

S90XS
S70XS

参考手册

如何使用本说明书

S90 XS/S70 XS参考手册使用PDF格式创建，具有电子文件专用的特殊功能，如链接功能和搜索功能，单击特定术语后即可跳转到所需的页。

目录表

每页右侧显示的列表相当于目录。

单击这个列表中的所需项目后，就可以跳转到相应的页。

“参考”部分中的列表相当于本乐器的功能树，可让您轻松找到需要的参数。

如果在乐器画面上碰到不熟悉的参数，从该列表中找到相应的参数，然后单击即可调出详细说明该参数的页。

搜索功能

浏览器软件中内置的该功能在您想要知道不熟悉术语含义时非常有用。

使用Adobe Reader阅读本说明书时，请在搜索框中输入特定的词，然后按计算机键盘上的<Enter>键，即可调出本说明书中的相关部分。

注：请务必从下列网站下载Adobe Reader的最新版本。
<http://www.adobe.com/cn/products/reader/>

上一页视图/下一页视图

使用Adobe Reader时，通过单击工具栏中的按钮返回上一页视图/转到下一页视图。

当转到链接页时，如果想要返回上一页视图，该功能非常有用。

注：如果在工具栏中没有显示上一页视图/下一页视图按钮，按住<Alt>键再按<<->/<->>键移动到上一页/下一页视图。

注：有关软件这些功能和其它功能的详细信息，请参见软件的使用说明书。

示例：参考部分，演奏组音色模式

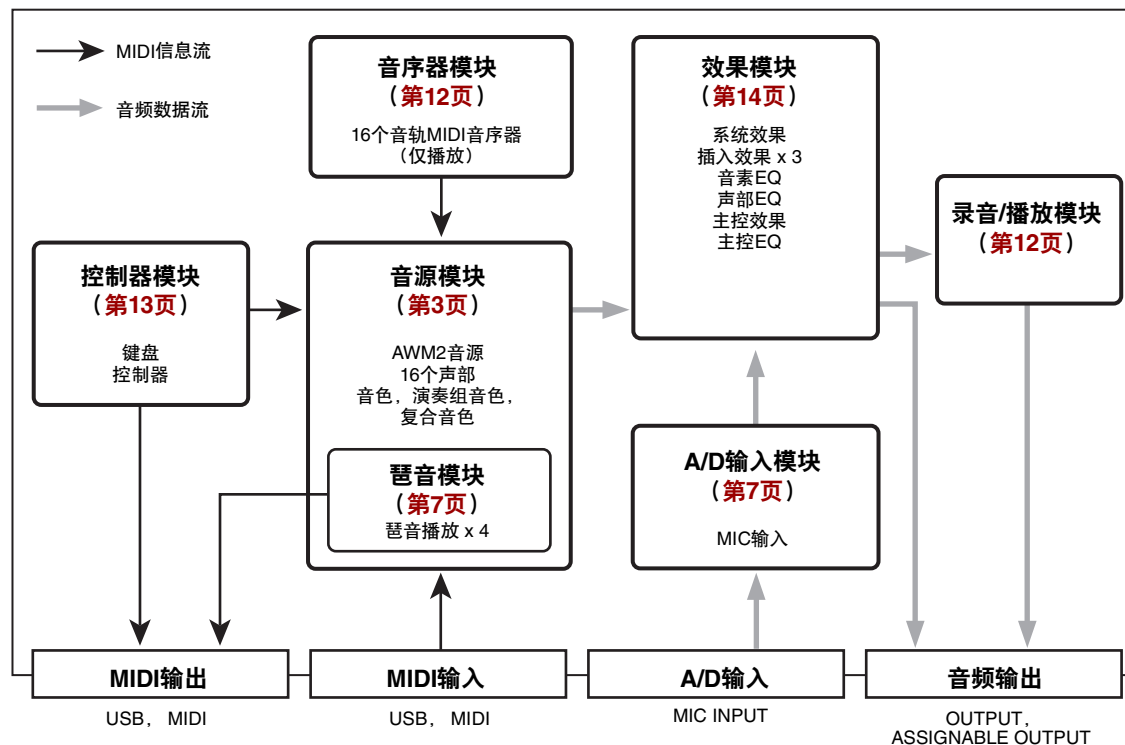


基本结构

7个功能模块

S90 XS/S70 XS系统由7个主功能模块组成：音源、A/D输入、音序器、琶音、控制器、效果和录音/播放。

S90 XS/S70 XS



基本结构

● 功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

AWM2 (高级波形记忆2)

本乐器具有AWM2音源模块。AWM2 (高级波形记忆2) 是一种基于采样波形 (声音素材) 的合成系统, 被用在多种Yamaha合成器中。为了让音色更为真实, 每个AWM2音色都使用了真实乐器波形的多种采样。另外, 广泛的参数——包络生成器, 滤波器, 调制器等都可以使用。

音源模块

音源模块是响应接收到的MIDI信息实际产生声音的部分，MIDI信息来自音序器模块、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。MIDI信息指定到16个独立的通道内，而本合成器能够通过16个MIDI通道，同时播放16个独立声部。不过，16通道限制也可以通过单独的MIDI“端口”来解决，每个MIDI端口支持16个通道。本乐器的音源模块可通过端口1处理MIDI信息。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

在音色模式中只可以识别1个MIDI通道，这是因为在该模式中只有1个声部。此状态称为“单音色”音源。使用单声部在键盘上弹奏音色。

设置MIDI接收通道以进行单音色操作（音色与演奏组音色模式），在Utility MIDI画面中使用基本接收通道参数（第137页）。在单音色模式中，本乐器只识别通过MIDI端口1的数据。

注：如果想要在外接MIDI音序器或包含多个MIDI通道的计算机演奏乐曲数据，请务必采用复合音色模式（第6页）。

音色

我们将含有可产生特定乐器效果声音音素的程序，称为“音色”。从内部讲，有两种音色类型：常规音色和鼓组音色。常规音色为可以在键盘范围内演奏的乐器音色。

每种单音色由最多8个音素（常规音色）或最多73个键（鼓组音色）组成。

音素或按键是音色的最小基本单位。这意味着，只有一个音素或一个琴键才可以发出乐器声音。另外，常规音色可通过组合多个音素发出实际声音或各种声音。每种音色是通过编辑每个音素/琴键独特的参数（音素编辑参数/琴键编辑参数）以及对所有音素/琴键通用的参数（公共编辑参数）来创建的。在音素编辑和琴键编辑中，只可以在S90 XS/S70 XS编辑器上编辑参数。

注：有关编辑常规音色说明，请参见第34页。有关编辑鼓组音色的说明，请参见第58页。

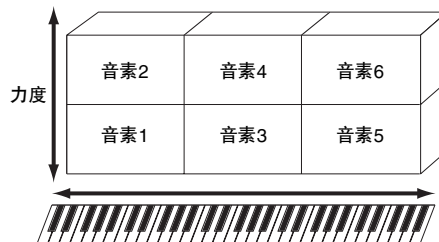
常规音色和鼓组音色

常规音色

这是通常在键盘上弹奏的音色，每个琴键采用标准音高。一种常规音色由最多8个音素组成。视音色编辑模式中的设置而定，这些音素同时发声，或不同音素根据音高限制、力度范围和XA（扩展发声）设置发声。

图中所示为常规音色示例。由于此处的6个音素的分布横跨键盘音高限制和力度范围，不同音素根据您所弹奏的音符键以及弹奏力度发声。在音符键分布

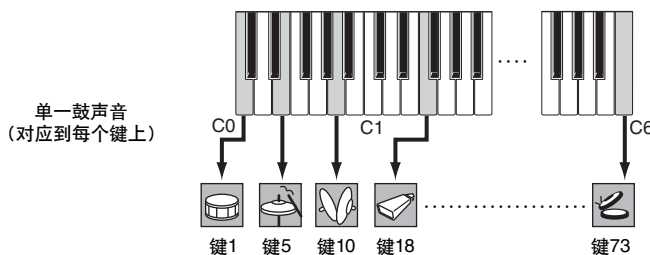
中，音素1和音素2在键盘的低音区域发声，音素3和4在中音区域发声，音素5和6在高音区域发声。在力度分布中，当柔和弹奏键盘时，音素1、3和5发声，而当用力弹奏时，音素2、4和6发声。在实际使用示例中，一种钢琴音色可由6个不同样本组成。音素1、3和5为柔和弹奏钢琴时的声音，横跨各音高限制，而音素2、4和6为用力弹奏时的声音，横跨各音高限制。实际上，S90 XS/S70 XS要比这更为灵活，因为它最大可使用8个独立音素。



鼓组音色

鼓组音色是分配到键盘上单个音符键的鼓和打击乐声音。而指定的打击乐/鼓波形或常规音色集锦一般称为鼓组。

与音素不同，鼓键相当于相应的音符，意味着无法更改范围。鼓组或打击乐声音被指定到每个鼓键。更改指定到每个琴键的鼓组或打击乐声音，就可以创建出各种鼓组音色，并对音高和EG等参数进行编辑。



基本结构

功能区
● 音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

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。MOTIF XS合成器所采用的该功能, 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。

真实的连奏演奏

传统合成器通过在单声道模式中将前一音符的音量包络延续到下一个音符来再现连奏效果。但是这会产生不同于实际声学乐器的不自然声音。与MOTIF XS系列所采用的技术一样, S90 XS/S70 XS通过在连奏时让指定音素发声, 让其它音素正常演奏 (使用XA控制参数设置“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S90 XS/S70 XS可通过将指定音素的XA控制参数设为“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。S90 XS/S70 XS通过使用XA控制参数设置“wave cycle”和“wave random”来更精确地再现这些细微声音变化。

在不同声音中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。普通的合成器 (MOTIF XS系列之前的型号) 可实现这种声音, 例如, 通过高 (强) 力度触发。另一方面, S90 XS/S70 XS, 通过在弹奏时切换声音 (使用ASSIGNABLE FUNCTION按钮和XA控制参数设置“AF 1 on”、“AF 2 on”和“all AF off”) 来再现这些特殊声音。这样会为您带来前所未有的自然、表现力十足的控制水平。

注: 通过从外接设备传输在Utility Controller画面中将指定为“A Func 1/2 Ctrl No.” (第139页) 的控制变化号, 也可以打开或关闭ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]按钮。

弹奏新声音和新样式

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

基本结构

功能区
● 音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

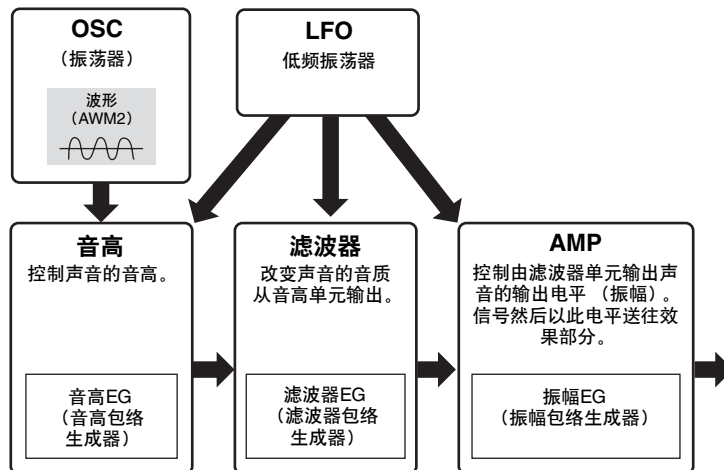
关于 MIDI
显示信息
故障排除

音素和鼓键

音素和鼓键是本合成器中组成音色的最小“组成元素”；实际上，只有1个音素或1个鼓键可用于创建1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。

重要事项

在音素编辑和琴键编辑中，只可以在安装已连接S90 XS/S70 XS计算机上的S90 XS/S70 XS编辑器中编辑参数。



振荡器

该单元可输出确定基本音高的波形。在S90 XS/S70 XS编辑器的振荡器设置窗口中，可以将波形（或基本声音“组成元素”）分配到常规音色的每个音素上或鼓组音色的每个琴键上。在常规音色中，可以设置音素的音高限制（音素发声的键盘范围）以及力度响应（音素发声的音符力度范围）。此外，可在此单元中设置XA相关参数。

每种波形包含通过录制实际乐器声音和指定到键盘和力度的设置所创建的样本。

关于振荡器参数的信息，请参见第46页和第60页。

音高

该单元控制从振荡器输出的声音（波形）音高。在标准音色下，可以分别调节音素，适用音高变化等等。另外，通过设置PEG（音高包络生成器），可以随着时间控制音高变化。可以在S90 XS/S70 XS编辑器中设置音高相关参数。有关详细信息，请参见第47、48和61页。

滤波器

该单元通过截止声音中部分频率的输出来修改声音输出的音调。另外，通过设置FEG（滤波器包络生成器），可以控制截止频率随着时间变化的方式。可以在S90 XS/S70 XS编辑器中设置滤波器参数。

有关详细信息，请参见第50、51、53和61页。

振幅

该单元控制从滤波器部分输出的声音输出电平。信号然后以此电平送往效果部分。另外，通过设置AEG（振幅包络生成器），可以随着时间变化控制音量改变。可以在S90 XS/S70 XS编辑器中设置振幅参数。

有关详细信息，请参见第53、55和62页。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

LFO（低频振荡器）

顾名思义，LFO可以产生低频波形。

这些波形可被用在改变音素的音高、滤波器或振幅，以此创建诸如颤音、哇音与震音之类的效果。LFO可以针对每个音素设置，也可以对所有音素进行整体设置。可以在S90 XS/S70 XS编辑器中设置LFO参数。有关详细信息，请参见第40和56页。

音色的存储结构

常规音色

预置音色库1-8	1024个常规音色（每个音色库128个音色）
GM音色库	128个音色
用户音色库1-4	512个音色（每个音色库128个音色）

鼓组音色

预设鼓组音色库	64个音色
GM鼓组音色库	1个音色
用户鼓组音色库	32个音色

在演奏组音色模式中的音源模块

演奏组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。该模式可用键盘对演奏组音色进行演奏（在演奏组音色中组合有多个音色（声部）——在一层中，或者其它配置中）。

演奏组音色

在一个层或其它配置中组合了多个音色（声部）的程序称为“演奏组音色”。每个演奏组音色都可以容纳四个不同声部（音色）。每个演奏组音色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。在演奏组音色模式中（第69页），每个演奏组音色都可以通过编辑针对每个声部及针对所有声部的参数来进行创建。

演奏组音色的存储结构

本乐器带有4个用户音色库。每个音色库包含128个演奏组音色。相应地，本乐器带有总共512个用户演奏组音色。

在复合音色模式中的音源模块

复合音色模式中的声部结构

复合音色模式下可以使用16个声部并指定不同音色到声部上来进行播放。因为音源的每个端口均可以设置不同的MIDI通道，所以可以使用外部MIDI音序器或计算机来播放声音。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）。可以同时接收多路MIDI通道并演奏多种乐器声部的MIDI音源称为“多音色”音源。

若要在复合音色模式中演奏音源模块，将外接音序器的端口设为1，然后在复合音色声部编辑的Voice画面中将每个声部的MIDI接收通道设为“Receive Ch”（第101页）。

基本结构

功能区
● 音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

复合音色

将多种音色分配给复合音色模式下多音色演奏声部的程序称为“复合音色”。每个“复合音色”可包含最多16个声部。

复合音色的存储结构

用户音色库中有128个复合音色程序。

最大复音数

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

A/D输入模块

该模块可处理从MIC INPUT插孔的音频信号输入。MIC INPUT插孔发出的音频信号可传输到效果模块的插入效果、系统效果、主控效果和主控EQ。

在以下画面中可设置与A/D输入相关的参数。

模式	显示器	页
音色	实用模式中的Voice A/D Out画面和Voice A/D FX画面	第140页和第141页
演奏组音色	演奏组音色公共编辑中的A/D Out画面和A/D FX画面	第78页和第79页
复合音色	复合音色公共编辑中的A/D Out画面和A/D FX画面	第98页和第99页

琶音模块

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

琶音类别

琶音类型被分为以下列表所示的18个分类。这些分类是根据乐器来划分的。

类别一览表

ApKb	原声钢琴与键盘	Lead	合成领奏
Organ	风琴	PdMe	合成打击板/音乐效果
GtPl	吉他/拨弦乐器	CPrc	半音阶打击
GtMG	"MegaVoice"的吉他音色	DrPc	鼓组/打击乐
Bass	贝司	Seq	合成音序
BaMG	"MegaVoice"的贝司	Chord	和弦音序
Strng	弦乐	Hybrd	混合音序
Brass	铜管	Cntr	控制
RdPp	管乐/管乐器	DrEnd	鼓组尾奏

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。

基本结构

功能区
音源
● A/D 输入
● 琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

兆级音色和兆级音色琶音

常规音色根据您演奏键盘强弱程度来进行力度切换，使得音色音质与/电平变化。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。有关适用于每种兆级音色琶音类型的信息，请参见Data List（另附的PDF文件）中琶音类型一览表的音色类型。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
● 琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

子类

琶音类别分为以下列表所示的子类。由于子类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。

子类一览表

Rock	摇滚
R&B	R&B
Elect	电子
Jazz	爵士乐
World	世界风
Genrl	概括
Comb	组合
Zone	乐曲力度*

Z.Pad	打击板的乐曲力度*
Filtr	滤波器
Exprs	表情
Pan	声相
Mod	调制
Pbend	弯音
Assign	指定1/2

注：从属于带有星号（*）标记的子类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，则如下所示将每个音素的力度限制为相同的范围将是一个不错的选择。

每个琶音类型的力度范围

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

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

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

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

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

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

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。这种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，可提供极大的谐波自由度和使用这些琶音进行“独奏”的可能性。有关详细信息，请参见第11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。这种XS型的琶音具有以下优点：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11页。

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且仅使用弹奏的音符及其八度音符播放的琶音（第11页）、为使用鼓组音色创建的琶音（第11页）以及主要包含非音符事件的琶音（第12页）。

琶音类型一览表的使用方法

在Data List（另附的PDF文件）中的琶音类型一览表包含以下各栏。

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，此列表仅作说明之用。若需琶音类型的完整列表，请参见Data List（另附的PDF文件）。

① 主类

表示琶音类别。

② 子类

表示琶音子类。

③ ARP No（琶音编号）

显示琶音类型的编号。

④ ARP Name（琶音名称）

表示琶音名称。

⑤ 拍号

表示琶音类型的拍号或计量表。

⑥ 长度

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

⑦ 原始速度

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置。

⑧ 重音

此圆圈表示琶音使用重音乐句功能（第10页）。

⑨ Random SFX

此圆圈表示琶音使用SFX功能（第10页）。

⑩ 音色类型

表示适合琶音类型的音色类型。

当在复合音色声部编辑模式的Arp Edit画面中将带琶音参数（第104页）的音色设为“on”时，将自动选择此类型的音色。

*“Loop”可在音色编辑的Arp Edit画面（第36页）、演奏组音色声部编辑的Arp Edit画面（第84页）以及复合音色声部编辑的Arp Edit画面（第104页）中进行设置。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
● 琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

琶音相关设置

有几种方式可触发和停止琶音播放。另外，您可设置是否使SFX声音和特殊重音乐句与常规音序数据一起触发。本节将介绍可在音色、演奏组音色和复合音色模式中进行设置的琶音相关参数。

打开/关闭琶音播放

可以使用下列操作。

若要仅在按下音符键时播放琶音：	"Hold"="off"，"Trigger Mode"="gate"
若要在音符键释放后仍继续播放琶音：	"Hold"="on"，"Trigger Mode"="gate"
若要在每当按下音符键时切换琶音播放的开/关：	"Trigger Mode"="toggle"（可以将保持参数设为"on"或"off"。）

注：保持和触发模式可在音色编辑的Arp Edit画面（第36页）、演奏组音色声部编辑的Arp Edit画面（第84页）以及复合音色声部编辑的Arp Edit画面（第104页）中进行设置。

注：在将"Arp Sw"设为"on"的情况下接收MIDI延音信息（控制编号64）时，可以获得与将"Arp Hold"设为"on"时相同的结果。

重音乐句

重音乐句由某些琶音类型中包含的音序数据组成，仅当您以大于重音力度门限参数中指定的力度弹奏音符键时，重音乐句才会发声。

如果较难弹奏出触发重音乐句所需的力度，则请将重音力度门限参数设置为较低数值。

注："Accnt Vel Th (Accent Velocity Threshold)"可在音色编辑的Arp Edit画面（第36页）、演奏组音色声部编辑的Arp Edit画面（第84页）以及复合音色声部编辑的Arp Edit画面（第104页）中进行设置。

注：有关使用此功能的琶音类型信息，请参见Data List（另附的PDF文件）中的琶音类型一览表。

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
若要设置SFX声音的音量：	SFX Vel Offset
若要决定是否由力度控制SFX声音的音量：	SFX Key on Ctrl

注："Random SFX"、"SFX Vel Offset"和"SFX Key on Ctrl"可在音色编辑的Arp Edit画面（第36页）、演奏组音色声部编辑的Arp Edit画面（第84页）以及复合音色声部编辑的Arp Edit画面（第104页）中进行设置。

注：有关使用此功能的琶音类型信息，请参见Data List（另附的PDF文件）中的琶音类型一览表。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
● 琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

琶音播放类型

琶音播放带有下述3种主要播放类型。

常规音色的琶音

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

仅演奏音符播放

琶音只使用演奏音符和它的八度音符播放。

根据弹奏的音符播放编程的音序

这些琶音含有特定和弦类型的几种音序。即使仅按下一个音符，琶音也会使用编排的音序播放——您所听到的并非是演奏的那些音符。按其它音符将触发将按下音符作为根音的移调音序。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”。

根据演奏的和弦编排音序播放

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参数设置为“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参数设置为“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乐器音色编排，如果针对鼓组音色使用并不一定会获得音乐化的相应结果。

鼓/打击乐音色琶音——类别：DrPc、DrEnd

这些琶音类型是专为与鼓组音色配合使用而编排的，让您可以立即使用各种节奏形式。以下为3种有效使用类型。

鼓模板播放

按下任意音符将会触发相同的节奏模板。

播放鼓模板，加上弹奏的音符（分配了鼓乐器）

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

仅回放演奏音符（指定鼓乐器）

演奏音符会仅使用所演奏的音符来触发节奏模板（指定鼓乐器）。增加音符到既有音符上会产生鼓模板的额外声音（指定到鼓乐器）。请注意即使您演奏相同的音符，触发节奏模板也会根据音符的秩序而有所不同。当Key Mode参数设置为“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。必须通过实际演奏来聆听它们的不同之处。

注：因为这些类型针对鼓组音色而编排，因此在常规乐器音色上使用并不一定获得音乐化的相应结果。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
● 琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

主要为非音符事件的琶音——类别：Cntr

这些类型主要为使用控制变化与弯音数据而编排。

用于改变声音的音调或音高，而不是演奏特定的音符。其实，有些类型根本不包含音符数据。当使用此类类型时，请将Key Mode参数设置“direct”、“thru+direct”或“sort+direct”。

注：“Key Mode”可在音色编辑的Arp Edit画面（第36页）、演奏组音色声部编辑的Arp Edit画面（第84页）以及复合音色声部编辑的Arp Edit画面（第104页）中进行设置。

有关琶音播放的提示

该功能不仅可以为您的演奏提供灵感和节奏篇章，为您在创作乐曲时保证所使用MIDI数据的质量，还可以为您的现场表演使用的完整的伴奏部分。有关详细信息，请参见印刷版使用说明书中的“琶音”部分。

音序器模块

该模块可让您播放包括复合音色/音序播放模式中16个声部的标准MIDI文件。在音序器模块中播放的MIDI信息将被传输到音源模块。

录音/播放模块

该模块可让您将键盘演奏以音频数据录制到USB存储设备或内置闪存，并播放录制的音频数据。

录音

从本乐器音源模块输出的声音以及通过MIC INPUT插孔输入的声音将被传输到效果模块然后以音频数据录制。音频数据被录制并保存为WAVE文件（44.1 kHz/16位/立体声）。

音频播放

您可以直接播放保存到内置闪存或保存到外接USB存储设备的文件。播放声音将在输出前旁通效果模块。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
● 琶音
● 音序器
● 录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

控制器模块

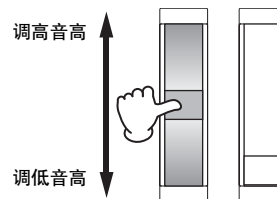
该模块包含键盘、弯音轮与调制轮、触摸条控制器、旋钮、滑杆等。键盘本身并不产生声音，但是会产生/传送音符打开/关闭、力度以及其它信息（MIDI信息），在演奏音符时这些信息传送到音源区。控制器也产生/传送MIDI信息。合成器的音源区根据由键盘及控制器传来的MIDI信息来产生声音。

键盘

键盘将音符开/关信息传送到音源模块（用于发声）。键盘也用于触发琶音播放。您可使用OCTAVE [+]/[-]按钮以八度为单位改变键盘的音高限制，使用TRANPOSE [-]/[+]按钮将音符移调，并可根据弹奏音符键的力度设置产生实际力度的方式（在实用模式的General画面中）。

弯音轮

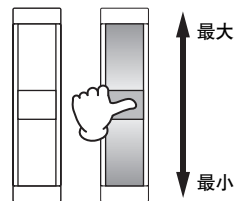
演奏键盘时可以用弯音轮调高（推向远离您身体的方向）或调低（拉向您身体的方向）音符音高。将弯音轮向上或向下移动可调高或调低音高。放开弯音轮时它会自动回到中心位置，这时音符音调回到标准音高。每种预设音色都有其各自默认的弯音范围设置。在音色编辑模式的Play Mode画面（第34页）中可改变每个音色的弯音范围设置。在此画面中，您也可反转弯音功能，使向上移动弯音轮降低音高，向下移动弯音轮升高音高。在音色编辑模式的Controller画面（第39页）中可将弯音以外的功能分配到弯音轮。



调制轮

虽然调制轮的主要的功能是将颤音应用到声音，很多预设音色的其它功能还是可以分配到该控制器。

调制轮的移动程度越大，应用到音色的效果就越大。为了避免对当前音色意外应用效果，确保开始演奏前调制轮设置到最小值。在音色编辑模式的Controller画面（第39页）中可将各种功能分配到调制轮。



可分配功能按钮

根据XA模式（扩展发声模式）设置（第4页），在键盘演奏时，您可通过按各个按钮来调用所选音色的特定音素。可以在S90 XS/S70 XS编辑器中设置可分配功能。您可在音色编辑模式的Controller画面（第39页）中，选择使用可分配功能1模式和可分配功能2模式参数切换这些按钮开/关状态的方式。此外，您可分配各种功能到这些按钮（不包括调用指定音素）。

旋钮/滑杆

这4个旋钮可在您演奏时实时改变音色声音的各方面。4个滑杆可调节音色音素、演奏组音色声部和混音声部的音量。

DAW Remote

按[DAW REMOTE]按钮进入远程模式。进入远程模式可更改面板按钮的功能—除了[MIC INPUT ON/OFF]、OCTAVE [+]/[-]按钮、TRANPOSE [+]/[-]按钮和[UTILITY]按钮—这些按钮不在该模式的控制范围内。有关详细信息，请参见第123页。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
● 控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

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。效果在编辑的最后阶段应用，从而让您按需要改变声音。

效果结构

系统效果 – 混响和合唱

系统效果应用到整体声音。使用系统效果时，根据各声部的效果发送电平将各声部的声音发送给效果。处理的声音（称为“湿音”）再根据返回电平大小发回混音器，并输出——在与未被处理的“干声”混合后。

本乐器具有混响和合唱系统效果。

此外，您可以将发送电平从合唱设为混响。该参数用于将混响应用到从合唱输出的信号。将混响深度应用到与干音具有相同音量的合唱声音后，就可以获得自然的效果。

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、音色。每个音色具有1套插入效果（A和B单元）。在音色编辑的Effect Parameter画面（第45页）中可以将不同的效果分别指定到A和B。本乐器具备8套插入效果（每套有2个单元，A和B）。可以将这2个单元应用到声部1-16和复合音色模式的A/D输入声部中最多可选的8个声部。

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。可以使用多种效果类型。

音素EQ

将音素EQ应用于常规音色的每个音素和鼓组音色的每个键。您可以在三种类型中指定使用的外形：2频带坡型参数EQ，1频带峰型参数EQ和增强型EQ。只可以在S90 XS/S70 XS编辑器中设置这些参数。

公共EQ/声部EQ

声部EQ、3频带参数EQ应用到每种音色或复合音色的每个声部。高频段和低频段为坡形。中波段为峰值型。公共EQ参数可将声部EQ的设置偏移。

主控EQ

主控EQ适用于本台设备的最终（后处理效果）、整体声音。在这种EQ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置为坡形。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

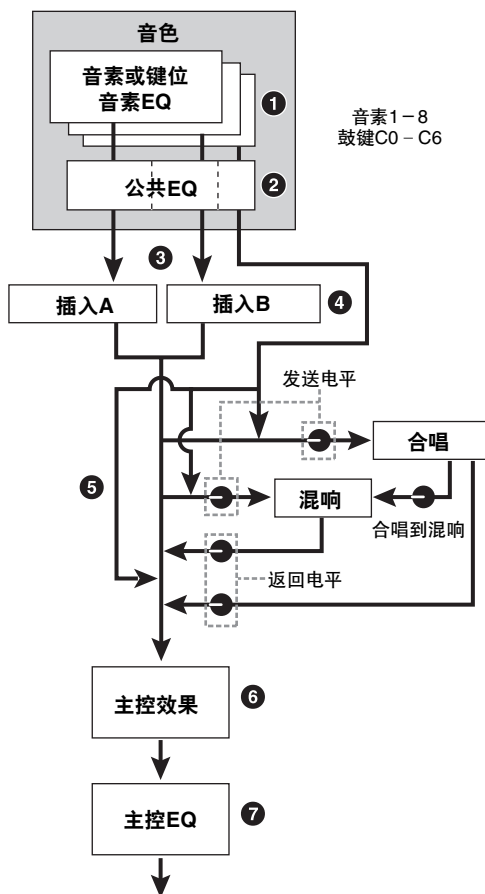
关于 MIDI
显示信息
故障排除

各模式中的效果连接

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

在音色模式中



① 应用到各音素（对于常规音色）和各琴键（对于鼓组音色）的音素EQ

可以在S90 XS/S70 XS编辑器上音色音素编辑/音色琴键编辑的EQ部分（第57页和第62页）中设置。

② 应用到所有音素和鼓键的公共EQ

可以在音色编辑的3 Band EQ画面（第44页）中设置。

③ 选择哪个插入效果，A还是B应用到各音素/琴键

可以在S90 XS/S70 XS编辑器上音色编辑的Effect画面（第44页）中设置。

④ 插入效果A/B相关参数

可在音色编辑适用于“Ins A”和“Ins B”的Effect Parameter画面（第45页）中设置。

⑤ 混响和合唱相关参数

可在音色编辑适用于“Reverb”和“Chorus”的Effect Parameter画面（第45页）中设置。

⑥ 主控效果相关参数

可以在实用模式的Voice Master FX画面（第142页）中设置。

⑦ 主控EQ相关参数

可以在实用模式的Voice Master EQ画面（第143页）中设置。

注：有关音色模式中从MIC INPUT插孔的音频输入信号，当“Output Select”参数（第141页）设为“L&R”之外的设置时，信号只可以应用到上述所示的③-④设置并输出。

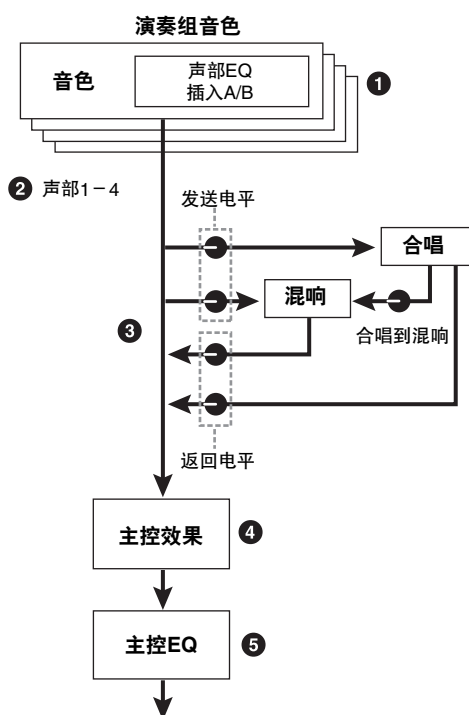
参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

在演奏组音色模式中



① 应用到各个声部的声部EQ

可以在演奏组音色声部编辑的3 Band EQ画面（第88页）中设置。

② 选择应用插入效果的声部

可以在演奏组音色编辑的Fx Send画面（第89页）中设置。

③ 混响和合唱相关参数

可在适用于演奏组音色声部编辑的Performance Common Edit和Fx Send画面（第89页）的“Reverb”和“Chorus”的Effect Parameter画面（第77页）中设置。

④ 主控效果相关参数

可以在适用于演奏组音色公共编辑效果选择的“Master”的Effect Parameter画面（第77页）上设置。

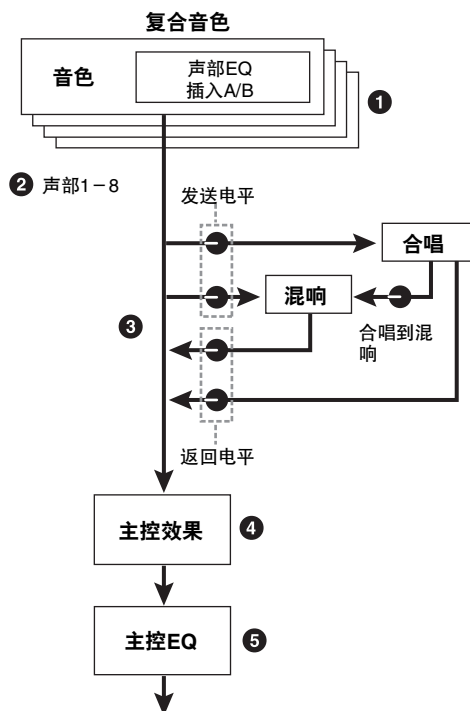
⑤ 主控EQ相关参数

可以在演奏组音色声部编辑的EQ画面（第76页）中设置。

注：在音色模式中①、③和④的效果设置也可对打开了插入效果的最多8个声部使用。

注：“Output Select”参数（第78页）设为“L&R”之外设置的声部的音频信号只可以应用到上述所示的①和②设置并输出。

在复合音色模式中



① 应用到各个声部的声部EQ

可以在复合音色声部编辑的3 Band EQ画面（第108页）中设置。

② 选择应用插入效果的声部

可以在S90 XS/S70 XS乐器上复合音色编辑的Fx Send画面（第109页）以及S90 XS/S70 XS编辑器中复合音色公共编辑的Effect画面中设置。

③ 混响和合唱相关参数

可在适用于复合音色声部编辑的Multi Common Edit和Fx Send画面（第109页）的“Reverb”和“Chorus”的Effect Parameter画面（第97页）中设置。

④ 主控效果相关参数

可以在适用于复合音色公共编辑的“Master”的Effect Parameter画面（第96页）上设置。

⑤ 主控EQ相关参数

可以在复合音色公共编辑的Master EQ画面（第97页）中设置。

注：在第15页上所示音色模式中①、③和④的效果设置也可对打开了插入效果的最多8个声部使用。

注：“Output Select”参数（第98页）设为“L&R”之外设置的声部的音频信号只可以应用到上述所示的①和②设置并输出。

分为效果类别的效果类型

本乐器内置的效果类型范围广且种类繁多，您可能很难从那么多的种类中找到您想要的效果类型。这也是为什么所有效果类型被分成方便的效果类别的原因。本章将介绍效果的类别及其类型。

以下所示各类别的效果类型一览表包含了下列各栏：Rev（混响）、Cho（合唱）、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）。

混响

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	说明
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。
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置空间大小的混响。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

延迟

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	Cho	Ins	Mas	说明
CROSS DELAY	✓	✓	—	两种延时声的反馈相互交叉。
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声道延时。
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	✓	✓	—	产生两种延时声：L和R。
DELAY LCR	✓	✓	—	产生三种延时声：L、R、C（中间）。
DELAY LR（立体声）	✓	✓	✓	产生2种立体声延时声：L和R。

合唱

视特定合唱类型和参数而定，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	说明
G CHORUS	✓	✓	一种合唱效果，它可产生一种比常规合唱更丰富、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合唱效果。
SPX CHORUS	✓	✓	一种使用3相LFO将调制和宽散感添到声音中的效果。
SYMPHONIC	✓	✓	一种SPX CHORUS调制的多级版本。
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	无调制合唱效果，添加了稍微移调的声音。

镶边

此镶边可创建旋音和金属声音效果。

效果类型	Cho	Ins	说明
VCM FLANGER	✓	✓	使用VCM技术产生古典声音效果的增效器。
CLASSIC FLANGER	✓	✓	传统类型的增效器。
TEMPO FLANGER	✓	✓	与速度同步的镶边。
DYNAMIC FLANGER	—	✓	动态控制的增效器。

移相器

对相位进行循环调制，在声音上添加调制音。

效果类型	Cho	Ins	说明
VCM PHASER MONO	✓	✓	使用VCM技术产生古典声音效果的单声道移相器。
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	✓	✓	与速度同步的移相器。
DYNAMIC PHASER	—	✓	动态控制的移相器。

颤音和旋转

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	说明
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。

失真

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	说明
AMP SIMULATOR 1	✓	—	模拟吉他放大器。
AMP SIMULATOR 2	✓	—	模拟吉他放大器。
COMP DISTORTION	✓	—	由于在第一级中包含了压缩器，无论输入音量如何变化，都可产生稳定的失真。
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	压缩器、失真和延时采用串联连接。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

压缩器

压缩器效果通常用于限制和压缩音频信号的动态范围（弱/强）。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或节奏模板更明显。

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

哇音

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，碰触哇音通过音量（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	说明
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Controller Set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

此效果有意使用几个方式（包括降低采样频率）降低输入信号的音质。

效果类型	Ins	Mas	说明
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	说明
RING MODULATOR	✓	✓	一种通过对输入信号的频率进行调幅处理从而修改音高的效果。
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	—	动态控制的环形调制器
DYNAMIC FILTER	✓	✓	动态控制滤波器
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段的电平。
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。

声码器

声码器效果不属于任何类别。

效果类型	Ins	说明
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

此类别包含其它类别中未包含的效果类型。

效果类型	Cho	Ins	说明
VCM EQ 501	—	✓	使用VCM技术的古典5频段参数EQ。
HARMONIC ENHANCER	—	✓	在输入信号上添加新的和声，以增强音效。
TALKING MODULATOR	—	✓	在输入信号上添加元音。
DAMPER RESONANCE	—	✓	模拟踩下钢琴的制音踏板时产生的共鸣。
PITCH CHANGE	—	✓	改变输入信号的音高。
EARLY REFLECTION	✓	✓	此效果只隔离混响的早期反射部分。
NOISE GATE+COMP+EQ	—	✓	该效果综合了噪音门限、压缩器和3频带EQ，为麦克风输入提供最佳处理，特别是声乐。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

VCM（虚拟电路建模）

VCM是一种在模拟电路中规定音素电平（如电阻和电容）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。

本乐器具有以下8种VCM效果类型。

VCM压缩器376

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

VCM均衡器501

此效果模拟了在20世纪70年代所使用模拟均衡器的特点。它通过再现模拟电路普遍的失真来为声音添加驱动力。这种效果包含2个坡型滤波器和3个峰值滤波器。

VCM增效器

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

VCM移相器单声道、VCM移相器立体声

这些效果模拟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自动哇音，VCM碰触哇音，VCM踏板哇音

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。

本乐器具有2种类型的REV-X效果：REV-X Hall和REV-X Room。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

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。通过设置这些参数，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。

效果参数的预设设置

每个效果类型参数的预设设置以样板形式提供，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。

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。有关每种效果类型的详细信息，请参见Data List（另附的PDF文件）。

效果参数

构成效果类型效果的效果参数以字母顺序排列列出。

注： 尽管下列各参数的名称在LCD上是以缩写显示的，这里使用了其完整名称来表示。名称不一致会使得查找所需参数变得困难。在这种情况下，通过参考Data List（另附PDF文件）中效果参数一览表来确认属于想要编辑的效果类型的参数。

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。对应各个说明的效果类型在句子最前面进行了介绍。

参数名称	说明
AEG Phase	偏移AEG的相位。
AM Depth	决定调幅的深度。
AM Inverse R	决定右声道调幅的相位。
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。
Click Density	决定节拍器发声的频率。
Click Level	决定节拍器音量。
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	决定应用压缩器效果的最小输入音量。
Control Type	此为“控制延时”的参数。当设置为“Normal”时，延迟效果将始终应用到声音。当设置为“Scratch”时，如果延迟时间和延迟时间偏移都设置为“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	决定中央声道的延迟声音量。
Delay Mix	决定应用多个效果时的延时混音声音量。
Delay Offset	决定延迟调制的补偿值。
Delay Time	决定在音符值或绝对时间中的声音延时。
Delay Time C, L, R	决定每个声道（左、中、右）的延时。
Delay Time L>R	决定声音从左声道输入时与声音从右声道输出时之间的时间量。
Delay Time Ofst R	决定右声道的延迟时间偏移。
Delay Time R>L	决定声音从右声道输入时与声音输出至左声道时之间的时间量。
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“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补偿值。
Dyna Threshold Level	决定包络跟随器启动的最小音量。
Edge	设置声音失真方式的曲线。
Emphasis	决定高频特性的变化。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

参数名称	说明
EQ Frequency	决定EQ各频段的中央频率。
EQ增益	决定均各频段的EQ中央频率的电平增益。
EQ High Frequency	确定衰减或增强的高频均衡波段的中央频率。
EQ High Gain	确定应用到高频均衡EQ波段的衰减或增强量。
EQ Low Frequency	确定要衰减/增强的低频均衡波段中央频率。
EQ Low Gain	确定低频均衡波段衰减或增强的量。
EQ Mid Frequency	确定要衰减/增强的中频均衡波段中央频率。
EQ Mid Gain	确定中频均衡波段衰减或增强的量。
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方向设置为“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	决定右声道高频的衰减量偏移。
FB Level Ofst R	决定右声道的反馈等级的偏移。
Feedback	决定从效果单元输出并返回到其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、合唱、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高音。
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/慢开关设置为“fast”时的喇叭速度。
Horn Speed Slow	决定当快/慢开关设置为“slow”时的喇叭速度。
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声道初始反射（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	选择输入声的单声道或立体声配置。
Input Select	选择输入声道。
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 Phaser”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	当选择了合唱效果、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 Flanger”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。
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。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

参数名称	说明
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补偿值。 当选择了“VCM Phaser mono”或“VCM Phaser stereo”时，此参数决定相位调制的补偿值。
Meter	改变拍子。
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	决定中频压缩器的比率。
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	决定右声道的调制深度偏移。
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，此参数决定调制音素的混音音量。 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 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	精确决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	精确决定第一系列和第二系列各自的声相。
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，请在控制器设置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	决定声音响应制音控制变化的方式。
Phase Shift Offset	决定相位调制的补偿值。
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。
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	决定压缩器的比率。
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。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
● 效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

