果目的地模板 (当前模板) 中已无存储器空间可用于样本音色数据, 画面上将出现一条警告讯息, 且将无法复制样本音色数据。此时, 使用采样作业 02: Delete 来删除任何不使用的样本, 然后重试。

注意

Undo/Redo 无法用于样本音色复制操作的撤销 / 恢复。

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。



1 源乐句

决定要复制的乐句编号 (001 - 256)。

2 目的地乐曲, 音轨和小节

决定目的地乐曲编号 (01 - 64)、音轨编号 (01 - 16) 和小节范围 (001 - 999)。

注意

复制操作会覆盖目的地音轨和小节范围上所有先前存在的数据。

3 Copy Sample Voice

当勾选了复制样本复选框时, 源乐句使用的样本音色会作为样本音色复制到目的地乐曲, 并且分配至目的地乐曲音轨。当复制采用了样本音色的乐句时, 必须将此参数设定为开启。如果目的地乐曲中已无存储器空间可用于样本音色数据, 画面上将出现一条警告讯息, 且将无法复制样本音色数据。此时, 使用采样作业 02: Delete 来删除任何不使用的样本, 然后重试。

注意

Undo/Redo 无法用于样本音色复制操作的撤销 / 恢复。

08: Clear Phrase

此作业从所选乐句中删除所有数据。



1 Phrase

决定要清除的乐句编号 (001 – 256)。

2 Clear Sample Voice

当勾选了此复选框时，同时也将清除在上步指定的乐句中的样本音色。

注意

Undo/Redo (第 154 页) 无法对删除样本操作进行撤销 / 恢复。

[F5] 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。如果正在创建模板并且希望使用来自另一音轨的乐句数据，则此项非常实用。



1 源音轨

2 目的地音轨

分别决定源与目的地的 Pattern 编号 (01 – 64)、Section 编号 (A – P) 和 Track (001 – 256)。

注意

拷贝目的地乐句中所有之前的数据都会被重写。

3 要复制的数据类型

确定拷贝数据类型。

设定: Sequencer Event (音轨中的所有事件), Play Effect, Mix Part Parameter (所有混音声部参数), Sample Voice

注意 如果目的地模板中已无存储器空间可用于样本音色数据，画面上将出现一条警告讯息，且即使已勾选了样本音色复选框也无法复制样本音色数据。此时，使用采样作业 02: Delete 来删除任何不使用的样本，然后重试。

注意

Undo/Redo (第 154 页) 无法对删除样本操作进行撤销 / 恢复。

02: Exchange Track

此项与乐曲作业模式中相同。请参阅第 163 页。

03: Mix Track

此项与乐曲作业模式中相同。请参阅第 163 页。

04: Clear Track

此作业删除所选音轨中所选类型的所有数据。



1 音轨

通过指定 Section (A – P, all) 和 Track (01 – 16, all) 来决定要清除的音轨。

2 要清除的数据类型

确定清除的数据类型。标记选中框来选择指定类型。

设定: Sequencer Event (音轨中的所有事件), Play Effect, Mix Part Parameter (所有混音声部参数), Sample Voice

注意

Undo/Redo 无法用于撤销 / 恢复对包含样本数据的音轨所做的清除操作。

注意 即使勾选了 Sample Voice 复选框，SDRAM 的波形也无法通过此作业删除。如果想要实际删除分配至指定乐曲中所使用的样本音色的波形，可在采样作业模式中使用 Delete 作业 (第 131 页)。

05: Normalize Play Effect

此项与乐曲作业模式中相同。请参阅第 163 页。

06: Divide Drum Track

此项与乐曲作业模式中相同。请参阅第 163 页。

07: Put Track to Arpeggio

此作业拷贝音轨指定小节中的数据用于创建琶音数据。最多 16 个独立音符号码可以录音到琶音轨。如果多于 16 个不同的音符号码已经被录音到了 MIDI 音序数据，转化操作会自动将音符减少到上限数量。因此，请注意创建琶音时最多使用 16 个不同音符，特别是四个音轨全部使用时。



1 Range

通过指定 Section (A - P) 和 Measure (001 - 256) 来决定将要转换为琶音数据的范围。

其它参数与乐曲作业模式中的相同。请参阅第 164 页。

[F6] Pattern 作业

01: Copy Pattern

该命令拷贝选定来源模板中所有数据到指定的目标模板。



1 源模板

2 目的地模板

通过选择 Pattern 编号 (01 - 64) 和 Section (A - P, all) 来决定源和目的地模板。如果将源 Section 设定为“all”，则目的地 Section 也会被自动设定为“all”，其结果是所有源模板数据被复制到目的地。

3 Copy Pattern Chain

当勾选此框时，模板链数据和模板数据一起被复制。

02: Append Pattern

此作业将一个模板 (1) 附加到另一个模板 (2) 末尾，以创建一个较长的模板。实际上，组成源模板 (1) 的乐句将被附加到组成目的地模板 (2) 的乐句末尾。如果希望将不同的模板连接在一起，则此作业非常实用。



1 原始模板

2 原始模板和目的地模板

可通过选择 Pattern 编号 (01 - 64) 和 Sections (A - P) 来分别决定要连接的两个模板。执行此作业会将一个模板 (1) 附加到其它模板 (2) 的末尾。此作业的结果将覆盖到目的地模板 (2)。

③ Keep Original Phrase

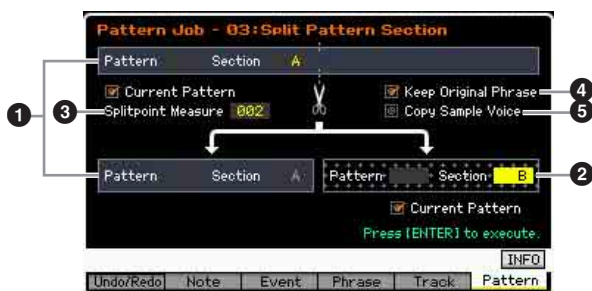
当该区框选中时，原先的目标模板数据与新添加的模板数据一道保留于存储器中。当勾选 Keep Original Phrase 复选框时，此作业要求用于存储附加乐句数据的空用户乐句的数目为包含数据的音轨数的两倍。如果所要求的空间不足，将出现一条警告讯息，并且此作业将中断。此时，使用 Clear Phrase 作业删除不使用的乐句，然后重试。如果不勾选此框，则原先的目的地模板将被删除并被新创建的乐句所替代。

注 当此作业应用于采用样本音色的模板时，源乐句 (1) 的样本音色将不会被附加。

注 如果此作业的结果导致模板长度大于 256 小节，则将显示一条出错讯息，并且此作业将中断。

03: Split Pattern

此作业将一个所选模板 (1) 拆分为两个单独的模板 (1 和 2)。模板 1 在拆分点 (3) 处被分割。实际上，组成源模板的乐句 (1) 将被分割，并且拆分点之后的分割乐句将被分配至目的地模板的音轨。



① 原始模板

通过选择 Pattern 编号 (01 - 64) 和 Section (A - P) 来决定要拆分的原始模板。执行此作业会留下原始乐句中拆分点之前的部分。

② 目的地模板

通过选择 Pattern 编号 (01 - 64) 和 Section (all, A - P) 来决定拆分目的地模板。执行此作业会将拆分点之后的部分移至此拆分目的地模板。当 Pattern 编号或 Section 设定为 "off" 时，原始模板 (1) 中拆分点 (3) 之后的部分将被删除。

注意

此作业会覆盖拆分目的地模板中已存在的所有数据 (2)。

③ Splitpoint Measure

指定模板被拆分处的小节。

设定: 002 - 256

④ Keep Original Phrase

当勾选此框时，原始模板中的乐句将保留在存储器中，而拆分作业的结果将被写入空乐句中。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，将出现一条警告讯息，并且此作业将中断。此时，使用 Clear Phrase 作业删除不使用的乐句并重试。当不勾选此框时，组成原始模板的乐句将被删除并且被新创建的乐句所替代。

⑤ Copy Sample Voice

当勾选此框时，样本音色 (如果包含于原始模板中) 会被复制到目的地模板。

04: Clear Pattern

此作业清除指定模板。您也可只清除所选模板中的指定区块。



① 要清除的模板 (模板和区块)

决定要清除的模板。当 Pattern 设定为 "all" 时，所有模板数据都将被清除。当 Section 设定为 "all" 时，所选模板中的所有数据都将被清除。

② Clear Pattern Chain

当勾选此复选框时，模板链数据也将被清除。当不勾选此复选框时，模板链数据将不会被清除。

注 即使指定区块中使用了样本音色，SDRAM 上的波形也无法通过此作业删除。如果想要实际删除分配至指定区块中所使用的样本音色的波形，可在采样作业模式中使用 Delete 作业 (第 135 页)。

乐曲 / 模板播放的多音色音源设定（混音模式）

乐曲 / 模板播放的音源模块设定称为混音。混音模式可让您为各声部改变音色和效果设定。若要进入混音模式，在乐曲模式或模板模式中按 [MIXING] 按钮。

注 无法从音色模式、演奏组模式或主控模式调出混音模式。

混音模式结构

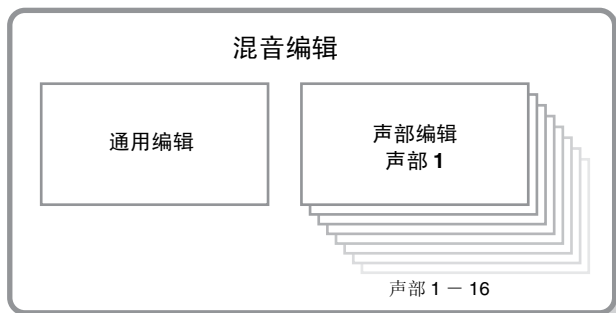
本节内容详细介绍混音模式和混音模式的功能。

关于混音

在乐曲 / 模板模式中，内置音源单元起多音色音源的作用，用以接收和处理由多通道组成的 MIDI 音序数据。多音色音源的设定总称为“混音”。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。

通用编辑和声部编辑

混音编辑模式包括两个子模式：通用编辑和声部编辑。通用编辑可让您编辑对所有声部都相同的通用设定，例如主控效果、主控均衡器和控制器设定。声部编辑可让您根据对应的乐曲 / 模板音轨对 16 个声部中的每一个声部调节各种参数。

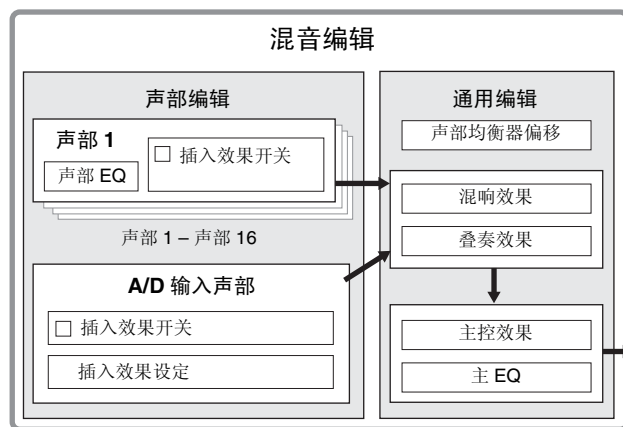


混音模式中的效果和均衡器结构

在混音模式中，有两个均衡器单元和三个效果单元可供选择。

混音模式中的两个均衡器模块为声部均衡器和主控均衡器。声部均衡器应用于混音声部的各个声部，可在声部编辑的均衡器画面（第 195 页）中设定。此外，可在通用编辑的声部均衡器画面（第 192 页）中同时调节所有声部的声部均衡器参数。另一方面，主控均衡器应用于整体声音（所有混音声部），并且可在通用编辑的主控均衡器画面（第 193 页）中设定。

混音模式中的效果模块为混响、叠奏和主控效果。混响和叠奏应用于整体声音，并且可在通用编辑的混响 / 叠奏画面（第 193 页）中设定相关参数。可在声部编辑的连接画面（第 193 页）中设定各声部的混响 / 叠奏深度（发送电平）。另一方面，主控效果应用于整体声音（所有混音声部），并且可在通用编辑的主控效果画面（第 193 页）中设定。



混音模式中的插入效果

除了上述三个效果模块之外，混音模式中还有特殊的插入效果。请记住，插入效果无法同时应用于全部 16 个声部。MOTIF XF 具有八个插入效果，可让您最多独立处理 1-16 声部以及 A/D 输入声部中的八个声部。可通过在混音演奏模式的 1-16 画面 (第 190 页) 和音频声部画面 (第 191 页) 中设定插入效果开关参数，来指定要应用插入效果的声部。插入效果最常用于要将压缩或动态处理应用于单个声部、或者应用只在某个声部上使用的失真或旋转扬声器等特殊效果的场合。

可在下列画面中设定插入效果参数。

声部 1-16:

可通过在混音音色编辑 (第 198 页) 的连接画面和插入 A/B 画面中编辑分配至各声部的音色，来设定声部 1-16 中各个声部的插入效果参数。编辑过的音色可作为混音音色或用户音色存储 (第 199 页)。

A/D 输入声部:

可在通用编辑的插入 A/B 画面 (第 193 页) 中设定 A/D 输入声部的插入效果参数。

混音音色

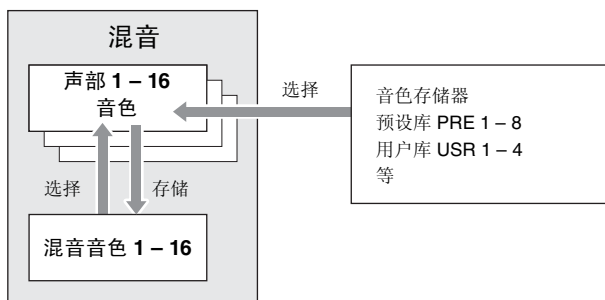
各乐曲 / 模板混音可最多存储 16 个常规音色。此类型的音色称为混音音色。

通常，存储于音色模式中的音色会分配至各混音声部。因此，如果编辑或删除用于乐曲 / 模板混音的音色，您创建的乐曲 / 模板的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。若要使用此功能，从用户库 1-4 调出一个音色，将此所选音色存储至混音音色库，将其分配至想要的声部，然后根据需要编辑混音。另外，在混音模式中编辑音色之后，必须将音色作为混音音色存储。

各混音编序，也就是各乐曲 / 模板最多有 16 个混音音色可供选择。选择另一乐曲 / 模板会调出另一个属于此新选择的乐曲 / 模板的混音。

如果希望将某个特定乐曲 / 模板的混音音色用于另一乐曲 / 模板，可在 Mixing Voice 作业模式中执行复制操作 (第 200 页)。



请注意，所有乐曲和模板均可存储最多达 256 个混音音色。相应地，如果已经为 16 首不同的乐曲存储了 16 个不同的音色，则混音音色存储器将变满因而无法再存储更多音色。此时，在 Mixing Voice 作业模式中使用 Delete 作业 (第 200 页) 删除任何不需要的混音音色。

注 可通过混音音色信息窗口 (第 199 页) 确认当前未使用 (可用) 的存储空间。

混音设定步骤

- 1 在乐曲或模板模式中选择要编辑的乐曲或模板。
- 2 按 [MIXING] 按钮进入混音模式。
混音演奏的 Part 1-16 画面 (第 190 页) 出现。
- 3 选择一个音色，然后在 **Part 1-16** 画面或音频声部画面中为各声部设定音量和声相等其它参数。
- 4 设定对所有声部通用的参数或对各声部专用的参数。
如果希望编辑对所有声部均通用的参数，例如主控效果、主控均衡器和控制器设定，可在混音演奏画面中按 [EDIT] 按钮，然后按 [COMMON EDIT] 按钮进入通用编辑画面 (第 192 页)。
如果希望编辑更为详细的混音声部参数，可通过按 [EDIT] 按钮再按想要的数字按钮 [1]-[16] 进入声部编辑模式 (第 194 页)。如果希望编辑音频声部的参数，在混音演奏模式中按 [EDIT] 按钮再按 [COMMON EDIT] 按钮，然后按 [F4] 按钮调出音频输入画面 (第 193 页)。

5 根据需要编辑已分配至声部的音色。

如果希望编辑已分配至各声部的音色，在混音演奏画面中按 [F6] 按钮调出混音音色编辑画面 (第 198 页)。混音音色通用编辑模式 (第 200 页) 可通过按 [COMMON EDIT] 按钮调出。混音音色元素编辑模式 (第 200 页) 可通过按数字按钮 [1] - [8] 之一调出。

6 根据需要编辑过的音色作为混音音色存储。

在混音音色编辑模式中，按 [STORE] 按钮调出混音音色存储窗口 (第 199 页)。

7 将编辑过的混音编序存储至乐曲 / 模板。

在乐曲演奏模式中，按 [STORE] 按钮调出乐曲存储窗口或模板存储窗口。关于存储的详细说明，请参见第 144 页。

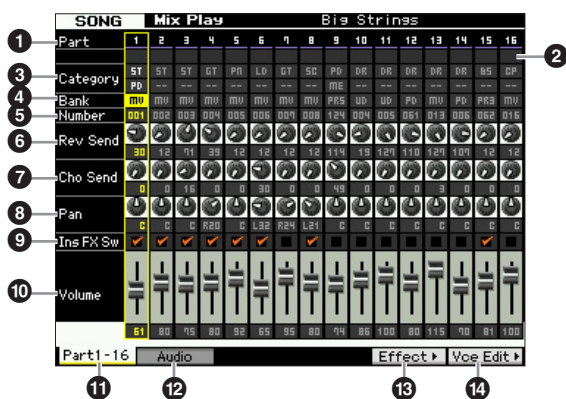
8 按 [SONG] 或 [PATTERN] 按钮从混音模式中退回先前的模式。

混音演奏模式

当在乐曲模式或模板模式中按 [MIXING] 按钮时，混音演奏画面将出现。在此可编辑混音参数，这些参数对于创建乐曲 / 模板非常重要。

混音器画面上的声部设定 — [F1] Part1 - 16

在此可编辑各混音声部的主要参数。用于创建乐曲的基本参数在此画面中汇集，而此画面从混音声部编辑模式的音色画面 (第 194 页) 和输出画面 (第 194 页) 得到。此处所做的设定会自动应用于混音声部编辑模式的画面中的相应参数，反之亦然。



1 Part (仅用于显示)

指示声部编号。当 [TRACK] 指示灯开启时，可通过数字按钮 [1] - [16] 选择声部。

2 静音 / 独奏 / 编辑 (仅用于显示)

指示各声部的状态。当 [MUTE] 指示灯开启时，可通过数字按钮 [1] - [16] 切换各声部的静音开启 / 关闭状态。当 [SOLO] 指示灯开启时，可通过数字按钮 [1] - [16] 选择独奏声部。

设定: **M** (静音), **S** (独奏), **E** (编辑指示)

编辑标记

指示声部的混音音色已被修改但是尚未存储。

3 Category (仅用于显示)

指示当前音色的两个主要类别。当 [CATEGORY SEARCH] 指示灯开启时，可使用类别搜索功能选择想要的音色。所选音色的名称显示于画面的右上角。

4 Bank

5 Number

这些参数决定所选音色。按 [PROGRAM] 按钮 (指示灯亮起)，然后按 [PRE 1] - [USER DR] 按钮、[A] - [H] 按钮和 [1] - [16] 按钮选择想要的音色。所选音色的名称显示于画面的右上角。

设定:

Number: 1 - 128

Bank: PR1 - 8 (预设 1 - 8), US1 - 4 (用户 1 - 3), GM, GD (GM 鼓), PD (预设鼓), UD (用户鼓), SP (样本音色), MV (混音音色)

6 Rev Send (混响发送)

调节各声部的混响发送电平。值越高，混响效果越强。

设定: 0 - 127

7 Cho Send (叠奏发送)

调节各声部的叠奏发送电平。值越高，叠奏效果越强。

设定: 0 - 127

8 Pan

决定各声部位于立体声声场的位置。

设定: L63 (最左侧) - C (中央) R63 (最右侧)

9 Ins FX Sw (插入效果开关)

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。对于任何需要应用插入效果的声部 / 音色，必须将此参数设定为开启。

MOTIF XF 具有八个插入效果系统，可让您最多将八个声部的该项参数设定为开启。如果八个声部均已开启，则无法再为更多声部开启此参数。此时，若要再打开想要的声部的开关，则必须先关闭另一个声部的开关。请注意，插入效果同时对包括 A/D 输入声部在内的最多八个声部有效。

设定： (开启)， (关闭)

10 Volume

决定声部的输出电平。

设定：0 - 127

11 [F1] Part 1 - 16

从音频混音器画面调出此画面。

12 [F2] Audio (音频声部)

调出用于设定音频输入的音频声部画面。

13 [F5] Effect

调出通用编辑模式的效果画面 (第 193 页)。

14 [F6] Vce Edit (混音音色编辑)

进入混音音色编辑模式，可让您编辑分配至当前声部的音色。如果有鼓音色和样本音色分配至当前声部，则此按钮不出现，且混音音色无效。

音频输入设定 — [F2] Audio

在此画面可设定与 [A/D INPUT] 接口和 IEEE1394 接口 (当安装了选购的 FW16E 时可用) 的音频输入相关的参数。用于创建乐曲的基本参数在此画面中汇集，而此画面从混音通用编辑模式的音频输入画面 (第 193 页) 得到。此处所做的设定将应用于混音通用编辑模式的画面中的相同参数，反之亦然。

**1 Part (仅用于显示)**

指示声部编号。

AD (A/D 输入声部)

可让您设定与从 A/D INPUT 接口输入的音频相关的参数。

FW (火线)

在此画面可设定与 IEEE1394 接口 (当安装了选购的 FW16E 时可用) 的音频输入相关的参数。此处的音频信号经由 FW 端口 3 和 4 从电脑传送过来。

此处所做的设定会自动应用于 Part 1 - 16 画面 (第 190 页) 中对应的参数。

2 Rev Send (混响发送)**3 Cho Send (叠奏发送)****4 Pan****5 Ins FX Sw (插入效果开关) *****6 Volume**

* 仅对 A/D 输入声部有效。

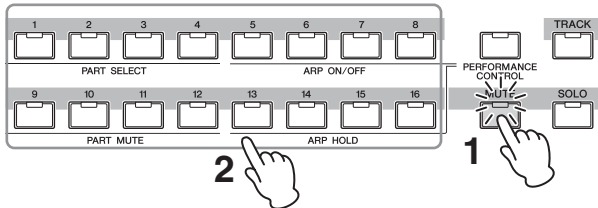
混音编辑

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。

编辑混音的实用功能

将特定声部开启 / 关闭 (静音功能)

通过使用静音功能可开启 / 关闭单个声部。



1 按 [MUTE] 按钮。

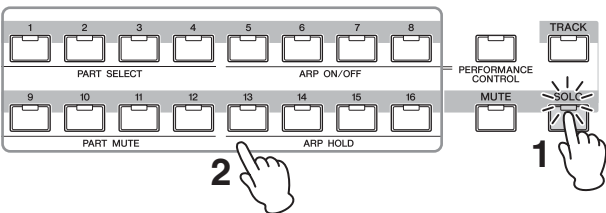
[MUTE] 指示灯亮起，表示可开启 / 关闭的各个声部。

2 按任意一个数字按钮 [1] - [16]。

所按按钮的指示灯将被关闭且对应的声部将被静音。再次按相同按钮可开启指示灯并取消该声部的静音功能。可通过按多个声部的按钮来开启 / 关闭这些按钮。

独奏某个特定声部

独奏功能与静音功能相反，可让您立刻独奏某个特定声部并使其它所有声部静音。



1 按 [SOLO] 按钮。

[SOLO] 指示灯亮起，表示可独奏特定声部。

2 按任意一个数字按钮 [1] - [16]。

所按按钮的指示灯将被开启且只有对应的声部将发声。按任何其它数字按钮可改变独奏声部。

注意 若要退出静音和独奏状态，请按 [TRACK] 或 [PERFORMANCE CONTROL] 按钮。

[E] 标记

当在混音演奏或编辑模式中改变了参数值时，[E] (编辑指示) 将会出现在 LCD 显示屏的右上角。该指示给出了当前混音已被修改但尚未存储的快速确认信息。若要存储当前编辑过的状态，请遵照第 54 页上的指示操作。



比较功能

比较功能可让您在刚编辑过的混音与其原先未编辑的状况之间切换，可让您试听编辑效果如何影响声音。关于使用比较功能的说明，请参见第 54 页上音色模式中的相同功能。

存储已创建的混音

已创建的混音设定可作为乐曲和模板数据的一部分进行存储。关于存储乐曲/模板的说明，请参见第 144 页和第 177 页。

通用编辑参数

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

通用编辑模式可让您编辑对于所有混音声部均通用的参数。

控制器设定 — [F1] General

决定各个乐曲 / 模板的旋钮和 ASSIGNABLE FUNCTION 按钮的功能。

此功能与演奏组通用编辑模式的其它画面 (第 104 页) 中的功能相同。

主控效果和主控均衡器设定 — [F2] MasterFX (主控效果)

[SF2] MasterFX (主控效果)

此画面可让您设定主控效果的类型和参数。
此功能与演奏组通用编辑模式的主控效果画面 (第 104 页) 中的功能相同。

[SF3] MasterEQ

从此画面上, 可将五频段均衡效果应用于所选混音的所有声部。
此功能与演奏组通用编辑模式的主控均衡器画面 (第 105 页) 中的功能相同。

音频输入声部设定 — [F4] Audio In

您可设定与从 IEEE1394 接口和 mLAN 接口输入的音频相关的参数。
仅当安装了选购的 FW16E 时, 才可使用 FW 设定。

[SF1] Output

从此画面可设定音频发送至混响/叠奏效果的音频输入声部信号的发送电平, 并为音频输入声部进行输出插孔分配。
此画面的功能与演奏组通用编辑模式的输出画面 (第 106 页) 中的功能相同。

[SF2] Connect

决定插入效果 A 和 B 的效果路由。设定改变显示在显示屏上的图示中, 让您可直观地查看信号路由方式。
此画面的功能与演奏组通用编辑模式的插入效果连接画面 (第 106 页) 中的功能相同。

[SF3] Ins A (插入效果 A)

[SF4] Ins B (插入效果 B)

从此画面也可设定插入效果的类型及其参数。
此画面的功能与演奏组通用编辑模式的插入效果 A/ 插入效果 B 画面 (第 107 页) 中的功能相同。

效果设定 — [F5] Effect

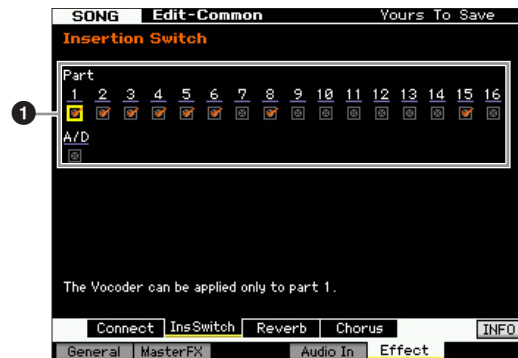
从以下画面可设定效果连接和其它参数的值。关于混音模式中效果结构的详细说明, 请参见第 24 页。

[SF1] Connect

从此画面可将混响/叠奏效果、效果声相和叠奏的返回电平设定为发送电平。
此画面的功能与演奏组通用编辑模式的连接画面 (第 107 页) 中的功能相同。

[SF2] Ins Switch (插入效果开关)

在此画面中可选择将要被分配至八个插入效果的声部 (从混音声部 1 - 16 和音频输入声部中选择)。



① 声部 1 - 16, A/D

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。对于任何需要应用插入效果的声部 / 音色, 必须将此参数设定为开启。

MOTIF XF 具有八个插入效果系统, 可让您最多将八个声部的该项参数设定为开启。如果八个声部均已开启, 则无法再为更多声部开启此参数。此时, 若要再打开想要的声部的开关, 则必须先关闭另一个声部的开关。

注 对于音频输入声部, 可在混音通用编辑模式的插入 A/B 画面 (第 193 页) 上设定插入效果类型 / 参数。对于声部 1 - 16, 无法在混音编辑模式中设定插入效果的类型 / 参数, 因为这些声部的设定包含在分配至各声部的音色中。如果希望为各声部编辑插入效果设定, 可进入混音音色编辑模式, 然后编辑音色的效果设定。

[SF3] Reverb

[SF4] Chorus

从这些画面的类型栏中可选择混响/叠奏类型。从预设栏中可选择某个样板, 样板会调出所选混响/叠奏类型的各种参数的预编排设定。从这些画面还可单独和手动设定所选效果类型的各个参数。

这些画面的功能与演奏组通用编辑模式的混响画面和叠奏画面 (第 108 页) 中的各画面功能相同。

声部编辑参数

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →

[1] - [16] 声部选择

在声部编辑模式中可编辑各个声部的音色、琶音、EG 和 EQ 设定等参数。

所选声部画面 / 四声部画面

正如在演奏组声部编辑模式中一样，您也可在混音声部编辑模式中使用两类画面。一类画面可让您为当前所选声部编辑参数，而另一类画面可让您浏览四声部的参数。按 [SF5] 按钮可在这两种类型间切换。请注意，对于 [F2] ARP Main 和 [F3] ARP Other 画面，四声部画面无效。

选择要编辑的声部

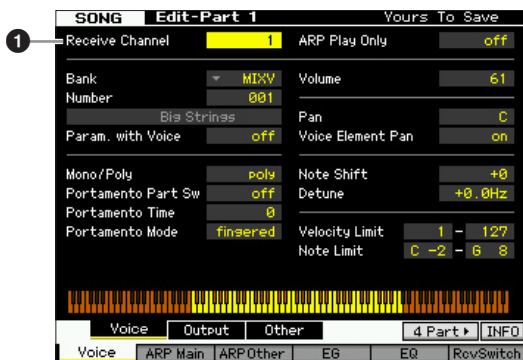
按 [1] - [16] 按钮之一选择要编辑的声部。

注 关于静音和独奏等的实用功能的详细说明，请参见第 192 页。

声部基本设定 — [F1] Voice

[SF1] Voice

此画面可让您为当前声部指定 MIDI 接收通道和音色。除 Receive Channel (1) 之外的其它参数与演奏组声部编辑模式的音色画面 (第 109 页) 中参数相同。



