



PSR-S670

数字键盘工作站

参考说明书

本参考说明书介绍了PSR-S670的高级功能。
请在阅读使用说明书后阅读本手册。



Manual Development Department
© 2015 Yamaha Corporation

Published 05/2015 PO-A0

ZH

目录

本参考说明书中的每个章节都与使用说明书中的相关章节对应。

1 音色	3	6 音乐数据库	60
音色类型（特征）.....	3	建立收藏夹的数据记录集.....	60
选择 GM、XG 和 GM2 音色.....	4	编辑记录.....	61
执行和声 / 琶音的详细设置.....	5	将记录保存为单独的文件.....	63
音高相关设置.....	6	7 注册记忆	64
编辑分配到 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮的参数.....	9	编辑注册记忆.....	64
编辑音色（音色设置）.....	12	禁止调用指定的项目（冻结）.....	65
禁用音色设置（效果等）的自动选择.....	16	按顺序调用注册记忆编号（注册序列）.....	66
更改音色详细设置（力度响应、延音、单音 / 复音）.....	17	8 混音台	69
添加新内容——扩展包.....	18	编辑 VOL/VOICE（音量 / 音色）参数.....	69
2 伴奏	20	编辑 FILTER（滤波器）参数.....	70
和弦指法类型.....	21	编辑 TUNE（调音）参数.....	71
伴奏播放相关设置.....	23	编辑 EFFECT（效果）参数.....	72
将原创设置保存到单触设置.....	25	编辑 MEQ（主均衡器）参数.....	75
创建 / 编辑伴奏（伴奏创作机）.....	26	编辑主压缩器（CMP）参数.....	76
3 乐曲	43	信号流图.....	78
编辑乐谱（乐谱）设置.....	43	9 连接	79
编辑歌词 / 文本画面设置.....	45	踏板开关 / 踏板控制器设置.....	79
在乐曲播放时使用自动伴奏功能.....	46	MIDI 设置.....	82
乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、重复设置）.....	47	通过无线 LAN 连接 iPhone/iPad.....	88
创建 / 编辑乐曲（乐曲创作机）.....	50	10 功能	90
4 USB 音频播放器 / 录音机	56	UTILITY（实用功能）.....	90
5 多重长音	56	SYSTEM（系统）.....	94
创建多重长音（多重长音创作机）.....	56	索引	97
编辑多重长音.....	58		

使用 PDF 说明书

- 如要快速跳跃到感兴趣的项目和标题，请在主显示栏左侧索引的“书签”中，单击需要的项目。（如果未显示，点击“书签”选项卡可以打开索引。）
- 点击本手册中的页码，可以直接跳跃到对应页面。
- 从 Adobe Reader 软件的“Edit”菜单中选择“Find”或“Search”，输入关键字可以找到文档中任意位置的相关信息。

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

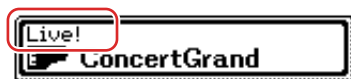
- 本说明书中的插图和 LCD 画面仅用作讲解之目的，与实物可能略有不同。
- “数据列表”和“iPhone/iPad 连接说明书”文件可在 Yamaha 官网下载：
<http://download.yamaha.com/>
- 本使用说明书中所使用的公司名和产品名都是各自公司的商标或注册商标。

目录

音色类型（特征）.....	3
选择 GM、XG 和 GM2 音色.....	4
执行和声 / 琶音的详细设置.....	5
音高相关设置.....	6
• 乐器整体音高微调.....	6
• 音阶调律.....	7
• 改变 TRANSPOSE（移调）按钮的声部分配.....	8
编辑分配到 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮的参数.....	9
编辑音色（音色设置）.....	12
• VOICE SET（音色设置）画面的可编辑参数.....	13
禁用音色设置（效果等）的自动选择.....	16
更改音色详细设置（力度响应、延音、单音 / 复音）.....	17
添加新内容——扩展包.....	18
• 从 USB 闪存中安装扩展包数据.....	18
• 卸载扩展包数据.....	18
• 将乐器信息文件保存至 USB 闪存.....	19

音色类型（特征）

在音色选择画面中，音色的特定类型会标注在音色名称上方。下面将介绍这些音色的特征定义以及性能优势。



Live!（现场）	这些音色是以立体声的格式采自传统乐器的声音，使得它们听起来具有充分的现场氛围和真实感。
Cool!（超酷）	这些音色采用了娴熟的编程来捕捉电子乐器的动态变化和声音的细微差别。
Sweet!（甜美）	同样得益于 Yamaha 的尖端技术，这些原声乐器音色逼真再现声音的细致和自然。
MegaVoice （兆级音色）	这些音色采用了特别的力度切换技术。每个力度范围（您演奏键盘的力度）都对应了完全不同的音色。 例如，Mega 吉他音色就包含了各种演奏技巧产生的声音。在常规乐器中，需要不同的音色调用 MIDI，并组合在一起演奏才能获得需要的效果。但是对于兆级音色，只要设置好指定的力度值，用一个音色就可以获得同样的效果。因为这种音色复杂的特性，触发特定音色需要精准的力度，所以这类音色并不适合在键盘上演奏。但是，它们在制作 MIDI 数据时非常实用，尤其是当您不希望在一个乐音轨道上调用多个音色的时候。您可以在官网的数据列表中获取 Mega 音色的音色分层介绍图“兆级音色力度分层表”。
鼓组	将鼓和各种打击乐器分配到每个琴键上，让您在键盘上演奏各种打击乐器。关于哪个音色被分配至了哪个键，请参考官网的数据列表中的“鼓组 / SFX 组列表”。

SFX	将各种特效音和打击乐音色分配到每个琴键上，如枪声、海浪声，可以在键盘上演奏出这些特效音色。关于哪个音色被分配至了哪个键，请参考官网的数据列表中的“鼓组 /SFX 组列表”。
-----	--

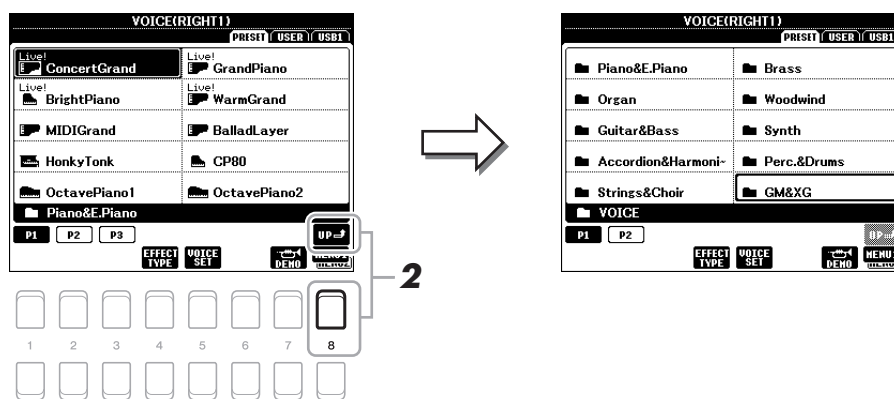
- 注 Mega 音色与其它乐器型号不兼容。因此，您在本乐器上使用这些音色创建的任何乐曲或伴奏都将无法在不具备这些类型音色的乐器上正常播放。
- 注 Mega 音色的声音因键位、力度、触键等而异。因而，如果打开了 [HARMONY/ARPEGGIO]（和声 / 琶音）按钮、改变移调设置或音色设置参数，可能会导致听到未如预期的声音。

本乐器预置音色的列表，请参考官网的数据列表中的“音色列表”。

选择 GM、XG 和 GM2 音色

本乐器具有为专为 XG/GM 提供兼容性的音色。这些音色无法从 VOICE（音色）类别选择按钮中直接调出。但是，您能够通过以下方法将其调出。

- 1 按下 VOICE（音色）类别选择按钮中（除 [EXPANSION/USER]（扩展 / 用户）按钮）的一个，调出音色选择画面。
- 2 按下 [8 ▲]（UP）按钮调出音色类别。



- 3 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择“GM&XG”（P1）或“GM2”（P2）文件夹，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。
- 4 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要的音色类别文件夹，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。
- 5 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要的音色，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。

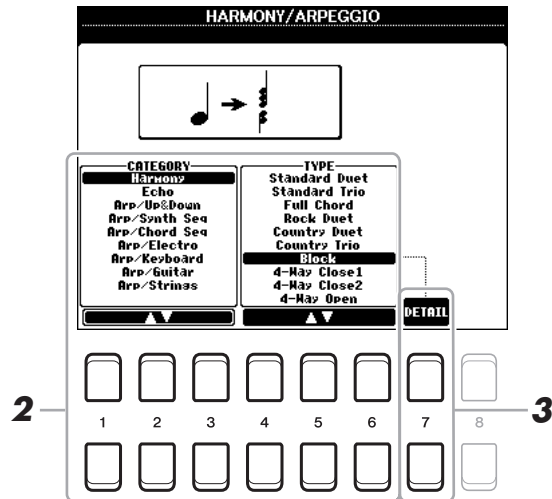
执行和声 / 琶音的详细设置

您可以进行包括音量在内的详细设置。

1 调出操作画面。

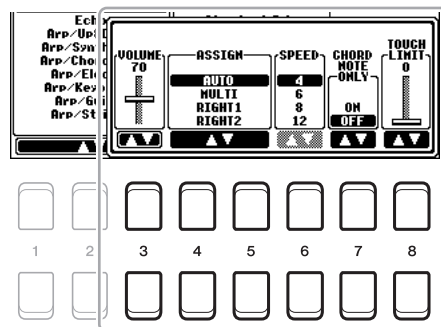
[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
HARMONY/ARPEGGIO (和声 / 琶音) → [ENTER] (确认)

2 使用 [1 ▲▼]–[6 ▲▼] 按钮选择需要的和声 / 琶音类别和类型。



3 使用 [7 ▲▼] (DETAIL) (详细) 按钮调出详细设置窗口。

4 使用 [3 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮进行多种和声 / 琶音设置。



下一页

无论选中了哪个琶音类型，仅列表中含有“*”的参数能够被设置。当选中和声类别的“Multi Assign”（多种分配）类型，下列表格中的所有参数都无法使用。

[3 ▲▼]	VOLUME* (音量)	决定由和声 / 琶音功能产生的和声 / 琶音音符的音量大小。 注 当您使用某个音色（如风琴音色）时，如果该音色在 VOICE SET（音色设置）画面（第 16 页）中的 TOUCH SENSE DEPTH（力度感响应深度）设置为 0，音量将不会改变。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	ASSIGN* (分配)	决定效果被分配至键盘的哪个声部。 AUTO（自动） ：将效果应用至 PART ON/OFF（声部开 / 关）为打开的声部（RIGHT（右）1/2）中。如果选中了和声 / 回响类别，当两个声部都打开时，RIGHT 1（右 1）声部将优先于 RIGHT 2（右 2）声部。 MULTI（多种） ：当和声 / 回响类别选中时，该参数可用。当两个声部都打开时，键盘弹奏的音符将在 RIGHT 1（右 1）声部发声，和声（效果）将被分为 RIGHT 1（右 1）和 RIGHT 2（右 2）声部。当只有一个部分打开时，键盘弹奏的音符和效果仅在这一部分发声。 RIGHT1、RIGHT2（右 1、右 2） ：将效果应用至选中声部（RIGHT 1（右 1）或 RIGHT 2（右 2））。
[6 ▲▼]	SPEED（速度）	当“Echo”（回响）类别（回响、震音或颤音）选中时，该参数可用。决定回响、震音和颤音的速度。
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY（仅和弦音符）	当“Harmony”（和声）类别选中时，该参数可用。当其设置为“ON”（打开）时，仅当右手演奏的音符属于左手指定的和弦内音时，才添加和声效果。
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (力度限制)	决定发出和声、回响、颤音或震音的最低力度值。仅当右手弹奏的力度值高于设定值时，才产生和声 / 回响效果。当您用力（在设定值之上）弹奏键盘时，和声、回响、颤音或震音效果将被应用。

注 您可以在画面中通过 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] UTILITY（实用工具）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[◀][▶] CONFIG 2 调出琶音量化功能和琶音保持功能的设置（第 92 页）。

音高相关设置

乐器整体音高微调

您可以对整个乐器如键盘、伴奏和乐曲部分（除鼓组或 SFX 组音色弹奏的键盘声部以及音频播放之外）的音高进行微调——当与其它乐器或 CD 音乐一起弹奏 PSR-S670 时，该功能非常实用。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE（主调律 / 音阶调律）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[◀] MASTER TUNE（主调律）

2 使用 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮设定调音，每按一下音高改变 0.2Hz。

同时按下 [▲] 和 [▼] 按钮（其 4 或 5），将数值恢复至出厂设置时的 440.0Hz。

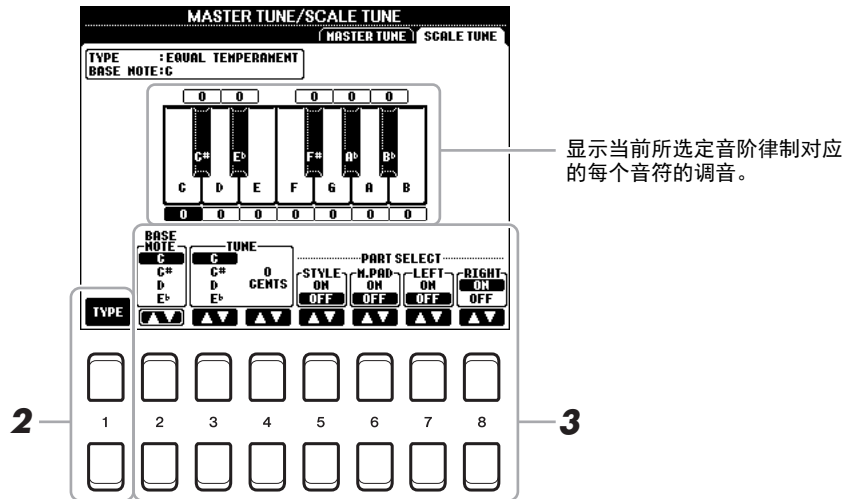
音阶调律

可以选择各种律制的音阶来演奏各个历史时期和不同流派的音乐。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE (主调律 / 音阶调律) → [ENTER] (确认) → TAB (标签) [▶] SCALE TUNE (音阶调律)

2 按下 [1 ▲▼] 按钮选择需要的音阶，然后按下 [ENTER] (确认) 按钮。



■ 预置音阶类型

EQUAL (十二平均律)	将纯八度分为 12 个均等的部分，每一部分为 1 个半音。这种律制是当代音乐中使用最广泛的律制。
PURE MAJOR (纯律大调), PURE MINOR (纯律小调)	用纯五度和大三度确定音阶中各音高度的一种律制。可以在真正的人声和声中听到这种律制，如教堂唱诗班或无伴奏清唱中。
PYTHAGOREAN (五度相生律)	该音阶由著名希腊哲学家发明，从一系列纯五度构成，而这些纯五度组成一个八度。音阶中的第三度稍稍有些不稳定，但是第四度和第五度比较优美，最适合某些音色。
MEAN-TONE (中庸全音律)	这种律制是在五度相生律基础上的改进，使得大三度听起来更加“和谐”。在 16 至 18 世纪，该音阶极为流行。亨德尔也曾使用过该音阶。
WERCKMEISTER、KIRNBERGER (韦克迈斯特、基恩贝格)	该复合音阶合并了 WERCKMEISTER (韦克迈斯特) 和 KIRNBERGER (基恩贝格) 系统，其是对中庸全音律和五度相生律的改进。主要特点是其每个调都有独特的特征。该音阶曾在巴赫和贝多芬时代被广泛采用，即使在现在，也常用于古钢琴的演奏中。
ARABIC1、ARABIC2 (阿拉伯音阶 1、阿拉伯音阶 2)	演奏阿拉伯音乐时，经常使用这种律制。

3 按需要改变下列设置。

[2 ▲▼]	BASE NOTE (基本音符)	确定每种音阶的基本音符。当改变了基本音符时，就相当于将键盘音高移调了，但音高之间的原始音高关系保持不变。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TUNE (调音)	使用 [3 ▲▼] 按钮选择需要被调音的音符，然后使用 [4 ▲▼] 按钮以音分为单元进行调音。 注 在音乐术语中，1 音分为 1 个半音的百分之一。(即 100 音分等于 1 个半音。)
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	PART SELECT (声部选择)	决定音阶调音是否应用于每个声部。

注 若要将音阶调音设置注册至注册记忆，请确保在通过 [MEMORY] (记忆) 按钮调出的 REGISTRATION MEMORY CONTENTS (注册记忆内容) 画面中勾选 SCALE (音阶) 项目。

改变 TRANSPOSE (移调) 按钮的声部分配

可以决定 TRANSPOSE (移调) [-]/[+] 按钮应用于哪一部分。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
CONTROLLER (控制器) → [ENTER] (确认) → TAB (标签) [▶] KEYBOARD/PANEL (键盘 / 面板)

2 使用光标按钮 [▼] 选择“TRANSPOSE ASSIGN” (移调分配)。

3 按下 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮选择需要的声部分配。

KEYBOARD (键盘)	TRANSPOSE (移调) [-]/[+] 按钮可以影响用键盘演奏的音色、伴奏播放 (通过键盘和弦区的演奏控制)、多重长音播放 (和弦匹配打开、显示左手和弦时) 的音高 —— 但不会影响乐曲播放。
SONG (乐曲)	TRANSPOSE (移调) [-]/[+] 按钮仅影响乐曲播放的音高。
MASTER (主)	TRANSPOSE (移调) [-]/[+] 按钮影响除音频播放外的乐器整体音高。