参数名称	说明
Reverb Delay	决定从早期反射到回响为止的延迟时间。
Reverb Time	确定混响时间。
Room Size	决定乐器发声所在房间的大小。
Rotor Speed Fast	决定当快/慢开关设置为“fast”时的转子速度。
Rotor Speed Slow	决定当快/慢开关设置为“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。
Vowel	选择元音类型。
Wall Vary	决定模拟房间的墙壁状态。设置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。

基本结构

- 功能区
- 音源
- A/D 输入
- 琶音
- 音序器
- 录音 / 播放
- 控制器
- 效果
- 内置存储器

参考

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

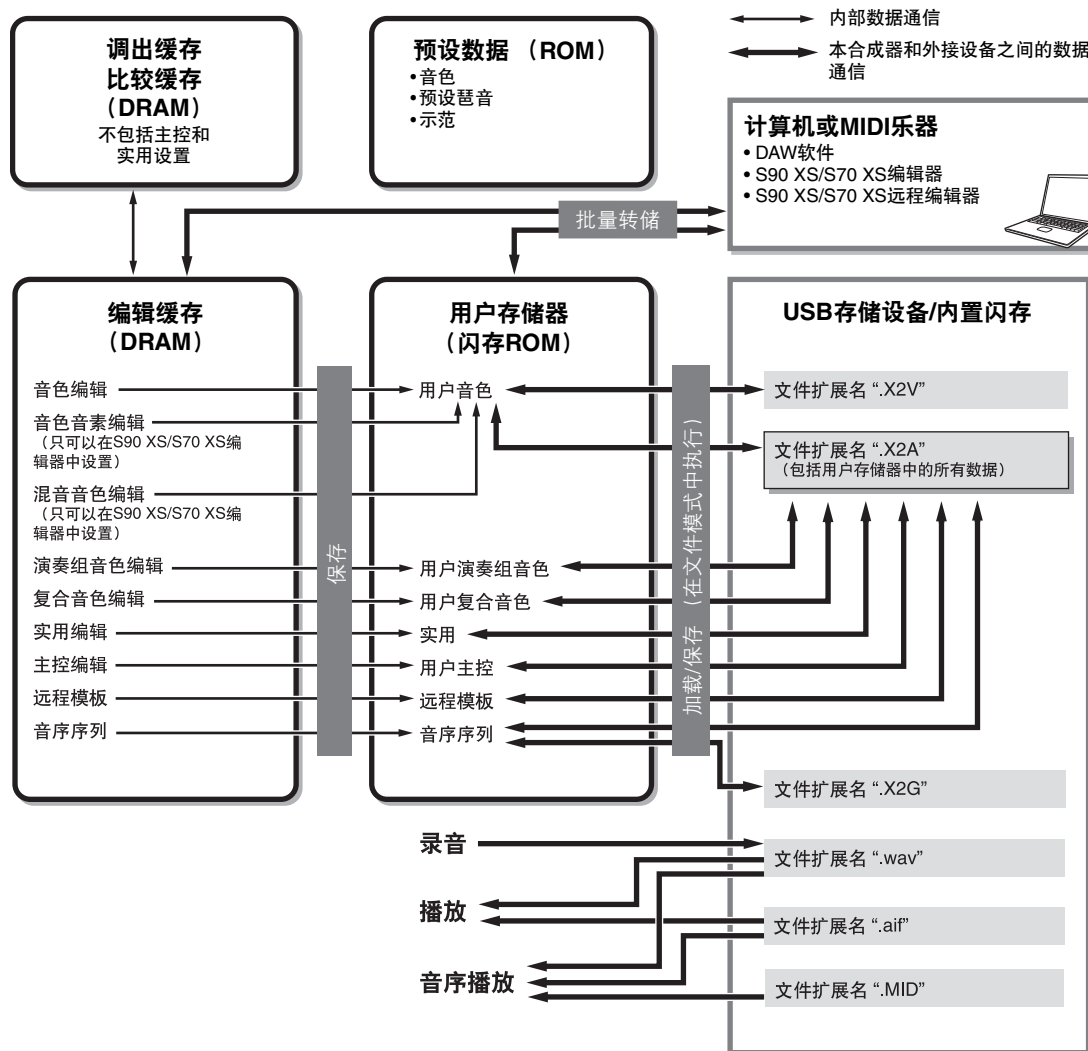
附录

- 关于 MIDI
- 显示信息
- 故障排除

内置存储器

在使用本乐器时，您将可创建许多不同类型的数据，包括音色、演奏组音色和复合音色。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。

S90 XS/S70 XS的内置存储器



在录音/播放模式和音序播放模式中，这种存储器可使用这些模式的功能直接访问。

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，而无法将数据写入ROM。与传统ROM不同，闪存ROM可以重写——可以让您存储自己原创数据。闪存ROM内容在电源关闭时也可以保存下来。

DRAM

RAM（随机访问存储器）是一种主要设计用于数据写入与读取操作的存储器。根据保存数据条件，有两种不同类型的RAM：SRAM（静态RAM）与DRAM（动态RAM）。本乐器仅配备DRAM。因为DRAM中的数据在电源关闭时会丢失，所以关闭电源之前，您还要将任何临时驻留在DRAM中的数据在文件模式中保存到USB存储设备或内置闪存中。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
● 内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

编辑缓存与用户存储器

编辑缓存是以下类型编辑数据的存储位置：音色、演奏组音色、主控和复合音色。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、演奏组音色、主控或复合音色，编辑缓冲整体内容将会被新选择的音色/演奏组音色/主控/复合音色数据所重写。请确定在选择其它音色等之前保存重要数据。

编辑缓存与调出缓存

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

注 请记住调出缓存在主控编辑模式中无效。

内置闪存

除了上述存储器类型之外，本乐器还具有内置闪存，可像外接USB存储设备一样使用。内置闪存可用作文件模式中所处理文件和在录音/播放模式（第131页）中所创建音频数据的目的地。该存储器也可用作数据备份的目的地，因为在此保存的数据即使在电源关闭时也会保存。

注： 内置闪存的容量为192 MB。



小心

执行出厂设置将格式化内置闪存。执行出厂设置之前，务必将重要数据保存到USB存储设备。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
● 内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

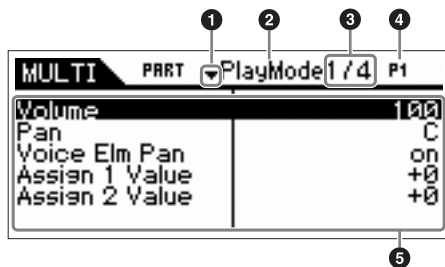
参考

本章详细介绍了S90 XS/S70 XS和S90 XS/S70 XS编辑器上可用的所有参数和设置。在音色编辑和公共编辑的一些参数中，只可以在S90 XS/S70 XS编辑器上编辑参数。当编辑在S90 XS/S70 XS编辑器和S90 XS/S70 XS乐器之间同步时，在S90 XS/S70 XS编辑器上编辑一个参数会影响到S90 XS/S70 XS乐器上的相同参数，反之亦然。换句话说，在软件编辑器上或在硬件上进行的编辑会自动反应到另一个上面。这样就提供了流畅的完美接口，使创建和编辑数据变得非常便捷。有关如何在两者之间同步数据的详细信息，请参见S90 XS/S70 XS编辑器使用说明书。

关于EDITOR () 标记

在参考部分中，仅在S90 XS/S70 XS编辑器上可用的参数以EDITOR进行了标记。

如何使用Edit画面



- ❶ 这些标记表示向上浏览 (▲) 或向下浏览 (▼) 附加的隐藏页。按光标[▲]/[▼]按钮在画面中移动光标可显示下一页或上一页。
- ❷ 表示为编辑操作当前所选Edit画面的名称。
- ❸ 该数字表示所选Edit画面的当前显示页码。例如，符号“2/4”表示当前所选的Edit画面有4页，并且显示的为第2页。
- ❹ 表示在演奏组音色/复合音色模式中当前选择的声部。可以使用演奏组音色模式中的[PART SELECT]按钮更改声部。可以在复合音色模式中按[PART]按钮 (指示灯亮起) 再按所需的编号按钮来选择声部。
- ❺ 可显示当前可编辑参数。可以选择使用光标[▲]/[▼]/[◀]/[▶]按钮进行编辑的所需参数并使用数据轮更改设置。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEG

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

附录

音色模式

音色播放

音色模式用于选择、演奏和编辑所需音色。音色播放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置。

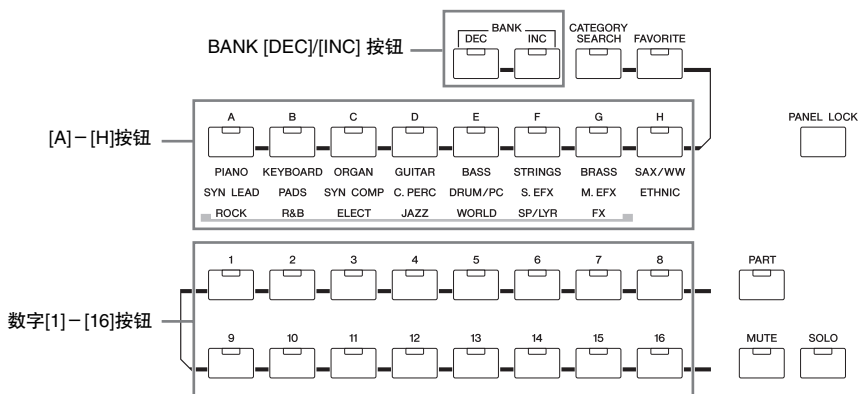
操作 按[VOICE]按钮。



Voice play画面

选择预设音色

本合成器在16个音色库的每个库中均带有音色：预设1-8，用户1-4，GM，预设鼓组，用户鼓组和GM鼓组。每个音色库包含8个组（A-H），每个组含有16种音色。若要选择所需音色，请选择音色库、组，然后选择编号。



1 按[VOICE]按钮。

这会调出Voice Play画面。（[VOICE]按钮指示灯亮起。）

2 使用BANK [DEC]/[INC]按钮选择一个音色库。

在这种情况下，演奏键盘让显示在显示屏中的音色发声。

3 选择一个组。

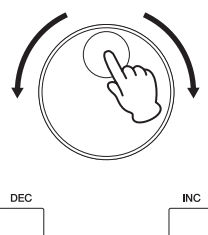
按[A]-[H]中的一个按钮选择一个音色。如果您在上一步骤中已经选择了预设/用户鼓组音色库，请按[A]-[D]（预设）或[A]-[B]（用户）中的一个按钮选择一个组。请注意，GM鼓组音色库仅包含一个鼓组音色，这就是说您无法选择一个组。

4 选择音色。

按数字[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： 当选择同一个音色库或组中的音色时，则不必再次选择音色库或组。您可使用[DEC]和[INC]按钮或数据轮选择音色编号。此操作可调用后续或上一个组和音色库中的音色。



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

使用分类查找功能

无论音色库处于什么位置，音色正常被分为一些分类。分类根据常规乐器类型或声音特点来划分。分类查找功能可让您快速访问需要的声音。

- 按音色播放模式中的[CATEGORY SEARCH]按钮。
出现分类查找对话框。
- 旋转数据轮选择主类。
- 用光标[▼]按钮将光标位置移动到“Sub”（子类），然后旋转数据轮选择子类。
- 按[ENTER]按钮，或光标[▶]按钮调出分类。
显示所选分类的音色一览表。
- 通过光标[▲]/[▼]按钮、[DEC]/[INC]按钮或数据轮选择音色。
如果想要更改分类，按光标[◀]按钮或[EXIT]按钮并返回步骤2。
- 按[ENTER]按钮调出音色。
这样会关闭分类查找对话框。



将您最常用的音色编在一个组—收藏夹分类内

分类功能还带有方便的收藏夹分类，可将您最常用和最喜爱的音色放在一起以方便选择。这种方式非常有用，可帮您从乐器的大量音色中快速选择所需的音色。

将您喜爱的音色登录到收藏夹中

- 执行第28页上“使用分类查找功能”的步骤1到4，调出所选分类的音色一览表。
- 按光标[▶]按钮将光标位置移动到收藏夹复选框栏。
- 按光标[▲]/[▼]按钮、[DEC]/[INC]按钮或数据轮选择您喜爱的音色。
- 按[ENTER]按钮勾选收藏夹复选框。
在框中将输入复选框，所选音色将被注册到收藏夹分类。若要取消框中的复选框，请按[ENTER]按钮或再次选择该框。
要注册其它音色，重复步骤3到4。
注：收藏夹分类在勾选复选框后会立即保存。
- 完成将音色注册到收藏夹分类后，按[VOICE]按钮返回Voice Play画面。
显示分类查找对话框中所选的音色。

若要向/从收藏夹分类注册/取消当前音色，只需按住[SHIFT]按钮然后按[FAVORITE]按钮。



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEQ	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
Supplementary Info.	

附录

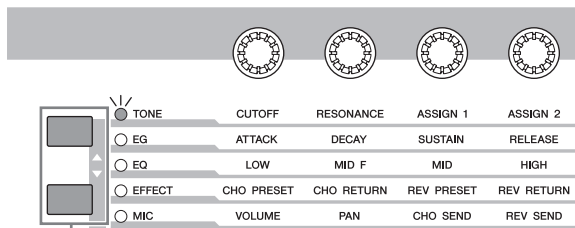
选择收藏夹分类中的音色

- 1 按音色播放模式中的[FAVORITE]按钮。
将显示注册到收藏夹分类中的音色一览表。
- 2 通过光标[▲]/[▼]按钮、[DEC]/[INC]按钮或数据轮选择音色。
- 3 按[ENTER]按钮调出音色。

使用旋钮和滑杆

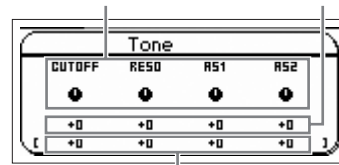
可调节当前音色的各种参数，如效果深度、起音/释音特性、音调色彩和其它。每个旋钮上可分配5种功能，使用旋钮功能按钮可交替选择。每次按下按钮时，指示灯交替按降序亮起，TONE | EG | EQ | EFFECT | MIC。

分配到旋钮的功能



旋钮功能按钮

指定到旋钮1-4的功能 功能的当前值



未编辑数值 (之前已保存)

TONE指示灯亮起时:		
旋钮 1	CUTOFF	升高或降低滤波器截止频率以调整音调亮度。
旋钮 2	RESONANCE	升高或降低共鸣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	ASSIGN 1	这些旋钮上可分配各种功能。若要检查哪些功能当前分配到旋钮，操作旋钮来调出旋钮弹出画面。在音色公共编辑模式中的Controller画面中可将功能分配到这些旋钮。
旋钮 4	ASSIGN 2	
EG指示灯亮起时:		
旋钮 1	ATTACK	增加或减少当前音色的EG起音时间。数值越小，起音越快。
旋钮 2	DECAY (衰减时间)	增大或减小当前音色的AEG衰减时间，控制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 3	SUSTAIN	增大或减小EG延音等级。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 4	RELEASE	增大或减小声音的EG释音时间以决定放开琴键后，音量从延音等级跌到0的速度。数值越小，释音越快。
EQ指示灯亮起时:		
旋钮 1	LOW (低频增益)	增大或减小EQ低频增益以改变声音。
旋钮 2	MID F (中频)	增大或减小EQ中频，在其附近可用旋钮3 (MID) 调节频段。
旋钮 3	MID (中频增益)	增大或减小EQ中频增益以改变声音。
旋钮 4	HIGH (高频增益)	增大或减小EQ高频增益以改变声音。
EFFECT指示灯亮起时:		
旋钮 1	CHO PRESET (合唱预设值)	切换合唱预设值。更改预设值可让您同时设置多个重要相关参数。
旋钮 2	CHO RETURN (合唱返回)	调节合唱返回电平。
旋钮 3	REV PRESET (混响预设值)	切换混响预设值。更改预设值可让您同时设置多个重要相关参数。
旋钮 4	REV RETURN (混响返回)	调节混响返回电平
MIC指示灯亮起时:		
旋钮 1	VOLUME	调整从后面板MIC INPUT插孔所输入信号的音量
旋钮 2	PAN	调整从后面板MIC INPUT插孔所输入信号的声相
旋钮 3	CHO SEND (合唱发送)	调节合唱发送电平
旋钮 4	REV SEND (混响发送)	调节混响发送电平

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

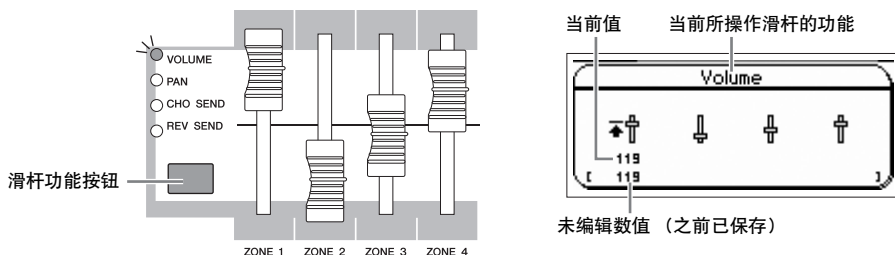
音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
Controller	
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

分配到滑杆的功能

每个滑杆上可分配4种功能，使用滑杆功能按钮可交替选择。每次按下按钮时，指示灯交替按降序亮起，VOLUME | PAN | CHO SEND | REV SEND。



滑杆1仅可在音色模式中使用。4个滑杆可让您调节音色编辑模式中Play Mode画面的参数。

VOLUME	调节音色的电平
PAN	调节当前音色的立体声声相位置。
CHO SEND (合唱发送)	调节合唱发送电平
REV SEND (混响发送)	调节混响发送电平

注：当在音色编辑模式中多次按下滑杆功能按钮时所有指示灯会熄灭，就可以使用滑杆1-4调节音素电平1-4。

编辑 (回) 指示

当在音色播放或编辑模式中改变了参数值时，编辑 (回) 指示将会出现在LCD显示屏的右上角。该指示可对当前音色已被修改但尚未存储进行快速确认。若要恢复当前编辑状态，按[STORE]按钮存储编辑过的音色。

存储已创建的音色

1 按[STORE]按钮调出Voice Store画面。



2 设置存储音色的目的地。

使用数据轮、[DEC]和[INC]按钮选择作为目的地的音色库和编号。可使用[A]–[H]按钮和[1]–[16]按钮选择一个音色编号。

注：当显示该画面时，按[EDIT]按钮调出对比模式后便可以听到目的地的原始声音。再次按下[EDIT]按钮将退出对比模式。

3 按[ENTER]按钮。(此画面会提示您进行确认。)

要取消存储操作，按[EXIT]按钮。

4 按[ENTER]按钮执行存储操作。

音色存储以后，“Completed”信息出现，然后显示回到音色演奏界面。



小心

执行存储操作时，目标存储器的设置将被覆盖。务必将重要数据保存在内置闪存或与USB TO DEVICE端口相连的USB存储设备上。关于保存的详细说明，请参见第127页。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

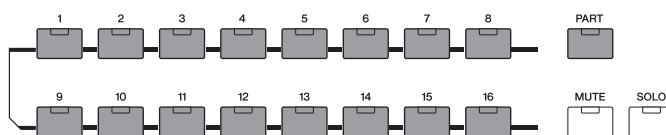
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

键盘MIDI发送通道设置

您可设置键盘/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[PART]按钮。
[PART]按钮将点亮。
- 2 按任意数字[1]-[16]按钮可决定MIDI发送通道。
- 3 设置完成后，按[PART]按钮返回原始状态。
[PART]按钮的指示灯熄灭。



注： 此参数与实用模式的MIDI画面中的键盘发送通道（第137页）相同。此处的设置也将自动改变该参数的设置。

键盘八度/移调设置

若要在演奏键盘过程中更改音高范围，请使用OCTAVE [-]/[+]按钮和TRANSPOSE [-]/[+]按钮。



OCTAVE [-]/[+]按钮可让您以八度为单位更改键盘音高并最多可以升高3个八度。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。按OCTAVE[-]/[+]控制功能可快速而轻松地完成这一切。它调整的范围是-3到+3，0为标准音高。同时按[-]和[+]按钮会将设置恢复到初始值（0）。当前八度范围可通过OCTAVE [-]/[+]按钮上的LED指示灯状态来确认。当设置调高或调低一个八度时，对应指示灯将亮起。当设置调高或调低2个八度时，对应指示灯将缓慢闪烁。当设置调高或调低3个八度时，对应指示灯将快速闪烁。

TRANSPOSE [-]/[+]按钮可让您以半音（最多11个半音）更改键盘音高。即使乐曲数据或其它乐曲演奏者将音高移调，该功能可让您演奏相同的位置。移调升/降控制功能可让您简单快捷地完成该操作。同时按[-]和[+]按钮会将设置恢复到初始值（0）。当设置调高或调低一个半音时，对应指示灯将亮起。

注： 此参数与实用模式的MIDI画面中的键盘八度和键盘移调（第133页）相同。此处的设置也将自动改变该参数的设置。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
Controller	
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

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。

琶音类型

本乐器具有6,779种琶音类型（18个类别），包括合成器、钢琴、吉他、低音、弦乐、鼓声等。

打开/关闭琶音

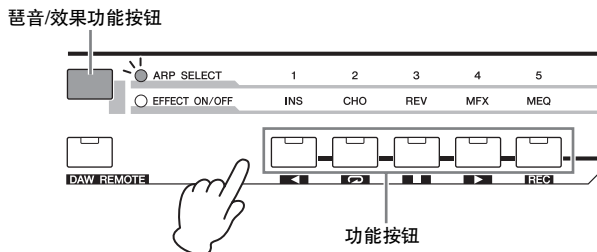
若要打开或关闭琶音播放，按面板上的 [ARP ON/OFF]按钮。

选择鼓组模板（琶音类型）

- 1 按音色模式中的[EDIT]按钮。
- 2 使用光标按钮选择“Arpeggio”，然后按[ENTER]按钮。
- 3 选择“Arp Select”，然后使用数据轮选择需要的Arp 1 – 5。
当通过琶音/效果功能按钮选择“ARP SELECT”时，可以通过功能按钮选择Arp 1-5。
- 4 选择“Arp 1 – 5 Type”，然后按[ENTER]按钮。
- 5 用数据轮选择更改主类/子类时需要的模板。
- 6 按[STORE]按钮存储琶音模板。

选择琶音1 – 5

若要更改5种类型中的琶音，请使用琶音/效果功能按钮和功能按钮。



- 1 要打开琶音功能，按[ARP ON/OFF]按钮。
- 2 按琶音/效果功能按钮选择“ARP SELECT”。
- 3 通过功能按钮更改琶音类型。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

使用MIC INPUT插孔

把麦克风连接到乐器后面板上的MIC INPUT插孔（标准1/4"插孔），您便可以伴随自己的演奏歌唱。若要发送通过MIC INPUT插孔输入的信号，可以应用本乐器的效果，包括声码器效果。下面的示例假设您想要演奏键盘时歌唱。

- 1 将麦克风连接到MIC INPUT插孔。
- 2 若要打开麦克风，请按下[MIC ON/OFF]按钮。
- 3 用INPUT GAIN旋钮调节信号的输入电平。
调节输入增益，使得PEAK指示灯在以最高音量演奏时快速闪烁。
- 4 按旋钮功能按钮选择“MIC”，再使用指定了VOLUME的旋钮调整音量。
- 5 如有必要，使用指定的旋钮调节PAN、CHO SEND、REV SEND。

使用效果增强声音

可以给你的人声添加各种效果。

- 1 按[UTILITY]键进入实用模式。
- 2 在Utility Select画面中选择“Voice”，然后按[ENTER]按钮。
- 3 选择“A/D FX”，然后按[ENTER]按钮。
- 4 选择“InsA”，然后按[ENTER]按钮。
- 5 将光标移动到效果类别，然后使用数据轮、[DEC]和[INC]按钮选择需要的类别。
- 6 将光标移动到类型，然后使用数据轮、[DEC]和[INC]按钮选择需要的效果类型。

其它功能

调出Simple画面

在音色播放模式中，按住 [SHIFT] 按钮再按光标 [<] [>] 按钮，可以选择一种叫做“Simple”画面的画面设计。Simple画面以大字体显示音色名。可以使用并选择三种字符。



注：更改为Simple画面时，显示的音色名会滚动。要停止滚动，按[EXIT]按钮。按[ENTER]按钮再次滚动音色名。

面板锁定功能

面板锁定功能可暂时禁用面板操作并可防止现场演奏过程中的意外操作。当按下[PANEL LOCK]按钮时，该指示灯将亮起，并且除了主音量/输入增益/弯音轮/调制轮/脚踏开关之外的所有按钮/旋钮/滑杆将被锁定。再次按[PANEL LOCK]按钮取消面板锁定。

注：可以将按钮设置到在实用的Panel Lock画面（第145页）中应用的面板锁定功能。将面板锁定目标设为除了“All”之外的设置时，[PANEL LOCK]按钮打开时将会闪烁。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

常规音色的编辑

一种常规音色含有可在键盘范围上弹奏的乐器型声音，常规音色由最多8种音素组成。共有2种类型的常规音色编辑画面：用于编辑所有音素通用设置的公共编辑画面，以及用于编辑单独音素的音素编辑画面。

在本节，我们将介绍常规音色参数。

公共编辑

这些参数用于对选定常规乐器音色的所有四个音素进行的全局（或公共）参数设置。

操作

[VOICE] → 选择常规音色 → [EDIT] → 在Voice Edit Select画面中选择需要的画面 → [ENTER] → Edit画面



1 名称

名称

对音色输入所需的名称。将光标移动到“Name”时，按[ENTER]按钮调出命名对话，可让您输入所需的名称。音色名称最多可包含20个字符。有关输入字符的详细说明，请参见S90 XS/S70 XS使用说明书。

Main Ctgr (主类)

Sub Ctgr (子类)

决定音色的主类和子类。

“类别”可用作代表音色特性的关键词。合适的设置可便于从各种音色中查找到所需音色。

共有17种代表乐器类型的主类。每个主类最多包含6个子类，这些子类中显示了乐器的更多详细类型。

设置：请参见第64页上的音色类别一览表。

2 播放模式

音量

确定音色的输出电平。设置此参数以调节当前音色和其它音色之间的平衡。可直接用滑杆改变此参数。

设置：0 - 127

声相

决定音色的立体声相位置。可直接用滑杆改变此参数。

设置：L63（最左端）- C（中央）- R63（最右端）

注：请注意，如果指定音素的声相设为左侧位置且另一个音素的声相设为右侧位置，此音色声相参数可能几乎没有或完全没有声音效果。

音高切换

决定音高升降量（以半音为单位）的移调设置。

设置：-24 - +0 - +24

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
Supplementary Info.	

附录

PB Range Upper (弯音轮范围上限)

PB Range Lower (弯音轮范围下限)

决定最大弯音范围，以半音为单位。

将上限参数设为+12则在弯音轮向上移动时音高最多上升一个八度。另一方面，下限设为-12则弯音轮向下移动时音高最多下降一个八度（12个半音）。

设置: -48 semi - +0 semi - +24 semi

单音/复音

选择是以单音方式（一次只有一个音符发声）还是以复音方式（多个音符同时发声）演奏音色。

设置: mono, poly

mono	当设为“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，此设置比参数设为“poly”时产生更自然顺畅的声音连奏效果。
poly	当设为“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）。

按键分配模式

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信息时，该项非常有用。

设置: single, multi

single	当此参数设为“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。

Porta Sw (滑音开关)

确定滑音是否使用到当前音色上。

设置: off, on

Porta Time (滑音时间)

确定应用滑音时的音高变化时间。参数效果因“滑音时间模式”的设置而异。数值越高，音高变化时间越长，或者速度越慢。

设置: 0 - 127

Porta Mode (滑音模式)

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。

设置: 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。

Porta Time Mode (滑音时间模式)

决定音高随时间变化的方式。

设置: 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。

Porta Lgt Slope (滑音连奏倾斜)

当单音/复音设为“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为较低数值，而对于起音时间较长的波形则设为较高的数值。

设置: 0 - 7

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
●	Common Edit
	Name
●	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

Micro Tune Bank (微调音色库)

确定微调音色库。

设置: preset, user

preset	包含13种预设微调类型。
user	包含您在实用模式的Micro Tune画面 (第140页) 中原创的微调类型。

Micro Tune No. (微调编号)

确定微调编号。预置音色库提供包括最常用的“平均律”在内的13种类型。有关微调的详细信息, 请参见补充信息中的“微调” (第64页) 部分。

设置: 预置音色库: 1 - 13 (请参见第64页上的微调一览表。)
 用户音色库: 1 - 8

Micro Tune Root (微调根音)

设置每种音阶的基本音。对于一些音阶, 该设置可能不需要。

设置: C - B

3 琶音

决定正在编辑的项目将普遍影响到指定到每个音色的所有五个琶音 (“Arp Edit”), 还是只影响到所选的琶音 (“Arp 1 - 5 Type”)。

Arp Sw (琶音开关)

确定琶音是否打开。也可以使用[ARP ON/OFF]按钮从前面板打开/关闭琶音。

设置: off, on

Arp Select (琶音1 - 5选择)

选择“ARP1” - “ARP5”的一种。显示在设置中的8分音符图标, 表示为琶音选择了其中的一种琶音类型 (除“off”以外)。

当琶音/效果功能按钮设为“ARP SELECT”时, 可以通过功能按钮选择Arp 1 - Arp 5的一种。

设置: Arp 1 - Arp 5

Arp Edit (琶音编辑)

确定正在编辑的项目会普遍影响到指定到每个音色的所有5个琶音。

Arp Sw (琶音开关)

确定琶音是否打开。该参数与声部编辑中Voice Select画面上的“Arp Select”相同。

设置: off, on

Arp Hold (琶音保持)

当设为“on”时, 琶音自动循环, 即使从键盘上释放手指后, 它还是会持续循环, 直到下一键被按下。

设置: sync-off (请参见下文), off, on

sync-off	当设为“sync-off”时, 即使放开琴键, 琶音播放仍继续在安静状态下运行。按下任意键则再次启动琶音播放。
----------	---

注: 当“Arp Sw”设为打开时可以通过接收控制变更“SUSTAIN” (控制编号= 64) 来获得相同的结果。

Arp Tempo (琶音速度)

决定琶音的速度。

设置: 5 - 300

注: 如果将本乐器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备配合使用, 且想要使其与该设备同步, 请在Utility MIDI画面 (第137页) 中将MIDI sync参数设为“external”或“auto”。当MIDI同步设为“auto” (仅当连续发送MIDI时钟) 或“external”时, 这里的速度参数表示“external”并且无法更改。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
● Common Edit	
	Name
●	Play Mode
●	Arpeggio
●	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

力度速度

决定琶音播放力度偏离原始数值的程度。设为100%意味着使用原始力度。低于100%的设置则会缩短琶音音符的力度，而高于100%的设置则会加长力度。如果力度值小于0，则此参数会被设为1，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。
设置: 0 - 200%

门限时间率

确定琶音音符的门限时间（长度）与原始数值的偏移大小。设为100%意味着使用原始门限时间。低于100%的设置则会缩短琶音音符的门限时间，而高于100%的设置则会加长门限时间。门限时间不能减少超过标准最小值1；任何超过范围的数值会自动限制为最小值。
设置: 0 - 200%

单位加倍

基于速度调整琶音播放时间。使用此参数，您可创建与原始琶音不同的琶音类型。例如，如果您将数值设为200%，则播放时间将翻倍（速度减半）。换句话说，如果设置数值为50%，则播放时间会减半速度加倍。标准播放时间为100%。
设置: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

量化值

确定乐曲中的音符数据针对哪些节拍，或者确定将摇摆应用到乐曲中的哪些节拍。显示于各个值右边的数字以时钟表示四分音符的精确率。
设置: 60（32分音符），80（16分音符三连音），120（16分音符），160（8分音符三连音），240（8分音符），320（1/4音符三连音），480（1/4音符）

Quantize Strngth（量化强度）

设置将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。设为100%会产生通过上述量化值参数所设置的精确时序。而0%的设置则无量化效果。设为50%会将音符事件拉向0%和100%之间的中点。
设置: 0% - 100%

摇摆

延迟偶数号节拍（基调强节奏）上的音符以产生一种摇摆感。1以上的设置将延迟琶音音符，而1以下的设置则使音符提前。设为0会产生通过上述量化值参数所设置的精确时序，无摇摆。巧妙运用此设置可让您生成摇摆节奏和三连音感觉，例如往复和反弹。
设置: -120 - +120

注: 量化值参数设为三连音时，摇摆会应用到每个三连音的最后一个音符。

八度范围

指定最大琶音范围，以八度为单位。正数数值设置向上增大琶音播放的八度范围，而负数数值设置则向下增大范围。
设置: -3 - +0 - +3

变更时间

确定琶音在播放期间当选择另外一种类型时实际切换的时间。当设为“realtime”时，立即切换琶音类型。当设置为“measure”时，将在下一小节的开头切换琶音类型。
设置: realtime, measure

力度模式

调整当接收到音符打开信息时琶音音符的速度。
设置: 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。比如，如果您演奏音符的力度很强，琶音播放的音量也相应增加。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
<input checked="" type="radio"/> Common Edit
Name
Play Mode
<input checked="" type="radio"/> Arpeggio
<input checked="" type="radio"/> Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

琴键模式

确定当接收到音符开信息时琶音如何播放。

设置: 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音源演奏的声音上。在琶音类型包含有非音符数据或当分类类型选为“Ctrl”时使用这个设置。
sort+direct	琶音根据此处的“sort”设置播放, 按下的音符也发声。
thru+direct	琶音根据此处的“thru”设置播放, 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。当选择了此类琶音类型, 且Key Mode设为“sort”或“thru”时, 即使您按下键盘上的音符键也不发声。

Note Limit Lo/Hi (音高下限/上限)

确定琶音音符的最低与最高音高限制。在此范围内接收的音符会触发琶音。比如, 设置音高限制为“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; 而在C4与C5之间演奏的音符对琶音无效果。

设置: C -2 - G8

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮, 您还可直接从键盘设置音符。

Velocity Limit Lo/Hi (力度下限/上限)

确定可以触发琶音播放的最大与最小力度值。琶音只会播放在此指定的力度范围内接收的音符。比如, 设置力度限制为93-34可以让您从两个单独的力度范围播放琶音: soft (1 - 34) 与 hard (93 - 127)。

设置: 1 - 127

八度转换

以八度为单位向上或向下调整琶音的音高。

设置: -10 - +10

循环

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

设置: off, on

触发模式

当此参数设为“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, 应将此参数设为“gate”。

设置: gate, toggle

注: 触发模式“toggle”设置优先于Arp Edit画面 (第36页) 中的琶音保持设置。换言之, 即使琶音保持参数设为“on”或“sync-off”, 当触发模式设为“toggle”时按音符将开始或停止琶音播放。

Accnt Vel Th (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。此参数确定触发重音乐句的最小力度。

设置: off, 1 - 127

Accnt Strt Qtz (重音开始量化值)

决定当接收到超出上文中指定的重音力度阈值的力度时, 重音乐句开始的时序。当设为关闭时, 一接收到此力度就开始播放重音乐句。当设为打开时, 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。

设置: off, on

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
Arpeggio	
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

Random SFX

某些琶音类型具有Random SFX功能，可在接收到音符关信息时触发特殊声音（如吉他换把杂音）。此参数可确定是否激活Random SFX。

设置: off, on

SFX Vel Offset (Random SFX力度补偿值)

决定将Random SFX音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于1，则此参数会被设为1，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。

设置: -64 - +0 - +63

SFX Key on Ctrl (Random SFX键打开控制)

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

设置: off, on

Arp 1 - 5 Type (琶音1 - 5类型)

确定在“Arp Select”上选择的琶音设置。

Main Ctgr (主类)

Sub Ctgr (子类)

确定包含所需琶音类型的琶音主类和子类。

设置: 请参见第7页上的琶音类别一览表。

Type (琶音类型)

从指定类别中选择所需的琶音类型编号。所选琶音类型的编号和名称显示在画面上的第二行。请参见Data List中的琶音类型一览表（另附的PDF文件）。

设置: off, pre0001 - 6779, usr0001 - 0256

注: 有关如何使用Data List（另附的PDF文件）中的琶音类型一览表，请参见第9页。

Vel Rate (力度速度偏移量)

决定将琶音音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于1，则此参数会被设为1，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。

设置: -100% - +0% - +100%

GTime Rate (门限时间速度补偿值)

决定琶音音符的门限时间（长度）。门限时间不能减少超过标准最小值1；任何超过范围的数值会自动限制为最小值。

设置: -100% - +0% - +100%

4 控制器

分配1数值

分配2数值

确定指定到分配1/2旋钮的功能从原始设置改变的补偿值。

设置: -64 - +0 - +63

注: 分配到分配1/2旋钮上的功能可在Controller画面的“Ctrl Set 1 - 6 Src”中进行设置。

A. Func 1 Mode (可分配功能1模式)

A. Func 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。

设置: momentary, latch

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
● Common Edit	
	Name
	Play Mode
	● Arpeggio
	● Arp Edit
	● Arp 1-5 Type
	● Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

Ctrl Set 1 – 6 Src (控制器设置1 – 6源)

确定分配何种面板控制器，并用于选定组。也可以将多个功能分配到一个控制器。

设置: PitchBend (弯音轮)、ModWheel (调制轮)、AfterTch (触后)、FootCtrl1 (脚踏控制器1)、FootSw (脚踏开关)、Ribbon (触摸条控制器)、Breath (呼吸控制器)、Assign 1、Assign 2、FootCtrl2 (脚踏控制器2)、A. Func 1 (可分配功能1)、A. Func 2 (可分配功能2)

注: 可以为能在该参数中更改的控制器选择实用模式中Controller画面的控制编号。

注: 您可通过在Play Mode画面 (第35页) 中设置弯音范围上限和弯音范围下限，决定弯音轮影响目的地参数 (见下文) 的程度。

Ctrl Set 1 – 6 Dest (控制器设置1 – 6目的地)

确定由源控制器 (以上) 所控制的参数。您可从101个参数 (如音量、音高和LFO深度) 中为各控制器选择参数。

设置: 请参见Data List中的控制一览表 (另附的PDF文件)。

注: 有关控制一览表中所述的“插入效果A参数1–16”、“插入效果B参数1–16”和“声码器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“insA/B---(Prm 1~16)”而不是确切的名称，则不会有功能分配到该参数。

注: 当至少一个“Controller Set 1 – 6 Element Sw”参数设为“off”，并且音素有关参数被分配到任意一个“Ctrl Set 1 – 6 Dest”参数，那么在“Ctrl Set 1 – 6 Src”、“Ctrl Set 1 – 6 Dest”和“Ctrl Set 1 – 6 Depth”数值前面会显示惊叹号 (“!”)。这表示指定为目的地的功能不适用于所有音素。

Ctrl Set 1 – 6 Depth (控制器设置1 – 6深度)

确定源控制器影响目的参数的深度。对于负值，控制器操作颠倒；最大的控制器设置则产生最小的参数变化。

设置: -64 – +0 – +63

Controller Set 1 – 6 Element Sw (控制器设置1 – 6音素开关) **EDITOR**

确定是否选择控制器来影响每个单独的音素。当上述“Ctrl Set 1 – 6 Dest”设为与音色音素不相关的参数时，该参数无效。当一些按钮设为“on”时，相应音素会被所选控制器影响。

5 LFO (公共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，您可设置音色的所有音素通用的基本LFO参数。

声波

选择波形并决定LFO波形调节声音的方式。

设置: triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4 (方形1/4), squ1/3 (方形1/3), square, squ2/3 (方形2/3), squ3/4 (方形3/4), trapezoid, S/H1 (样本和保持1), S/H2 (样本和保持2), user

user	您可通过选择此参数来创建原创的LFO波形。仅在S90 XS/S70 XS编辑器中有LFO波形。有关详细信息，请参见“用户LFO模板”一节 (第43页)。
------	--

播放模式

决定LFO重复循环 (loop) 还是只播放一次 (one shot)。

设置: loop, one shot

速度

决定LFO波的速度。数值越大则速度越快。当“Tempo Sync”设为打开时，该参数被禁用。

设置: 0 – 63

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

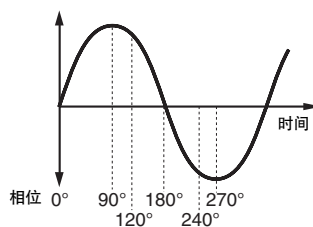
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

相位

确定复位时LFO波的相位的起始位置。

设置: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



速度同步

确定LFO速度是否与琶音节拍保持同步。

设置: off (不同步), on (同步)

注: 当此参数设为“on”且实用模式的MIDI画面中的MIDI同步参数设为“auto” (仅当MIDI时钟连续接收时) 或“external”时, LFO速度与外部时钟同步。

拍速

该参数仅当上文的速度同步设为“on”时才有效。此参数允许您进行详细的音符数值设置, 以决定LFO脉冲与琶音同步的方式。

设置:

16th	8th/3 (八分音符三连音)	16th (附点十六分音符)	8th
4th/3 (四分音符三连音)	8th (附点八分音符)	4th (四分音符)	2nd/3 (二分音符三连音)
4th (附点四分音符)	2nd (二分音符)	whole/3 (全音符三连音)	2nd. (附点二分音符)
4th x 4 (四分音符三连音; 节拍的四个四分音符)	4th x 5 (四分音符四连音; 节拍的五个四分音符)	4th x 6 (四分音符六连音; 节拍的六个四分音符)	4th x 7 (四分音符七连音; 节拍的七个四分音符)
4th x 8 (四分音符八连音; 节拍的八个四分音符)	4th x 16 (节拍的十六个四分音符)	4th x 32 (节拍的三十二个四分音符)	4th x 64 (节拍的六十四个四分音符)

注: 以上音符类型设置与琶音播放同步。

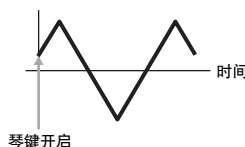
按键打开复位

决定每次收到音符打开信息时LFO是否复位。可以使用三种设置。

设置: off, each-on, 1st-on

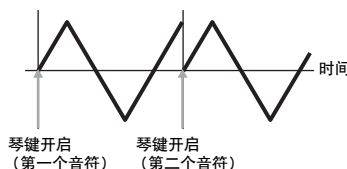
off

LFO不需要琴键同步即可自由循环。按下键位则启动LFO波形, 无论LFO该点相位如何。



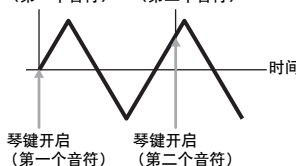
each-on

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。



第一个打开

LFO在每次弹奏音符时均复位, 并在由相位参数 (见上文) 决定的相位位置开始启动波形。如果第一个音符正在播放时演奏第二个音符 (未接到音符关), LFO不会使用第二个音符和之后的音符复位到指定的相位 (不同步)。



注: 虽然图中所示的开始相位为0, 但是开始相位是由“Phase”参数决定的。

随机速度

确定LFO速度随机改变的程度。设置为“0”使用原始速度。数值越高则速度改变的程度越大。当“Tempo Sync”设为打开时, 该参数被禁用。

设置: 0 - 127

延迟时间

决定从收到音符打开信息到LFO生效的延迟时间。数值越高则延迟时间越长。

设置: 0 - 127

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
<input checked="" type="radio"/>	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
<input checked="" type="radio"/>	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