1 Receive Channel

决定所选声部的 MIDI 接收通道。由于 MIDI 数据可能会一次来自多个通道，因此应将此项设定为与传送想要的控制数据的特定通道相匹配。

设定：01 - 16, off

[SF2] Output

从此画面可为各声部设定混响/叠奏深度和输出插孔分配。此画面的功能与演奏组声部编辑模式的输出画面 (第 110 页) 中的功能相同。

[SF3] Other

从此画面可设定与滑音和力度相关的参数。此画面的功能与演奏组声部编辑模式的其它画面 (第 111 页) 中的功能相同。

琶音基本设定 — [F2] ARP Main (琶音主画面)

此画面决定琶音的基本设定。显示于画面底部的参数设定可注册到 [SF1] - [SF5] 按钮。

此功能与演奏组声部编辑模式的琶音主画面 (第 112 页) 中的功能相同。

改变琶音的节奏感 — [F3] ARP Other (琶音其它画面)

通过改变音符的时序与力度，您能够改变琶音播放的节奏“感”。

此画面的功能与演奏组声部编辑模式的琶音其它画面 (第 114 页) 中的功能相同。

EG 设定 — [F4] EG (包络发生器)

这些设定可让您控制从按下某个键的时刻到释放该键的时刻声音的变化。您也可通过设定截止频率和共振来调节音调亮度。

此画面的功能与演奏组声部编辑模式的 EG 画面 (第 115 页) 中的功能相同。

均衡器 (EQ) 设定 — [F5] EQ (均衡器)

可对各声部应用 3 频段参数 EQ 用以调节声音。
此功能与演奏组声部编辑模式的 EQ 画面 (第 116 页) 中的功能相同。

MIDI 接收设定 — [F6] RcvSwitch (接收开关)

您可以在此画面上设置各声部对各种 MIDI 数据 (控制变更和程序转换信息等) 的响应方式。当相关参数设定为“on”时, 对应声部会对适当的 MIDI 数据作出响应。
此功能与演奏组声部编辑模式的接收开关画面 (第 116 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, 还可在混音模式的此画面中设定程序变更和库选择。

混音作业 — 便捷的功能

混音作业模式具有某些便捷的数据组织和初始化工具, 可在创建演奏组及对演奏组进行归档时使用。若要进入混音作业模式, 在混音模式中按 [JOB] 按钮。按 [EXIT] 按钮返回混音演奏模式。

混音作业步骤

- 1 在混音模式或混音编辑模式中, 按 [JOB] 按钮进入混音作业模式。
- 2 通过按适当的按钮 ([F1] – [F6]) 调出想要的混音作业菜单。
- 3 设定用于执行该作业的参数。
- 4 按 [ENTER] 按钮。(出现画面提示您进行确认。) 要取消 Job 操作, 按下 [DEC/NO] 键。
- 5 按下 [INC/YES] 按键执行操作。
作业完成后, “Completed” 讯息出现, 并且操作返回原先的画面。
- 6 按 [MIXING] 按钮返回混音演奏模式。

注意

即使执行该作业, 未经存储即选择另一乐曲 / 模板或关闭电源也将擦除混音数据。在选择另一乐曲 / 模板或关闭电源之前, 必须按 [STORE] 按钮将乐曲 / 模板数据 (包括混音) 存储至内置存储器中。

初始化混音 — [F1] Init

此功能可让您将所有混音参数重置 (初始化) 为其默认设定。此功能还允许您有选择地初始化某些参数, 例如通用设定和各声部的设定等等。



1 All Parameters

所选混音的所有设定都将被初始化。当将此项设定为开启时, 通用参数 (2) 和声部参数 (3) 无法设定。

2 通用参数

所选混音的通用参数设定将被初始化。

注 插入效果开关为声部参数。因此, 如果希望初始化插入效果开关参数设定, 则勾选 Parts 1 – 16 (下述) 中想要的声部的复选框。

3 Part 参数

声部 1 - 16

已设定为开启的声部的混音声部编辑设定 (第 194 页) 将被初始化。

A/D (A/D 输入)

此声部从连接至 A/D INPUT 插孔的外接音频装置输入。通用编辑的 A/D 输入声部 (第 193 页) 的参数设定将被初始化。

FW

此声部从连接至 IEEE1394 插孔的外接音频装置输入。当勾选此项时, 通用编辑的 FW 声部 (第 193 页) 的参数设定将被初始化。

注 仅当安装了选购的 FW16E 时, 才可使用 FW 设定。

4 Initialize selected Parts to GM

当勾选此项时, 执行此作业会将所选声部重设为标准 GM 音源设定。当勾选了 All Parameters (1) 复选框时, 所有参数都将被重设为 GM 设定。当未勾选 All Parameters (1) 复选框时, 所勾选的参数 (Common、Part 1 - 16、AD 和 mLAN) 将被重设为 GM 设定。

[F2] Recall

如果您正在编辑一个乐曲/模板混音程序, 并在没有存储正在编辑的程序的情况下选择了另一个乐曲/模板, 则所有已进行的编辑将被擦除。此时, 可使用调用功能将混音恢复为最新编辑的状态。

从另一个混音、音色和演奏组复制参数设定 — [F3] Copy

从另一个混音复制参数设定 (Copy Part)—[SF1] Part

此项便捷的操作可让您将某个混音的通用编辑和声部编辑设定复制到当前编辑的混音中。如果正在创建混音并且希望使用另一个混音的某些参数设定, 则此项功能非常有用。



来源设定

1 在乐曲模式中: 乐曲编号

在模板模式中: 模板编号

通过选择乐曲编号 (在模板模式中为模板编号) 决定源混音。所选乐曲或模板的名称在右侧显示。若要选择当前混音作为来源, 则勾选 Current Mix 复选框。

2 数据类型

决定来源数据类型。

设定: Common, Part 1 - 16, A/D, FW

注 插入效果开关为声部参数。因此, 仅当选择声部 1 - 16 之一时, 插入效果开关参数设定才可被复制。

目的地设定

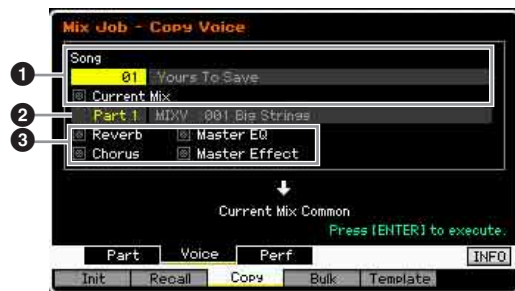
3 当前编辑的声部

决定当前编辑的混音的目的地声部。

设定: Common, Part 1 - 16, A/D, FW

将音色通用编辑设定复制到混音 (Copy Voice)—[SF2] Voice

此作业可让您将分配至指定声部的音色的通用编辑效果设定复制到当前混音。当某个音色具有您想要用于混音程序的效果设定时, 此作业非常方便。



1 在乐曲模式中: 乐曲编号

在模板模式中: 模板编号, 区块

决定要复制的库和混音程序编号。所选乐曲或模板的名称在右侧显示。如果希望选择当前混音作为来源, 则勾选 Current Mix 复选框。

2 声部编号

选择来源音色所分配的声部 (01 - 16)。所选乐曲或模板的名称在右侧显示。

3 数据类型

决定来源数据类型。通过勾选适当的框, 可将对应的数据设定从来源音色复制到目的地混音。其它参数设定不会从音色复制到当前混音。

将演奏组编辑设定复制到混音编辑 (Copy Performance)—[SF3] Perf

此作业可让您将演奏组编辑的设定复制到当前混音。当某个演奏组具有您想要用于混音程序设定时，此作业非常方便。



① 库，演奏组编号

决定要复制的库和演奏组编号。所选演奏组的名称在右边显示。

② 数据类型

决定是否复制所列出的参数的设定。通过勾选插入效果开关复选框，插入效果开关设定会从演奏组声部 1-4 复制到设定为目的声部 (③) 的混音声部。如果勾选了其它参数的复选框，则所勾选的参数会从演奏组通用模式复制到混音通用模式。在通用编辑和声部编辑模式中的所有其它参数设定都将从演奏组复制到当前混音。

③ 目的地声部

决定作为目的地的当前混音的四个声部。

设定：1-4, 5-8, 9-12, 13-16

注 对于作为目的地的混音声部的 MIDI 接收通道，通道 1 将被分配到声部 1-4，通道 5 将被分配到声部 5-8，通道 9 将被分配到声部 9-12，通道 13 将被分配到声部 13-16。

将混音设定传送到外接 MIDI 设备 (批量转储)—[F4] Bulk

该功能可让您将所有当前所编辑混音的指定参数设定发送到电脑或另一个 MIDI 设备上。若要执行批量转储，按 [ENTER] 按钮。

注 批量转储数据只包括 MIDI 讯息，而不包括波形。

注 若要执行批量转储，需要设定正确的 MIDI 设备编号。详细说明，请参见第 228 页。

混音样板 — [F5] Template

将混音存储至 / 调出自样板 — [SF1] Mix

此作业可让您将编辑过的混音程序作为混音样板存储至用户存储器并进行调用。可存储 32 个混音样板。这 32 个混音样板既可用于乐曲模式中又可用于模板模式中。



① Template

决定要存储或调用的混音样板。按 [SF5] 按钮可存储当前混音，而按 [SF4] 按钮可调出存储在用户存储器中的混音样板。设定：01-32

② 混音样板名称

输入混音样板的名称。有关命名的详细说明，请参阅第 37 页。

将演奏组编辑设定复制到混音 (Template Performance)—[SF2] Perf

此作业可让您将演奏组编辑设定中的设定复制到当前混音。当某个演奏组具有您想要用于混音程序设定时，此作业非常方便。



① 库，演奏组编号

决定要复制的库 (USR 1-4) 和演奏组编号 (001-128)。所选演奏组的名称在右边显示。

② 目的地声部

决定作为目的地的当前混音的四个声部。

设定：1-4, 5-8, 9-12, 13-16

注 对于作为目的地的混音声部的 MIDI 接收通道, 通道 1-4 将分别被分配到声部 1-4, 通道 5-8 将分别被分配到声部 5-8, 通道 9-12 将分别被分配到声部 9-12, 通道 13-16 将分别被分配到声部 13-16。

与 Copy Performance 作业不同, 将对每个声部分配不同的 MIDI 接收通道, 从而增大了使用多音色音源所创建设定时的灵活性。请注意, 如果源演奏组声部的接收通道设定为关闭, 则目的地混音声部的接收通道将被设定为关闭。

混音音色编辑

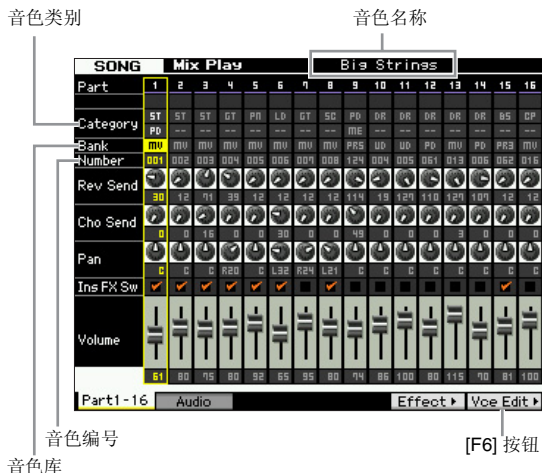
混音音色是经过特殊编辑并保存到特定乐曲 / 模板混音的常规音色。各乐曲 / 模板混音可最多存储 16 个混音音色。在此模式中, 可分别编辑分配至混音声部 1-16 的音色, 并将它们作为混音音色存储。混音音色作业也为组织已创建的混音音色提供了便利的工具。

按 [F6] Vce Edit 按钮进入混音音色编辑模式。

注 有关混音音色的更多说明, 请参见第 189 页。

编辑混音音色

1 在乐曲模式或模板模式中按[MIXING]按钮调出混音模式的混音演奏画面 (第 190 页)。



2 将光标移至分配有想要的音色的声部。

所选音色的名称显示于画面的右上角。也可在此处选择音色。若要在该处选择音色, 按 [PROGRAM] 按钮 (指示灯亮起), 然后使用库按钮 [PRE 1] - [GM] 按钮、编组按钮 [A] - [H] 和数字按钮 [1] - [16] 选择想要的音色。

3 按 [F6] Vce Edit 按钮进入混音音色编辑模式。

4 调出通用编辑画面或元素编辑画面 (对于常规音色) / 琴键编辑画面 (对于鼓音色)。

若要调出通用编辑画面, 按 [COMMON EDIT] 按钮。如果要编辑更多与整体音色及其处理方法相关的通用参数, 例如琶音、控制器和效果, 可调出通用编辑画面。若要调出元素编辑画面 (对于常规音色), 按数字按钮 [1] - [8] 之一选择要编辑的元素。若要调出鼓键编辑画面 (对于鼓音色), 按 [1] 按钮以及要编辑的键。如果希望编辑组成音色的声音以及决定声音的基本参数—如 Oscillator、Pitch、Filter、Amplitude 和 EG (包络发生器) 等, 请调出元素编辑或鼓键编辑画面。

5 通过按 [F1] - [F6] 按钮和 [SF1] - [SF5] 按钮, 调出包含想要编辑的参数的编辑画面。

通用编辑和元素编辑 (或鼓键编辑) 都由多个画面组成。若要找到想要的画面, 请留心与 [F1] - [F5] 按钮和 [SF1] - [SF5] 按钮对应的选项卡菜单。

6 将光标移动到所需参数处。

7 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑值。

8 根据需要, 重复步骤 4 - 7 编辑混音音色。

9 在通用编辑的名称画面 (第 55 页) 中为混音音色输入一个名称。

有关命名的详细说明, 请参见第 37 页。

10 如果希望存储已编辑的音色, 按 [STORE] 按钮调出存储窗口 (第 192 页)。

关于存储的详细说明, 请参见第 144 页。

11 按 [EXIT] 或 [MIXING] 按钮返回混音演奏模式。

混音音色编辑模式中的实用功能

开启 / 关闭某个元素

此项与音色元素编辑模式 (第 54 页) 中相同。

使要编辑的元素独奏

此项与音色元素编辑模式 (第 54 页) 中相同。

[E] 标记

此项与音色元素编辑模式 (第 54 页) 中相同。

比较功能

此项与音色元素编辑模式 (第 54 页) 中相同。

混音音色信息 — [SF6] INFO

此窗口显示当前混音音色的信息。在混音音色编辑模式中按 [SF6] INFO 按钮可调出此画面。请记住, 仅当 [SF6] 选项卡菜单显示为“INFO”时才可调出信息窗口。
按任一面板按钮返回原先的状态。

存储已创建的混音音色

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 当[E]标记显示于混音音色编辑模式中的画面上时, 按 [STORE] 按钮。
混音音色存储窗口出现。



- 2 指定用于存储混音音色的目的地。
使用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮选择作为目的地的混音音色 (MIXV) 编号。通过将音色库设定为“USER1”-“USR4”或“USER DR”, 也可将在混音音色编辑模式中编辑过的音色存储为用户音色。

- 3 按 [ENTER] 按钮。
此画面提示您进行确认。要取消存储操作, 按 [DEC/NO] 按钮。

- 4 按 [INC/YES] 按钮执行存储操作。
混音音色存储后, “Completed” 讯息出现, 并且操作返回原先的画面。

注意

执行存储操作时, 目的地存储器的设定将被覆盖。重要数据应始终备份到单独的 USB 存储设备或通过网络与 MOTIF XF 相连的电脑中。关于保存的详细说明, 请参见第 241 页。

混音音色作业

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

此混音音色作业模式为组织已创建的混音音色提供了便利的工具。

混音音色作业步骤

- 1 在混音音色编辑模式中按 [JOB] 按钮进入混音音色作业模式。
- 2 通过按适当的按钮 ([F2] – [F4]) 调出想要的混音音色作业。
- 3 设定用于执行该作业的参数。
将光标移至想要的参数处, 然后设定值。

4 按 [ENTER] 按钮。 (出现画面提示您进行确认。)

要取消作业操作, 按下 [DEC/NO] 键。

5 按下 [INC/YES] 按钮执行操作。

作业完成后, “Completed” 讯息出现, 并且操作返回原先的画面。

注意

即使作业操作已完成, 未经存储即选择另一个音色或关闭电源也将擦除音色数据。在选择另一个音色或关闭电源之前, 必须按 [STORE] 按钮将音色数据存储至内置存储器中。

6 按 [EXIT] 按钮返回混音音色编辑模式。**调出未经编辑的声音 — [F2] Recall**

如果正在编辑一个混音音色, 但在尚未存储即切换至另一个混音音色, 则您所做的编辑将被清除。此时, 可使用调用功能将混音音色恢复为最新编辑的状态。

将另一个混音音色元素复制到当前混音音色元素 — [F3] Copy

此作业可让您将存储至指定乐曲/模板的混音音色复制到另一个乐曲 / 模板中。

**① 源混音音色**

通过选择乐曲或模板 (01 - 64) 然后指定编号 (01 - 16, all) 来决定源混音音色。主类别 1 / 主类别 2 及所选混音音色的名称将显示于下行。

② 目的地混音音色

决定目的地混音音色。同上。

删除混音音色 — [F3] Delete

此作业删除不需要的混音音色。请注意, 所有乐曲和模板均可存储最多达 256 个混音音色。相应地, 如果已经为 16 首不同的乐曲存储了 16 个不同的音色, 则混音音色存储器将变满因而无法再存储更多音色。此时, 使用此作业删除任何不使用的混音音色。

**① 要删除的混音音色**

决定要删除的混音音色。

设定:

乐曲 / 模板: song, pattern
乐曲 / 模板编号: 01 - 64
混音音色编号: 01 - 16, all

通用编辑参数

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

此项与常规音色通用编辑模式中相同。请参阅第 55 页。然而, 某些与音色通用编辑模式中名称相同的参数在混音音色编辑模式中无效。

元素编辑参数

[MIXING] → [F6] Vce Edit → 从 [1] - [8] 中选择元素

此项与常规音色元素编辑模式中相同。请参阅第 69 页。

将音频录制到乐曲 / 模板（采样模式）

采样模式除了可在音色和演奏组模式中使用之外，还可从乐曲和模板模式进入。可让您录制音频（例如唱声、电吉他或来自外接设备的音频），并且将其直接在乐曲 / 模板音轨上作为样本音色使用。本节讲述在乐曲模式或模板模式中通过按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮进入采样模式时的采样功能。

注意 通过在音色模式或演奏组模式中按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮，也可进入采样模式。请记住，视从何种模式（例如音色 / 演奏组模式或乐曲 / 模板模式调用采样模式）而定，采样功能会有所不同。关于在音色模式 / 演奏组模式中使用采样功能的说明，请参见第 119 页。

注意

关闭电源时，录制的（编辑过的）样本数据将丢失。在关闭电源之前，您务必要将样本数据复制到选购的闪存扩展模块（第 34 页），或将样本数据保存到 USB 存储设备或与 MOTIF XF 处在同一网络中的联机电脑（第 41 页）。

闪存扩展模块（另售）

通过将选购的闪存扩展模块 FL512M/FL1024M 安装到 MOTIF XF，可以将通过采样功能获得的样本存储为波形。即使电源关闭，闪存扩展模块上的样本也将保留下来，并可作为波形立即调出。当使用包含波形的用户音色而这些波形上分配了通过采样功能创建的样本时，此方法非常方便。

采样模式结构

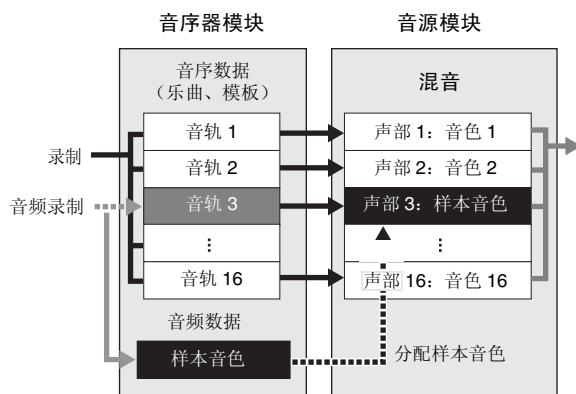
在本节中，您将学到当录制音频至乐曲 / 模板时的样本结构和组织，以及样本、样本音色和混音之间的关系。

注意 关于样本、波形和键库的详细说明，请参见第 119 页。

将音频录制到乐曲 / 模板

因为 MOTIF XF 上面的乐曲和模板只处理 MIDI 数据，所以即使执行采样操作，音频信号也无法被直接录制到音轨。

通过采样操作录制到音轨中的音频数据将作为样本音色存储到乐曲 / 模板中。已存储的样本音色将被自动分配至与已录制音轨对应的混音声部。此外，用于触发样本音色的 MIDI 数据也将被录制到该音轨中。播放过程中，该音轨的 MIDI 数据将触发样本音色。因此，致使该音轨有效地起音频音轨的作用。



音频数据录制到分配到乐曲 / 模板的样本音色中，触发已录制音频信号的音符开 / 关事件和录制到音轨 3。

- MIDI 数据
- - - 音频数据
- 触发样本音色的 MIDI 数据

关于分割

在乐曲 / 模板模式中，分割功能是采样的一项重要功能，因为采样可让您轻松将音频分割成更小的部分，并在许多音乐用途中进行触发和控制。

分割实际上在样本上同时执行两个操作。

首先，分割通过将原始样本视节奏而定分割成指定音符值（例如八分音符或十六分音符）的更小样本来创建一个样本音色，然后将样本分配至键库。已创建的样本音色将被自动分配至与已录制音轨对应的混音声部。

其次，分割功能创建包含音符事件的音序数据，这些音序数据由按顺序分配了这些分割样本的音符事件组成。在已创建的音序数据中的音符事件根据键库分配以半音阶方式进行排列，使得音符事件的各个门限时间与原始样本的节奏（例如八分音符或十六分音符）相匹配。

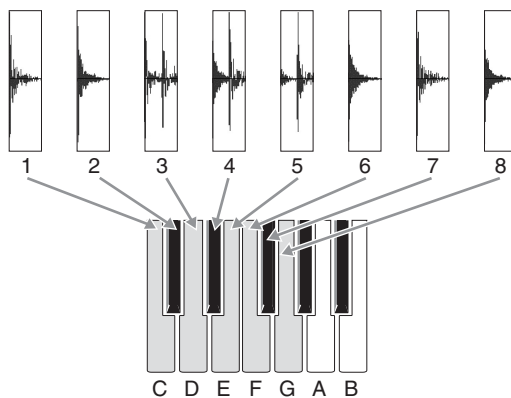
最终结果是，从原始样本和分割样本可听到相同的声音。但如果结果仅仅如此，那么分割则用处不大了。然而，一旦某个样本经此方式“分割”，该样本即可以多种方便及创造性的方式进行改变和播放。

首先，可实时改变样本的速度。MOTIF XF 带有 Time Stretch 作业，可改变样本的速度，此作业无法在您的键盘演奏过程中实时使用，因为它需要花些时间来转换样本数据。另一方面，使用分割后的样本，您可通过实时改变乐曲 / 模板的速度值来改变样本播放速度。

第二个好处是，可通过改变分割后样本的播放来快速和轻松创建各种原创样本。

例如，可改变分割后的样本所分配到的音符事件的力度和时序点。例如，这可让您创建播放时的重音或将样本的节奏改变为摇摆感。而且，您可改变样本片段（例如音符事件）的实际顺序，使创建全新及不寻常的声音变奏变得格外容易。

分割后被分配的样本



例 1

要演奏的乐句顺序

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

例 2

1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

您可通过改变音符事件的音序产生旋律或节奏变化。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

主控模式

工具模式

文件模式

参考

采样主画面

从当前模式进入采样模式时会调出采样主画面，也即采样模式的入口。在乐曲模式或模板模式中按 [INTEGRATED SAMPLING] 按钮会调出专用于创建分配至乐曲 / 模板音轨的样本音色的采样模式。按 [EXIT] 按钮可返回原模式，即乐曲模式或模板模式。

注 此节内容述及从乐曲 / 模板模式调出的采样模式。关于在音色模式 / 演奏组模式中使用采样功能的说明，请参见第 120 页。

选择波形和键库 — [INTEGRATED SAMPLING]

采样主画面使您可选择波形及其键库，然后试听分配至所选键库样本的声音。



参数 ① - ⑬ 以及 [SF1]、[SF6] 和 [F6] 按钮与从音色模式 / 演奏组模式中调出的采样模式中的参数相同。参见第 120 页。

⑭ Track (仅用于显示)

指示当前所选乐曲 / 模板的音轨编号。

⑮ Measure (仅用于显示)

指示当前所选乐曲 / 模板的小节编号。

注 请记住，您可将从音色 / 演奏组模式进入的采样模式中创建的用户音色分配至乐曲 / 模板的混音声部。您也可在音色编辑模式中将乐曲 / 模板模式进入的采样模式中创建的波形分配至音色元素。

采样录制

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

采样录制功能可让您录制声音—例如来自相连麦克风的歌声、电吉他的信号或外接 CD 或 MP3 播放器的音频—并将音频作为样本音色存储，该样本音色可用在乐曲 / 模板的音轨中。有关在乐曲模式 / 模板模式中使用采样功能的说明，请参见使用说明书。

注 此节内容述及从乐曲 / 模板模式调出的采样模式。关于在音色模式 / 演奏组模式中使用采样功能的说明，请参见第 121 页。

采样设定 — [F6] Rec

您从此画面设定各种采样参数。从采样主画面按 [F6] 按钮可调出此画面。按 [EXIT] 按钮返回采样主画面。设定后，按 [F6] Standby 按钮调出录制待机画面 (第 205 页)。



1 Recording Type

确定录音方式。采样步骤和已创建的样本数据因此处的设定而异。

设定: slice+seq, sample, sample+note

slice+seq

已录制样本被自动分割成“片段”并作为样本音色存储,然后这些片段被分配至键盘上的连续音符。然后这些音符会被自动安排到 MIDI 音序数据(的指定音轨)中用于播放。例如,如果对一个 1 小节的鼓模板进行了采样且指定了一个八分音符的大小,则已录制小节将被分割成(近似)八个样本,而这八个样本又将被分配至键盘上的八个连续音符。

sample

已录制音频信号仅作为样本音色存储。此设定不会产生 MIDI 音序数据,从而导致即使在播放乐曲 / 模板时也不播放已录制的样本。

sample+note

除了样本数据以外,也将创建用于播放样本的相应音符数据并被录制到指定音轨(8)。

2 Input Source

决定接收采样信号的输入接口。请参考第 122 页上相同名称的参数说明。

3 Stereo/Mono

决定新样本将被录制为立体声还是单通道样本。请参考第 122 页上相同名称的参数说明。

4 Record Next

当设定画面中的 Recording Type 设定为“sample”时,此项有效。请参考第 122 页上相同名称的参数说明。

5 采样频率

指定采样频率。请参考第 123 页上相同名称的参数说明。

6 Waveform

决定作为目的地的波形编号。

设定: 001 - 128

注意

此操作会覆盖波形编号中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端口上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑(第 241 页)。

7 Keybank

决定作为目的地的键库的音符编号。此处设定的值可在采样编辑模式中改变(第 210 页)。请记住,当 Recording Type 设定为“slice+seq”时,无法设定此参数。

设定: C-2 - G8

注 当 Recording Type 设定为“slice+seq”时,分割后的样本将以半音阶的顺序分配至音符,分别从 C1 (MOTIF XF6)、E0 (MOTIF XF7) 和 A-1 (MOTIF XF8) 开始。

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键。详细说明,请参见第 37 页。

8 Track

决定已录制样本将要分配到的音轨编号。录制结束后,已创建的样本音色会分配至与此处指定的音轨对应的混音声部。当 Recording Type 设定为“slice+seq”或“sample+note”时,用于播放样本音色的音符数据将在此处指定的音轨中创建。

设定: 01 - 16

9 Part

当从乐曲模式 / 模板模式进入采样模式时,此参数无效。

10 Voice

当从乐曲模式 / 模板模式进入采样模式时,此参数无效。

11 Drum Key

当从乐曲模式 / 模板模式进入采样模式时,此参数无效。

12 Recordable Time (仅用于显示)

指示使用可用存储器时的可用采样时间。此处显示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。当前已使用的存储器空间大小在画面中用蓝线显示。

13 [F6] Standby

按此按钮调出采样待机画面。

此画面用于执行采样。详细说明,请参见第 205 页。

采样待机与启动 — [F6] Standby

此画面用于启动采样。从设定画面按[F6]按钮可调出此画面。按 [EXIT] 按钮返回设定画面。

在根据需要设定参数之后，按 [F5] Start 按钮启动采样步骤。请注意，实际采样开始时间取决于 Trigger Mode 设定。

当 Trigger Mode (10) 设定为 “level” 时：

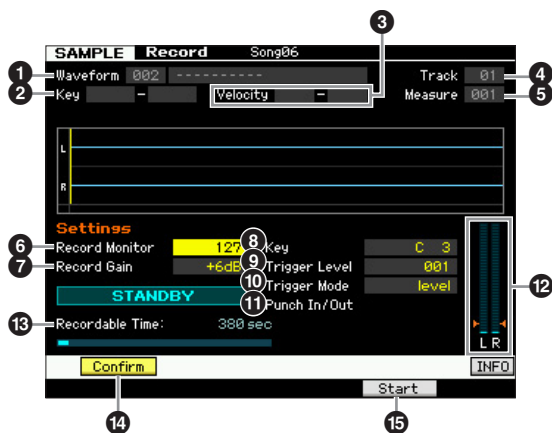
即使按 [F5] Start 按钮，画面上只出现 WAITING 指示，而实际采样并不启动。当输入了超过指定 Trigger Level (9) 的音频信号时，RECORDING 指示会取代 WAITING 指示，并且采样启动。