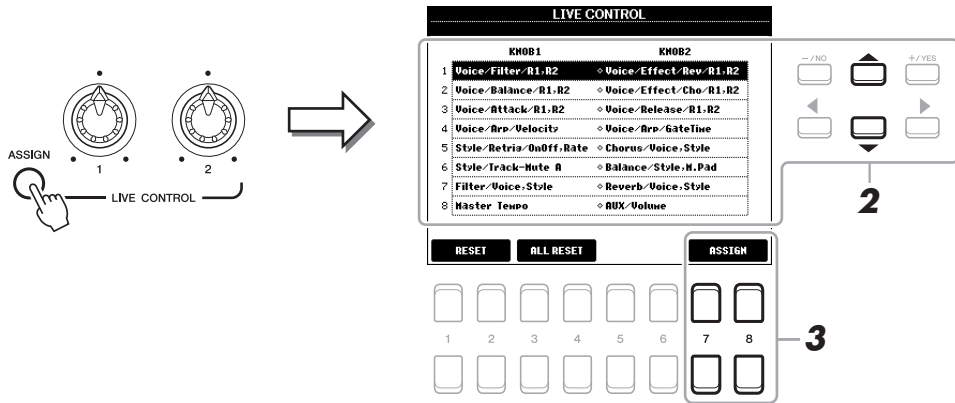
可通过 TRANSPOSE (移调) [-]/[+] 按钮在调出的弹出画面中确认分配结果。



编辑分配到 LIVE CONTROL (实时控制) 旋钮的参数

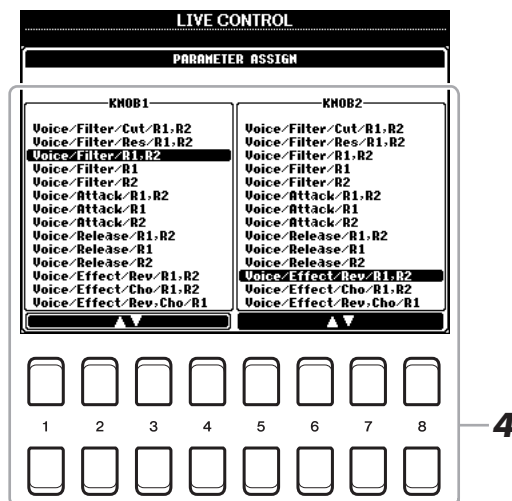
LIVE CONTROL (实时控制) 旋钮中默认分配了 8 个组合功能, 您可以根据需要对这些功能进行多种组合。

1 按下 [ASSIGN] (分配) 按钮调出 LIVE CONTROL (实时控制) 画面。



2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择您需要改变的功能编号 (行)。

3 按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (ASSIGN) (分配) 按钮的其中一个调出 PARAMETER ASSIGN (参数分配) 窗口。



4 使用 [1 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮 (旋钮 1) 和 [5 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮 (旋钮 2) 选择需要分配的功能。关于可用功能的信息, 请参考第 10-11 页。

5 按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭 PARAMETER ASSIGN (参数分配) 窗口。

6 如有需要, 请重复步骤 2-5 分别为其它编号分配功能。

注 即使您关闭了电源, 此处的设置仍将保留。

注 根据面板设置或移动旋钮的方式不同, 即使转动了旋钮, 也可能会发现参数值没有变化或旋钮不起作用。

■ 可分配旋钮功能

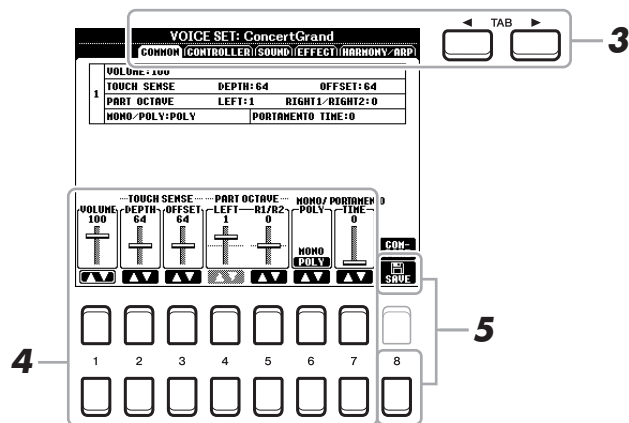
Voice/Filter/Cut/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部滤波器的截止频率。向右转动旋钮，可以使声音更明亮。
Voice/Filter/Res/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部滤波器的共鸣。向右转动旋钮，可以使声音更明显。
Voice/Filter/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 / 或 2 声部的滤波器和共鸣的截止频率，改变声音的音质和音调。
Voice/Filter/R1	
Voice/Filter/R2	
Voice/Attack/R1,R2	调节按下琴键后直到 RIGHT （右）1 和 / 或 2 声部达到最大音量所需要的时间长度。向右转动旋钮，可以增加时间。
Voice/Attack/R1	
Voice/Attack/R2	
Voice/Release/R1,R2	调节放开琴键后直到 RIGHT （右）1 和 / 或 2 声部的衰减达到无声所需要的时间长度。向右转动旋钮，可以增加时间。
Voice/Release/R1	
Voice/Release/R2	
Voice/Effect/Rev/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部的混响深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Voice/Effect/Cho/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部的合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Voice/Effect/Rev,Cho/R1	调节 RIGHT （右）1 或 2 声部的混响深度和合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更深。
Voice/Effect/Rev,Cho/R2	
Voice/Balance/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高 RIGHT 1 （右 1）的音量，向右可以提高 RIGHT 2 （右 2）的音量。
Voice/Arp/Velocity	调节琶音的音量。向右转动旋钮，可以提高音量。
Voice/Arp/GateTime	调节各音符琶音的长度。向右转动旋钮，可以增长音符长度。
Voice/Arp/UnitMultiply	调节琶音的速度。向右转动旋钮，可以使速度更快。
Style/Filter/Cutoff	调节用于伴奏滤波器的截止频率。向右转动旋钮，可以使声音更明亮。
Style/Filter/Resonance	调节用于伴奏滤波器的共鸣。向右转动旋钮，可以使声音更明显。
Style/Filter/Res,Cutoff	调节伴奏滤波器和共鸣的截止频率，改变声音的音质和音调。
Style/Effect/Reverb	调节伴奏的混响深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Style/Effect/Chorus	调节伴奏的合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Style/Effect/Rev,Cho	调节伴奏的混响和合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Style/Retrig/Rate	调节伴奏重触发长度。当前伴奏的第一声部在指定长度中重复。向右转动旋钮，可以缩短长度。
Style/Retrig/OnOff	打开 / 关闭伴奏重触发功能。向右转动旋钮将其打开，向左转动则为关闭。
Style/Retrig/OnOff,Rate	打开 / 关闭伴奏重触发功能并调节长度。转动旋钮到最左关闭该功能，向右转动可以打开并减少长度。
Style/Track-Mute A	打开 / 关闭伴奏通道的播放。转动旋钮至最左位置可以仅打开节奏 2 通道，其它通道会被关闭。从该位置顺时针转动旋钮，旋钮向着最大位置的转动过程中，通道会按照节奏 1、贝司、和弦 1、和弦 2、长音、乐句 1、乐句 2 和所有通道的顺序打开。打开 / 关闭通道可以方便地变换节奏感觉。

Style/Track-Mute B	打开 / 关闭伴奏通道的播放。转动旋钮至最左位置可以仅打开和弦 1 通道，其它通道会被关闭。从该位置顺时针转动旋钮，旋钮向着最大位置的转动过程中，通道会按照和弦 2、长音、贝司、乐句 1、乐句 2、打击乐 1、打击乐 2 声部和所有通道的顺序打开。打开 / 关闭通道可以方便地变换节奏感觉。
Audio/Volume	控制音频播放的音量。向右转动旋钮，提高音量。
AUX/Volume	控制来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入音量。向右转动旋钮，可以提高音量。
Balance/Voice,Style	调节音色和伴奏播放之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高伴奏的音量，向右可以提高音色的音量。
Balance/Style,M.Pad	调节伴奏和多重长音播放之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高伴奏的音量，向右可以提高多重长音的音量。
Balance/Audio,AUX	调节音频播放和来自 [AUX IN]（辅助输入）插口输入声音的音量平衡。向左转动旋钮可以提高音频播放的音量，向右可以提高来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入音量。
Balance/Song,Audio	调节乐曲和音频播放之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高乐曲的音量，向右可以提高音频（USB 音频播放器）的音量。
Balance/Song,AUX	调节乐曲播放和来自 [AUX IN]（辅助输入）插口输入声音的音量平衡。向左转动旋钮可以提高乐曲播放的音量，向右可以提高来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入音量。
Balance/MIDI,AudioAUX	调节 MIDI 数据（乐曲、伴奏、多重长音）播放和音频播放（USB 音频播放器和来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入）之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高 MIDI 的音量，向右可以提高音频的音量。
Filter/Voice,Style	调节所有声部和伴奏的滤波器和共鸣的截止频率，改变声音的音质和特性。
Reverb/Voice,Style	调节所有键盘声部和伴奏的混响深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Chorus/Voice,Style	调节所有键盘声部和伴奏的合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Master Tempo	更改当前选定伴奏或乐曲的速度。向左转动旋钮会使其变慢，向右转动会使速度加快。设置范围的数值为：从默认的 50% 到 150%。
<No Assign>	未分配功能。

编辑音色（音色设置）

音色设置功能可以通过编辑现有音色的某些参数来创建属于您自己的音色。一旦创建了音色，可以将其以文件形式保存到内部驱动器（USER（用户）驱动）或 USB 闪存，以备将来调用。

- 1 选择所需的音色。
- 2 在音色选择画面，按下 MENU 1（菜单 1）的 [5 ▼]（VOICE SET）（音色设置）按钮，调出 VOICE SET（音色设置）画面。
- 3 使用 TAB [◀][▶] 按钮调出相关设置页面。
关于每个页面的可用参数，请参考第 13 页的“VOICE SET（音色设置）画面的可编辑参数”。



- 4 如有需要，使用光标按钮 [▲][▼] 选择需要编辑的项目（参数），使用 [1 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮编辑音色。
按下 [8 ▲]（COMPARE）（比较）按钮，可以比较编辑后的音色和原始（未编辑）音色。
- 5 按下 [8 ▼]（SAVE）（保存）按钮保存编辑的音色。
关于保存操作的详情，请参考使用说明书的“基本操作”。

须知

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

VOICE SET（音色设置）画面的可编辑参数

音色设置参数分为五个不同页面。每个标签页上的参数在下面分别解释。

注 选择的音色不同，可供编辑的参数也不同。

■ COMMON（通用）页面

[1 ▲▼]	VOLUME (音量)	调整正在编辑音色的音量。
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (力度感应)	<p>调整力度感应（力度灵敏度），或是根据弹奏琴键的力度不同，音色的音量在什么音量水平上进行响应。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE DEPTH (力度感应深度) 根据 VelDepth 更改力度曲线 (偏差值设为 64)</p> <p>音源的实际力度</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE OFFSET (力度感应偏差值) 根据 VelOffset 更改力度曲线 (深度设为 64)</p> <p>音源的实际力度</p> </div> </div> <p>DEPTH（深度）：决定力度感应（力度灵敏度），或是演奏力度所对应音色音量的改变程度。</p> <p>OFFSET（偏差值）：决定接收到的弹奏力度对实际响应力度效果的调整量。</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (八度升降)	以八度为单位将音色的音高升高或降低。当编辑的音色用于 RIGHT1-2（右 1-2）声部时，R1/R2 参数可供编辑；当编辑的音色用于 LEFT（左）声部时，LEFT（左）参数可供编辑。
[6 ▲▼]	MONO/POLY (单音 / 复音)	决定编辑的音色以单音（MONO）方式，还是以复音（POLY）方式演奏。
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (滑音时间)	<p>当被编辑的音色为 MONO（单音）时，决定两个不同音之间音高过渡的时间。</p> <p>注 滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。</p>

■ CONTROLLER（控制器）页面

MODULATION（调制）

[MODULATION]（调制）轮可以对下列参数和音高（颤音）进行调制。在这里您可以设置 [MODULATION]（调制）轮对下列参数的调制程度。

[2 ▲▼]	FILTER (滤波器)	决定 [MODULATION]（调制）轮对滤波器截止频率调制的程度。有关四个滤波器的详细信息，参见以下内容。
[3 ▲▼]	AMPLITUDE (振幅)	决定 [MODULATION]（调制）轮对振幅（音量）的调制程度。
[5 ▲▼]	LFO PMOD (低频振荡器音高调制)	决定 [MODULATION]（调制）轮对音高或颤音效果的调制程度。
[6 ▲▼]	LFO FMOD (低频振荡器滤波器调制)	决定 [MODULATION]（调制）轮对滤波器调制或哇音效果的调制程度。
[7 ▲▼]	LFO AMOD (低频振荡器振幅调制)	决定 [MODULATION]（调制）轮对振幅或震音效果的调制程度。

■ SOUND（声音）页面

1 FILTER/EG（滤波器/EG）

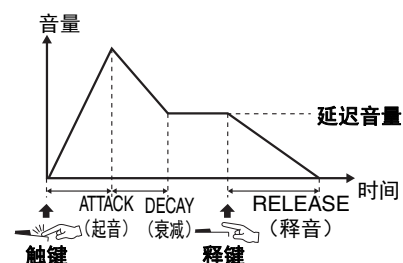
• FILTER（滤波器）

滤波器是一种处理器，通过放行或阻止特定频率范围来改变声音的音质和音调。下面的参数通过削减或增强某个频段的声音，来确定声音的音质。除了使声音更亮些或更暗些，滤波器还可以产生电子的、像合成器一样的声音。

[2 ▲▼]	BRIGHT. (亮度)	决定滤波器截止频率或有效频率范围（见下图）。值越高，声音越亮。	
[3 ▲▼]	HARMO. (谐波内容)	决定上述 BRIGHT.（亮度）（见图表）中设定的截止频率处（共鸣）的声音加强程度。值越大，效果越显著。	

• EG

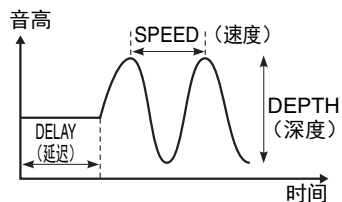
EG（包络发生器）决定声音随时间发生怎样的变化。可以再现很多传统乐器声音的特点，例如，打击乐器声音的快速起音和衰减，或钢琴延音的较长释音。



[4 ▲▼]	ATTACK (起音)	该参数决定当一个键按下后，声音达到最大音量的时间。数值越低，起音越快。
[5 ▲▼]	DECAY (衰减)	该参数决定声音从最大音量落到延音音量（比最大音量稍微低一点的音量）的时间。数值越低，衰减越快。
[6 ▲▼]	RELES. (释音)	决定释放琴键后声音衰减至完全无声状态的时间。数值越低，衰减越快。

2 VIBRATO (颤音)

颤音是通过有规律地调制声音的音高产生振颤的声音效果。



[3 ▲▼]	DEPTH (深度)	决定颤音效果的强度。值越大, 颤音效果越明显。
[4 ▲▼]	SPEED (速度)	决定颤音效果的速度。
[5 ▲▼]	DELAY (延迟)	决定从按下琴键到开始颤音的时间量。值越大, 开始颤音越迟。

■ EFFECT (效果) 页面

1 REVERB DEPTH (混响深度) / CHORUS DEPTH (合唱深度) / DSP DEPTH (DSP 深度) / PANEL SUSTAIN (面板延音)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH (混响深度)	调节混响深度。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (合唱深度)	调整合唱深度。
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (DSP 开 / 关)	决定 DSP 功能打开或者关闭。 还可以用面板上的 VOICE EFFECT (音色效果) [DSP] 按钮进行此设置。
[6 ▲▼]	DSP DEPTH (DSP 深度)	调整 DSP 深度。 如果要重选 DSP 类型, 可以在以下“2 DSP”菜单进行操作。
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (面板延音)	决定当延音效果打开时, 应用于编辑音色的延音量。可在下列画面中打开 / 关闭延音效果。 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING (音色设置) → [ENTER] (确认) → TAB (标签) [◀] VOICE CONTROL (音色控制)

2 DSP

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CATEGORY (类别)	选择 DSP 效果的类别和类型。选择类别后再选择类型。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TYPE (类型)	
[6 ▲▼]	VARI. (变量) ON/OFF (开 / 关)	打开或关闭选定音色的 DSP 变量。还可以用面板上的 VOICE EFFECT (音色效果) [DSP VARI.] (DSP 变量) 按钮进行设置。
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DETAIL (详细)	调出详细设置画面。按下 [5 ▲▼] 按钮编辑标准参数值, 按下 [7 ▲▼] 按钮编辑变量参数值。
[2 ▲▼] -[4 ▲▼]	PARAMETER (参数)	选择要设置的 DSP 变量类型。
[5 ▲▼] /[6 ▲▼]	VALUE (数值)	调整 DSP 变量参数的数值。

■ HARMONY/ARP (和声 / 琶音) 页面

除以下两点外, 与通过 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO (和声 / 琶音) → [ENTER] (确认) 调出的画面相同:

- 通过 [7 ▲▼] (DETAIL) (详细) 按钮设置的参数将出现在画面顶层。
- [8 ▲] (COMPARE) (比较) 和 [8 ▼] (SAVE) (保存) 按钮可用 (参见第 12 页的步骤 4-5)。