淡入时间

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。

设置: 0 - 127

保持时间

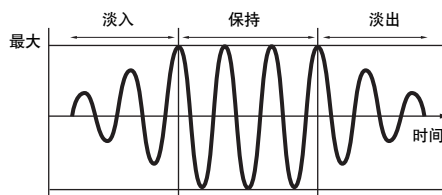
决定LFO保持在最大等级时的时间长度。数值越高则保持时间越长。设为“保持”不会产生淡出。

设置: 0 - 126, hold

淡出时间

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。

设置: 0 - 127



LFO Set 1 - 3 Dest (LFO设置1 - 3目的地)

确定LFO波形要控制（调制）的参数。可分配3个目的地，并可从每个目的地中选择几个参数。

设置: insA1 - insA16, insB1 - insB16, voco1 - voco32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

效果参数 (insA1 - insA16, insB1 - insB16, voco1 - voco32)	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置产生的效果。
LFOspd (音素LFO速度)	当选择此参数时，公共LFO速度将循环调节音素LFO速度。

注：当至少一个“LFO Set 1 - 3 Element Sw”参数设为“off”，并且音素有关参数被分配到任意一个“Ctrl Set 1 - 3 Dest”参数，那么在“Ctrl Set 1 - 6 Src”、“Ctrl Set 1 - 6 Dest”和“Ctrl Set 1 - 6 Depth”数值前面会显示惊叹号（“!”）。这表示指定为目的地的功能不适用于所有音素。

LFO设置1 - 3深度

确定LFO波形深度。

设置: 0 - 127

LFO Set 1 - 3 Element Sw (LFO设置1 - 3音素开关) **EDITOR**

决定每个音素是否受到S90 XS/S70 XS 编辑器上LFO影响。当一些按钮设为“on”时，相应音素会被LFO影响。

设置: on, off

LFO设置1 - 3深度偏差 **EDITOR**

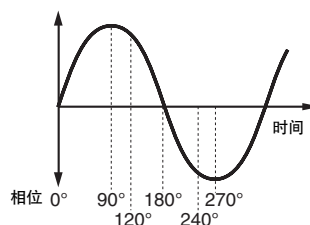
确定各个音素的LFO设置1 - 3深度参数（上述）的补偿值。如果得出的LFO设置1-3深度值小于0该参数会被设为0，并且得出的LFO设置1-3深度值大于127该参数会被设为127。

设置: 0 - 127

LFO相位偏差 **EDITOR**

确定S90 XS/S70 XS编辑器上各音素的相位参数补偿值。

设置: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

用户LFO循环 EDITOR

确定在S90 XS/S70 XS编辑器上创建波形的步骤数。

设置: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

用户LFO斜度 EDITOR

确定S90 XS/S70 XS编辑器上LFO波形的斜度特点。

设置: 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。

用户LFO模板 EDITOR

可以在S90 XS/S70 XS编辑器上选择LFO波形的预编程模板。

设置:

all 0	所有各档的数值均设为0。
all -64	所有各档的数值均设为-64。
all +63	所有各档的数值均设为+63。
saw up	创建向上的锯齿形波。
saw down	创建向下的锯齿形波。
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。
random	随机创建基本波。每次单击随机按钮时, 在画面中就会随机显示不同LFO波。

用户LFO档值1-16 EDITOR

确定S90 XS/S70 XS编辑器上各个档的数值。

设置: -64 - +0 - +63

6 滤波器/EG

您可设置对音色所有音素通用的基本滤波器/EG参数。这些设置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。

截止

确定所有音素 (第50页) 滤波器截止频率的公共补偿值。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

共鸣

确定所有音素 (第50页) 滤波器共鸣/宽度的公共补偿值。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (FEG起音时间/衰减时间/释音时间/深度)

决定音色的FEG (滤波器包络生成器) 参数。使用滤波器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。此处的设置将作为补偿值应用到音素编辑的滤波器EQ (第51页) 中的相同参数。此处“FEG Sustain”不可用。

设置: -64 - +0 - +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG起音时间/衰减时间/延音电平/释音时间)

这些参数可用于控制从音符发声到声音停止的音量变化。此处的设置将作为补偿值应用到音素编辑的振幅EQ (第54页) 中的相同参数。可直接通过旋钮改变每个振幅EG参数。

设置: -64 - +0 - +63

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
<input checked="" type="radio"/>	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
<input checked="" type="radio"/>	LFO
<input checked="" type="radio"/>	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

7 3频段EQ

Low Freq (低频)
低频增益

Mid Freq (中频)
Mid Gain (中频增益)
Mid Q (中频段宽度)

High Freq (高频)
高频增益

这是一种带有3频段（高、中、低）的参数EQ。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，您也可设置Q。除了“Low Freq”、“High Freq”和“Mid Q”外的参数都可以直接通过旋钮更改。

Freq (频率)

决定各频段的频率。将此数值设为您想要升高或降低的频率附近。

设置: 低频: 50.1 Hz – 2.00 kHz, 中频: 139.7 Hz – 10.1 kHz, 高频: 503.8 Hz – 14.0 kHz

增益

确定该频率（上述）的电平增益，或者选定频率段衰减/增强的量。数值越高，则增益越大。数值越低，则增益越小。

设置: -12.00 dB – +0 dB – +12.00 dB

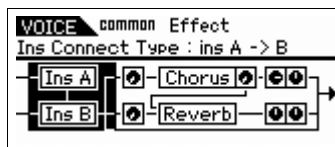
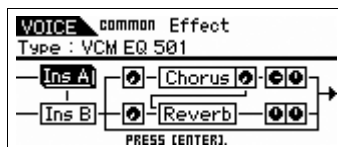
Q

决定中频段的Q。数值越高，频段宽度就越小。数值越低，频段宽度就越宽。

设置: 0.7 – 10.3

注: Q设置仅适用于峰型EQ的中频段。峰型（指的是“山峰”形状）可降低/升高指定频率，并可控制频带宽度的宽窄。另一方面，高频段和低频段的EQ为坡型，此类型可降低/升高指定频率设置以上或以上以下频率处的信号。

8 效果



Ins Connect Type (插入连接型)

决定插入效果A和B的效果路由。设置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。有关详细信息，请参见第15页。

设置: parallel, ins A -> B, ins B -> A, vocoder

parallel	用插入效果A和B单元处理的信号，将被发送到主控效果、主控EQ、混响和合唱模块。
ins A -> B	用插入效果A处理的信号，将被发送到插入效果B，用插入效果B处理的信号发送到主控效果、主控EQ、混响和合唱模块。
ins B -> A	用插入效果B处理的信号，将被发送到插入效果A，用插入效果A处理的信号发送到主控效果、主控EQ、混响和合唱模块。
vocoder	插入效果A和B被统一，然后用作声码器。用声码器模块处理的信号将被发送到主控效果、主控EQ、混响和合唱模块。

合唱发送

调节合唱发送电平。值越高，合唱越强。可直接用滑杆改变此参数。

设置: 0 – 127

合唱返回

决定合唱效果的返回电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 – 127

合唱声相

决定合唱效果声音的声相位置。

设置: L63 (最左端) – C (中央) – R63 (最右端)

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
<input checked="" type="radio"/>	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
<input checked="" type="radio"/>	3 Band EQ
<input checked="" type="radio"/>	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

合唱到混响

决定从合唱效果发送到混响效果的信号发送电平。数值越高，应用到合唱处理信号的混响就越深。

设置: 0 - 127

混响发送

调节混响发送电平。值越高，混响越强。可直接用滑杆改变此参数。

设置: 0 - 127

混响返回

决定混响效果的返回电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

混响声相

决定混响效果声音的声相位置。

设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

音素输出1-8 EDITOR

决定哪个插入效果 (A或B) 用于处理S90 XS/S70 XS编辑器上的各单独音素。“thru”设置可禁用特定音素的插入效果。

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

Ins A (插入效果A)

Ins B (插入效果B)

声码器

合唱

混响

光标在此位置时，按[ENTER]按钮可调出Effect Parameter画面。

效果参数

开关

决定能否使用主控效果。该参数无法从该画面中选择。

类别

类型

从类别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。

设置: 有关效果类别和效果类型的说明，在第16页有详细说明。

注: 不需要在混响或声码器参数画面中设置“类别”，因为这些效果分别只有一种类别。

预设

可调出各效果类型的预编程设置，这些设置专用于特定的应用及场合。可以更改声音如何受所选预编程设置影响。

注: 关于效果预设一览表，请参见 Data List (另附的PDF文件)。

效果参数1-16

用于微调效果参数。

当前所选效果类型不同，效果参数也不同。有关效果参数的详细说明，请参见第19页。有关各效果模块的可用效果类型的完整列表，请参见Data List中的效果类型一览表 (另附的PDF文件)。

注: 声码器参数包括1到32。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
<input checked="" type="radio"/>	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
<input checked="" type="radio"/>	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

音素编辑 EDITOR

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（包络生成器），可调出Element Edit画面。只可以在S90 XS/S70 XS编辑器中编辑这些参数，在设备上无法编辑。效果模块的可用效果类型的完整列表，请参见Data List中的效果类型一览表（另附的PDF文件）。

注： S90 XS/S70 XS可让您设置音素电平，打开/关闭音素开关，以及更改独奏音素。

数字[1] - [8]按钮可让您选择音素，而数字[9] - [16]按钮可让您打开/关闭音素并选择独奏音素。按下[MUTE]按钮使[MUTE]指示灯亮起后，便可通过数字[9] - [16]按钮切换音素的开/关状态。按下[SOLO]按钮使[SOLO]指示灯亮起后，便可通过数字[9] - [16]按钮选择独奏音素。

在音素编辑模式中，当滑杆功能按钮设为“REV SEND”并数次按滑杆功能按钮使滑杆功能的所有指示灯熄灭时，也可以使用滑杆控制常规音素色的音素电平。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
● Element Edit
● OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

OSC（振荡器）

音素开关1 - 8

确定当前选定音素是否关闭。当此参数设为关闭时，当前编辑的音素将不发声。

设置： off（取消），on（激活）

Wave Bank（波形音色库）

Category（波形类别）

Number（波形编号）

Name（波形名称）

确定分配到音素的波形。波形音色库只可以使用预置音色库。有关预设波形的详细信息，请参见Data List（另附的PDF文件）中的波形一览表。

XA Control（扩展发声控制）

扩展发声（XA）是S90 XS/S70 XS的一种特殊功能，具有更强的演奏灵活性和真实性。此参数可决定音素的XA功能起作用的方式。试着参考以下所述XA模式的5种类型设置此参数。您可通过将相同的Elm Group（音素组）分配到具有相同类型XA模式的音素，根据演奏发声获得所需的声音。

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

normal	当选择此设置时，每次按下音符键，音素将正常发声。
legato	当选择此设置并选择了单声道模式时，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），将播放另外的音素（与XA控制设为“normal”时所使用的音素不同）。
key off sound	当选择此设置时，每次放开音符键，音素都发声。
wave cycle	当对多个音素选择此参数时，每次弹奏音符时，每个音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音素1发声，弹奏第二个音符将使音素2发声，依此类推。）
wave random	当对多个音素选择此设置时，每次按下音符键，各音素将随机发声。
all AF off	当选择此设置时，2个ASSIGNABLE FUNCTION按钮都关闭时音素将发声。
AF 1 on	当选择此设置时，ASSIGNABLE FUNCTION [1]按钮打开时音素将发声。
AF 2 on	当选择此设置时，ASSIGNABLE FUNCTION [2]按钮打开时音素将发声。

Elm Group（音素组）

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

当所有音素的XA模式参数设置为“normal”时，无法使用此处的设置。

设置： 1 - 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。

设置： 0 - 127

Tempo Sync (延迟速度同步)

决定按键打开延迟参数是否与琶音的速度同步。

设置: off (不同步), on (同步)

Tempo (延迟速度)

决定当Tempo Sync (延迟速度同步) 设为打开时按键打开延迟的时序。

设置:

16th	8th/3 (八分音符三连音)	16th. (附点十六分音符)	8th
4th/3 (四分音符三连音)	8th. (附点八分音符)	4th (四分音符)	2nd/3 (二分音符三连音)
4th. (附点四分音符)	2nd (二分音符)	whole/3 (全音符三连音)	2nd. (附点二分音符)
4th x 4 (四分音符三连音; 节拍的四个四分音符)	4th x 5 (四分音符四连音; 节拍的五个四分音符)	4th x 6 (四分音符六连音; 节拍的六个四分音符)	4th x 7 (四分音符七连音; 节拍的七个四分音符)
4th x 8 (四分音符八连音; 节拍的八个四分音符)			

Vel Cross Fade (力度交叉衰减)

此参数决定音素声音音量如何根据力度限制设置外的力度变化大小按比例递减的程度。设为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, 从而使不同音素(波形)根据弹奏的轻重逐渐变化。

设置: 0 - 127

力度限制

确定各音素起反应的最大与最小力度范围值。每个音素仅在分配的力度范围内才会演奏。比如, 在轻轻演奏时一个音素发声, 而在强力演奏时另外一个发声。如果您首先确定最大值其次最小值, 比如“93到34”, 则力度范围对应为“1到34”及“93到127”。

设置: 1 - 127

音高限制

确定每个音素的最高及最低键盘范围。仅在此范围内演奏音符时, 选定音素才会发声。如果您首先指定最高音符, 然后指定最低音符, 例如“C5 - C4”, 则音高限制为“C-2 - C4”和“C5 - G8”。

设置: C -2 - G8

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮, 您还可直接从键盘设置音符。

调音

Coarse (粗调)

半音程为单位确定每个音素的音高。

设置: -48semi - +0semi - +48semi

Fine (微调)

决定每个音素的音高, 以分为单位。

设置: -64cent - +0cent - +63cent

Vel Sens (力度敏感性)

决定鼓键音高对力度如何响应。正值设置使弹奏键盘力度加大时音高上升, 而负值设置则使其下降。设置为0则音高无变化。

设置: -64 - +0 - +63

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
●	OSC
●	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

Fine Scaling (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) 影响所选音素音高的程度, 假设C3为基本音高。正值设置使得低音符音高变得更低, 高音符音高变得更高。负值设置则为相反操作效果。

设置: -64 - +0 - +63

随机

该设置可随机改变每次接收到音符打开信息时的音素音高。数值越高, 则音高变化越大。“0”数值设置则音高无变化。

设置: 0 - 127

音高键连奏中间键

决定音高键连奏的中央音符号码。此处设置的音符号码不论音高键连奏设置如何, 都和标准音高相同。

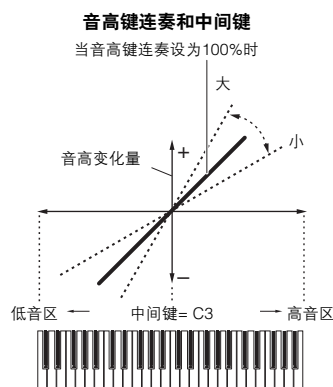
设置: C -2 - G8

Pitch Key Follow (音高键连奏灵敏度)

决定键连奏效果 (相邻音符的音高间隔) 的灵敏度, 假设“Pitch Key Follow Center Key”的音高为标准音高。在+100% (标准设置) 时, 相邻音符以半音 (100分) 为间隔。在0%时, 所有音符与中央琴键指定的音高相同。对于负值参数, 则设置颠倒。

设置: -200% - +0% - +200%

注: 该参数在创建预备调音时较有作用, 或者是不需要半音程间隔的声音使用, 比如常规音色中带有音高的鼓声。



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

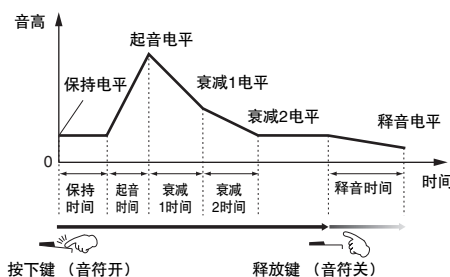
PEG (音高EG)

时间

确定音高EG转换时间。时间参数可设置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。

设置: 0 - 127

保持时间	决定按下音符键与包络开始上升之间的时间长度。
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 (起音电平) 的起音速度。
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。
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。
释音时间	决定包络下跌到从释放音符时指定为释音电平的音高的速度。



电平

确定音高 EG 的电平设置。电平参数可根据各包络点调音画面中的粗调和微调中指定的标准音高来设置音高偏移量。

设置: -128 - +0 - +127

保持电平	决定按下音符键时的初始音高。
起音电平	决定按下音符的标准音高。
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。
衰减2电平	决定按住音符键时将保持的延音电平音高。
释音电平	决定放开音符键后达到的最终音高。

附录

Time Velocity Sens (EG时间力度灵敏度)

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

设置: -64 - +0 - +63



Segment (EG时间力度灵敏度档)

决定受时间力度灵敏度参数影响的音高EG部分。

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

attack	时间力度灵敏度影响起音时间和保持时间。
atk+dcy (起音+衰减)	时间力度灵敏度影响起音时间、衰减1时间和保持时间。
decay	时间力度灵敏度影响衰减1/2时间。
atk+rls (起音+释音)	时间力度灵敏度影响起音时间、释音时间和保持时间。
all	时间力度灵敏度影响所有音高EG时间参数。

EG深度

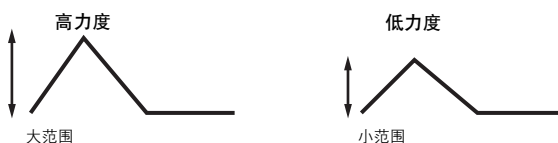
决定音高包络变化的范围。设为0时音高不发生变化。数值离开0越远,音高范围就越大。如果是负值,音高变化方向相反。

设置: -64 - +0 - +63

EG Depth Vel Sens (EG深度力度灵敏度)

决定音素音高范围对力度如何响应。当此参数设为正值时,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。当此参数设为0时,无论力度如何,音高包络都不会改变。

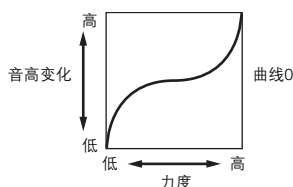
设置: -64 - +0 - +63



EG Depth Curve (EG深度力度灵敏度曲线)

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。

设置: 曲线0 - 4



Time Key Follow Center Key

(EG时间按键连奏灵敏度中间键)

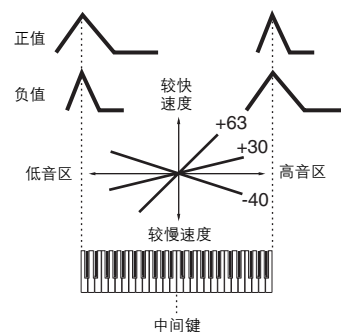
决定“时间键连奏”的中央音符。当中间键位音符演奏时,音高EG根据其实际设置操作。

设置: C -2 - G8

Time Key Follow (EG时间按键连奏灵敏度)

确定音符(特别指其位置或八度范围)影响选定音素音高EG时间的程度。当此参数设为正值时,高音符将产生较快的音高EG变化速度,而低音符则产生较慢的速度。当此参数设为负值时,则会产生相反的效果:高音符将产生较慢的音高EG变化速度,而低音符则产生较快的速度。当此参数设为0时,无论按下哪个音符键,音高EG变化速度都不会改变。

设置: -64 - +0 - +63



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
● Element Edit	
OSC	
Tune	
● PEG	
Filter Type	
FEQ	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
Supplementary Info.	

附录

滤波器类型

类型

决定当前音素的滤波器类型。有关各类型的详细信息，请参见补充信息（第65页）中的“滤波器类型一览表”部分。

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

截止

截止频率是指音频中不需要的频率被截止的中央频率。它可以决定滤波器调节滤波器效果的截止频率。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置此参数。

设置: 0 – 255

Cutoff Velocity Sens（截止力度灵敏度）

决定截止频率（在上述截止中指定）响应力度或弹奏音符强度的方式。正值设置将使截止频率在弹奏键盘力度越大时上升。设为0时，则无论力度如何，截止频率都不会改变。负值设置将使弹奏键盘力度越小，截止频率越是上升。

设置: -64 – +0 – +63

距离

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。

设置: -128 – +0 – +127

共鸣/宽度

该参数的功能根据选定类型而有所变化。如果选择为LPF、HPF、BPF（除了BPFw外），或者是BEF，则该参数用于设置共鸣。对于BPFw，用于调节波段宽度。该参数还可以与截止频率组合使用给声音增加更多的特性。宽度参数用于调节BPFw滤波器波段通过信号的宽度。当滤波器类型设置为“LPF6”或“thru”，则此参数无法使用。

设置: 0 – 127

Resonance Velocity Sens（共鸣力度灵敏度）

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

设置: -64 – +0 – +63

增益

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置的数值而异。

设置: 0 – 255

Center Key（截止键连奏灵敏度/HPF截止键连奏灵敏度中间键）

此参数表示上述截止琴键连奏和HPF键连奏的中央音符为C3。该数值不能更改。请注意该项仅适用于显示。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

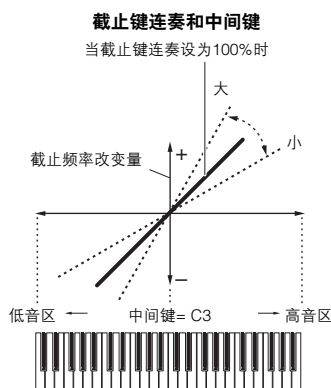
Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
	OSC
	Tune
	PEG
●	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

Cutoff Key Follow (截止键连奏灵敏度)

决定音符 (特别指其位置或八度范围) 影响所选音素的“截止” (在上文中设置) 的程度。假设C3为基本音高。正值设置会降低低音音符的截止频率而升高高音音符截止频率。负值设置则为相反操作效果。

设置: -200% - +0% - +200%



HPF Cutoff (高通滤波器截止频率)

确定HPF键连奏参数 (见下文) 的中央频率。该参数仅在选择了滤波器类型LPF12或LPF6时可用。

设置: 0 - 255

HPF Key Follow (高通滤波器截止键连奏灵敏度)

决定音符 (特别指其位置或八度范围) 影响HPF“截止” (在上文中设置) 的程度。正值设置会降低低音音符的截止频率而升高高音音符截止频率。负值设置则为相反操作效果。设为0则时音符无变化。该参数仅在选择了滤波器类型LPF12或LPF6时可用。

设置: -200% - +0% - +200%

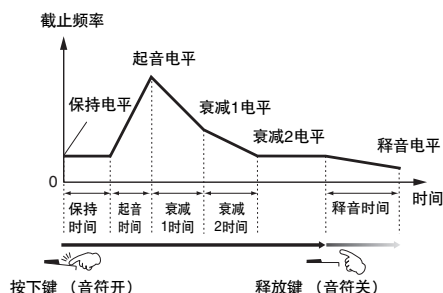
FEG (滤波器EG)

时间

确定滤波器EG转换时间。时间参数可设置以下电平参数相邻点之间的时间。当前电平设置与下一处相同时, 相应的时间表示电平在当前设置保持的时间长度。数值越高, 达到下一个电平所需的时间就越长。

设置: 0 - 127

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。
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 (起音电平) 的起音速度。
衰减1时间	决定包络从最大截止频率 (起音电平) 下落到指定为衰减1电平的截止频率的速度。
衰减2时间	决定包络从指定为衰减1电平的截止频率下落到指定为衰减2电平的截止频率的速度。
释音时间	决定包络下落到从释放音符时指定为释音电平的截止频率的速度。



电平

确定滤波器EG转换时间。电平参数可根据Filter Type画面 (第50页) 中指定的截止频率设置每个位置的滤波器变化量。

设置: -128 - +0 - +127

保持电平	决定按下音符键时的初始截止频率。
起音电平	决定按下音符键后包络达到的最大截止频率。
衰减1电平	决定经过衰减1时间后, 声音音高从起音电平达到的截止频率。
衰减2电平	决定按住音符键时将保持的截止频率。
释音电平	决定放开音符键后达到的最终音高。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

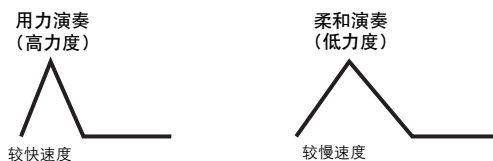
Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

Time Velocity Sens (EG时间力度灵敏度)

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

设置: -64 - +0 - +63



Segment (EG时间力度灵敏度档)

决定受时间力度灵敏度参数影响的滤波器EG部分。

设置: attack, atk+dcy, decay, atk+rIs, all

有关上述设置的详细信息,请参见“PEG”中的“Segment”(第49页)。

EG深度

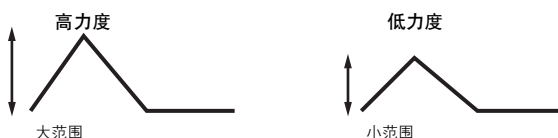
决定滤波器EG截止频率变化的范围。设为0时则截止频率无变化。数值离开0越远,截止频率范围就越大。若数值为负数,则截止频率的变化将反向。

设置: -64 - +0 - +63

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。当此参数设为0时,无论力度如何,滤波器EG范围都不会改变。

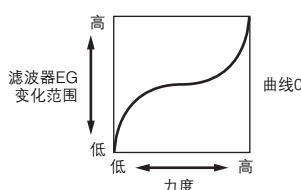
设置: -64 - +0 - +63



EG Depth Curve (EG深度力度灵敏度曲线)

这5条曲线决定滤波器EG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。图形的横轴代表力度,竖轴代表截止频率范围。

设置: 曲线0-4



Time Key Follow Center Key (EG时间按键连奏灵敏度中间键)

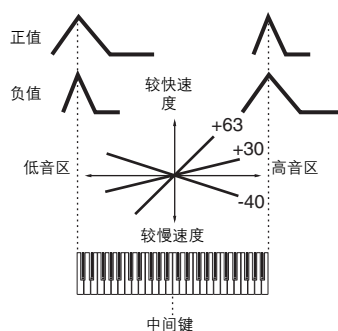
决定“时间键连奏”的中央音符。当中间键位音符演奏时,滤波器EG根据其实际设置操作。

设置: C -2 - G8

Time Key Follow (EG时间按键连奏灵敏度)

确定音符(特别指其位置或八度范围)影响选定音素滤波器EG的程度。当此参数设为正值时,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。当此参数设置为负值时,则会产生相反的效果:高力度将产生较慢的滤波器EG变化速度,而低力度则产生较快的速度。当此参数设为0时,无论按下哪个音符键,滤波器EG变化速度都不会改变。

设置: -64 - +0 - +63



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
Controller	
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

滤波器范围

分割点1-4

通过分别指定音符编号来决定4个分割点。

设置: C-2 - G8

注: 分割点1到4将在键盘上以升序自动排序。

截止补偿值1-4

决定各分割点处的截止参数补偿值。有关滤波器缩放的信息, 请参见补充信息中的“滤波器缩放设置示例”部分(第67页)。

设置: -128 - +0 - +127

注: 无论这些补偿值大小如何, 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电平设置。同样, 任何在分割点4音符以上弹奏的音符将采用分割点4电平设置。

AMP Level/Pan (振幅电平/声相)

电平

决定音素的输出电平。

设置: 0 - 127

Level Velocity Sens (电平力度灵敏度)

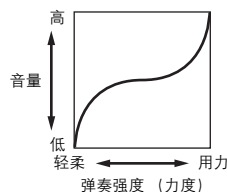
决定音素的输出电平对力度如何响应。正值设置将使输出电平在弹奏键盘力度越大时上升。设为0将使输出电平不发生变化。负值设置将使输出电平在弹奏键盘力度越小时上升。

设置: -64 - +0 - +63

Level Velocity 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。图形的横轴表示力度, 竖轴代表音量范围。

设置: 曲线0 - 4



Level Velocity Offset (电平力度灵敏度补偿值)

升高或降低上述Level Velocity Sens中指定的电平。设为64时则使用电平力度灵敏度的原始值。设为64以上时则升高电平力度灵敏度指定的电平。设为64以下时将降低电平。

设置: 0 - 127

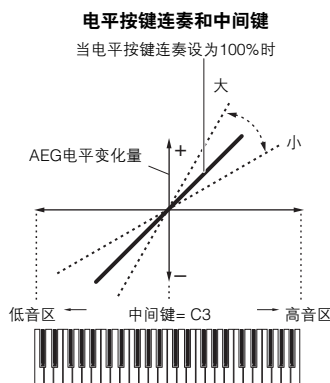
Level Key Follow Center Key (电平按键连奏灵敏度中间键)

表示上面的电平按键连奏的中央音符为C3。该数值不能更改。请注意该项仅适用于显示。

Level Key Follow (电平按键连奏灵敏度)

决定音符(特别指其位置或八度范围)影响所选音素振幅电平(在上文中设置)的程度。假设C3为基本音高。正值设置降低低音输出电平, 增加高音输出电平。设为0将使输出电平不发生变化。负值设置则为相反操作效果。

设置: -200% - +0% - +200%



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play

Normal Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Controller

LFO

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Element Edit

OSC

Tune

PEG

Filter Type

FEQ

Filter Scale

AMP Level/Pan

AEG

AMP Scale

LFO

EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter/EG

3 Band EQ

Effect

Key Edit

OSC

Tune

Filter Type

AMP Level/Pan

AEG

EQ

Job

Recall

Bulk

Supplementary Info.

附录

声相

调节声音的立体声声相位置。

设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

交替声相

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在中间。数值越高, 声相范围的宽度就越大。

设置: L64 - C - R63

随机声相

确定选定音素针对每个按下音符随机声相左右变化量。声相设置 (上面) 用作中央声相位置。

设置: 0 - 127

缩放声相

决定音符 (特别指其位置或八度范围) 影响所选音素声相位置和左右相位的程度。在音符C3处, 主声相设置 (上面) 用作基本声相位置。正值设置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。负值设置则为相反操作效果。

设置: -64 - +0 - +63

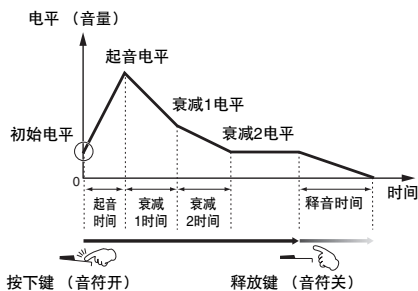
AEG (振幅EG)

时间

确定振幅EG转换时间。时间参数可设置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。

设置: 0 - 127

起音时间	决定按下音符后声音达到其最大音量的速度。
衰减1时间	决定包络从起音电平跌到衰减1电平的速度。
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。
释音时间	决定放开音符时音量从延音音量跌到0的速度。



电平

确定振幅EG的电平设置。电平参数可根据Level/Pan画面 (第53页) 中指定的电平设置每个位置的变化量。

设置: 0 - 127

初始电平	决定按下音符键时的初始电平。
起音电平	决定按下音符键后包络达到的最大电平。
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。
衰减2电平	决定按住音符键时从衰减1电平将要保持的音量。

Time Vel Sens (EG时间力度灵敏度)

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

设置: -64 - +0 - +63



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
●	AMP Level/Pan
●	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

Segment (EG时间力度灵敏度档)

决定受时间力度灵敏度参数影响的振幅EG部分。

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

attack	时间力度灵敏度影响起音时间。
atk+dcy (起音+衰减)	时间力度灵敏度影响起音时间和衰减1时间。
decay	时间力度灵敏度影响衰减1/2时间。
atk+rls (起音+释音)	时间力度灵敏度影响起音时间和释音时间。
all	时间力度灵敏度影响所有振幅EG时间参数。

Half Damper (半制音开关)

当半制音开关设为打开时, 您可使用指定到控制变化编号64的外接控制器产生如真实声学钢琴般的“半踩踏板”效果。

设置: off, on

半制音时间

决定在半制音参数打开的情况下, 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, 您可在振幅EG的半制音时间为最大衰减值及振幅EG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。您可通过将释音时间设为较小数值并将半制音时间设为较大数值来创建钢琴效果。

当半制音参数设为打开时, 可使用此处的设置, 且您可使用连接至后面板的选购件FC3。

设置: 0 - 127

Time Key Follow Center Key (EG时间按键连奏灵敏度中间键)

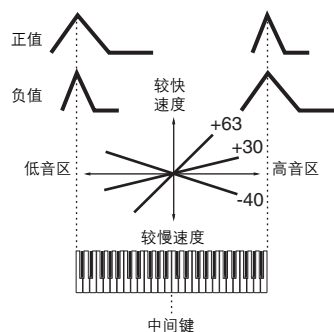
决定“时间按键连奏”的中央音符。当中间键位音符演奏时, 振幅EG根据其实际设置操作。

设置: C -2 - G8

Time Key Follow (EG时间按键连奏灵敏度)

确定音符 (特别指其位置或八度范围) 影响选定音素振幅EG时间的程度。当此参数设为正值时, 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。

设置: -64 - +0 - +63



AMP Scale (振幅缩放)

分割点1-4

通过分别指定音符编号来决定4个分割点。

设置: C -2 - G8

注: 分割点1到4将在键盘上以升序自动排序。

电平补偿值1-4

决定各分割点处的电平补偿值。有关振幅缩放的详细信息, 请参见补充信息中的“振幅缩放设置示例”部分 (第67页)。

设置: -128 - +0 - +127

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
●	AEG
●	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

LFO

LFO波形

选择波形并决定LFO波形调节声音的方式。

设置: saw, triangle, square

速度

决定LFO波形的速度。数值越大则速度越快。

设置: 0 - 63

按键打开复位

设为打开时，每演奏一个音符LFO波形都复位。

设置: off, on

off	LFO不需要琴键同步即可自由循环。按下键位则启动LFO波形，无论LFO该点相位如何。
on	LFO在每次接收到音符时均复位，并在由相位参数指定的相位位置启动波形。

延迟

确定按下键盘音符到LFO生效期间的延迟时间长度。数值越高则延迟时间越长。

设置: 0 - 127

淡入时间

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。

设置: 0 - 127

P Mod（音高调制）

决定LFO波形改变（调制）声音音高的量（深度）。设置越高，控制深度就越大。

设置: 0 - 127

F Mod（滤波器调制）

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

设置: 0 - 127

A Mod（振幅调制）

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

设置: 0 - 127

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
● Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
● LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

EQ

Type (EQ类型)

决定EQ类型。参数编号与数值根据所选EQ类型不同而变化。

设置: 2 Band (2频段EQ)、P.EQ (参数EQ)、Boost 6 (增强+6 dB)、Boost 12 (增强+12 dB)、Boost 18 (增强+18 dB)、thru

2 Band	这是一种“坡形”均衡器，其中组合了独立的高频段和低频段。
P.EQ	单频段的参数EQ根据低频增益设置用于衰减或增强低频附近的信号电平（增益）。确定声音将在“Q”参数中增强或衰减的频段宽度。
Boost 6 Boost 12 Boost 18	分别以+6 dB、+12 dB和+18 dB升高所选音素的整个频段。这些设置没有可调节参数。
thru	均衡器被旁通，整体信号不受影响。

Low Freq (低频)

该参数仅在类型 (EQ类型) 参数设为“2 Band”或“P.EQ”时可用。当设为“2 Band”时，该参数可确定根据“Low Freq”将被增强/衰减的量。当设为“P.EQ”时，该参数可确定中央频率。

设置: 当类型设为“2 Band”时: 50.1 Hz – 2.00 kHz, 当类型设为“P.EQ”时: 139.7 Hz – 12.9 kHz

High Freq (高频)

该参数仅当类型 (EQ类型) 参数设为“2 Band”时可用。决定EQ高频段的中央频率。

设置: 503.8 Hz – 10.1 kHz

低频增益

该参数仅在类型 (EQ类型) 参数设为“2 Band”或“P.EQ”时可用。当设为“2 Band”时，该参数可确定根据“Low Freq”将被增强/衰减的量。当设为“P.EQ”时，该参数确定中央频率区域中信号将被增强/衰减的量。

设置: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

高频增益

该参数仅当类型 (EQ类型) 参数设为“2 Band”时可用。该参数可确定高于“High Freq”的信号将被增强/衰减的量。

设置: -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

Q

该参数仅当类型 (EQ类型) 参数设为“P.EQ”时可用。确定频段的Q。设置越低，频带宽度就越大。设置越高，频段宽度就越小。

设置: 0.7 – 10.3

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
Arpeggio	
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
Controller	
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Element Edit
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
●	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

鼓组音色编辑

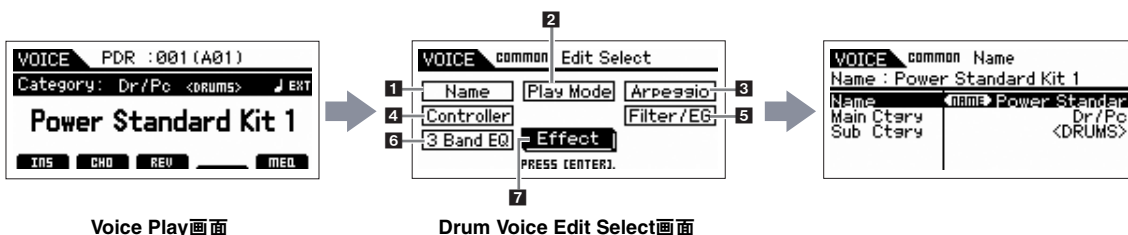
每种鼓组音色最多包含73个鼓键，可分配到音符（C0-C6）。共有2种类型的鼓组音色编辑：用于编辑所有琴键通用设置的公共编辑，以及用于编辑单独琴键的琴键编辑。在本章节中将介绍如何编辑鼓组音色。

公共编辑

这些参数用于对选定鼓组音色的所有键进行全局（或公共）编辑。

操作

[VOICE] → 选择需要的鼓组音色 → [EDIT] → 在Voice Edit Select画面中选择需要的画面 → [ENTER] → Edit画面



Voice Play画面

Drum Voice Edit Select画面

1 名称

与常规音色公共编辑（第34页）的Name画面相同。

2 播放模式

与常规音色公共编辑（第34页）中的Play Mode画面相同。鼓组音色中没有以下设置：音高切换设置、单音/复音设置、按键指定模式设置、滑音设置、微调设置。

3 琶音

与常规音色公共编辑的General画面相同。请参见第36页。

4 控制器

与常规音色公共编辑（第39页）的控制器画面相同。S90 XS/S70 XS编辑器上的音素开关参数对于鼓组音色不可用。

5 滤波器/EG

与常规音色公共编辑（第43页）的Filter/EG画面相同。鼓组音色中没有以下参数：FEG起音时间、FEG衰减时间、FEG释音时间、FEG深度、AEG延音电平、AEG释音时间。

6 3频段EQ

与常规音色公共编辑（第44页）中的3 Band EQ画面相同。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Arp Edit	
Arp 1-5 Type	
Controller	
LFO	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Element Edit	
OSC	
Tune	
PEG	
Filter Type	
FEG	
Filter Scale	
AMP Level/Pan	
AEG	
AMP Scale	
LFO	
EQ	
Drum Voice Edit	
Common Edit	
Name	
Play Mode	
Arpeggio	
Controller	
Filter/EG	
3 Band EQ	
Effect	
Key Edit	
OSC	
Tune	
Filter Type	
AMP Level/Pan	
AEG	
EQ	
Job	
Recall	
Bulk	
Supplementary Info.	

附录

7 效果

同常规音色公共编辑（第44页）中的效果相同。主要区别是，S90 XS/S70 XS编辑器上的插入效果输出参数是为各个鼓键设置的。此外，还可使用4种参数。在本节，我们将仅介绍常规音色中不同的参数。

Key Out（鼓键输出） EDITOR

决定用于处理各鼓键的插入效果（A或B）。可以设置为按键参数中所选各个鼓键的参数。

设置: thru (通过), Ins A (插入A), Ins B (插入B)

按键 EDITOR

决定要编辑的鼓键。单击S90 XS/S70 XS编辑器上的键盘可以选择按键。可对每个鼓键设置按键输出、混响发送（按键混响发送）和合唱发送（按键合唱发送）。

设置: C0 - C6

Chorus Send（按键合唱发送） EDITOR

决定发送到合唱效果的鼓键声音（旁通信号）电平。仅在按键输出参数设为“thru”时可以使用此处的设置。

设置: 0 - 127

Reverb Send（按键混响发送） EDITOR

决定发送到混响效果的鼓键声音（旁通信号）电平。仅在按键输出参数设为“thru”时可以使用此处的设置。

设置: 0 - 127

Chorus Ins Send（插入合唱发送） EDITOR

当按键输出参数设为“Ins A”或“Ins B”时，该参数可确定发送到合唱效果的鼓键声音（从插入效果A或B输出）。

设置: 0 - 127

Reverb Ins Send（插入混响发送） EDITOR

当按键输出参数设为“Ins A”或“Ins B”时，该参数可确定发送到混响效果的鼓键声音（从插入效果A或B输出）。

设置: 0 - 127

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
●	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
●	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

琴键编辑 **EDITOR**

如果希望编辑组成音色的声音以及决定声音的详细参数—如振荡器、音高、滤波器、振幅和EG（包络生成器）等，请调出琴键编辑画面。只可以在S90 XS/S70 XS编辑器中编辑这些参数，在设备上无法编辑。有关各个参数设置窗口的详细信息，请参见S90 XS/S70 XS编辑器使用说明书。

OSC（振荡器）

琴键

决定需要的鼓键。单击S90 XS/S70 XS编辑器上的键盘也可以选择按键。

设置: C0 - C6

Key Sw（琴键开关）

决定使用还是不使用当前所选琴键。当此参数设为关闭时，当前编辑的琴键将不发声。

设置: off（取消），on（激活）

Wave Bank（波形音色库）

Category（波形类别）

Number（波形编号）

Name（波形名称）

确定分配到鼓键的波形。波形音色库只可以使用预置音色库。有关预设波形的详细信息，请参见Data List（另附的PDF文件）中的波形一览表。

分配模式

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信息时，该项非常有用。如果要允许同一音符每次均播放，请设为“multi”。通常，您应将此参数设为“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”设置消耗整个复音，其可能造成声音被截止。

设置: single, multi

single	当此参数设为“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。

接收音符关

确定所选鼓键是否响应“MIDI Note Off”信息。当所选鼓键具有延长、非衰减声音（例如军鼓），应将此参数设为打开，以便您可通过释放音符键停止声音。

设置: off, on

交替组

决定分配琴键的交替组。在实际的鼓组中，有些鼓音不能同时演奏，例如开镲和闭镲。您可以将它们分配到同一个交替组，防止它们同时播放。如果希望同时播放声音，可以选择“off”。

设置: off, 1 - 127

Ins Effect Output（插入效果输出）

决定用于处理各鼓键的插入效果（A或B）。该参数与鼓组音色公共编辑中效果部分的琴键输出（第59页）相同。此处的设置也将自动改变该参数的设置。

设置: thru（通过），Ins A（插入A），Ins B（插入B）

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEQ
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Key Edit
●	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

Reverb Send (按键混响发送)

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设为“thru.”时可以使用此处的设置。该参数与鼓组音色公共编辑中效果部分的混响发送 (第59页) 相同。此处的设置也将自动改变该参数的设置。

设置: 0 - 127

Chorus Send (按键合唱发送)

决定发送到合唱效果的鼓键声音 (旁通信号) 电平。仅在插入效果输出参数设为“thru.”时可以使用此处的设置。该参数与鼓组音色公共编辑中效果部分的合唱发送 (第59页) 相同。此处的设置也将自动改变该参数的设置。

设置: 0 - 127

输出选择

决定各鼓键信号的特定输出。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。当您想对某个特写的鼓乐器应用外接效果时, 本功能很有用。仅在插入效果输出参数设为“thru.”时可以使用此处的设置。

设置: 有关详细信息, 请参见补充信息中的“输出选择一览表” (第68页)。

调音

Coarse (粗调)

决定每个鼓键的音高, 以半音为单位。

设置: -48 semi - +0 semi - +48 semi

Fine (微调)

决定每个鼓键的音高, 以分为单位。

设置: -64 cent - +0 cent - +63 cent

Vel Sens (音高力度敏感度)

决定鼓键音高对力度如何响应。正值设置使弹奏键盘力度加大时音高上升, 而负值设置则使其下降。设为0时音高不发生变化。负值设置将使弹奏键盘力度越小, 音高越是上升。

设置: -64 - +0 - +63

滤波器类型

截止

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。

设置: 0 - 255

Cutoff Vel 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。正值设置将使截止频率在弹奏键盘力度越大时上升。设为0时则无论力度如何, 截止频率都不会改变。负值设置将使弹奏键盘力度越小, 截止频率越是上升。

设置: -64 - +0 - +63

共鸣

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。值越大, 效果越显著。该参数还可以与截止频率参数组合使用, 给声音增加更多的特性。

设置: 0 - 127

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
●	Key Edit
●	OSC
●	Tune
●	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

HPF Cutoff (高通滤波器截止频率)

决定高通滤波器的截止频率。值越大，效果越显著。该参数还可以与截止频率参数组合使用，给声音增加更多的特性。

设置: 0 - 255

AMP Level/Pan (振幅电平/声相)

电平

决定鼓键的输出电平。

设置: 0 - 127

Velocity Sens (力度灵敏度)

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

设置: -64 - +0 - +63

声相

调节声音的立体声声相位置。

设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

交替声相

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，假设上述声相位置参数设在中间。数值越高，声相范围的宽度就越大。

设置: L64 - C - R63

随机声相

决定选定鼓键针对每个按下音符随机声相左右变化量。声相设置 (上面) 用作中央声相位置。

设置: 0 - 127

AEG (振幅EG)

时间

确定振幅EG转换时间。数值越高，达到下一个电平所需的时间就越长。

设置: Attack (起音时间)、Decay 1 (衰减1时间): 0 - 127, Decay 2 (衰减2时间): 0 - 126, hold

Attack (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。
Decay 1 (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。
Decay 2 (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

确定振幅EG的电平设置。

设置: 0 - 127

Decay 1 (衰减1电平)	决定经过衰减1时间后，振幅EG电平从起音电平开始达到的电平。
-----------------	--------------------------------

EQ

在此画面中，您可设置每个鼓键的EQ参数。与常规音色公共编辑相同。请参见第57页。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

音色作业

音色作业模式具有方便的数据初始化和归档工具。

操作

[VOICE] → 选择音色程序 → [JOB] → Voice Job Select画面



调用

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。按下[ENTER]按钮执行调用。

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置发送到计算机上或其它MIDI设备上数据进行归档。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注： 要执行该功能，同时按住[SHIFT]按钮并按[VOICE]按钮。

注： 若要执行批量转储，需要设置正确的MIDI设备号。有关MIDI设备号设置，请参见第138页。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
●	Recall
●	Bulk
Supplementary Info.	