当 Trigger Mode (10) 设定为 “meas” 时：

即使按 [F5] Start 按钮，画面上只出现 WAITING 指示，而实际采样并不启动。设定开始播放乐曲 / 模板的小节 (5)，然后在 Punch In/Out 参数 (11) 中输入大于小节数值 (5) 的小节数，然后按 [▶] (播放) 按钮开始播放。开始播放后，实际采样将在指定的 Punch In 小节处开始，并在指定的 Punch Out 小节处结束。

当 Trigger Mode (10) 设定为 “manual” 时：

当按 [F5] Start 按钮时实际采样 (录制) 启动。



1 Waveform (仅用于显示)

指示所选波形的编号和名称。

2 琴键范围 (仅用于显示)

指示当前所选键库的琴键范围。

3 Velocity (力度范围) (仅用于显示)

指示当前所选键库的力度范围。

4 Track (仅用于显示)

指示已录制样本将要分配到的音轨编号。

5 Measure

指示当前所选乐曲 / 模板的小节编号。可使用 [◀◀]/[▶▶] (后退 / 快进) 按钮改变小节编号。

设定：

当从乐曲模式进入采样模式时：001 - 999

当从模板模式进入采样模式时：001 - 256

6 Record Monitor

决定用于输入信号的监听器输出电平。此监听器信号从 PHONES 插孔或者 OUTPUT R 及 L/MONO 输出。

设定：0 - 127

7 Record Gain

仅当 Input Source (第 204 页) 设定为 “resample” 时，此参数有效。决定重采样时的录制增益。数值越高，则重采样声音的音量越大。执行采样 (录制) 操作之前，您可通过在演奏键盘的同时使用 Level Meter (12) 边检查音量边设定适当增益。

设定：-12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

8 Key

指示在采样录制设定画面中设定的键库 (第 204 页)。录制完成后，可在此处或者采样编辑 (第 210 页) 中改变键库。

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键。详细说明，请参见第 37 页。

9 Trigger Level

当 Trigger Mode (10) 设定为 “level” 时，您也需要设定 Trigger Level。只要接收到超过指定触发器电平的输入信号，采样 (录制) 立即开始。此处设定的电平将在电平表中显示为一个红色的三角形。为获得最佳效果，应将此项设定为可能的最低值以捕捉整体信号，但是不能低到录制干扰噪音。

设定：000 - 127

10 Trigger Mode

决定触发采样的方法。

设定：level, meas, manual

level

只要接收到超过指定触发器电平 (9) 的输入信号，立即启动采样。

meas (小节)

也将此参数连同 Punch In/Out measure (11) 一起设定。按下 [F6] Start 按钮后，实际采样将在指定的 Punch In 小节处开始，并在指定的 Punch Out 小节处结束。按 [■] (停止) 按钮停止乐曲 / 模板的播放时，采样也将停止。此方式可使您一边监听其它音轨的声音，一边录制音频信号。

manual

按 [F6] REC 按钮之后，采样立刻启动。此设定使得不论来自音频源的输入电平如何，均可在想要的时刻启动采样。

11 Punch In/Out

仅当 Trigger Mode (10) 设定为 “meas” 时, 才可使用此参数。Punch In 数值可决定自动开始采样所在小节编号, 而 Punch Out 数值则可决定自动停止采样所在小节编号。

设定: 001 - 999 (乐曲模式), 001 - 256 (模板模式)

12 电平表

13 Recordable Time (仅用于显示)

请参考第 123 页上相同名称的参数说明。

14 [SF1] Confirm

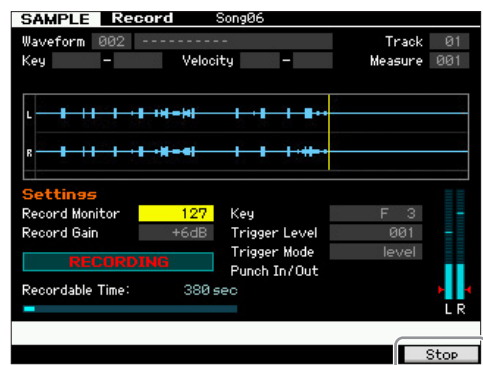
当设定画面 (第 204 页) 中的 Recording Type 设定为 “sample” 或 “sample+note” 时, 可使用此项目。

15 [F5] Start

按此按钮启动采样。

采样录制画面

采样过程中, 画面上会出现代表已录制音频的图表。



[F6] Stop

按此按钮停止采样 (录制)。

在下列两种情况之一时, “FINISHED” 画面会在采样结束后出现。

- 当 Recording Type (第 204 页) 设定为 “sample” 或 “sample+note” 且 [SF1] Confirm 开启时
- 当 Recording Type (第 204 页) 设定为 “slice+seq” 时

从 FINISHED 画面按 [SF1] 按钮可试听刚录制的样本。详细信息请参见下文。

采样结束画面

当采样启动之前将 [F2] Confirm 开启时, 则采样一经结束, 下列 FINISHED 画面即出现。从此画面中通过按 [SF1] Audition 按钮可试听并确认采样。如果对声音满意, 按 [ENTER] 按钮将采样结果确定为样本数据。如果对采样结果不满意, 按 [EXIT] 按钮然后重试。

当采样启动之前关闭了 [F2] Confirm, 则采样操作将自动确定样本数据并返回设定画面 (第 203 页)。



[SF1] Audition

按住此按钮可试听已录制样本。可让您精确地试听样本的播放效果。

- 注意** 当 Recording Type (第 204 页) 设定为 “sample” 或 “sample+note” 且 [SF1] Confirm 关闭时, 则停止录制将自动确定刚录制的样本数据, 并且本乐器将返回设定画面 (第 203 页)。请注意, 如果在采样操作之前在设定画面中将 Record Next 设定为开启, 则采样一经结束乐器即返回待机画面。
- 注意** 当 Recording Type (第 204 页) 设定为 “slice+seq” 时, 停止录制会调出录制裁剪画面 (第 207 页)。

裁剪样本 — 录制裁剪画面

当 Recording Type (第 204 页) 设定为 “slice+seq” 时, 停止录制 (当 Confirm 开启时接着会确定已采样数据) 会调出此画面。从此画面可删除位于 Start Point 之前和 End Point 之后的不想要的样本部分。按 [EXIT] 按钮返回设定画面。录制裁剪画面中的步骤如下:

1 将 Start Point 设定至已录制样本的实际声音开始的点处。

您可使用 [SF1] Audition 按钮试听样本, 使用 [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In 按钮浏览样本的波。

注 通过按 [SF6] NUM 按钮可将 [SF1] - [SF5] 和 [F1] - [F6] 按钮用作数字按钮。按 [EXIT] 按钮可将这些按钮返回至原先的状态。详细说明, 请参见第 36 页。

2 设定样本播放的 Tempo (9)、Meter (10) 和 Measure (11)。

将自动改变 End Point (8), 使得 Start Point 和 End Point 之间的长度与此处的设定匹配。

3 根据需要设定 Loop Point (7)。

当 [SF2] 按钮的菜单指示为 “LP=ST” 时, Start (Start Point) 和 Loop (Loop Start Point) 将共享同一个地址, 这意味着即使只改变其中一个的值, 这两者也会同时改变。在此条件下按 [SF2] 按钮将菜单从 “LP=ST” 改变为 “LP≠ST”。当此处的菜单指示为 “LP≠ST” 时, 可单独改变 Start (开始点) 和 Loop (循环开始点)。在此条件下按 [SF2] 按钮, Start 的地址值将被复制到 Loop 的地址值, 从而使得这两者共享同一个地址值。[SF2] 按钮的菜单指示也会从 “LP≠ST” 变为 “LP=ST”。

4 按 [ENTER] 按钮。(出现画面提示您进行确认。)

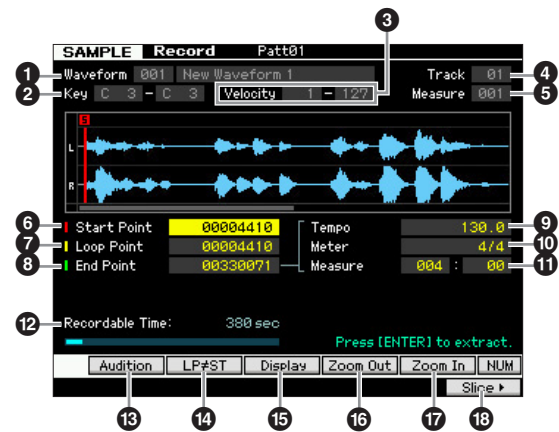
如果您希望取消操作, 按 [DEC/NO] 按钮。

5 按 [INC/YES] 按钮执行提取操作, 删除样本中不想要的部分。

6 按 [F6] Slice 按钮调出分割画面。

注意

经由提取操作删除的数据无法恢复。如果意外删除了样本中需要的部分, 可按 [EXIT] 按钮返回设定画面, 然后重新执行采样操作。



参数 1 - 5 与待机画面 (第 205 页) 中的参数相同。

6 Start Point

决定样本播放的起始点。此点左边的部分将不播放。

设定: 0000000 - End point

7 Loop Point

决定循环播放开始的循环点。当演奏模式设定为 “loop” 时, 样本在 Loop Point 和 End Point (6) 之间播放。

设定: 0000000 - End point

8 End Point

决定样本播放的结束点。此点右边的部分将不播放。会自动决定 End Point, 使得 Start Point 和 End Point 之间的长度符合 Tempo (9)、Meter (10) 和 Measure (11) 的设定。

设定: 0000000 - (取决于样本长度)

9 Tempo

决定样本播放的 Tempo。设定 Tempo 会改变 End Point (8), 使得 Start Point 和 End Point 之间的长度符合 Meter 和 Measure 的设定。

设定: 5.0 - 300.0

10 Meter

决定样本播放的拍子 (拍号)。设定 Meter 会改变 End Point (8), 使得 Start Point 和 End Point 之间的长度符合 Tempo 和 Measure 的设定。

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

11 Measure

决定用于样本播放的小节数量。设定 Measure 会改变 End Point (8)，使得 Start Point 和 End Point 之间的长度符合 Tempo 和 Meter 的设定。

设定:

Measure: 000 - 032

Beat: 00 - 15 (根据 Meter 设定而变化。)

12 Recordable Time (仅用于显示)

显示使用可用存储器时的可用采样时间。此处指示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。当前已使用的存储器空间大小在画面中用蓝线显示。

13 [SF1] Audition

按住此按钮可试听所选的样本。可让您精确地试听样本的播放效果。

14 [SF2] LP=ST

如果此处的菜单指示为“LP=ST”，则 Start (开始点) 和 Loop (循环开始点) 将共享同一个地址，这意味着即使只改变其中一个的值，这两者也会同时改变。在此条件下按 [SF2] 按钮将菜单从“LP=ST”改变为“LP≠ST”。当此处的菜单指示为“LP≠ST”时，可单独改变 Start (开始点) 和 Loop (循环开始点)。在此条件下按 [SF2] 按钮，Start 的地址值将被复制到 Loop 的地址值，从而使得这两者共享同一个地址值。菜单指示也会从“LP≠ST”变为“LP=ST”。

15 [SF3] Display

按 [SF3] 按钮调节缩放等级，使得整体声波，包括 Start Point 和 End Point，显示于画面上。

16 [SF4] Zoom Out**17 [SF5] Zoom In**

按这些按钮使样本的波指示在画面中放大或缩小。

18 [F6] Slice

按此按钮调出录制分割画面。

对样本分割 — 录制分割画面

当 Recording Type (第 204 页) 设定为“slice+seq”时，可按录制分割画面中的 [F6] Slice 画面调出此画面。从此画面可将已录制的样本按照原始样本的节奏分割成几个片段。通过执行分割操作，已录制样本首先会被分割成“片段”并作为样本音色存储，然后这些片段被分配至键盘上的连续音符。然后这些音符会被自动安排到 MIDI 音序数据 (的指定音轨) 中用于播放。

录制分割画面上的步骤如下:

1 选择一个片段类型 (6)。**2 设定用于样本播放的小节 (7) 数量。****3 设定 Meter (8)、Sub Divide (9) 和 Sensitivity (10)。****4 按 [SF4] Apply 按钮执行分割。**

选项卡菜单“Apply”变为“Cancel”。此时，样本被临时修改，但尚未确定为数据。

5 确认分割操作的结果。

按 [SF1] Audition 按钮试听已修改的样本。如果对结果满意，请进到步骤 6。如果对结果不满意且想要重试，请按 [SF4] Cancel 按钮离开分割操作并使样本返回原始状态。选项卡菜单“Cancel”变为“Apply”。此时，从步骤 1 开始再次尝试操作。

6 按 [ENTER] 按钮将分割结果确定为样本数据。

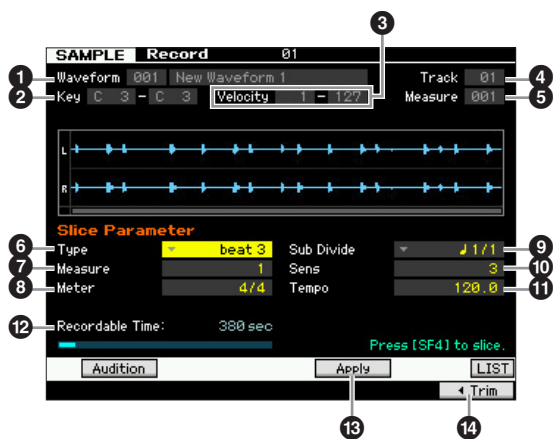
乐器返回设定画面。

7 按 [EXIT] 按钮数次可回到乐曲模式或模板模式。

试听录有分割后样本的已录制音轨。

8 在关闭电源之前，请将乐曲或模板数据保存到内存中。**9 保存波形。**

如果在 MOTIF XF 上安装了选购的闪存扩展模块，请使用 Copy 作业 (第 130 页) 保存波形。也可将波形保存到 USB 存储设备或与 MOTIF XF 处在同一个网络中的联机电脑中 (第 41 页)。



参数 ① - ⑤ 与待机画面 (第 205 页) 中的参数相同。

⑥ Type

选择最适合原始乐句的类型。指定样本分割方法以及在某种程度上决定得到的音质。

设定: beat1 - 3, phrase1 - 4, quick

beat1 - 3

此分割类型适合于鼓或贝司等具有快速起音和迅速衰减的打击乐句。提供了三种变化。

phrase1 - 4

对应包含钹或其它衰减期长的乐器的乐句较为理想。提供了四种变化。

quick

不论乐句内容如何, 样本均在指定的音符小节处分割。每小节的片段数目通过将 Meter (拍号) 参数的最大值乘以 Sub Divide 参数的最小值计算得出。

注 关于为不同样本获得分割类型参数参数的实用提示, 请参见下述“使用分割类型的提示”。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明, 请参见第 37 页。

⑦ Measure

决定用于样本播放的小节数量。当执行了分割操作后, 会创建与指定小节数目对应的音序数据。

音序数据从当前小节的开头开始创建, 而采样即从此当前小节开始。

设定: 1 - 8

⑧ Meter

指定样本的拍子 (拍号)。此处的设定为基本分割单位。

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

⑨ Sub Divide

Meter 参数设定基本分割单位, 而 Sub Divide 为包含较短音符区域的乐句指定更为精细的分辨率。例如, 对于包含四分音符和八分音符的一小节乐句, 应将 Meter 设定为 4/4, 将 Sub Divide 设定为 1/2。当分割类型参数设定为 beat 1 - 2 时, 此参数无效。

设定:

当 Meter 设定为 1 - 8/4 时: 四分音符 (1/1), 八分音符 (1/2), 四分音符三连音 (1/3), 十六分音符 (1/4), 八分音符三连音 (1/6), 三十二分音符 (1/8), 十六分音符三连音 (1/12)

当 Meter 设定为 1 - 16/8 时: 八分音符 (1/1), 十六分音符 (1/2), 八分音符三连音 (1/3), 三十二分音符 (1/4), 十六分音符三连音 (1/6)

当 Meter 设定为 1 - 16/16 时: 十六分音符 (1/1), 三十二分音符 (1/2), 十六分音符三连音 (1/3)

注 立体声样本的最大分割精度为 64 个片段, 单通道样本为 128 个片段。

⑩ Sens (灵敏度)

通过指定 Sub Divide 参数进一步调节子小节。较高的值产生较高的分辨率, 从而能够检测并分割更为精细的音符和更小的声音。使用 Audition 功能 (按 [SF1]) 试听结果, 如果对结果不满意, 可改变设定并重试。

当选择了“quick”分割类型时, 此参数无效。

设定: 1 - 5

⑪ Tempo

决定使用 [SF1] Audition 按钮播放分割后样本播放的速度。此处设定的值应用于乐曲 / 模板播放的速度。

设定: 005 - 300

⑫ Recordable Time (仅用于显示)

表示使用可用存储器时的可用采样时间。此处指示的时间是假设为单通道信号并且用 44.1 kHz 的采样频率计算得出的。当前已使用的存储器空间大小在画面中用蓝线显示。

⑬ [SF4] Apply

当此选项卡菜单显示“Apply”时, 表示采样 (录音) 已结束, 但是尚未执行分割操作。此时, 按此按钮可执行分割并将选项卡菜单从“Apply”变为“Cancel”。

当此选项卡菜单显示“Cancel”时, 表示已执行过采样 (录音) 和分割操作。在此状态下, 按此按钮将返回到分割之前的状态, 且显示变为“Apply”。

⑭ [F6] Trim

按此按钮调出录制裁剪画面 (第 207 页), 可让您删除样本中不想要的部分。

使用分割类型的提示

对具有短暂衰减期的打击乐句进行分割

首先，使用“beat1”尝试分割。如果结果具有微弱的起音效果，或者乐句的释音部分看似重叠，则使用“beat2”重试。试着调节包络线灵敏度，以进行更为精细的控制。如果使用“beat1”之后，起音部分重叠或者整体节奏感减弱，可使用“beat3”再试。用包络线灵敏度参数进行最终调节。

对具有较长衰减期的乐句进行分割

首先，使用“phrase1”尝试分割。如果结果具有微弱的起音效果，或者乐句的释音部分看似重叠，则使用“phrase2”重试。用包络线灵敏度参数进行最终调节。如果使用“phrase1”之后，各片段声音之间的点粗糙且整体感觉不连贯，可使用“phrase3”或“phrase4”并将 Sub Divide 设定为更精细的分辨率，然后重试。用包络线灵敏度参数进行最终调节。“phrase3”设定通常最适合不带颤音—换言之，音高保持常值的延音弦乐或贝司类型声音。当应用于衰减期段的打击乐句时，它也可产生类似回声的效果。如果使用“phrase1”之后，各片段声音之间的点粗糙且整体感觉不连贯，可使用“phrase4”并将 Sub Divide 设定为更精细的分辨率，然后重试。用包络线灵敏度参数进行最终调节。“phrase4”设定通常最适合带有颤音的延音弦乐或贝司类型声音以及唱声乐句。

分割操作所需的波存储器

通过分割操作创建的独立波数据分割需要的存储空间为原存储空间的 1.5 倍，因为会自动添加一个尾部，并在波数据的开头和结尾处自动创建淡入与淡出部分。当速度增加时，这有助于保持最佳音质，并产生片段与片段之间的平滑连接（当选择了“quick”分割类型时，不会创建尾部）。需要一个存储器工作区间，用于处理为各分割操作所进行的计算，并且需要有足够的存储器空间用于保留完成后的波形。当采样频率为 44.1 kHz 时，各分割类型所需的大致存储器空间（以千字节为单位）列表如下。

beat 1	原始波大小 X N + (0.3 X 片段数量)
beat 2	原始波大小 X N + (0.2 X 片段数量)
beat 3	原始波大小 X N + (0.3 X 片段数量)
phrase 1	原始波大小 X N + (5.8 X 片段数量)
phrase 2	原始波大小 X N + (1.4 X 片段数量)
phrase 3	原始波大小 X N + (0.4 X 片段数量)
phrase 4	原始波大小 X N + (1.4 X 片段数量)
quick	原始波大小 X N + (0.7 X 片段数量)

对于单通道样本 N = 5.5，而对于立体声样本 N = 8。另外，立体声样本的片段数量加倍。

采样编辑

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

采样编辑模式赋予您对于编辑已录制样本和改变样本设定的完全、详细的控制。从采样主画面按 [EDIT] 按钮调出采样编辑画面。按 [EXIT] 按钮返回采样主画面。

与从音色模式 / 演奏组模式调出的采样模式中相同。有关采样编辑的详细说明，请参见第 126 页。

采样作业

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

采样作业模式使您可处理及修改已录制的样本。有 19 个采样作业可供使用。

与从音色模式 / 演奏组模式调出的采样模式中相同。关于采样作业的说明，请参见第 129 页。

作为主控键盘使用（主控模式）

此合成器具有如此多样的特定、功能与操作，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。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。MOTIF XF 具有总共可存储 128 个您自己的用户主控设定的空间。

按 [MASTER] 按钮进入主控演奏模式。

主控演奏模式

若要进入主控演奏模式并调出主控演奏画面，从当前模式按 [MASTER] 按钮。

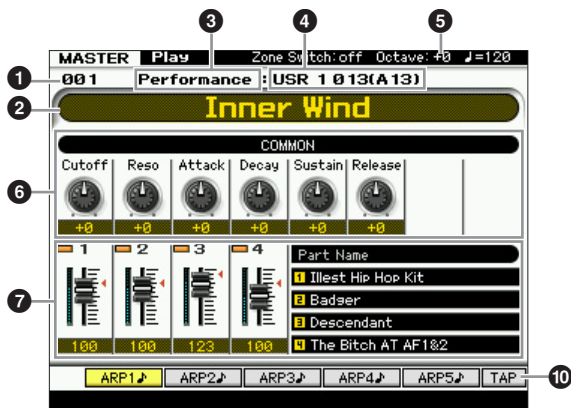
选择主控程序

MOTIF XF 具有 128 个特殊编程的主控程序，存储于内置用于存储器 (Flash ROM) 中。该库由八个组 (A 到 H) 组成，各组包含 16 个主控程序。若要调出想要的主控程序，选择适当的编组和编号。

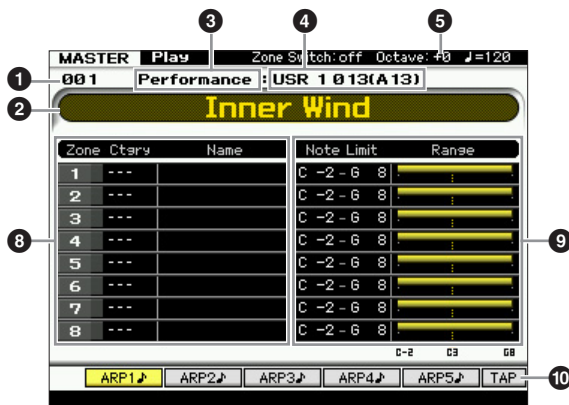
在主控演奏模式中演奏键盘 — [MASTER]

在主控演奏模式中，可选择一个主控程序，然后根据所选主控程序的设定演奏键盘。改变主控编号可让您调出某种模式以及各种设定，例如音源设定（多音色或单音色）和 MIDI 设定。

主控演奏画面的类型 1



主控演奏画面的类型 2



1 主控编号（组 / 编号）

指示所选的主控编号。

注 主控编号 001 到 128 转换为与库 A 到 H 以及（该库的）程序编号 1 到 16 相关的格式（显示于括号中）。此格式与编组按钮 [A] - [H] 和编号按钮 [1] - [16] 相关。主控编号和对应的编组 / 编号列表如下。

编组 / 编号	程序编号
A01 - 16	001 - 016
B01 - 16	017 - 032
C01 - 16	033 - 048
D01 - 16	049 - 064
E01 - 16	065 - 080
F01 - 16	081 - 096
G01 - 16	097 - 112
H01 - 16	113 - 128

2 主控名称（仅用于显示）

指示当前主控程序的名称。

3 模式（仅用于显示）

指示记忆到当前主控程序中的模式。模式（音色、演奏组、模板和乐曲）之一会显示于此。

4 程序编号（仅用于显示）

决定当选择了主控时所调出的程序编号（音色编号、演奏组编号、乐曲编号和模板编号）。程序类型因所记忆的模式而异。

当记忆了音色模式时:	音色库 / 编号
当记忆了演奏组模式时:	演奏组库 / 编号
当记忆了乐曲模式时:	歌曲编号
当记忆了模板模式时:	模板编号

5 Octave

指示通过 OCTAVE 按钮设定的键盘八度设定。此参数决定各个键的音高与标准音高相比高多少或低多少。

6 旋钮 1 - 8

指示分配至各参数的相应旋钮 1 - 8 及其当前值。重复按 [SELECTED PART CONTROL] 按钮可在参数组（通过指示灯指示）之间切换。关于参数详细说明，请参见下文。

当记忆了音色模式时:	请参阅第 46 页。
当记忆了演奏组模式时:	请参阅第 94 页。
当记忆了乐曲模式时:	请参阅第 138 页。
当记忆了模板模式时:	请参阅第 168 页。

7 控制滑杆 1 - 8

指示各控制滑杆 1 - 8 的电平。通过控制滑杆调节的目标记忆到当前主控的模式而异。

当记忆了音色模式时:	元素 1 - 8 的音量
当记忆了演奏组模式时:	声部 1 - 4 的音量
当记忆了乐曲模式时:	声部 1 - 16 的音量
当记忆了模板模式时:	

8 区域名称

表示每个区域的名称。

9 音符限制 / 范围

用音符名称和水平图表示每个区域的音符范围。

[SF1] ARP1 - [SF5] ARP5（琶音 1 - 5）

当所记忆的模式为音色或演奏组时，根据音色或演奏组编号，将对 [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 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。

[SF1] Scene1 - [SF5] Scene5

当所记忆的模式为乐曲或模板时，根据乐曲或模板编号，将对 [SF1] - [SF5] 按钮中的各个按钮分配不同的场景设定。

10 [SF6] TAP

您按几下此按钮的速度将决定琶音 / 乐曲 / 模板的播放速度。

主控编辑

主控编辑模式可让您通过编辑各种参数创建您自己的原创主控程序 — 包含最多八个不同分区（键盘区域）。若要进入主控编辑模式，在主控演奏模式中按 [EDIT] 按钮。按 [EXIT]（退出）按钮返回初始画面。

通用编辑和分区编辑

在主控模式中，可将键盘分割成（最多）八个独立区域（称为“分区”）。可将旋钮和控制滑杆的不同 MIDI 通道与不同功能分配到各个分区。这使得同时在单个键盘上控制多音色音源的多个声部，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 MOTIF XF 做多个键盘的工作。您可在主控编辑模式中设定与八个分区相关的参数，并将这些设定作为用户主控进行存储。

有两种类型的主控编辑画面：一个用于编辑对于全部八个分区均通用的参数，另一个用于编辑单独的分区。

主控编辑步骤

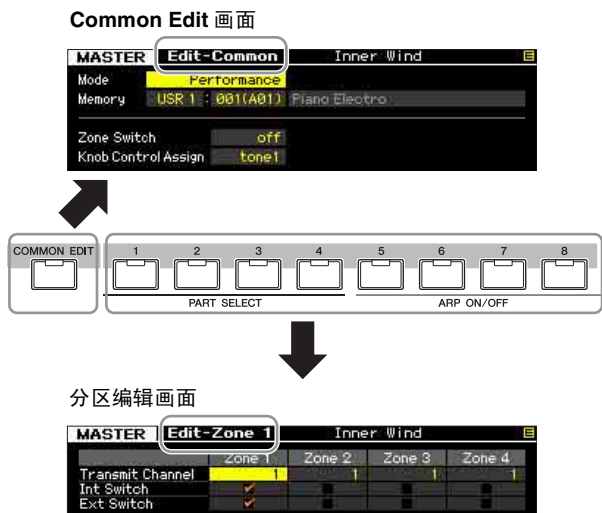
- 1 按 [MASTER] 按钮进入主控演奏模式，然后选择一个主控。
- 2 按 [EDIT] 按钮进入主控编辑模式。

3 根据需要，在其它画面中将分区开关参数设定为“on”。

4 调出通用编辑画面或分区编辑画面。

若要调出通用编辑画面，按 [COMMON EDIT] 按钮。可在通用编辑模式中指定当选择了主控时调出的模式和程序编号以及主控名称。

若要调出分区编辑画面，按数字按钮 [1] - [8] 之一选择要编辑的分区。在此可为分区编辑模式中的各个分区设定各种参数，例如键盘区域和 MIDI 传送通道。



5 通过按 [F1] - [F5] 按钮和 [SF1] - [SF2] 按钮，调出包含想要编辑的参数的编辑画面。

关于参数的说明，请参见第 214 页和第 215 页。

6 将光标移动到所需参数处。

7 使用 [INC/YES]、[DEC/NO] 按钮和数据轮编辑值。

8 根据需要重复步骤 4 - 7。

9 在通用编辑的名称画面（第 214 页）中为主控输入一个名称。

10 如果希望存储已编辑的主控，按 [STORE] 按钮调出存储窗口（第 213 页）。

关于存储的详细说明，请参见第 213 页。

注意

- 当选择另一个主控、调出另一个模式或关闭电源时，已编辑的主控将丢失。在选择另一个主控、调出另一个模式或关闭电源之前，必须按 [STORE] 按钮将主控数据存储至内置用户存储器中。
- 由于存储主控的用户存储器为闪存，即使关闭电源，编辑后和存储后的主控也不会被删除。您无需担心会丢失已存储的数据。但是，主控存储操作将会覆盖已经存储到目的地主控编号的主控数据。因此，重要数据应始终备份到单独的 USB 存储设备或通过网络与 MOTIF XF 相连的电脑（第 241 页）。