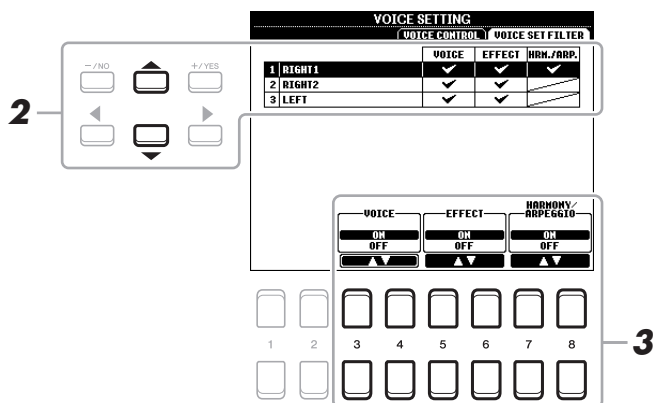
禁用音色设置（效果等）的自动选择

每个音色都与其初始的 VOICE SET（音色设置）的参数设定匹配。通常，当选择一个音色时，这些参数会自动被设置好。但是，也可以用下面相关画面的操作禁止这项功能。例如，需要在换音色时，仍然保持原来的效果设置，就可以在下面的画面中设置 EFFECT（效果）参数为 OFF（关闭）。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
VOICE SETTING（音色设置）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[▶] VOICE SET FILTER
（音色设置过滤器）

2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择一个键盘声部。



3 使用 [3 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮为选定声部打开或关闭各项目。

当按钮设为 ON 时，自动调出音色选择和相应参数设置。有关参数与每个相关项目的详情，请见以下内容。

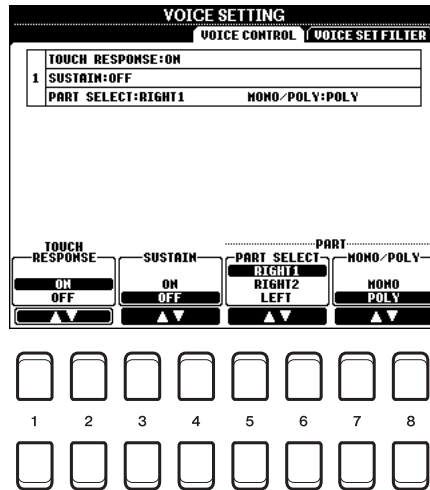
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	VOICE（音色）	与 COMMON（通用）、CONTROLLER（控制器）和 SOUND（声音）页面的参数设置对应。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	EFFECT（效果）	与 EFFECT（效果）页面的参数设置 1 和 2 对应。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	HARMONY/ ARPEGGIO （和声 / 琶音）	与 HARMONY/ARP（和声 / 琶音）页面对应。

更改音色详细设置（力度响应、延音、单音/复音）

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
VOICE SETTING（音色设置）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[◀] VOICE CONTROL
（音色控制）

2 使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮为各参数进行设置。



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH RESPONSE (力度感响应)	打开或关闭键盘力度感响应。当此设置为 OFF（关闭）时，无论用多大力度弹奏键盘，都产生相同音量的声音。 通过下列指示调出画面，可以更改力度感响应类型。有关详细说明，请参见使用说明书。 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER（控制器）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[▶] KEYBOARD/PANEL（键盘/面板）
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SUSTAIN (延音)	打开/关闭延音功能。当打开此项时，键盘上右手声部（RIGHT（右）1 和 2）弹奏的所有音符会产生较长的延续。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PART SELECT (声部选择)	选择 MONO/POLY（单音/复音）设置（下述）将被应用于哪个键盘声部。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MONO/POLY (单音/复音)	决定上面选择的键盘声部的音色以单音或复音的形式播放。选择为 MONO（单音）时，声部的音色会以单音形式播放（一次仅一个音符），最后一个音符优先，在演奏诸如铜管乐器等的独奏、领奏音色时，可以获得更多的真实感。根据音色的不同，用连音技法演奏时可能会产生滑音。选择为 POLY（复音）时，声部的音色以复音方式演奏。 注 滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。

添加新内容 —— 扩展包

安装扩展包可以使您将多种可选购音色和伴奏添加到 USER（用户）驱动中的“Expansion”（扩展）文件夹。

从 USB 闪存中安装扩展包数据

包含安装至乐器的扩展包的文件（“*.ppi”或“*.cpi”）被称为“扩展包安装文件”。一个乐器中只能安装一个扩展包。如果您需要安装多个扩展包，请在计算机上使用“Yamaha Expansion Manager”软件将这些扩展包打包在一起。有关如何使用软件的信息，请参阅附带的说明书。

注 要获取 Yamaha Expansion Manager 软件和说明书，请访问 Yamaha Downloads 网址：
<http://download.yamaha.com/>

须知

安装完成后，您需要重新启动乐器。请确保事先保存所有正在编辑的数据，否则数据会丢失。

- 1** 将保存有扩展包安装文件（“*.ppi”或“*.cpi”）的 USB 闪存连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口。
- 2** 调出操作画面。
[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] PACK INSTALLATION（扩展包安装）→ [ENTER]（确认）
- 3** 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要的扩展包安装文件。
- 4** 按下 [6 ▼]（INSTALL）（安装）按钮。
- 5** 按照画面显示信息的指示进行操作。

这样可以将选定的扩展包数据安装至 USER（用户）驱动的“Expansion”（扩展）文件夹中。

注 当有信息跳出告知 USER（用户）记忆空间不足时，将文件从 USER（用户）标签页移动至 USB 标签页，然后再次安装。关于移动文件的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。

包含扩展音色或伴奏的乐曲、伴奏或注册记忆

如果本乐器没有安装某个扩展包，那么任何使用该扩展包数据的扩展音色或伴奏的乐曲、伴奏或注册记忆都无法正常使用。

我们建议您使用扩展音色或伴奏创建数据（乐曲、伴奏或注册记忆）时记录下扩展包的名称。

卸载扩展包数据

您可以通过对 FILES & FOLDERS（文件 & 文件夹）执行重置操作，将扩展包数据删除（参见第 96 页）。

须知

当重置 FILES & FOLDERS（文件 & 文件夹）时，除扩展包数据外，USER（用户）驱动中所有其它文件和文件夹也将被删除。

将乐器信息文件保存至 USB 闪存

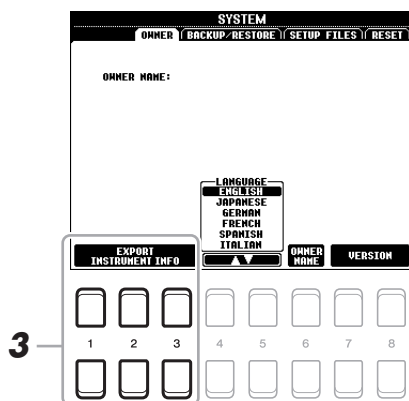
如果您使用“Yamaha Expansion Manger”软件管理扩展包数据，可能需要从乐器中提取乐器信息文件，操作如下所述。有关如何使用软件的信息，请参阅附带的说明书。

1 将 USB 闪存连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口。

注 使用 USB 闪存之前，请确保认真阅读使用说明书第 10 章的“连接 USB 设备”。

2 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
SYSTEM（系统）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[◀] OWNER（用户）



3 按下 [1 ▲▼]–[3 ▲▼]（EXPORT INSTRUMENT INFO）（导出乐器信息）其中一个按钮。

4 按照画面显示信息的指示进行操作。

将乐器信息文件保存至 USB 闪存的根目录。保存文件的名称为“PSR-S670_InstrumentInfo.n27”。

目录

和弦指法类型	21
• 多指和弦模式下识别和弦类型	22
伴奏播放相关设置	23
将原创设置保存到单触设置	25
创建 / 编辑伴奏（伴奏创作机）	26
• 创建伴奏的基本步骤	26
• 实时录音	27
• 伴奏重组（重组）	31
• 编辑节奏听感 GROOVE（律动感）	33
• 编辑各通道的数据（CHANNEL（通道））	34
• 设置伴奏文件格式（PARAMETER（参数））	36
• 编辑伴奏的节奏声部（鼓组设置）	40

伴奏类型（特征）

伴奏的指定类型出现在伴奏选择画面伴奏名称的左上方。这些伴奏的定义特征和性能优势如下所示。

STYLE		PRESET	USER	USB1
Pro	LatinSamba	J=96	Session	J=177
Pro	BossaNova	J=124	Session	J=190
Pro	FastBossa	J=175	Pro	J=124
	Salsa		CubanSon	
			Merengue	

- **Pro（专业）**：这些伴奏具有激动人心的专业化编配，并且具有完美的可演奏性。伴奏可以准确识别您按下的和弦。因此，和弦的变化和富于色彩的和声，造就了逼真的伴奏。
- **Session（音乐会节奏）**：这些节奏在识别演奏和弦的基础上，会有更多的变化。同时，随着和弦变化，主奏部分会播放特殊的乐句，所以，音乐会节奏相比一般的节奏，更具真实感。节奏参数设置方面对这类型的节奏进行了特别的优化，使得某些特定的曲子和风格，更具色彩。但是要注意，音乐会节奏不一定适合所有的曲子以及和弦，有些和弦的和声听感不一定是正确的。比如，美国乡村音乐中，演奏一个简单的大三和弦，在音乐会节奏里，可能会听到7和弦那样的比较爵士化的效果；又比如，演奏一个贝斯转位的和弦，可能会听到非预期和弦的突兀效果。
- **DJ**：这些伴奏可以在 [DANCE & R&B]（舞曲 &R&B）按钮调出的类别中选择。这些包括特殊和弦进程，这样只需改变根音键，即可在您的演奏中添加和弦的变化。请牢记，DJ节奏不可识别演奏的和弦，比如大三或者小三和弦。

关于预设伴奏列表，请参考官网的数据列表。

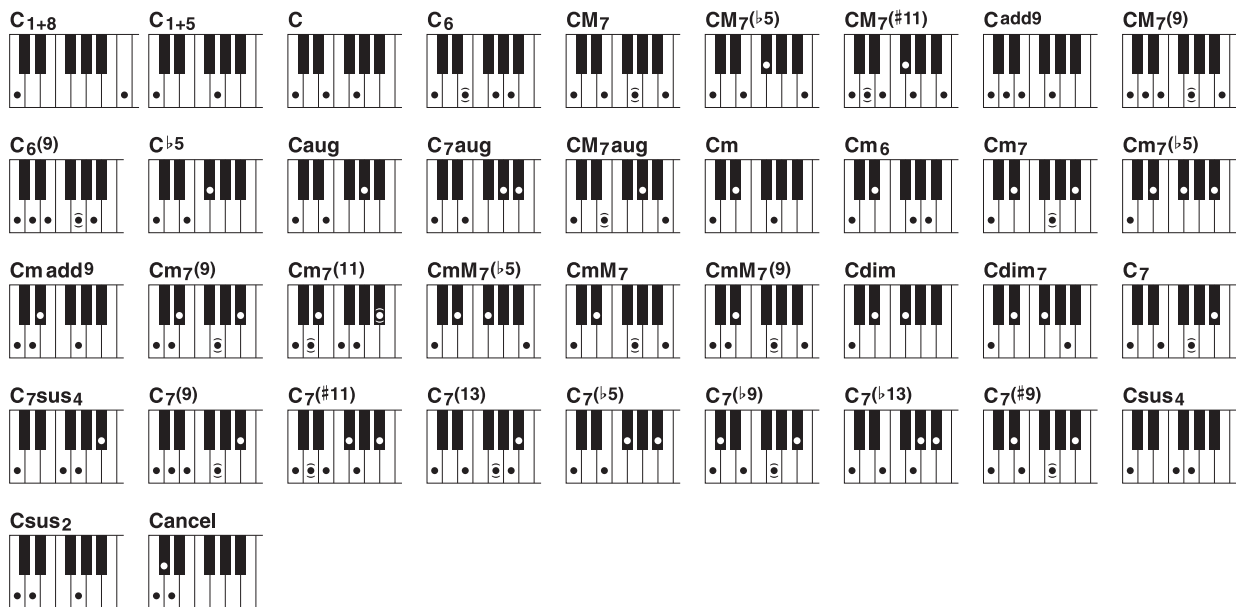
和弦指法类型

和弦指法类型决定了如何演奏各种类别的和弦，可在如下画面中进行修改：[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] SPLIT POINT/CHORD FINGERING（分割点 / 和弦指法）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[▶] CHORD FINGERING（和弦指法）。

<p>SINGLE FINGER (单指和弦)</p>	<p>在键盘的伴奏区，仅用一个、两个或三个键，触发大三、属七、小三、小七和弦的伴奏。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>大三和弦，只按下根音键。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>属七和弦，同时按根音键和左边的一个白键。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>小三和弦，同时按根音键和左边的一个黑键。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>小七和弦，同时按根音键和左边的一个白键和一个黑键。</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER (单指多指自动)</p>	<p>自动检测单指和弦或多指和弦指法，这样可以使用任何一种指法而无需切换指法类型。</p>
<p>FINGERED (多指和弦)</p>	<p>当 [ACMP]（伴奏）或左声部打开时，使您在键盘上的左手区按下组成和弦的音符，即可指定和弦。音符与和弦的对应信息，请参见第 22 页，或在画面右半区使用和弦教练功能。</p>
<p>FINGERED ON BASS (低音多指和弦)</p>	<p>与单指多指自动和弦一样识别相同的指法，但键盘的和弦区域演奏的最低音符会被作为根音音符使用，使您演奏出“低音转位”的和弦。（在多指模式下，和弦的根音总是被作为低音音符使用。）</p>
<p>FULL KEYBOARD (全键盘)</p>	<p>在整个键盘区域检测和弦。检测的形式和单指多指自动和弦基本相同。即使将音符分开为左右手弹奏也可以正常检测——例如，左手演奏一个低音音符，右手弹和弦；或者左手弹和弦，右手弹旋律音。</p>
<p>AI FINGERED (智能多指和弦)</p>	<p>基本与单指多指自动和弦模式相同，不同的是，可以用少于三个音符来检测和弦（根据前一个演奏的和弦做判断）。</p>
<p>AI FULL KEYBOARD (智能全键盘)</p>	<p>除了可以用少于三个音符检测（根据前一个和弦等）和弦之外，本模式与全键盘模式基本相同。此模式下，无法演奏 9 和弦、11 和弦和 13 和弦。</p>

注 “AI”是“人工智能”的缩写。

多指和弦模式下识别和弦类型



和弦名称 [缩写]	和弦构成音符*	以根音为“C”的和弦为例
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
大和弦 [M]	1+3+5	C
六和弦 [6]	1+(3)+5+6	C6
大七和弦 [M7]	1+3+(5)+7	CM7
大七和弦降五音 [M7b5]	1+3+ \flat 5+7	CM7(\flat 5)
大七和弦加升十一音 [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
加九音 [add9]	1+2+3+5	Cadd9
大七九和弦 [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
六和弦加九音 [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
降五音 [(\flat 5)]	1+3+ \flat 5	C \flat 5
增和弦 [aug]	1+3+#5	Caug
增七和弦 [7aug]	1+3+#5+ \flat 7	C7aug
增大七和弦 [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
小三和弦 [m]	1+ \flat 3+5	Cm
小六和弦 [m6]	1+ \flat 3+5+6	Cm6
小七和弦 [m7]	1+ \flat 3+(5)+ \flat 7	Cm7
小七和弦降五音 [m7b5]	1+ \flat 3+ \flat 5+ \flat 7	Cm7(\flat 5)
小和弦加九音 [m(9)]	1+2+ \flat 3+5	Cm add9
小七和弦加九音 [m7(9)]	1+2+ \flat 3+(5)+ \flat 7	Cm7(9)
小七和弦加十一音 [m7(11)]	1+(2)+ \flat 3+4+5+(\flat 7)	Cm7(11)
大小七和弦降五音 [mM7b5]	1+ \flat 3+ \flat 5+7	CmM7(\flat 5)
小大七和弦 [mM7]	1+ \flat 3+(5)+7	CmM7
小大七和弦加九音 [mM7(9)]	1+2+ \flat 3+(5)+7	CmM7(9)
减和弦 [dim]	1+ \flat 3+ \flat 5	Cdim
减七和弦 [dim7]	1+ \flat 3+ \flat 5+6	Cdim7
七和弦 [7]	1+3+(5)+ \flat 7	C7
挂四音七和弦 [7sus4]	1+4+5+ \flat 7	C7sus4
七和弦加九音 [7(9)]	1+2+3+(5)+ \flat 7	C7(9)
七和弦加升十一音 [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+ \flat 7	C7(#11)
七和弦加十三音 [7(13)]	1+3+(5)+6+ \flat 7	C7(13)
七和弦降五音 [7b5]	1+3+ \flat 5+ \flat 7	C7(\flat 5)
七和弦降五音 [7(b9)]	1+ \flat 2+3+(5)+ \flat 7	C7(\flat 9)
七和弦降十三音 [7(b13)]	1+3+5+ \flat 6+ \flat 7	C7(\flat 13)
七和弦加升九音 [7(#9)]	1+#2+3+(5)+ \flat 7	C7(#9)
挂四音 [sus4]	1+4+5	Csus4
挂二和弦 [sus2]	1+2+5	Csus2
仅保留打击乐声部，其他乐音声部静音，仅在 Fingered, Fingered On Bass, All Fingered 和弦模式下生效	1+ \flat 2+2	Cancel

* 括号内的音符可以忽略。

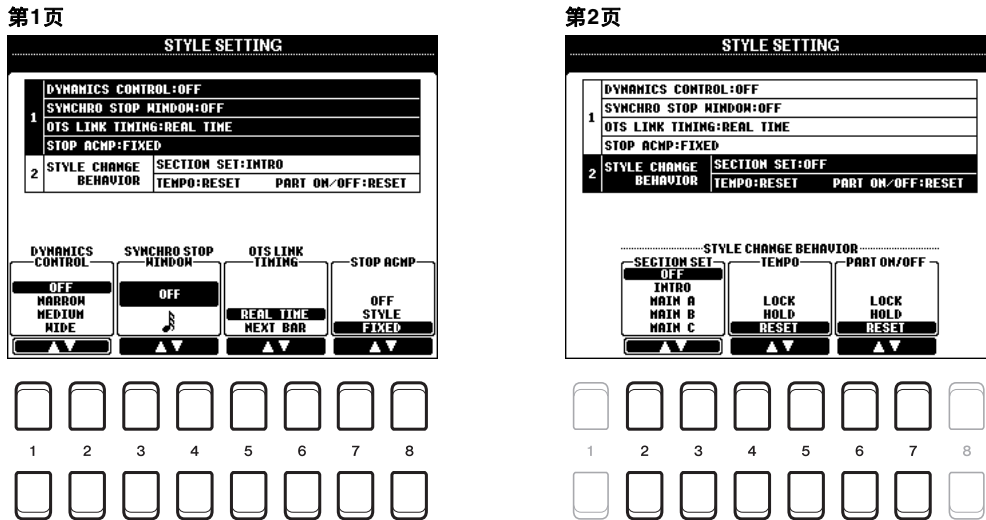
伴奏播放相关设置

伴奏播放相关设置可在下列画面中进行更改。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
STYLE SETTING (伴奏设置) → [ENTER] (确认)