附录

补充信息

音色类别一览表

本一览表为S90 XS/S70 XS中各音色归属的主类和子类。

主类	子类					
Piano (Acoustic Piano)	APno (Acoustic Piano)	Layer	Modrn (Modern)	Vintg (Vintage)	Arp (Arpeggio)	---
Keys (Keyboard)	EP (Electric Piano)	FM (FM Piano)	Clavi	Synth	Arp	---
Organ	Tn Whl (Tone Wheel)	Combo	Pipe	Synth	Arp	---
Guitar	A. Gtr (Acoustic Guitar)	E. Cln (Electric Clean)	E. Dst (Electric Distortion)	Synth	Arp	---
Bass	ABass (Acoustic Bass)	EBass (Electric Bass)	SynBs (Synth Bass)	Arp (Arpeggio)	---	---
String (Strings)	Solo	Ensem (Ensemble)	Pizz (Pizzicato)	Synth	Arp	---
Brass	Solo	BrsEn (Brass Ensemble)	Orche (Orchestra)	Synth	Arp	---
SaxWW (Sax/Woodwind)	Sax (Saxophone)	Flute	WWind (Woodwind)	RPipe (Reed/Pipe)	Arp	---
SynLd (Synth Lead)	Analg (Analog)	Digitl (Digital)	H Hop (Hip Hop)	Dance	Arp	---
Pads (Synth Pad/Choir)	Analg (Analog)	Warm	Brite (Bright)	Choir	Arp	---
SyCmp (Synth Comp)	Analg (Analog)	Digitl (Digital)	Fade	Hook	Arp	---
CPerc (Chromatic Percussion)	Malet (Mallet Percussion)	Bell	SynBl (Synth Bell)	PDrum (Pitched Drum)	Arp	---
Dr / Pc (Drum/Percussion)	Drums	Perc (Percussion)	Synth	Arp (Arpeggio)	---	---
S.EFX (Sound Effect)	Move (Moving)	Ambie (Ambient)	Natur (Nature)	SciFi (Sci-Fi)	Arp	---
M. EFX (Musical Effect)	Move	Ambie	Sweep	Hit	Arp	---
Ethnc (Ethnic)	Bowed	Pluk (Plucked)	Struk (Struck)	Blown	Arp	---
Vocoder	---	---	---	---	---	---
--- (未指定)	---	---	---	---	---	---

微调

在以下部分，我们将详细介绍音色编辑参数的Play Mode画面（第36页）中的“微调”参数。

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。只需选择调音编号即可决定每种音色的音阶类型。也可使用您在实用参数的Micro Tune画面（第140页）中原创的微调类型。

微调一览表

微调编号	类型	微调根音	注释
1	Equal	—	大多数电子键盘上都采用的、西方音乐中广泛使用了200余年的平衡式调音方法。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。不过首程调音并不完美。
2	PureMajor	C-B	适用于大部分大调音阶音程（特别是大三与五度音程）为纯音的情况。这意味着其它音程相应不和谐。需要确认调性（C-B）。
3	PureMinor	C-B	
4	Werckmeister	C-B	安德里亚洲韦迈斯特，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。各调均具有各自独特的特性。
5	Kirnberger	C-B	约翰菲利普基恩贝格，18世纪作曲家，创建了这种调律音阶，能够以任何调子演奏。
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	—	抬升了50音分的标准十二平均律。
8	1/4 tone	—	每八度均分为24音符。（弹奏24个音符移动一个八度。）
9	1/8 tone	—	每八度均分为48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		

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

目标的设置示例

在本节中，我们将为您介绍如何在音色公共编辑参数（第40页）中Control画面设置“Ctrl Set 1 – 6 Dest（控制器设置目的地）”指定的一些有用示例。

若要控制音量：	Volume (音量)
若要对音色应用颤音：	Common LFO Depth 1 – 3 (公共LFO深度1 – 3) ^{*1}
若要改变音高：	Element Pitch (音素音高) ^{*2}
若要控制音色亮度：	Element Filter Frequency (音素滤波器频率) ^{*2}
若要改变旋转扬声器的速度：	Insertion A/B Parameter 1 (插入A/B参数1) ^{*3}
若要对音色应用哇音效果：	Insertion A/B Parameter 1 (插入A/B参数1) ^{*4}

对于*1 – *4，除了上述设置以外，以下设置也是必需的。

- *1 在Voice Edit Select画面中选择“LFO” | [ENTER] | “演奏模式” = “循环”
在Voice Edit Select画面中选择“LFO” | [ENTER] | “Dest 1 – 3” = “P mod”
- *2 在S90 XS/S70 XS编辑器上音色公共编辑中的控制器设置 | “SW (Element Switch)” = “on”
- *3 在Voice Edit Select画面中选择“Effect” | [ENTER] | 选择“Ins A/B” | [ENTER] | “Type” = “Rotary Speaker”
在S90 XS/S70 XS编辑器上音色公共编辑中的效果 | “Element Out” / “Key Out” = ins A/B（指定为“Rotary Speaker”类型）
- *4 在Voice Edit Select画面中选择“Effect” | [ENTER] | 选择“Ins A/B” | [ENTER] | “Type” = “VCM Pedal Wah”
在S90 XS/S70 XS编辑器上音色公共编辑中的效果 | “Element Out” / “Key Out” = ins A/B（指定为“VCM Pedal Wah”类型）

滤波器类型一览表 EDITOR

在以下部分，我们将介绍音色音素编辑的Filter Type画面（第50页）中指定的滤波器类型。

■ 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。您可使用共鸣来增加声音的特点。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24 dB/oct低通滤波器。与LPF24A型相比（下面），该滤波器可以产生更为显著的共鸣效果。

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

一种3极（-18 dB/八度）动态LPF。

LPF18s

一种3极（-18 dB/八度）动态LPF，但频率曲线更浅。

■ HPF（高通滤波器）

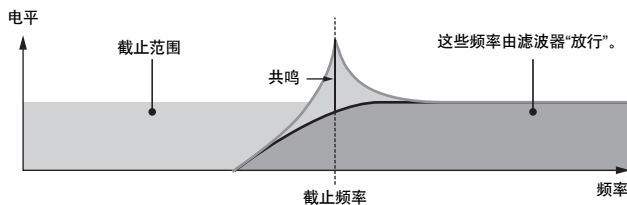
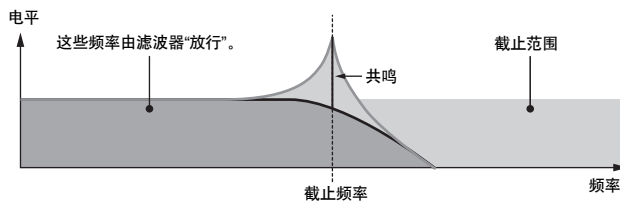
这是一种只让高于截止频率的信号通过的滤波器类型。您可使用共鸣来增加声音的特点。

HPF24D

一种具备特有数字声音的动态24 dB/oct高通滤波器。该滤波器可以产生显著的共鸣效果。

HPF12

12 dB/oct动态高通滤波器。



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Controller
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Effect
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

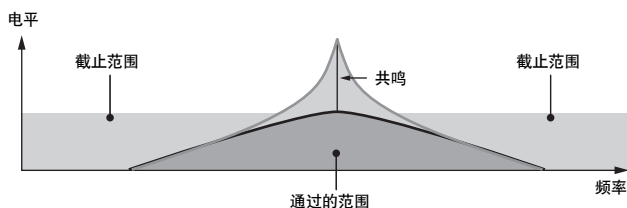
附录

■ 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，您可设置音频信号通过的截止频率范围。

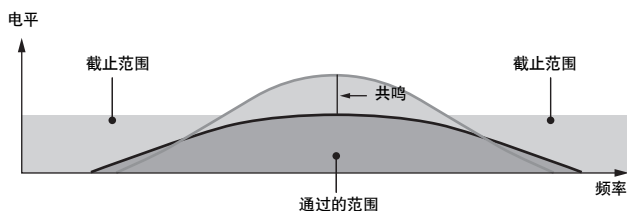
BPF12D

具有特有数字声音的-12 dB/oct HPF和LPF滤波器的组合。



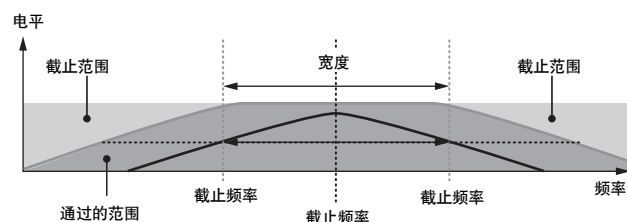
BPF6

-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置。

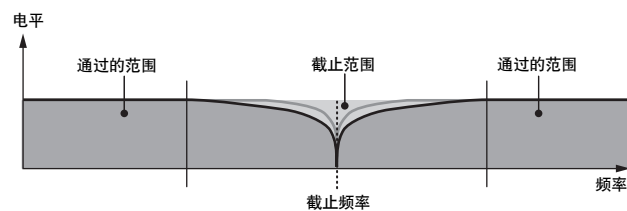


■ BEF (带阻滤波器)

当选择此滤波器类型时，您可设置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。

双低通滤波器

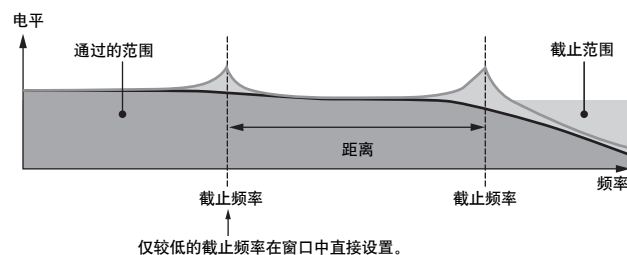
2个12 dB/oct低通滤波器并行连接。

双高通滤波器

2个-12 dB/oct高通滤波器并行连接。

双带通滤波器

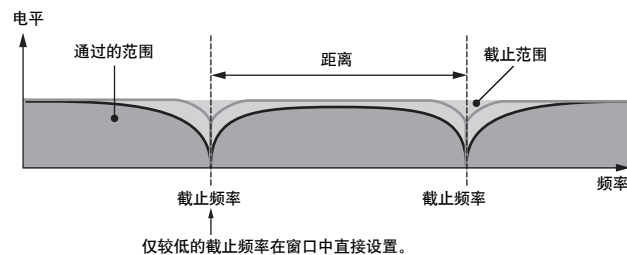
2个-6 dB/oct带通滤波器并行连接。



仅较低的截止频率在窗口中直接设置。

双带阻滤波器

2个-6 dB/oct带阻滤波器并行连接。



仅较低的截止频率在窗口中直接设置。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEQ
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

■ 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

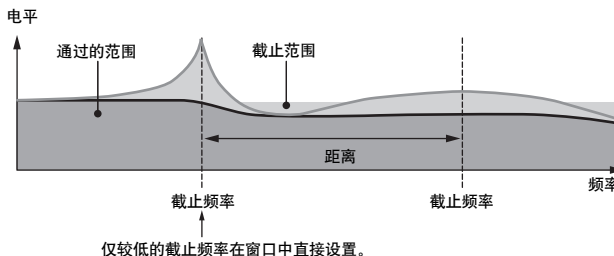
是一种-12 dB/oct低通滤波器和高通滤波器的组合。当选择此滤波器类型时，可设置HPF截止频率和HPF琴键连奏。只有低通滤波器的图显示在画面中。

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，可设置HPF截止频率和HPF琴键连奏。只有低通滤波器的图显示在画面中。

LPF12+BPF6

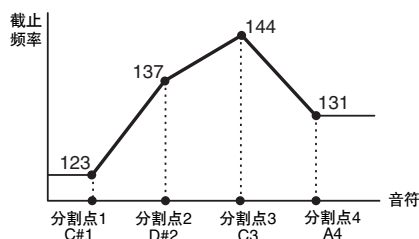
是一种低通滤波器和带通滤波器的组合。您可编辑2个截止频率之间的距离。



滤波器缩放设置示例 EDITOR

这里我们将介绍音色音素编辑参数的滤波器缩放（第53页）中滤波器缩放的设置示例。在以下示例的所示设置中，基本截止频率值为127，而选定分割点各截止补偿值相应改变基本值。在连续分割点之间截止频率的变化以线性方式进行。

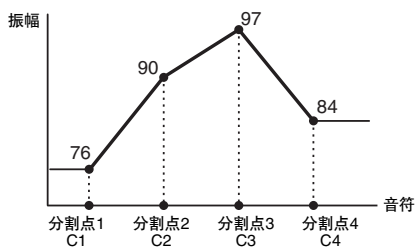
	1	2	3	4
分割点	C#1	D#2	C3	C4
截止补偿值	-4	+10	+17	+4



振幅缩放设置示例 EDITOR

这里我们将介绍音色音素编辑参数的AMP缩放（第55页）中振幅缩放设置的示例。在以下示例所示的设置中，所选音素的基本振幅（音量）值为80，且所选分割点设置的各电平补偿值相应改变基本值。振幅在连续两个分割点之间以线性方式变化，如下图所示。

	1	2	3	4
分割点	C1	C2	C3	C4
电平补偿值	-4	+10	+17	+4



基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play	
Normal Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
Controller	
	LFO
	Filter/EG
	3 Band EQ
Effect	
Element Edit	
	OSC
	Tune
	PEG
	Filter Type
	FEG
	Filter Scale
	AMP Level/Pan
	AEG
	AMP Scale
	LFO
	EQ
Drum Voice Edit	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter/EG
	3 Band EQ
Effect	
Key Edit	
	OSC
	Tune
	Filter Type
	AMP Level/Pan
	AEG
	EQ
Job	
	Recall
	Bulk
Supplementary Info.	

附录

输出选择一览表 EDITOR

在以下部分中，我们将介绍可让您决定信号输出指定的输出选择设置。输出选择可在多个地方进行指定：S90 XS/S70 XS 编辑器上鼓键编辑参数的OSC（振荡器），实用参数的Voice A/D Out和A/D FX画面，以及实用常规参数的Click Output Sel。

画面显示	输出目的地	立体声/单声道
L&R	OUTPUT L和R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L和R	立体声
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单音
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单音
drum	见下文*	见下文*

* “鼓组”设置可在指定到鼓组音色声部的Multi Part Edit画面中选择。声音将通过在鼓键编辑窗口中设为“Output Select”的目的地输出到编辑过的声部。

注： 当输出选择设为“L&R”或“鼓组”以外的数值时，混响/合唱发送自动固定为0并且干音电平自动固定为127。

基本结构

音色

- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

音色

Play
Normal Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Controller
LFO
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Element Edit
OSC
Tune
PEG
Filter Type
FEG
Filter Scale
AMP Level/Pan
AEG
AMP Scale
LFO
EQ
Drum Voice Edit
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter/EG
3 Band EQ
Effect
Key Edit
OSC
Tune
Filter Type
AMP Level/Pan
AEG
EQ
Job
Recall
Bulk
Supplementary Info.

附录

演奏组音色模式

演奏组音色播放

演奏组音色模式用于选择、演奏和编辑所需的演奏组音色。演奏组音色最多可包含4个声部（音色），这些声部可从内置音源声部1-4中选择。演奏组音色播放模式是进入演奏组音色模式的主要“门户”，在此模式中您可选择及播放演奏组音色。此模式中也可编辑一些演奏组音色设置。

操作

按[PERFORM]按钮。

选择一种演奏组音色

S90 XS/S70 XS的用户库1-4中各包含128个演奏组音色。

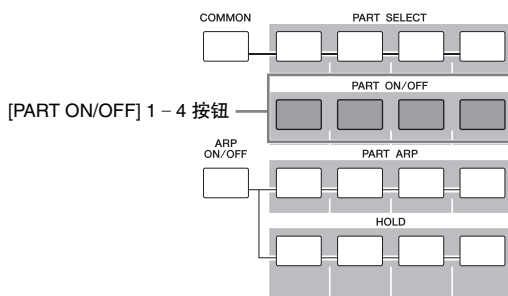
选择演奏组音色与选择音色的方式基本上一样。请参见第27页。像在音色播放中一样，您可以在演奏组音色播放模式中使用分类查找（第28页）和收藏夹（第28页）功能。

切换声部的开/关状态

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

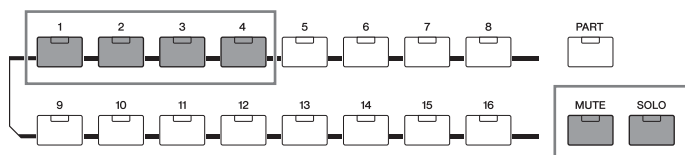
声部打开/关闭

可以使用演奏组音色控制按钮中的[PART ON/OFF] 1-4按钮来切换声部的打开/关闭。指示灯打开时，对应声部设为打开。



声部静音/独奏

可以使用[MUTE]/[SOLO]按钮和数字[1]-[4]按钮来切换声部的静音/独奏。当[MUTE]/[SOLO]指示灯打开时，可通过数字[1]-[4]按钮切换各声部的静音和独奏的开/关状态。在这两种情况下，从数字[1]-[4]按钮中，只有通过[PART ON/OFF]按钮打开的声部会被切换。



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

附录

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。在演奏组音色模式，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音色并检查各种琶音类型。

注：有关琶音的详细信息，请参见第7页。

演奏琶音

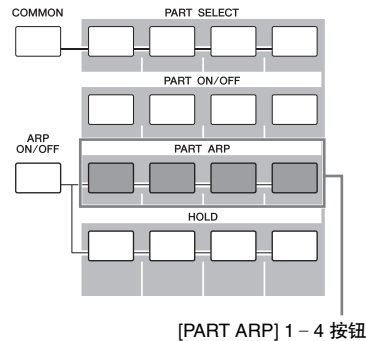
由于预设演奏组音色已经具有了自带的预设琶音类型，您可通过选择所需演奏组音色、打开[ARP ON/OFF]按钮，然后按任意音符键播放琶音。使用琶音的操作步骤基本与音色模式（第32页）中相同。

对各声部打开/关闭琶音播放

可以使用演奏组音色控制按钮中的[PART ARP] 1-4按钮来切换声部的打开/关闭。

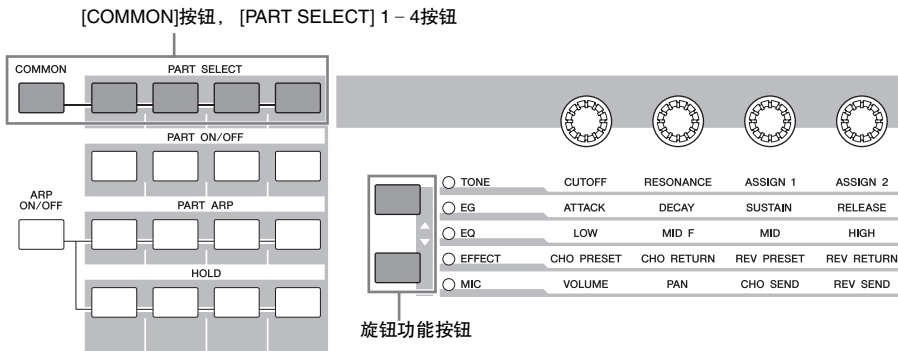
打开/关闭各声部的琶音保持参数

可以使用[HOLD] 1-4按钮对演奏组音色中的各声部打开或关闭琶音保持参数（第84页）。当琶音保持参数设置为“on”时，即使放开了音符键，琶音播放仍将继续。



使用旋钮

S90 XS/S70 XS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。可调节当前演奏组音色的各种参数，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音色。指定到各个旋钮的功能会通过演奏组音色控制按钮中的[COMMON]按钮或[PART SELECT] 1-4按钮影响到所选声部。可以使用旋钮功能按钮更改功能。



1 选择分配到旋钮的功能设置。

按旋钮功能按钮数次选择指定到旋钮的功能。每次按下按钮时，指示灯交替按下列顺序亮起：TONE、EG、EQ、EFFECT和MIC。分配到各旋钮的功能根据指示灯状态进行变化。

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。与音色模式相同的功能被分配到旋钮1-4。有关详细信息，请参见第29页。

注：当按下[COMMON]按钮时，分配到旋钮的各个功能将被应用到所有声部。按[PART SELECT] 1-4中的一个按钮，可将旋钮操作只应用到所选声部。请注意，分配到ASSIGN 1/2和TONE的EFFECT参数始终会应用到所有声部。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

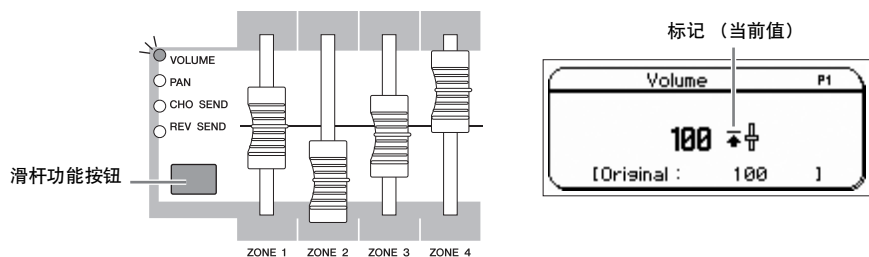
演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

使用滑杆控制音量、声相和效果

最左侧的4个滑杆可调节4个声部中各声部的音量、声相、合唱发送和混响发送。可以使用滑杆功能按钮更改功能。



注：当实用模式的General画面（第135页）上“Slider Mode”参数设为“catch”时，如果出现标记，移动滑杆则不会影响到声音。一旦将滑杆从该点移动，标记消失并且移动滑杆会影响到声音。

Performance Play画面

您可按[PERFORM]按钮调用演奏组音色播放画面。

①演奏组音色库

②演奏组音色编号

表示所选演奏组音色所在音色库和编号。

音色库是包含128个不同演奏组音色数据的存储位置。本机带有4个音色库（用户1-4）。

音色库中的每个演奏组音色被分配001到128的演奏组音色编号。此格式与[A]-[H]按钮以及数字[1]-[16]按钮相对应。演奏组音色编号和对应的编组/编号如下。

③类别（主类<子类>）

表示所选演奏组音色的类别。“类别”是表示乐器特性或声音类型的关键词，它由主类和子类组成。每个演奏组音色可注册到主类及其子类。可在演奏组音色公共编辑模式的Name画面（第73页）中编辑类别设置。

④演奏组音色名称

表示当前演奏组音色的名称。

⑤当前声部

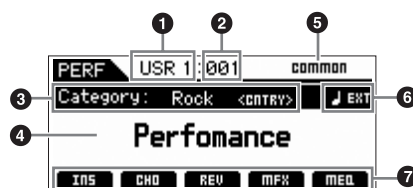
指示所选声部。

⑥速度

表示琶音的速度。

⑦效果的开/关状态

表示当前演奏组音色中效果的开/关状态。



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

编辑（回）指示

当在演奏组音色播放或编辑模式中改变了参数值时，编辑（回）指示将会出现在LCD显示屏的右上角。该指示给出了当前演奏组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，请遵照下述指示操作。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

附录

存储已创建的演奏组音色

1 按[STORE]按钮调出Performance Store画面。



2 设置存储演奏组音色的目的地。

使用数据轮、[DEC]和[INC]按钮选择作为目的地的演奏组音色库和编号。可使用[A]-[H]按钮和[1]-[16]按钮选择一个演奏组音色编号。

注：当按下Store画面中的[EDIT]按钮时，您可以在保存目的地检查音色/演奏组音色/复合音色的声音。

注：也可以使用分类查找功能决定存储目的地。

3 按[ENTER]按钮。（此画面会提示您进行确认。）

要取消存储操作，按[EXIT]按钮。

4 按[ENTER]按钮执行存储操作。

演奏组音色存储以后，“Completed”信息出现，然后操作返回到Performance Play画面。



小心

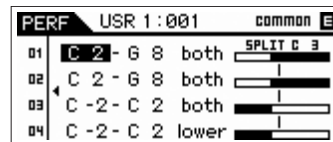
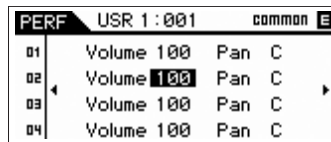
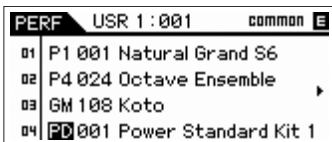
执行存储操作时，目标存储器的设置将被覆盖。务必将重要数据保存在内置闪存或与USB TO DEVICE端口相连的USB存储设备上。有关操作详细信息，请参见使用说明书。

混音

Mixing画面显示了有关演奏组音色各声部的信息并可让您进行各种设置。Mixing画面可让您在不同声部之间交换音色并进行像音量、声相和分区等设置，允许您最终在乐器上完成混音。

操作

[PERFORM] → [MIXING]



在Mixing画面上，可以设置音色库/编号、音量、声相、音高限制、低音区/高音区和分割点等。使用数据轮或[DEC]/[INC]按钮编辑（通过光标按钮所选择的）参数。

注：当光标处于页面最后的参数时，按光标[◀]/[▶]按钮可调出下一页。按住[SHIFT]按钮再按光标[◀]/[▶]按钮可调出下一页，无论光标位置在何处。

注：当光标处于音高限制/分割点时，可以按住[SHIFT]按钮然后按键盘上的所需音符来决定音高限制/分割点。

注：为了能够启用分割，则需要演奏组音色公共编辑的Play Mode画面（第74页）中将“Split Sw”设为“on”。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

附录

演奏组音色编辑

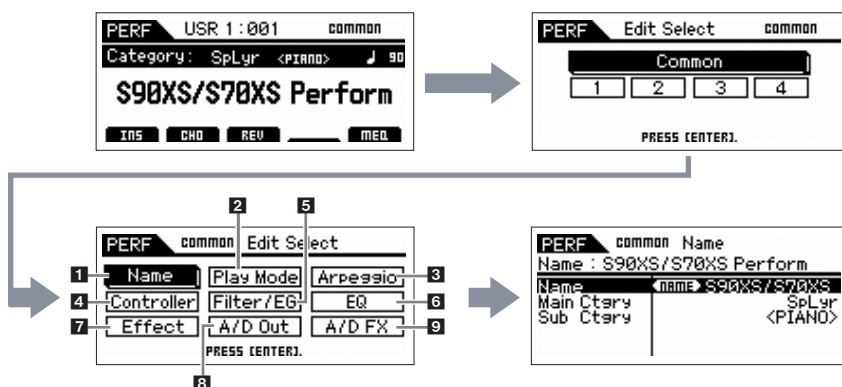
演奏组音色编辑包含了公共编辑参数，可编辑对所有声部通用的设置以及编辑各个声部的声部编辑参数。本节介绍了演奏组音色编辑参数。

公共编辑

在公共编辑画面中可编辑所选演奏组音色的所有声部通用的参数。

操作

[PERFORM] → 选择演奏组音色程序 → [EDIT] → 在Performance Edit Select画面中选择需要的画面 → [ENTER] → Edit画面



1 名称

Name (演奏组音色名称)

对编辑后的当前演奏组音色输入所需的名称。将光标移动到“Name”时，按[ENTER]按钮调出命名对话，可让您输入所需的名称。名称最多可包含20个字符。使用数据轮和光标按钮选择所需的字符（在对话的下半部分中），然后使用[INC]或[DEC]按钮将光标移动到（在对话的上半部分中）所需的位置。重复该操作直到填写完所需的名称。填写完名称后，按[ENTER]按钮实际输入名称，或者按[EXIT]按钮取消命名并返回原始画面。

Main Ctgr (主类)

Sub Ctgr (子类)

决定演奏组音色的主类和子类。

“类别”可用作代表演奏组音色特性的关键词。合适的设置可便于从各种演奏组音色中查找到所需的演奏组音色。共有7种表示音乐类型或声音类型的主类。每个主类最多包含12个子类，这些子类中显示了乐器的更多详细类型。

设置：请参见第92页上的演奏组音色类别一览表。

2 播放模式

音量

决定整个演奏组音色的输出电平。

设置：0 - 127

声相

决定演奏组音色的立体声声相位置。

设置：L63（最左端） - C（中央） - R63（最右端）

注：请注意，如果音色特定声部的声相设置为左侧位置且另一个声部的声相设为右侧位置，则此声相参数可能几乎没有或完全没有声音效果。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

合唱发送

调节合唱发送电平。值越高，合唱越强。

设置: 0 - 127

混响发送

调节混响发送电平。值越高，混响越强。

设置: 0 - 127

Split Sw (分区开关)

决定分割点设置和声部参数中低音区/高音区位置启用 (on) 还是禁用 (off)。

设置: on, off

分割点

确定将键盘分为两个不同部分的分割点音符数。

设置: C - 2 - G8

注: 当各个声部的低音区/高音区参数设为“both”时，该参数则不会有效果。

注: 只有演奏的音符在匹配分区设置和音高限制设置的范围内才会发出声音。

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮，您还可直接从键盘设置音符。

Porta Sw (滑音公共开关)

Porta Part 1 Sw / Part 2 Sw / Part 3 Sw / Part 4 Sw

决定滑音是否应用到当前演奏组音色。可以确定当滑音公共开关设为打开时各个声部的滑音打开/关闭设置。当滑音公共开关设为关闭时各个声部的滑音开关不可用 (各个声部开关上显示“---”)。

设置: on, off

注: 该参数对于鼓组声部无效。

Time Offset (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补偿值进行调节。数值越高，音高变化时间越长，或者速度越慢。

设置: -64 - +63

3 琶音

决定正在编辑的项目将普遍影响到指定到每个音色的所有五个琶音 (“Arp Edit”)，还是只影响到所选的琶音 (“Arp 1 - 5 Type”)。

Arp Common Sw (琶音公共开关)

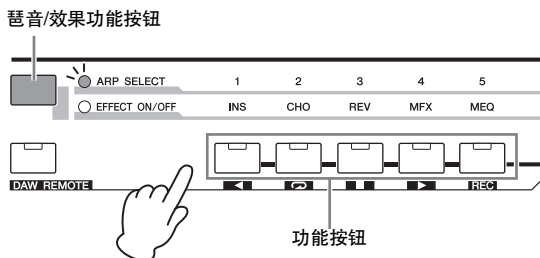
确定琶音是否打开。也可以使用[ARP ON/OFF]按钮从前面板打开/关闭琶音。

设置: off, on

Arp 1 - 5 Select (琶音1 - 5选择)

选择“ARP1” - “ARP5”的一种。显示在设置中的8分音符图标，表示为琶音选择了其中的一种琶音类型 (除“off”以外)。当通过琶音/效果功能按钮选择“ARP SELECT”时，可以通过功能按钮选择Arp 1到5。

设置: Arp 1 - Arp 5



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

附录

Arp Tempo (琶音速度)

决定琶音的速度。

设置: 5 - 300

注: 如果将本乐器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备配合使用,且想要使琶音与该设备同步,请在Utility MIDI画面(第137页)中将MIDI Sync参数设为“external”或“auto”。当MIDI Sync设为“auto”(仅当连续接收MIDI时钟)或“external”时,这里的速度参数表示“external”并且无法更改。

Sync Qntz Val (同步量化值)

决定在播放某个声部的琶音的同时触发下一个琶音时,下一个琶音播放实际开始的时序。当设为“off”时,一旦触发立即开始下一个琶音。

设置: off, 60 (32分音符), 80 (16分音符三连音), 120 (16分音符), 160 (8分音符三连音), 240 (8分音符), 320 (1/4音符三连音), 480 (1/4音符)

4 控制器

A. Func 1 Mode (可分配功能1模式)

A. Func 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。

设置: momentary, latch

5 滤波器/EG

截止

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。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

共鸣

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。值越大,效果越显著。该参数还可以与截止频率组合使用给声音增加更多的特性。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth (FEG起音时间/衰减时间/释音时间/深度)

决定各声部的FEG(滤波器包络生成器)参数。使用滤波器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。此处的设置将作为补偿值应用到各音色的滤波器EQ(第51页)中的相同参数。此处“FEG Sustain”不可用。

设置: -64 - +0 - +63

AEG Attack/Decay/Sustain/Release (AEG起音时间/衰减时间/延音电平/释音时间)

这些参数可用于控制从音符发声到声音停止的音量变化。此处的设置模式将作为补偿值应用到各声部的振幅EQ(第62页)中的相同参数。可直接通过旋钮改变每个AEG参数。

设置: -64 - +0 - +63

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
●	Common Edit
	Name
	Play Mode
●	Arpeggio
●	Controller
●	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

附录

6 EQ

3频段EQ

Low Freq (低频)
低频增益

Mid Freq (中频)
Mid Gain (中频增益)
Mid Q (中频段宽度)

High Freq (高频)
高频增益

这是一种带有3频段（高、中、低）的参数EQ。您可降低或升高各频段（高、中、低）电平以改变演奏组音色声音。对于中频段，您也可设置Q。除了“Low Freq”、“High Freq”和“Mid Q”外的这些参数都可以直接通过旋钮更改。此处的设置作为补偿值应用到各声部的EQ设置。

Freq (频率)

决定各频段的频率。将此数值设为您想要升高或降低的频率附近。

设置: Low Freq: -64 - +0 - +63. Mid Freq: -64 - +0 - +63. High Freq: -64 - +0 - +63

增益

确定该频率（上述）的电平增益，或者选定频率段衰减/增强的量。数值越高，则增益越大。数值越低，则增益越小。

设置: -64 - +0 - +63

Q

决定中频段的Q。数值越高，频段宽度就越小。数值越低，频段宽度就越宽。

设置: -64 - +0 - +63

注: Q设置仅适用于峰型EQ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EQ形状为坡型，此类型可降低/升高指定频率设置以上或以下频率处的信号。

主控EQ

从该画面上，可以给选定演奏组音色的所有声部应用5频段均衡器。

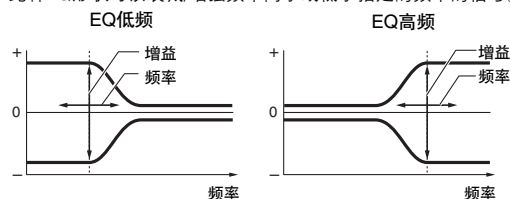
形状

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。

设置: shelv, peak

shelv (坡形)

此种EQ形状可以衰减/增强频率高于或低于指定的频率的信号。



Freq (频率)

此点周围的频率衰减/增强由以下“Gain”设置决定。

设置: 低

当形状设置为“shelv”时: 32 Hz - 2.0 kHz

当形状设置为“peak”时: 63 Hz - 2.0 kHz

低-中、中、高-中

100 Hz - 10.0 kHz

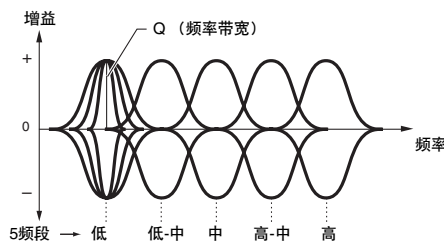
高

500 Hz - 16.0 kHz

增益

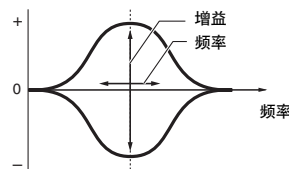
确定该频率（上述）的电平增益，或者选定频率段衰减/增强的量。

设置: -12 dB - +0 dB - +12 dB



peak (峰形)

此种EQ形状可以衰减/增强指定频率设置处的信号。



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

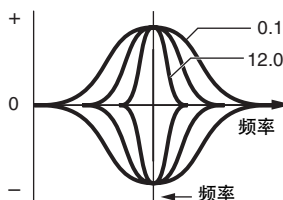
附录

Q

此参数改变“Freq”（频率）设置的信号电平，以创建各种频率曲线特性。设置数值越高，频段宽度就越小。设置数值越低，频段宽度就越宽。

设置：0.1 - 12.0

注：当低频和高频的形状参数设为“shelV”时，则低频和高频的“Q”参数无效。



7 效果

1 合唱返回

决定合唱效果的返回电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置：0 - 127

2 合唱声相

决定合唱效果声音的声相位置。

设置：L63（最左端）- C（中央）- R63（最右端）

3 合唱到混响

决定从合唱效果发送到混响效果的信号发送电平。数值越高，应用到合唱处理信号的混响就越深。

设置：0 - 127

4 混响返回

决定混响效果的返回电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置：0 - 127

5 混响声相

决定混响效果声音的声相位置。

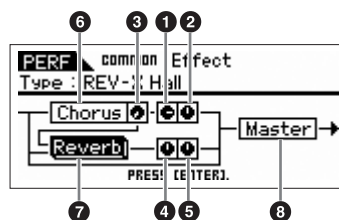
设置：L63（最左端）- C（中央）- R63（最右端）

6 合唱

7 混响

8 主控

光标在此位置时，按[ENTER]按钮可调出Effect Parameter画面。



效果参数

开关

决定能否使用主控效果。该参数无法从该画面中选择。当琶音/效果功能设为“EFFECT ON/OFF”时，可以通过功能按钮打开/关闭各种效果。

类别

类型

从类别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。

设置：有关效果类别和效果类型的说明，在第16页有详细说明。

注：“Category”无法在混响和主控效果参数画面中编辑，因为只有一个混响/主控类别。

预设

可调出各效果类型的预编程设置，这些设置专用于特定的应用及场合。

可以更改声音如何受所选预编程设置影响。

注：关于效果预设一览表，请参见 Data List（另附的PDF文件）。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

效果参数1-16

当前所选效果类型不同，效果参数也不同。关于效果参数的详细说明，请参见第19页。有关各效果模块的可用效果类型的完整列表，请参见Data List中的效果类型一览表（另附的PDF文件）。

8 A/D Out (A/D输出)

在该画面中，可以设置在演奏组音色模式中应用到A/D输入声部信号的输出设置。

音量

决定A/D输入声部的输出电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

声相

决定A/D输入声部的立体声声相位置。可直接用旋钮改变此参数。

设置: L63（最左端）- C（中央）- R63（最右端）

输出选择

决定A/D输入声部的输出插孔分配。

设置: 请参见下文。

画面显示	输出目的地	立体声/单声道
L&R	OUTPUT L和R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L和R	立体声
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单音
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单音
声码器	声部1的插入效果	—

合唱发送

决定发送至合唱效果的音频输入声部信号的发送电平。值越高，合唱越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

混响发送

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。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

干音电平

决定经过系统效果（混响、合唱）处理的A/D输入声部音量。

设置: 0 - 127

Ins Effect Sw (插入效果开关)

决定是否向A/D输入声部信号应用插入效果。

设置: off, on

注: 只有将输出选择设为“L&R”时，混响发送、合唱发送和干音电平参数才可用

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

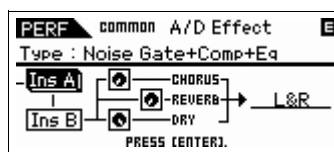
演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
<input checked="" type="radio"/>	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
<input checked="" type="radio"/>	Effect
<input checked="" type="radio"/>	Parameter
<input checked="" type="radio"/>	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

附录

9 A/D FX (A/D效果)

在该画面中，可以设置在演奏组音色模式中应用到A/D输入声部信号的插入效果。可以从该画面中调出插入效果A/B的详细设置画面。



Ins Connect Type (插入连接型)

决定插入效果A和B之间的连接。设置变更会显示于画面中的示意图上，给予您一幅信号传送路线的清晰图画。效果类型会显示在画面的顶部。

设置: 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合唱。
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合唱。

合唱发送

调整A/D输入声部的合唱发送电平。值越高，合唱越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

混响发送

调整A/D输入声部的混响发送电平。值越高，混响越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

干音电平

决定未经系统效果（混响、叠奏）处理的各声部电平。

设置: 0 - 127

输出选择

设置监听输出目的地。

设置: 请参见下文。

画面显示	输出目的地	立体声/单声道
L&R	OUTPUT L和R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L和R	立体声
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单音
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单音
声码器	声部1的插入效果	—

注: 当未将输出选择设为“L&R”时，混响发送和合唱发送数值设为“0”，干音电平设为“127”。

Ins A (插入效果A)

Ins B (插入效果B)

光标在此位置时，按[ENTER]按钮可调出Effect Parameter画面。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
●	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
●	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

附录

效果参数

开关

决定能否使用主控效果。该参数无法从该画面中选择。

类别

类型

从类别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。

设置：有关效果类别和效果类型的说明，在第16页有详细说明。

注：“Category”无法在混响效果参数画面中编辑，因为只有一个混响类别。

预设

可调出各效果类型的预编程设置，这些设置专用于特定的应用及场合。

可以更改声音如何受所选预编程设置影响。

注：有关每种效果类型的预设一览表，请参见Data List（另附的PDF文件）。

效果参数1-16

当前所选效果类型不同，效果参数也不同。关于效果参数的详细说明，请参见第19页。有关各效果模块的可用效果类型的完整列表，请参见Data List中的效果类型一览表（另附的PDF文件）。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
<input type="radio"/>	Common Edit
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
<input checked="" type="radio"/>	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

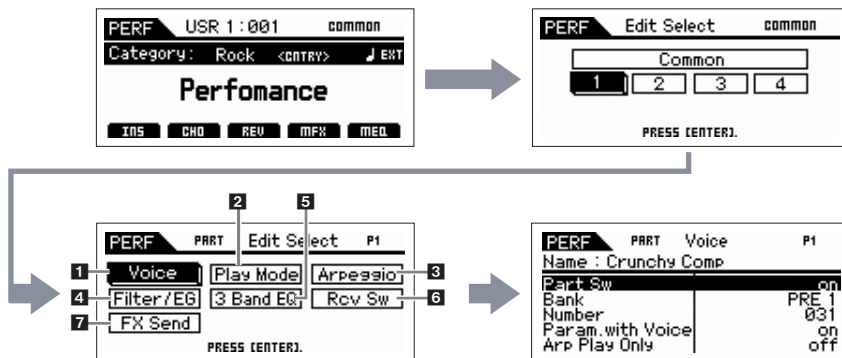
附录

声部编辑

这些参数用于编辑组成演奏组音色的各个声部。

操作

[PERFORM] → 选择演奏组音色程序 → [EDIT] → 在Performance Edit Select画面中选择需要的声部“1” - “4” → [ENTER] → 在Performance Part Edit Select画面中选择需要的画面 → [ENTER] → Edit画面



1 音色

Part Sw (声部开关)

决定打开还是关闭当前编辑的声部。当此参数设置为关闭时，当前编辑的声部将不发声。此按钮与[PART ON/OFF]按钮同时使用。

设置: off (取消), on (激活)

音色库 编号

通过指定音色库和编号来决定分配到当前声部的音色。

注: 您可以在[PART]/[MUTE]/[SOLO]指示灯关闭时, 使用“Bank”或“Number”部分中BANK [DEC]/[INC]按钮、[A] - [H]按钮和数字[1] - [16]按钮来选择程序。您可以按[CATEGORY SEARCH]按钮选择对应当前声部的音色。

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置从音色复制到当前声部。

琶音设置、滤波器截止频率、滤波器共鸣、振幅EG、滤波器EG、弯音范围 (高音/低音)、音高切换、可分配1/2

注: 无论带音色设置的参数如何, 选择常规音色时下列设置始终会被复制: 单音/复音、Porta Sw (滑音声部开关)、Porta Time (滑音时间) 和Porta Mode (滑音模式)。

设置: off (不复制), on (复制)

Arp Play Only (仅琶音播放)

决定当前声部是否只演奏琶音播放的音符事件。该参数设为打开时, 只有琶音播放的音符事件会影响到音源模块。

设置: off, on

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
●	Part Edit
●	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

附录

2 播放模式

音量

调整每个声部的音量。设置此参数调节当前声部和其它声部之间的平衡。可用滑杆直接改变此参数。

设置: 0 - 127

声相

决定每个声部的立体声声相位置。可用滑杆直接改变此参数。

设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

注: 请注意, 如果音色指定音素的声相设为左侧位置且另一个音素的声相设为右侧位置, 则此声部声相参数可能几乎没有或完全没有声音效果。

Voice Elm Pan (音色音素声相)

决定是否应用 (指定到当前所选声部的音色) 各音素的单独声相设置。当该项设为“off”时, 所选声部的基本声相设为中央。

设置: on, off

分配1数值

分配2数值

确定指定到分配1/2旋钮的功能从原始设置改变的补偿值。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

音高切换

以半音为单位调节声部的音高。

设置: -24 - +0 - +24

微调

以0.1 Hz为增量调节声部的调音。

设置: -12.8Hz - +0Hz - +12.7Hz

PB Range Upper (弯音轮范围上限)

PB Range Lower (弯音轮范围下限)

决定最大弯音范围, 以半音为单位。将上限参数设为+12则在弯音轮向上移动时音高最多上升一个八度。另一方面, 下限设为-12则弯音轮向下移动时音高最多下降一个八度。

设置: -48semi - +0semi - +24semi

单音/复音

选择是以单音方式 (一次只有一个音符发声) 还是以复音方式 (多个音符同时发声) 演奏声部的音色。

设置: mono, poly

mono	当设为“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, 此设置比参数设为“poly”时产生更自然顺畅的声音连奏效果。
poly	当设为“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)。

注: 对于分配了鼓组音色的声部, 无法使用该参数。

Note Limit Lo/Hi (音高下限/上限)

设置每个声部的最高及最低键盘范围。每个声部仅使规定范围内的音符发声。如果您首先指定最高音符, 然后指定最低音符, 例如“C5 - C4”, 则音高限制为“C-2 - C4”和“C5 - G8”。

设置: C - 2 - G8

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮, 您还可直接从键盘设置音符。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

Supplementary Info.