[E] 标记

当在主控编辑模式中改变了参数值时，[E]（编辑指示）将会出现在显示屏的右上角。该标记给出了当前主控已被修改但尚未存储的快速确认信息。若要存储当前编辑过的状态，请遵照下述指示操作。

存储已创建的主控

[MASTER] → [STORE]

1 在主控模式中按 [STORE] 按钮。

主控窗口出现。



2 指定用于存储主控的目的地。

使用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮选择作为目的地的主控编号。

可使用 [USER 1] 按钮、[A] - [H] 按钮和 [1] - [16] 按钮选择一个主控编号。

3 按 [ENTER] 按钮。（出现画面提示您进行确认。）

要取消存储操作，按 [DEC/NO] 按钮。

4 按 [INC/YES] 按钮执行存储操作。

主控存储之后，“Completed” 信息出现，然后操作返回至主控演奏画面。

注意

执行存储操作时，目的地存储器的设定将被覆盖。重要数据应始终备份到单独的 USB 存储设备或通过网络与 MOTIF XF 相连的电脑中。关于保存的详细说明，请参见第 241 页。

通用编辑参数

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

主控编辑可让您编辑对所选主控的所有分区均通用的参数。

对编辑过的主控命名 — [F1] Name

在此画面上，您可对整个主控程序（画面上方）以及构成主控的所有区域（此画面上列出的 1-8）指定名称。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

其它参数设定 — [F2] Other

从此画面可为主控设定基本参数，包括与通过主控和程序编号调出的模式。



1 Mode

决定选定主控号时会调出的模式。

设定: voice, performance, pattern, song

2 Memory

决定选定主控时调出的程序编号。显示所选音色 / 演奏组 / 乐曲 / 模板的名称。

设定: 因上述模式设定而异。

模式设定为 Voice 时:

音色库: PRE1-8, USR1-3, GM, GMDR, PDR, UDR
音色编号: 001 (A01) - 128 (H16)

模式设定为 Performance 时:

演奏组库: USR1 - 3
演奏组编号: 001 (A01) - 128 (H16)

模式设定为 Pattern 时:

模式编号: 01 - 64

模式设定为 Song 时:

乐曲编号: 01 - 64

3 Zone Switch

决定是否将键盘分割成（最多）八个独立的区域（称为“分区”）。关于分区的详细说明，请参见第 212 页。

设定: on、off

4 Knob Ctrl Assign（旋钮控制分配）

从此画面可设定点亮并选择哪一行旋钮功能。当设定为“zone”时，选择不点亮主控指示灯，并且自动调出为各自分区（第 217 页）特别设定的旋钮 / 滑杆功能。

设定: 因上述模式设定而异。请注意，仅当 Zone Switch (3) 设定为“on”时才可选择“zone”。

模式设定为 Voice 时:

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

模式设定为 Performance、Pattern 或 Song 时:

tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

5 [F6] Get Name

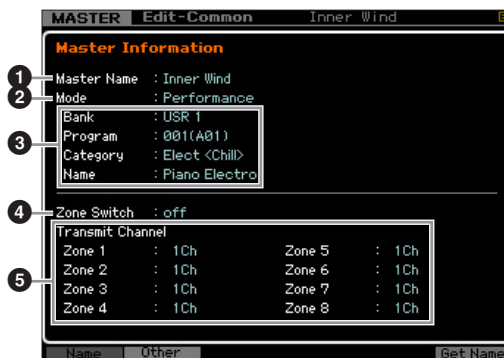
按 [F6] 按钮将当前所选的音色 / 演奏组 / 乐曲 / 模式的名称分配给主控名称。

6 [SF6] INFO（信息）

按此按钮调出当前主控程序的信息窗口。

主控信息 — [SF6] INFO（信息）

此窗口显示当前主控程序的信息。无法在此处改变设定。



1 Master Name

表示当前主控程序的名称。

2 Mode

表示记忆到当前主控程序中的模式。模式（音色、演奏组、模板和乐曲）之一会显示于此。

③ 程序

指示当选择了主控程序时所调出的程序的编号和名称（音色、演奏组、乐曲或模板）。程序因所记忆的模式而异。

当记忆了音色模式时:	音色库, 编号, 类别, 名称
当记忆了演奏组模式时:	演奏组库, 编号, 类别, 名称
当记忆了乐曲模式时:	乐曲编号, 乐曲名称
当记忆了模板模式时:	模板编号, 模板名称

④ Zone Switch

决定是否将键盘分割成（最多）八个独立的区域（称为“分区”）。关于分区的详细说明，请参见第 212 页。

⑤ Transmit Channel

显示每个分区的 MIDI 传送通道（当分区开关设置为打开状态时）。

分区编辑参数

[MASTER] → [EDIT] → [1] - [8]

这些参数用于编辑组成主控的各分区。若要调出分区编辑画面，在主控演奏模式中按 [EDIT] 按钮，然后按任一数字按钮 [1] - [8]。按 [EXIT] 按钮返回至主控演奏画面。

MIDI 传送通道 / 切换设定 — [F1] Transmit

从此画面可设定当演奏键盘时各分区传送 MIDI 讯息的方式。



① Transmit Channel

决定各分区的 MIDI 传送通道

设定: 1 - 16

② Int Switch（内置开关）

决定是否将各分区的 MIDI 数据传送到内置音源。

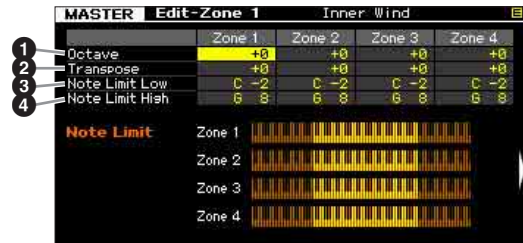
注 当工具模式中的 MIDI 画面（第 228 页）上的 Local Control 参数参数设定为“off”时，即使 Int Switch 参数设定为“on”，各分区的 MIDI 数据也不会传送到内置音源。

③ Ext Switch（外置开关）

决定是否将各分区的 MIDI 数据传送到外接 MIDI 设备。

各分区的音符范围设定 — [F2] Note

从此画面为各分区设定与音高和键盘相关的参数—允许您设定分区划分并为各分区决定音高范围。



① Octave

决定将整个音区上下调节几个八度。可将偏移值向上或向下调节，最大调节范围为三个八度。

设定: -3 - +0（默认） - +3

② Transpose

以半音为单位决定将分区范围向上或向下移调的量。

设定: -11 - +0（默认） - +11

③ Note Limit Low

④ Note Limit High

确定每个分区的最低和最高音符范围。

设定: C -2 - G8

注 通过按住 [SF6] 按钮的同时再按想要的键，您还可直接从键盘设定音符。

MIDI 传送开关设定 — [F3] Tx Switch（传送开关）

音色相关讯息的 MIDI 传送开关 — [SF1] Program

从此画面可决定是否将各分区控制音色选择的 MIDI 讯息传送到内置 / 外接音源。



1 Int Bank Select（内置库选择）

决定是否将库选择 MSB/LSB 讯息传送到内置音源。

2 Int Prog Change（内置程序变更）

决定是否将程序变更讯息传送到内置音源。

3 Ext Bank Select（外部库选择）

决定是否将库选择 MSB/LSB 讯息通过 MIDI 传送到外接音源。

4 Ext Prog Change（外部程序变更）

决定是否通过 MIDI 将程序变更讯息传送到外接音源。

其它讯息的 MIDI 传送开关 — [SF2] Control

从此画面可决定是否将控制非音色相关的设定，例如控制变更、滑音和通道触后等 MIDI 讯息传送至内置 / 外接音源。



当您希望将某个 MIDI 讯息从某个分区传送至内置 / 外接音源时，勾选相应的复选框。

1 Pitch Bend

使用滑音轮所产生的 MIDI 讯息。

2 Ch After Touch（通道触后）

按住键盘上的一个音符所产生的 MIDI 讯息。

3 Modulation Wheel

使用调制轮所产生的 MIDI 讯息。

4 Ribbon Controller

使用触摸条控制器所产生的 MIDI 讯息。

5 Foot Controller 1

6 Foot Controller 2

使用连接到后面板的选购踏板控制器所产生的 MIDI 讯息。

7 Sustain

使用连接到后面板 SUSTAIN 插孔上的选购脚踏开关所产生的 MIDI 讯息。

8 Foot Switch

使用连接到后面板 ASSIGNABLE 插孔上的选购脚踏开关所产生的 MIDI 讯息。

9 Knob

使用旋钮所产生的 MIDI 讯息。

10 Slider

使用滑杆所产生的 MIDI 讯息。

11 A. Function 1（可分配功能 1）

12 A. Function 2（可分配功能 2）

使用 ASSIGNABLE FUNCTION 按钮所产生的 MIDI 讯息。

13 Volume/Express（表现）

使用旋钮和滑杆所产生的 MIDI 音量讯息。

14 Pan

使用旋钮和滑杆所产生的 MIDI 声相音量讯息。

各分区的默认设定 — [F4] Preset

从此画面可为各分区设定音色相关设定，当选择了主控时，这些设定将作为 MIDI 讯息被自动传送。



1 Bank MSB（库选择 MSB）

2 Bank LSB（库选择 LSB）

3 Program Change

决定在所选主控中各分区的音色相关设定。当选择了主控时，这些 MIDI 讯息将被传送至外接 / 内置音源。

设定：

Bank MSB（库选择 MSB）：000 – 127

Bank LSB（库选择 LSB）：000 – 127

Program Change：001 – 128

4 Volume

决定在所选主控中各分区的音量设定。当选择了主控时，音量的 MIDI 讯息将被传送到外接 / 内置音源。

设定：000 – 127

5 Pan

决定在所选主控中各分区的声相设定。当选择了主控时，声相的 MIDI 讯息将被传送到外接 / 内置音源。

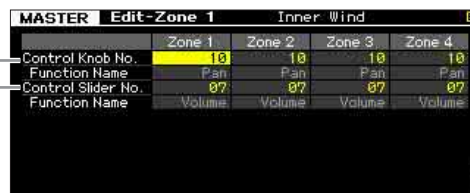
设定：L64 – C – R63

6 [F6] MIDI Send

当设定为“on”时，改变此画面中的值会将对应的 MIDI 讯息传送到外接 / 内置音源。

旋钮和滑杆设定 — [F5] KnobSlider

从此画面可决定当使用各分区的旋钮和滑杆时，将哪些控制变更编号传送到外接 / 内置音源。



注 仅当通用编辑的其它画面（第 214 页）中的 Knob Control Assign 参数设定为“zone”时，此参数有效。换言之，仅当 [SELECTED PART CONTROL] 和 [MULTI PART CONTROL] 的所有指示灯都熄灭时，此参数方才有效。

1 Control Knob No.

当使用各分区的旋钮时，决定传送哪个控制变更编号。功能名称会自动显示于您所选的编号下方。

设定：0 – 95

2 Control Slider No.

当使用各分区的控制滑杆时，决定传送哪个控制变更编号。功能名称会自动显示于您所选的编号下方。

设定：0 – 95

主控作业

主控作业模式具有方便的数据初始化和归档工具。若要进入主控作业模式，在主控模式中按 [JOB] 按钮。按 [EXIT]（退出）按钮返回初始画面。

主控作业步骤

1 在主控模式中，按 [JOB] 按钮进入主控作业模式。

2 按 [F1] 或 [F4] 按钮选择您想要执行的作业。

3 设定用于执行该作业的参数。

4 按 [ENTER] 按钮。（出现画面提示您进行确认。）
要取消作业操作，按下 [DEC/NO] 键。

5 按下 [INC/YES] 按钮执行操作。

作业完成后，“Completed” 讯息出现，并且操作返回原先的画面。

6 按 [MASTER] 按钮返回主控演奏画面。

初始化主控 — [F1] Init

此功能可让您将所有主控参数重设（初始化）为其默认设置。也可让您有选择地初始化某些参数，例如通用设定和分区设定。



1 All Parameters

决定是否初始化所选主控的所有设定。当设定为“on”时，画面中的其它参数无法设定。

设定：（开启），（关闭）

2 Common

决定是否初始化所选主控的所有通用参数设定。当设定为“on”时，ZONE 无法设定。

设定：（开启），（关闭）

3 Zone

决定是否初始化所选主控的所有分区参数设定。当设定为“on”时，执行该作业会初始化通用编辑的所有参数设定。

设定：（开启），（关闭）

4 Initialize Type

决定初始化所选主控的分区参数设定的方法。有三种初始化方法可供选择。

设定：split, zone, layer

split

将分区 1 和分区 2 设定为开启，然后使用分区 1 和分区 2 划分键盘区域。“Upper Ch”决定键盘高音区域的 MIDI 传送通道，“Lower Ch”决定键盘低音区域的 MIDI 传送通道，而“Split Point”决定划分键盘的高音区域和低音区域的音符（C-2 - G8）编号。

区域

分别将分区 1 - 4 设定为开启，分区 5 - 8 设定为关闭，然后将 MIDI 传送通道设定为 1 - 8。

layer

将分区 1 和分区 2 设定为开启，然后让您叠加两个声部。“Upper Ch”和“Lower Ch”分别决定两个分区的 MIDI 传送通道。

5 Upper Ch（高音通道）

6 Lower Ch（低音通道）

当 Initialize Type 设定为“layer”或“split”时，分别决定分区 1 和分区 2 的 MIDI 传送通道。

设定：1 - 16

7 Split Point

当 Initialize Type 设定为“split”时，决定将键盘分割成分区 1 和分区 2 的分割点。通过设定此参数，分区 1 的 Note Limit High 会自动设定为比此处设定的分割点低一个半音的音符，而分区 2 的 Note Limit Low 会自动设定为与此处设定的分割点相同的音符。

设定：C -2 - G8

注 Note Limit High 和 Note Limit Low 参数可在分区编辑的音符画面（第 215 页）中进行设定。

将主控设定传送到外接 MIDI 设备（批量转储）

此功能可将所有当前所选主控的已编辑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 批量转储数据只包括 MIDI 讯息，而不包括波形。

注 若要执行批量转储，需要设定正确的 MIDI 设备编号。详细说明，请参见第 228 页。

系统设定（工具模式等）

在工具模式中可设定应用到 MOTIF XF 的整个系统的参数。若要进入工具模式，按 [UTILITY] 按钮。按 [EXIT] 按钮返回原先的画面。若需在乐曲 / 模板 / 琶音播放中进行与音序器相关的系统设定，则在乐曲 / 模板 / 演奏组模式中按 [SEQ SETUP] 按钮调出音序器设定画面。

工具模式中的基本步骤

1 进入工具模式

按 [UTILITY] 键进入工具模式。（指示灯亮起。）

2 调出想要的画面。

请留心 [F1] - [F6] 和 [SF1] - [SF5] 按钮的选项卡菜单，找到想要的功能，然后按相关的按钮调出想要的画面。

3 设定想要的参数。

将光标移至各参数处，然后使用数据轮、[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮设定值。

注意

当画面上显示“Press [ENTER] to set”时，必须先按 [ENTER] 按钮再进入下一步骤。否则，即使在下一步中按 [STORE] 按钮，设定也不会被存储。

4 按 [STORE] 按钮将工具设定和音序器设定存储到内置存储器中。

注意

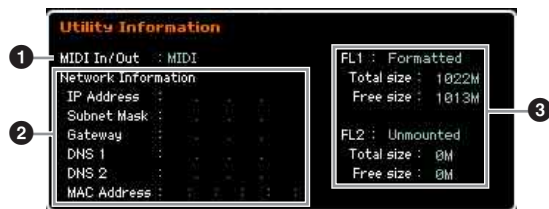
不存储即关闭电源，则所有工具设定都将丢失。

注 工具画面和音序器设定画面中的参数设定将作为一个整体对待和存储。这意味着，当您在工具模式中执行存储操作时，音序器设定画面中的设定也将被存储，反之亦然。

5 按 [EXIT] 按钮从工具模式退回原先的模式。

系统信息 — [SF6] INFO

此画面指示 MIDI IN/OUT 设定和网络设定。此画面无法编辑。



1 MIDI IN/OUT（仅用于显示）

指示用以输入和输出 MIDI 数据的硬件端子。相关参数可在 MIDI 画面（第 228 页）中进行设定。

2 网络信息

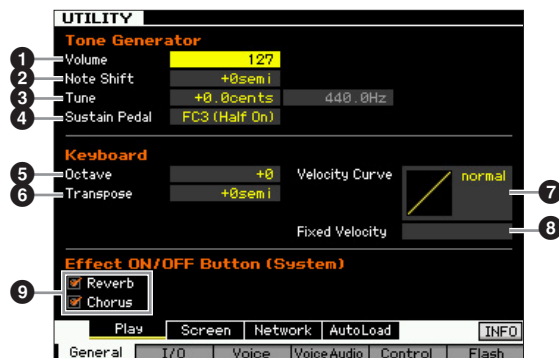
表示网络设定。相关参数可在网络画面（第 221 页）中进行设定。

3 FL1/FL2（仅用于显示）

显示是否已经安装了选购的闪存扩展模块 FL512M/FL1024M。若已经安装了，则此部分将显示存储容量以及模块是否已格式化的信息。

常规设定 — [F1] General

音源和键盘设定 — [SF1] Play



Tone Generator

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部分。MIDI 输出不会受到影响。

1 Volume

决定乐器的整体音量。
设定：0 - 127

2 Note Shift

决定所有音符的音高移调量（以半音为单位）。
设定：-24 semi - +0 semi - +24 semi

3 Tune

决定整体声音的微调。可以 1 分为增量进行调音。

设定: -102.4 cents - +0 cents - +102.3 cents

4 Sustain Pedal

决定所识别的连接至 FOOT SWITCH SUSTAIN 插孔的选购踏板控制器的型号。当连接一个选购的 FC3 (带有半制音功能) 用于产生“半制音”效果 (就像在真正的声学钢琴上一样) 时, 将此参数设定为“FC3 (半制音开启)”并将音色元素编辑的振幅 EG 画面 (第 80 页) 中的 Half Damper Switch 参数设定为“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 (半制音关闭)”。当连接选购的 FC4 或 FC5 (不带半制音功能) 时, 将此参数设定为“FC4”或“FC5”。

设定: FC3 (半制音开启), FC3 (半制音关闭), 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讯息来控制半制音功能时, 不需要此设定。

Keyboard

在此区域中可设定键盘相关参数。此处的设定会影响演奏键盘时所产生的 MIDI 讯息。

5 Octave

以八度为单位决定将键盘范围向上或向下移调的量。也可通过按任一 OCTAVE 按钮来改变此设定。

设定: -3 - +0 - +3

6 Transpose

以半音为单位决定将键盘范围向上或向下移调的量。

设定: -11 semi - +0 semi - +11 semi

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。

7 Velocity Curve

5 条曲线决定如何根据您在键盘上演奏音符的力度 (力量) 来创建并传送实际的力度。画面中显示的图形表示力度响应曲线。(水平线代表接收到的力度值 (演奏的力量), 而垂直线代表传输至内置 / 外接音源的实际力度值。)

设定: normal, soft, hard, wide, fixed

normal

此线性“曲线”产生键盘演奏力度和实际声音改变间一一对应的关系。

soft

此曲线产生增强的响应, 特别是对于较轻的力度。

hard

此曲线与“norm”曲线相比, 有效减弱总体响应。

wide

此设定对于较低和较高力度产生相反的反应。它拓宽控制器的动态范围, 在较轻柔的范围中产生较小的声音变化, 而在较强的范围中产生较大的变化。

fixed

此设定不论演奏力度如何, 均产生相同量的声音变化 (在下述 Fixed Velocity 中设定)。

8 Fixed Velocity

仅当选择上述“fixed”力度曲线时, 此参数有效。您演奏的音符力度固定为此处设定的值。

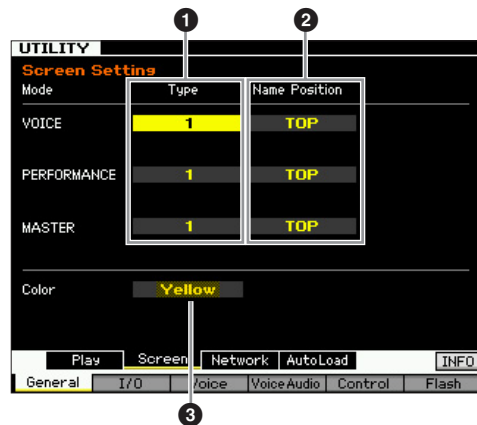
设定: 1 - 127

9 效果 ON/OFF 按钮 (系统)

决定开启 EFFECT ON/OFF [SYSTEM] 按钮时, 是否实际应用系统效果 (混响和叠奏)。

更改 LCD 显示屏的样式类型 — [SF2] Screen

在此画面中, 您可以根据需要在音色 / 演奏组 / 主控模式中改变上部画面的样式类型。



1 Type

选择“1”时, 每个模式的上部画面将显示旋钮 / 滑杆等的当前状态。

选择“2”时, 每个模式的上方画面将显示各元素 / 声部的开 / 关状态、面板控制器的状态和当前琶音等的状态。

设定: 1, 2

2 Name Position

选择“Top”时, 程序的编号 / 名称 (音色、演奏组或主控) 将显示在画面上部。

选择“Bottom”时, 程序的编号 / 名称 (音色、演奏组或主控) 将显示在画面下部。

设定: Top, Bottom

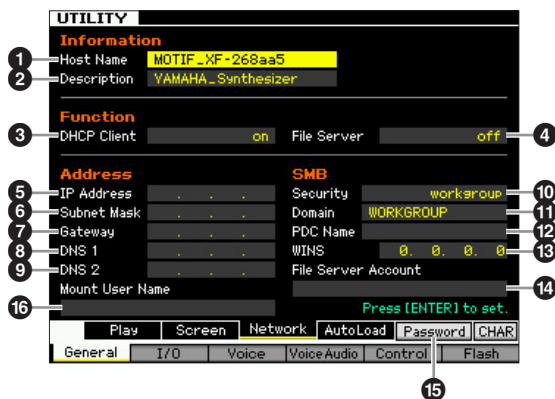
③ Color

决定 3 种模式通用的颜色类型。

设定: Red, Pink, Purple, Blue, Aqua, Green, Yellow, White

网络设定 — [SF3] Network

在此画面中可设定用于将 MOTIF XF 经由 ETHERNET 接口连接到网络系统的参数。在此画面中设定之后必须按 [ENTER] 按钮。否则, 即使再按 [STORE] 按钮, 设定也不会被存储。



① Host Name

决定 MOTIF XF 的主机名称 (NetBIOS 名称)。当从与网络相连的电脑访问 MOTIF XF 时, 使用该项。设定一个唯一的主机名称, 使之不与任何其它电脑冲突。通常, 默认的主机名称足够用, 因此不必改变此项。有关命名的详细说明, 请参阅第 37 页。

② Description

可在此处输入关于 MOTIF XF 的简短概括或备忘。此处输入的说明可从连接到网络的其它电脑进行浏览。当有数个 MOTIF XF 连接在同一网络上时, 此项功能非常有用。通常, 默认的说明足够用, 因此不必改变此项。关于输入字符的详细说明, 请参见第 37 页。

③ DHCP Client

决定是否将 MOTIF XF 作为 DHCP 服务器的客户端设备处理。当此项设定为 “on” 时, 将 MOTIF XF 作为 DHCP 服务器的客户端设备处理。DHCP (动态主机配置协议) 是一种标准或协议, 用它可在每次将 MOTIF XF 连接到网络上时, 对 IP 地址和其它低层网络配置信息进行动态和自动分配。如果 DHCP 服务器涵盖了网络, 则将此参数设定为 “on”。如果希望设定一个特定的 IP 地址, 或者无 DHCP 服务器, 则将此参数设定为 “off”。

设定: on、off

④ File Server

决定是否启用 MOTIF XF 的文件服务器功能。此参数设定为 “on” 时, 同一个网络上的另一台联机电脑可访问连接至 MOTIF XF 的 USB TO DEVICE 接口上的 USB 存储设备上的文件。

设定: on、off

注 在将此参数设定为 “on” 之前, 必须设定该乐曲的密码 (15)。如果在设定密码之前将此项设定为 “on”, 则出现 “Password is unspecified”。

⑤ IP Address

决定 IP 地址, 即分配给连接到网络的各台电脑或 MOTIF XF 的一串数字, 用以指示设备在网络上的位置。当将 MOTIF XF 连接到 DHCP 服务器所覆盖的网络并且上述 DHCP Client 参数设定为 “on” 时, 则自动设定此参数, 而不需要手动输入。当 DHCP Client (3) 设定为 “off” 且不知道如何设定此参数时, 请咨询您的网络管理员或互联网提供商。

设定: 0 - 255

⑥ Subnet Mask

指示子网掩码, 也即用于将大规模网络分割成数个较小网络的设定。当将 MOTIF XF 连接到 DHCP 服务器所覆盖的网络并且上述 DHCP Client 参数设定为 “on” 时, 则自动设定此参数, 从而不需要在此处输入。当 DHCP Client (3) 设定为 “off” 且不知道如何设定此参数时, 请咨询您的网络管理员或互联网提供商。

设定: 0 - 255

⑦ Gateway

决定网关, 即连接不同网络或系统的系统, 可使得不同通信标准的数据的传送或转换成为可能。当将 MOTIF XF 连接到 DHCP 服务器所覆盖的网络并且上述 DHCP Client 参数设定为 “on” 时, 则自动设定此参数, 而不需要手动输入。

设定: 0 - 255

⑧ DNS1 (域名服务器 1)

⑨ DNS2 (域名服务器 2)

决定域名服务器的地址。可设定最多两个服务器 (首选 DNS1 和备用 DNS2)。当不使用域名服务器时, 将 DNS1 和 DNS2 都设定为 “0.0.0.0”。当仅使用 DNS1 时, 将 DNS2 设定为 “0.0.0.0”。当将 MOTIF XF 连接到 DHCP 服务器所覆盖的网络并且上述 DHCP Client 参数设定为 “on” 时, 则自动设定此参数, 而不需要手动输入。

设定: 0 - 255

10 Security

决定当网络上的另一台电脑访问 MOTIF XF 时的认证类型。如果希望使用帐户 (14) 和密码认证电脑，则将此参数设定为“workgroup”。如果希望使用网络上的主域控制器认证电脑，则将此参数设定为“domain”。

设定: domain, workgroup

11 Domain

输入域名或工作组名。将域名或工作组名输入为与希望用于访问 MOTIF XF 的在线设备相同的名称。关于输入字符的详细说明，请参见第 37 页。

12 WINS

决定 WINS（互联网名称服务器）服务器的地址。当 PDC Name (13) 设定为主机名称（NetBIOS 名称）时，将设定 WINS 服务器地址。如果不使用 WINS 服务器，则将此参数设定为“0.0.0.0”。

设定: 0 - 255

13 PDC Name（首选主域控制器名称）

决定主域控制器的主机名称（NetBIOS 名称）或在网络上的 IP 地址。当 Security (10) 设定为“domain”时，认证将通过此处设定的主域控制器执行。

14 File Server Account

决定当网络上的另一台电脑访问 MOTIF XF 时使用的帐户名（用户名）。关于输入字符的详细说明，请参见第 37 页。

注 默认设定为未设定帐户。当未设定帐户时，可使用帐户名“nobody”访问 MOTIF XF。

15 [SF5] Password

按此按钮调出密码画面，可让您设定或改变用于从连接到网络的在线设备访问 MOTIF XF 的密码。出厂时，未设定密码。如果希望经由 LAN 网络从外部电脑访问 MOTIF XF，则必须设定密码。

16 Mount User Name

决定访问网络上的电脑所需的用户名。通过将此参数存储到 MOTIF XF 上，当您登录电脑时，对话框（第 43 页）中将自动显示用户名。

密码设定 [SF3] → [SF5] Password

从此画面可设定 MOTIF XF 的密码。通过使用此处设定的密码，外接在线设备可进入 MOTIF XF 的文件模式。



1 Current Password

此栏用于输入当前密码。密码最多由八个字符组成，但不得少于五个字符。关于输入字符的详细说明，请参见第 37 页。如果未设定密码，则显示“None”。

2 New Password

此栏用于输入新密码。密码最多由八个字符组成，但不得少于五个字符。关于输入字符的详细说明，请参见第 37 页。

3 Confirm Password

此栏用于再次输入新密码以便进行确认。密码最多由八个字符组成，但不得少于五个字符。关于输入字符的详细说明，请参见第 37 页。

密码设定

输入 Current Password、New Password 和 Confirm Password（新密码）之后，按 [ENTER] 按钮设定新密码。如果发生错误，画面上将显示下列出错讯息之一。

Password is invalid.

您输入到“Current Password”的密码不正确。重新输入正确的密码。

Confirmed password is invalid.

您输入到“Confirm Password”的密码不同于输入到“New Password”的密码。

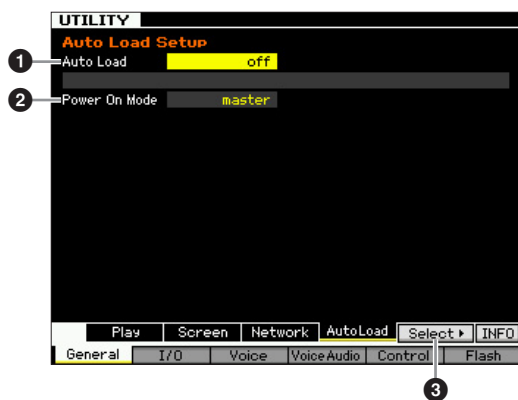
Password is too short.