2 使用光标按钮 [▲][▼] 切换页面，然后为每项设置使用对应的 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮。



第 1 页

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DYNAMICS CONTROL (动态控制)	可以根据演奏力度决定伴奏播放的音量变化。 OFF (关闭) : 无论演奏力度如何, 音量都保持不变。 NARROW (窄) : 音量在窄范围内变化。 MEDIUM (中) : 音量在中等范围内变化。 WIDE (宽) : 音量在宽范围内变化。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (同步停止时间设置)	该参数决定当在伴奏区按住和弦时, 经过多长时间后取消同步停止状态。当 [SYNC STOP] (同步停止) 按钮为打开状态, 并且本参数设置为 “OFF” (关闭) 之外的值, 按住和弦超过此处设定的时间后, 同步停止状态自动变为 “OFF” (关闭)。这一功能可以很方便地将伴奏播放重置为普通状态, 让您可以松开键后仍然保持伴奏播放。换句话说, 如果在此处设置的时间前释放了按键, 伴奏仍将保持同步停止状态。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	OTS LINK TIMING (单触设置链接时机)	应用于 OTS 链接功能。该参数决定, 在什么时刻, 单触设置随主奏段 MAIN VARIATION (主变量) [A]–[D] 的切换而改变。([OTS LINK] (单触设置链接) 按钮必须打开。) REAL TIME (实时) : 当您按下 MAIN VARIATION (主变量) [A]–[D] 按钮时, 单触设置立即调出。 NEXT BAR (下一小节) : 当您按下 MAIN VARIATION (主变量) [A]–[D] 按钮时, 单触设置在下一小节调出。

[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STOP ACMP (伴奏停止)	<p>当 [ACMP] (伴奏) 打开, 并且 [SYNC START] (同步开始) 关闭时, 在键盘的伴奏区弹奏和弦, 即使伴奏停止, 也可以听到和弦伴奏声音。在这种情况下 (称作“伴奏停止”), 任何有效的指弹和弦模式都可以被识别, 并且和弦根音 / 类型可以在画面上显示出来。在此可以决定在伴奏停止的状态下, 在键盘伴奏区弹奏的和弦是否发出声音。</p> <p>OFF (关闭): 和弦区弹奏的和弦将不能发声。</p> <p>STYLE (伴奏): 和弦区弹奏的和弦会以选定伴奏的长音通道和低音通道的音色发声。</p> <p>FIXED (固定): 和弦区弹奏的和弦会以特定音色发出声音, 无论选的是什么伴奏。</p> <p>注 当选定的伴奏包含 Mega 音色时, 设为“STYLE” (伴奏) 时将可能出现意外的声音。</p> <p>注 当录制乐曲时, 伴奏停止功能所检测到的和弦可以不受此处设置的影响而被录制。请注意, 当设置为“STYLE” (伴奏) 时, 音色与和弦数据都会被录制; 而当设置为“OFF” (关闭) 或“FIXED” (固定) 时, 仅仅录制和弦数据。</p>
-------------------	---------------------	--

第 2 页

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SECTION SET (节奏段落播放设置)	<p>在伴奏播放停止状态下, 选择另一个伴奏时, 本参数决定将所选伴奏的哪一个段落设置为当前使用段。当设置为“OFF” (关闭) 并且伴奏播放停止时, 新选伴奏的当前使用段不变, 仍然保持为之前选用的伴奏段。如果新选的伴奏不包含任何 MAIN (主) A-D 段, 将自动选择最接近的伴奏段为缺省段。例如, 新选择的伴奏中没有 MAIN (主奏) D, 那么, 默认选择 MAIN (主奏) C 段落。</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TEMPO (速度)	<p>决定当更换伴奏时, 伴奏的速度设置是否改变。</p> <p>LOCK (锁定): 总是保持前一个速度设置。</p> <p>HOLD (保持): 在伴奏播放时, 保持前一个速度设置。当伴奏播放停止时, 速度更改为所选伴奏的初始默认速度。</p> <p>RESET (重置): 速度总是更改为选定伴奏的初始默认速度。</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART ON/OFF (声部开 / 关)	<p>决定当更换伴奏时, 伴奏通道开 / 关状态是否改变。</p> <p>LOCK (锁定): 总是保持前一个伴奏通道开 / 关状态。</p> <p>HOLD (保持): 在伴奏播放期间, 保持前一个通道开 / 关状态。当伴奏播放停止时, 所有伴奏通道设为打开。</p> <p>RESET (重置): 所有伴奏通道都设为打开。</p>

将原创设置保存到单触设置

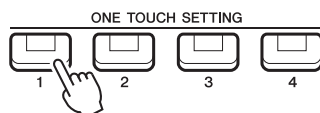
您可以将自己的原创面板设置保存到单触设置。全新创建的单触设置会以伴奏的形式保存到 USER（用户）驱动或 USB 闪存，然后可以将单触设置作为伴奏的一部分调出。

- 1 选择需要的伴奏，将您的单触设置保存到其中。**
- 2 进行必要的面板设置，诸如针对音色和效果的面板设置。**
- 3 按住 REGISTRATION MEMORY（注册记忆）部分中的 [MEMORY]（记忆）按钮。**
REGISTRATION MEMORY CONTENTS（注册记忆内容）画面出现。但您不需要在此做任何设置，因为本画面中的开 / 关设置不会影响单触设置的功能。



- 4 保持步骤 3 的动作，同时按下 ONE TOUCH SETTING（单触设置）[1]–[4] 按钮中的一个，将面板设置保存到该按钮。**

出现一条信息。如果您确认需要将当前设置记忆到选定按钮，按下 [F]（是）按钮。如果您想改变设置，按下 [G]（否）按钮，然后根据需要重复步骤 2-4。



注 对于未记忆原始面板设置的 ONE TOUCH SETTING（单触设置）按钮，原有伴奏的 OTS 设置将保留。

- 5 按下 [7 ▲▼]（是）按钮调出伴奏选择画面，作为伴奏保存单触设置。**
关于保存操作的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。

须知

如果您更改了伴奏或者没有执行保存操作就关闭了电源，已记忆的面板设置（单触设置）将会丢失。

创建/编辑伴奏（伴奏创作机）

一个伴奏由不同段落组成（前奏、主奏、尾奏等），各段落都有8个独立的通道（节奏模式、低音节奏、多重长音或乐句，这种结构就叫“基础模板”）。利用伴奏创作机功能，可以用分别录制各个通道的方法，或者从其它原有的伴奏导入数据，制作出自己的伴奏。

创建伴奏的基本步骤

1 选择需要的伴奏作为新伴奏的基础。

2 调出伴奏创作机画面。

[FUNCTION]（功能）→TAB（标签）[▶]MENU 2（菜单2）→光标按钮[▲][▼][◀][▶]
STYLE CREATOR（伴奏创作机）→[ENTER]（确认）

一条信息出现，询问您是编辑选中的伴奏还是创建新的伴奏。

3 按下[5 ▲▼]/[6 ▲▼]（CURRENT STYLE）（当前伴奏）按钮中的一个，编辑选中的伴奏或按下[7 ▲▼]/[8 ▲▼]（NEW STYLE）（新伴奏）按钮中的一个，创建新的伴奏。

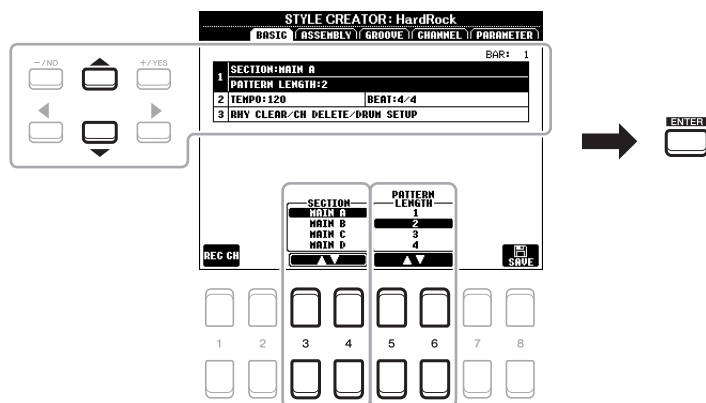
当[7 ▲▼]/[8 ▲▼]按钮中的一个被按下时，用于录音的空伴奏（名为“NewStyle”）将被自动创建。

4 从BASIC（基本）页面中选择一个乐段。

（如果REC CHANNEL（录音通道）画面在屏幕下半部分显示，按下[EXIT]（退出）按钮。）使用光标按钮[▲][▼]选择“1 SECTION”（1乐段），然后使用[3 ▲▼]/[4 ▲▼]按钮选择乐段。如有需要，执行下列操作。

- 对于当前乐段，通过[5 ▲▼]/[6 ▲▼]按钮选择段落长度。选择后，按下[ENTER]（确认）按钮实际输入指定长度。
- 对当前整个伴奏，使用光标按钮[▲][▼]选择“2 TEMPO/BEAT”（2速度/节拍），然后使用[3 ▲▼]/[4 ▲▼]按钮设置速度，用[5 ▲▼]/[6 ▲▼]按钮设置拍号（BEAT（节拍））。

注 即使您正在编辑现有伴奏，更改拍号（BEAT（节拍））将清除所有乐段，并且您将需要从零开始创建伴奏。



5 为各通道创建一个基础模板。

- BASIC（基本）页面的实时录音（第27页）
使您能用键盘演奏的方式录制伴奏。
- ASSEMBLY（重组）页面的伴奏组合（第31页）
使您能够从其他预设伴奏或已创建的伴奏中复制各种段落。

下一頁

6 编辑已录制的通道数据。

- 在 **GROOVE**（律动）（第 33 页）和 **CHANNEL**（通道）（第 34 页）页面编辑通道数据。可以改变节奏听感、量化和力度等。
- 在 **PARAMETER**（参数）页面（第 36 页）编辑 **SFF** 参数。可以对已有录音通道的 SFF（Style File Format 伴奏文件格式）相关参数进行编辑。
- 使用鼓组设置功能在 **BASIC**（基本）页面编辑节奏声部（第 40 页）。可以对伴奏的节奏声部进行编辑，如更改单独乐器的声音。

7 根据需要重复步骤 4-6。

8 在任意页面按下 [8 ▲▼]（SAVE）（保存）按钮保存创建的伴奏。

相关指示请参考使用说明书的“基本操作”。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失。

实时录音

在 **BASIC**（基本）页面，您可以通过键盘录制原创的节奏模式。

伴奏创作机中的实时录制特征

• 循环录音

自动伴奏在一个“循环”中反复播放几个小节的节奏模式，伴奏录制也在循环中完成。例如，如果用两小节的主奏段开始录制，就会反复录制这两小节。录制的音符将在下一次反复（循环）时开始播放，可以边听先前录制的材料，边进行录制。

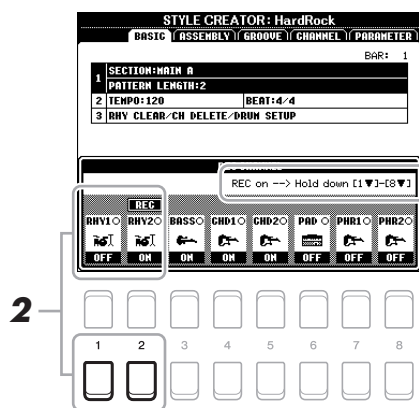
• 叠加录音

这种方法可以把新的材料录制到已经含有录制数据的音轨上，在录制伴奏中，除非使用了节奏清除（第 33 页）或删除（第 33、35 页）功能，否则录制的不会被删除。例如，如果使用两小节的主奏段开始录制，则多次反复这两小节。所录制的音符将在下一次反复（循环）时开始播放，让您边听先前录制的材料，边叠加录入新材料。当以预设伴奏为基础制作新伴奏时，叠加录音仅能用于打击乐通道。除此之外的其它通道，录制前需要删除原有数据。

■ 录制打击乐通道 1-2

下列步骤适用于第 26 页的基本步骤的步骤 5。

1 在 **BASIC**（基本）页面按下 [1 ▲▼]（REC CH）（录音通道）按钮，在画面的下半部分调出 **REC CHANNEL**（录音通道）画面。



2 按住 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮选择需要的通道作为录音目标。

无论是否包含了已录音数据，节奏通道可被选为录音目标。如果选中的通道中包含已录音的数据，您可以将音符录制进现有数据中。



3 如有需要，为需要录制的打击乐通道通道选择音色。

按下 [1 ▲] 或 [2 ▲] 按钮（选定通道）调出音色选择画面然后选择需要的音色——由于我们准备创建节奏，因此在这种情况下选择鼓组音色。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回原始的伴奏创作机画面。使用已选音色对需要录制的节奏模式进行练习。

• 可用于录音的音色

对于 RHY1 通道，可选择除音栓风琴以外的音色进行录制。

对于 RHY2 通道，仅可选择鼓组/SFX 音色进行录制。

注 关于鼓组/SFX 音色的键盘位置音色分配，请参考官网数据列表中的“鼓组/SFX 组列表”。

4 按下 STYLE CONTROL（伴奏控制）[START/STOP]（开始/停止）按钮停止录音。

当播放已录制的数据时，使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮根据需要打开或关闭每个通道。

如有必要，您可以删除通道数据。使用光标按钮 [▲][▼] 选择“3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP”（3 节奏清除/通道删除/鼓组设置），然后按下 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]（CHANNEL DELETE）（通道删除）按钮中的一个调出操作画面。在 CHANNEL DELETE（通道删除）画面，根据需要删除的通道按下 [1 ▲]–[8 ▲] 按钮，然后按下 [ENTER]（确认）按钮实际执行删除通道数据的操作。若要关闭 CHANNEL DELETE（通道删除）画面，请按下 [EXIT]（退出）按钮。

5 一旦循环播放回到第一小节的第一拍，开始弹奏需要录制的节奏模式。

如果节奏型比较复杂，难以一次实时录制，可以将节奏型分为多个部分，然后通过循环录音分多次独立地录制出每个部分，如下例所示。

第一次循环

低音鼓

第二次循环

军鼓
低音鼓

第三次循环

立镲
军鼓
低音鼓

删除录制错误的音符（节奏清除）

如果您在弹奏中犯了错误或弹奏了错误的音符，您可以删除这些指定的音符。使用光标按钮 [▲][▼] 选择“3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP”（3 节奏清除/通道删除/鼓组设置）。当按住 [2 ▲▼]/[3 ▲▼]（RHYTHM CLEAR）（节奏清除）按钮中的一个时，在键盘上按下对应的琴键。

6 按下 [START/STOP]（开始/停止）按钮停止播放。

如果您想要添加更多音符，再次按下 [START/STOP]（开始/停止）按钮继续录音。



- 7** 在 REC CHANNEL（录音通道）画面按下恰当的 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮禁用录音。
如果不出现 REC CHANNEL（录音通道）画面，按下 [1 ▲▼]（REC CH）（录音通道）按钮。
- 8** 保存已录制的伴奏（参见第 27 页的步骤 8）。

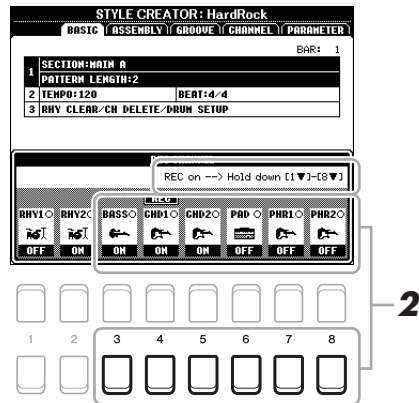
须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失。

■ 录音至低音、和弦 1-2、长音和乐句 1-2 通道

下列步骤应用于第 26 页的基本步骤的步骤 5。

- 1** 在 BASIC（基本）页面按下 [1 ▲▼]（REC CH）（录音通道）按钮，在画面的下半部分显示 REC CHANNEL（录音通道）画面。



- 2** 按住 [3 ▼]–[8 ▼] 按钮选择需要的通道作为录音目标。

当选择的是原厂节奏时，会出现弹窗信息，提示是否删除选定通道中已有数据。按下 [+ / YES] 按钮删除数据，选定通道将被指定为录音目标。请注意除预设伴奏的节奏通道外的通道数据无法被录制。

- 3** 如有需要，为需要录制的低音、和弦或乐句通道选择音色。

按下 [3 ▲]–[8 ▲] 按钮中的一个（选定通道）调出音色选择画面选择需要的音色。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回初始画面。使用已选音色录制需要的乐句或者和弦。

• 可用于录音的音色

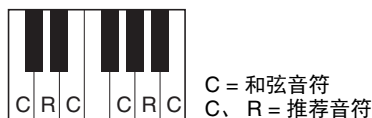
除鼓组 / SFX 音色外的音色都可被用于录音。

• 以 CM7 和弦音符录制一个乐句（为和弦的变化演奏恰当的音符）

录制主奏或插入时的规则

在默认初始状态下，源根音 / 和弦（第 37 页）设为 CM7。这意味着您需要使用 CM7 和弦录制伴奏乐句织体。当选定 CM7 时，录制您想听到的低音、乐句或和弦。详细信息请参见下文。