附录

Velocity Limit Lo/Hi (力度下限/上限)

确定每个声部起反应的最大与最小力度值范围。每个声部仅使规定力度范围内的音符发声。如果您首先确定最大值其次最小值，比如“93到34”，则力度范围对应为“1到34”及“93到127”。

设置: 1 - 127

注: 通过按住 [SHIFT] 按钮的同时再按下按键，您还可直接从键盘设置力度值。

Split Lo/Up (低音区/高音区)

确定哪些键盘区域会发出声音。选择“upper”时，分割点（公共参数）的音符或高音区将发声。选择“lower”时，比分割点（公共参数）低的音符将发声。选择“both”时，整个键盘的所有音符将发声。实际上，通过演奏匹配此处设置以及音高限制设置的范围内的音符时会发声。

设置: both, lower, upper

Porta Sw (滑音开关)

决定滑音是否应用到各声部。

设置: off, on

注: 对于分配了鼓组音色的声部，无法使用该参数。

Porta Time (滑音时间)

确定音高转换时间。数值越高，音高变化时间越长，或者速度越慢。

设置: 0 - 127

注: 对于分配了鼓组音色的声部，无法使用该参数。

Porta Mode (滑音模式)

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。

设置: 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。

注: 对于分配了鼓组音色的声部，无法使用该参数。

输出选择

为各声部确定特定的输出口。下列设置可供使用。您可分配各声部声音从后面板上的指定硬件输出插孔输出。

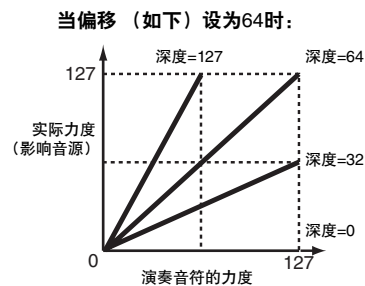
注: 当将输出选择设为“L&R”以外设置时，混响发送、合唱发送和干音电平参数不可用。

设置: L&R, asL&R, asL, asR, drum (仅鼓组音色)

Vel Sens Depth (力度灵敏度深度)

确定音源产生音量对演奏力度反应的响应程度。数值越高，则音量随弹奏力度变化而变化的程度越大（如右图所示）。当此参数设为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。

设置: 0 - 127



基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

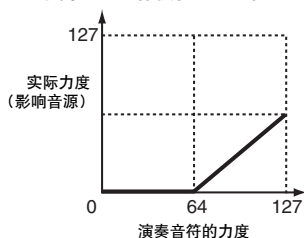
附录

Vel Sens Offset (力度灵敏度偏移)

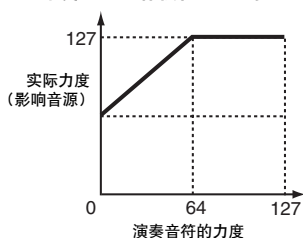
确定演奏力度相对实际演奏力度调节量。可以让您按一定量抬升或降低力度—让您自动对演奏过强或过弱进行弥补。如果结果为1或更低，则数值设为1。如果结果大于127，则数值设为127。

设置: 0 - 127

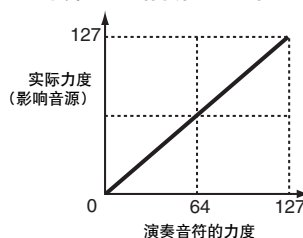
当深度= 64、补偿值 = 32时



当深度= 64、补偿值 = 96时



当深度= 64、补偿值 = 64时

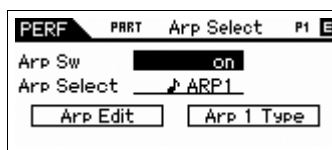


3 琶音

Arp Sw (琶音开关)

确定琶音是否打开。也可以使用[ARP ON/OFF]按钮从前面板打开/关闭琶音开关。

设置: off, on



Arp Select (琶音1-5选择)

选择“ARP1” - “ARP5”的一种。显示在设置中的8分音符图标，表示为琶音选择了其中的一种琶音类型（除“off”以外）。当琶音/效果功能设为“ARP SELECT”时，可以使用功能按钮选择Arp 1 - 5。

设置: Arp 1 - Arp 5

Arp Edit (琶音编辑)

确定正在编辑的项目将会如何普遍影响到指定到每个音色的所有5个琶音。

Arp Sw (琶音开关)

确定琶音是否打开。该参数与音色编辑中Arp Select画面上的“Arp Select”相同。

设置: off, on

Arp Hold (琶音保持)

当设为“on”时，琶音自动循环，即使从键盘上释放手指后，它还是会持续循环，直到下一键被按下。

设置: sync-off (请参见下文), off, on

sync-off	当设为“sync-off”时，即使放开琴键，琶音播放仍继续在安静状态下运行。按下任意键则再次启动琶音播放。
----------	---

注：当“Arp Sw”设为打开时可以通过接收控制变更“SUSTAIN”（控制# 64）来获得相同的结果。

Arp MIDI Out Sw (琶音MIDI输出开关)

当此项设为开启时，琶音播放数据从MIDI端子输出。

设置: off (不输出), on (输出)

Arp Transmit Ch (琶音传送通道)

确定琶音播放数据的MIDI传送通道。当参数设为“kbd-ch”时，传输通道设为与Utility MIDI画面中“Keyboard Transmit Ch”（第137页）相同的MIDI通道。

设置: 1 - 16, kbd (键盘通道)

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

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。此参数可决定是否将登录到各琶音类型的相应音色分配到编辑后的声部。当设为“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。

设置: off (不复制), on (复制)

力度速度

决定将琶音音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于1，则此参数会被设为1，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。

设置: 0 - 200%

门限时间率

确定琶音音符的门限时间（长度）与原始数值的偏移大小。设为100%意味着使用原始门限时间。低于100%的设置则会缩短琶音音符的门限时间，而高于100%的设置则会加长门限时间。门限时间不能减少超过标准最小值1；任何超过范围的数值会自动限制为最小值。

设置: 0 - 200%

单位加倍

基于速度调整琶音播放时间。使用此参数，您可创建与原始琶音不同的琶音类型。例如，如果您将数值设为200%，则播放时间将翻倍（速度减半）。换句话说，如果设置数值为50%，则播放时间会减半速度加倍。标准播放时间为100%。

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

量化值

决定琶音中的音符数据针对哪些节拍，或者决定将摇摆应用到琶音中的哪些节拍。显示于各个值右边的数字以时钟表示四分音符的精确率。

设置: 60 (32分音符), 80 (16分音符三连音), 120 (16分音符), 160 (8分音符三连音), 240 (8分音符), 320 (1/4音符三连音), 480 (1/4音符)

Quantize Strngth (量化强度)

设置将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。设为100%会产生通过上述量化值参数所设置的精确时序。而0%的设置则无量化效果。设为50%会将音符事件拉向0%和100%之间的中点。

设置: 0% - 100%

摇摆

延迟偶数节拍上的音符以产生一种摇摆感。0以上的设置将延迟琶音音符，而0以下的设置则使音符提前。设为0会产生通过上述量化值参数所设置的精确时序，无摇摆。巧妙运用此设置可让您生成摇摆节奏和三连音感觉，例如往复和反弹。

设置: -120 - +120

注: 量化值参数设为三连音时，摇摆会应用到每个三连音的最后一个音符。

八度范围

指定最大琶音范围，以八度为单位。正数数值设置向上增大琶音播放的八度范围，而负数数值设置则向下增大范围。

设置: -3 - +0 - +3

变更时间

确定琶音在播放期间当选择另外一种类型时实际切换的时间。当设为“realtime”时，立即切换琶音类型。当设置为“measure”时，将在下一小节的开头切换琶音类型。

设置: realtime, measure

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
●	Part Edit
	Voice
	Play Mode
●	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

附录

力度模式

调整当接收到音符打开信息时琶音音符的速度。

设置: 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。比如，如果您弹奏音符的力度很强，琶音播放的音量也相应增加。

琴键模式

当演奏键盘时确定如何播放琶音。

设置: 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音源演奏的声音上。在琶音类型包含非音符数据或当分类类型选为“Ctrl”时使用这个设置。
sort +direct	琶音根据此处的“sort”设置播放，按下的音符也发声。
thru +direct	琶音根据此处的“thru”设置播放，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。当选择了此类琶音类型，且Key Mode设为“sort”或“thru”时，即使您按下键盘上的音符键也不发声。

Note Limit Lo/Hi（音高下限/上限）

确定琶音音符的最低与最高音高限制。在此范围内接收的音符会触发琶音。比如，设置音高限制为“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；而在C4与C5之间演奏的音符对琶音无效果。

设置: C -2 - G8

注：通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮，您还可直接从键盘设置音符。

Velocity Limit Lo/Hi（力度下限/上限）

确定可以触发琶音播放的最大与最小力度值。琶音只适用于在指定的力度范围内接收的音符。比如，设置力度限制为93-34可以让您从两个单独的力度范围播放琶音：soft（1 - 34）与hard（93 - 127）。

设置: 001 - 127

注：通过按住 [SHIFT] 按钮的同时再按下按键，您还可直接从键盘设置力度值。

八度转换

以八度为单位向上或向下调整琶音的音高。

设置: -10 - +10

循环

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

设置: off, on

触发模式

当此参数设为“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，应将此参数设为“gate”。

设置: gate, toggle

注：触发模式的“toggle”设置优先于Arpeggio Edit画面（第84页）中的保持“on”设置。换言之，即使保持参数设为“on”，当触发模式设为“toggle”时按音符将开始/停止琶音播放。

Accnt Vel Th（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。

设置: off, 1 - 127

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

Accnt Strt Qtz (重音开始量化值)

决定当接收到超出上文中指定的重音力度阈值的力度时，重音乐句开始的时序。当设为关闭时，一接收到此力度就开始播放重音乐句。当设为打开时，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。

设置: off, on

Random SFX

某些琶音类型具有Random SFX功能，可在接收到音符关信息时触发特殊声音（如吉他换把杂音）。此参数可决定是否激活Random SFX。

设置: off, on

SFX Vel Offset (Random SFX力度补偿值)

决定将Random SFX音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于1，则此参数会被设为1，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。

设置: -64 - +0 - +63

SFX Key on Ctrl (Random SFX键打开控制)

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

设置: off, on

Arp 1 - 5 Type (琶音1 - 5类型)

确定在“Arp Select”上选择的琶音设置。

Main Ctgry (主类)

Sub Ctgry (子类)

确定包含所需琶音类型的琶音主类和子类。

设置: 请参见第7页上的琶音类别一览表。

Type (琶音类型)

从指定类别中选择所需的琶音类型编号。所选琶音类型的编号和名称显示在画面上的第二行。请参见Data List中的琶音类型一览表（另附的PDF文件）。

注: 有关如何使用Data List（另附的PDF文件）中的琶音类型一览表，请参见第9页。

Vel Rate (力度速度偏移量)

决定将琶音音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于1，则此参数会被设为1，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。

设置: -100% - +0% - +100%

GTime Rate (门限时间速度补偿值)

决定琶音音符的门限时间（长度）。门限时间不能减少超过标准最小值1；任何超过范围的数值会自动限制为最小值。

设置: -100% - +0% - +100%

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
Common Edit	
	Name
	Play Mode
	Arpeggio
	Controller
	Filter / EG
	EQ
	Effect
	Parameter
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
●	Part Edit
	Voice
	Play Mode
●	Arpeggio
●	Arp Edit
●	Arp 1-5 Type
	Filter / EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize
Supplementary Info.	

附录

4 滤波器/EG

截止

确定滤波器的截止频率，此处设置的频率为信号穿过各滤波器时受影响信号处的中央频率。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

共鸣

该参数的功能根据选定滤波器类型而有所变化。如果选择为LPF、HPF、BPF（除了BPFw外），或者是BEF，则该参数用于设置共鸣。如果所选滤波器为BPFw，则此参数用于调节频率带宽。

共鸣用于设置应用大截止频率处的共鸣量大小（谐波强化）。该参数还可以与截止频率组合使用给声音增加更多的特性。宽度参数用于调节BPFw滤波器波段通过信号的宽度。此处进行的设置将作为音色公共编辑的Filter画面（第50页）中的相同参数以补偿值应用。

可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth（FEG起音时间/衰减时间/释音时间/深度）

AEG Attack/Decay/Sustain/Release（AEG起音时间/衰减时间/延音电平/释音时间）

确定所选声部的基本EG设置，包括音量和滤波器。参数值可将音色音素编辑中设置的指定音素的相同参数偏移。有关增幅EG/滤波器EG的详细信息，请参见音色编辑中的Filter/EG画面（第43页）。但是在使用鼓组音色时，只可以使用AEG起音和AEG衰减。可直接通过旋钮改变每个AEG参数。

设置: -64 - +0 - +63

5 3频段EQ

可对各声部应用3频段参数EQ用以调节声音。低频和高频的均衡器形状均固定为坡形。

Freq（频率）

此点周围的频率衰减/增强由以下“Gain”设置决定。数值越高，则产生的频率越高。可直接通过旋钮改变Mid Freq参数。

设置: 低频: 50.1 Hz - 2.00 kHz, 中频: 139.7 Hz - 10.1 kHz, 高频: 503.8 Hz - 14.0 kHz

增益

确定该频率（上述）的电平增益，或者选定频率段衰减/增强的量。可直接用旋钮改变此参数。

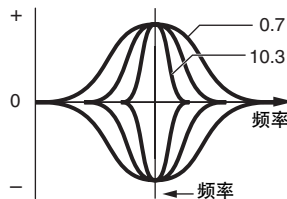
设置: -12 dB - +0 dB - +12 dB

Q

此参数改变“Freq”（频率）设置的信号电平，以创建各种频率曲线特性。

设置数值越高，频段宽度就越小。设置数值越低，频段宽度就越宽。

设置: 0.7 - 10.3



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

6 Rcv Sw (接收开关)

从该显示页面中可以设置每个声部如何反应于各种MIDI数据，诸如控制变化信息。当相关参数设为“on”时，相应声部则对适当MIDI数据作出反应。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： 对于分配了鼓组音色的声部，无法使用延音。

注： 在演奏组音色模式中无法使用音色库选择、程序变更和声相等设置。

注： 如果此处“Control Change”设为“off”，控制变化相关参数则无法使用。

设置： off, on

7 FX Send (效果发送)

合唱发送

确定发送到合唱效果的所选声部信号的发送电平。值越高，合唱越强。可直接用滑杆改变此参数。

设置： 0 - 127

混响发送

确定发送到混响效果的所选声部信号的发送电平。值越高，混响越强。可直接用滑杆改变此参数。

设置： 0 - 127

干音电平

确定未经系统效果（混响、合唱）处理的所选声部电平。

设置： 0 - 127

注： 当将输出选择设为“L&R”以外设置时，混响发送、合唱发送和干音电平参数不可用。

Ins Effect Sw (插入效果开关)

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

设置： off, on

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

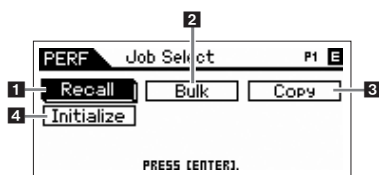
附录

演奏组音色作业

演奏组音色作业模式中带有一些便捷的数据整理和初始化工具，可在创建演奏组音色和归档时使用。

操作

[PERFORM] → 选择演奏组音色 → [JOB] → Performance Job Select画面



1 调用

如果您正在编辑一个演奏组音色，但是在切换到其它演奏组音色前未进行存储，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演奏组音色。按下[ENTER]按钮执行调用。

2 Bulk（批量转储）

此功能可以将所有当前所选演奏组音色的编辑后参数设置发送到计算机上或其它MIDI设备上数据进行归档。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注： 按住[SHIFT]按钮和[PERFORM]按钮可以执行该功能。

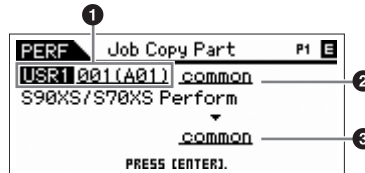
注： 若要执行批量转储，需要设置正确的MIDI设备号。有关MIDI设备号设置的信息，请参见第137页。

3 复制

声部

这一便捷操作可将特定演奏组音色的通用编辑和声部编辑设置复制到当前编辑的演奏组音色中。创建演奏组音色并希望使用其它演奏组音色的一些参数设置时，这项功能非常有用。

注： 当显示该画面时，按[EDIT]按钮调出对比模式后可以听到复制源的原始声音。再次按下[EDIT]按钮将退出对比模式。



①源演奏组音色

决定要复制的音色库和演奏组音色编号。当选择“current”时，当前演奏组音色会被指定为源演奏组音色。相应地，您可将某个声部的参数设置复制到同一演奏组音色的另一个声部中。

设置： 音色库：USR1 - 4, ---

演奏组音色编号：001 (A01) - 128 (H16), current

注： 当光标处于源演奏组音色位置时可以按[CATEGORY SEARCH]按钮选择演奏组音色。

②源的数据类型

决定包括声部编号在内的源数据类型。根据此处的设置，目的地位置的数据类型将被自动设为适当的项。

设置： common, part 1 - 4, A/D

③目的地的数据类型

决定包括声部编号在内的目的地数据类型。根据此处的设置，源位置的数据类型将被自动设为适当的项。

设置： common, part 1 - 4, A/D

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Play Mode

Arpeggio

Controller

Filter / EG

EQ

Effect

Parameter

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter / EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

● Recall

● Bulk

● Copy

Initialize

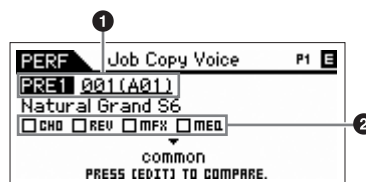
Supplementary Info.

附录

音色

这一便捷操作可将分配到特定演奏组音色的特定音色的效果和主控EQ设置复制到当前编辑的演奏组音色中。当特定音色具有您想要在演奏组音色程序中使用的设置时，这一功能相当便捷。

注：当显示该画面时，按[EDIT]按钮调出对比模式后可以听到复制源的原始声音。再次按下[EDIT]按钮将退出对比模式。



①源音色

决定要复制的音色库和音色编号。

设置：音色库：PRE1-8, USR1-4, GM, GMDR, PDR, UDR
音色编号：001 (A01) - 128 (H16)

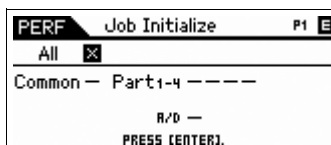
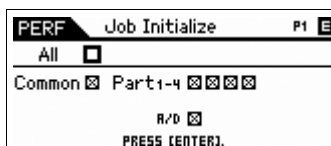
②决定复制的效果单元

决定源音色的哪种效果或主控EQ设置会被复制到当前演奏组音色。您可从混响、合唱、主效果和主控EQ中选择要复制的效果单元。

注：即使混响和合唱都设为“on”，执行作业也无法将发送电平从音色复制到演奏组音色中。如果您想要将与音色模式中相同的混响和合唱深度应用到复制的音色中，请手动将演奏组音色声部编辑模式的Voice Output画面中的混响发送和合唱发送设为与音色编辑模式中相同的数值。

4 初始化

该功能可以让您重设（初始化）所有演奏参数为默认设置。此功能还允许您有选择地初始化某些参数，例如公共设置和各声部的设置等等。



All（所有参数）

所选演奏组音色的所有设置被初始化。当此参数设置为打开时，无法移动光标。

Common（公共参数）

所选演奏组音色的公共参数设置被初始化。

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置，则勾选Parts 1-4（下述）中想要的声部的复选框。

Part 1-4（声部1-4参数）

已打开的声部的参数设置被初始化。

A/D（A/D输入参数）

这是从与MIC 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78页）参数设置被初始化。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

补充信息

演奏组音色类别一览表

本一览表为S90 XS/S70 XS中各演奏组音色归属的主类和子类。

主类	子类											
Rock (Rock / Pops)	Top40	Clasic (Classic Rock)	Hard (Hard Rock)	Cntry (Country)	Blues	Folk	Balad (Ballad)	Film	---			
R&B (R&B / Hip Hop)	HipHp (Hip Hop)	Modrn (Modern R&B)	Clasic (Classic R&B)	Funk	---							
Elect (Electronic)	Tekno (Techno)	Trnce (Trance)	House (Dance Pop / House)	D&B (Breakbeats / D&B)	Chill (Chillout / Ambient)	---						
Jazz	Swing	Modrn (Modern Jazz)	Smoth (Smooth Jazz)	JzFnk (Jazz Funk)	Club (Club Jazz)	---						
World	Latin	Ragae (Reggae / Dancehall)	Ethno (Ethnic / World)	---								
SpLyr (Splits & Layers)	Piano	Organ	Synth	Symph (Symphonic)	String (Strings)	WWind (Wood- wind)	Brass	Guitr (Guitar)	Bass	Cperc (Chromatic Percussion)	Pad	---
FX	Seq (Sequence)	Hard	Soft	S.EFX (Sound Effect)	---							
--- (No Assign)	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

演奏组音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Play Mode
Arpeggio
Controller
Filter / EG
EQ
Effect
Parameter
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter / EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize
Supplementary Info.

附录

复合音色模式

复合音色模式可以让您将S90 XS/S70 XS设为一个可以与基于计算机的音乐软件或外接音序器配合使用的复合音色音源。如果乐曲文件的各音轨使用不同的MIDI通道，您可以将MIDI的每个声部分别分配给这些MIDI通道。这样，播放音序器上的乐曲数据时每个音轨会播放不同的音色。您可以用内置音源（第6页）创建一个最多包含16个声部的复合音色。由于只有1个复合音色库，您不需要选择复合音色库。

注：关于复合音色的用户音色库

出厂时本音源的用户音色库中包含有一套128个经过特殊编排的用户复合音色。

如果覆盖了用户音色库中的复合音色，用户复合音色将丢失。当保存编辑好的复合音色时，小心不要覆盖重要的用户复合音色。

复合音色播放

在复合音色播放模式中，可以选择并演奏任意复合音色。

操作

按[MULTI/SEQ PLAY]按钮。



Multi Play画面（默认）



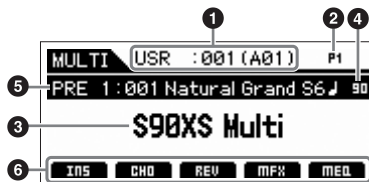
Simple画面

选择程序

S90 XS/S70 XS具有128种专门编程的复合音色，保存在内置用户存储器中。该音色库由八个组（A到H）组成，各组包含16个复合音色程序。选择复合音色与选择音色的方式基本上一样。若要调出想要的复合音色程序，通过[A] - [H]按钮和数字[1] - [16]按钮选择适当的编组和编号。

Multi Play 画面

- ① 复合音色编号
- ② 声部编号
- ③ 复合音色名称
- ④ 琶音速度
- ⑤ 音色库/编号/当前音色的名称
- ⑥ 插入、合唱、混响、主控效果、主控EQ开/关状态



注：若要更改Simple画面的视图，按住[SHIFT]按钮再按光标[◀]/[▶]按钮。

注：您可以按[CATEGORY SEARCH]按钮选择对应当前声部的音色。

编辑（回）指示

当在复合音色播放或编辑模式中改变了参数值时，编辑（回）指示将会出现在LCD显示屏的右上角。该指示给出了当前复合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，请遵照下述指示操作。

基本结构

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

复合音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

附录

存储已创建的复合音色

1 按[STORE]按钮调出Multi Store画面。

2 设置存储复合音色的目的地。

使用数据轮、[DEC]和[INC]按钮选择作为目的地的复合音色编号。可使用[A]–[H]按钮和[1]–[16]按钮选择一个复合音色编号。

注：当按下Store画面中的[EDIT]按钮时，您可以在保存目的地检查复合音色的声音。

3 按[ENTER]按钮。（此画面会提示您进行确认。）

要取消存储操作，按[EXIT]按钮。

4 按[ENTER]按钮执行存储操作。

复合音色存储以后，“Completed”信息出现，然后返回到Multi Play画面。



小心

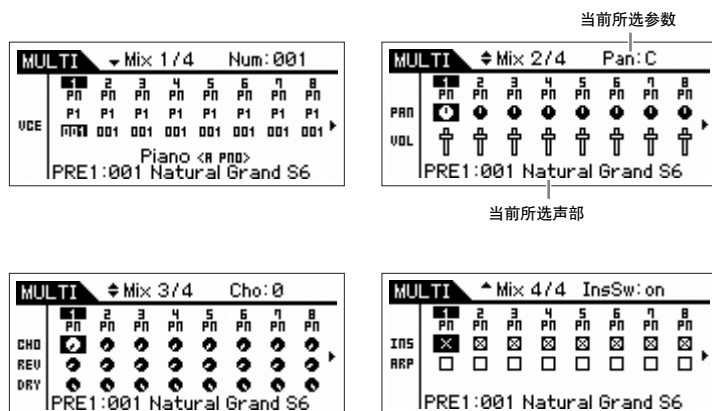
执行存储操作时，目标存储器的设置将被覆盖。务必将重要数据保存在内置闪存或与USB TO DEVICE端口相连的USB存储设备上。有关操作详细信息，请参见使用说明书。

混音

在复合音色模式中乐曲播放的音源模块设置被称为混音。混音模式可让您为各声部改变音色和效果设置。

操作

[MULTI/SEQ PLAY] → [MIXING]



在Mixing画面上，列出了八个声部的主要参数并可进行编辑。光标处于声部8上时，按光标[▶]显示声部9到声部16的列表。光标处于声部16上时，按光标[▶]按钮显示A/D声部的列表。该画面中的可控制参数为声部编辑中的下列参数。有关详细信息，请参见声部编辑部分。

- 音色库/编号
- 声相
- 音量
- 合唱发送
- 混响发送
- 干音电平
- Ins Effect Sw（插入效果开关）
- Arp Sw（琶音开关）

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

复合音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
	Common Edit
	Name
	Arpeggio
	Controller
	Effect
	Parameter
	Master EQ
	A/D Out
	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize

附录

复合音色编辑

复合音色编辑包含编辑针对所有声部通用设置的公共编辑参数以及编辑各个声部的声部编辑参数。公共编辑可让您编辑对所有声部都相同的通用设置，例如主控效果、主控EQ和控制器设置。声部编辑可让您根据乐曲数据的相应音轨对16个声部中的每一个声部调节各种参数。

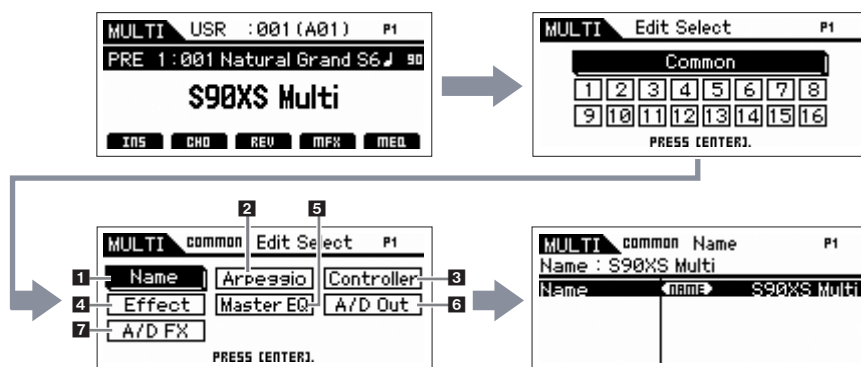
本节介绍了复合音色编辑参数。

公共编辑

公共编辑功能可让您编辑对所选复合音色的所有声部通用的参数。

操作

[MULTI] → 选择复合音色程序 → [EDIT] → 在Multi Edit Select画面中选择Common画面 → [ENTER] → Edit画面



1 名称

Name (复合音色名称)

对编辑后的当前复合音色输入所需的名称。将光标移动到“Name”时，按[ENTER]按钮调出命名对话，可让您输入所需的名称。名称最多可包含20个字符。使用数据轮和光标按钮选择所需的字符（在对话的下半部分中），然后使用[INC]或[DEC]按钮将光标移动到（在对话的上半部分中）所需的位置。重复该操作直到填写完所需的名称。填写完名称后，按[ENTER]按钮实际输入名称，或者按[EXIT]按钮取消命名并返回原始画面。

2 琶音

决定正在编辑的项目将普遍影响到指定到每个音色的所有五个琶音（“Arp Edit”），还是只影响到所选的琶音（“Arp 1-5 Type”）。

Arp Common Sw (琶音公共开关)

确定琶音是否打开。也可以使用[ARP ON/OFF]按钮从前面板打开/关闭琶音开关。

设置: off, on

Arp 1-5 Select (琶音1-5选择)

选择“ARP1”-“ARP5”的一种。显示在设置中的8分音符图标，表示为琶音选择了其中的一种琶音类型（除“off”以外）。当琶音/效果功能设为“ARP SELECT”时，可以使用功能按钮选择Arp 1-5。

设置: Arp 1-Arp 5

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

Arp Tempo (琶音速度)

决定琶音的速度。

设置: 5 - 300

注: 如果将本乐器与外接音序器、DAW软件或MIDI设备配合使用,且想要使琶音与该设备同步,请在Utility MIDI画面(第137页)中将MIDI Sync参数设为“external”或“auto”。当MIDI Sync设为“auto”(仅当连续接收MIDI时钟)或“external”时,这里的速度参数表示“external”并且无法更改。

Sync Qntz Val (同步量化值)

决定在播放某个声部的琶音的同时触发下一个琶音时,下一个琶音播放实际开始的时序。当设为“off”时,一旦触发立即开始下一个琶音。

设置: 60 (32分音符), 80 (16分音符三连音), 120 (16分音符), 160 (8分音符三连音), 240 (8分音符), 320 (1/4音符三连音), 480 (1/4音符), off

3 控制器

A. Func 1 Mode (可分配功能1模式)

A. Func 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。

设置: momentary, latch

4 效果

①合唱返回

决定合唱效果的返回电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

②合唱声相

决定合唱效果声音的声相位置。

设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

③合唱到混响

决定从合唱效果发送到混响效果的信号发送电平。数值越高,应用到合唱处理信号的混响就越深。

设置: 0 - 127

④混响返回

决定混响效果的返回电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

⑤混响声相

决定混响效果声音的声相位置。

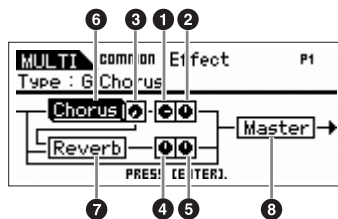
设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

⑥合唱

⑦混响

⑧Master (主控效果)

光标在此位置时,按[ENTER]按钮可调出Effect Parameter画面。



基本结构

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

效果参数

Switch (开关)

该参数仅适用于主控效果。

类别 类型

从类别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。

设置: 有关效果类别和效果类型的说明，在第16页有详细说明。

注: “Category”无法在混响和主控效果参数画面中编辑，因为只有一个混响/主控类别。

预设

可调出各效果类型的预编程设置，这些设置专用于特定的应用及场合。可以更改声音如何受所选预编程设置影响。

注: 有关每种效果类型的预设一览表，请参见Data List（另附的PDF文件）。

效果参数1 - 16

当前所选效果类型不同，效果参数也不同。有关效果参数的详细信息，请参见第19页。有关各效果类型的可用效果参数的完整列表，请参见Data List中的效果类型一览表（另附的PDF文件）。

5 主控EQ

从此画面上，可将五频段均衡效果应用于所选复合音色的所有声部。

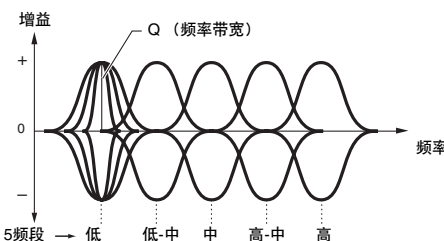
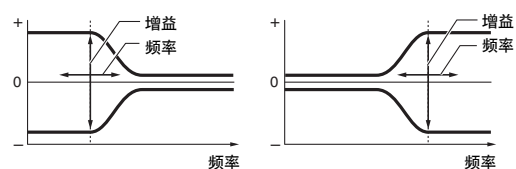
形状

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。

设置: shelv, peak

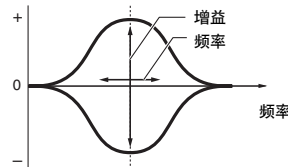
shelv (坡形)

此种EQ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EQ形状可以衰减/增强指定频率设置处的信号。



Freq (频率)

此点周围的频率衰减/增强由以下“Gain”设置决定。

设置: Low

当形状设为“shelv”时：32 Hz - 2.0 kHz，当形状设为“peak”时：63 Hz - 2.0 kHz

低-中、中、高-中

100 Hz - 10.0 kHz

高

500 Hz - 16.0 kHz

增益

确定该频率（上述）的电平增益，或者选定频率段衰减/增强的量。

设置: -12 dB - +0 dB - +12 dB

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

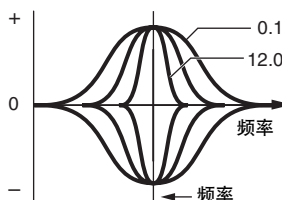
附录

Q

此参数改变“Freq”（频率）设置的信号电平，以创建各种频率曲线特性。设置数值越高，频段宽度就越小。设置数值越低，频段宽度就越宽。

设置: 0.1 - 12.0

注: 当低频和高频的形状参数设为“shelv”时，则低频和高频的“Q”参数无效。



6 A/D Out (A/D输出)

在该画面中，可以设置应用到复合音色模式中A/D输入声部信号的输出设置。

Volume (音量)

决定A/D输入声部的输出电平。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

声相

决定A/D输入声部的立体声声相位置。可直接用旋钮改变此参数。

设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

输出选择

决定A/D输入声部的输出插孔分配。

设置: 请参见下文。

画面显示	输出目的地	立体声/单声道
L&R	OUTPUT L和R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L和R	立体声
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单音
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单音
声码器	声部1音色的插入效果	---

合唱发送

决定发送至合唱效果的音频输入声部信号的发送电平。值越高，合唱越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

混响发送

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。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

干音电平

决定经过系统效果（混响、合唱）处理的A/D输入声部音量。

设置: 0 - 127

Ins Effect Sw (插入效果开关)

决定是否向A/D输入声部信号应用插入效果。

设置: off, on

注: 当未将输出选择设为“L&R”时，混响发送、合唱发送和干音电平参数不可用。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

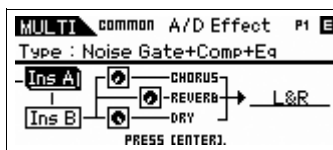
复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

7 A/D FX (A/D效果)

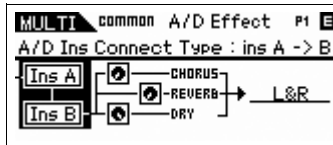
在此画面中，您可设置在复合音色模式中应用到音频输入信号的插入效果类型。可以从该画面中调出设置插入效果A/B参数的画面。



Ins Connect Type (插入连接型)

决定当光标位于Ins A/B周围时插入效果A和B的效果发送。设置更改显示在画面上的图示中，让您可直观地查看信号发送方式。效果类型会显示在画面的顶部。

设置: 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合唱。
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合唱。

合唱发送

决定发送到合唱效果的电平。值越高，合唱越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

混响发送

决定发送到混响效果的电平。值越高，混响越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

干音电平

决定未经系统效果（混响、合唱）处理的电平。

设置: 0 - 127

输出选择

决定输出目的地。

设置: 请参见下文。

画面显示	输出目的地	立体声/单声道
L&R	OUTPUT L和R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L和R	立体声
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单音
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单音
声码器	声部1音色的插入效果	----

注: 当未将输出选择设为“L&R”时，混响发送和合唱发送数值设为“0”，干音电平设为“127”。

Ins A (插入A)

Ins B (插入B)

光标在此位置时，按[ENTER]按钮可调出Insertion Effect Parameter画面。

效果参数

开关

该参数仅适用于主控效果。无法在此编辑。

类别

类型

从类别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。

设置: 有关效果类别和效果类型的说明，在第16页有详细说明。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

附录

预设

可调出各效果类型的预编程设置，这些设置专用于特定的应用及场合。可以更改声音如何受所选预编程设置影响。

注： 有关每种效果类型的预设一览表，请参见Data List（另附的PDF文件）。

效果参数1-16

当前所选效果类型不同，效果参数也不同。有关效果参数的详细信息，请参见第19页。有关各效果类型的可用效果参数的完整列表，请参见Data List中的效果类型一览表（另附的PDF文件）。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

复合音色

Play	
Mixing	
Edit Select	
<input type="radio"/>	Common Edit
	Name
	Arpeggio
	Controller
	Effect
	Parameter
	Master EQ
	A/D Out
<input checked="" type="radio"/>	A/D FX
	Parameter
Part Edit	
	Voice
	Play Mode
	Arpeggio
	Arp Edit
	Arp 1-5 Type
	Filter/EG
	3 Band EQ
	Rcv Sw
	FX Send
Job Select	
	Recall
	Bulk
	Copy
	Initialize

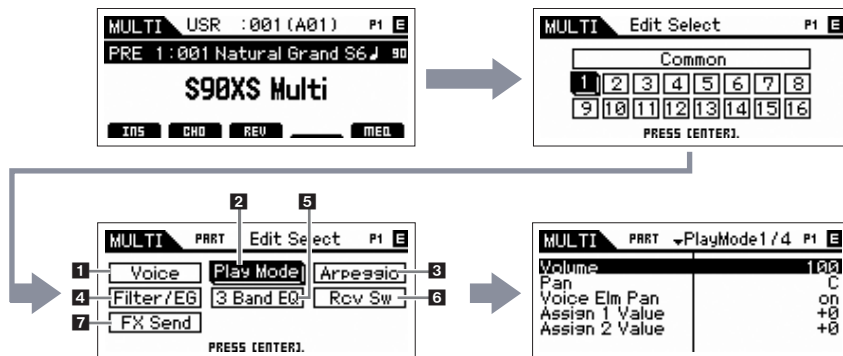
附录

声部编辑

声部编辑可让您编辑组合复合音色的各个声部的参数。

操作

[MULTI/SEQ PLAY] → 选择复合音色程序 → [EDIT] → 在Multi Edit Select画面中选择需要的声部“1” – “16” → [ENTER] → 在Multi Part Edit Select画面中选择需要的画面 → [ENTER] → Edit画面