输入到“New Password”中的密码太短。使用五个或五个以上的字符重新输入密码。

注 如果您忘记了当前密码，则执行 Factory Set 作业（第 231 页）来重设密码设定，然后重新输入新密码。

设定打开电源时的默认画面 — [SF4] Auto Load

从此画面可指定当打开电源时 MOTIF XF 将要自动执行的某些任务。



1 Auto Load

决定是否开启 Auto Load 功能。当设定为开启时，则每当电源打开时乐器将自动加载指定文件（从 USB 存储设备）。要加载的文件显示于此画面上。要加载的文件可通过 [SF5] Get 按钮指定。

设定: on、off

2 Power On Mode

决定默认的电源开启模式（及存储库）— 可让您选择当打开电源时会自动调出哪种状况。

设定:

performance

下次打开电源时，会自动进入演奏组演奏模式并选择第一个程序编号 (USER: 001)。

voice (USER1)

下次打开电源时，会自动进入音色演奏模式并选择用户音色的第一个程序编号 (USR: 001)。

voice (PRE1)

下次打开电源时，会自动进入音色演奏模式并选择预设音色的第一个程序编号 (PRE: 001)。

voice (GM)

下次打开电源时，会自动进入音色演奏模式并选择预设 GM 音色的第一个程序编号 (GM: 001)。

master

下次打开电源时，会自动进入主控演奏模式并选择第一个程序编号 (001)。

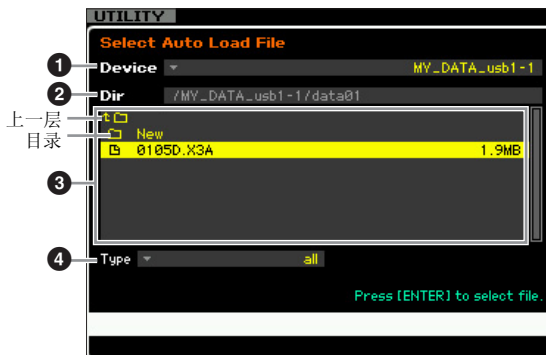
注意 在关闭电源之前，必须按 [STORE] 按钮将工具设定存储到内置存储器中。请记住，如果未执行存储操作即关闭了电源，则工具设定将丢失。

3 [SF5] Select

按此按钮调出选择自动加载文件画面。在此画面中可指定打开电源时要自动加载的（位于外接存储设备中的）文件（当 Auto Load 设定为开启时）。

指定自动加载文件 [SF4] → [SF5] Select

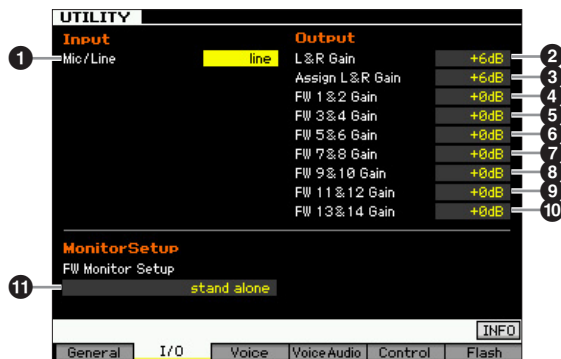
在此画面中可指定打开电源时要自动加载的（位于外接存储设备中的）文件（当 Auto Load 设定为开启时）。将光标移至想要的文件处，然后按 [ENTER] 按钮决定自动加载文件。



参数 1 - 4 与文件模式的文件窗口（第 237 页）中的参数相同。

音频输入 / 输出设定 — [F2] I/O（输入 / 输出）

从此画面可设定音频输入 / 输出参数。



1 Mic/Line

当使用 A/D INPUT 插孔时，此项决定输入源、麦克风 (mic) 或线路。

设定: mic, line

mic

用于低输出装置，例如麦克风、电吉他或贝司。

line

用于高输出装置，例如键盘、合成器或 CD 播放机。

2 L&R Gain

决定 OUTPUT L/MONO 和 R 插孔的输出增益。

设定: 0dB, +6dB

③ Assign L&R Gain

决定 ASSIGNABLE OUTPUT L 和 R 插孔的输出增益。

设定: 0dB, +6dB

④ – ⑩ FW Gain

决定 IEEE1394 接口的输出增益。

设定: 0dB, +6dB

⑪ FW Monitor Setup

当将 MOTIF XF 与安装有 DAW 软件的电脑配合使用并且该电脑通过 IEEE1394 连接线与 MOTIF XF 相连时, 决定用于试听声音的音频信号流。

注 除了在此处进行设定之外, 您还需要正确设定 DAW 软件。详细说明, 请参见 DAW 软件的说明书。

设定: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone

当单独使用 MOTIF XF, 或者即使与通过 IEEE1394 连接线连接到 MOTIF XF 上的电脑配合使用也不使用 DAW 软件时, 应选择此项。选择了此项后, MOTIF XF 的音频信号通常将直接通过 OUTPUT L/MONO 和 R 插孔输出。

with PC

当使用 DAW 软件将 MOTIF XF 用作音频设备时, 应选择此项。选择此项时, MOTIF XF 的音频信号将通过 IEEE1394 连接线输出到电脑上的 DAW 软件中, 并与 DAW 声音进行合并与混合, 然后返回到 MOTIF XF, 最后通过 OUTPUT L/MONO 和 R 插孔输出。选择此项可让您将 DAW 软件中的 VST 效果应用到 MOTIF XF 声音。

with PC (DirectMonitor)

当将键盘演奏录制到电脑上的 DAW 软件时, 应选择此项。MOTIF XF 的音频信号将与经由 IEEE1394 连接线从 DAW 软件发送过来的音频信号一起, 通过 OUTPUT L/MONO 和 R 插孔直接输出。请记住, DAW 软件的 Rec Monitor 应设定为“off”, 以防止产生“双重”声音。

注 当选择了“with PC”时, 在您演奏键盘的时刻与您听到最终声音的时刻间, 可能会存在短暂的延迟。

注 当 MOTIF XF 未通过 IEEE1394 连接线连接至外接设备时, 将此参数设定为“stand alone”。

音色模式的系统设定 — [F3] Voice

在下列画面中可设定与音色模式中的主控效果、主控 EQ、音频输入声部和微调相关的参数。这些设定将应用于所有音色。仅当从音色模式进入工具模式时, 下列画面有效。

主控效果设定 — [SF1] MasterFX (主控效果)

此画面可让您设定音色模式中的主控效果参数。此画面可通过在音色模式中按住前面板上的 [MASTER EFFECT] 按钮调出。



① Switch

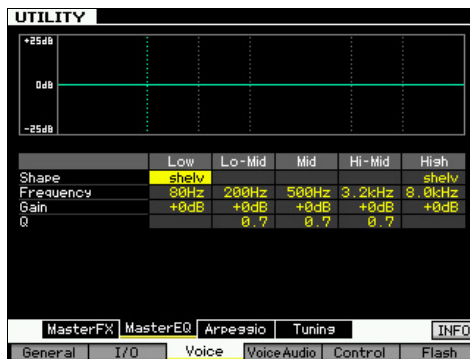
决定是否将主控效果应用于音色。当此项设定为开启时, 进入音色模式会使 [MASTER EFFECT] 指示灯点亮。

设定: on, off

其它参数和演奏组通用编辑模式的主控效果画面 (第 104 页) 上的参数相同。

主控 EQ 设定 — [SF2] MasterEQ

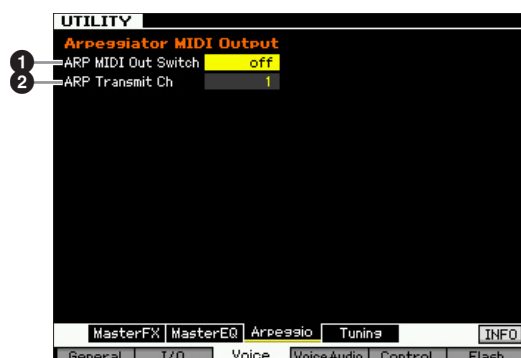
此画面可让您设定音色模式中的主控 EQ 参数, 从而在五个独立频段上控制 EQ。此 EQ 会影响所有音色。仅当从音色模式进入工具模式时, 此画面有效。



此功能与演奏组通用编辑模式的主控 EQ 画面 (第 105 页) 上的功能相同。

琶音设定 — [SF3] Arpeggio

从该显示页面中您可以设置音色模式中琶音器MIDI数据输出相关的参数。此时的设定会影响所有音色。仅当从音色模式进入工具模式时，此画面有效。



① ARP MIDI Out Switch

当此项设定为开启时，琶音播放数据从MIDI端子输出。

设定：on、off

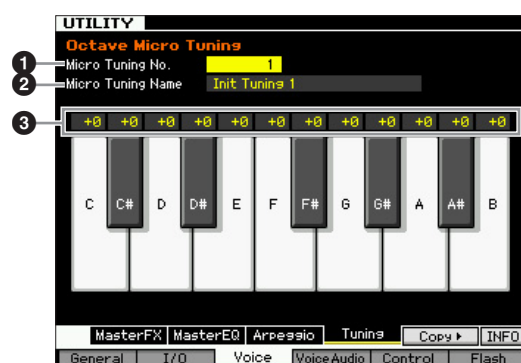
② ARP Transmit Ch（琶音传送通道）

决定用于发送琶音播放数据（当上述开关参数设定为开启时）的MIDI传送通道。

设定：1 - 16

创建您的原创微调 — [SF4] Tuning

在此画面，您可在用户库中创建您的原创微调。您可将一个微调复制到另一个编号，然后创建一个以此为基础的新微调。仅当从音色模式进入工具模式时，此画面有效。



① Micro Tuning No.

决定用于存储已创建的微调的目的地。

设定：1 - 8

② Micro Tuning Name

为微调输入想要的名称。有关命名的详细说明，请参见第37页。

③ Tuning Offset

可让您以分为增量为键盘上的各个音符调音，以创建您的原创微调。

设定：-99 - +0 - +99 cents

[SF5] Copy

按该按钮调出此画面，在此画面上可将一个微调复制到另一个编号，然后创建一个以此为基础的新微调。

麦克风调音复制步骤

- 1 选择一个微调编号作为复制源。
- 2 按 [SF5] 按钮调出复制画面。
- 3 选择一个微调编号作为复制目的地。
- 4 按 [ENTER] 按钮执行复制操作。

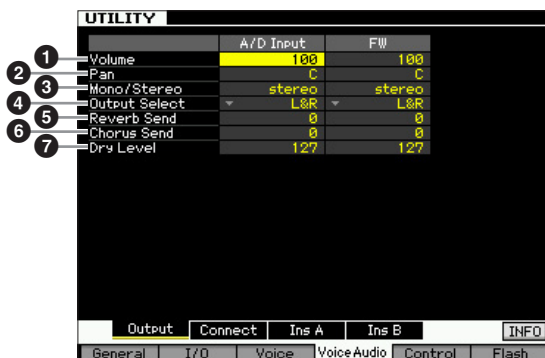
音色模式中的音频输入设定 — [F4] VoiceAudio

您可在音色模式中设定与来自 [A/D INPUT] 接口和 IEEE1394 接口的音频输入信号相关的参数。仅当从音色模式进入工具模式时，此画面有效。

注 仅当安装了选购的 FW16E 时，才可使用 FW 设定 (FW1 -14)。

输出设定 — [SF1] Output

在此画面中，可设定音色模式中音频输入信号的各种参数，例如输出插孔、音量声相和效果深度。仅当从音色模式进入工具模式时，此画面有效。



1 Volume

决定音频输入声部的输出电平。

设定：0 - 127

2 Pan

决定音频输入声部的立体声声相位置。

设定：L63（最左侧）- C（中央）- R63（最右侧）

3 Mono/Stereo

决定音频输入声部的信号配置，或者信号路由的方式（立体声或单通道）。

设定：stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

同时使用音频输入的 L 和 R 通道。

L mono

仅使用音频输入的 L 通道。

R mono

仅使用音频输入的 R 通道。

L+R mono

音频输入的 L 和 R 通道被混合，然后以单通道处理。

4 Output Select

决定音频输入声部的输出插孔分配。

设定：请参见下表。

LCD	输出插孔	立体声 / 单通道
L&R	OUTPUT L 和 R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L 和 R	立体声
FW1&2	FW OUTPUT 1 和 2	立体声 (1: L, 2: R)
FW3&4	FW OUTPUT 3 和 4	立体声 (3: L, 4: R)
FW5&6	FW OUTPUT 5 和 6	立体声 (5: L, 6: R)
FW7&8	FW OUTPUT 7 和 8	立体声 (7: L, 8: R)
FW9&10	FW OUTPUT 9 和 10	立体声 (9: L, 10: R)
FW11&12	FW OUTPUT 11 和 12	立体声 (11: L, 12: R)
FW13&14	FW OUTPUT 13 和 14	立体声 (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (仅限 A/D 输入)	内置声码器模块	Mono

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

5 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。值越高，混响越强。

设定：0 - 127

6 Chorus Send

决定发送至叠奏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

7 Dry Level

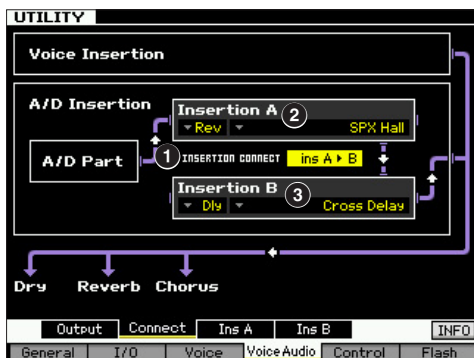
决定未经系统效果（混响，叠奏）处理的音频输入声部的电平。值越高，混响和叠奏越弱。

设定：0 - 127

注 当 Output Select (4) 设定为“L&R”以外的数值时，Reverb Send (5)、Chorus Send (6) 和 Dry Level (7) 参数无效。

插入效果连接设定 — [SF2] Connect

在此画面中可设定音色模式中音频输入信号的插入效果连接。仅当从音色模式进入工具模式时，此画面有效。



1 INSERTION CONNECT（插入连接）

确定插入 A/B 的路径。在显示图中提供清晰的信号路径图示改变。

设定：Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

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

Ins B ► A

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

2 插入 A（插入 A 类别 / 类型）*

3 插入 B（插入 B 类别 / 类型）*

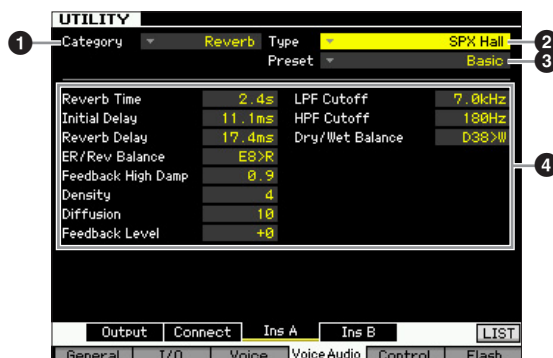
决定插入 A 和 B 的效果类型。在 Category 一栏中，您可从效果类别中选择一种，效果类别中包含类似的效果类型。从类型栏中可选择列示于所选类别中的效果类型。

设定：关于效果类别和类型的说明，在第 24 页有详细描述。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表并选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

插入效果类型设定 — [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

在这些画面中可设定音色模式中应用于音频输入信号的插入效果类型。仅当从音色模式进入工具模式时，这些画面有效。



注 视所选参数而定，LIST 图标会显示在与 [SF6] 按钮对应的选项卡菜单中。此时，可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项目。详细说明，请参见第 37 页。

1 Category

2 Type

从 Category 栏中可选择某种效果类别，每个类别包含类似的效果类型。从类型栏中可选择列示于所选类别中的效果类型。关于效果类别的说明，在第 24 页有详细描述。

3 Preset

此项可让您调出各效果类型的预编程设定，这些设定设计为用于特定的应用及场合。

4 效果参数

参数编号与值视当前所选的效果类型而变化。关于效果参数的详细说明，请参见第 27 页。关于各效果类型参数的信息，请参见另外的数据列表。

远程控制 and MIDI 设定 — [F5] Control

从以下画面中可设定与远程功能和 MIDI 设定相关的参数。

DAW 设定 — [SF1] Remote

可让您指定由 MOTIF XF 控制的 DAW 软件。



① DAW Type

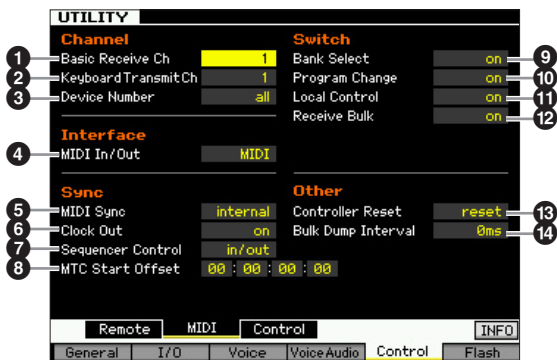
决定由 MOTIF XF 控制的 DAW 软件。

设定: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

注 当 [REMOTE ON/OFF] 指示灯打开时, 选择 DAW 类型会自动调出远程设定。

MIDI 设定 — [SF2] MIDI

从此画面中可设定 MIDI 相关参数。



① Basic Receive Ch

决定当此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, off

omni

选择了此项时, 会接收所有通道讯息。

注 在多音色音源模式 (乐曲 / 模板模式) 中, 各混音声部根据其分配的 MIDI 接收通道来接收 MIDI 数据。此项可在混音声部编辑模式的音色画面 (第 194 页) 中设定。

② Keyboard Transmit Ch

决定乐器用于发送 MIDI 数据 (到外接音序器、音源或其它设备) 的 MIDI 通道。此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 在乐曲 / 模板模式中, 通过演奏键盘 / 旋钮 / 滑音轮创建的 MIDI 数据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。各音轨的输出通道可在乐曲演奏模式的输出通道画面 (第 142 页) 中设定。

③ Device Number

决定本合成器在接收或传送数据时使用的设备编号。发送 / 接收批量转储数据、参数变更或其它系统专用讯息时, 此编号必须与外接 MIDI 设备的设备编号相符。

设定: 1 – 16, all, off

all

当选择此项时, 接收所有 MIDI 设备编号的系统专用讯息。当使用此设定从 MOTIF XF 传送批量转储等系统专用讯息时, MOTIF XF 将被识别为设备编号 1。

off

选择此项时, 无法传送或接收批量转储和参数变更等系统专用讯息。当试图执行系统专用讯息的传送或接收时, 将会出现一条出错讯息。

④ 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, FW (仅当安装了选购的 FW16E 时才可用)

注 无法同时使用上述三种端子类型。只能用其中一种端口发送 / 接收 MIDI 数据。

⑤ MIDI Sync

决定乐曲 / 模板 / 琶音播放是否与本乐器的内部时钟或外部 MIDI 时钟同步。

设定: Internal, MIDI, auto, MTC

internal

与内置时钟同步。当要单独使用本合成器或将本合成器用作其它装置的主控时钟源时, 使用此设定。

MIDI

使 MIDI 与通过 MIDI 接收自外接 MIDI 乐器的 MIDI 时钟同步。

auto

当从外接 MIDI 设备或电脑连续传送 MIDI 时钟时, MOTIF XF 的内置时钟无效, 且 MOTIF XF 与外接时钟同步。当未从外接 MIDI 设备或电脑传送 MIDI 时钟时, MOTIF XF 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。请注意, 当选择该值时, 无法在 MOTIF XF 上改变速度值。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 时间代码)

与通过 MIDI 接收到的 MTC 信号同步。MMC 信号 MIDI 传送。在本合成器作为 MIDI 从机使用时选择本设置, 比如当与 MTC 兼容的 MTR 同步使用时。MTC Sync 功能仅在乐曲模式中有效。

注 当此参数设定为 "MIDI" 时, 请确认连接至 MOTIF XF 的外接 MIDI 乐器将把 MIDI 时钟传送至 MOTIF XF。

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 连接线使得多个音频设备同时进行同步。它包含对应小时、分钟、秒以及帧的数据。MOTIF XF 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。

⑥ Clock Out

决定是否通过 MIDI 传送 MIDI 时钟 (F8H) 讯息。

设定: on、off

⑦ Sequencer Control

决定是否通过 MIDI OUT/USB 端口接收与 / 或传送音序器控制信号 — 开始 (FAH)、连续 (FBH)、停止 (FCH) 和乐曲位置指针 (F2H)。

设定: off, in, out, in/out

off

不传送 / 识别。

in

识别但不传送。

out

传送但不识别。

in/out

传送 / 识别。

⑧ MTC Start Offset (MIDI 时间代码起始偏移)

当接收 MTC 时用于确定音序器播放开始的特别时间码位置。此功能可用于使本合成器的播放与外接 MTC 兼容设备精确同步。

设定: Hour : Minute : Second : Frame

Hour: 00 – 23

Minute: 00 – 59

Second: 00 – 59

Frame: 00 – 29

⑨ Bank Select

此开关可以在发送或接收时启用或禁用 Bank Select 信息。当此项设定为“on”时，本合成器对输入的库选择讯息作出响应，同时也传送相应的 Bank Select 讯息（当使用面板时）。当此项设定为“off”时，无法传送 / 接收 Bank Select 讯息。

设定: off, on

⑩ Program Change

此开关可以在发送或接收时启用或禁用 Program Change 信息。当此项设定为“on”时，本合成器对输入的 Program Change 讯息作出响应，同时也传送相应的 Program Change 讯息（当使用面板时）。当此项设定为“off”时，无法传送 / 接收 Program Change 讯息。

设定: off, on

⑪ Local Control

此项决定本乐器的音源是否对您的键盘演奏产生响应。通常应将此项设定为“on”——因为您将会想要在演奏 MOTIF XF 时试听它的声音。即使将此项设定为“off”，数据也将通过 MIDI 传送。另外，内置音源模块将对通过 MIDI 接收到的讯息作出响应。

设定: off, on

⑫ Receive Bulk

决定能否接收批量转储数据。

设定: protect (不接收), on (接收)

⑬ 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，控制器保持当前的设定。当此项设定为“reset”时，控制器被重设为默认设定（如下）。

设定: hold, reset

如果选择“reset”，控制器将被重设为下列状态 / 位置：

滑音轮	中间
调制轮	最小
触后	最小
脚踏控制器	最大
开关踏板	关闭
触摸条控制器	中间
呼吸控制器	最大
可分配功能	关闭
表现	最大
延音	关闭

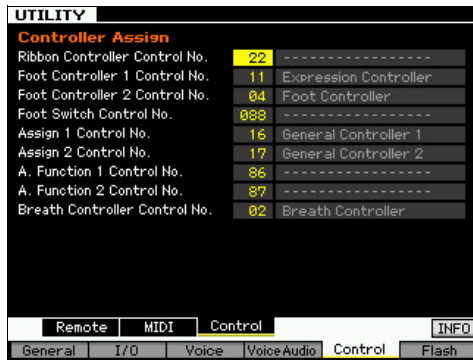
⑭ Bulk Dump Interval

当使用批量转储功能、接收到批量请求或者播放录制于音序音轨中的系统专用讯息时，决定批量转储传送的间隔时间。批量转储功能可让您将数据保存到编辑缓冲器 (DRAM) 或闪存 ROM 中，并作为批量数据（系统专用讯息）传送到外接 MIDI 乐器或电脑上的音序软件中。此数据可随后会传至乐器，存储您已归档的所有设定。

设定: 0 – 900 ms

注 当使用批量转储功能或接收到批量请求时，间隔时间的最大值固定为 30ms，意味着即使此参数值设定为 31ms 以上，批量传送也以 30ms 的时间间隔执行。当播放录制于乐曲或模板音轨中的系统专用讯息时，31ms 以上的值设定将有效，意味着不论乐曲或模板的速度设定如何，批量传送均以此处设定的时间间隔执行。

控制器设定 — [SF3] Control

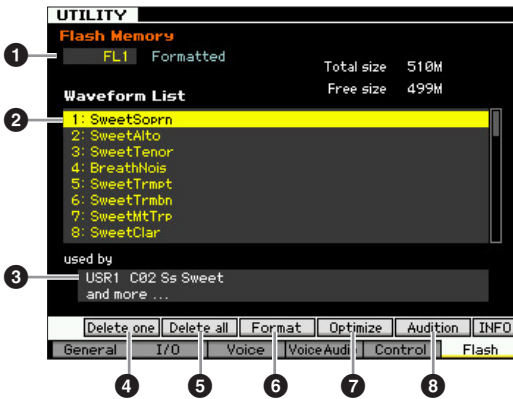


Controller Assign

可将 MIDI 控制变更编号分配至前面板上的控制器和旋钮。例如，在使用脚踏控制器控制调制的同时，可使用 ASSIGN 1 和 2 旋钮控制效果深度。这些控制分配称为“控制器分配”。

管理选购的闪存扩展模块 — [F6] Flash

在此画面上，您可使用格式化和优化等操作管理选购的闪存扩展模块（FL512M/FL1024M）。



① 闪存扩展模块的数量

决定要管理的模块。

选择“FL1”时，可管理安装在插槽 1 中的模块。

选择“FL2”时，可管理安装在插槽 2 中的模块。

注 如果未正确安装 FL512M/FL1024M，画面上插槽编号的右侧将显示“Unmounted”。如果尚未对已安装的 FL512M/FL1024M 进行格式化，则将显示“Unformatted”。如果已经对安装的 FL512M/FL1024M 进行了格式化，则将显示“Formatted”。

② Waveform list

显示在 ① 处指定的插槽中的闪存扩展模块中存储的波形。在此列表中，按 [SF5] Audition 按钮可选择波形并进行试听。

③ Voice

表示使用在 ② 处所选波形的音色。可查看在音色中是否实际使用了所选波形。建议您在执行删除操作之前使用此功能。

④ [SF1] Delete one

用此按钮只可删除 1 个波形。

在 ① 处选择了插槽编号后，在 ② 处选择波形，然后按此按钮删除所选波形。

⑤ [SF2] Delete all

用此按钮可删除画面上列出的所有波形。

在 ① 处选择了插槽编号后，按此按钮可删除所选模块的所有波形。

⑥ [SF3] Format

用此按钮可对闪存扩展模块进行格式化。

由于在出厂时 FL512M/1024M 未被格式化，因此必须执行格式化操作。

在 ① 处选择了要安装新模块的插槽编号后，按此按钮可调出确认对话框，然后按 [INC/YES] 按钮可执行格式化操作。

注意

可对已经格式化过的模块执行格式化操作。此时，请注意，包含样本的所有波形数据将被删除。

⑦ [SF4] Optimize

用此按钮可对闪存扩展模块进行优化。最优化操作会整理已使用的和未使用（可用）的存储器区域，从而创建连续可用存储器的最大可能区域。

在选择了插槽编号 ① 后，按此按钮可调出确认对话框，然后按 [INC/YES] 按钮可执行优化操作。

注意

在优化操作过程中切勿关闭电源，优化操作可能需要 10 秒钟以上的时间才能完成。若关闭电源，则将删除和清空闪存扩展模块上的所有数据。

⑧ [SF5] Audition

用此按钮可试听当前所选波形的声音。

将用户存储器重设为初始出厂设定 — [JOB]（Factory Set）

在工具作业模式中，您可将本合成器的用户存储器（第 34 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 Factory Set 将被自动存储。

注意

Factory Set 操作将会删除所有您已创建并存储到用户存储器中的数据，包括选购的闪存扩展模块 FL512M/FL1024M（如果安装）上的波形数据。为了避免数据丢失，请务必在执行 **Factory Set** 操作之前，将所有重要数据都保存到 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 处在同一个网络中的联机电脑（第 241 页）上。



1 All

当此项目设定为 on 时，按 [ENTER] 按钮可将本合成器内存中的所有数据恢复（第 34 页）到出厂默认设定（出厂设定）。当此项目设定为 off 时，则按 [ENTER] 只将以下数据恢复到出厂默认设定：用户库 1 (USR1) 的所有音色 (A01 - H16) 以及用户鼓音色库 (UDR) 的音色 A01 - A08。

设定：on、off

2 Power On Auto Factory Set

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加载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 **Power On Auto Factory Set** 参数设定为“on”时，关闭电源会擦除所有用户存储器数据，例如音色、演奏组、乐曲、模板和工具设定。

有关执行 Factory Set 作业的说明，请参见使用说明书。

音序器设定 — [SEQ SETUP]

在乐曲模式、模板模式或演奏组模式中，按 [SEQ SETUP] 按钮调出设定整体音序器参数的画面。设定这些参数后，按 [STORE] 按钮同时存储音序器设定参数和工具参数的设定。

注意

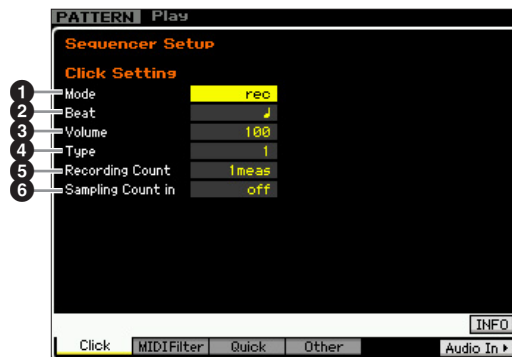
不存储即关闭电源，则所有音序器设定的设定值都将丢失。

列注 在音色模式和主控模式中当 Mode 参数（第 214 页）设定为“Voice”时，[SEQ SETUP] 按钮无法使用。

节拍器设定 — [F1] Click

在此画面中，可设定与节拍声（节拍器）相关的参数，这些参数在乐曲 / 模板 / 演奏组模式的录制或播放过程中使用。

列注 节拍声为内部音源所发出，因此使用节拍声播放会影响到本合成器的整体复音。



1 Mode

确定是否使用以及何时使用节拍器的节拍声。

设定：off, rec, rec/play, always

off

不发出节拍声。

rec

仅在乐曲 / 模板 / 演奏组录制过程中发出节拍声。

rec/play

在录制和播放过程中将发出节拍声。

always

在乐曲 / 模板模式中将始终发出节拍声。

2 Beat

决定将发出节拍声的拍子。

设定：♪ (16th notes), ♪ (8th notes), ♩ (quarter notes), ♩ (half notes), ○ (whole notes)