- 当录制 BASS（低音）通道和 PHRASE（乐句）通道（如 C、D、E、G、A 和 B）时，仅用 CM7 的音阶内音。
- 当录制 CHORD（和弦）通道和 PAD（长音）通道（如 C、E、G 和 B）时，仅用和弦内音。



如果您录制和弦织体遵守这个规则，那么录制的伴奏就可以正确的响应不同调式的和弦。

录制前奏和尾奏时的规则

在前奏和尾奏是一段乐句或旋律，播放过程中不需要改变键盘上演奏的和弦，所以可以乐段录音时可以创建和声的进行，但是由于录制的和弦为 CM7，因此需要遵循以下原则。

- 当录制前奏时，请确保录制的乐句可以匹配 CM7 和弦的音阶。
- 当录制尾奏时，请确保录制的乐句以 CM7 和弦开始，或乐句约束后可以承接 CM7 和弦的音阶。

- 如有需要，设置源根音 / 和弦

尽管伴奏录制时的源根音 / 和弦默认设置为 CM7 和弦，但您仍可以将其改为您需要的音调或和弦。使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出 PARAMETER（参数）页面，然后设置 PLAY ROOT（演奏源音）和 CHORD（和弦）至您喜欢或想要的根音和和弦类型。切记，当把源和弦由 CM7 改为其它和弦后，相应的和弦音符和推荐音符也将改变。详情请参考第 37 页。

4 按下 STYLE CONTROL（伴奏控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮停止录音。

已录制的的数据开始播放，您可使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮根据需要打开或关闭每个通道。如有必要，您可以删除通道数据。使用光标按钮 [▲][▼] 选择“3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP”（3 节奏清除 / 通道删除 / 鼓组设置），然后按下 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]（CHANNEL DELETE）（通道删除）按钮中的一个调出操作画面。在 CHANNEL DELETE（通道删除）画面，按下与需要删除的通道对应的 [1 ▲]–[8 ▲] 按钮，然后按下 [ENTER]（确认）按钮实际删除通道数据。若要关闭 CHANNEL DELETE（通道删除）画面，请按下 [EXIT]（退出）按钮。

5 一旦循环播放回到第一小节的第一拍，开始弹奏需要录制的低音、和弦或乐句。

6 按下 [START/STOP]（开始 / 停止）按钮停止播放。

如果您想要添加更多音符，再次按下 [START/STOP]（开始 / 停止）按钮继续录音。

- 聆听使用其他源根音 / 和弦演奏的声音：

- 1) 用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出 PARAMETER（参数）页面。
- 2) 按下 [1 ▲▼]（REC CH）（录音通道）按钮调出 REC CHANNEL（录音通道）画面，然后使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮打开 / 关闭需要的通道。
- 3) 按下 [EXIT]（退出）按钮关闭 REC CHANNEL（录音通道）画面。
- 4) 按下 STYLE CONTROL（伴奏控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮开始播放。
- 5) 在 PARAMETER（参数）页面，将 PLAY ROOT（播放根音）和 CHORD（和弦）设置为想要的和弦根音及和弦类型。

上述操作使您可以听到根源模板在正常演奏过程和弦变化的声音。

7 保存已录制的伴奏（参见第 27 页的步骤 8）。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失。

伴奏重组（重组）

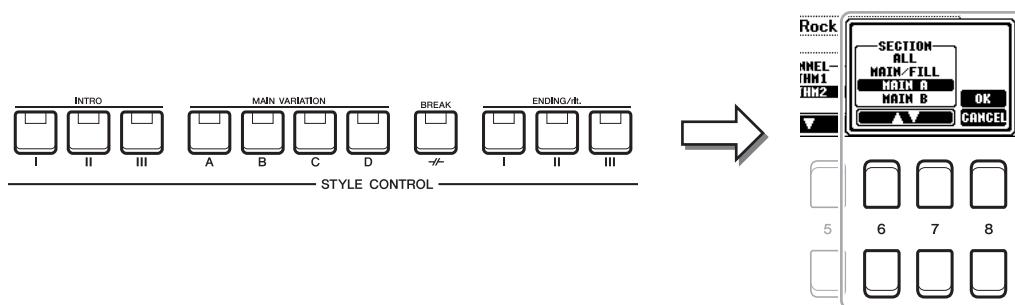
使用本功能，您可以将一个预制伴奏的声部通道数据拷贝到当前正在编辑的伴奏中来。这一部分可应用于第 26 页基本步骤 5。选择乐段并在 BASIC（基本）页面进行其他设置后，执行下列指示。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR（伴奏创作机）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[◀][▶] ASSEMBLY（重组）

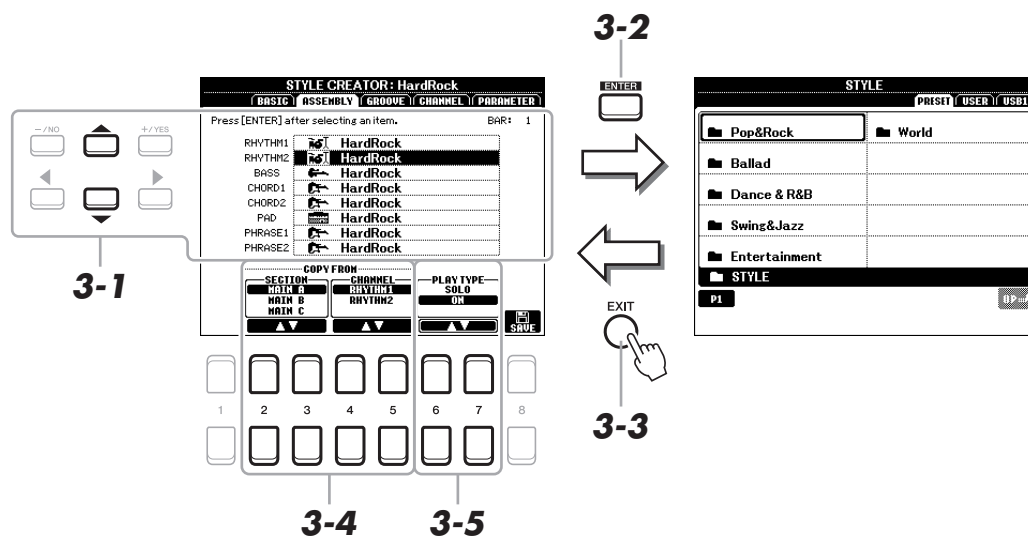
2 如有需要，选择乐段进行编辑。

即便需要编辑的乐段已在 BASIC（基本）页面被选中，仍可以在本页面中更换乐段。在面板上按下需要的乐段按钮调出 SECTION（乐段）窗口，然后按下 [8 ▲]（确定）按钮实际输入选择。如果您想选择插入乐段（无对应面板按钮），按下任意乐段按钮，使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮选择插入，然后按下 [8 ▲]（确定）按钮。



注 虽然无法在面板上获取前奏 4 和尾奏 4，但可以在画面中选择，然后创建您原创的伴奏。

3 用另一个伴奏的数据替换指定通道的数据。



3-1 使用光标按钮 [▲][▼] 选择需要的通道进行代替。

3-2 按下 [ENTER]（确认）按钮调出伴奏选择画面。

3-3 选择想要的伴奏，然后按下 [EXIT]（退出）按钮返回初始画面。

3-4 使用 [2 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择选定伴奏的乐段和通道。

3-5 按下 STYLE CONTROL（伴奏控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮播放伴奏，确认进行重组后的伴奏。

在伴奏重组操作中播放伴奏

您可以在重组伴奏时播放伴奏，播放方式可选择。在 ASSEMBLY（重组）页面，使用 [6 ▲▼]/ [7 ▲▼]（PLAY TYPE）（播放方式）按钮选择类型。

- **SOLO（独奏）**：播放 ASSEMBLY（重组）页面中所选择的通道。任何在 BASIC（基本）页面的 RECORD（录音）画面设置为 REC（录音）的通道同时播放。
- **ON（打开）**：播放 ASSEMBLY（重组）页面中所选择的通道。任何在 BASIC（基本）页面的 RECORD（录音）画面中的设置为非 OFF（关闭）的通道同时播放。
- **OFF（关闭）**：静音 ASSEMBLY（重组）页面中所选择的通道。

4 根据需要，对其它通道重复步骤 3。

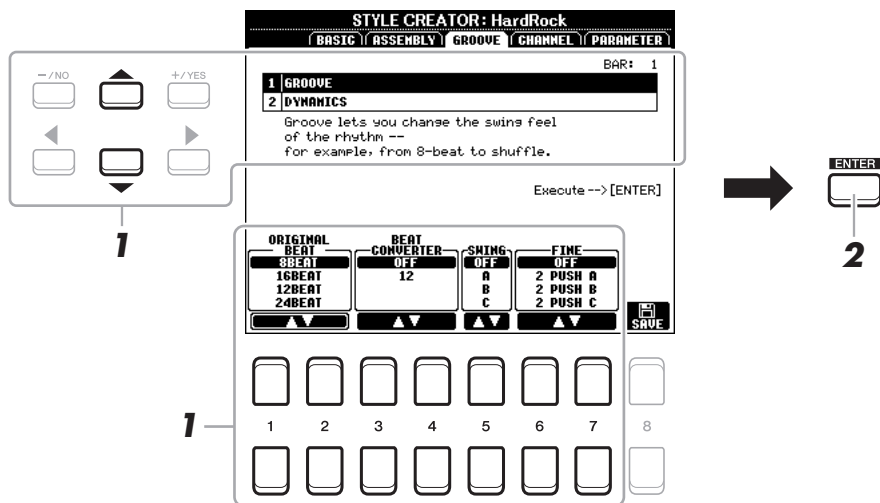
5 保存已编辑的伴奏（参见第 27 页的步骤 8）。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失。

编辑节奏听感 GROOVE（律动感）

通过改变所有音符的时间点和力度，您可以对在 BASIC（基本）页面或面板按钮选定的当前乐段每个通道进行节奏律动感的编辑。这一部分可应用于第 27 页基本步骤 6。



1 在 GROOVE（律动感）页面，使用光标按钮 [▲][▼] 选择编辑菜单，然后通过 [1 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

1 GROOVE（律动感）

利用本功能，将伴奏中的音符数据在时间上做细微的移动，使得音乐产生摇摆的感觉，或者改变节奏。移位设置被应用于 BASIC（基本）页面中所选伴奏乐段的所有通道。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT (原拍点)	指定要施加移位时值的拍点。也就是说，如果选择“8 BEAT”（8拍），移位时值将应用于八分音符；如果选择“12 BEAT”（12拍），移位时值将作用于八分三连音。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER (移位拍点)	实际将拍点的时值（在上面的原拍点中指定的）变为所选择的值。例如，当 ORIGINAL BEAT（原拍点）设置为“8 BEAT”（8拍），而 BEAT CONVERTER（移位拍点）设置为“12”，乐段中所有八分音符都将移动到八分三连音音符的拍点上。当 ORIGINAL BEAT（原拍点）设置为“12 BEAT”（12拍）时，这里会出现“16A”和“16B”供选择，它们和基本 16 分音符的变异。
[5 ▲▼]	SWING (摇摆)	根据上面选择的 ORIGINAL BEAT（原拍点）参数，将拍点移位，产生一种“摇摆”的感觉。例如，如果选定的 ORIGINAL BEAT（原拍点）值是“8 Beat”（8拍），本参数将有选择地延迟每小节的第 2、第 4、第 6 和第 8 拍点，从而产生摇摆的感觉。设置“A”到“E”产生不同程度的摇摆，“A”最轻微，“E”最显著。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	FINE（模板）	为所选择的乐段选择各种移位“模板”。“PUSH”（推进）设置会使得某些拍点提前演奏；而“HEAVY”（厚重）设置会使某些拍点延迟演奏。设置中的数字（2、3、4、5）用来决定作用于哪些拍点。凡是在指定拍点之前的拍点（但不包括第 1 拍点）都将提前 / 延迟演奏（例如，如果设置的是“3”，则第 2、第 3 拍点将提前 / 延迟演奏）。在各种情况下，“A”产生轻微的效果，“B”适中，“C”产生最大的效果。

2 DYNAMICS（动态）

本功能可以改变伴奏播放中某些音符的力度 / 音量（或重音）设置。动态设置可以单独作用于某通道，或可以作用于 BASIC（基本）页面中所选乐段的所有通道。

[2 ▲▼]	CHANNEL (通道)	选择动态设置作用的通道（声部）。被选择的通道显示在画面的左上角。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE (重音类型)	决定应用重音的类型，也就是说，设置通道中的哪些音符会以动态设置来强调。
[5 ▲▼]	STRENGTH (强度)	决定上面选择的重音类型的加强程度。值越大，效果越强。
[6 ▲▼]	EXPAND/ COMP. (扩展 / 压缩)	扩展 / 压缩力度值的范围。扩展或压缩动态范围，高于 100% 的值扩展动态范围，低于 100% 的值压缩动态范围。
[7 ▲▼]	BOOST/CUT (增强 / 削减)	增强 / 削减所选乐段 / 通道的所有音符的力度值。高于 100% 的值使力度增强，而低于 100% 的值使力度减小。

2 对于每个画面，按下 [ENTER]（确认）按钮实际执行编辑。

STRENGTH（强度）、EXPAND/COMP（扩展 / 压缩）和 BOOST/CUT（增强 / 削减）参数中显示的数值表示为对比上一组数值的百分比。

操作完成后将显示“UNDO（撤销）-> [ENTER]（确认）”。如果您对移位或动态效果不满意，可以按下 [ENTER]（确认）按钮恢复原始数据。撤销级别只有一级，也就是仅仅前一次编辑可以撤销。

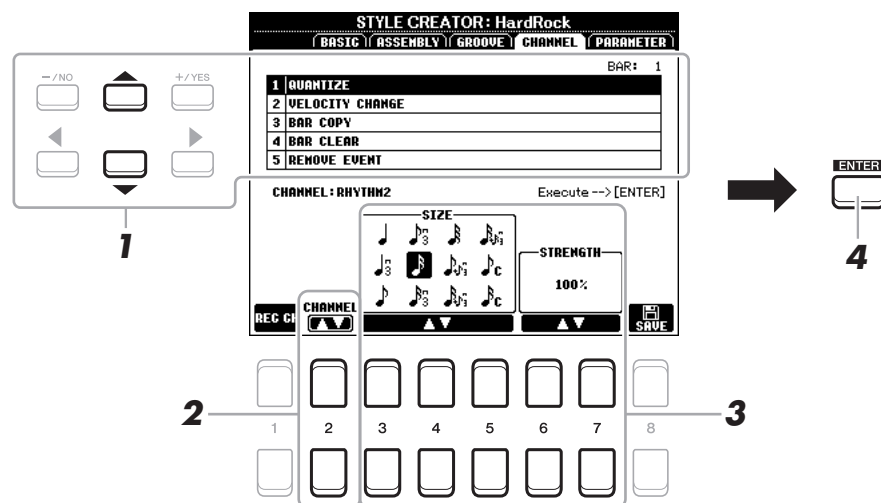
3 保存已编辑的伴奏（参见第 27 页的步骤 8）。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，编辑的伴奏将丢失。

编辑各通道的数据（CHANNEL（通道））


您可以对在 BASIC（基本）页面或面板按钮选定的当前乐段每个通道进行已录制数据的编辑。这一部分可应用于第 27 页基本步骤 6。




1 在 CHANNEL（通道）页面，使用光标按钮 [▲][▼] 选择编辑菜单。

1 QUANTIZE（量化）

与乐曲创作机的量化相同（第 54 页），除了多出下面两个可选择参数。

 带摇摆的八分音符

 带摇摆的十六分音符

2 VELOCITY CHANGE（力度变化）

增强或削减指定通道中所有音符的力度值，以百分比设定。

3 BAR COPY（小节复制）

本功能允许将一个小节或几个小节的数据从一个位置复制到指定通道的另一个位置。

[4 ▲▼]	TOP（始音）	指定开始小节（TOP）和结束小节（LAST）被复制。
[5 ▲▼]	LAST（末音）	
[6 ▲▼]	DEST（目标）	指定目标位置的开始小节，将数据复制到此。

4 BAR CLEAR（小节清除）

本功能将所选通道内指定小节范围的全部数据清除。

5 REMOVE EVENT（移除事件）

本功能可以移除所选通道内指定类型的事件。

2 使用 [2 ▲▼]（CHANNEL）（通道）按钮选择需要编辑的通道。

被选择的通道显示在画面的左上角。

3 使用 [3 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

4 对于每个画面，按下 [ENTER]（确认）按钮实际执行编辑。

操作完成后将显示“UNDO（撤销）-> [ENTER]（确认）”。如果您对编辑的结果不满意，可以按下 [ENTER]（确认）按钮恢复原始数据。撤销级别只有一级，也就是仅仅前一次编辑可以撤销。

5 保存已编辑的伴奏（第 27 页的步骤 8）。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，编辑的伴奏将丢失。

设置伴奏文件格式 (PARAMETER (参数))

伴奏文件格式 (SFF) 将 Yamaha 全部有关自动伴奏 (伴奏播放) 的参数统一为一个格式。根据您在键盘和弦区指定的和弦, 设置 SFF 相关参数将决定原始音符如何转换为实际发声的音符。转换流程如下。

基础模板设置

- 源根音
 - 源和弦
- 决定用于弹奏的键与和弦类型。

在录制前进行这些参数的设置。

正常演奏中的和弦变化

来自根源模板的音符转换

- NTR (通过和弦根音变化转换) ... 第 37 页
- NTT (通过和弦类型变化转换) ... 第 37 页

转换音符的八度设置

- 最高音符 (音符移调时上八度的限制)
- 音符限制 (音域范围在最高和最低音符之间)