1 音色

Receive Ch (接收通道)

确定选定声部的MIDI接收通道。实时更改受控制数据的MIDI传送通道与该参数设置相同。

设置: 01 – 16, off

音色库 编号

通过指定音色库和编号来决定分配到当前声部的音色。

注: 您可以在光标处于“Bank”或“Number”并且[PART]/[MUTE]/[SOLO]指示灯关闭时, 使用“Bank”或“Number”部分中BANK [INC]/[DEC]按钮、[A] – [H]按钮和数字[1] – [16]按钮来选择程序。您可以按[CATEGORY SEARCH]按钮选择对应当前声部的音色。

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置从音色复制到当前声部。

琶音设置、滤波器截止频率、滤波器共鸣、振幅EG、滤波器EG、弯音范围 (高音/低音)、音高切换、可分配1/2

注: 无论带音色设置的参数如何, 选择常规音色时下列设置始终会被复制: 单音/复音、Porta Sw (滑音声部开关)、Porta Time (滑音时间) 和Porta Mode (滑音模式)。

设置: off (不复制), on (复制)

Arp Play Only (仅琶音播放)

决定当前声部是否只演奏琶音播放的音符事件。该参数设为打开时, 只有琶音播放的音符事件会影响到音源模块。

设置: off, on

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

2 播放模式

音量

调整每个声部的音量。设置此参数调节当前声部和其它声部之间的平衡。可直接用滑杆改变此参数。

设置: 0 - 127

声相

决定每个声部的立体声声相位置。可直接用滑杆改变此参数。

设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)

注: 请注意, 如果音色指定音素的声相设为左侧位置且另一个音素的声相设为右侧位置, 则此声部声相参数可能几乎没有或完全没有声音效果。

Voice Elm Pan (音色音素声相)

决定是否应用 (指定到所选声部的音色) 各音素的单独声相设置。当该项设为“off”时, 所选声部的基本声相位置设为中央。

设置: on, off

分配1数值

分配2数值

确定指定到分配1/2旋钮的功能从原始设置改变的补偿值。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

音高切换

以半音为单位调节声部的音高。

设置: -24 - +0 - +24

微调

以0.1 Hz为增量调节声部的调音。

设置: -12.8 Hz - +0 Hz - +12.7 Hz

PB Range Upper (弯音轮范围上限)

PB Range Lower (弯音轮范围下限)

决定最大弯音范围, 以半音为单位。将上限参数设为+12, 则在弯音轮向上移动时音高最多上升一个八度。类似地, 将下限参数设为 -12, 则在弯音轮向下移动时音高最多下降一个八度。

设置: +48semi - +0semi - +24semi

单音/复音

选择是以单音方式 (一次只有一个音符发声) 还是以复音方式 (多个音符同时发声) 演奏声部的音色。

设置: mono, poly

mono	当设为“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, 此设置比参数设为“poly”时产生更自然顺畅的声音连奏效果。
poly	当设为“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)。

Note Limit Lo/Hi (音高下限/上限)

设置每个声部的最高及最低键盘范围。每个声部仅使规定范围内的音符发声。如果您首先指定最高音符, 然后指定最低音符, 例如“C5 - C4”, 则音高限制为“C-2 - C4”和“C5 - G8”。

设置: C -2 - G8

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮, 您还可直接从键盘设置音符。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

附录

Velocity Limit Lo/Hi (力度下限/上限)

确定每个声部起反应的最大与最小力度值范围。每个声部仅使规定力度范围内的音符发声。如果您首先确定最大值其次最小值，比如“93到34”，则力度范围对应为“1到34”及“93到127”。

设置: 1 - 127

注: 通过按住 [SHIFT] 按钮的同时再按下按键，您还可直接从键盘设置力度值。

Porta Sw (滑音声部开关)

决定滑音是否应用到各声部。

设置: off, on

Porta Time (滑音时间)

确定音高转换时间。数值越高，音高变化时间越长，或者速度越慢。

设置: 0 - 127

Porta Mode (滑音模式)

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。

设置: fingered, fulltime

fingered	滑音仅在演奏连贯时应用 (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。

输出选择

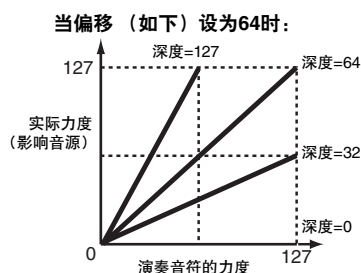
为各声部确定特定的输出口。下列设置可供使用。您可分配各声部声音从后面板上的指定硬件输出插孔输出。

设置: L&R, asL&R, asL, asR, drum (仅鼓组音色)

Vel Sens Depth (力度灵敏度深度)

确定音源产生音量对演奏力度反应的响应程度。数值越高，则音量随弹奏力度变化而变化的程度越大 (如右图所示)。当此参数设为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。

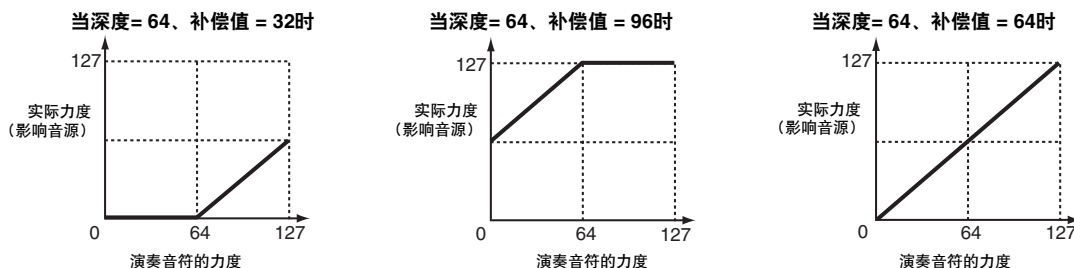
设置: 0 - 127



Vel Sens Offset (力度灵敏度偏移)

确定演奏力度相对实际演奏力度调节量。可以让您按一定量抬升或降低力度—让您自动对演奏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。

设置: 0 - 127



基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

3 琶音

Arp Sw (琶音开关)

确定琶音是否打开。也可以使用[PART ARP] 1 - 4按钮从前面板打开/关闭琶音开关。

设置: off, on

Arp Select (琶音1 - 5选择)

选择“ARP1” - “ARP5”的一种。显示在设置中的8分音符图标，表示为琶音选择了其中的一种琶音类型（除“off”以外）。当琶音/效果功能设为“ARP SELECT”时，可以使用功能按钮选择Arp 1 - 5。该参数最多可以在四个声部上设为打开。

设置: Arp1 - Arp 5

Arp Edit (琶音编辑)

确定正在编辑的项目会普遍影响到指定到每个音色的所有5个琶音。

Arp Sw (琶音开关)

确定琶音是否打开。该参数与声部编辑中Arp Select画面上的“Arp Select”相同。

设置: off, on

Arp Hold (琶音保持)

当设为“on”时，琶音自动循环，即使从键盘上释放手指后，它还是会持续循环，直到下一键被按下。也可以通过面板上的[HOLD] 1 - 4按钮切换该参数。

设置: sync-off (请参见下文), off, on

sync-off	当设为“sync-off”时，即使放开琴键，琶音播放仍继续在安静状态下运行。按下任意键则再次启动琶音播放。
----------	---

注：当“Arp Sw”设为打开时可以通过接收控制变更“SUSTAIN”（控制编号= 64）来获得相同的结果。

Arp MIDI Out Sw (琶音MIDI输出开关)

当此项设为开启时，琶音播放数据从MIDI端子输出。

设置: off (不输出), on (输出)

Arp Transmit Ch (琶音传送通道)

确定琶音播放数据的MIDI传送通道。该参数设为“kbd-ch”时，琶音播放数据将通过指定为当前声部的“Receive Ch”的MIDI通道来传送。

设置: 1 - 16, kbd-ch (键盘通道)

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。此参数可决定是否将登录到各琶音类型的相应音色分配到编辑后的声部。当设为“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。

设置: off (不复制), on (复制)

力度速度

决定将琶音音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于 1，则此参数会被设为 1，如果得出的力度值大于 127，则其会被设为 127。

设置: 0 - 200%

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

门限时间率

确定琶音音符的门限时间（长度）与原始数值的偏移大小。设为100%意味着使用原始门限时间。低于100%的设置则会缩短琶音音符的门限时间，而高于100%的设置则会加长门限时间。门限时间不能减少超过标准最小值1；任何超过范围的数值会自动限制为最小值。

设置: 0 - 200%

单位加倍

基于速度调整琶音播放时间。使用此参数，您可创建与原始琶音不同的琶音类型。例如，如果您将数值设为200%，则播放时间将翻倍（速度减半）。换句话说，如果设置数值为50%，则播放时间会减半速度加倍。标准播放时间为100%。

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

量化值

决定琶音中的音符数据针对哪些节拍，或者决定将摇摆应用到琶音中的哪些节拍。显示于各个值右边的数字以时钟表示四分音符的精确率。

设置: 60 (32分音符), 80 (16分音符三连音), 120 (16分音符), 160 (8分音符三连音), 240 (8分音符), 320 (1/4音符三连音), 480 (1/4音符)

Quantize Strngth (量化强度)

设置将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。设为100%会产生通过上述量化值参数所设置的精确时序。而0%的设置则无量化效果。设为50%会将音符事件拉向0%和100%之间的中点。

设置: 0% - 100%

摇摆

延迟偶数号节拍（基调强节奏）上的音符以产生一种摇摆感。0以上的设置将延迟琶音音符，而0以下的设置则使音符提前。设为0会产生通过上述量化值参数所设置的精确时序，无摇摆。巧妙运用此设置可让您生成摇摆节奏和三连音感觉，例如往复和反弹。

设置: -120 - +120

注: 量化值参数设为三连音时，摇摆会应用到每个三连音的最后一个音符。

八度范围

指定最大琶音范围，以八度为单位。正数数值设置向上增大琶音播放的八度范围，而负数数值设置则向下增大范围。

设置: -3 - +0 - +3

变更时间

确定琶音在播放期间当选择另外一种类型时实际切换的时间。当设为“realtime”时，立即切换琶音类型。当设置为“measure”时，将在下一小节的开头切换琶音类型。

设置: realtime, measure

力度模式

调整当接收到音符打开信息时琶音音符的速度。

设置: 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。比如，如果您演奏音符的力度很强，琶音播放的音量也相应增加。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

琴键模式

确认演奏键盘时琶音如何播放。

设置: 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音源演奏的声音上。在琶音类型包含非音符数据或当分类类型选为“Ctrl”时使用这个设置。
sort +direct	琶音根据此处的“sort”设置播放, 按下的音符也发声。
thru +direct	琶音根据此处的“thru”设置播放, 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12页)。当选择了此类琶音类型, 且Key Mode设为“sort”或“thru”时, 即使您按下键盘上的音符键也不发声。

Note Limit Lo/Hi (音高下限/上限)

确定琶音音符的最低与最高音高限制。在此范围内接收的音符会触发琶音。比如, 设置音高限制为“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; 而在C4与C5之间演奏的音符对琶音无效果。

设置: C -2 - G8

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮, 您还可直接从键盘设置音符。

Velocity Limit Lo/Hi (力度下限/上限)

确定可以触发琶音播放的最大与最小力度值。琶音只会播放指定的力度范围内接收的音符。比如, 设置力度限制为93-34可以让您从两个单独的力度范围播放琶音: soft (1 - 34) 与hard (93 - 127)。

设置: 1 - 127

注: 通过按住 [SHIFT] 按钮的同时再按下按键, 您还可直接从键盘设置力度值。

八度转换

以八度为单位向上或向下调整琶音的音高。

设置: -10 - +10

循环

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

设置: off, on

触发模式

当此参数设为“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, 应将此参数设为“gate”。

设置: gate, toggle

注: 触发模式的“toggle”设置优先于Arpeggio Edit画面 (第104页) 中的保持“on”设置。换言之, 即使保持参数设为“on”, 当触发模式设为“toggle”时按音符将开始/停止琶音播放。

Accnt Vel Th (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。

设置: off, 1 - 127

Accnt Strt Qtz (重音开始量化值)

决定当接收到超出上文中指定的重音力度阈值的力度时, 重音乐句开始的时序。当设为关闭时, 一接收到此力度就开始播放重音乐句。当设为打开时, 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。

设置: off, on

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

Random SFX

某些琶音类型具有Random SFX功能，可在接收到音符关信息时触发特殊声音（如吉他换把杂音）。此参数可决定是否激活Random SFX。

设置: off, on

SFX Vel Offset（Random SFX力度补偿值）

决定将Random SFX音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于0，则此参数会被设为0，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。

设置: -64 - +0 - +63

SFX Key on Ctrl（Random SFX键打开控制）

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

设置: off, on

Arp 1 - 5 Type（琶音1 - 5类型）

确定在“Arp Select”上选择的琶音设置。

Main Ctgry（主类）

Sub Ctgry（子类）

确定包含所需琶音类型的琶音主类和子类。

设置: 请参见基本结构（第7页）中的“类别一览表”。

Type（琶音类型）

从指定类别中选择所需的琶音类型编号。所选琶音类型的编号和名称显示在画面上的第二行。请参见Data List中的琶音类型一览表（另附的PDF文件）。

注: 有关如何使用Data List（另附的PDF文件）中的琶音类型一览表，请参见第9页。

Vel Rate（力度速度偏移量）

决定将琶音音符从其原始力度改变的补偿值。如果力度值小于1，则此参数会被设为1，如果得出的力度值大于127，则其会被设为127。

设置: -100% - +0% - +100%

GTime Rate（门限时间速度补偿值）

决定琶音音符的门限时间（长度）。门限时间不能减少超过标准最小值1；任何超过范围的数值会自动限制为最小值。

设置: -100% - +0% - +100%

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

附录

4 滤波器/EG

截止

确定滤波器的截止频率，此处设置的频率为信号穿过各滤波器时受影响信号处的中央频率。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

共鸣

该参数的功能根据选定滤波器类型而有所变化。如果选择为LPF、HPF、BPF（除了BPFw外），或者是BEF，则该参数用于设置共鸣。如果所选滤波器为BPFw，则此参数用于调节频率带宽。

共鸣用于设置应用大截止频率处的共鸣量大小（谐波强化）。该参数还可以与截止频率组合使用给声音增加更多的特性。宽度参数用于调节BPFw滤波器波段通过信号的宽度。此处进行的设置将作为音色公共编辑的Filter画面（第50页）中的相同参数以补偿值应用。

可直接用旋钮改变此参数。

设置: -64 - +0 - +63

FEG Attack/Decay/Release/Depth（FEG起音时间/衰减时间/释音时间/深度）

AEG Attack/Decay/Sustain/Release（AEG起音时间/衰减时间/延音电平/释音时间）

确定所选声部的基本EG设置，包括音量和滤波器。参数值可将所指定音色的音色音素编辑中设置的指定音素的相同参数偏移。有关增幅EG/滤波器EG的详细信息，请参见音色编辑中的Filter/EG画面（第43页）。但是在使用鼓组音色时，只能使用AEG起音和AEG衰减。可直接通过旋钮改变每个AEG参数。

设置: -64 - +0 - +63

5 3频段EQ

可对各声部应用3频段参数EQ用以调节声音。低频和高频的均衡器形状均固定为坡形。

Freq（频率）

此点周围的频率衰减/增强由以下“Gain”设置决定。数值越高，则产生的频率越高。可直接通过旋钮改变Mid Freq参数。

设置: 低: 50.1 Hz - 2.0 kHz
中: 139.7 Hz - 10.1 kHz
高: 503.8 Hz - 14.0 kHz

增益

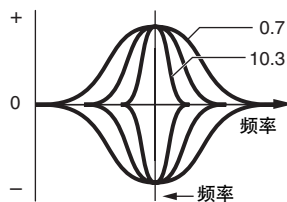
确定该频率（上述）的电平增益，或者选定频率段衰减/增强的量。可直接用旋钮改变此参数。

设置: -12 dB - +0 dB - +12 dB

Q

此参数改变“Freq”（频率）设置的信号电平，以创建各种频率曲线特性。设置数值越高，频段宽度就越小。设置数值越低，频段宽度就越宽。

设置: 0.7 - 10.3



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

Copy

Initialize

附录

6 Rcv Sw (接收开关)

从该显示页面中可以设置每个声部如何反应于各种MIDI数据，诸如控制变化信息。当相关参数设为“on”时，相应声部则对适当MIDI数据作出反应。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： 对于分配了鼓组音色的声部，无法使用延音。

注： 如果此处“Control Change”设为“off”，控制变化相关参数则无法使用。

设置： off, on

7 FX Send (效果发送)

合唱发送

确定发送到合唱效果的所选声部信号的发送电平。值越高，合唱越强。可直接用滑杆改变此参数。

设置： 0 - 127

混响发送

确定发送到混响效果的所选声部信号的发送电平。值越高，混响越强。可直接用滑杆改变此参数。

设置： 0 - 127

干音电平

确定未经系统效果（混响、合唱）处理的所选声部电平。

设置： 0 - 127

注： 当未将输出选择设为“L&R”时，混响发送、合唱发送和干音电平参数不可用。

Ins Effect Sw (插入效果开关)

决定可用于插入效果的声部。当此开关设置为开启时，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，必须将此参数设置为开启。

S90 XS/S70 XS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置为开启。如果八个声部均已开启，则无法再为更多声部开启此参数。

设置： off, on

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

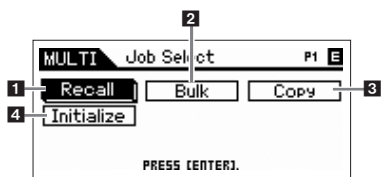
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

复合音色作业

复合音色作业模式具有方便的数据初始化和归档工具。

操作 [MULTI/SEQ PLAY] → 选择复合音色程序 → [JOB] → Multi Job Select画面



1 调用

如果您正在编辑一个复合音色，但是在切换到其它复合音色前未进行存储，则您已进行的编辑将被清除。此时，可使用调用功能将复合音色恢复为最新编辑的状态。按下[ENTER]按钮执行调用。

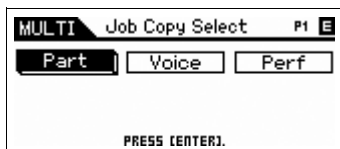
2 Bulk (批量转储)

该功能可以将所有当前所选复合音色的编辑后参数设置发送到计算机上或其它MIDI设备上数据进行归档。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注： 按住[SHIFT]按钮和[MULTI/SEQ PLAY]按钮可以执行该功能。

注： 若要执行批量转储，需要设置正确的MIDI设备号。有关MIDI设备号设置的信息，请参见第138页。

3 复制



Copy Select画面

声部

这一便捷操作可将特定复合音色的公共编辑和声部编辑设置复制到当前编辑的复合音色中。当您正在创建一个复合音色且想使用其它复合音色的某些参数设置时，该功能十分有用。

注： 当显示该画面时，按[EDIT]按钮调出对比模式后便可以听到复制源的原始声音。再次按下[EDIT]按钮将退出对比模式。

①源复合音色

确定要复制的复合音色编号。当选择“current”时，当前复合音色会被指定为源复合音色。也就是说，您可将某个声部的参数设置复制到当前复合音色中的另一个声部中。相应地，您可将某个声部的参数设置复制到同一复合音色的另一个声部中。

设置： Multi number: 001 (A01) – 128 (H16), current

②源的数据类型

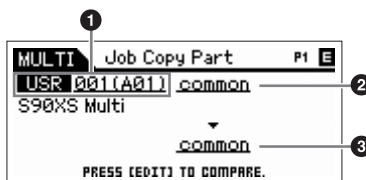
决定包括声部编号在内的源数据类型。根据此处的设置，以下目的地位置的数据类型将被自动设为适当的项。

设置： common, part 1 – 16, A/D

③目的地的数据类型

决定包括声部编号在内的目的地数据类型。根据此处的设置，以下目的地位置的数据类型将被自动设为适当的项。

设置： common, part 1 – 16, A/D



基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

复合音色

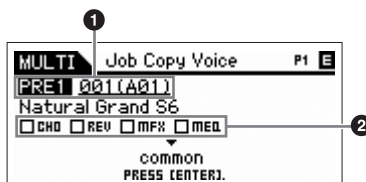
Play
Mixing
Edit Select
Common Edit
Name
Arpeggio
Controller
Effect
Parameter
Master EQ
A/D Out
A/D FX
Parameter
Part Edit
Voice
Play Mode
Arpeggio
Arp Edit
Arp 1-5 Type
Filter/EG
3 Band EQ
Rcv Sw
FX Send
Job Select
Recall
Bulk
Copy
Initialize

附录

音色

这一便捷操作可将特定音色的效果和主控EQ设置复制到当前编辑的复合音色中。当某个音色具有您想要用于复合音色的效果设置时，此作业非常方便。

注：当显示该画面时，按[EDIT]按钮调出对比模式后可以听到复制源的原始声音。再次按下[EDIT]按钮将退出对比模式。



①源演奏组音色

决定要复制的音色库和音色编号。

设置：音色库：PRE1-8, USR1-4, PDR, UDR, GM, GMDR, 音色编号：001(A01)-128(H16)

②决定复制的效果单元

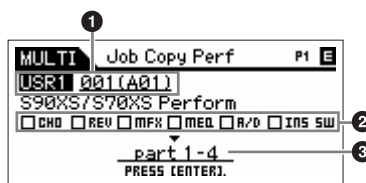
决定源音色的哪种效果或主控EQ设置会被复制到当前复合音色。您可从混响、合唱、主控效果和主控EQ中选择要复制的效果单元。

注：即使每种混响和合唱都设为“on”，执行作业也无法将发送电平从音色复制到复合音色。如果您想要将与音色模式中相同的混响和合唱深度应用到复制的音色中，请手动将复合音色声部编辑模式的Multi Mixing画面中的混响发送和合唱发送设为与音色编辑模式中相同的数值。

Perf（演奏组音色）

这一便捷操作可将特定演奏组音色的效果和主控EQ设置复制到当前编辑的复合音色中。当某个演奏组音色具有您想要用于复合音色的效果设置时，此作业非常方便。

注：当显示该画面时，按[EDIT]按钮调出对比模式后可以听到复制源的原始声音。再次按下[EDIT]按钮将退出对比模式。



①源音色

决定要复制的音色库和演奏组音色编号。

设置：音色库：USR1-4, 演奏组音色编号：001(A01)-128(H16)

②决定复制的效果单元

复制作业基本上会将所有参数从指定的演奏组音色复制到指定的复合音色。您可从混响、合唱、主控EQ、主控效果、A/D、Ins SW中选择要复制的效果单元。

③目的地的数据类型

决定目的地复合音色的声部。

设置：part 1-4, part 5-8, part 9-12, part 13-16

注：当前复合音色的MIDI接收通道根据目标声部将如下指定。

声部1-4	通道1	声部9-12	通道9
声部5-8	通道5	声部13-16	通道13

4 初始化

该功能可将所有复合音色参数复位（初始化）到默认设置。此功能还允许您有选择地初始化某些参数，例如公共设置和各声部的设置等等。

All（所有参数）

所有用于选定复合音色的设置均初始化。当此参数设置为打开时，无法移动光标。

Common（公共参数）

用于选定复合音色的公共参数初始化。

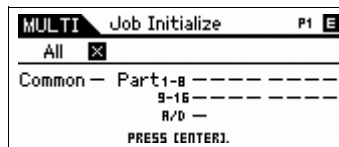
注：插入效果开关为声部参数。因此，如果希望初始化插入效果开关参数设置，则勾选 Parts 1-16（下述）中想要的声部的复选框。

Part 1-16（声部1-16参数）

已打开的声部的参数设置被初始化。

A/D（A/D输入参数）

这是从与MIC INPUT插孔相连的外接音频设备输入的声部。公共编辑的A/D输入声部（第98页）的参数设置将被初始化。



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

复合音色

Play

Mixing

Edit Select

Common Edit

Name

Arpeggio

Controller

Effect

Parameter

Master EQ

A/D Out

A/D FX

Parameter

Part Edit

Voice

Play Mode

Arpeggio

Arp Edit

Arp 1-5 Type

Filter/EG

3 Band EQ

Rcv Sw

FX Send

Job Select

Recall

Bulk

● Copy

● Initialize

附录

音序播放模式

音序播放

在音序播放模式中，您无需计算机或外接音序器即可直接播放SMF（标准MIDI文件格式0/1）乐曲数据或音频文件（44.1 kHz/16位/立体声的.wav和.aif文件）。

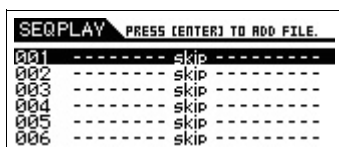


小心

音序播放模式激活时切勿尝试拔出/插入USB存储设备。

操作

[MULTI/SEQ PLAY] → Multi Play画面 → [MULTI/SEQ PLAY] → Sequence Play画面



Sequence Play画面

设置MIDI/音频文件的播放顺序（连续）

在Sequence Play画面中，通过分配到每个播放顺序，您可设置MIDI/音频文件的播放顺序，用于各MIDI文件的特定复合音色，以及顺序程序的停止位置。在此设置的程序按照播放顺序编号的顺序来执行。最多可编制100个播放顺序编号；达到100后，播放返回到001。

1 选择播放MIDI文件的复合音色

用光标[▲]/[▼]按钮选择播放顺序编号，然后使用数据轮或[DEC]/[INC]按钮选择复合音色。

2 选择MIDI/音频文件

选择播放顺序编号并按[ENTER]按钮调出File Load画面。您可以选择保存到内置闪存或保存到外接USB存储设备的MIDI/音频文件。选择文件后，按[EXIT]按钮返回Sequence Play画面。

3 向各个播放顺序指定参数

下列参数可指定到播放顺序：

- skip：跳过此播放顺序，顺序程序将跳到下一个播放顺序编号。
- end：停止再返回到播放顺序编号001。
- stop：停止顺序程序。

这些参数可以使用数据轮或[DEC]/[INC]按钮来选择。

4 使用[START/STOP]按钮播放/停止播放。

正在播放顺序程序时，[START/STOP]按钮闪烁。如果想要在顺序程序过程中停止播放时（换句话说，在达到“停止”之前），按[START/STOP]按钮。即使不按[START/STOP]按钮，当顺序程序达到“end”或“stop”时，播放将自动停止。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

SEQ 播放

Play

Edit

Job

附录

改变播放速度

播放MIDI文件时，可以使用数据轮或[DEC]/[INC]按钮改变播放速度。开始乐曲播放时，乐曲文件中包含的速度值通常会自动设为该参数。如有必要，您可以更改播放速度。

注： 正接收外接MIDI时钟时，当Utility MIDI画面（第137页）中的“MIDI Sync”参数设为“external”或设为“auto”时，您无法更改播放速度。

保存播放顺序的顺序

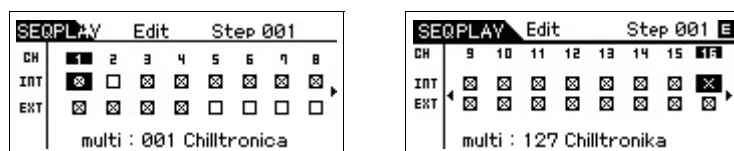
如果想要在音序播放模式中保存设置，在关闭电源之前，必须按[STORE]按钮。出现确认信息（通过[STORE]按钮调出）时，按[ENTER]按钮保存设置。

音序播放编辑

在音序播放编辑中，可以对指定到每个播放顺序编号每个MIDI文件进行MIDI设置并对指定到每个播放顺序的每个音频文件的进行播放音量设置。

操作

按Sequence Play画面中的[EDIT]按钮。



CH 1 - 8画面/CH 9 - 16画面

INT（内部开关）

决定是否将各音轨的音乐演奏组音色数据发送至内置音源模块。如果使用内置音源，将光标移动到需要的通道然后用[INC]按钮勾选复选框。用[DEC]按钮清除复选框时，通过指定MIDI通道的数据将不会影响到内置音源。

EXT（外部开关）

决定是否将各音轨的音乐演奏组音色数据发送至外接MIDI设备。如果使用外接MIDI设备，将光标移动到需要的通道然后用[INC]按钮勾选复选框。用[DEC]按钮清除复选框时，通过指定MIDI通道的数据将不会影响到外接MIDI设备。

Audio Setting画面

光标处于CH16中参数时，按光标[▶]按钮可调出Audio Setting画面。Audio Setting画面以滑杆图标和时间值显示MIDI/音频文件的当前播放位置。这里，可以使用数据轮或[DEC]/[INC]按钮设置音频播放音量。

注： Audio Setting画面只可以在选择指定MIDI/音频文件的播放顺序然后按[EDIT]按钮时被调出。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

SEQ 播放

Play

Edit

Job

附录

音序播放作业

音序播放作业可让您插入/删除播放顺序，或者让您将播放顺序的整个顺序初始化。

操作

[MULTI/SEQ PLAY] → Sequence Play 画面 → [JOB]



Sequence Play Job Select画面

INSERT

插入将“skip”指定到当前播放顺序的播放顺序，并在光标位置之后的所有已编程的级数上加1。

注： 将“skip”之外的数值指定到播放顺序编号100（最后步骤）时，则无法插入新的播放顺序。

DELETE

删除当前选择的播放顺序，并在光标位置之后的所有已编程的级数上加1。删除最后一个播放顺序时，指定“skip”的播放顺序编号将被插入到最后的播放顺序。

INITIALIZE

将所有播放顺序初始化。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

SEQ 播放

Play

Edit

Job

附录

主控模式

主控模式具有以下两个特点：

- 可创建、保存和调出最多128个程序，包括音色、演奏组音色和复合音色。
- 对于每种主控程序，可设置四个独立的键盘分区。

您可以使用主控模式来记住经常使用设置，其中包括所使用的模式，并且只需按一下按钮即可在需要的时候立即调出这些设置。另外，可以将控制外接MIDI设备的设置记到主控，这样在现场舞台时可以按顺序更改连接到本乐器的外接MIDI音源。

主控播放

若要进入主控播放模式并调出Master Play画面，从当前模式按[MASTER]按钮。

操作

按[MASTER]按钮

选择主控程序

S90 XS/S70 XS具有128种专门编程的主控，保存在内置用户存储器中。该音色库由八个组（A到H）组成，每组包含16个主控程序。选择主控与选择音色的方式基本上一样。若要调出想要的主控程序，选择适当的编组和编号。



- ① 主控程序编号（组/编号）
- ② 主控程序名称
- ③ 模式
- ④ 程序编号（组/编号）
- ⑤ 分类<子类>
- ⑥ 琶音速度
- ⑦ 插入效果/合唱/混响/主控效果/主控EQ的开/关状态
- ⑧ 声部编号（演奏组音色/复合音色）
- ⑨ 音色库/编号/当前声部的音色名称（复合音色）

存储已生成的主控

1 按[STORE]按钮调出Master Store画面。

2 设置存储主控的目的地。

使用数据轮、[DEC]和[INC]按钮选择作为目的地的主控编号。可使用[A]–[H]按钮和[1]–[16]按钮选择一个主控编号。

3 按[ENTER]按钮。（此显示界面会提示您进行确认。）

要取消存储操作，按[EXIT]按钮。

4 按[ENTER]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播放画面。



小心

执行存储操作时，目标内存位置的设置将被覆盖。务必将重要数据保存在内置闪存或与USB TO DEVICE端口相连的USB存储设备上。有关操作详细信息，请参见使用说明书。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

主控

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

附录

主控编辑

主控编辑模式可让您通过编辑各种参数生成您自己的原创主控程序——包含最多四个不同分区（键盘区域）。

操作

[MASTER] → 选择主控程序 → [EDIT] → Master Edit Select画面

公共编辑和分区编辑

在可控模式中，可以将键盘分割为四个独立区域（叫做“分区”）。每个分区都可以指定不同的MIDI通道和旋钮和滑杆不同的功能。

这使得同时在单个键盘上控制复合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S90 XS/S70 XS做多个键盘的工作。

有两种类型的主控编辑画面：一个用于编辑对于全部八个分区均通用的参数，另一个用于编辑单独的分区。

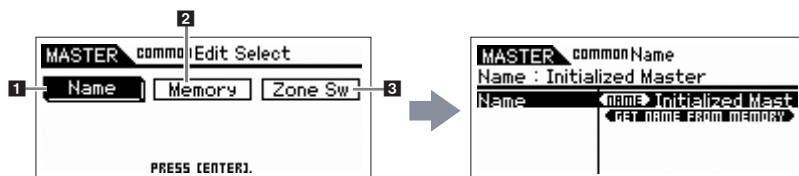


公共编辑

让我们开始编辑所有分区通用的参数。

操作

[MASTER] → 选择主控程序 → [EDIT] → 在Master Edit Select画面中选择“Common” → [ENTER] → Master Common Edit Select画面



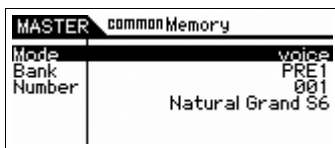
1 名称

指定主控的名称。该功能则与复合音色模式的名称编辑相同。光标处于“Get Name From Memory”图标处时，按[ENTER]按钮可将音色/演奏组音色/复合音色的名称复制到主控的名称。



2 内存

确定当选定主控时调出的程序号。显示所选音色/演奏组音色/复合音色的名称。可以通过分类查找功能选择音色和演奏组音色。



基本结构

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放

主控

遥控
文件
录音 / 播放
实用

主控

Play

Edit Select

Common Select

Name
Memory
Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit
Note
Preset
Knob/Slider

Job Select

Bulk
Initialize

附录

3 Zone Sw（分区开关）

分区开关

决定是否将键盘分割成（最多）八个独立的区域（称为“分区”）。

设置: off, on

旋钮/滑杆

当“Zone Switch”设为“on”时，旋钮/滑杆作为区域控制器运行，当设为“off”时，作为旋钮/滑杆功能所选择的控制器运行。当设为“on”时，旋钮功能指示灯和滑杆功能指示灯熄灭，然后旋钮和滑杆作为区域控制器运行。旋钮和滑杆作为区域控制器运行时，您可以决定哪些功能将分配到每个区域的Edit画面中的旋钮和滑杆。

设置: off, on

注：当“Zone Switch”设为“on”时，可以通过按下旋钮功能按钮来选择开/关状态。

MASTER common Zone Sw	
Zone Switch	on
Knob/Slider	on

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

主控

Play	
Edit Select	
●	Common Select
	Name
	Memory
●	Zone Sw
Zone Edit Select	
	Transmit
	Note
	Preset
	Knob/Slider
Job Select	
	Bulk
	Initialize

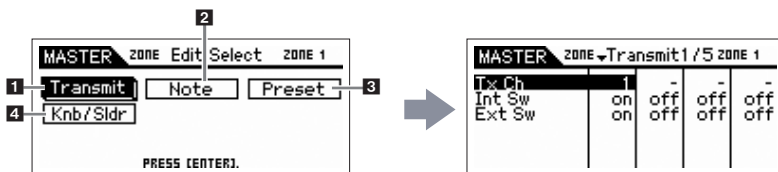
附录

分区编辑

确定分区的参数。

操作

[MASTER] → 选择主控程序 → [EDIT] → 在Master Edit Select画面中选择“Zone1 - 4” → [ENTER] → Master Zone Edit Select画面



1 传输

从该显示页面中您可以设置在演奏键盘时每个分区如何传送MIDI信息。

Tx Ch (传送通道)

确定每个分区的MIDI传送通道。

设置: 1 - 16

Int Sw (内部开关)

确定每个分区的MIDI数据是否传送到内置音源上。

设置: on (传送), off

注: 当实用模式中的MIDI画面 (第137页) 上的Local Control参数设为“off”时, 即使Int Sw参数设为“on”, 各分区的MIDI数据也不会传送到内置音源。

Ext Sw (外部开关)

确定每个分区的MIDI数据是否传送到外接MIDI设备上。

设置: on (传送), off

Int Bank Sel (内置音色库选择)

Ext Bank Sel (外部音色库选择)

Int PC (内部程序变更)

Ext PC (外部程序变更)

从此画面可决定是否将各分区控制音色选择的MIDI信息传送到内置/外接音源。

设置: on, off, ---

注: 当“Ins Sw”/“Ext Sw”设为“off”时, 这些参数均不可用。

Pitch Bend

After Touch (通道触后)

Modulation

Foot Ctrl 1, 2 (脚踏控制器1, 2)

Sustain (延音踏板)

Foot Switch

Knob

Slider

A. Func 1, 2 (可分配功能1, 2)

Vol/Express (音量/表情)

声相

从此画面可决定是否将控制非音色相关的设置, 例如控制变更、弯音和通道触后等MIDI信息传送至内置/外接音源。当您希望将某个MIDI信息从某个分区传送至内置/外接音源时, 勾选相应的复选框。

设置: on, off, ---

注: 当“Ins Sw”/“Ext Sw”设为“off”时, 各个参数不可用。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

主控

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

附录

2 音符

从该显示页面中设置每个分区的音高与键盘相关的参数-可以让您设置分区分离以及给每个分区确定音高范围。

Octave (八度音高位)

确定分区范围以八度为单位上下调节量。可将补偿值向上或向下调节，最大调节范围为三个八度。

设置: -3 +0 (默认) +3

移调

确定分区范围以半音程为单位上下调节量。

设置: -11 +0 (默认) +11

Note Lmt Lo (音高下限)

Note Lmt Hi (音高上限)

确定每个分区范围的最低及最高音符。

设置: C -2 - G8

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮, 您还可直接从键盘设置音符。

MASTER	ZONE	Note	ZONE 1
Octave	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0
Note Lmt Lo	C -2	C -2	C -2
Note Lmt Hi	G 8	G 8	G 8

3 预设

从此画面可为各分区设置音色相关设置, 当选择了主控时, 这些设置将作为MIDI信息被自动传送。

Bank MSB (音色库选择MSB)

Bank LSB(音色库选择LSB)

PC (程序变更编号)

决定在所选主控中各分区的音色相关设置。所选音色取决于外接MIDI设备。

设置: Bank MSB (音色库选择MSB): 000 - 127

Bank LSB (音色库选择LSB): 000 - 127

PC (程序变更): 001 - 128

音量

决定在所选主控中各分区的音量设置。

设置: 000 - 127

声相

决定在所选主控中各分区的声相设置。

设置: L64 - C - R63

MIDI Send SW (MIDI发送开关)

决定在该画面上设置参数时是否传输MIDI信息。当设为“on”时, 改变此画面中的值会将对应的MIDI信息传送到外接/内置音源。

设置: off, on

注: 请注意, 该设置在关机时自动恢复为off。

MASTER	ZONE	Preset	ZONE 1
Bank MSB	000	000	000
Bank LSB	000	000	000
PC	001	001	001
Volume	100	100	100
Pan	C	C	C
MIDISendSw		off	

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

主控

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

Bulk

Initialize

附录

4 旋钮/滑杆

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： 该设置只会当分区开关中的“Knob/Slider”参数设为on时生效。换句话说，当旋钮功能指示灯和滑杆功能指示灯熄灭时，旋钮和滑杆作为区域控制器运行。

MASTER	ZONE	Knob/Slider	ZONE 1
Knob	10	10	10
Slider	07	07	07

滑杆

旋钮

当使用各分区的旋钮/滑杆时，决定传送哪些控制变更编号。滑杆1-4和旋钮1-4作为分区1-4的滑杆/旋钮运行。

设置： off, 01 - 95

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

主控

Play	
Edit Select	
Common Select	
	Name
	Memory
	Zone Sw
●	Zone Edit Select
	Transmit
	Note
	Preset
●	Knob/Slider
Job Select	
	Bulk
	Initialize

附录

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]按钮返回初始画面。

操作

[MASTER] → 选择主控程序 → [Job] → Master Job Select画面



Bulk（批量转储）

该功能可以发送当前选定主控的所有编辑参数设置到计算机或其它MIDI设备上以进行数据归档。按[ENTER]按钮执行批量转储。

注：若要执行批量转储，需要设置正确的MIDI设备号（第138页）。当设备号为“All”的情况下从S90 XS/S70 XS发送批量转储信息时，S90 XS/S70 XS会被识别为设备号1，而设备号为“off”时，S90 XS/S70 XS则不会传送批量转储信息。

注：按住[SHIFT]按钮的同时再按[MASTER]按钮，也可以从键盘发送批量转储。

初始化

该功能可重设（初始化）所有主控参数为默认值。也可让您有选择地初始化某些参数，例如公共设置和分区设置。

① All（所有参数）

决定是否初始化所选主控的所有设置。当设置为“on”时，画面中的其它参数无法设置。

设置：on（传送），off

② 公共

决定是否初始化所选主控的所有公共参数设置。当设为“on”时，执行该作业会初始化公共编辑的所有参数设置。

设置：on（传送），off

③ 分区

决定是否初始化所选主控的所有分区参数设置。当设为“on”时，执行该作业会初始化公共编辑的所有分区参数设置。可以在通过④ Init Type初始化后选择设置。

当此参数设为off时，则无法使用参数（④-⑦）。

设置：on（传送），off

④ Init Type（初始化类型）

决定初始化所选主控的分区参数设置的方法。有三种初始化方法可供选择。如果想要决定其它设置，通过最近的类型初始化，然后编辑分区编辑参数。

设置：split, zone, layer

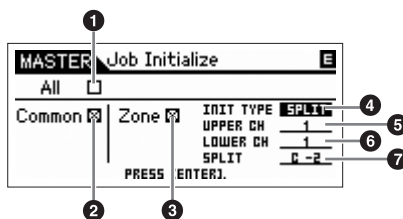
split

将分区1和分区2设置为开启，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中断传送通道，“Lower Ch”决定键盘低音区域的中断传送通道，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。

zone

请参见下面的内容。

zone	Tx Ch	Int Sw	Ext Sw	Note Low	Note High
1	1	on	on	C -2	B0
2	2	on	on	C1	B2
3	3	on	on	C3	B4
4	4	on	on	C5	G8



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

主控

Play

Edit Select

Common Select

Name

Memory

Zone Sw

Zone Edit Select

Transmit

Note

Preset

Knob/Slider

Job Select

● Bulk

● Initialize

附录

layer

将分区1和分区2设置为开启，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。这种能力我们称其为“Layer”。

5 Upper Ch (高音通道)

6 Lower Ch (低音通道)

当Initialize Type设置为“layer”或“split”时，分别决定分区1和分区2的MIDI传送通道。

设置: 1 - 16

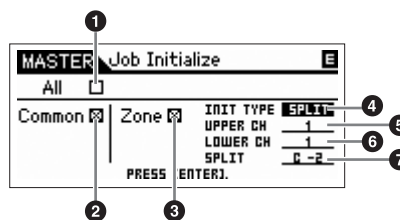
7 Split Point

当Initialize Type设置为“split”时，决定将键盘分割成分区1和分区2的分割点。通过设置此参数，分区1的Note Limit High会自动设置为比此处设置的分割点低一个半音的音符，而分区2的Note Limit Low会自动设置为与此处设置的分割点相同的音符。