3 Volume

决定节拍声的音量。

设定：0 - 127

4 Type

决定节拍声的类型。有 10 种类型可供使用，包括传统节拍器和棒击声。

设定：1 - 10

5 Recording Count

决定在录制待机模式中按 [▶]（演奏）按钮后，录制实际开始之前所提供的预备拍小节数。

设定：off（录音在 [▶] 键按下时即开始操作），1 meas - 8 meas（1 - 8 小节）

6 Sampling Count in

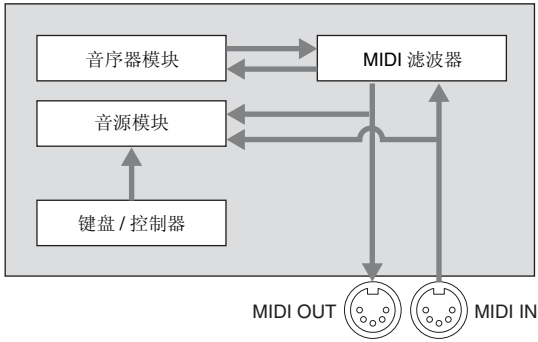
决定在开始采样操作后，开始播放乐曲 / 模板之前的预备拍小节数。当在采样模式（从乐曲或模板模式中调出）中将 Type 参数设定为“sample+note”并将 Trigger Mode 参数设定为“meas”时，可使用此参数设定。

选择“off”时，开始采样操作后将立即开始乐曲 / 模板的播放。

设定：off, 1 meas - 8 meas

MIDI 滤波器设定 — [F2] MIDI Filter

在此画面中，您可设定将被识别 / 通过 MIDI 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及琶音播放所创建的 MIDI 事件。乐曲 / 模板播放数据在被发送至内置音源模板及 MIDI 接口之前，将通过 MIDI 滤波器。从外接 MIDI 乐器传送来的 MIDI 讯息在录制到乐曲 / 模板音轨之前，将通过 MIDI 滤波器。它们不会通过 MIDI 滤波器，而是直接被发送至内置音源。



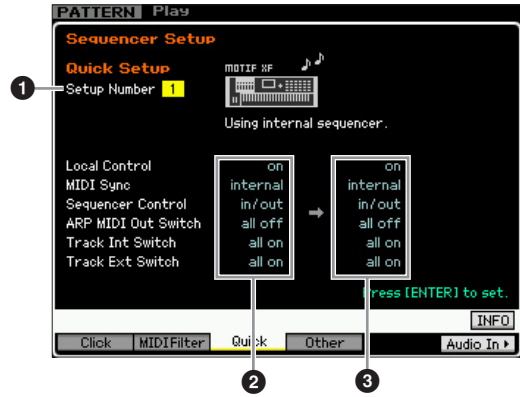
过滤器所应用的 MIDI 事件：

音符，程序变更，控制变更，滑音，通道触后，复音触后，系统专用，通道模式讯息

设定：（不传送 / 识别），（传送 / 识别）

使用快速设定功能 — [F3] Quick（快速设定）

在此画面中，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相应音序器，允许您同时设定各种与音序器相关的重要参数。



注 当从演奏组模式调出快速设定窗口时，Track INT Switch 和 Track EXT Switch 参数无效。

① Setup Number

决定设定编号。所选设定的参数设定作为新的设定显示于右侧 (③)。

设定：1 - 4

1	使用内置音序器	当使用内置音序器本身的功能（乐曲或模板）时，此设定非常实用。
2	将内置音序器录制到电脑	当将乐曲或模板播放数据传送到外接电脑并录制到电脑上的应用程序软件时，此设定非常实用。
3	录制到电脑	当将键盘演奏录制到电脑软件上时，此设定很有用。当 MIDI 时钟来自外接 MIDI 设备时，MOTIF XF 的音序器部分将与外部时钟同步，当 MIDI 时钟不是来自外接 MIDI 设备的，则 MOTIF XF 的音序器部分将与其自己的内部时钟同步。
4	将琶音录制到电脑	当将琶音播放数据传送到外接电脑并录制到电脑上的应用程序软件时，此设定非常实用。

② 当前设定

表示相关参数的当前设定。选择某个设定 (①) 后，在右边显示为新的设定 (③)，按 [ENTER] 按钮实际调出所选设定 (①)，随后此设定作为当前设定 (②) 显示。

③ 新的设定

表示上述所选设定 (①) 的参数设定。

乐曲 / 模板的其它设定 — [F4] Other

在此画面中可设定与乐曲 / 模板模式相关的参数，例如模板变更时序。

注 此处的设定不影响演奏组模式。



1 Quantize

决定当改变区块时，播放过程中的区块（模板）切换的量化值。当设定为“1”时，改变区块后，在播放过程中模板（区块）将始终在下一小节的第一拍切换。当设定为“1/16”时，播放过程中区块可在任意十六分之一节拍处切换。

设定：1（1小节），1/2（2分音符），1/4（4分音符），1/8（8分音符），1/16（16分音符）

2 Tempo Hold

决定播放期间当新模板选定时速度设定是否切换为每个模板储存的速度值。当设定为“on”时，在模板切换时速度值将保留。当设定为“off”时，速度将切换为储存于新模板中的速度值。通常将此项设定为“off”。

设定：on、off

注 模板链中的速度设定数据不受该参数影响。

3 Load Mixing

决定改变乐曲 / 模板编号时，是 (on) 否 (off) 加载混音设定。通常将此项设定为“on”。

设定：on、off

注 当 Load Mixing 参数设定为“off”时，通过乐曲链播放改变的乐曲不会改变混音设定。

4 Song Event Chase

通常，如果乐曲或模板从中间播放并 / 或使用快进或退回命令，某些数据类型（如程序变更、弯音以及控制变更）或许不能如愿播放。设定该项为特定事件，以保证即使是在快进或倒退操作中也可以完整播放事件。

设定：off, PC（程序变更），PC+PB+Ctrl（程序变更+滑音+控制变更）

注 请记住，除“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。

文件管理（文件模式）

文件模式为在 MOTIF XF 和 USB 存储设备及硬盘装置等连接到 USB TO DEVICE 接口的外接存储设备间传送数据提供了工具。通过在经由网络连接至 MOTIF XF 的电脑上安装硬盘驱动器，也可在 MOTIF XF 与在线电脑间传送数据。若要进入文件模式，按 [FILE] 按钮。有效的文件类型视调出文件模式之前所选的模式而异。

注 当 MOTIF XF 连接到网络时，文件模式可用于访问该网络上的电脑驱动器。为此，必须将 MOTIF XF 正确连接至网络（第 41 页），并在工具模式的网络画面（第 221 页）上设定必要的参数。

文件模式中的术语

文件

正如在电脑上一样，在 MOTIF XF 上面创建的音色、演奏组、乐曲和模板等各种数据类型可作为文件对待，并且可保存到连接在网络上的外接 USB 存储设备或电脑硬盘驱动器中。

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 MOTIF XF 的画面上，文件名最多可包含 20 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”。扩展名指示文件类型，且无法通过 MOTIF XF 的面板操作改变。MOTIF XF 的文件模式根据特定数据而定，支持十种不同的扩展名类型。详细说明，请参见第 235 页。

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。通常，包含波形的音频文件大小远远大于 MIDI 文件的大小。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 字节，1MB 相当于 1024KB，且 1GB 相当于 1024MB。

设备

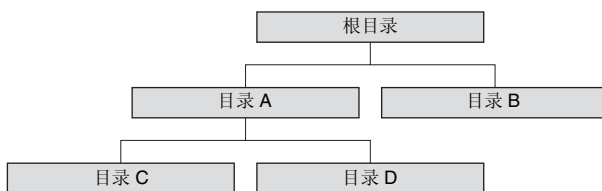
指用于保存文件的存储器的存储单元（例如硬盘）。MOTIF XF 可处理和安装连接至 USB TO DEVICE 接口的各种类型的 USB 存储设备，以及通过网络连接至 MOTIF XF 的电脑驱动器。

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。目录可以嵌套的等级顺序来组织数据。“目录”相当于电脑术语中所称的“文件夹”。MOTIF XF 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，目标名称不包含扩展名。

改变当前目录（文件夹）

使用下列插图作为示例，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 找到只保存在目录 C 中的文件。这样可调出文件夹层级结构中更低层次中的文件夹。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），首先返回第二层（目录 A）。然后，再往上一个层次（到根目录）。A 和 B 都可使用后，打开目录 B。这样您可在文件夹层级结构上向上或向下移动。



注 若要在文件窗口（第 237 页）中从当前目录往下移，可将光标移至目录 / 文件列表中想要的目录处，然后按 [ENTER] 按钮。若要从当前目录往上移，可将光标移至目录 / 文件列表中的顶行，然后按 [ENTER] 按钮。

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”。它指示当前目录、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

指使得外接存储设备对于乐器为激活状态的操作。当 USB 存储设备一连接至 MOTIF XF 的后面板上的 USB TO DEVICE 接口时，即自动安装。通过网络连接至 MOTIF XF 的电脑硬盘驱动器可在安装画面（第 239 页）中进行安装。

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”。MOTIF XF 的文件模式允许您对连接至 USB TO DEVICE 连接器的 USB 存储设备进行格式化。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 / 加载

“保存”是指将在 MOTIF XF 上创建的数据作为文件保存到外接存储设备中，而“存储”是指将在 MOTIF XF 上创建的数据存储到内置存储器中。“加载”是指将外接存储设备中的文件加载到内存中。

MOTIF XF 可处理的文件类型

MOTIF XF 支持多种文件类型，可进行保存与加载。请参见下述两个列表。

可保存的文件类型

Type	文件扩展名*	描述
All	.X3A	本台合成器内部用户存储器（闪存 ROM）中的所有数据作为单独文件处理，并可以保存到 USB 存储设备中。
All Voice	.X3V	本合成器内部用户存储器（闪存 ROM）中的所有用户音色数据作为单独文件处理，并可以保存到 USB 存储设备中。另外，也会同时保存经由采样功能获得并分配至任何音色的波形。
All Arpeggio	.X3G	本合成器内部用户存储器（闪存 ROM）中的所有用户琶音数据作为单独文件处理，并可以保存到 USB 存储设备中。
All Song	.X3S	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 存储设备中。乐曲数据包括混音设定、混音音色和样本音色。
All Pattern	.X3P	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 存储设备中。模板数据包括混音设定、混音音色和样本音色。
SMF	.MID	乐曲 / 模板模式中所创建的音序器音轨（1 - 16）及乐曲或模板的速度轨数据，可以作为标准 MIDI 文件（格式 0）数据保存到 USB 存储设备中。
All Waveform	.X3W	可将所有通过采样功能创建的波形数据保存为单个文件。波形数据包含 SDRAM 和选购的闪存扩展模块（FL512M/FL1024M）上的所有样本。请注意，由于可在执行保存操作之前选择是否保存 FL512M/FL1024M 上的样本，因此在此种类型的文件中可能不包含这些样本。
WAV	.WAV	在采样模式中创建的样本可作为 WAV 文件（Windows 音频格式）保存至 USB 存储设备。
AIFF	.AIF	在采样模式中创建的样本可作为 AIFF 文件（Mac 音频格式）保存至 USB 存储设备。

* 自动分配至已保存的文件。

可加载的文件类型

Type	文件扩展名*	描述
All	.X3A	可将保存至 USB 存储设备的“All”类型的文件加载并恢复到乐器中。当“without System”左边的方框被勾选时，只有系统设置模式的设置不会加载。
all without system	.X3A	可将保存至 USB 存储设备的“All”类型的文件加载并恢复到乐器中，工具和 Sequencer Setup 的设置除外。
All Voice	.X3V	可将保存至 USB 存储设备的“All Voice”类型的文件加载并恢复到乐器中。
Voice, 1bank voice	.X3A .X3V	可从作为“All”或“All Voice”类型保存到 USB 存储设备的文件中单独选择某个文件中指定的音色或音色库并将其加载到乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X3A”和“X3V”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）（第 243 页）。
Performance	.X3A	可从作为“All”类型保存到 USB 存储设备的文件中单独选择某个指定演奏组并加载到乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X3A”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）（第 245 页）。
All Arpeggio	.X3G	可将保存至 USB 存储设备的“All Arpeggio”类型的文件加载并恢复到乐器中。
All Song	.X3S	可将保存至 USB 存储设备的“All Song”类型的文件加载并恢复到乐器中。
Song	.X3A .X3S .MID	以“All”或“All Song”类型保存于 USB 存储设备中的特别乐曲文件，可以分别选择加载到本台设备中。请注意，当选择了此文件类型时，“X3A”和“X3S”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）（第 246 页）。
All Pattern	.X3P	可将保存至 USB 存储设备的“All Pattern”类型的文件加载并恢复到乐器中。
Pattern	.X3A .X3P .MID	以“All”或“All Pattern”型保存于 USB 存储设备中的特别乐曲文件，可以分别选择并加载到本台设备中。请注意，当选择了此文件类型时，“X3A”和“X3P”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）（第 246 页）。
All Waveform	.X3W	可将保存至 USB 存储设备的“All”或“All Waveform”类型的文件加载并恢复到乐器中。
Waveform	.X3A .X3W	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，“X3A”和“X3W”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）（第 244 页）。
WAV	.WAV	可将 WAV 格式的文件加载到乐器中。详细说明，请参见第 247 页。
AIFF	.AIF	可将 AIFF 格式的文件加载到乐器中。详细说明，请参见第 247 页。
Sample Voice	.X3A .X3S .X3P	可从作为“All”、“All Song”或“All Pattern”类型保存到 USB 存储设备的文件中单独选择某个指定样本音色并加载到乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X3A”、“X3S”和“X3P”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）（第 246 页）。仅当从乐曲模式 / 模板模式进入文件模式时，此文件类型有效。
MOTIF XF Editor	.X3E	可将通过电脑上的 MOTIF XF 编辑器软件（可从 Yamaha 网站下载）创建的文件（X3E）加载到本乐器中。此编辑器类型的文件包括经 MOTIF XF 处理的所有用户音色和混音数据。请注意，只有用户音色数据可加载至 MOTIF XF 中。

* 指定于可加载的文件上。

与 MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8 的数据兼容性完全兼容。

与 MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 的数据兼容性在 MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 上创建的数据当中，音色、演奏组、波形和样本音色可加载至 MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8。

• MOTIF ES 的“All”数据

可将保存至与 MOTIF ES 相连的 USB 存储设备的“All”类型的文件（扩展名：W7A）加载到 MOTIF XF 中。为此，在 MOTIF XF 的 [F1] File 窗口中将 Type 设定为“All”。

• 音色

可从 MOTIF ES 上作为“All”或“All Voice”类型保存到存储设备的文件（扩展名：W7A，W7V）中单独选择某个指定音色并加载到 MOTIF XF 中。将 [F1] File 画面中的 Type 设定为“Voice”，并执行加载步骤。可选择已经以“All”类型保存到存储设备上的文件中的所有音色数据并将其加载到 MOTIF XF。

同样，可将 MOTIF ES 上作为“All Voice”类型保存到 USB 存储设备的文件（扩展名：W7V）加载到 MOTIF XF 中。将 [F1] File 画面中的 Type 设定为“All Voice”，并执行加载步骤。

另外，可将音色编辑器文件（扩展名：W7E）加载到 MOTIF XF 中。将 [F1] File 画面中的 Type 设定为“Voice Editor”，并执行加载步骤。

注 加载到 MOTIF XF 6/7/8 中的音色可能不会产生与原 MOTIF ES 6/7/8 中的音色完全相同的声音，因为这两个乐器系列的预设波形和效果结构的内容有所不同。

• 波形

可从 MOTIF ES 上作为“All”或“All Waveform”类型保存到存储设备的文件（扩展名：W7A，W7W）中单独选择某个指定波形并加载到 MOTIF XF 中。将 [F1] File 画面中的 Type 设定为“Waveform”，并执行加载步骤。

同样，可将 MOTIF ES 上作为“All Waveform”类型保存到存储设备的文件（扩展名：W7W）加载到 MOTIF XF 中。将 [F1] File 画面中的 Type 设定为“All Waveform”，并执行加载步骤。

• 样本音色

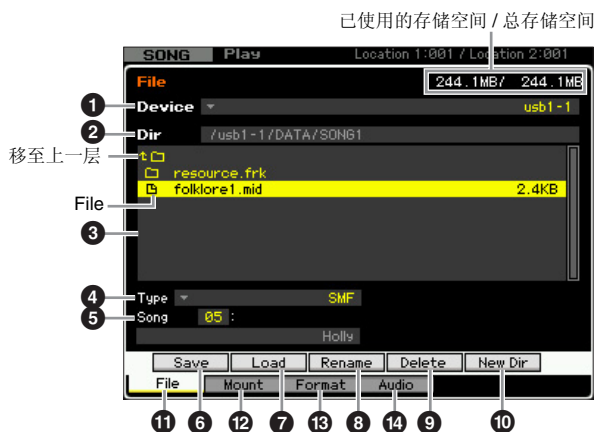
可从 MOTIF ES 上作为“All”、“All Song”或“All Pattern”类型保存到存储设备的文件中单独选择某个指定的样本音色（扩展名：W7A, W7S, W7P）并加载到 MOTIF XF 中。将 [F1] File 画面中的 Type 设定为“Sample Voice”，并执行加载步骤。

保存时的文件类型设定示例：

要保存的数据	文件类型	
所有数据	All	
用户音色	All Voice	
演奏组	All	
数	当乐曲中采用用户音色时：	All
	当所有乐曲中均未采用用户音色时：	All Song
模板	当希望将乐曲传送到外接 MIDI 音序器或电脑时：	SMF
	当模板中采用用户音色时：	All
采样数据	当所有模板中均未采用用户音色时：	All Pattern
	当希望将模板传送到外接 MIDI 音序器或电脑时：	SMF
采样数据	所有波形	All Waveform
	当希望将样本传送到电脑时：	WAV, AIFF

文件管理 — [F1] File

文件窗口可让您使用所有与文件相关的功能，例如设备选择、选择路径、保存、加载、重命名以及删除。



① Device

在此可从通过文件模式安装（识别）的设备中选择想要的设备。此处所选的设备称为“当前设备”。当选择某个设备时，所选设备的根目录显示于 Dir 栏中。所选设备的已使用存储空间和总存储空间显示于画面右上方。

注 可通过按 [SF6] LIST 按钮调出列表，然后从列表中选择想要的项。详细说明，请参见第 37 页。

② Dir（目录）

用路径指示当前目录。包含于当前目录中的内容（文件和文件夹）列示于下述的目录 / 文件列表框中。可在下述的目录 / 文件列表中改变当前目录。

③ 目录 / 文件列表

指示当前目录中的目录和文件。在此框中，除了顶行用于移至第二高层目录之外，其它目录和文件按字母顺序列出。可通过各行左端的指示来区分目录和文件。

□ 目录（文件夹）

□ File

目录名称显示于目录行上，而文件名及扩展名和文件大小显示与文件行上。

在目录层次间移动

若要从当前目录往下移，可将光标移至目录 / 文件列表中想要的目录处，然后按 [ENTER] 按钮。若要从当前目录往上移，可将光标移至目录 / 文件列表中的顶行，然后按 [ENTER] 按钮。

4 Type

决定要保存或加载的数据类型。有效的文件类型视调出文件模式之前所选的模式而异。关于数据类型的详细说明，请参见第 235 页和第 236 页。可通过按 [SF6] LIST 按钮然后从列表中选择想要的项目来调出文件类型列表。详细说明，请参见第 37 页。

5 上述数据类型的存储位置

决定上述音色库 / 编号、演奏组库 / 编号、乐曲编号和模板编号等数据类型的存储位置。有效值因上述 Type 设定而异。关于要保存的源存储位置的详细说明，请参见第 241 页。关于要加载的目标存储位置的详细说明，请参见第 242 页。

6 [SF1] Save

按此按钮执行保存操作。关于保存的详细说明，请参见第 241 页。

7 [SF2] Load

按此按钮执行加载操作。关于加载的详细说明，请参见第 242 页。

8 [SF3] Rename

按此按钮调出窗口，用于为所选文件输入新文件名。文件名最多可包含 20 个字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

遵照下述指示改变文件名。

- 1 在目录 / 文件列表中移动光标，选择要重命名的文件。
- 2 按 [SF3] 按钮调出输入字符窗口。
- 3 输入所选文件的新文件名。
- 4 按 [ENTER] 按钮实际改变所选文件的文件名。

9 [SF4] Delete

按此按钮调出删除窗口。

遵照下述指示删除文件。

- 1 在目录 / 文件列表中移动光标，选择要删除的文件。
- 2 按 [SF4] 按钮调出删除窗口。
- 3 按 [ENTER] 按钮删除所选的文件。

10 [SF5] New Dir（新目录）

按此按钮在当前目录中创建一个新的目录。目录名称最多可包含 10 个字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

遵照下述指示创建新目录。

- 1 按 [SF5] 按钮调出输入字符窗口。
- 2 输入新目录的名称。
- 3 按 [ENTER] 按钮实际改变新创建目录的名称。

11 [F1] File

按此按钮从文件模式的另一窗口调出文件窗口。

12 [F2] Mount

按此按钮调出安装窗口。详细说明，请参见第 239 页。

13 [F3] Format

按此按钮调出格式化窗口。详细说明，请参见第 240 页。

14 [F4] Audio

按此按钮可调出用于将键盘演奏录制为音频文件或播放当前音频文件的窗口。有关详细说明，请参见使用说明书。

文件模式中的基本步骤

1 按 [FILE] 按钮进入文件模式。

出现文件窗口（第 237 页）。

2 安装存储设备，该设备用于保存文件或从中加载文件。

当 USB 存储设备一连接至后面板上的 USB TO DEVICE 接口时，即自动安装。通过网络连接至 MOTIF XF 的电脑硬盘驱动器可在安装画面（第 239 页）中进行安装。

3 选择想要的音色。

从步骤 2 中安装的设备中选择想要的设备。

4 将路径移至想要的目录处。

在所选设备中选择想要的目录。若要从当前目录往下移，可将光标移至目录 / 文件列表中想要的目录处，然后按 [ENTER] 按钮。若要从当前目录往上移，可将光标移至目录 / 文件列表中的顶行，然后按 [ENTER] 按钮。Dir 行用路径指示当前目录名称，且下方的框中列示出属于当前目录的目录和文件名。

注 如果希望创建一个新的目录并将文件保存于此，按 [SF5] New Dir 按钮。关于创建新目录的详细说明，请参见左栏内容。

5 从 Type 栏 (4) 中选择想要的数据类型。

在目录 / 文件列表框中，仅列出与所选文件类型相关的文件。

注 视调出文件模式之前所选的模式而定，有效的数据类型会有所不同。如果无法找到想要处理的数据类型，例如“voice”，则按 [EXIT] 按钮从文件窗口退出，然后按 [VOICE] 按钮进入音色模式，再按 [FILE] 按钮再次调出文件窗口。

6 在目录 / 文件列表 (3) 中移动光标，选择想要的文件。

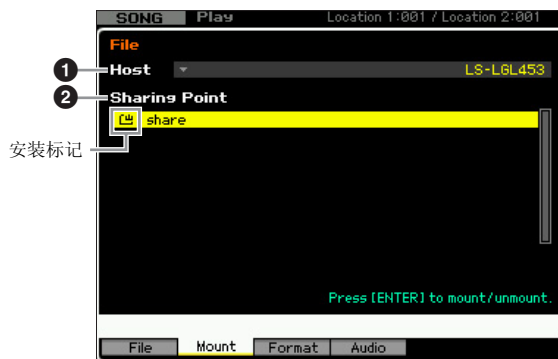
当执行保存或新目录操作时，不必进行此操作。当希望执行重命名或删除操作时，按 [SF3] Rename 按钮或 [SF4] Delete 按钮。关于重命名和删除的详细说明，请参见第 238 页及左栏。

7 选择在步骤 5 中指定数据类型的存储位置作为源位置或目的地位置。

当希望执行保存或加载操作时，按 [SF1] Save 按钮或 [SF2] Load 按钮。关于保存和加载的详细说明，请参见第 241 页和第 242 页。

在线设备安装 — [F2] Mount

在此画面中，可安装通过网络连接到 MOTIF XF 的电脑硬盘驱动器上的共享目录。



1 Host

从连接到网络上的电脑上，此参数决定包含要安装的设备的主机电脑。在电脑中设定的电脑名称显示于此。

可通过按 [SF6] LIST 按钮然后从列表中选择想要的项目来调出设备列表。详细说明，请参见第 37 页。在电脑中设定的电脑名称显示于此。

注 如果 Host (1) 参数中未显示想要的电脑名称，可通过按 [SF5] CHAR 按钮调出字符列表，然后手动输入电脑名称。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

注 确认电脑上的电脑名称。详细说明请参见电脑的使用说明书。

2 Sharing Point

上述设定的主机电脑的共享目录列示于此。还可安装或删除各共享目录。

注 请记住，在电脑上经授权的共享文件夹名称显示于此。

安装 / 删除目录

可通过将光标移至想要的目录处，然后按 [ENTER] 按钮来安装共享目录。安装指示出现在已安装目录名称的左侧。可再次通过按 [ENTER] 按钮来删除共享目录。安装标记消失。

安装步骤

遵照下述指示，安装连接到网络的电脑存储驱动器。

1 将 MOTIF XF 连接到网络。

可在工具模式的网络画面（第 221 页）中设定与网络相关的参数。

2 按 [FILE] 按钮进入文件模式，然后按 [F2] 按钮调出安装窗口。

3 在 Host 栏 (1) 中选择主机电脑。

如果 Host (1) 参数中未显示想要的电脑名称，可通过按 [SF5] CHAR 按钮调出字符列表，然后手动输入电脑名称。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

如果选择一个未经 MOTIF XF 访问过的电脑，则画面上出现“Press [ENTER] to access”。当按 [ENTER] 按钮时，该画面提示您输入密码，如下图所示。在此画面中，将电脑的用户帐户输入 User Name 框，将电脑的密码输入 Password 框，然后按 [ENTER] 按钮在 MOTIF XF 和电脑之间建立访问联系。所选电脑的共享目录在 Sharing Point 框 (2) 中列出。



注意 一旦在 MOTIF XF 和电脑之间建立了访问连接，则通过从 Host 栏中选择一个电脑即可自动在画面中列出共享目录。如果关闭了电源，在下次打开电源时又需要进行建立访问的操作（输入用户帐户和密码）。

注意 关于如何确认电脑的用户帐户和密码的详细说明，请参见电脑的使用说明书。

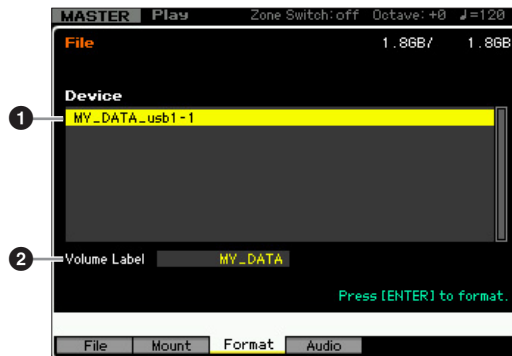
注意 当未给电脑指定密码时，只需按 [ENTER] 按钮而无需输入任何字符，即可在 MOTIF XF 和电脑之间建立访问。

4 安装想要的目录。

在 Sharing Point 框 (2) 中，可通过将光标移至想要的目录处，然后按 [ENTER] 按钮来安装共享目录。安装标记出现在已安装目录名称的左侧。可再次通过按 [ENTER] 按钮来删除共享目录。安装标记消失。可在文件窗口（第 237 页）中选择已安装的目录。

格式化设备 — [SF3] Format

在此画面中，可对连接至 USB TO DEVICE 接口的硬盘等存储设备进行格式化。



1 Device

此处列出已连接和安装的设备，可让您选择要进行格式化的设备。需要进行格式化的设备用“unknown device (usb***)”指示。指示中的三个星号 (***) 表示需要进行格式化的所连设备的连续序列号。当单个设备中包含数个分区时，分区号显示于序列号的右边。

2 Volume Label

决定所选设备的卷标。卷标是为设备指定的名称。卷标最多可包含 11 个字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

格式化步骤

1 将要格式化的设备连接至 USB TO DEVICE 端口。

2 从设备列表 (1) 中选择要进行格式化的设备。

3 根据需要输入 Volume Label (2)。

4 按 [ENTER] 按钮。（出现画面提示您进行确认。） 按 [DEC/NO] 按钮取消格式化。

5 按 [INC/YES] 按钮执行格式化操作。

注意

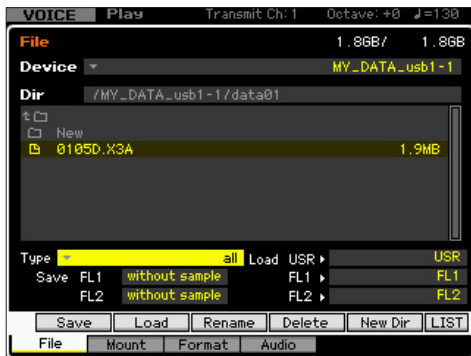
如果对设备进行格式化，则所有先前录制的数据都将被删除。请务必事先检查设备上是否包含重要数据。当在 [F1] File 窗口中查看设备内容时，请记住，即使将 File Type 设定为“all”，在 MOTIF XF 画面上仍会有某些文件（没有在第 235 页和第 236 页上列出的文件）没有显示出来。