在录制后进行这些参数的设置。

其它

- RTR (音高如何根据和弦变化而变化)

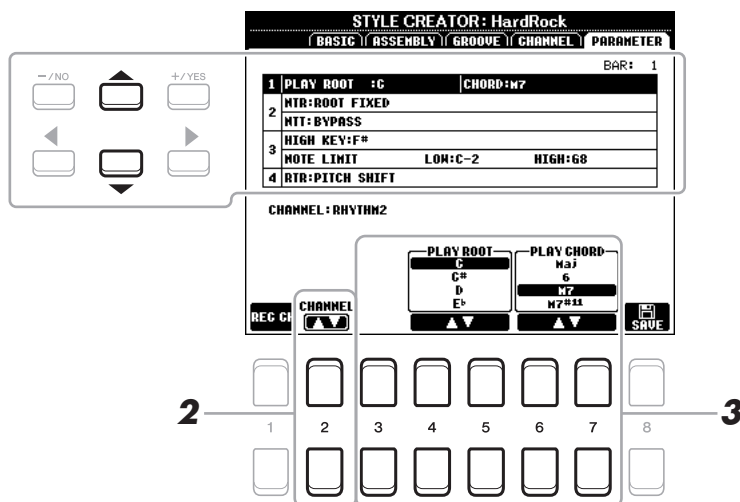
实际发声的音符

这一部分可应用于第 27 页基本步骤 6。

注 您在此设置的参数与 SFF GE 格式兼容。这就是为什么在本乐器中创建的伴奏文件仅能在兼容 SFF GE 格式的乐器中播放的原因。

1 在 PARAMETER (参数) 画面, 使用光标按钮 [▲][▼] 选择编辑菜单。

有关编辑菜单的详情, 请参见第 37 页。



下一页

2 按下 [2 ▲▼] (CHANNEL) (通道) 按钮选择需要编辑的通道。

被选择的通道显示在画面的左上角。

3 使用 [3 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

关于可编辑的参数，详见第 37–39 页。

4 保存已编辑的伴奏（参见第 27 页的步骤 8）。

须知

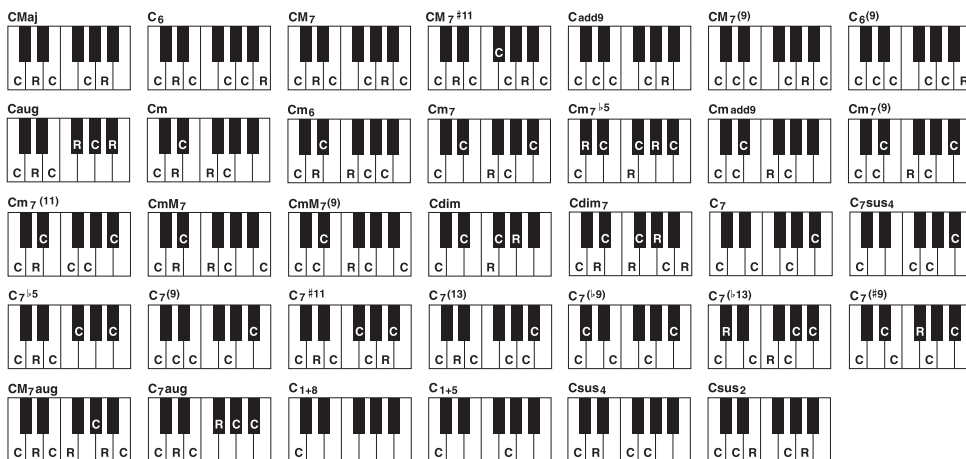
如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，编辑的伴奏将丢失。

1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (源 (弹奏) 根音 / 和弦)

请在录音前对此处的数据进行设置。如果您在录音后更改设置，即便您指定了多种和弦类型，也无法进行恰当的音符转换。

您需要在录音前设置这些参数来确定录制伴奏模板低音、和弦、长音或乐句通道轨道时所选择的调式。当设定为 Fm7 时，您在伴奏模板中录制的音符就应为演奏 Fm7 和弦时所触发的音符。此处设置的和弦不同，录制伴奏模板基础和弦时的和弦音符和推荐和弦音阶音符也会有不同。默认设置为 CM7（源和弦根音 = C，源和弦类型 = M7）。根据此处的设置，可弹奏的音符（和弦音符和推荐音阶音符）会有变化。详细说明，请参见下文。

当源根音为 C 时：



C = 和弦音符
C、R = 推荐音符

注 当选定通道的参数设为 NTR: ROOT FIXED (根音固定)、NTT: BYPASS (旁通)、和 NTT BASS (NTT 低音): OFF (关闭) 时，此处的参数将由“PLAY ROOT”（演奏根音）取代“SOURCE ROOT”（源根音）。在这种情况下，当您在播放时改变和弦根音 / 类型时，可以听见该效果的声音。

注 当 NTR 设为 GUITAR (吉他) 时，无法应用此处的设置。

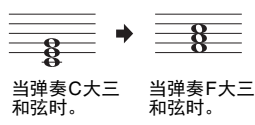
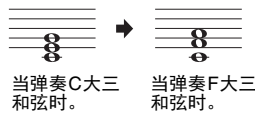
2 NTR/NTT

此处的设置决定在正常演奏时，根源模板的原始音符如何根据和弦变化进行转换。

[3 ▲▼]	NTR (音符转换规则)	确定基础模板的根音如何根据实际演奏和弦进行变化，请参见下表。
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	NTT (音符转换表)	为根源模板设置音符转换表。请参见下表。
[7 ▲▼]	NTT BASS ON/ OFF (音符转换表低音开 / 关)	当和弦变位被乐器识别的时候，本参数设置为 ON (打开) 的通道将以指定的根音播放。当 NTR 设为 GUITAR (吉他) 且本参数设为 ON (打开) 时，只有被设定为根音的音符将作为和弦根音音符播放。

注 由于节奏通道不受和弦变化的影响，请确保参数设为 NTR: ROOT FIXED (根音固定)、NTT: BYPASS (旁通)、和 NTT BASS (NTT 低音): OFF (关闭)。在这种情况下，“SOURCE ROOT”（源根音）将改为“PLAY ROOT”（演奏根音）。

NTR（音符转换规则）

ROOT TRANS (根音转换)	当转换和弦根音时，仍然保持音符间的间隔。例如，C和弦的C3、E3和G3，当转换为F和弦时，变成F3、A3和C4。将本设置应用于包含旋律线条的通道。	 当弹奏C大三和弦时。 当弹奏F大三和弦时。
ROOT FIXED (根音固定)	根音尽可能靠近前一和弦的根音。例如，C和弦的C3、E3和G3，当转换为F和弦时，变成C3、F3和A3。将本设置应用于包含和弦声部的通道。	 当弹奏C大三和弦时。 当弹奏F大三和弦时。
GUITAR（吉他）	专为移调吉他进行伴奏。音符移调至近似自然的吉他指法所弹奏的和弦。	

NTT（音符转换表）

当NTR设为ROOT TRANS（根音转换）或ROOT FIXED（根音固定）

BYPASS（旁通）	当NTR设置为ROOT FIXED（根音固定）时，转换表不用于任何音符转换。当NTR设置为ROOT TRANS（根音转换）时，转换表仅通过维持音符间的音高关系来转换音符。
MELODY（旋律）	适合于旋律线转换。将本设置用于旋律通道，例如乐句1和乐句2。
CHORD（和弦）	适用于和弦部分的移调。将设置用于和弦1和和弦2通道，特别是包含钢琴和吉他类和弦声部时。
MELODIC MINOR (旋律小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
MELODIC MINOR 5th (旋律小调5音)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于根源模板的五音。
HARMONIC MINOR (和声小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音和六音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音和六音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
HARMONIC MINOR 5th (和声小调5音)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于根源模板的五音。
NATURAL MINOR (自然小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音、六音和七音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音、六音和七音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
NATURAL MINOR 5th (自然小调5音)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于根源模板的五音。
DORIAN（多利亚）	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音和七音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音和七音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
DORIAN 5th (多利亚5音)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于根源模板的五音。

当 NTR 设定为 GUITAR（吉他）时

ALL-PURPOSE (分解和弦 & 扫弦)	包含扫弦和分解和弦。
STROKE（扫弦）	适用于吉他的扫弦。一些音符听上去像是被静音了——当在真实吉他上弹奏和弦时该现象属于正常的。
ARPEGGIO (分解和弦)	适用于吉他的分解和弦声音，实现动人的 4 个音符琶奏的效果。

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT（高音键 / 音符限制）

此处的设置用于调整通过 NTT 和 NTR 转换的原始音符的八度音阶。

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY (退音点)	<p>本参数为和弦根音转换设置了一个最高限制（八度上限）。任何和弦根音经计算后超过此限制，将降低一个八度播放。本设置仅当 NTR 参数（第 37 页）设置为“Root Trans”（根音转换）时才可用。</p> <p>示例——当最高限设置为F时。</p> <p>根音变化 → CM C#M . . . FM F#M . . . 演奏的音符 → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (音符最低限制)	<p>这些参数为伴奏通道中的音色设置音高范围（最高音和最低音）。精心地设置这个范围，可以保证音色的声音听起来尽可能接近真实乐器——保证音符的音高不会超出真实乐器的自然音高范围（例如：过高的贝司声音或过低的短笛声音）。</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (音符最高限制)	<p>示例——当最低音高设置为C3，最高音高设置为D4时。</p> <p>根音变化 → CM C#M . . . FM . . . 演奏的音符 → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>

4 RTR（重触发规则）

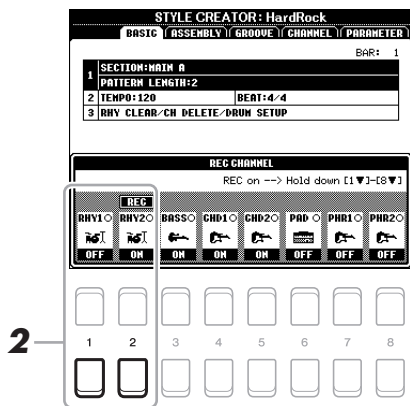
这些参数决定当响应和弦变化时，音符是否停止发声及如何变化。使用光标按钮 [4 ▲▼]-[7 ▲▼] 选择下列类型中的一个。

STOP（停止）	音符停止发声。
PITCH SHIFT (音高变化)	音符通过弯音，直接滑到新的音符以匹配新的和弦。
PITCH SHIFT TO ROOT（音高转换至 根音）	音符通过弯音，直接滑到新的音符以匹配新的和弦。但新和弦的音符保持在同一个八度。
RETRIGGER (重触发)	音符重新触发，以新的音高重新起音来响应下一个和弦。
RETRIGGER TO ROOT (重触发至根音)	音符重新触发，以新的和弦根音重新起音。但新根音保持在同一个八度内。

编辑伴奏的节奏声部（鼓组设置）

鼓组设置功能使您可以编辑当前伴奏的打击乐声部，如更换鼓组乐器和进行设置。下列步骤应用于第 27 页的基本步骤 6 中。

- 1 在 BASIC（基本）页面，按下 [1 ▲▼]（REC CH）（录音通道）按钮在画面的下半部分调出 REC CHANNEL（录音通道）画面。

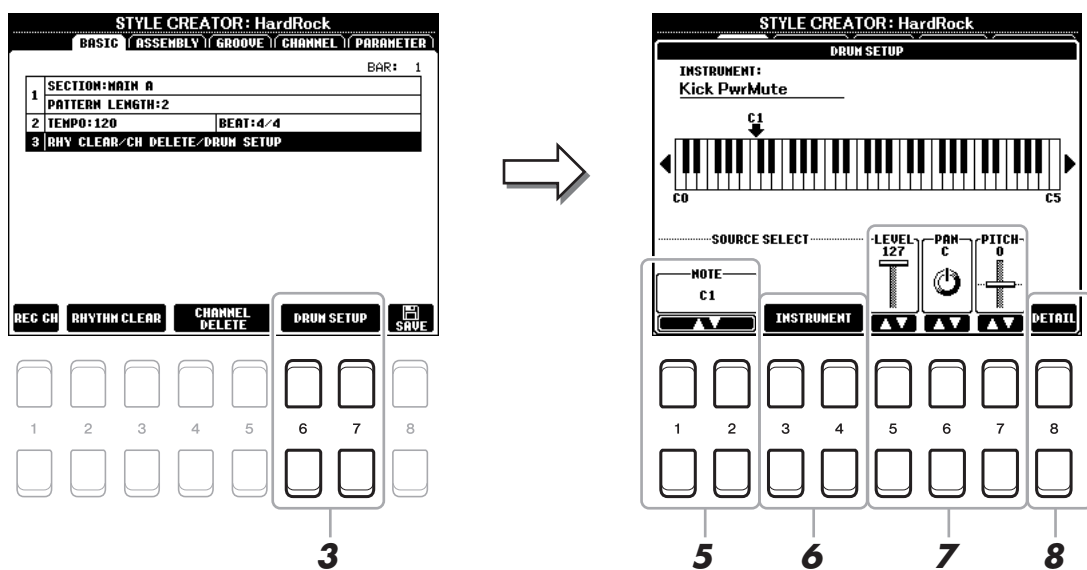


- 2 按住 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮选择对应的需要编辑的通道。

注 如果伴奏的不同段落选择了不同的鼓组音色，那么使用该功能时，鼓组音色会自动设置成同一种。

- 3 使用光标按钮 [▲][▼] 选择“3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP”（3 节奏清除 / 通道删除 / 鼓组设置），然后按下 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（DRUM SETUP）（鼓组设置）按钮中的一个调出操作画面。

这时会出现 DRUM SETUP（鼓组设置）窗口。



- 4 如有需要，按下 STYLE CONTROL（节奏控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮播放鼓组声部。

播放的声音将出现在画面中的键盘上，您可以检查要编辑的音符。

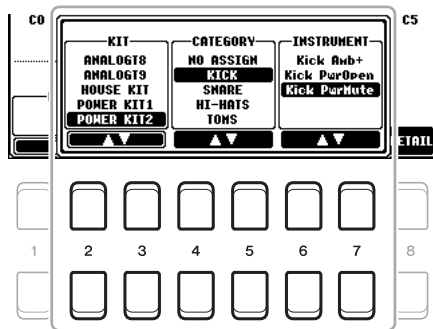
- 5 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（NOTE）（音符）按钮选择需要编辑的音符。

注 您也可通过按下键盘上的音符来选择音符。



6 选择需要使用的乐器。

6-1 使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (INSTRUMENT) (乐器) 按钮调出窗口选择乐器。



6-2

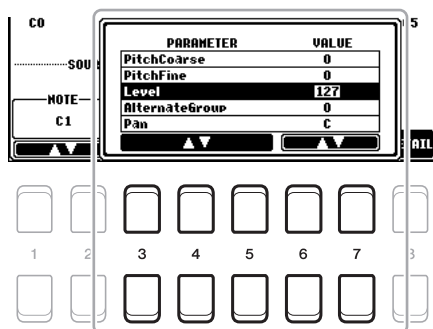
6-2 使用 [2 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮按顺序选择组、类别和乐器。

6-3 按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭窗口。

7 如有需要，可以用 [5 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮设置音量、声像和音高。

8 如有需要，进行更多详细设置。

8-1 按下 [8 ▲▼] (DETAIL) (详细) 按钮调出详细设置窗口。



8-2

8-2 使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮设置数值。

下述列表中带有“*”的参数表示此处的设置会影响步骤 7 中的设置。

音高粗调 *	以半音为增量对音高进行粗调。
音高微调 *	以音分为增量对音高进行微调。 注 在音乐术语中，1 音分为 1 个半音的百分之一。（即 100 音分等于 1 个半音。）
音量 *	用于调整音量。
同属组	决定哪些鼓组部件属于同组。同一个组的鼓部件，不可以同时发声；演奏同组的其中一个鼓音色，其他同组的会立即停止发声。数值为 0，则可以同时发声。
声像 *	决定立体声的位置。
混响发送	用于调节混响深度。
合唱发送	用于调节合唱深度。

变奏发送	用于调节变奏效果（DSP1）深度。 当混音台画面中的“Connection”（连接）参数设为“Insertion”（插入）且该伴奏通道为被插入的轨道，参数影响如下。 • 当变奏发送设为 0 时：没有效果应用于本乐器（插入关闭）。 • 当变奏发送设为 1-127 时：效果将应用于本乐器（插入打开）。
键位分配	决定键位分配的模式。只有当组的 XG 参数“SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN”（相同音符号码键位分配）（参见官网的数据列表）设为“INST”（插入）时，参数有效。 • 单一音色：每次相同声音的连奏会导致前一个音被切断或静音。 • 复合音色：即便先后多次连奏，每个声音仍持续充分衰减。
接收音符关闭	决定是否接收音符关闭的信息。
接收音符打开	决定是否接收音符打开的信息。
滤波器截频	决定滤波器截止频率或有效频率范围。值越高，声音越亮。
滤波器共鸣	决定上述滤波器截止频率（共鸣）的加强程度。值越大，效果越显著。
EG 起音	该参数决定当一个键按下后，声音达到最大音量有多快。数值越高，起音越快。
EG 衰减 1	该参数决定声音从最大音量落到延音音量（比最大音量稍微低一点的音量）有多快。数值越高，衰减越快。
EG 衰减 2	决定按下琴键后声音衰减至完全无声状态的速度。数值越高，衰减越快。

8-3 按下 [EXIT]（退出）按钮关闭窗口。

9 按下 [EXIT]（退出）按钮关闭 DRUM SETUP（鼓组设置）窗口并返回 BASIC（基本）页面。

10 保存已编辑的伴奏（参见第 27 页的步骤 8）。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，编辑的伴奏将丢失。