设置: 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119页) 中进行设置。

注: 通过按住[SHIFT]按钮的同时再按想要的按钮，您还可直接从键盘设置音符。



基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

主控

- Play
- Edit Select
 - Common Select
 - Name
 - Memory
 - Zone Sw
 - Zone Edit Select
 - Transmit
 - Note
 - Preset
 - Knob/Slider
- Job Select
 - Bulk
 - Initialize

附录

远程模式

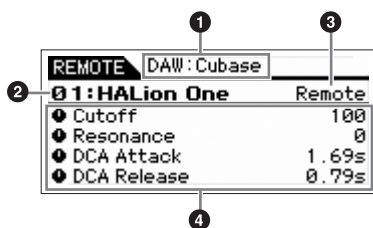
在远程模式中，可以使用本乐器的滑杆、旋钮和按钮控制计算机上DAW软件的音序器音轨和混音器通道。例如，您可以使用功能按钮在计算机上开始/停止DAW软件的播放，并使用数据轮控制DAW软件上的乐曲位置，而无需使用计算机的鼠标或键盘。

S90 XS/S70 XS的远程模式可控制DAW应用程序Cubase、Logic Pro、SONAR和Digital Performer。调音设置可以在实用页面中找到。

操作

按[DAW REMOTE]按钮。

出现REMOTE画面（如下图所示），面板控制器（如按钮、旋钮、滑杆和数据轮）启用对计算机软件（其正常功能被禁用）的远程操作。再次按下该按钮则从远程模式中退出。



① DAW软件名称

显示在实用模式（第143页）中设置的DAW软件名称。

② 控制模板编号/模板名称

最多可以将50种控制模板保存在S90 XS/S70 XS中。使用S90 XS/S70 XS远程编辑器来编辑控制模板。有关详细信息，请参见S90 XS/S70 XS远程编辑器的使用说明书。

③ 各个模板中旋钮输出选择的参数值

显示在远程模板中所设置旋钮输出选择的参数值。远程模板的旋钮输出选择可以使用S90 XS/S70 XS编辑器进行设置。在下列情况下，旋钮输出选择参数的设置将自动显示为“CC”。

- MIDI输入/输出设为“MIDI”。
- DAW选择设为“Cubase”之外的数值。

④ 参数名称

显示可以通过面板上旋钮和滑杆更改的参数。显示的参数为通过旋钮和滑杆已操作的最后四个参数。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

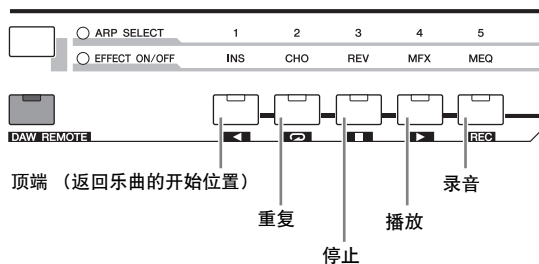
遥控

附录

远程模式中的操作

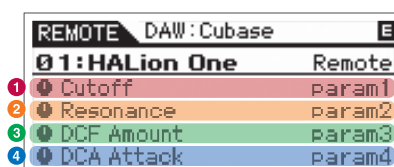
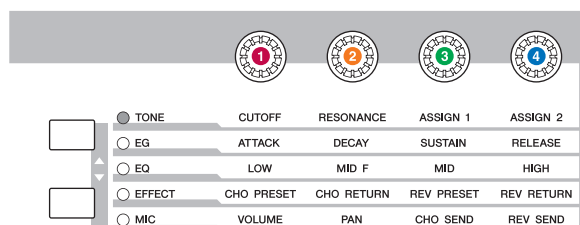
传输

在远程模式中，功能按钮将作为传输控制按钮使用。



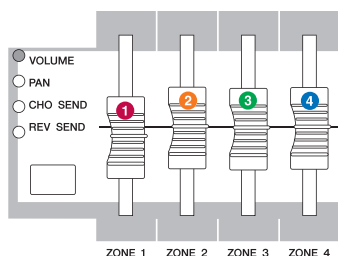
旋钮

在远程模式中，可以将两种功能指定到每个旋钮。可以使用旋钮功能按钮更改功能。可用将四种功能指定到各个旋钮功能按钮（高音/低音）。当按下旋钮功能按钮时，指定的功能将显示在画面上。当按下高音旋钮功能按钮时，“TONE”指示灯将闪烁。当按下低音旋钮功能按钮时，“MIC”指示灯将闪烁。



滑杆

在远程模式中，可以将一种功能指定到每个滑杆。当按下滑杆功能按钮时，指定的功能将显示在画面上。当按下滑杆功能按钮时，“VOLUME”指示灯将闪烁。



注： 请注意，您需要使用S90 XS/S70 XS远程编辑器将功能指定到旋钮和滑杆。有关操作的详细信息，请参见S90 XS/S70 XS远程编辑器的使用说明书。

注： 将Cubase系列用作DAW软件时，您需要事先将S90 XS/S70 XS远程工具安装到计算机上。安装S90 XS/S70 XS远程工具时，S90 XS/S70 XS远程编辑器和S90 XS/S70 XS扩展组件将被安装到计算机上。S90 XS/S70 XS扩展组件是将S90 XS/S70 XS集成到Cubase的软件。S90 XS/S70 XS集成到Cubase的软件。

S90 XS/S70 XS 远程工具可以从下列URL下载：
<http://www.yamahasyth.com/download/>

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

遥控

附录

使用远程模式中各按钮的主要操作

[SHIFT]	按住该按钮操作旋钮时，数值将被缓慢更改。
OCTAVE [-]/[+]	可以将键盘音高以八度为单位升高或降低。
TRANSPOSE [-]/[+]	确定键盘范围以半音程为单位上下变化的量。
滑杆功能	在画面上显示滑杆功能。
滑杆1 - 4	控制指定的参数。
旋钮功能（高音/低音）	在画面上显示旋钮功能（高音/低音）。
功能	用作DAW软件的传输。
[UTILITY]	显示实用模式中的Remote画面。
[EXIT]	从Remote画面返回默认画面。
[STORE]	保存编辑后的控制模板。
[DEC]/[INC]	发送程序变更信息。
数据轮	更改传输的位置。
BANK SELECT [DEC]/[INC]	更改控制模板。
[MUTE]/[SOLO]	Cubase中的所选音轨的静音或独奏。
[A] - [H]	用作功能键1 - 8

注：使用Digital Performer时无法使用数据轮和[A] - [H]按钮。

其它功能

力度计

在实用模式的Remote画面中将力度计设为打开时，[COMMON]、[PART SELECT] 1 - 4、[PART ON/OFF]、[ARP ON/OFF]、[PART ARP]和[ARP HOLD]指示灯将根据键盘演奏的力度作为力度计闪烁。

HID设备功能

下列按键将作为USB HID设备工作，与计算机键盘处于相同的方式。

光标[▲]/[▼]/[◀]/[▶]	光标键
[ENTER]	Enter键
[EXIT]	Esc键
数字[1] - [10]	数字键
数字[14]	.(句号)键
数字[15]	-键
数字[16]	+键

学习功能

在Cubase系列版本4.5或更高版本中当鼠标光标位置处于VST乐器上的某个参数处时，按住旋钮功能/滑杆功能按钮时操作旋钮/滑杆可将需要的参数指定到旋钮/滑杆。按[STORE]按钮将设置保存到当前控制模板。

注：该功能根据特定软件会无法使用。有关最新信息，请参见以下URL。
<http://www.yamahasyth.com/>

关于MIDI端口

S90 XS/S70 XS使用两种MIDI端口控制DAW软件。每个端口可处理下列信息：

端口1

- 键盘、弯音和调制轮的MIDI信息。
- 当旋钮输出选择在控制模板中设为“CC”时通过旋钮的控制变更信息。
- 当在实用模式的Remote画面中PC变更模式设为“PC”或“PC + Remote”时的程序变更信息。

端口2

- 通过乐器面板操作仅对于远程控制的信息。
- 当旋钮输出选择在控制模板中设为“Remote”时通过旋钮的远程信息。
- 当在实用模式的Remote画面中PC变更模式设为“Remote”或“PC + Remote”时的程序变更信息。
- 与Cubase系列软件的通信。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

遥控

附录

文件模式

文件模式提供了在本乐器和连接到USB TO DEVICE端口的的外接USB存储设备之间传输数据（例如音色和演奏组音色）的工具。



操作

[UTILITY] → File Select画面→选择“Save”或“Load” →[ENTER]

文件模式中的术语

您需要理解使用文件模式时使用的各种术语。本节对有关文件模式的术语进行了说明。

文件

正如在计算机上一样，在本乐器上创建的音色和演奏组音色等各种数据类型可作为文件对待，并且可保存到外接USB存储设备。每个文件带有如下所述的文件名和文件扩展名。

文件名

正如在计算机上一样，您可在文件模式中为文件指定一个名称。在本乐器画面上，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，且无法通过本乐器的面板操作改变。本乐器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。

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。文件大小以传统的计算机术语通过B（字节）、KB（千字节）、MB（兆字节）和GB（千兆字节）来表示。1 KB相当于1024字节，1 MB相当于1024 KB，且1 GB相当于1024 MB。

存储

指用于保存文件的存储器的存储单元（例如硬盘）。本乐器可处理和安装连接至USB TO DEVICE端口的各种类型的USB存储设备。

目录（Dir）

是指在数据存储设备（例如硬盘）上的一种组织特点，允许您将数据文件根据类型或应用分组存放。“目录”相当于计算机术语中的“文件夹”。文件模式允许您为目录指定一个名称，就像对文件一样。请注意，目录名不包含扩展名。

分级结构（树形结构）

如果存储器或硬盘中保存了大量文件，您将会想要在适当的文件夹中组织这些文件。同样，如果您拥有大量的文件及文件夹，您将会想要在一个分级结构中组织这些文件夹，其中，多个文件夹被分组到相关的“上级”文件夹中，以此类推。所有文件夹的最上级位置（首先打开存储器位置或硬盘时被调出）被称之为“根目录”。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

文件

File Select

Save

Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

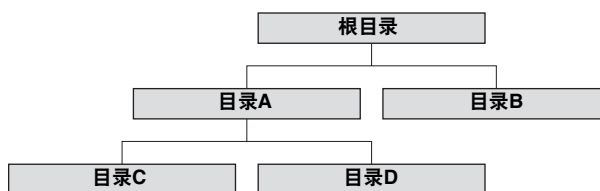
Format

Copy

附录

改变当前目录（文件夹）

下面以插图为例，介绍如何改变当前目录。首先，打开根目录，找到目录A和B。其次，打开目录A找到目录C和D。最后，打开目录C，只找到目录C中保存的文件。这样即可使您调出嵌套于文件夹层次的较低层中的文件夹。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）。此时存在A和B可供选择，打开目录B。用此方法，可向上或向下途经整个目录层次。



基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

文件

File Select	
<input type="radio"/>	Save
<input type="radio"/>	Load
File Job	
<input type="checkbox"/>	Delete
<input type="checkbox"/>	Rename
<input type="checkbox"/>	New Directory
<input type="checkbox"/>	Format
<input type="checkbox"/>	Copy

附录

保存

可以将创建的数据保存到本乐器上。只有可以保存到USB存储设备或内置闪存的文件会在Save画面上显示。对于要保存的卷轴标签，USB存储设备表示为“xxx_usb*.* (USB存储设备名称和号码)”，而内置闪存表示为“internal”。使用光标[▲]/[▼]按钮选择相同目录中的文件，使用光标[◀]/[▶]按钮进入目录，使用[ENTER]按钮保存文件，然后使用[EXIT]按钮返回上级目录。如果当光标处于每个目录顶部的[NEW FILE]位置时按下[ENTER]按钮或光标[▶]按钮，则会显示文件选择对话框。



选择一种文件类型并按[ENTER]按钮调出Naming画面。将文件命名后，按[ENTER]按钮显示确认画面。再次按[ENTER]按钮保存文件。



可保存下列文件类型。

All	本合成器内置用户存储器（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。这种文件类型也包含了远程模式的控制模板。	.X2A
All Voice	本台合成器内置用户存储器（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。	.X2V
Seq Chain	音序播放模式的链数据被当作一个文件处理并保存到USB存储设备。	.X2C

加载

在文件加载画面中，指定文件中的内容被加载到乐器。



可加载的文件类型如下。

S90 XS/S70 XS文件类型	All (.X2A)、All Voice (.X2V)、Seq Chain (.X2C)、S90 XS/S70 XS编辑器 (.X2E)
S90 ES文件类型	All (.S7A)、All Voice (.S7V)、S90 ES音色编辑器 (.S7E)
MOTIF XS文件类型	All (.X0A)、All Voice (.X0V)、All Arpeggio (.X0G)、MOTIF XS编辑器 (.X0E)
MOTIF-RACK XS文件类型	MOTIF-RACK XS编辑器 (.X1E)
其它文件类型	Wave (.wav)、AIFF (.aif)、SMF format 0/1 (.mid) (有关波形和AIFF文件，仅支持44.1 kHz/16位文件。)

加载“All”文件

加载“All”文件时，可以只加载特定数据（音色库或程序）以及在“All”文件中包含的所有数据。选择“All”文件然后按[ENTER]按钮或光标[▶]按钮调出让您选择下列项目之一的画面。

All

选择该项时，将加载所有数据。

All without system

选择该项时，将加载除了用于实用设置的所有数据。

Voice

选择该项时，按[ENTER]按钮可加载所有用户音色或者按光标[▶]按钮可调出Bank Select画面。

Performance

选择该项时，按[ENTER]按钮可加载所有用户演奏组音色或者按光标[▶]按钮可调出Bank Select画面。

All Arpeggio

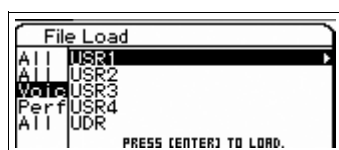
选择该项时，将加载所有琶音数据。

Seq Chain

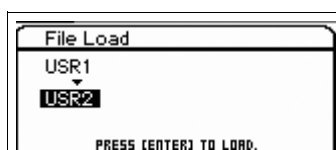
选择该项时，将加载音序播放模式的所有链数据。

Bank Select画面

从加载音色数据和演奏组音色数据时所出现的该画面中，可以选择加载源和音色库的加载目的地。



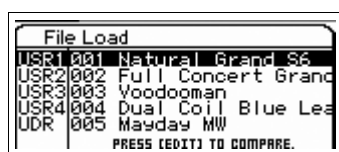
Load source selection画面



Load destination selection画面

在Load source画面上，选择加载音色库的所有音色还是只加载一个特定程序。将光标移动到要加载的所需音色库，然后按[ENTER]按钮调出Load destination画面。按Load source画面上的光标[▶]按钮调出Program selection画面。

程序选择画面



Load source selection画面



Load destination selection画面

在Load source selection画面上，选择要加载的程序，然后按[ENTER]按钮或光标[▶]按钮调出Load destination selection画面。选择音色库和编号，然后按[ENTER]按钮打开确认画面。

注： 您可以在[PART]/[MUTE]/[SOLO]指示灯关闭时，使用“Bank”或“Number”部分中BANK [INC]/[DEC]按钮、[A] - [H]按钮和数字[1] - [16]按钮来选择程序。您可以按[CATEGORY SEARCH]按钮选择对应当前声部的音色。

注： 当显示该画面时，按[EDIT]按钮调出对比模式后便可以听到目的地的原始声音。再次按下[EDIT]按钮将退出对比模式。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放
- 实用

文件

File Select	
	Save
●	Load
File Job	
	Delete
	Rename
	New Directory
	Format
	Copy

附录

加载All Voice数据

该功能与加载All数据时选择“Voice”一样。选择并加载All Voice时，可以加载所有音色或通过每个音色库加载，或者只加载一个程序。

加载Seq Chain数据

加载音序播放模式的链数据。该功能与加载All数据时选择“Seq Chain”一样。

加载编辑器数据

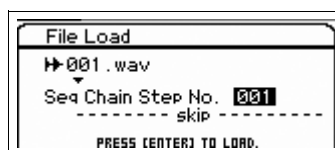
可以从S90 XS/S70 XS编辑器文件中加载用户音色数据。加载的步骤和参数与加载All数据的“All Voice”相同。

加载All Arpeggio数据

您可以加载保存在MOTIF XS上的All Arp文件。只可以加载所有用户琶音数据。该功能与加载All数据时选择“All Arp”一样。

加载其它数据

您可以加载音频文件（.wav/.aif）和标准MIDI文件，添加至音序播放模式所需的步骤中。选择一种文件并按[ENTER]按钮调出File Load画面。选择要加载文件的步骤，然后按[ENTER]按钮打开确认画面。



基本结构

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控

文件
录音 / 播放
实用

文件

File Select

Save

● Load

File Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

附录

文件作业

在File Job画面中，可以删除文件/目录、更改文件/目录的名称，创建目录以及格式化存储介质。



操作

[FILE] → File Select画面 → 选择“Save”或“Load” → [ENTER] → 选择文件或目录 → [JOB]

删除

删除当前所选文件或目录。选择存储设备或[NEW FILE]时，不会显示该参数。

重命名

更改当前所选文件或目录的名称。在命名对话上输入文件名。名称最多可包含20个字符。

注： 选择存储设备或[NEW FILE]时该参数不可用。

新目录

在当前目录中创建新目录。在命名对话上输入目录名称。名称最多可包含20个字符。选择存储设备时，不会显示该参数。

格式化

格式化当前USB存储设备或内置闪存。

注： 无法更改内置闪存（internal）卷标的名称。

注： 格式化USB存储设备时文件系统是FAT32。

复制

将所选文件复制到存储设备的根目录。该功能仅在选择一个文件时显示。在选择通过执行该作业所调出存储设备的画面中，选择需要的存储设备，然后按[ENTER]按钮复制文件。如果相同名称的文件已经存在，则会出现一条确认信息。



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

文件

File Select

Save

Load

File Job

● Delete

● Rename

● New Directory

● Format

● Copy

附录

录音/播放模式

在录音/播放模式中，键盘演奏可被录制并作为音频文件保存到外接USB存储设备或内置闪存的文件目录下，并且可以播放指定存储设备上的音频文件。

操作

[AUDIO REC/PLAY]按钮→Audio Record/Play Select画面



Rec (录音)

本章节介绍了如何将键盘演奏录制为44.1 kHz/16位的波形文件。您的键盘演奏使用固定录制音量最多可录制74分钟。

注：可录制时间取决于USB存储设备。内置闪存最多可以录制18分钟的演奏。

Rec Storage (录音保存)

这里所选音量标签的最高目录将被用作录音目的地。

内置闪存或USB存储设备可作为录音目的地选择。请注意，无法选择每个音量标签内的目录。文件名被自动指定。

设置：内置闪存，USB存储设备

触发电平

决定录制开始时的信号电平。为获得最佳效果，应将此项设置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。按[ENTER]按钮调出Record Standby画面。选择“manual”时，按[ENTER]按钮将立即开始录音。

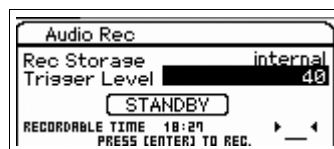
设置： manual, 1 - 127

录音时间 (仅用于指示)

显示可用存储器容量的用录音时间。此处指示的时间是假设为立体声信号并且用44.1 kHz的录音频率计算得出的。

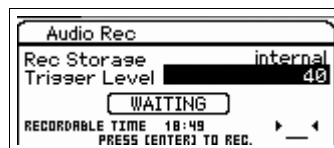
STANDBY画面

决定Rec Storage和Trigger Level的数值。



WAITING画面

显示设备正在等待超过触发电平的电平。演奏电平超过触发电平时，录音将开始。按[ENTER]按钮将在该画面中开始录音。按[EXIT]按钮返回Standby画面。



RECORDING画面

显示正在录音。可录音时间在录音过程中减少。演奏完成后按[ENTER]按钮。在确认信息（是否保存）中，选择“Yes”将文件保存到设备。选择“No”则会返回Standby画面。

录音时按[EXIT]按钮时，则可以返回Audio Record/Play Select画面并继续录音。录音时[AUDIO REC/PLAY]指示灯闪烁，允许您轻松确认录音状态。也可以在这种情况下更改当前模式的程序。按住[SHIFT]按钮并按[AUDIO REC/PLAY]按钮将返回Record画面，然后按[ENTER]按钮可完成录音。



基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

录音 / 播放

Audio Rec/Play Select

 Rec

 Play

Audio Play Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

附录

演奏

您可以直接播放保存到内置闪存或保存到外接USB存储设备的音频文件。可用的音频文件格式为44.1 kHz/16位/立体声的.wav/.aif文件。操作步骤和画面的图标与文件模式（第126页）相同。在录音/播放模式完成录音时，将自动出现该画面。



File Select画面

File Select画面

可以选择要播放的音频文件。

选择音频文件然后按[ENTER]按钮或光标[▶]按钮打开Play画面并开始播放。再次按[ENTER]按钮调出Play Standby画面。按[EXIT]按钮或光标[◀]按钮返回File Select画面。

注： 如果尝试播放不可用的音频文件，则会出现错误信息。



Play File画面

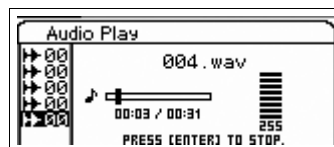
该画面在音频文件播放过程中显示。

在该画面顶部，会显示文件名。在该画面底部，音频文件的总时间和当前播放位置的时间会显示位数值和状态条。在该画面的右侧，会显示播放音量表。播放音量的数值显示在音量表下面。

可以通过[DEC]/[INC]按钮或数据轮调整音频文件的播放音量。播放音量设为“255”时，音频文件将以原始录音音量播放。按下[ENTER]按钮暂时停止播放。

注： 内部效果无法应用到音频播放声音。

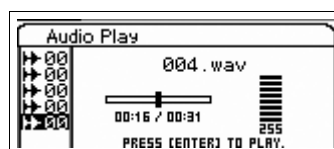
注： 播放音频无法内部录音。



Play Standby画面

在Play File画面中按下[ENTER]按钮会出现该画面。

再次按[ENTER]按钮从最后停止播放乐曲的位置开始播放。按[EXIT]按钮或光标[◀]按钮返回File Select画面。



音频播放作业

选择音频文件，然后按[JOB]按钮删除/重命名文件。

注： 该功能与文件模式（第130页）中的“Delete”和“Rename”功能相同。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

录音 / 播放

Audio Rec/Play Select

Rec

Play

Audio Play Job

Delete

Rename

New Directory

Format

Copy

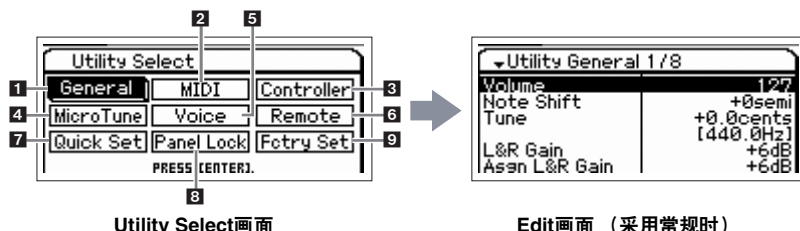
附录

实用模式

在实用模式中可设置应用到本乐器整个系统的参数。若要进入实用模式，按[UTILITY]按钮。按[EXIT]按钮返回原先的画面。

操作

[UTILITY] → 在Utility Select画面中选择需要的画面 → [ENTER] → Edit画面



Utility Select画面

Edit画面（采用常规时）

1 常规

音量

确定本乐器的整体音量。

设置: 0 - 127

音高切换

确定所有音符音高变化的量（以半音程为单位）。

设置: -24 semi - +0 semi - +24 semi

调音

确定S90 XS/S70 XS整体声音的调音。可以1分为增量进行调音。

设置: -102.4 cents [414.7 Hz] - +0 cents [440.0 Hz] - +102.3 cents [466.8 Hz]

L&R增益

决定OUTPUT L/MONO和R插孔的输出增益。

设置: 0 dB, +6 dB

Asgn L&R Gain（指定L&R增益）

决定ASSIGNABLE OUT L和R插孔的输出增益。

设置: 0 dB, +6 dB

Kbd Octave（键盘八度）

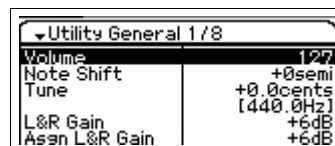
确定键盘范围以八度为单位上下变化的量。也可通过按任一OCTAVE按钮来改变此设置。

设置: -3 - +0 - +3

Kbd Transpose（键盘移调）

确定键盘范围以半音程为单位上下变化的量。也可通过按任一TRANPOSE按钮来改变此设置。

设置: -11 semi - +0 semi - +11 semi



基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
●	General
	Layer/Split/ Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

附录

Kbd Vel Curve (键盘力度曲线)

五条曲线决定如何根据您在键盘上演奏音符的力度 (力量) 来生成并传送实际的力度。

设置: 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	此设置对于较低和较高力度产生相反的响应。它扩展了控制器的动态范围，在更弱的范围中提供更低的声音，而在较高的范围中提供更多的变化。
fixed	该设置产生相同量的声音变化结果 (在下述的固定力度值中设置)，不论演奏强度如何。

Kbd Fixed Vel (键盘固定力度)

仅当选择上述“fixed”力度曲线时，此参数有效。您所演奏的音符力度固定于此处所设置某一值上。

设置: 1 - 127

FS Sustain Pedal (脚踏开关延音踏板选择)

决定所识别的连接至FOOT SWITCH SUSTAIN插孔的选购踏板控制器的型号。

使用FC3时:

当连接一个选购的FC3 (具备半制音功能) 用于产生特殊的“半制音”效果 (就像在真正的声学钢琴上一样) 时，将此参数设置为“FC3 (半制音开启)”。如果不需要半制音功能或者想要禁用半制音但仍使用FC3，则将此参数设置为“FC3 (半制音关闭)”。

使用FC4或FC5时:

选择“FC4/5”。FC4和FC5不具备半制音功能。

设置: FC3 (半制音开启), FC3 (半制音关闭), FC4/5

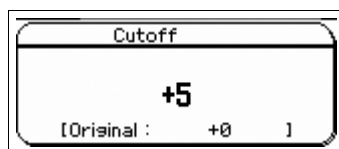
注: 请注意，当通过从外接MIDI设备发送到乐器的控制变更信息来控制半制音功能时，不需要此设置。

KnB/SlDr Disp Time (旋钮/滑杆显示时间)

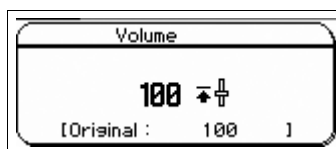
决定操作其中一个旋钮或滑杆是否会使旋钮弹出画面或滑杆弹出画面出现。

设置: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

关闭	选择该选项时，即使操作旋钮和滑杆也不会弹出画面。
1秒 - 5秒	操作旋钮/滑杆会使弹出画面出现1 - 5秒，然后再自动关闭。
keep	操作旋钮/滑杆会使弹出画面出现。打开弹出画面时，调用不同的画面/对话/弹出画面或者按[ENTER]按钮/[EXIT]按钮会使其关闭。



Knob popup画面

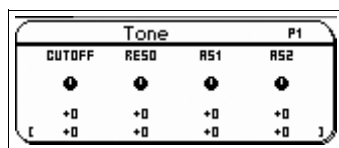


Slider popup画面

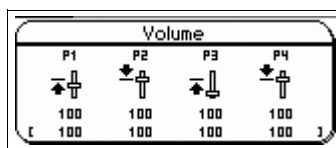
KnB/SlDr Func Disp Sw (旋钮/滑杆功能显示开关)

确定按下旋钮功能按钮或滑杆功能按钮是否会使旋钮功能弹出画面 (第29页) 或滑杆功能弹出画面 (第30页) 出现。与旋钮弹出画面和滑杆弹出画面不同，无法设置显示弹出画面的时间。

设置: off, on



Knob Function popup画面



Slider Function popup画面

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
<input checked="" type="radio"/>	General
<input type="radio"/>	Layer/Split/Drum Assign
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
<input type="radio"/>	Arpeggio
<input type="radio"/>	A/D Out
<input type="radio"/>	A/D FX
<input type="radio"/>	Master FX
<input type="radio"/>	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

附录

旋钮曲线

以5个级别调节触摸响应敏感度。数值越大灵敏度越高，即使稍微旋转旋钮也会使得实际值发生很大改变。

设置: 1 - 5

滑杆模式

决定在操作滑杆时参数值受影响的方式。

设置: catch, jump

catch	滑杆位置达到对应当前值的位置后而影响到数值时，滑杆操作不会立即影响到数值。
jump	滑杆操作将立即将数值从当前值更改到对应滑杆位置的新数值。

音色库循环

使用BANK [DEC]/[INC]按钮更改音色/演奏组音色模式的音色库/声部时，该参数决定了按光标[right]按钮从最后一个音色库/声部连续移动并更改到第一个音色库/声部还是相反（最后一个到第一个）。当该参数设为"on"时，会发生连续变化。

设置: off, on

自动加载

决定开启还是关闭自动加载功能。当设为开启时，则每当电源打开时乐器将自动加载指定文件（从USB存储设备或内置闪存）到用户存储器。要加载的文件显示于此画面上。自动加载文件将在通过[ENTER]按钮所调出的File Load画面中指定。

设置: off, on

打开电源模式

确定默认的电源打开模式（以及存储器音色库）——在电源打开时可以让您选择自动调出的状态。

设置: performance, voice (USER1), voice (PRE1), voice (GM), master, multi

performance	下次打开电源时，会自动进入演奏组音色模式并选择第一个程序编号（USR: 001）。
voice (USER1)	下次打开电源时，会自动进入音色模式并选择用户音色的第一个程序编号（USR: 001）。
voice (PRE1)	打开电源时，会自动进入音色模式并选择预设音色的第一个程序编号（PRE1: 001）。
voice (GM)	下次打开电源时，会自动进入音色模式并选择预设音色的第一个程序编号（GM: 001）。
master	下次打开电源时，会自动进入主控模式并选择第一个程序编号（001）。
multi	下次打开电源时，会自动进入复合音色模式并选择第一个程序编号（001）。

注：在关闭电源之前，必须按[STORE]按钮将实用设置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，则实用设置将丢失。

LCD模式

切换LCD的背光。

设置: normal, reverse

Click Sw（节拍器开关）

切换节拍器声音的开/关。也可以通过按住[SHIFT]按钮并按[START/STOP]按钮来设置该参数。

设置: off, on

节拍器节拍

确定节拍器的拍号。重音应用到在此所设置拍号的第一拍。在音序播放模式中所选的标准MIDI文件的拍号会覆盖在此设置的数值。

设置: 1/4 - 16/4, 1/8 - 16/8, 1/16 - 16/16

基本结构

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

实用

Utility Select	
●	General
	Layer/Split/ Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

附录

节拍器速度

决定节拍器声音的速度。在此设置的速度将被应用到琶音播放。在接到MIDI时钟（F8）时当MIDI Sync设为“external”或“auto”，在此处显示“external”，并且无法设置速度。

设置: 5 – 300, external

注: 也可以使用您所需要的速度，通过按住[SHIFT]按钮并按[ENTER]按钮几次来设置该参数。该功能被称为“击拍速度”。

节拍器音量

决定节拍器声音的音量。

设置: 0 – 127

节拍器类型

决定节拍器声音的音调类型（音色）。共有10种类型。

设置: 1 – 10

Click Output Sel（节拍器输出选择）

决定节拍器声音的输出目的地。

设置: L&R, asL&R, asL, asR

分层/分区/鼓组指定

决定Performance Creator（[LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN]按钮）的参数。

类型

决定使用Performance Creator时首先指定的音色类型。选择“manual”时，会指定下面被指定为音色库/编号的音色。选择“random”时，会随机指定任意音色。

设置: manual, random

音色库

编号

名称

决定使用Performance Creator时首先指定的音色。设置音色库和编号后选择所需的音色。名称被自动确定。

设置: 音色库: PRE1–8, USR1–4, PDR, UDR, GM, GMDR

编号: 001 – 128

名称: 仅用于指示

Split Lo/Up（低音区/高音区）

确定执行Performance Creator的分区时指定第一个音色的键盘区域。选择“both”时，第一个音色会被指定到键盘上的所有音符。选择“lower”时，第一个音色会被指定到低于分隔点的区域。选择“upper”时，第一个音色会被指定到分隔点和高于分割点的区域。

设置: both, lower, upper

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

实用

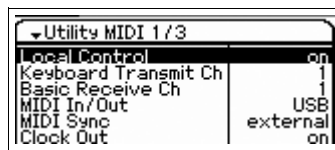
Utility Select

<input checked="" type="radio"/>	General
<input type="radio"/>	Layer/Split/ Drum Assign
	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
<input type="radio"/>	Arpeggio
<input type="radio"/>	A/D Out
<input type="radio"/>	A/D FX
<input type="radio"/>	Master FX
<input type="radio"/>	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

附录

2 MIDI

使用此功能可以设置本乐器的MIDI设置。



本地控制

该项决定本台设备的内置音源是否反应于键盘演奏。如果将“Local Control”设为“off”，面板上的旋钮、滑杆、键盘和任何控制器会内部从音源断开。即使该项设为“off”，数据仍然会通过MIDI进行传送。另外，内置音源会反应于通过MIDI接收的信息。

设置: off, on

Keyboard Transmit Ch (键盘传送通道)

确定本台乐器发送MIDI数据的MIDI通道 (到外部音序器、音源或其它设备)。该参数在单音色音源模式 (音色/演奏组音色模式) 中有效。

设置: 1 - 16, off

注: 在复合音色模式中，通过演奏键盘/旋钮/滑音轮生成的MIDI数据，会经由与当前所选声部的MIDI接收通道相同的MIDI通道，发送至音源模块或外接MIDI设备。可以在多声部编辑的Voice画面 (第101页) 中设置各声部的接收通道。

Basic Receive Ch (基本接收通道)

确定当本台合成器设为单音色音源模式时 (音色/演奏组音色模式) 的MIDI接收通道。

设置: 1 - 16, omni, off

注: 在复合音色模式中，可以在多声部编辑的Voice画面 (第101页) 中设置各声部的接收通道。

MIDI输入/输出

决定用于传送/接收MIDI数据的物理输出/输入端口。

设置: MIDI, USB

注: USB电缆未连接到S90 XS/S70 XS时，即使该参数设为“USB”，MIDI端口将被自动用来传送/接收MIDI数据。

MIDI同步

决定琶音播放将与本乐器的内部时钟还是与外接MIDI时钟保持同步。

设置: internal, external, auto

internal	与内置时钟同步。当本音源单独使用时或作为其它设备的主时钟源时可以使用该设置。
external	与通过MIDI从外接MIDI乐器接收的MIDI时钟同步。当外接MIDI设备用作主机时可以使用此设置。
auto	当从外接MIDI设备或计算机连续传送MIDI时钟时，S90 XS/S70 XS的内置时钟无效，且S90 XS/S70 XS与外接时钟同步。当未从外接MIDI设备或计算机传送MIDI时钟时，S90 XS/S70 XS的内置时钟连续运转，以便与最新接收到的外接MIDI设备或计算机 (DAW软件) 的速度进行同步。当您希望在外接时钟和内置时钟间切换时，该设置非常有用。

注: 当将本乐器设为琶音播放与外接MIDI时钟同步时，请务必将设备设为DAW软件/ 外接MIDI设备的MIDI时钟正确从DAW软件/外接设备传送到本乐器。

时钟输出

决定是否通过MIDI传送MIDI时钟 (F8H) 信息。

设置: off, on

注: 当“MIDI Sync”设为“external”时，本乐器的MIDI时钟不会传送到外接设备。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/ Drum Assign
●	MIDI
	Controller
	Micro Tune
	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

附录

Seq Control (音序控制)

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)。

设置: 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。

Bank Select Sw (音色库选择开关)

该开关用于激活与取消音色库选择信息 (传送与接收)。当该项设为“on”时, 本音源反应于输入的音色库选择信息, 并也会传送适当的音色库选择信息 (当使用面板时)。当此项设为“off”时, 无法传送/接收音色库选择信息。

设置: off, on

Prg Change Sw (程序变更开关)

该开关用于激活与取消程序变更信息 (传送与接收)。当该项设为“on”时, 本音源反应于输入的程序变更信息, 并传送适当的程序变更信息 (当使用面板时)。当此项设为“off”时, 无法传送/接收程序变更信息。

设置: off, on

控制器重设

在切换音色时确定控制器状态 (调制轮、触后、踏板控制器、呼吸控制器、旋钮等)。当该项设为“hold”时, 控制器保持为当前设置。当该项设为“reset”时, 控制器重设为默认值 (以下)。

设置: hold, reset

如果您选择了“reset”, 控制器会按以下状态/情况而重设:

弯音轮:	中置
调制轮:	最小
触后:	最小
踏板控制器:	最大
脚踏开关:	熄灭

触摸条控制器:	中置
呼吸控制器:	最大
可分配功能:	熄灭
表情:	最大

接收批量

确定是否可以从DAW软件或外接MIDI设备接收批量转储数据。

设置: protect (不接收), on (接收)

批量转储间隔

决定当使用批量转储功能或者收到批量转储请求时批量转储传送的间隔时间。批量转储功能可让您将当前音色/演奏组音色/复合音色数据保存到编辑缓冲器 (DRAM), 并作为批量数据 (系统专用信息) 传送到计算机上的DAW软件或外接MIDI乐器。

设置: 0 - 900 ms

Device No. (设备号)

决定S90 XS/S70 XS接收或传送数据时使用的设备号。当传送/接收批量转储数据、参数变化或其它系统专有信息时, 该号码必须与DAW软件或外接MIDI设备的设备号相匹配。

设置: 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信息。本乐器被识别为设备号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信息。当试图执行系统专用信息的传送或接收时, 将会出现一条出错信息。

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/Drum Assign
<input checked="" type="radio"/>	MIDI
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

附录

3 控制器

决定本乐器整个系统通用的控制器指定设置。可将MIDI控制变更编号指定到面板上的旋钮和外接控制器。例如，在使用脚踏控制器控制调制的同时，可使用ASSIGN 1和2旋钮来控制两种不同效果的控制效果深度。这些控制变更编号指定被称为“控制器分配”。

Utility Controller 1/2	
RB Ctrl No.	22
FC 1 Ctrl No.	11
FC 2 Ctrl No.	4
FS Ctrl No.	88

RB Ctrl No. (触摸条控制编号)

决定乐器识别为触摸条控制器操作的控制变更编号。

设置: off, 1 – 95

FC 1 Ctrl No. (踏板控制器1控制编号)

FC 2 Ctrl No. (踏板控制器2控制编号)

决定本乐器识别为脚踏控制器1/2操作的控制变更编号。

设置: off, 1 – 95

FS Ctrl No. (脚踏开关控制编号)

决定本乐器识别为脚踏开关操作的控制变更编号。

设置: off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

AS 1 Ctrl No. (可分配1控制编号)

AS 2 Ctrl No. (可分配2控制编号)

决定对应ASSIGN 1旋钮和ASSIGN 2旋钮的控制变更编号。

设置: off, 1 – 95

A. Func 1 Ctrl No. (可分配功能1控制编号)

A. Func 2 Ctrl No. (可分配功能2控制编号)

决定本乐器识别为ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]按钮操作的控制变更编号。

设置: off, 1 – 95

BC Ctrl No. (呼吸控制器控制编号)

决定本乐器识别为呼吸控制器的控制变更编号。

设置: off, 1 – 95

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/ Drum Assign
MIDI	
●	Controller
Micro Tune	
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

附录

4 Micro Tune (微调)

在此画面，您可在用户音色库中创建您的原创微调。调整1个八度将会影响到从C-2到G8所有八度的音符。

Number (微调编号)

决定用于存储所创建微调设置的1-8声部。

设置: 1-8

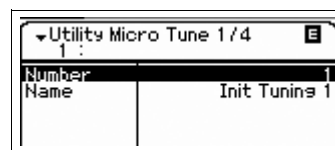
Name (微调名称)

为微调输入想要的名称。将光标在此时，按[ENTER]按钮或编码器旋钮调出命名对话，可让您输入所需的名称。名称最多可包含20个字符。

C-B (C调调音补偿值-B调调音补偿值)

可让您以分为单位为各个音符调音，以创建您的原创微调。

设置: -99 cent - +0 cent - +99 cent



5 音色选择

可让您选择包括应用到整个音色模式操作的画面。

Arpeggio (音色琶音)

在该画面中您可以对音色模式中的琶音进行MIDI设置。

Arp MIDI Out Sw (琶音MIDI输出开关)

决定音色模式中的琶音播放数据是否以MIDI信息输出到外接设备。当该选择设为打开时，则会输出数据。

设置: off, on

Arp Transmit Ch (琶音传送通道)

决定琶音播放数据以MIDI信息发送到外接设备的MIDI传送通道。(当上述开关参数设为打开时)。

设置: 1-16

A/D Out (音色A/D输出)

可以设置有关在音色模式中从MIC INPUT插孔所输入音频信号的，像输出目的地、音量、声相和插入效果等参数。

音量

确定从MIC INPUT插孔所输入音频信号的音量。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0-127

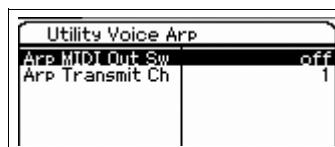
声相

确定从MIC INPUT插孔所输入音频信号的立体声声相位置。可直接用旋钮改变此参数。

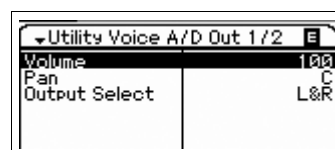
设置: L63 (最左端) - C (中央) - R63 (最右端)



Voice Select画面



Voice Arpeggio画面



Voice A/D Output画面

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/ Drum Assign
MIDI	
Controller	
●	Micro Tune
●	Voice Select
●	Arpeggio
●	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

附录

输出选择

确定从MIC INPUT插孔所输入音频信号的输出目的地。

设置: 请参见下文。

画面显示	输出目的地	立体声/单声道
L&R	OUTPUT L和R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L和R	立体声
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单音
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单音
声码器	音色的插入效果	----

合唱发送

确定发送到合唱效果的MIC INPUT信号的发送电平。值越高, 合唱越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

混响发送

确定发送到混响效果的MIC INPUT信号的发送电平。值越高, 混响越强。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

干音电平

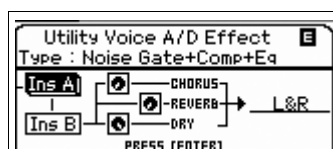
确定未经过系统效果 (混响、合唱) 处理的MIC INPUT信号的电平。

设置: 0 - 127

注: 当输出选择设为“L&R”以外的数值时, 混响/合唱发送自动固定为0, 并且干音电平自动固定为127。

A/D FX (音色A/D效果)

在此画面中, 您可设置在演奏组音色模式中应用到音频输入信号的插入效果类型。可以从该画面中调出设置插入效果A/B参数的画面。

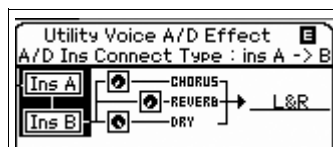


Ins Connect Type (插入连接型)