保存文件

视要保存的文件类型以及调出文件窗口之前所选的模式而定，保存步骤会有所不同。本节内容讲述与下列三种情况相关的步骤。

- 保存所有用户数据或特定类型的所有数据
- 保存特定音色的样本。
- 将乐曲或模板区块作为标准 MIDI 文件保存。

保存所有用户数据或特定类型的所有数据



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择一个设备和目录作为目的地。

- 注** 当希望保存全部 64 首乐曲时，按 [SONG] 按钮进入乐曲模式，然后按 [FILE] 按钮调出文件窗口。当希望保存全部 64 个模板时，按 [PATTERN] 按钮进入模板模式，然后按 [FILE] 按钮调出文件窗口。
- 注** 当在各模式中选择好已分配了要保存的样本的音色、演奏组、乐曲或模板时，请遵照下述指示操作。
- 注** 您可在此步骤中选择与所需输入文件名类似的文件名来加快操作速度，因为在输入文件名时窗口中将默认显示相应名称，从而无需完整输入文件名。

2 将 Type 设定为“all”、“all voice”、“all arpeggio”、“all waveform”、“editor”、“all song”和“all pattern”中某个想要的类型。

- 注** 当您选择包含波形数据的数据类型时，请在画面左下部选择是否保存每个闪存扩展模块的样本数据。有关保存时的波形数据结构，请参见第 248 页。

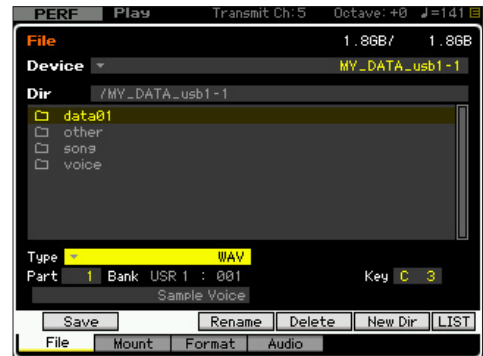
3 按 [SF1] Save 按钮调出用于输入文件名的窗口。

4 输入文件名，按 [ENTER] 按钮，然后按 [INC/YES] 按钮，将指定类型的数据保持至外接存储设备中。

文件名最多可包含 20 个字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

保存特定音色的样本

可将特定音色的样本作为 WAV 文件或 AIFF 文件保存至外接存储设备进行存储或在电脑上进行编辑。当从任何模式进入文件模式时，此方法均有效。关于可保存的文件类型的详细说明，请参见第 235 页。



- 注** 当从演奏组模式 / 乐曲模式 / 模板模式进入文件模式，并保存 / 加载分配至标准音色的样本时，只有分配至 Element 1 的样本有效。

1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择一个设备和目录作为目的地。

- 注** 您可在此步骤中选择与所需输入文件名类似的文件名来加快操作速度，因为在输入文件名时窗口中将默认显示相应名称，从而无需完整输入文件名。

2 将 Type 设定为“WAV”或“AIFF”。

- 注** 请记住，当将特定音色作为 WAV 或 AIFF 格式保存时，某些参数设定，例如起始点不会被保存。这意味着，在文件模式中保存的 WAV 文件或 AIFF 文件在电脑等外接设备上将从头（包括起始点之前的部分）开始播放。

3 选择源数据。

当从音色模式进入文件模式时，选择一个元素（对于常规音色）和键，要保存的样本已分配至该元素和键。当从演奏组 / 乐曲 / 模板模式进入文件模式时，选择一个声部和键，包含要保存样本的音色已分配至该声部和键。

- 注** 预设波形无法保存至外接存储设备。如果选择一个分配有预设音色的演奏组 / 乐曲 / 模板声部，或者选择一个分配有预设波形的常规音色元素和鼓音色键，则会出现一条出错信息。

- 注** 有效的源数据视进入文件模式之前所选的模式而异。当从音色模式进入文件模式时，有效的源数据视已选择音色的类型，即常规音色或鼓音色而异。在进入文件模式之前，必须选择一个分配有想要的样本的音色 / 演奏组 / 乐曲 / 模板。

4 按 [SF1] Save 按钮调出用于选择键库的窗口。



5 移动光标，选择分配了样本的键库。

按 [SF1] Audition 按钮试听已采样声音。

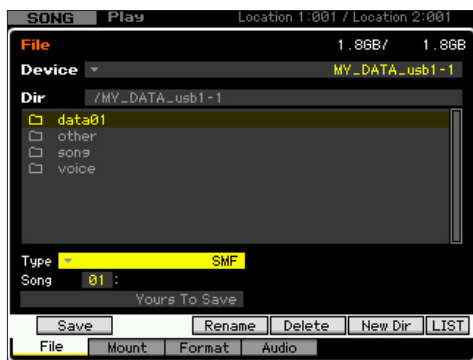
6 按 [ENTER] 按钮调出用于输入文件名的窗口。

7 输入文件名，按 [ENTER] 按钮，然后按 [INC/YES] 按钮，将数据保持至外接存储设备中。

文件名最多可包含 20 个字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

将乐曲或模板区块作为标准 MIDI 文件保存。

可在文件模式中将乐曲或模板区块作为标准 MIDI 文件保存。标准 MIDI 文件格式是通用格式，可在其它 MIDI 音序器和电脑音乐软件上使用。当从乐曲模式 / 模板模式进入文件模式时，此方法有效。



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择一个设备和目录作为目的地。

注 您可在此步骤中选择与所需输入文件名类似的文件名来加快操作速度，因为在输入文件名时窗口中将默认显示相应名称，从而无需完整输入文件名。

2 将 Type 设定为“SMF”。

3 选择源数据。

注 有效的源存储空间视进入文件模式之前所选的模式而异。当想要保存乐曲时，从乐曲模式进入文件模式。当想要保存模板时，从模板模式进入文件模式。

4 按 [ENTER] 按钮调出用于输入文件名的窗口。

5 输入文件名，按 [ENTER] 按钮，然后按 [INC/YES] 按钮，将数据保持至外接存储设备中。

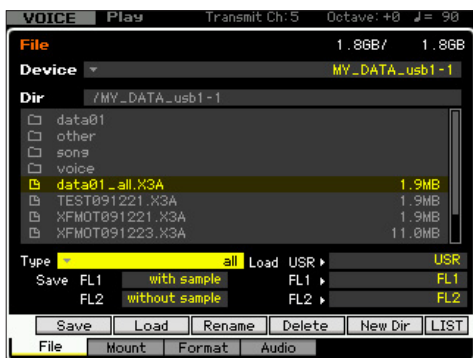
文件名最多允许包含 20 个字符。关于命名的详细说明，请参见第 37 页上的“基本操作”。

加载文件

视要加载的文件类型以及调出文件窗口之前所选的模式而定，加载步骤会有所不同。本节内容讲述与下列八种情况相关的步骤。

- 加载所有用户数据或特定类型（所有音色，所有乐曲，所有模板等）的所有数据。
- 从“all”或“all voice”文件中加载指定音色或所有指定库的音色。
- 从“all”或“all waveform”文件加载特定波形
- 从“all”文件加载特定演奏组
- 从“all”、“all song”或“all pattern”文件加载特定乐曲或模板
- 从“all”、“all song”或“all pattern”文件加载特定样本音色
- 加载 WAV 文件或 AIFF 文件
- 加载 SMF 文件（标准 MIDI 文件）

加载所有用户数据或特定类型的所有数据



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择包含源文件的设备和目录。

注 当希望加载全部 64 首乐曲时，按 [SONG] 按钮进入乐曲模式，然后按 [FILE] 按钮调出文件窗口。当希望加载全部 64 个模板时，按 [PATTERN] 按钮进入模板模式，然后按 [FILE] 按钮调出文件窗口。

2 将 Type 设定为“all”、“all without system”、“all voice”、“all arpeggio”、“all waveform”、“editor”、“all song”和“all pattern”中某个想要的类型。

只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。

注 当您选择包含波形数据的数据类型时，请在画面右下方的 Load 一栏中为每个存储模块选择目标存储区 (USR, FL1, FL2)。有关加载时的波形数据结构，请参见第 248 页。

3 选择要加载的文件。

可选择在画面上的目录 / 文件列表框中所列出的任何文件。

4 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）

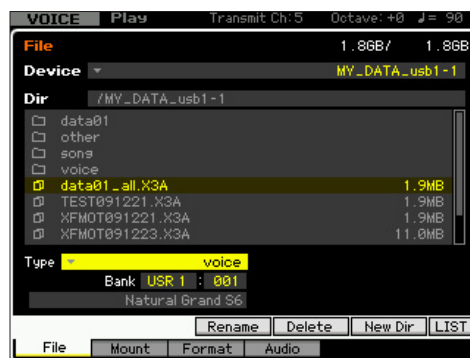
按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。

5 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。

注意

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端口上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

从“all”或“all voice”文件中加载指定音色或指定库的所有音色。



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择设备或目录作为源。

2 将 Type 设定为“voice”或“1bank voice”。

只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。

注 在此步骤中，画面上不显示与 [SF2] 按钮对应的加载菜单。当在步骤 6 中选择要加载的音色时，加载菜单出现。

3 在用户存储器中指定目的地存储位置 (5)。

当 Type (4) 设定为“voice”时，选择音色库和编号作为目的地。当 Type (4) 设定为“1bank voice”时，选择音色库作为目的地。

注 当从演奏组 / 乐曲 / 模板模式进入文件模式时，设定一个要分配已加载音色的声部以及音色库和编号。

注 当加载鼓音色时，选择用户鼓音色库 (USR) 作为目的地存储位置 (5)。当加载常规音色时，选择用户常规音色库 (USR1 - 3) 之一作为目的地存储位置 (5)。如果未设定适当的音色库，则按 [SF2] Load 按钮会调出一条出错讯息。

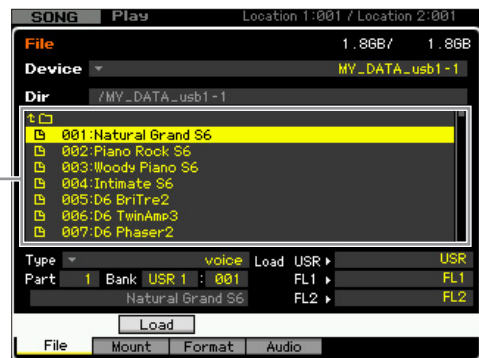
4 将光标移至要加载的文件处。

可选择在画面上的目录 / 文件列表框中所列出的任何文件。

5 当 Type (4) 设定为“voice”时，按 [ENTER] 按钮使得目录 / 文件列表框中列出指定库的音色。当 Type (4) 设定为“1bank voice”时，按 [ENTER] 按钮使得目录 / 文件列表框中列出各库。

当在步骤 3 中选择了常规音色库时，可通过按前面板上的 Bank 按钮 (USR 1 - 4) 之一来改变作为源的音色库。

音色列表



6 将光标移动到所需音色或音色库位置。

与 [SF2] 按钮对应的加载菜单出现。

7 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）

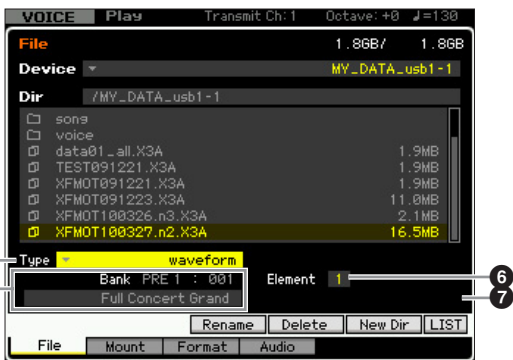
按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。

8 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。

注意

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 **USB TO DEVICE** 端子上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

从“all”或“all waveform”文件加载特定波形



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择设备和目录作为源。

2 将 Type (4) 设定为“waveform”。

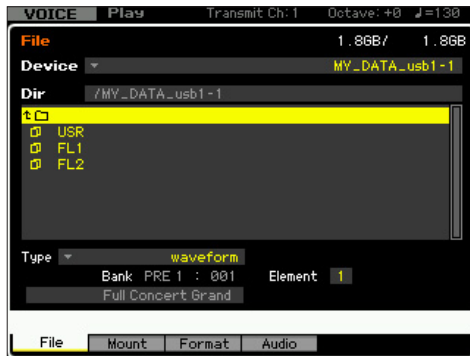
只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。

注 在此步骤中，画面上不显示与 [SF2] 按钮对应的加载菜单。当在步骤 6 中选择要加载的波形时，加载菜单出现。

3 选择要加载的文件。

可选择在画面上的目录 / 文件列表框中所列出的任何文件。

4 按 [ENTER] 按钮，使得画面上显示 3 个存储器类型（USR, FL1 和 FL2），然后将光标移动到所需的存储器类型处。



5 按 [ENTER] 按钮，使得所选文件中的波形在画面上列出。

波形



6 将光标移动到所需波形处。

与 [SF2] 按钮对应的加载菜单出现。

7 在用户存储器中指定目的地存储位置。

当从演奏组 / 乐曲 / 模板模式进入文件模式时，在 (5) 处，选择要将波形分配到的声部。

在 (6) 处，选择一个要分配波形（加载至一个空的编号）的元素（对于常规音色）。

注 请注意，波形无法加载至鼓音色。

注 当从演奏组 / 乐曲 / 模板模式进入文件模式时，确定要将包含了已加载波形的音色分配到的声部。

8 选择乐器的目的地存储器类型 (7)。

选择“USR”时，指定波形将被加载到SDRAM。选择“FL1”或“FL2”时，指定的波形将被加载到选购的闪存扩展卡的插槽 1 或 2。选择“FL1 without image”或“FL2 without image”时，只有指定波形的参数设定将被加载到选购的闪存扩展卡的插槽 1 或 2。

9 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）

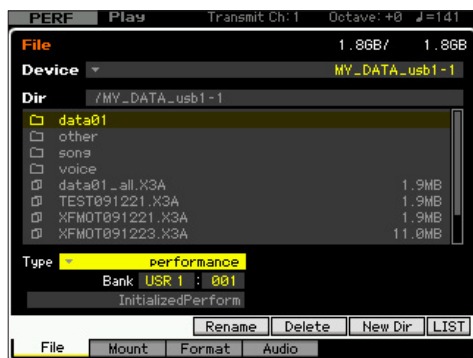
按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。

10 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。**注意**

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 **USB TO DEVICE** 端口上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

从“all”文件加载特定演奏组

仅当从演奏组模式进入文件模式时，此方法有效。



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择设备或目录作为源。

2 将 **Type** 设定为“**performance**”。

只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。

注意 在此步骤中，画面上不显示与 [SF2] 按钮对应的加载菜单。当在步骤 6 中选择要加载的演奏组时，加载菜单出现。

3 在用户存储器中指定目的地存储位置。

选择演奏组库和编号。

注意 当演奏组编号设定为“all”时，将加载所选库中的所有演奏组。

4 选择要加载的文件。

可选择在画面上的目录 / 文件列表框中所列出的任何文件。

5 按 [ENTER] 按钮，使得所选库中的演奏组在画面上列出。

可通过按前面板上的 **Bank** 按钮来改变作为源的演奏组库。

演奏组



6 将光标移动到所需演奏组处。

与 [SF2] 按钮对应的加载菜单出现。

7 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）

按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。

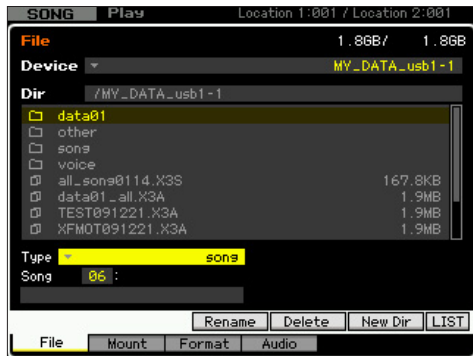
8 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。

注意

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 **USB TO DEVICE** 端口上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

从“all”、“all song”或“all pattern”文件加载特定乐曲或模板

仅当从乐曲模式或模板模式进入文件模式时，此方法有效。



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择设备或目录作为源。

2 将 Type 设定为“song”或“pattern”。

只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。

注意 在此步骤中，画面上不显示与 [SF2] 按钮对应的加载菜单。当在步骤 6 中选择要加载的乐曲或模板时，加载菜单出现。

3 在用户存储器中指定目的地存储位置。

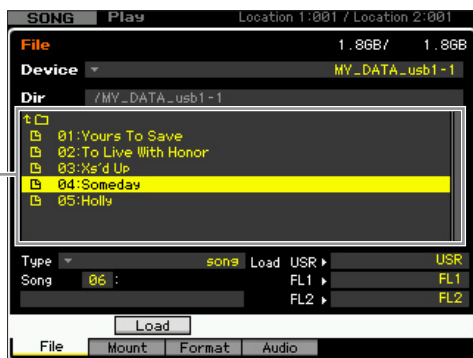
选择乐曲编号或模板编号。

4 选择要加载的文件。

可选择在画面上的目录 / 文件列表框中所列出的任何文件。

5 按 [ENTER] 按钮，使得所选文件中的乐曲或模板在画面上列出。

乐曲



6 将光标移动到所需乐曲或模板处。

与 [SF2] 按钮对应的加载菜单出现。

7 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）

按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。

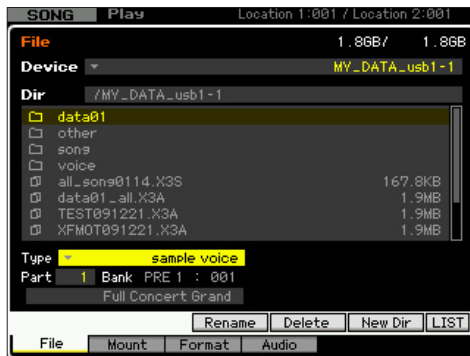
8 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。

注意

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端口上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

从“all”、“all song”或“all pattern”文件加载特定样本音色

仅当从乐曲模式或模板模式进入文件模式时，此方法有效。



1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择设备或目录作为源。

2 将 Type 设定为“sample voice”。

只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。

注意 在此步骤中，画面上不显示与 [SF2] 按钮对应的加载菜单。当在步骤 7 中选择要加载的样本音色时，加载菜单出现。

3 在用户存储器中指定目的地存储位置。

选择要分配已加载的样本音色的声部。

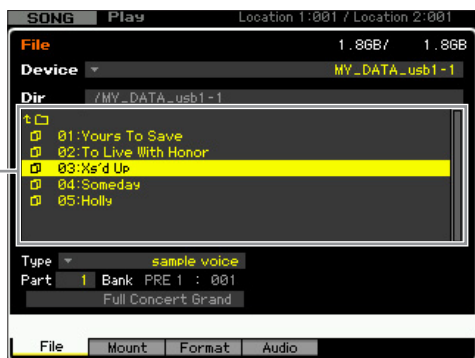
注意 在进入文件模式之前，样本音色加载至分配到所选乐曲或模板的空编号中。

4 选择要加载的文件。

可选择在画面上的目录 / 文件列表框中所列出的任何文件。

5 按 [ENTER] 按钮，使得所选文件中的乐曲或模板在画面上列出。

乐曲




- 6 按 [ENTER] 按钮，使得所选乐曲或模板中的样本音色在画面上列出。
- 7 将光标移动到所需样本音色处。
与 [SF2] 按钮对应的加载菜单出现。
- 8 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）
按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。
- 9 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。

注意

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端子上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

加载 WAV 文件或 AIFF 文件



- 1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择设备或目录作为源。
- 2 将 Type 设定为“WAV”或“AIFF”。
只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。
注意 可按 [SF6] 按钮  试听当前所选 WAV/AIFF 文件的声音。这样可在加载音频文件之前检查声音。

- 3 在用户存储器中指定目的地存储位置。

选择一个要分配 WAV 或 AIFF 文件（加载至一个空的波形编号）的元素（对于常规音色）或键（对于鼓音色）。
注意 当从演奏组 / 乐曲 / 模板模式进入文件模式时，设定一个声部，包含已加载的 WAV 或 AIFF 文件的音色已分配至该声部。

- 4 选择要加载的文件。

可选择在画面上的目录 / 文件列表框中所列出的任何文件。

- 5 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）

按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。

- 6 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。

注意

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 USB TO DEVICE 端口上的 USB 存储设备或与 MOTIF XF 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

加载 SMF 文件（标准 MIDI 文件）

仅当从乐曲模式或模板模式进入文件模式时，此方法有效。



- 1 遵照“文件模式中的基本步骤”第 238 页的指示，选择设备或目录作为源。
- 2 将 Type 设定为“SMF”。
只有对于此类型有效的文件在画面的目录 / 文件列表框中列出。

音色模式

演奏组模式

采样模式 1

乐曲模式

模板模式

混音模式

采样模式 2

主控模式

工具模式

文件模式

参考

3 在用户存储器中指定目的地存储位置。

选择要加载标准 MIDI 文件的乐曲编号或模板编号/区块。

注意 当想要将 SMF 文件加载至乐曲时，从乐曲模式进入文件模式。当想要将 SMF 文件加载至模板时，从模板模式进入文件模式。

4 选择要加载的文件。

可选择在画面上的目录/文件列表框中所列出的任何文件。

5 按 [SF2] 按钮（出现要求进行确认的提示）

按 [DEC/NO] 按钮取消加载操作。

6 按 [INC/YES] 按钮执行加载操作。

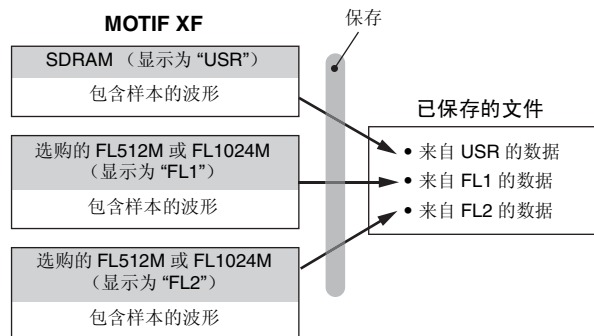
注意

加载操作会覆盖目的地内部存储器中所有先前存在的数据。重要数据应始终保存到连接在 **USB TO DEVICE** 端口上的 **USB** 存储设备或与 **MOTIF XF** 连接在同一网络的电脑（第 241 页）。

保存 / 加载样本数据时的注意事项

包含样本的波形存储在选购的闪存扩展模块（第 34 页）的“USR”（SDRAM - 第 34 页）、“FL1”和“FL2”。如下所示，可在文件模式中的各存储区块将波形保存到 USB 存储设备或与 MOTIF XF 处在同一个网络中的电脑，或从这些设备中加载波形。

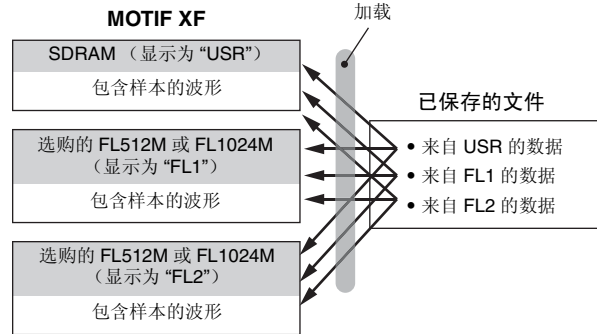
要保存的波形数据结构



关于 SDRAM 上的数据，无论设定如何，保存操作都会将样本数据保存为单个文件。

对于选购的 FL512M/FL1024M 上的数据，您可在执行保存操作前，选择是否将样本保存到画面左下方（在文件类型下面）。选择“FL1”或“FL2”时，保存操作将保存包含样本的波形数据。选择“FL1 without sample”或“FL2 without sample”时，保存操作将保存包含样本的波形数据（换句话，只有参数设定）。

要加载的波形数据结构



对于文件中的每个存储区块（USR、FL1 和 FL2），您可在执行加载操作之前，指定 MOTIF XF 的目的地存储区块（USR、FL1 和 FL2）。您也可在执行加载操作之前，设定是否加载文件中的样本。可在画面右下方（“Load” 栏）进行这些设定。

选择“USR”时，文件中相应存储区块的数据将被加载到 SDRAM。选择“FL1”或“FL2”时，文件中相应存储区块的数据（波形和样本）将被加载到闪存扩展模块 1 或 2。选择“FL1 without sample”或“FL2 without sample”时，数据（包含样本的波形）将被加载到闪存扩展模块 1 或 2。

录音 / 播放 — [F4] Audio

使用录音 / 播放功能，您可将 MOTIF XF 上的演奏以 WAV 格式音频文件（44.1-kHz、16 位、立体声）的形式录制到 USB 存储设备或与网络相连的电脑。另外，MOTIF XF 还可播放存储在相连的 USB 存储设备或电脑上的 WAV 或 AIFF 音频文件。详细说明，请参见使用说明书。

索引

字符

.AIF.....	235, 236
.MID.....	235, 236
.WAV.....	235, 236
.X3A.....	235, 236
.X3E.....	236
.X3G.....	235, 236
.X3P.....	235, 236
.X3S.....	235, 236
.X3V.....	235, 236
.X3W.....	235, 236
[光标按钮].....	36

数字

1/4 Shift.....	56
1/4 tone (1/4 音).....	56
1/8 tone.....	56
1bank voice.....	236
1st-on.....	63
2 Band.....	83
3 Split Point Measure.....	184

A

A Mod.....	82
A. Function 1/2.....	216
A. Function 1/2 Mode.....	57, 104
A/D.....	193
Accent Start Quantize.....	60, 115
Accent Vel Threshold.....	60, 114
AEG (振幅 EG).....	51, 80, 97, 115
Aftertouch (触后).....	32
AIFF.....	235
All Arpeggio.....	235, 236
All Parameters.....	91, 117, 195, 217
All Pattern.....	235, 236
All Song.....	235, 236
All Sound Off.....	32
All Track.....	146, 148
All Waveform.....	235, 236
all without system.....	236
All Voice.....	235, 236
Alternate Group.....	88
Alternate Pan.....	80, 89
Append Pattern.....	186
Append Phrase.....	183
Apply.....	176, 209
Arabic 1/2/3.....	56
ARP Category.....	164
ARP Common Switch.....	104
ARP FX.....	47, 57, 104, 139
ARP Main.....	58, 85, 112, 194
ARP MIDI Out Switch.....	225
ARP No.....	164
ARP Other.....	59, 85, 114, 194
ARP Play Only.....	110
ARP Sync Quantize Value.....	104
ARP Transmit Ch.....	225
ARP1 - ARP5.....	49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
Arpeggio.....	49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
播放打开 / 关闭.....	94
Hold 打开 / 关闭.....	94
performance 音色.....	93
Arpeggio Type.....	
创建.....	20
非音符事件.....	18
鼓声音色.....	18
名称.....	16
普通音色.....	18
ASSIGN 1/2.....	46
Assign 1/2 Value.....	57, 111
Assign L&R Gain.....	224

Assign Mode.....	87
ASSIGNABLE FUNCTION [1] / [2] 按钮.....	21
Attack Time.....	77, 80, 90
ATTACK (起音).....	46
Audio.....	191, 238
Audio In.....	106, 193
Audition.....	120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
Auto Load.....	223
安装.....	235, 238, 239

B

BANK.....	98
Bank.....	50, 52, 56, 59, 96, 109, 113
Bank LSB.....	216
Bank MSB.....	216
Bank Select.....	229
Basic Receive Ch.....	228
BEAT.....	151, 173
Beat.....	140, 231
Beat Stretch.....	161
beat1 - 3.....	209
BEF (带阻滤波器).....	75
BEF12.....	75
BEF6.....	75
Boost 12.....	83
Boost 18.....	83
Boost 6.....	83
BPF (带通滤波器).....	74
BPF1 - 10 Gain.....	67
BPF12D.....	74
BPF6.....	75
BPFw.....	75
Break 1 - 16.....	175
Break Point 1 - 4.....	78, 82
Breath.....	61
Bulk.....	92, 118, 197, 218
Bulk Dump Interval.....	229
伴奏段.....	13, 99, 165, 168, 172, 173, 178, 196
保持电平.....	72
保持时间.....	72, 77
保持水平.....	77
保留原始乐句.....	187
比较功能.....	54, 101, 192, 199
比率.....	131, 132
变调.....	140, 168, 172
编辑调用.....	92, 117
编辑缓冲器.....	34
变奏.....	134, 175
波存储器.....	210

C

Cancel.....	176
CAT (Channel Aftertouch).....	32, 151
CATEGORY.....	98
Category.....	49, 52, 59, 66, 96, 97, 107, 113, 190, 227
Center Key.....	72, 74, 76, 78, 79, 81
Ch After Touch.....	216
Chain.....	141
Chain Edit.....	173
Chain Record.....	172
Change Timing.....	58, 112
Channel Aftertouch (CAT).....	32
CHAR.....	37
CHO SEND.....	86
Cho Send.....	190, 191
Chorus.....	25, 66, 86, 107, 108, 193
Chorus Pan.....	65, 108
Chorus Return.....	65, 108
Chorus Send.....	65, 88, 104, 106, 111, 226
CHORUS TO REVERB.....	65, 107
Clear.....	170