目录

编辑乐谱（乐谱）设置.....	43
编辑歌词 / 文本画面设置.....	45
在乐曲播放时使用自动伴奏功能.....	46
乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、重复设置）.....	47
• 使用指导功能进行键盘和人声练习.....	48
创建 / 编辑乐曲（乐曲创作机）.....	50
• 选择已录制到乐曲开头位置的设置数据（SETUP（设置）页面）.....	50
• 重录特定乐段——记入 / 记出（REC MODE（录音模式）页面）.....	51
• 编辑现有乐曲数据的通道事件（CHANNEL（通道）画面）.....	53

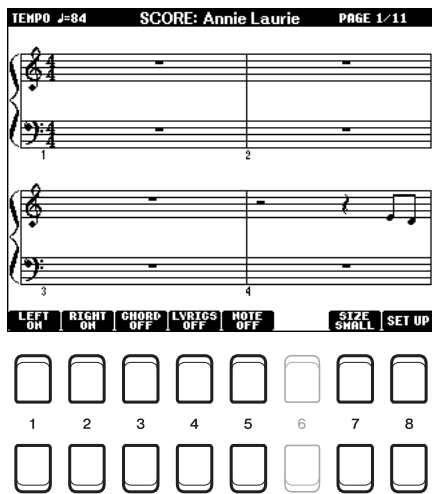
编辑乐谱（乐谱）设置

若要查看选定乐曲的乐谱，按下 [SONG FUNCTION]（乐曲功能）按钮，然后再按下 [2 ▲▼] / [3 ▲▼]（SCORE）（乐谱）按钮之一。您可以更改如文本字体大小等设置。可以按您的需要改变乐谱的显示方式。对于此部分的设置，即使关闭电源数据和设置仍会保留。

注 您可以通过 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签）[◀][▶] SETUP（设置），将这些设置作为乐曲的一部分保存。请参见第 50 页。

注 部分特定的商用 MIDI 乐曲，可能无法显示乐谱。

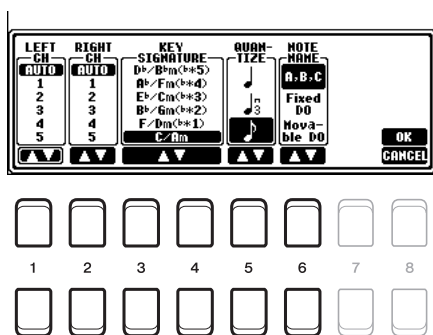
注 音频文件的乐谱无法显示，因为乐谱仅基于 MIDI 事件创建。



[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (左开/关)	启动 / 禁止显示左手乐谱。取决于其他设置，该参数可能无效并变成灰色。如果发生此类情况，请进入详细设置画面（见下述）并将 LEFT CH（左通道）参数设置为除“AUTO”（自动）外的任意通道。或者，进入画面 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING（乐曲设置）→ [ENTER]（确认）→ 光标按钮 [▲] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT（通道 / 指导模式 / 乐句标记重复），将 LEFT（左）参数设为除“OFF”（关闭）外的任意通道（第 47 页）。RIGHT（右）（下一参数）和 LEFT（左）不能同时关闭。
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (右开/关)	启动 / 禁止显示右手乐谱。RIGHT（右）和 LEFT（左）（上述）不能同时关闭。
[3 ▲▼]	CHORD ON/OFF (和弦开/关)	启动 / 禁止显示和弦。如果选择的乐曲不包含和弦数据，不会显示出和弦。

[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF (歌词 开/关)	启动 / 禁止显示歌词。如果选择的乐曲不包含歌词数据, 不会显示出歌词。当乐曲包含踏板事件时, 按下这些按钮, 踏板事件的显示将代替歌词出现。
[5 ▲▼]	NOTE ON/ OFF (音符 开/关)	启动 / 禁止显示音符名称 (音高)。音符名称显示在音符左侧。当音符之间距离太小时, 名称显示可能会移动到音符的左上方。当乐曲包含指法事件时, 按下这些按钮, 指法事件的显示将代替音符出现。
[7 ▲▼]	SIZE (尺寸)	决定乐谱显示的大小。
[8 ▲▼]	SET UP (设置)	用于调出细节设置画面。见下文。

按下 [8 ▲▼] (SET UP (设置)) 按钮调出详细设置画面。可以使用 [1 ▲▼]–[6 ▲▼] 按钮设置显示类型, 然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮。



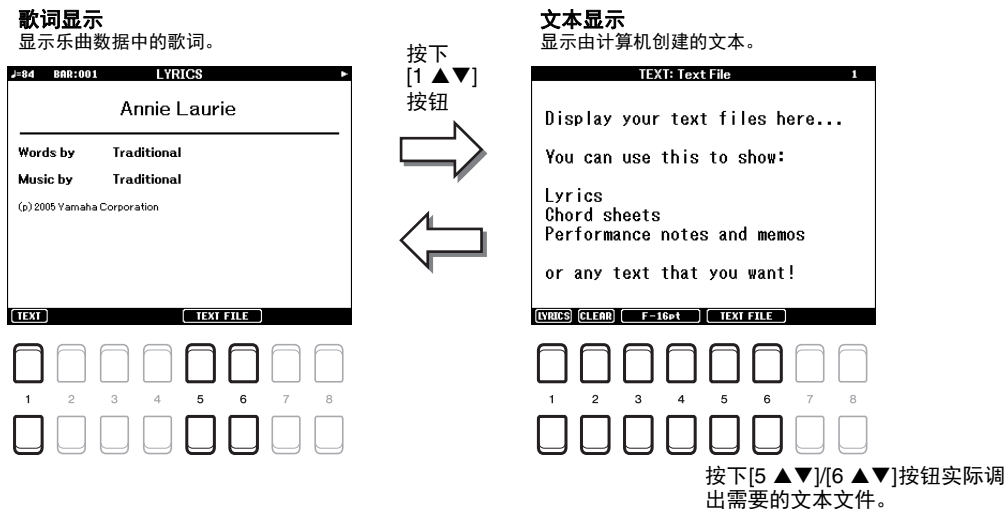
[1 ▲▼]	LEFT CH (左通道)	决定乐曲数据中左手右手是哪个 MIDI 声部在选择了另一个乐曲时该设置会默认设置为 AUTO。
[2 ▲▼]	RIGHT CH (右通道)	AUTO (自动): 乐曲数据中用于右手和左手声部的 MIDI 通道将自动分配 —— 此操作与下列设置声部相同 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING (乐曲设置) → [ENTER] (确认) → TAB (标签) [◀] GUIDE/CHANNEL (指导 / 通道) 此操作与下列设置声部相同 (第 47 页)。 1-16: 分配指定的 MIDI 通道 (1-16) 到左手或右手声部。 OFF (关闭) (设置仅用于 LEFT CH (左通道)): 不分配通道至左手声部。这将禁止左手琴键区的显示。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (调号)	此设置可以让你在乐曲中间 (停止位置) 设置调号改变。对于显示的乐曲中不包含调号设置的情况下, 这个菜单非常实用。
[5 ▲▼]	QUANTIZE (量化)	此设置可以让您控制音符显示的精度, 可以改变或修正音符的时值和显示位置, 使得它们显示得更规范。执行量化时请选择乐曲中的最小音符单位。
[6 ▲▼]	NOTE NAME (音符名称)	确定乐谱显示时音符的左侧显示的音符名以下列哪种方式显示。当上述 NOTE ON/OFF (音符开/关) 参数设置为 ON (打开) 时, 此处设置有效。 A、B、C: 音符名称以音名字母显示 (C、D、E、F、G、A、B)。 绝对 DO: 音符名称以唱名的形式显示, 音符 C 固定为 DO。当语言被设定为英语时, 音名字母 “C、D、E、F、G、A、B” 总是代表 “Do、Re、Mi、Fa、So、La、Ti”。根据当前语言设定不同, 代表音符名称的字母也会有所不同 (第 48 页)。 相对 DO: 根据当前乐曲的调性, 音符名称以唱名的形式显示。例如, 当选中乐曲为 D 大调且语言为英语时, 音符 “D、E、F#、G、A、B、C#” 将显示为 “Do、Re、Mi、Fa、Sol、La、Ti”。根据当前语言设定不同, 代表音符名称的字母也会有所不同 (第 48 页)。

编辑歌词/ 文本画面设置

若要查看选定乐曲或文本的歌词，按下 [SONG FUNCTION]（乐曲功能）按钮，然后再按下 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]（LYRIC/TEXT）（歌词 / 文本）按钮之一。您可以更改如文本字体大小等设置。

注 当歌词出现乱码或无法读取时，您可能需要从以下画面更改歌词语言设置：[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING（乐曲设置）→ [ENTER]（确认）→ 光标按钮 [▲][▼] 2 LYRICS LANGUAGE（2 歌词语言）（第 48 页）。

注 当您在计算机上创建文本文件时，请确保手动输入换行。由于乐器上无法输入自动换行，因此这点很有必要。如果歌词长度超出了显示界面而无法正常显示，请修改文本数据，手动输入适当的换行。

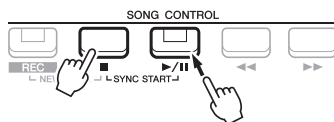


[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (文本 / 歌词)	在歌词显示（显示乐曲中的歌词数据）和文本显示（由 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择的文本文件）开关中切换。
[2 ▲▼]	CLEAR (清除) (仅当文本文件选中时)	从画面中清除文本。该操作不会删除文本文件本身，但会使得无文本文件被选中。如果您需要恢复文本显示，通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮再次选择文本文件。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F11-20pt、 P9-16pt（仅当 文本文件选中 时）	当语言设置为非日语时 决定字体类型和大小。因为和弦名称的位置被“固定”到对应的歌词，“F”（固定）适用于显示带和弦名称的歌词。“P”（比例字体）适用于显示不带和弦名称或注释音符的歌词。数字表示字体字号。
	ゴシック9 - ゴシック16 (仅当文本文件 选中时)	当语言设置为日语时 决定字体大小。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (文本文件)	调出文本文件选择画面。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回歌词 / 文本显示界面。

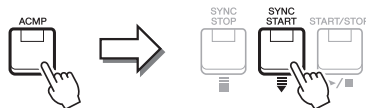
在乐曲播放时使用自动伴奏功能

在播放乐曲并且同时使用自动伴奏时，乐曲中 9-16 通道的数据将被自动伴奏通道代替——这样可以自己为乐曲演奏伴奏。参阅下面的说明，尝试为播放的乐曲演奏和弦伴奏。

- 1 选择乐曲。
- 2 选择伴奏。
- 3 当按住 SONG CONTROL（乐曲控制）[■]（STOP）（停止）按钮时，按下 [▶/||]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮启动乐曲的同步开始。



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



- 5 按下 STYLE CONTROL（伴奏控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮或在和弦部分弹奏和弦。

乐曲和伴奏开始一起播放。当您弹奏时，您可以在乐谱画面（第 43 页）上看到和弦信息。

注 当同时播放乐曲和自动伴奏时，自动使用乐曲中设定的速度。

注 乐曲播放期间，伴奏重触发功能（第 10 页）无法使用。

当乐曲播放停止时，自动伴奏也会自动停止。

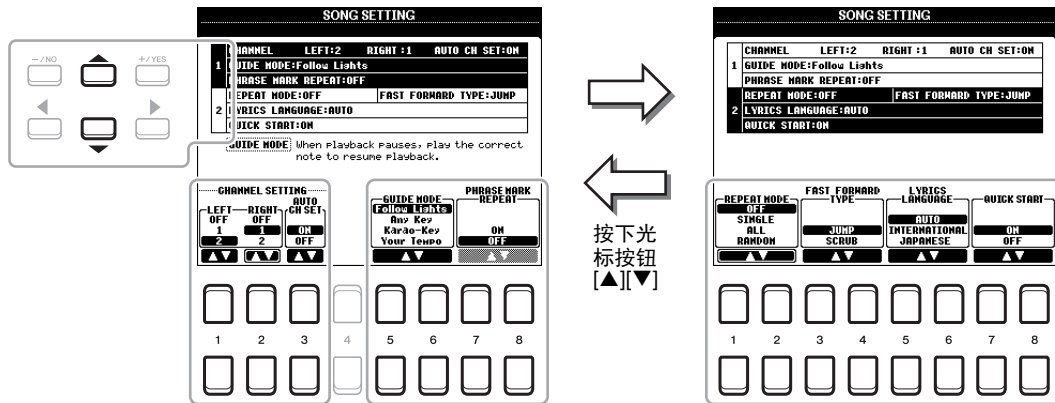
乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、重复设置）

本乐器具有多样的乐曲播放功能——重复播放、各类指导设置等——您可以从下列画面中进入。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
SONG SETTING（乐曲设置）→ [ENTER]（确认）

2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择进行下述设置的页面。



1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT（通道 / 指导模式 / 乐句标记重复）页面

[1 ▲▼]	LEFT（左）	这些参数决定乐曲数据中的哪个 MIDI 通道分配到指导功能的左手或右手声部和乐谱功能。
[2 ▲▼]	RIGHT（右）	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET （自动分配左右通道）	设置为“ON”（打开）时，自动为市场上销售的乐曲数据中预编制的左手和右手声部设置适当的 MIDI 通道。一般应设置为“ON”（打开）。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GUIDE MODE （指导模式）	请参见第 48 页。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PHRASE MARK REPEAT（乐句 标记重复）	只有当当前乐曲包含乐句标记时该参数才可用，乐曲中的乐句标记能够指定特定位置（每个乐句包含多个小节）。当设置为 ON（打开）时，乐句标记对应的乐段（通过 SONG CONTROL（乐曲控制）[◀◀]（REW）（快进）和 [▶▶]（FF）（快退）按钮指定）将重复播放。请注意，只有当乐曲播放停止时才能设置该参数。

← 下一页

3

乐曲

2 REPEAT MODE/FAST FORWARD TYPE/LYRICS LANGUAGE/QUICK START (重复模式 / 快进类型 / 歌词语言 / 快速播放) 页面

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REPEAT MODE (重复模式)	确定重复播放的方式。 OFF (关闭) : 乐曲播放一遍后停止播放。 SINGLE (单曲重复) : 重复播放该乐曲。 ALL (全部) : 持续重复播放指定文件夹中的所有乐曲。 RANDOM (随机) : 持续随机播放指定文件夹中的所有乐曲。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FAST FORWARD TYPE (快进类型)	决定在乐曲播放过程中按下 [▶▶] (FF) (快进) 按钮时的快进类型。 JUMP (跳跃) : 按下 [▶▶] 按钮一次, 直接将播放位置设置为下一小节。按住 [▶▶] 按钮不断向前滚动。 SCRUB (刮擦) : 按住 [▶▶] 以高速播放乐曲。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (歌词语言)	决定歌词显示的语言。 AUTO (自动) : 当乐曲数据指定了语言, 歌词就按照指定的语言显示。 INTERNATIONAL (国际) : 按西方语言处理歌词语言显示。 JAPANESE (日语) : 按日语处理歌词语言显示。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	QUICK START (快速播放)	在某些商业 midi 乐曲文件中, 一些有关乐曲的设置信息 (如音色、音量等) 是在乐曲音符前的空白小节中设置的。当快速播放设置为 on 时, 乐曲可以快速读取这些非乐音音符的乐曲信息, 然后在开始有音符的位置恢复播放速度以尽可能快地开始播放乐曲。

使用指导功能进行键盘和人声练习

通过指导功能, 乐器会提示您需要弹奏乐谱画面中出现的音符的时间点, 为您的音乐学习提供便捷。本乐器还具有人声练习工具, 可以调节乐曲的播放速度以匹配演唱。

1 选择需要的乐曲用于键盘或歌唱练习。

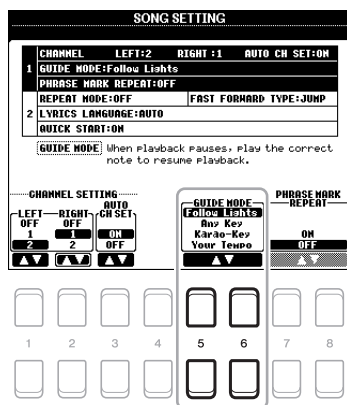
2 调出设置画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][▶][◀]
SONG SETTING (乐曲设置) → [ENTER] (确认) → 光标按钮 [▲][▼] 1 CHANNEL/GUIDE
MODE/PHRASE MARK REPEAT (通道 / 指导模式 / 乐句标记重复)



下一页

3 使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择需要的指导模式。



用于键盘练习的指导模式

• 引导灯

当选择了这种指导功能时，乐曲的播放会暂停，等待弹下正确的音符。直到弹出正确的音符，播放才继续下去。引导灯功能是为 YAMAHA Clavinova 系列电钢琴开发的。该功能的目的是练琴，能够用键盘上的引导灯指示要演奏的音符键。尽管 PSR-S670 的琴键没有引导灯，但借助于显示的乐谱功能，一样可以使用这个功能。

• 任意键

利用这个功能，可以根据乐曲的节奏演奏，通过任意键来演奏旋律，就能演奏出乐曲的旋律。乐曲播放暂停并等您来演奏任何键。只需随着音乐及时按下键盘上的一个键，乐曲播放就会继续。

• 您的速度

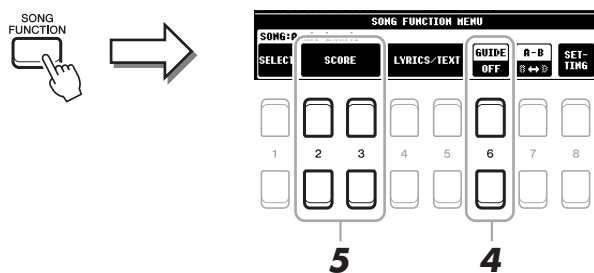
除乐曲播放会与您的弹奏速度相匹配外，其他与引导灯功能一样。

用于演唱的指导模式

• 卡拉 OK 键

跟随乐曲歌唱时，本功能可以让您用一根手指控制乐曲的播放。这个功能对于自弹自唱是很有帮助的。乐曲播放暂停并等您歌唱。只需按下键盘上的任意键（弹奏键盘但不发出声音），乐曲播放就会继续。