决定当光标位于Ins A/B周围时插入效果A和B的效果发送。设置更改显示在画面上的图示中, 让您可直观地查看信号发送方式。参数名和数值会显示在画面顶部。

设置: 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合唱。
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合唱。



合唱发送

决定发送到合唱效果的电平。值越高, 合唱越强。该参数与Voice A/D Output画面中的合唱发送相同。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

混响发送

决定发送到混响效果的电平。值越高, 混响越强。该参数与Voice A/D Output画面中的混响发送相同。可直接用旋钮改变此参数。

设置: 0 - 127

干音电平

决定未经系统效果 (混响、合唱) 处理的电平。该参数与Voice A/D Output画面中的干音电平相同。

设置: 0 - 127

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/Drum Assign
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
●	Voice Select
	Arpeggio
●	A/D Out
●	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
Quick Set	
Panel Lock	
Fctry Set	

附录

输出选择

决定输出目的地。

设置: 请参见下文。

画面显示	输出目的地	立体声/单声道
L&R	OUTPUT L和R	立体声
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L和R	立体声
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	单音
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	单音
声码器	音色的插入效果	----

注: 当输出选择设为“L&R”以外的数值时, 混响/合唱发送自动固定为0并且干音电平自动固定为127。

Ins A (插入A)

Ins B (插入B)

光标在此位置时, 按[ENTER]按钮可调出Insertion Effect Parameter画面。

效果参数

开关

该参数仅适用于主控效果, 无法在此编辑。

类别

类型

从类别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。

设置: 有关效果类别和效果类型的说明, 在第16页有详细说明。

预设

可调出各效果类型的预编程设置, 这些设置专用于特定的应用及场合。

可以更改声音如何受所选预编程设置影响。

注: 有关每种效果类型预设设置的详细信息, 请参见Data List (另附的PDF文件)。

效果参数1-16

当前所选效果类型不同, 效果参数也不同。有关效果参数的详细信息, 请参见第19页。有关各效果类型的可用效果参数的完整列表, 请参见Data List中的效果类型一览表 (另附的PDF文件)。

Master FX (音色主控效果)

确定音色模式中的主效果参数。此处的设置会影响到所有音色。

开关

确定是否将主控效果应用于音色。当此参数设为“on”时, 会应用主控效果。

设置: off, on

类别

类型

从类别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。

设置: 有关效果类别和效果类型的说明, 在第16页有详细说明。

预设

可调出各效果类型的预编程设置, 这些设置专用于特定的应用及场合。可以更改声音如何受所选预编程设置影响。

注: 有关每种效果类型预设设置的详细信息, 请参见Data List (另附的PDF文件)。

效果参数1-16

当前所选效果类型不同, 效果参数也不同。有关效果参数的详细信息, 请参见第19页。有关各效果类型的可用效果参数的完整列表, 请参见Data List中的效果类型一览表 (另附的PDF文件)。

基本结构

音色

演奏组音色

复合音色

SEQ 播放

主控

遥控

文件

录音 / 播放

实用

实用

Utility Select

General

Layer/Split/
Drum Assign

MIDI

Controller

Micro Tune

● Voice Select

Arpeggio

A/D Out

● A/D FX

● Master FX

Master EQ

Remote

Quick Set

Panel Lock

Fctry Set

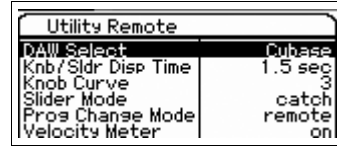
附录

主控EQ (音色主控EQ)

此画面可让您设置音色模式中的主控EQ参数，从而在五个独立频段上控制EQ。此处的设置会影响到所有音色。参数与复合音色公共编辑 (第97页) 中的Master EQ画面中相同。

6 远程

可让您设置远程参数。按下面板上的[DAW REMOTE]按钮进入远程模式再按[UTILITY]按钮可直接调出Remote画面。



DAW选择

确定可通过本乐器面板操作控制的DAW应用程序软件。

设置: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

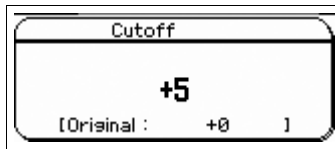
注: 当[DAW REMOTE]指示灯打开时, 只需选择DAW类型即可自动调出远程设置。

Knb/Slidr Disp Time (旋钮/滑杆显示时间)

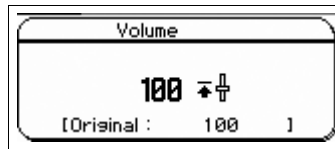
决定操作其中一个旋钮或滑杆是否会使旋钮弹出画面或滑杆弹出画面出现。

设置: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off	选择该选项时, 即使操作旋钮和滑杆也不会弹出画面。
1秒 - 5秒	操作旋钮和滑杆会使弹出画面出现1-5秒, 然后画面会被自动关闭。
keep	操作旋钮和滑杆会使出现弹出画面出现。打开弹出画面时, 调用不同的画面/对话/弹出画面或者按[ENTER]按钮/[EXIT]按钮会使其关闭。



Knob popup画面



Slider popup画面

旋钮曲线

以5个级别调节触摸响应敏感度。数值越大, 灵敏度越高, 这样只需稍稍旋转旋钮即可将数值进行较大的更改。

设置: 1-5

注: 也可以在实用的General画面上设置此处的参数。

滑杆模式

决定在操作滑杆时参数值受影响的方式。

设置: catch, jump

catch	滑杆位置达到对应当前值的位置后而影响数值时, 滑杆操作不会立即影响到数值。
jump	滑杆操作将立即将数值从当前值更改到对应滑杆位置的新数值。

Prog Change Mode (程序变更模式)

确定当操作[DEC]/[INC]按钮或数据轮时将会传送到计算机的信息。当选择“PC”时, 程序变更信息将通过MIDI端口1传送。当选择“remote”时, 远程控制信息将通过MIDI端口2传送。当选择“PC+remote”时, 这两种信息都会被通过MIDI端口1和2传送。

设置: PC+remote, PC, remote

注: 当“DAW Select”设为“Cubase”之外的数值时该参数固定为“PC”。

力度计

确定键盘演奏所产生的力度是否用通过演奏控制按钮显示。当设为“on”时, 演奏控制按钮作为力度计使用。

设置: off, on

基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/Drum Assign
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
●	Voice Select
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
●	Master EQ
●	Remote
	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

附录

7 Quick Set (快速设置)

该功能可让您只需在预设中选择一种即可调出在演奏组音色模式/复合音色模式中有关外部连接的参数设置。由于只要一次操作即可将各种画面中的参数设为适当的数值，因此该功能非常方便。

快速设置

光标在此位置时，按[ENTER]按钮可调出快速设置对话（第144页）。本乐器具有以下三种适合常规MIDI音序操作的参数设置组合。

- 本地控制
- MIDI同步
- 时钟输出
- Arp MIDI Out Sw（琶音MIDI输出开关）

这些组合可以在快速设置对话中选择和执行，可让您根据特定应用程序或期望的用途立即更改所有设置。在本Utility Quick Setup画面中设置下列参数可更改这三种组合。

设置1-3 本地控制

设置1-3 MIDI同步

设置1-3 时钟输出

设置1-3 琶音MIDI输出开关

调整快速设置1-3的各个数值。

设置：请参见下文。

本地控制	off, on
MIDI同步	internal, external, auto
时钟输出	off, on
琶音MIDI输出开关	all off, all on

快速设置对话

该对话可让您通过选择快速设置编号并按[ENTER]按钮来执行快速设置。

① 快速设置编号

该参数可让您选择注册到快速设置的三种设置。下面显示了3种初始设置。

设置：1-3

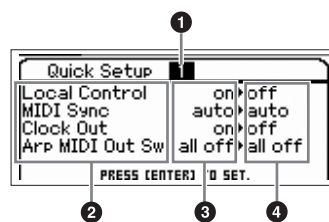
快速设置编号	说明	参数	备注
1	将除琶音数据之外的演奏组音色数据录制到计算机上的DAW软件时。	本地控制: off MIDI: auto 时钟输出: off 琶音MIDI输出开关: all off	确认DAW软件上的回声音色库 (MIDI Thru) 设为“on”。
2	将包括琶音数据的演奏组音色数据录制到计算机上的DAW软件时。	本地控制: on MIDI: auto 时钟输出: off 琶音MIDI输出开关: all on	确认DAW软件上的回声音色库 (MIDI Thru) 设为“off”。
3	在不连接DAW软件或其它MIDI设备的情况下，将S90 XS/S70 XS用作单独设备时。	本地控制: on MIDI: internal 时钟输出: on 琶音MIDI输出开关: all off	

② 快速设置参数（仅指示）

显示快速设置的参数。

③ 各参数的当前设置（仅指示）

④ 执行各参数快速设置后的新设置（仅指示）



基本结构

- 音色
- 演奏组音色
- 复合音色
- SEQ 播放
- 主控
- 遥控
- 文件
- 录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/Drum Assign
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
●	Quick Set
	Panel Lock
	Fctry Set

附录

8 面板锁定

决定打开面板上的[PANEL LOCK]按钮时哪些按钮变为不可用状态。

All（面板锁定部分全部）

Octave & Transpose（面板锁定部分八度和移调）

Number 1 - 16（面板锁定部分编号1-16）

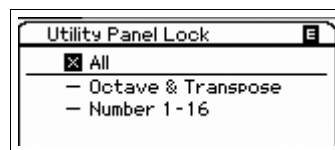
当勾选“All”复选框时，所有按钮和控制器不可用，除下列复选框。

- 弯音轮
- 调制轮
- INPUT GAIN旋钮
- 主音量滑杆
- 键盘

当勾选“Octave & Transpose”复选框时，OCTAVE和TRANPOSE按钮不可用。

当勾选“Number 1 - 16”复选框时，编号[1] - [16]按钮不可用。

设置: on, off



基本结构

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放

实用

实用

Utility Select	
General	
	Layer/Split/ Drum Assign
MIDI	
Controller	
Micro Tune	
Voice Select	
	Arpeggio
	A/D Out
	A/D FX
	Master FX
	Master EQ
Remote	
Quick Set	
●	Panel Lock
●	Fctry Set

附录

9 Fctry Set（出厂设置）

您可以将本音源的用户存储器（第24页）恢复为出厂默认设置（出厂设置）。请注意，通过执行出厂设置，此画面上的电源打开自动出厂设置将被自动保存。



小心

当恢复出厂默认设置时，内置闪存以及内置用户存储器数据（所有在实用中创建的用户音色、复合音色和系统设置）将被出厂默认设置所覆盖。小心不要丢失重要数据。您应该将重要数据使用文件模式中的“All”类型的文件备份到USB存储设备或者使用批量转储功能（第127页）备份到计算机。

Auto Factory Set（电源打开自动出厂设置）

当此参数设为“on”时，打开电源会将用户存储器恢复为出厂默认设置。如果更改了该设置，请务必执行出厂设置功能完成更改。

设置: off, on



小心

将自动出厂设置设为“on”并执行出厂设置功能时，每次打开电源时将自动执行出厂设置功能。为此，该项在正常情况下应设为“off”。

关于MIDI

MIDI是Musical Instrument Digital Interface（乐器数字界面）的简称，它允许电子乐器间互相通讯、发送和接收兼容的音符、控制变化、程序变更和各种其它类型的MIDI数据或信息。可以确保不同厂商生产的乐器之间也可以进行数据通信。本台合成器可以通过传送音符相关数据与各种类型的控制器数据来控制其它MIDI设备。它还可以由输入的音符数据控制，输入的音符数据自动决定音源模式，选择MIDI通道、音色及效果，改变参数值，当然还演奏各声部的指定音色。MIDI数据格式中列出的许多MIDI信息都用十进制数、二进制数和十六进制数表示。十六进制数值在数据行的起始处或在数值的结尾处有“H（十六进制）”字母。其它小写字符（通常为“n”或“x”）表示任意数字。

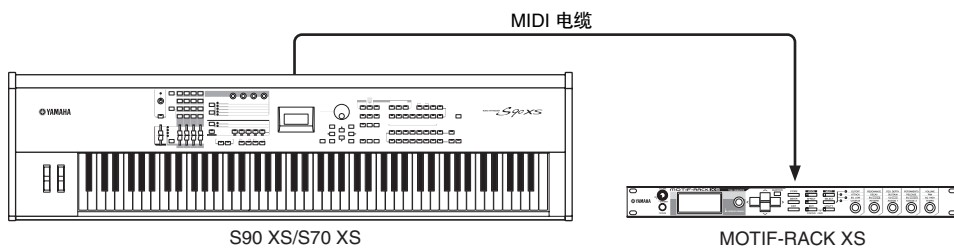
MIDI通道

MIDI演奏组音色数据指定到16个MIDI通道之一。这样就可以用一根MIDI电缆同时传送16个不同乐器声部的演奏组音色数据。

将MIDI通道看作电视频道。每个电视台都用指定的频道传送广播节目。您家中的电视机可同时接收几个电视台的许多不同节目，可以选择合适的频道看想看的节目。

MIDI操作也是同样的基本原理。传输乐器在指定的MIDI通道（MIDI传输通道）用一根MIDI电缆将MIDI数据发送到接收乐器。如果接收乐器的MIDI通道（MIDI接收通道）匹配传输通道，接收乐器将根据传输乐器发送的数据发出声音。

关于如何设置MIDI传送通道与MIDI接收通道的详细信息，请参见第138页。



MIDI通道和MIDI端口

MIDI数据被分配给16个通道中的一个，此合成器能通过16个MIDI通道同时演奏16个独立声部。不过，16个通道限制也可以通过单独的MIDI“端口”来解决，每个MIDI端口支持16个通道。一根MIDI电缆的标准为可以最多同时使用16个通道处理数据，而USB连接可以处理更多的数据并提供更多通道——这就有赖于MIDI端口的使用。每个MIDI端口可以调用16个通道，USB连接最多允许8个端口的使用，结果是：可以在计算机上使用最多128个通道（8个端口x16个通道）。当使用USB电缆将本乐器连接至计算机时，MIDI端口定义如下：

端口1

本设备上的音源模块只能被该端口识别。当将S90 XS/S70 XS用作外接MIDI乐器或计算机的音源时，您应在相连的MIDI设备或计算机上将MIDI端口设为1。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

● 关于 MIDI
显示信息
故障排除

端口2

此端口用于通过远程控制功能在S90 XS/S70 XS上控制计算机上的DAW软件。

端口3

此端口用作MIDI Thru端口。

通过USB TO HOST端口在端口3接收到的MIDI数据，将通过MIDI OUT端口再次传送到外接MIDI设备。通过MIDI IN端口传送到端口3的MIDI数据，将被通过USB TO HOST端口再次传送到外接设备（计算机等）。

端口4

该端口仅用于S90 XS/S70 XS编辑器的数据通信。其它软件或设备无法使用该端口。

端口5

该端口仅用于S90 XS/S70 XS远程编辑器的数据通信。其它软件或设备无法使用该端口。

使用USB连接时，请确定要匹配MIDI发送端口和MIDI接收端口，以及匹配MIDI发送通道和MIDI接收通道。确保根据上述信息设置已连接到本乐器外部设备的MIDI端口。

本合成器传送/识别的MIDI信息

MIDI信息可以分成两类：通道信息和系统信息。以下为本台合成器可以识别的各种类型MIDI信息的介绍。由本台合成器所传送/接收的信息以Data List（另附的PDF文件）中的MIDI数据格式与MIDI执行表中显示。

通道信息

包含针对指定通道键盘演奏相关参数的通道信息。

音符开/关

演奏键盘时产生的信息。

音符开：当键盘按下时产生。

音符关：当键盘释放时产生。

每种信息都包括对应于按下键位的音符号，再加上基于键盘演奏情况的力度值。

接收音高限制=C-2(0) - 8(127), C3=60

力度范围=1-127（只接收音符开力度信息）

控制变化

控制变化信息可以让您选择音色库、控制音量、声像、调制、滑音时间、亮度与各种其它的控制参数，通过对应于每种参数的控制变化号。

音色库选择MSB（控制编号0）

音色库选择LSB（控制编号32）

这些信息通过合并及发送来自外接设备的MSB和LSB来选择不同的音色库编号。MSB与LSB信息的功能视音源模式而定。

MSB号选择音色类型（常规音色或鼓组音色），而LSB号则选择音色库。

直到接收到下一个程序变更信息否则新音色库选择无效。

按照顺序更改音色（包括音色库），传送音色库选择MSB、LSB，然后程序变更。

关于音色库与程序的详细信息，请参见Data List（另附PDF文件）中的音色一览表。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

● 关于 MIDI
显示信息
故障排除

调制（控制编号1）

使用调制轮控制颤音深度的信息。设置数值为127产生最大的颤音效果，设置为0则没有颤音效果。

滑音时间（控制编号5）

这种信息控制弯音的持续时间，或者连续演奏音符的持续音高滑移。设置数值为127产生最长的滑音时间，而设置为0则产生最短的滑音时间。

当参数滑音开关（控制编号65）设置打开时，此处的参数值设置调节音高变化的速度。

数据输入MSB（控制编号6）**数据输入LSB（控制编号38）**

这些参数可指定RPN MSB和RPN LSB事件的数值。参数值通过组合MSB与LSB来确定。

主音量（控制编号7）

控制每个声部音量的信息。设置数值为127则产生最大的音量，而设置为0则音量关闭。这样就可以对各声部间的音量平衡进行详细控制。

声相（控制编号10）

控制每个声部立体声声像位置的信息（针对立体声输出）。设置数值为127声音为极右端，而设置为0则声音位于极左端。

表情（控制编号11）

在演奏期间控制声音表情的信息。设置数值为127则产生最大的音量，而设置为0则音量关闭。此参数可在播放过程产生音量变化。

保持1（控制编号64）

控制延音开关的信息。踩下踏板时的音符演奏将被延长。数值于64-127之间则打开延音，而当数值于0-63之间时则关闭延音。

滑音（控制编号65）

控制滑音开/关的信息。当数值设为“0”-“63”时，滑音为OFF；设为“64”-“127”时，滑音为ON。

当“单音/复音”设为“单音”时，如果该参数设为ON，快速演奏连续音符在音符之间不停顿便可有效地执行连贯乐章（换句话说，按住某个琴键并且在演奏下一个琴键前不松开）。

滑音效果的长度（程度）由滑音时间（控制编号5）控制。

延音（控制编号66）

控制延音开关的信息。数值为64-127时将打开延音，而数值于0-63之间时则关闭延音。

保持特定音符，然后按下并保持延音踏板，演奏之后音符时会延长开始时保持的音符，直到踏板释放。

谐波内容（控制编号71）

调节每个声部滤波器共鸣的信息。此处所做的设置为从音色数据中加减的补偿值。

释音时间（控制编号72）

调节每个声部AEG释音时间的信息。

此处所做的设置为从音色数据中加减的补偿值。

起音时间（控制编号73）

调节每个声部AEG起音时间的信息。

此处所做的设置为从音色数据中加减的补偿值。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

● 关于 MIDI
显示信息
故障排除

亮度（控制编号74）

调节每个声部所设滤波器截止频率的信息。此处所做的设置为从音色数据中加减的补偿值。

衰减时间（控制编号75）

调节每个声部所设AEG衰减时间的信息。
此处所做的设置为从音色数据中加减的补偿值。

效果1深度（混响发送电平）（控制编号91）

调节混响效果发送电平的信息。

效果2深度（合唱发送电平）（控制编号93）

调节合唱效果发送电平的信息。

数据增量（控制编号96）**数据减少（控制编号97）**

以1为单位增加或减少弯音灵敏度、微调或粗调MSB数值的信息。首先您需要指定这类参数在外部设备中使用RPN。

RPN LSB（注册参数编号LSB）（控制编号100）**RPN MSB（注册参数编号MSB）（控制编号101）**

主要用作弯音灵敏度、调音和其它声部设置的补偿值。

首先发送RPN MSB与RPN LSB确认要控制的参数。然后使用数据增量/减少设置指定参数的数值。

请注意一旦RPN给一个通道设置，接下来的数据输入将会被作为相同的RPN数值变化识别。因此在使用RPN后，您应该设置一个空值信息（7FH,7FH）来避免发生无期望的结果。

以下为可以接收的RPN号。

RPN MSB	RPN LSB	参数
00H	00H	弯音灵敏度
00H	01H	微调
00H	02H	粗调
7FH	7FH	空值信息

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

● 关于 MIDI
显示信息
故障排除

通道模式信息

第2个字节	第3个字节	信息
120	0	所有声音关闭
121	0	重设所有控制器
123	0	所有音符关闭
126	0 - 16	单音
127	0	复音

所有声音关闭（控制编号120）

清除指定通道当前发出的所有声音。
不过诸如音符开与保持开之类的通道信息状态还会维持下来。

重设所有控制器（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：

控制器	值
弯音变化	0 (中央)
触后	0 (关)
复音触后	0 (关)
调制	0 (关)
表情	127 (最大)
保持1	0 (关)
滑音	0 (关)
延音	0 (关)
柔音踏板	0 (关)
滑音控制	取消滑音发起键位号
RPN	未确定的数字：内部数据不会改变
NRPN	

所有音符关闭（控制编号123）

清除指定通道所有当前打开的音符。不过，如果保持1或延音打开，音符则继续发声，除非关闭它们。

单音（控制编号126）

执行与收到所有声音关信息时相同的操作。如果第三个字节参数（决定单声道编号的参数）设为0-16，则与那些通道对应的声部设置为单声道。

复音（控制编号127）

执行与接收“所有声音关闭”信息时一样的功能，并设置相应通道为复音模式。

程序变更

确定每个声部选择何种音色的信息。通过音色库选择的组合，不仅可以选基本音色号，还可以选变化音色库号。

关于音色一览表，请参见Data List（另附的PDF文件）。

注：当您程序更改为一个0-127范围内的编号时，请指定一个比音色一览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。

弯音

弯音信息为在特定期间可以升高或降低指定音符音高一定量的连续控制器信息。

通道触后

可以让您根据最初击下键盘后演奏压力的大小，针对整体通道来控制声音的信息。

复音触后

可以让您根据最初击下键盘后演奏压力的大小，针对每个分别的键位来控制声音的信息。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

● 关于 MIDI
显示信息
故障排除

系统信息

系统信息为设备整体系统相关的数据。

系统专有信息

当传送/接收批量数据、参数变化或其它系统专有信息时，合成器的设备号必须与外接MIDI设备的设备号相匹配。系统专有信息可以控制本台合成器的各种功能，包括音量与主调律、音源模式、效果类型以及各种其它参数。

一些系统专有信息叫做“通用信息”（如，GM系统打开），并且不需要设备号。

一般MIDI（GM）系统打开

当接收“一般MIDI系统打开”时，本合成器会接收与GM系统1兼容的MIDI信息，因此并不会接收音色库选择信息。

当本乐器收到GM系统打开信息时，（复合音色中的）1-16声部的每个接收通道将被指定到“1-16”。

F0 7E 7F 09 01 F7 （十六进制）

注： 确保本信息与乐曲的第一个音符数据之间有一定的时间间隔，至少为一个四分音符或更长的时间。

MIDI主音量

当接收此信息时，音量MSB对系统参数有效。

* mm (MSB) =适当音量值, ll (LSB) =忽略

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 （十六进制）

模式变化

收到此信息时，合成器的模式将切换。

* n=设备号（第138页）

* m = 0 - 6 (0: 音色, 1: 演奏组音色, 2-3: 不能使用, 4: 主控, 5: 复合音色, 6: 示范)

F0 43 1n 7F 0D 0A 00 01 0m F7 （十六进制）

系统实时信息

激活感应（FEH）

一旦接收FEH（激活感应），如果接下来在比约300毫秒更长的时间间隔内没有接收到MIDI数据，则S90 XS/S70 XS会执行与接收“所有声音关闭”、“所有音符关闭”以及“重置全部控制器”信息时一样的功能，然后会返回到FEH没有监控的状态。

时钟（F8H）

本信息传送固定时间间隔（每1/4音符24次），以此与所连的MIDI设备进行同步操作。通过设置MIDI同步参数：[UTILITY] → MIDI → MIDI 同步，可以选择让音序器模块使用通过MIDI IN收到的内部时钟信息还是外部时钟信息。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

● 关于 MIDI
显示信息
故障排除

显示信息

LCD 指示	说明
All data is initialized upon power-on. Continue?	确认是否想要打开“Power on auto factory set switch”参数。
Are you sure?	确认是否要执行特定操作。
Assign Vocoder Voice to Part 1. Continue?	当声部1不是演奏组音色/复合音色模式中的声码器音色时，如果将A/D输入声部的输出选择设为“Vocoder”，确认是否想要通过Category Search画面选择声码器音色。
Assign Vocoder Voice. Continue?	当音色不是音色模式中的声码器音色时，如果将A/D输入声部的输出选择设为“Vocoder”，确认是否想要通过Category Search画面选择声码器音色。
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	当存储器空间不足而造成录音停止时，该信息出现。
Bad disk or memory.	连接至本合成器的外接存储设备不可用。将此外接存储设备格式化，然后重试。
Bulk data protected.	由于实用模式中的设置导致批量数据无法接收。
Can't execute.	合成器由于设置或状况而无法执行。
Click off.	节拍器已关闭。
Click on.	节拍器已打开。
Completed.	已经完成特定的加载、保存、格式化或其它命令。
Connecting to USB device...	正在识别连接到USB TO DEVICE端口的USB存储设备。
Copied Arpeggio type.	复制的琶音类型。
Device number is off.	因为设备号为关闭状态，因此批量数据不能传送/接收。
Device number mismatch.	因为设备号不匹配，因此批量数据不能传送/接收。
Directory is not empty.	您正在尝试删除包含数据的文件夹。
Disk or memory is full.	外接存储设备已满，无法保存更多数据。请使用新的外接存储设备，或删除存储设备上不想要的的数据以获得空间。
Disk or memory is write-protected.	外接存储设备写保护，或试图写入只读媒体，例如CD-ROM。
Disk or memory read/write error.	在读/写外接存储设备时出错。
Executing...	正在执行处理。
Executing... ****.wav	通过录音功能创建音频文件时出现该信息。 “****”为文件名。
Executing... Please keep power on.	处理写入内存时出现该信息。显示该信息时保持电源打开。
File already exists.	与您打算保存的文件名称重名的文件已经存在。
File is not found.	在加载操作过程中，在外接存储设备上未找到指定文件。
File path is too long.	无法访问尝试访问的文件或目录，因为表示路径的字符长度太长。
Illegal bulk data.	在接收批量数据或批量请求信息时出错。
Illegal file name.	指定文件名称无效。请尝试输入不同的名称。
Illegal file.	指定用于加载的文件对于本合成器不可用，或在当前模式中无法被加载。
Learning...	将参数转换到远程模式中旋钮/滑杆时出现该信息。
Load All Arpeggios. Are you sure?	确认是否想要将“All Arpeggio”加载到文件模式。
Load All Performances. Are you sure?	确认是否想要将“All Performances”加载到文件模式。
Load All Voices. Are you sure?	确认是否想要将“All Voices”加载到文件模式。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
● 显示信息
故障排除

LCD 指示	说明
Load All without system. Are you sure?	确认是否想要将“All without system”加载到文件模式。
Load All. Are you sure?	确认是否想要将“All”加载到文件模式。
Load Seq Chain file. Are you sure?	确认是否想要将“Seq Chain file”加载到文件模式。
MIDI buffer full.	因为即时接收的数据过多导致不能处理MIDI数据。
MIDI checksum error.	当接收批量数据时发生错误。
Mixing Voice full.	混音音色不能保存，因为已经保存的音色数量已经超过了最大容量。
No read/write authority to the file.	没有在外接存储设备上读取/写入的权限。
Now executing Factory set... Please keep power on.	表示本合成器正在恢复出厂预设设置。
Now loading...	表示正在加载文件。
Now receiving MIDI bulk data...	表示本合成器正在接收MIDI批量数据。
Now saving...	表示正在保存文件。
Now scanning autoload file...	扫描用于自动加载的文件。
Now transmitting MIDI bulk data...	表示本合成器正在传送MIDI批量数据。
Overwrite. Are you sure?	保存操作将覆盖作为目的地的外接存储设备上的数据，此信息用于确认是否继续。根据需要，按[ENTER]（是）或[EXIT]（否）。
Part x is used for Drum Assign.	所有声部的声部开关设为打开时出现该信息，鼓组指定功能在演奏组音色模式中为鼓组声部使用声部“x”。
Part x is used for Layer.	所有声部的声部开关设为打开时出现该信息，分层功能在演奏组音色模式中为分层声部使用声部“x”。
Part x is used for Split.	所有声部的声部开关设为打开时出现该信息，分区功能在演奏组音色模式中为分区声部使用声部“x”。
Please stop Audio Play/Rec.	您试图进行的操作无法在Audio Rec/Play录音或播放过程中执行。
Please stop sequencer.	您试图进行的操作无法在SEQ PLAY播放过程中执行。
Save Audio Rec file?	确认是否想在Audio Rec/Play模式中保存录制的文件。
Seq Chain stored.	保存音序序列设置时出现该信息。
Sequence memory full.	音序数据的内置存储器已满，防止进一步操作（例如录制、编辑、作业执行、MIDI接收/传送或从外接存储设备加载）。在删除不想要的乐曲、模板或用户乐句数据后重试。
Set Part 1 Ins Sw to on to use Vocoder.	将A/D输入声部的输出选择设为“Vocoder”时将声部1的插入开关设为打开以使用声码器。
MIDI data overload.	MIDI数据量太大无法播放。
Store Voice?	将Performance Creator（分层/分区/鼓组指定）功能执行到音色模式中的编辑音色时确认想要保存编辑音色。
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/ voice type.	MIDI批量数据在当前所选模式之外的不同模式接收时出现该信息。批量数据以与传送模式相同的模式接收。目标混音声部的音色类型（常规音色/鼓组音色）与批量转储音色类型不同时也会出现该信息。指定到与批量转储音色类型相同音色类型的目标声部会被选择。
This Performance uses User Voices.	加载的演奏组音色使用用户音色。确认在保存时相同音色是否保存为相同的用户音色库/编号。
USB connection terminated. Press any button.	因为反常的电流原因，USB存储设备连接中断现象发生。从USB TO DEVICE接口断开USB存储设备的连接，然后按任一面板按钮。
Utility stored.	实用模式中的设置已经保存。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

故障排除

下表提供了一些常见问题的故障排除提示和参考页。在将数据备份至外接存储设备后，通过执行出厂设置（第145页）有可能解决问题。如果问题仍没有解决，再与Yamaha经销商或维修中心联系。

没有声音

■ 否已将S90 XS/S70 XS通过音频电缆正确连接至相关的外接装置（例如，放大器、扬声器、耳机）？

由于S90 XS/S70 XS没有内置扬声器，因此需要外接音频系统或立体声耳机才可以正常试听。

■ 本合成器和连接至本合成器的外接装置的电源是否打开？

■ 是否已进行了所有适当电平的设置——包括本合成器上的主控音量和任何相连外接装置上的音量设置？

踏板控制器是否踩下去了（当其连接到FOOT CONTROLLER插孔时）？

■ 是否已将全部四个滑杆设置为适当的电平（零或最小值除外的值）？

■ 本地控制是否设为OFF？

如果设置为关闭状态，内置音源不发声。

[UTILITY] → MIDI → 本地控制（第137页）

■ 使用外接控制器时，MIDI音量或MIDI表达设置是否过低？

■ 效果与滤波器设置是否正确？

如果使用滤波器，试着改变截止频率。某些截止设置有可能会过滤掉所有声音。

[VOICE] → [EDIT] → 效果（第44页）

[VOICE] → [EDIT] → 滤波器/EG（第43页）

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → 效果（第77页）

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → 滤波器/EG（第75页）

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 滤波器/EG（第88页）

[MULTI/SEQ PLAY]（选择复合音色模式）→ [EDIT] → 公共 → 效果（第96页）

[MULTI/SEQ PLAY]（选择复合音色模式）→ [EDIT] → 声部选择 → 滤波器/EG（第108页）

■ 是否选择了“Vocoder”作为音色的插入效果类型？

如果是这种情况，则将与AD输入声部和MIC INPUT接口相关的参数设为恰当值，然后一边演奏键盘，一边将声音输入至与S90 XS/S70 XS相连的麦克风。检查面板上的INPUT GAIN旋钮是否设置至最小值位置。

[VOICE] → [EDIT] → 效果 → 插入连接型：声码器（第44页）

[UTILITY] → [VOICE] → A/D 输出 → 输出选择：声码器（第141页）

■ 音量或表达设置是否过低？

[UTILITY] → 常规 → 音量（第133页）

[VOICE] → [EDIT] → 播放模式 → 音量（第34页）

[VOICE] → [EDIT] → 通过滑杆功能按钮的简单音素编辑模式 → 滑杆（第30页）

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → 播放模式 → 音量（第73页）

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 音量（第82页）

[MULTI/SEQ PLAY]（选择复合音色模式）→ [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 音量（第102页）

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

■ 音素开关、声部开关、音高限制和力度限制等参数设置是否恰当？

[VOICE] → [EDIT] → [MUTE] (亮起) → 数字[9] - [16] 按钮
 [PERFORM] → [PART ON/OFF] (第69页)
 [PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 音高下限/上限 (第82页)
 [PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 力度限制低/高 (第83页)

■ 当演奏组音色/复合音色没有声音时，是否向各声部分配了音色？

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 音色 (第81页)
 [MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 音色 (第101页)

■ 当演奏组音色/复合音色没有声音时，各声部的输出设置是否正确？

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 输出选择 (第83页)
 [MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 输出选择 (第103页)

■ 当复合音色没有声音时，外接音序器各音轨的输出端口/通道以及复合音色各声部的接收通道的设置是否正确？

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 音色 → 接收通道 (第101页)

■ 当演奏组音色/复合音色没有声音时，各声部的“Arpeggio Play Only”参数是否打开？

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 音色 → 仅琶音演奏 (第81页)
 [MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 音色 → 仅琶音演奏 (第101页)

从MIC INPUT插孔不发出声音

■ 麦克风开关是否开启？

■ 麦克风和合成器之间的电缆是否正确连接？

■ [MIC ON/OFF]按钮是否设为打开（指示灯点亮）？

■ INPUT GAIN旋钮是否完全逆时针旋转（到最小值）？

■ A/D输入声部的音量设置是否太低？

通过旋钮功能按钮选择“MIC”→ VOLUME旋钮 (第29页)

■ 效果设置是否恰当？

[UTILITY] → 音色 → A/D FX (第141页)
 [PERFORM] → [EDIT] → 公共 → A/D FX (第79页)
 [MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 公共 → A/D FX (第99页)

■ A/D输入声部的输出设置是否正确设置？

[UTILITY] → 音色 → A/D 输出 → 输出选择 (第141页)
 [PERFORM] → [EDIT] → 公共 → A/D 输出 → 输出选择 (第78页)
 [MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 公共 → A/D输出 → 输出选择 (第99页)

无法通过外接MIDI设备进行分割

■ 演奏组音色模式中“Split Sw”参数和“Split Lower/Upper”参数仅在演奏乐器键盘本身时起作用。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

不经停止继续播放

- 当[ARP ON/OFF]按钮打开时，按下使其指示灯关闭。
- 在音序播放模式中，按[START/STOP]按钮。
- 继续发出节拍器声音时，按住[SHIFT]按钮并按[START/STOP]按钮停止声音。

声音失真

■ 效果设置是否恰当？

在某些设置下使用效果有可能会产生失真。

[VOICE] → [EDIT] → 效果 (第44页)

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → 效果 (第77页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 公共 → 效果 (第96页)

在某些设置下使用主控效果有可能会产生失真。

[UTILITY] → 音色 → 主控FX (第142页)

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → 效果 → 主控 (第77页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 公共 → 效果 → 主控 (第96页)

■ 滤波器设置是否恰当？

过高的滤波器谐振设置可导致失真。

[VOICE] → [EDIT] → 滤波器/EG (第43页)

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → 滤波器/EG (第75页)

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 滤波器/EG (第88页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 滤波器/EG (第108页)

■ 是否将下列任何音量参数设置过高以至于产生削波？

[UTILITY] → 常规 → 音量 (第133页)

[UTILITY] → 常规 → 左右增益 (第133页)

[VOICE] → [EDIT] → 播放模式 → 音量 (第34页)

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → 播放模式 → 音量 (第73页)

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 音量 (第82页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 音量 (第102页)

声音被截止

- 整个声音（通过键盘播放和音序播放）是否超过合成器的最大复音？ (第7页)

每次只有一个音符发声

- 当发生此情况时，在当前模式中的单音/复音参数被设置为“mono”。

如果要演奏和弦，需要设置该参数为“poly”。

[VOICE] → [EDIT] → 播放模式 → 单音/复音 (第35页)

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 单音/复音 (第82页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 → 单音/复音 (第102页)

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

不正确或意外的音高

■ 实用模式中的调音参数是否设为“0”以外的其它值？

[UTILITY] → 常规 → 调音 (第133页)

■ 实用模式中的音高切换参数是否设为“0”以外的其它值？

[UTILITY] → 常规 → 音高切换 (第133页)

■ 当音色产生错误的音高时，是否从音色编辑模式的微调参数中选择了恰当的调音系统？

[UTILITY] → 微调 (第140页)

■ 当演奏组音色/复合音色产生错误的音高时，各声部的音高切换参数是否设为“0”之外的其它值？

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 (第82页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → 播放模式 (第102页)

不应用效果

■ 是否将REVERB和CHORUS旋钮/滑杆完全旋到最小值？

■ 是否已将某个或所有效果类型设为“thru”或“off”？

■ 是否每个效果的EFFECT ON/OFF参数设为OFF？

■ 当在演奏组音色模式/复合音色模式中出现这种情况时，请检查插入开关（插入效果开关）参数的设置是否正确。

[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → FX发送 → 插入效果开关 (第89页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 声部选择 → FX发送 → 插入效果开关 (第109页)

选择声码器音色时声码器不起作用

■ A/D输入声部的输出是否设为“vocoder”？

[UTILITY] → 音色 → A/D 输出 → 输出选择 (第141页)

[PERFORM] → [EDIT] → 公共 → A/D 输出 → 输出选择 (第78页)

[MULTI/SEQ PLAY] (选择复合音色模式) → [EDIT] → 公共 → A/D输出 → 输出选择 (第98页)

即使不对参数进行编辑，编辑指示器也会出现

■ 请记住，即使编辑模式未激活，只需移动旋钮/滑杆即可改变当前音色、演奏组音色或复合音色，从而导致编辑指示器出现。

■ 一些琶音类型包括MIDI控制更改信息。播放像琶音类型的音色时，当前音色的声音可能会被意外更改并且编辑指示器可能会出现在画面的右上角。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

不能启动琶音

- 确认[ARP ON/OFF]按钮为打开还是关闭。
- MIDI同步参数设为自动还是内置（使用内置时钟）？
[UTILITY] → MIDI → MIDI 同步（第137页）
- 您是否选择了（没有用户数据的）用户琶音类型？
若要使用用户琶音，则必须将在MOTIF XS中创建的用户琶音数据加载到S90 XS/S70 XS（第129页）。
- 诸如音高限制与力度限制类的琶音相关参数有无设置适当？
[VOICE] → [EDIT] → 琶音 → 琶音编辑 → 音高下限/上限（第38页）
[VOICE] → [EDIT] → 琶音 → 琶音编辑 → 力度限制低/高（第38页）
[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 琶音 → 琶音编辑 → 音高下限/上限（第82页）
[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 琶音 → 琶音编辑 → 力度限制低/高（第83页）
[MULTI/SEQ PLAY]（选择复合音色模式）→ [EDIT] → 声部选择 → 琶音 → 琶音编辑 → 音高下限/上限（第102页）
[MULTI/SEQ PLAY]（选择复合音色模式）→ [EDIT] → 声部选择 → 琶音 → 琶音编辑 → 力度限制低/高（第103页）
- 当在演奏组音色/复合音色模式中发生此现象时，检查琶音开关参数。
[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → 琶音 → 琶音编辑 → 琶音开关（第84页）
[MULTI/SEQ PLAY]（选择复合音色模式）→ [EDIT] → 声部选择 → 琶音 → 琶音编辑 → 琶音开关（第104页）

不能停止琶音

- 即使释放按键还不能停止琶音播放时，请通过[ARP HOLD] 1 - 4按钮将琶音保持参数设为“off”。

分配至演奏组音色与音色模式中的音色产生不同的声音

- 这是正常现象，因为音色的声音取决于演奏组音色模式中的参数设置。对于演奏组音色声部，需要应用与音色模式中基本相同的参数设置。至于除发送电平之外的其它效果设置，您可在以下画面中将音色模式中的这些设置复制到演奏组音色声部。通过执行此作业，可保证音色在演奏组音色模式中发出的声音与在音色模式中相同。
[PERFORM] → [JOB] → 复制 → 音色（第91页）
[PERFORM] → [EDIT] → 声部选择 → FX发送（第89页）

计算机和S90 XS/S70 XS之间的数据通信不正常

- 检查一下计算机端口设置是否正确。
- 检查乐器的MIDI输入/输出设置是否正确。
[UTILITY] → [MIDI] → MIDI 输入/输出（第137页）

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除

即便播放计算机或与S90 XS/S70 XS相连的MIDI乐器上的乐曲数据， S90 XS/S70 XS也无法正常奏响

■ S90 XS/S70 XS是否设为复合音色模式？

选择复合音色模式同时播放多个通道。

MIDI批量数据传送/接收不能正常工作

■ 接收批量参数是否设为关闭？

将接收批量参数设为开启。

[UTILITY] → [MIDI] → 接收批量 (第138页)

■ 如果数据是用S90 XS/S70 XS的批量转储功能保存的，您必须将设备编号设为与批量转储发送前的相同编号。

[UTILITY] → [MIDI] → 设备号 (第138页)

■ 当传送无法正常工作时，连接至S90 XS/S70 XS的MIDI乐器的设备编号是否设为与实用模式中的设备编号参数匹配？

[UTILITY] → [MIDI] → 设备号 (第138页)

无法将数据保存至外接USB存储设备

■ 正在使用的USB存储设备是否写保护？（写保护应在保存数据时设为关闭）。

■ 正在使用的USB存储设备是否已正确格式化？

[FILE] → 保存 → 选择USB存储设备 → [JOB] → FORMAT (第130页)

无法播放音频文件

■ 音频文件的格式是否正确？

S90 XS/S70 XS只能以44.1 kHz/16位播放立体声WAVE (.wave)/AIFF (.aif)文件。

不能进入编辑模式

■ S90 XS/S70 XS是否处于文件模式？

在从文件模式中退出后，请按[EDIT]按钮。

基本结构

功能区
音源
A/D 输入
琶音
音序器
录音 / 播放
控制器
效果
内置存储器

参考

音色
演奏组音色
复合音色
SEQ 播放
主控
遥控
文件
录音 / 播放
实用

附录

关于 MIDI
显示信息
故障排除



雅马哈乐器音响（中国）投资有限公司
客户服务热线：8008190161（免费）
公司网址：<http://www.yamaha.com.cn>

Yamaha网站（仅有英文版）
<http://www.yamahasynt.com/>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
2009 Yamaha Corporation
904MW-B0