Clear All.....	152
Clear Pattern Chain.....	187
Clear Phrase.....	185
Clear Sample Voice.....	185
Clear Track.....	163, 185
Click.....	146, 179, 231
CLOCK.....	151, 173
Clock Out.....	229
Clock Shift.....	142
Coarse.....	71, 88
Coarse Tune.....	127
Color.....	221
Com LFO.....	62
Common.....	218
Common Parameters.....	91, 117, 195
Common Switch.....	98
Compressor.....	26
Confirm.....	124, 206
Confirm Password.....	222
Connect.....	64, 86, 106, 107, 193, 227
Connection.....	
MTR.....	39
USB 存储设备.....	40
外接 MIDI 设备.....	38
Control.....	216, 228, 230
Control Change (CC).....	31
Control Depth.....	63
Control Dest.....	63
Control Knob No.....	217
Control Slider No.....	217
Control Sliders 1 - 8.....	212
Controller Assign.....	230
Controller Reset.....	229
Convert Pitch.....	132
Convert to Song.....	174
Convert Type.....	164
Copy.....	92, 225
Copy Event.....	159
Copy Loc.....	146
Copy Part.....	196
Copy Pattern Chain.....	186
Copy Performance.....	197
Copy Performance Parameters.....	99
Copy Phrase.....	164, 182
Copy Sample Voice.....	164, 165, 170, 183, 184, 187
Copy Song.....	165
Copy to Flash Memory.....	135
Copy Track.....	162, 185
Copy Voice.....	196
Create Continuous Data.....	160
Create Measure.....	161
Create Roll.....	157
Ctrl Set.....	61, 86
Current Password.....	222
Current Pattern Phrase.....	170
Current Performance.....	118
Curve (曲线).....	160
CUTOFF.....	46
Cutoff.....	75, 89
Cutoff Key Follow.....	76
Cutoff Velocity Sens.....	75, 89
Cycle.....	64
采样编辑.....	126, 210
采样 FINISHED 画面.....	125
采样结束画面.....	206
采样录制.....	121, 203
采样模块.....	12
采样 RECORDING 画面.....	125, 206
采样设定画面.....	122, 203
采样主画面.....	120, 203
采样作业.....	129, 210
参数均衡.....	83

- 插入 A/B.....23, 65, 107, 227
 插入点.....162
 插入事件窗口.....150, 151, 174, 180
 插入位置.....174
 插入效果.....22, 189
 场景音轨.....13, 148
 程序.....215
 程序变更.....216
 程序变更 (PC).....31
 程序编号.....212
 触摸条控制器.....21, 216
 初始化分配到所选键的波形设定.....92
 初始化分配到所选元素的波形设定.....91
 初始水平.....80
 存储器结构.....35
 存储位置.....238
 重叠符号.....120
 重命名.....238
 传送开关.....215
- D**
- Data Range.....160
 DAW Type.....228
 DAW 设定.....228
 [DEC/NO] (减小/取消) 按钮.....36
 DECAY (衰减).....46
 Delay.....25, 63, 82
 Delay Tempo.....70
 Delay Tempo Sync.....70
 DELETE.....131, 135, 152, 200, 238
 Delete All.....135
 Delete all.....230
 Delete Measure.....162
 Delete one.....230
 Depth.....61
 Depth Offset 1 - 8.....63
 Destination.....61
 Detune.....110
 Device.....234, 237, 240
 Device Number.....228
 DHCP Client.....221
 Dir.....237
 direct.....113
 Direction (方向).....159
 Distance.....76
 Distortion.....25
 DNS1/2.....221
 Domain.....222
 down.....158
 down&up.....158
 DRAM.....34
 Drum Key.....92
 Dry Level.....106, 111, 226
 Dry/Wet Balance.....67
 Dual BEF.....75
 Dual BPF.....75
 Dual HPF.....75
 Dual LPF.....75
 带通滤波器.....74
 带阻滤波器.....75
 单通道/立体声.....106, 122
 单音/复音.....56
 单音/复音模式.....50
 单音色.....9
 当前编辑的声部.....196
 当前琶音类型.....49
 当前设定.....232
 当前数值.....49
 当前音色.....92
 低频.....83, 103
 低频振荡器 (OSC).....11
 低通滤波器.....74
 电平.....124, 205
 电平表.....124, 206
 调出.....117, 200
 调音.....71, 225
 调用.....92
 调用缓存.....34
 调制轮.....21
 叠加录音.....149
 叠奏.....46
 叠奏类别/类型.....65, 107
- E**
- [E] 标记.....54, 96
 Edit.....190
 Effect.....49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
 Effects.....97
 EG Depth Vel Curve.....73
 EG Depth Vel Sens.....73, 77
 EG Depth Vel Sens Curve.....77
 EG Time Key Follow.....73, 78, 81
 EG Time Velocity Sens.....73, 78, 81
 EG Time Velocity Sens Segment.....78, 81
 EG (包络发生器).....96, 97, 115, 194
 EG/EQ.....49, 51
 EG 深度.....73, 77
 EG 时间档.....73
 Element Group.....70
 Element Out 1 - 8.....65
 Element Parameters 1 - 8.....91
 Element Switch.....50, 61, 69, 87
 Element Switch 1 - 8.....63
 Elm LFO.....82
 End.....143
 end.....143
 End Step.....157
 End Velocity.....157
 EQ.....51, 83, 90, 116, 195
 EQ HIGH (EQ 高).....46
 EQ LOW (EQ 低).....46
 EQ MID.....46
 EQ MID F.....46
 EQ MID Q.....46
 Equal.....56
 Erase.....179
 Erase Event.....159
 ETHERNET 接口.....41
 Ethno.....102
 Event Type (事件类型).....152, 159, 160, 161, 173, 174
 Event 作业.....158, 182
 Exchange Phrase.....183
 Exchange Track.....163, 185
 Ext.....142, 169
 Ext Bank Select.....216
 Ext Prog Change.....216
 Ext Switch (外置开关).....215
 Extract Event.....159
 Extract (抽取).....135
 [E] 标记.....47, 101, 192, 199, 213
- F**
- F Mod.....82
 [F1] - [F6] (功能) 按钮.....36
 Factory Set.....231
 Fade In Time.....63, 82
 Fade In/Out.....132
 Fade Out Time.....63
 Fade Type.....133
 FEG (滤波器 EG).....51, 76, 97, 115
 File.....234, 237, 238
 File Server.....221
 File Server Account.....222
 Filter.....116
 Fine.....88
 Fine Scaling Sens.....71
 Fine Tune.....127
 fingered.....57, 110
 Fixed SD/BD.....85, 115
 Fixed Velocity.....220
- FL1/FL2.....219
 FL512M/FL1024M.....34
 Flanger.....25
 Flash.....230
 Foot Controller 1/2.....216
 Formant Offset.....67
 Formant Shift.....67
 Format.....230
 Frequency.....105, 116, 120, 123, 204
 发送通道.....215
 FW Gain.....224
 FW Monitor Setup.....224
 fulltime.....57, 110
 放置位置.....140
 分割点.....218
 分割鼓轨.....163, 186
 分割类型.....210
 分类和弦.....158
 分配.....169, 170
 分配设定.....49
 分区编辑.....212, 215
 复制.....118, 130, 134, 170, 173, 196, 200
 复制模板.....186
- G**
- Gain.....76, 105, 116
 Gate Switch.....67
 Gate Time.....155
 Gate Time Rate.....59, 60, 113, 114, 142
 GATE TIME (门限时间).....47
 General.....55, 85, 102, 192, 219
 Get Name.....214
 Get Phrase from Song.....184
 Glide.....157
 Glide Time.....157
 GM.....48
 GM 音色.....48
 高频.....83, 103
 高通滤波器.....74
 歌曲名称.....139, 143, 145
 格式.....235, 238, 240
 工具.....219
 共享文件.....43
 工作
 混音.....195
 混音音色.....199
 Master.....217
 模板.....181
 performance 音色.....117
 样本.....129
 鼓键.....10, 123, 204
 鼓音色.....9
 鼓音色编辑.....84
 鼓组音色.....9
- H**
- Half Damper Switch.....80
 Half Damper Time.....81
 Half Sampling Frequency.....133
 High Gain.....83, 103
 HOLD.....98
 Hold.....52, 58, 63, 112
 Host.....239
 Host Name.....221
 HPF Cutoff.....76, 89
 HPF Freq.....67
 HPF Key Follow.....76
 HPF Output Level.....67
 HPF (高通滤波器).....74
 HPF12.....74
 HPF24D.....74
 画面.....128, 208
 滑音开关.....50, 57
 滑音连奏倾斜.....57
 滑音轮.....21, 30, 216
 滑音模式.....50, 57

- 滑音声部 1 - 4 103
滑音时间模式 57
滑音时间偏移 103
滑音通用 103
混合 197
混响 24
混音 11, 188
 插入效果 189
 结构 188
 设置 189
混音编辑 192
混音存储 192
混音乐句 183
混音设定 139
混音演奏 190
混音样板 197
混音音轨 163, 185
混音音色 189
混音音色编辑 198
混音音色存储 199
混音音色作业 199
混音作业 195
- I**
- I/O 223
[INC/YES] 按钮 36
Indian 56
INFO 96
INFO (信息) 50, 123, 130, 142, 169, 199, 214, 219
Init 91, 117, 195, 217
Initialize selected Parts to GM 196
Initialize Type 218
Input Source 122, 204
Ins A 66, 86, 107, 193, 227
Ins B 66, 86, 107, 193, 227
Ins Effect Output 71, 88
Ins Effect Sw 111, 146, 178
Ins FX Sw 191
Ins L 66
Ins Switch (插入效果开关) 193
Insert 152, 174
INSERTION CONNECT 65, 106, 227
Inst Input Level 67
Int 142, 169
Int Bank Select 216
Int Prog Change 216
Int Switch (内置开关) 215
Interval (间隔) 176
IP Address 221
- J**
- Job
 Voice 91
记入 / 记出 146, 149
记忆 214
加载 235, 238, 242
 AIFF 文件 247
 乐曲 246
 模板 246
 SMF 文件 247
 所有音色 243
 所有用户数据 243
 特定类型 243
 Waveform 244
 WAV 文件 247
 Voice 243
 演奏组 245
 样本音色 246
加载文件 242
键编辑 84, 87
键库 119, 131, 133
键库编号 120
键库列表 120
键盘八度设定 47
键盘 MIDI 发送通道 47
键盘启动 168, 172, 178
- 键全开 63
脚踏板 216
节拍 145, 168, 178
节拍器设定 231
结束点 127, 207
精度 98
精确性 132
均衡器类型 83
 2 Band 83
 参数均衡 83
均衡器图 52
- K**
- KBD 37, 120, 130
Key 86, 87, 120, 124, 127, 205
Key Assign Mode 57
Key Mode 58, 113
Key On Delay 70
Key On Reset 62, 82
Key On Start Switch 99
Key Range 128
Keybank 123, 130, 132, 133, 134, 204
Keyboard 21
Keyboard Transmit Ch 228
Key 参数 92
Kirnberger (基恩贝格) 56
Knob 216
Knob Control Assign 57, 104
Knob Ctrl Assign 214
Knobs 1 - 8 212
KnobSlider 217
开始点 127, 207
拷贝数据类型 162, 185
可录音时间 120, 123, 124, 129, 204, 208, 209
控制功能 49, 96
控制滑杆 22, 95, 138
 功能 47
控制器模块 21
控制器设置 61
口令
 设定 222
库 190, 197
快速调整 232
扩展发声 (XA) 9, 70
扩展名 234
- L**
- L&R Gain 223
LAN 连接 41
Length 133, 168, 170, 178
Level 1 - 16 64
Level Key Follow 79
Level Velocity Sens 79
Level Velocity Sens Curve 79
Level Velocity Sens Offset 79
Level/MEF 104
Level/Pan 79
LFO Phase Offset 64
LIST 37
ILFO (低频振荡器) 11
Load Mixing 233
Local Control 229
Lo-Fi 26
loop 128
Loop Point 127, 207
Loop-Remix (循环-重新混音) 133
Low Gain 83, 103
Lower Ch 218
Lowest Key 134
LP=ST 128, 208
LPF (低通滤波器) 74
LPF12+BPF6 75
LPF12+HPF12 75
LPF18 74
LPF18s 74
- LPF24A 74
LPF24D 74
LPF6+HPF6 75
来源乐曲 184
来源乐曲与音轨 162
类别 1/2 50
类型示意图 176
力度偏移值 (Random SFX) 115
立体声 / 单通道 120, 204
链 143, 169, 171
链编号 143
连接
 LAN 41
亮度 31
量化强度 60, 114
量化值 59, 114
路径 235
录音 / 播放 35
录制
 All Track 设定 148
 Audio 201
 场景音轨 148
 模板 177
 模板链 172
 Song (乐曲) 144
 速度音轨 148
 音轨 1 - 16 147
 录制裁剪 207
 录制分割 208
 录制类型 145, 178
 录制演奏 14, 98
 滤波器 10, 51, 74, 89, 97
 滤波器 (MIDI Filter) 232
- M**
- Main Category 102
Main Category 1/2 55
manual 124, 205
Master Job 217
Master Name 211, 214
Master Store 213
MasterEQ 105, 193, 224
MasterFX 104, 193, 224
MEAS 151, 173
Meas (小节) 140, 145
meas (小节) 205
Measure 127, 128, 134, 151, 165, 203, 205, 208, 209
Measure (小节) 99, 168, 172, 178
Meter 128, 134, 207, 209
Mic Gate Threshold 67
Mic Level 67
Mic/Line (麦克风 / 线路) 223
Micro Tuning Name 225
Micro Tuning No 225
Mid Gain 103
MIDI 30, 228
MIDI IN/OUT 219, 228
MIDI Out Channel 115
MIDI Send 217
MIDI Sync 228
MIDI 滤波器 232
MIDI 设定 228
MIDI 事件 30
MIDI 输出开关 115
MIDI 通道 30
MIDI 音轨 14
Misc 26
MIXV (混音音色) 146
MMC (MIDI 机器控制) 40, 228
Mode 211, 214, 231
Modify Control Data 161
Modify Gate Time 156
Modify Velocity 155
Modulation wheel (调制轮) 216
Mono/Poly 50, 110
Mono/Stereo 226

Move	131
Mount User Name	222
MTC Start Offset	229
MTC (MIDI 时间代码)	39, 228
multi	57, 87
Mute	140, 145, 168, 178, 190
描述	221
模板	165
创建	171
defined	13
模板编号	99, 168, 196
模板编辑	179
模板场景	167
模板链	13, 167, 171
编辑	173, 174
模板录制	177
模板名称	168, 169, 178
模板演奏	166
模型	64, 197
目标乐曲	165, 174, 184
目标乐曲与音轨	162
目的地波形	135
目的地混音音色	200
目的地键库	131
目的地乐句	183, 184
目的地模板	186, 187
目的地声部	197
目的地位置	173, 174
目的地位置的数据类型	118
目的地小节	184
目的地音轨	184, 185
目的地音色的数据类型	92
目录	237
目录 (Dir)	234

N

Name	50, 55, 85, 97, 102, 214
Name Position	220
NAME (命名)	37
Network	221
New Dir	238
New Password	222
No.	170
Noise Input Level	67
normal 01 - 16	175
Normalize	131
Normalize Play Effect	163, 186
Note Limit	71, 110
Note Limit High	215
NOTE LIMIT LO-HI	97
Note Limit Low	215
Note Shift	56, 219
Note (音符事件)	30, 32, 135, 157, 215
Note 作业	154, 182
NRPN (未注册的参数编号)	32
NUM	36, 152
Number	109, 190
Number of Times	159, 160, 173
内置存储器	34

O

OCT RANGE	47
Octave	49, 96, 135, 212, 215, 220
Octave Range	60, 114
Offset 1 - 4	78, 82
one shot	62, 128
Optimize	230
Optimize Memory	135
Original Notes Root	164
Oscillator	10, 69, 87
Other	57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
Other 作业	135
Out	86, 142
Output	106, 110, 193, 194, 226
Output Level	67

Output Octave Shift	59, 113
Output Select	88, 106, 111, 226

P

P Mod	82
PageHold	88
Pan	56, 79, 89, 104, 106, 110, 127, 146, 178, 190, 191, 216, 217, 226
PAN (声相位置)	46
Param	128
Param. with Voice	109
PART	97
Part	118, 123, 190, 191, 204
打开 / 关闭	93, 101, 192
独奏	93, 101, 192
静音	93, 101, 192
选择	109
Part 1 - 16	190, 191, 193
Part 1 - 4	97
Part Switch	109
Password	222
PAT (Polyphonic Aftertouch)	32, 151
Pattern	236
Pattern Job	181
Pattern Store	177
Pattern 作业	186
PB Range	157
PB Range Lower	56, 111
PB Range Upper	56, 111
PDC Name	222
PEG (音高 EG)	72
Perf	197
Performance	236
Performance Job	117
performance 音色	118
Store (存储)	101
Phase	62
Phaser	25
Phrase Name	170
Phrase 作业	182
Phrase1 - 4	209
Pitch	132
pitch 01 - 16	175
Pitch Bend Range	50
Pitch Key Follow	72
Pitch Velocity Sens	71, 88
Play	49, 96, 168, 169, 219
Play FX	141, 169
Play Mode	55, 62, 85, 128
Polyphonic Aftertouch (PAT)	32
Porta	49, 50, 103
Portamento	50
应用到音色	50
Portamento Mode	110
Portamento Part Sw	110
Portamento Time	50, 57, 110
Power On Auto Factory Set	231
Power On Mode	223
Program	50, 97
Program Change	229
punch	145
Punch In/Out	206
PureMajor	56
PureMinor	56
Put Phrase to Song	184
Put Track to Arpeggio	164, 186
琶音播放	
模板	20
演奏组	19
音色演奏	19
琶音类别	15
琶音模块	15
琶音速度	49, 96
琶音子类别	15
拍号	99, 140, 145, 168, 172, 173, 178
排练	149
拍速	62

偏移值	156, 161
普通音色	9
Edit	53

Q

Q	103
Quantize	141, 146, 154, 155, 178, 233
QUANTIZE STRENGTH	47
QUANTIZE VALUE	47
quick	209
起音电平	73, 77, 80
起音时间	72
Q 值	83, 105, 116
琴键范围	205
清除乐曲	165
清除模板	187
区域名称	212

R

Random Pan	80, 89
Random SFX	17, 60, 115
Random SFX Key On Control	60, 115
Random SFX Velocity Offset	60, 115
Random Speed	63
Range	164, 165, 186
Rate (比率)	155, 156, 161
RcvSwitch (接收开关)	116, 195
Rec	120, 122, 203
REC TR	145, 178
Receive Bulk	229
Receive Channel	194
Receive Note Off	87
Record Gain	124, 205
Record Monitor	124, 205
Record Next	122, 204
Record Part	146, 178
Recordable Size (可录制的大小)	123
Recordable Time	206
Recording Count	231
Recording Type	122, 204
Release Adj.	81
Release Time	77, 80
RELEASE (释放)	46
Remix	169, 175
Remote	228
Rename	135
replace	178
resample	122
Reset	231
RESONANCE	46
Resonance	76, 89
Resonance Velocity Sens	76
REV SEND	86
Rev Send	190, 191
REVERB	46
Reverb	66, 86, 108, 193
Reverb Pan	65, 108
Reverb Return	65, 108
Reverb Send	65, 88, 104, 106, 111, 226
Reverb Type	65, 107
reverse	128
reverse 01 - 16	175
REV-X	27
Ribbon Mode	57, 104
RPN (注册参数号)	32

S

Sample Size	120
Sample Voice	236
sample+note	204
Sampling Count in	231
Sampling mode	119, 201
Save (保存)	235, 238, 241
SMF	242

- 所有用户数据 241
 特定类型 241
 音色样本 241
 Scale 78, 81
 Scaling Pan 80
 Scene1 – Scene5 140, 146, 147, 169, 178,
 212
 Screen 220
 SDRAM 34
 Section Length 99
 Security 222
 Select 223
 Sens 134, 209
 Separate Chord 158
 Sequencer Control 229
 Sequencer Mode 99
 Set 63
 Set All 152, 155, 156, 161
 Setup 146, 178
 Setup Number 232
 [SF1] – [SF5] (子功能) 按钮 36
 Shape 105
 Sharing Point 239
 Shift Clock 158
 single 57, 87
 skip 143
 Slice 134, 202, 208
 slice+seq 204
 Slider 216
 Slope 64
 SMF (标准 MIDI 文件) 235
 SMPL (样本音色) 146
 Solo 140, 145, 168, 178, 190
 Song 236
 defined 12
 Song Event Chase 233
 Song Store 144
 Song (乐曲) 165, 174
 sort 113
 sort+direct 113
 Speed 62, 82
 Split Pattern 187
 Split Phrase 184
 Split Song to Pattern 165
 Splitpoint Measure 187
 Standby 123, 124, 204, 205
 Start 206
 Start (开始) 124, 143
 Start Step 157
 Start Velocity 157
 Stereo to Mono 133
 Stop 125
 Store (存储)
 混音 192
 混音音色 199
 Master 213
 模板 177
 performance 音色 101
 Song (乐曲) 144
 Voice 54
 Strength (强度) 155
 SUB CATEGORY 98
 Sub Category 59
 Sub Category 1/2 55
 Sub Divide 134, 209
 Subnet Mask 221
 SWING 47
 Swing Rate 155
 Switch 52, 58, 105, 112, 224
 Sustain 216
 Sustain Pedal 220
 SUSTAIN (延音) 46
 Sync Quantize Value 98
 删除范围 162
 闪存扩展模块 34
 闪存 ROM 34
 设定值 173
 设置 145, 178
 声波 62, 82
 声部编号 196
 声部编辑 100, 188
 混音 194
 performance 音色 109
 声部参数 117, 196
 声部 EQ 22, 103
 声码器
 结构 68
 使用 68
 声音渐增 156
 事件和参数 151
 事件列表画面 150, 151, 180
 实时录音 144
 释音电平 73, 77
 释音时间 72
 时钟数 158, 160
 收藏夹 45
 数据减少量 32
 数据类型 163, 196, 197
 数据录入 LSB 31
 数据录入 MSB 31
 数据轮 36
 数据增加量 32
 数据指示符 168
 数据状态 140
 数值输入 36
 衰减 1 电平 73, 77, 80, 90
 衰减 1 时间 72, 77, 80, 90
 衰减 2 电平 73, 77, 80
 衰减 2 时间 72, 77, 80, 90
 双滤波器 75
 水平 79, 89, 104, 127
 速成 232
 速度 140, 145, 168
 速度音轨 13, 148
 随机 71
 所选事件类型的值 174
 所有 235
T
 TAP 49, 96, 140, 169, 212
 Tech 26
 Template Mix 197
 Template Performance 197
 Tempo 52, 58, 98, 99, 113, 128, 134,
 172, 178, 207, 209
 Tempo Change 173
 Tempo Hold 233
 Tempo Sync 62
 TEMPO (速度) 47
 Thin Out 160
 thru 113
 thru+direct 113
 Time-Stretch 132
 TR 151
 Track 123, 127, 141, 142, 159, 163, 164, 165,
 169, 170, 185, 203, 204, 205
 Track Mute 173
 Track Sel 152
 TrackView 139, 140
 Transmit 215
 Transmit CH 49
 Transmit Ch 96
 Transpose 135, 156, 157, 215, 220
 Tremolo & Rotary 25
 Trigger Level (触发器电平) 124, 205
 Trigger Mode 60, 114, 124, 205
 Trim 127, 128, 207, 209
 Tune 220
 Tuning Number 56
 Tuning Offset 225
 Tuning Root 56
 Tx Switch 215
 TxCh 142, 169
 TYPE 98
 Type 133, 134, 158, 175, 220, 231
 Arpeggio 52, 59, 113
 Effect 66, 107, 108, 227
 EQ 83
 File 238
 Loop-Remix (循环-重新混音) 134
 录制 122, 204
 滤波器 74
 Slice 209
 声码器 67
 主控效果 105
 替换录制 147
 停止 143
 通用编辑 53, 84, 100, 188, 212
 混音 192
 混音音色 200
 Master 214
 performance 音色 102
 Voice 55, 85
 图示 62
U
 Undo/Redo 154, 182
 Unit Multiply 59, 114
 UNITMULTIPLY (单位相乘) 47
 up 158
 up&down 158
 Upper Ch 218
 USB TO DEVICE 接口 40
 USB 存储设备 40
 User 64
V
 Vallot&Yng 56
 Vce Edit 191
 VCM Auto Wah 27
 VCM Compressor 376 26
 VCM Equalizer 501 26
 VCM Flanger 27
 VCM Pedal Wah 27
 VCM Phaser Mono 27
 VCM Phaser Stereo 27
 VCM Touch Wah 27
 VCM (虚拟电路建模) 26
 Vel Cross Fade 71
 Vel Sens Depth 111
 Velocity 120, 124, 127, 142, 205
 Velocity Curve 220
 Velocity Limit 52, 58, 71, 110, 112
 Velocity Mode 59, 113
 Velocity Range 128, 156
 Velocity Rate 59, 60, 113, 114
 Velocity Sens 89
 Velocity Sens Depth Offset 112
 VELOCITY (速度) 47
 ViewFilter 152, 173, 180
 Vocoder 26
 Vocoder Attack 67
 Vocoder Release 67
 Voice 96, 97, 109, 118, 123, 142, 143, 146,
 169, 178, 194, 196, 204, 224, 236
 模板 9
 Store (存储) 54
 选择 44
 Voice Element Pan 110
 Voice Job 91
 Voice Type 50
 Voice with ARP 112, 147
 VoiceAudio 226
 Volume 55, 104, 106, 110, 146, 178, 191, 217,
 219, 226, 231
 Volume Label 240
 Volume/Express 216

- W**
- Wah 26
 - WAV 235, 236
 - Wave 62
 - Wave Bank 70, 87
 - Wave Main Category 70, 87
 - Wave Number 70, 87
 - Wave Sub Category 70, 87
 - Waveform 119, 120, 123, 124, 127, 135, 204, 205, 236
 - Waveform 作业 134
 - Werckmeister 56
 - Width 76
 - WINS 222
 - Without Program Change 174
 - 网关 221
 - 网络设定 42
 - 网络信息 219
 - 微调 56, 71, 132, 225
 - 微调复制 225
 - 微调列表 56
 - 未注册的参数编号 (NRPN) 33
 - 文件
 - 步骤 238
 - 文件保存 241
 - 文件大小 234
 - 文件夹 234
 - 文件类型 235
 - 文件类型设定 237
 - 文件列表 237
 - 文件名 234
- X**
- XA Control 69
 - 系统设定 219
 - 系统效果 22
 - 系统专有信息 33
 - 下属类别 52, 102, 113
 - 效果 50
 - 效果参数 27, 66, 105, 107, 108, 227
 - 效果单元设定 118
 - 效果关系
 - 混音 24
 - performance 音色 23
 - Voice 23
 - 效果类别 24
 - 效果类型 24
 - 效果模块 22
 - 效果 ON/OFF 按钮 (系统) 220
 - 小节编号 140
 - 小节作业 161
 - 新的设定 232
 - 旋钮 22, 94, 138
 - Function 46
 - 循环 60, 114, 140, 143, 178
- Y**
- 演奏效果 (Play FX) 14
 - 演奏组 118
 - 选择 93
 - 演奏组编号 95, 197
 - 演奏组编辑 100
 - 演奏组播放画面 95
 - 演奏组播放模式 93
 - 演奏组复制 118
 - 演奏组库 95
 - 演奏组类别 102
 - 演奏组名称 96
 - 演奏组音色
 - 模板 11
 - 样本 119
 - 步骤 121
 - 摇摆 60, 114, 141
 - 要插入的小节编号 162
 - 要插入小节的拍号 162
- 要交换的乐句 183
- 要清除的模板 187
- 要清除的数据类型 163, 185
- 要删除的混音音色 200
- 要删除的键库 131
- 已使用的量 / 总量 123
- 已注册的参数编号 (RPN) 33
- 音程示意图 176
- 音符范围 96, 212
- 音符限制 58, 96, 112, 212
- 音高 10
- 音高切换 110, 142
- 音轨编号 140, 141, 145, 168, 178
- 音轨和范围 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
- 音轨和位置 159
- 音轨类型 145, 168, 178
- 音轨状态 99
- 音轨作业 162, 185
- 音量 71, 96
- 音频录制 201
- 音频输入 / 输出 223
- 音频输入模块 12
- 音频音轨 14
- 音色编号 49, 97, 98
- 音色播放画面 48
- 音色库 48, 97, 98
- 音色名称 49, 96, 97, 98, 140, 145, 178
- 音色演奏模式 44
- 音序器模块 12
- 音序器设定 231
- 音序数据条 140
- 音序音轨 1 - 16 12
- 音源模块 9
- 用户存储器 34, 35
- 用户乐句 35
- 用户琶音 35
- 用户音色 35
- 预设 66, 105, 107, 108, 216, 227
- 源 61
- 源波形 135
- 源范围 173
- 源轨迹 184, 185
- 源混音音色 200
- 源键库 131
- 源乐句 164, 170, 183, 184
- 源乐曲 165
- 源模板 164, 186
- 源声部 118
- 原始乐句 183
- 原始模板 186, 187
- 元素
 - 打开 / 关闭 54, 199
 - 独奏 54, 199
- 元素编辑 53, 69, 200
- 元素 EQ 22
- 元素开 / 关 49
- 源小节 184
- 源演奏组的数据类型 118
- 源音色 92
- 源音色的数据类型 92
- 乐段 13, 185
- 乐曲编号 99, 139, 143, 196
- 乐曲编辑 150
- 乐曲场景 137
- 乐曲定位线 140
- 乐曲链 13, 138, 143
- 乐曲录制 144
- 乐曲演奏 136
- 乐曲音轨 12
- 乐曲作业 153, 165
- Zoom Out 128, 141, 208
- 栅格 158
- 兆级音色 15
- 兆级音色琶音 15
- 振幅 10, 79, 89
- 振幅 EG 90
- 中频 103
- 重音乐句 17
- 主 EQ 22
- 主控编号 211
- 主控编辑 212
- 主控效果 22
- 主控演奏 211
- 字符输入 37
- 组合型滤波器 75
- 最大复音数 12
- 作业
 - 乐曲 153
- Z**
- Zone 218
 - Zone Switch 214, 215
 - Zoom In 128, 141, 208



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasynt.com/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>