4 按下 [SONG FUNCTION]（乐曲功能）按钮调出 SONG FUNCTION MENU（乐曲功能菜单）画面，然后按下 [6 ▲▼]（GUIDE）（指导）按钮打开指导功能。



5 按下 [2 ▲▼]/[3 ▲▼]（SCORE）（乐谱）按钮中的一个，调出乐谱画面。

6 按下 SONG CONTROL（乐曲控制）[▶/||]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮开始播放。

与步骤 3 中选定的指导模式一起练习键盘弹奏或演唱。

7 按下 [■]（STOP）（停止）按钮停止播放。

注 可以将指导设置作为乐曲数据的一部分保存（第 53 页）。对于存有指导设置的乐曲，当选择该乐曲时，会自动打开指导功能，并调出相关的设置。

创建 / 编辑乐曲 (乐曲创作机)

使用说明书已经包含如何通过录制您的键盘演奏 (称为“实时录音”) 来创建原创乐曲。本参考说明书介绍如何编辑录制的乐曲。

选择已录制到乐曲开头位置的设置数据 (SETUP (设置) 页面)

可以将当前混音台画面的设置和面板设置作为设置数据录制到乐曲的开头处。当乐曲播放时, 此处录制的面板设置会被自动调出。

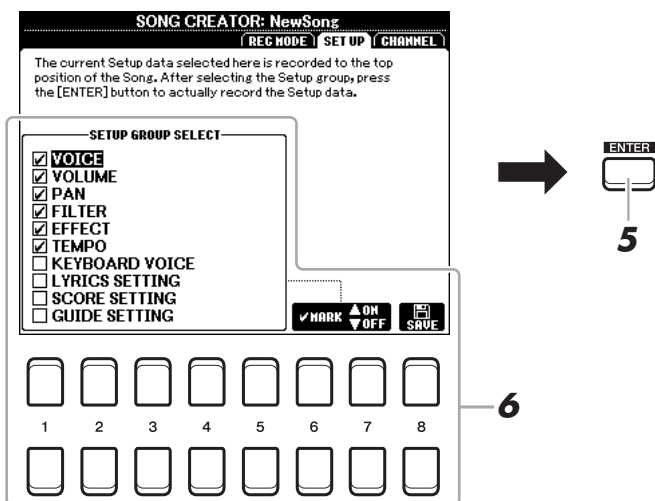
1 选择您想要在其中录制设置数据的乐曲。

2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
SONG CREATOR (乐曲创作机) → [ENTER] (确认) → TAB (标签) [◀][▶] SETUP (设置)

3

乐曲



3 按下 SONG CONTROL (乐曲控制) [■] (STOP) (停止) 按钮将乐曲位置移动到乐曲的开头处。

4 决定要录制的设置数据。

[1 ▲▼]- [5 ▲▼]	SETUP GROUP SELECT (设置组选择)	决定随着选定乐曲将被自动调出的播放内容和功能。除 KEYBOARD VOICE (键盘音色) 外, 在此选定的项目仅能被录制进乐曲的开头处。 VOICE、VOLUME、PAN、FILTER、EFFECT、TEMPO (音色、音量、声像、滤波器、效果、速度) : 录制乐曲速度设置和所有的混音台设置。 KEYBOARD VOICE (键盘音色) : 录制面板设置, 包括各个声部 (RIGHT (右) 1、2 和 LEFT (左) 声部) 的音色选择、各声部的开关状态。这里录制的面板设置项目和单触设置可存储的项目是相同的。可在乐曲的任何位置录制, 可以在乐曲中段更改音色。 LYRICS SETTING (歌词设置) : 录制歌词显示画面的设置。 SCORE SETTING (乐谱设置) : 录制乐谱画面的设置。 GUIDE SETTING (指导设置) : 录制指导功能的设置, 包括指导功能的开 / 关状态。
-------------------	----------------------------	--

[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON (标记开启)	添加或移动选定项目中的勾选标记。勾选的项目将被录制进乐曲。
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF (标记关闭)	

5 按下 [ENTER] (确认) 按钮录制数据。

6 按下 [8 ▲▼] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。

有关详细说明, 请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

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

重录特定乐段 —— 记入 / 记出 (REC MODE (录音模式) 页面)

可以用记入 / 记出功能, 将已经录制好的乐曲中的某个段落重新录制。通过这种方法可以仅将设定的记入记出点之间的数据用新数录制的据覆盖。切记, 记入点之前和记出点之后的数据不会被写入, 虽然可以听到, 这是为了能够顺利过渡记入 / 记出点。

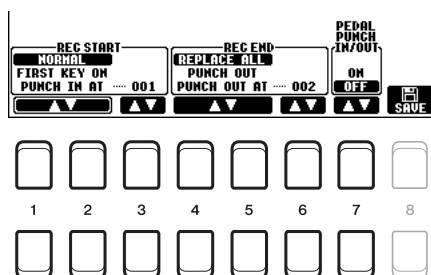
注 当您在现存数据上录制时 (叠录), 不能使用伴奏重触发功能 (第 10 页)。

1 选择需要的乐曲用于重新录制。

2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
SONG CREATOR (乐曲创作机) → [ENTER] (确认) → TAB (标签) [◀] REC MODE (录音模式)

3 决定录制的设置。

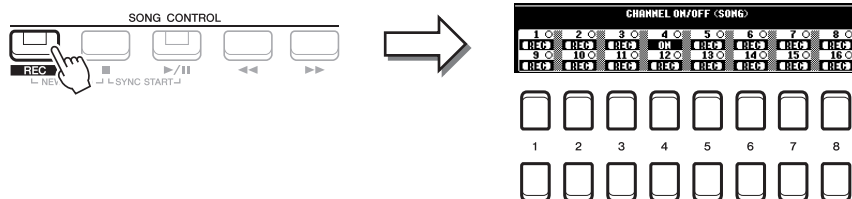


[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	REC START (录音开始) (记入)	<p>设定记入点的时间。</p> <p>NORMAL (普通): 当乐曲通过 SONG CONTROL (乐曲控制) [▶/] (PLAY/PAUSE) (播放 / 暂停) 按钮播放时, 或在同步待机模式下弹奏键盘时, 覆盖录制开始。</p> <p>FIRST KEY ON (首键开始): 在乐曲播放过程中, 弹下键盘上任一琴键后, 覆盖录制即开始。</p> <p>PUNCH IN AT (记入点开始): 乐曲播放到该参数指定的记入点小节的开始处, 即从该点处开始覆盖录制。按下 [3 ▲▼] 按钮设置记入小节。</p>
-------------------	-----------------------------	---

[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	REC END (录音结束) (记出)	<p>决定记出点的时间。</p> <p>REPLACE ALL (覆盖全部): 此参数将删除录制停止点之后的全部数据。</p> <p>PUNCH OUT (记出): 录音停止点上的乐曲位置就是记出点。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。</p> <p>PUNCH OUT AT (记出点结束): 持续地覆盖录制, 直到该参数指定的记出点小节的开始处 (用对应的显示按钮设置), 在此记出点处, 录制停止并继续正常的播放。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。按下 [6 ▲▼] 按钮设置记出小节。</p>
[7 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT (踏板记入 / 记出)	<p>当此参数设置为 ON (打开) 时, 可以使用踏板 2 来控制记入 / 记出点。乐曲播放时, 快速踩下 (并踩住) 踏板 2 即可开始记入录音, 放开踏板停止录音 (记出)。播放中可以按需频繁踩下和抬起踏板 2 进行记入 / 记出覆盖录音。注意, 当 PEDAL PUNCH IN/OUT (踏板记入 / 记出) 参数设置为 ON (打开) 时, 当前定义的踏板 2 的功能自动失效。</p> <p>注 根据连接到乐器上的踏板种类的不同, 踏板的默认极性可能使踏板记入 / 记出操作颠倒。如必要, 请将踏板极性反转更改过来 (第 80 页)。</p>

4 按下 SONG CONTROL (乐曲控制) [REC] (录音) 按钮。

CHANNEL ON/OFF (通道开 / 关) (SONG) (乐曲) 画面出现。按住 [REC] (录音) 按钮的同时, 按下 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮, 将需要的通道设置为“REC” (录音)。



5 按下 SONG CONTROL (乐曲控制) [▶/||] (PLAY/PAUSE) (播放 / 暂停) 按钮开始记入 / 记出录音。

根据步骤 3 的设置, 在记入点和记出点之间弹奏键盘。请参考下图中多种设置的示例。

6 按下 [8 ▲▼] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。

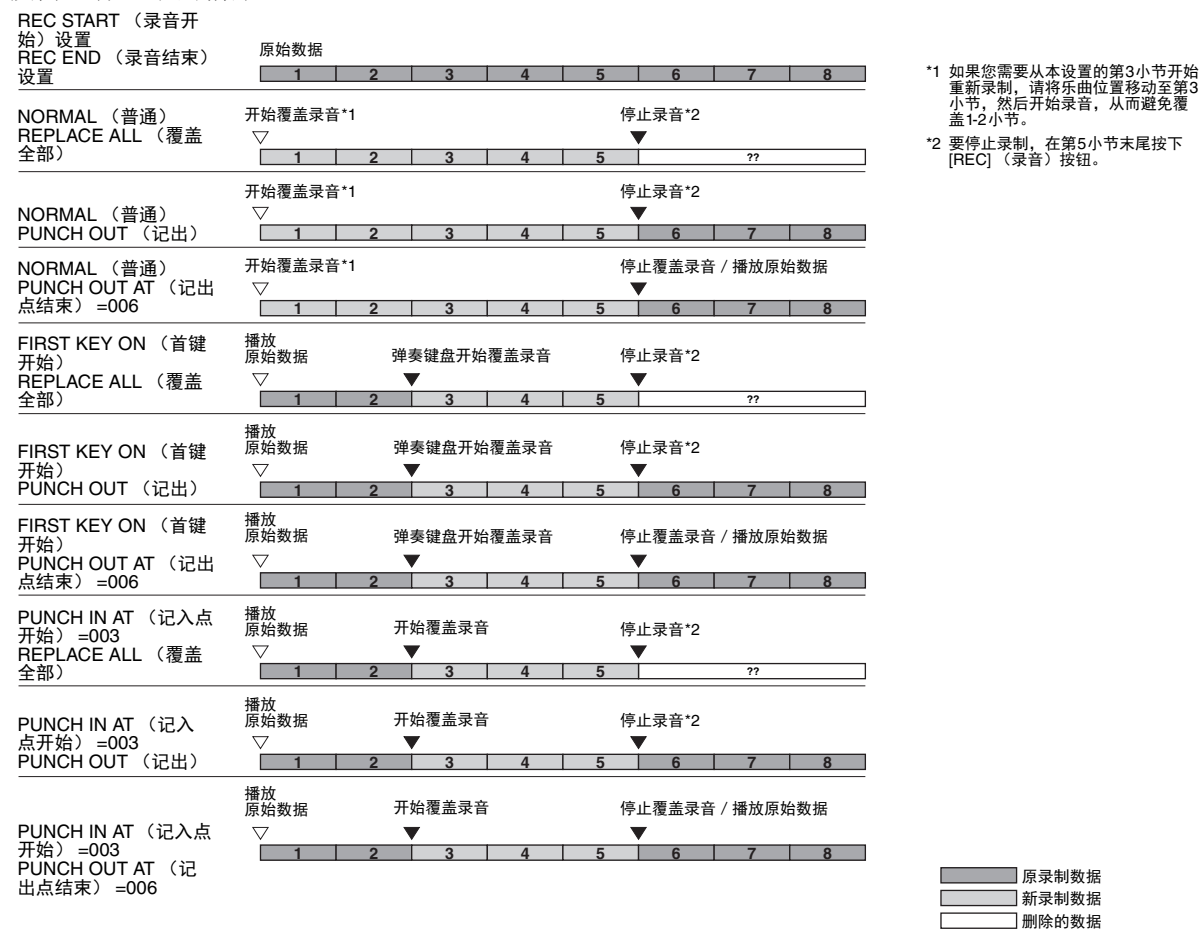
有关详细说明, 请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

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

■ 以各种记入 / 记出设置进行重录的示例

本乐器提供多种方式来来进行记入 / 记出录制。下面的图解说明各种情况下，在一个八小节的乐段内进行重录的情形。



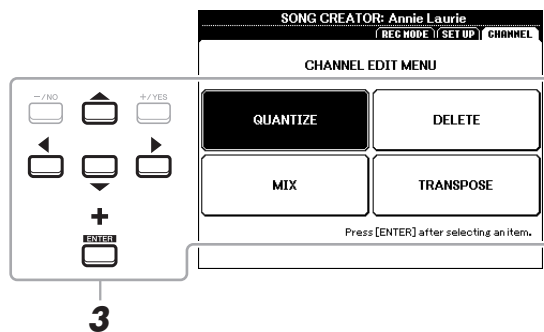
编辑现有乐曲数据的通道事件 (CHANNEL (通道) 画面)

在 CHANNEL (通道) 页面, 您可以将多种实用的功能应用于已录制的数据中, 比如量化和移调。

1 选择要编辑的乐曲。

2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
SONG CREATOR (乐曲创作机) → [ENTER] (确认) → TAB (标签) [▶] CHANNEL (通道)



3 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要编辑的项目, 然后按下 [ENTER] (确认) 按钮。

4 使用 [1 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

关于编辑菜单和可用设置的详情，请参考第 54–55 页。

5 按下 [ENTER]（确认）按钮对当前画面执行操作。

操作完成后，画面上的指示“Execute（执行）--> [ENTER]（确认）”将改为“Undo（撤销）--> [ENTER]（确认）”，如果您对操作结果不满意，可以恢复原始数据。撤销级别只有一级，也就是仅仅前一次编辑可以撤销。

6 按下 [8 ▲▼]（SAVE）（保存）按钮执行保存操作。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

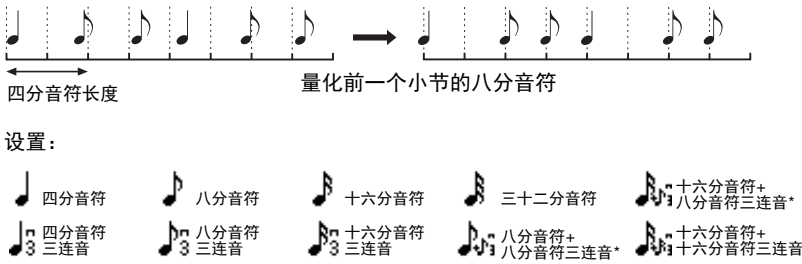










须知

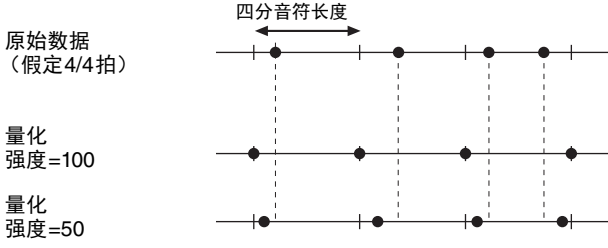
如果未执行保存操作就选择了另外一首乐曲或关闭乐器的电源，编辑的乐曲数据将丢失。

QUANTIZE（量化）

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



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL (通道)	决定乐曲数据中要量化的 MIDI 通道。
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SIZE (量化精度)	<p>选择量化的精度（分辨率）。为得到最理想的结果，应将其设置为通道中最短的音符时值。例如，通道中最短的音符是八分音符，就应选择八分音符作为量化精度。</p>  <p>设置：</p> <p>  四分音符  八分音符  十六分音符  三十二分音符  十六分音符+八分音符三连音* </p> <p>  四分音符  八分音符三连音  十六分音符三连音  八分音符+八分音符三连音*  十六分音符+十六分音符三连音* </p> <p>上面三种标记为星号（*）的量化设置是极其方便的，因为它们允许同时量化两种不同的音符值。例如，当通道中同时含有八分音符和八分三连音音符时，如果用八分音符为精度做量化，通道中所有音符都量化为八分音符，完全失去了三连音的感觉。然而，如果使用八分音符 + 八分三连音音符设置，八分音符和八分三连音音符都将得到正确的量化。</p>

[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	STRENGTH (强度)	<p>决定音符量化的强度。设置为 100% 会得到最精确的结果。如果设置为小于 100% 的值，音符将按指定的百分比接近到指定的量化拍点。设置小于 100% 的量化强度，是为了在录制中保留些“人性化”的感觉。</p> 
-------------------	------------------	---

DELETE (删除)

可以删除乐曲中指定通道的数据。使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要删除数据的通道，然后按下 [6 ▲]/[7 ▲] 按钮输入勾选。(使用 [6 ▼]/[7 ▼] 按钮移除勾选。) 按下 [ENTER] (确认) 按钮实际删除通道。

注 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (ALL CHANNEL DELETE) (全部通道删除) 按钮为所有通道输入或移除勾选。

MIX (混音)

本功能可以将两个通道的数据混合并将结果放到另一个通道中。也可以将一个通道的数据复制到另一个通道。

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SOURCE 1 (源 2)	决定要混合的 MIDI 通道 (1 - 16)。这里指定通道的所有 MIDI 事件被复制到目标通道。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOURCE 2 (源 2)	决定要混合的 MIDI 通道 (1 - 16)。只有这里指定通道的音符事件被复制到目标通道。除了数值 1 - 16，还有一个“COPY” (复制) 设置可以用来从来源 1 将数据复制到目标通道。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION (目标)	设定混合或复制的结果将被放置到的通道。

CHANNEL TRANSPOSE (通道移调)

可以单独对各个通道的录制数据以半音为单位向上或向下移调，移调的最大范围为两个八度。使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要移调的通道，然后使用数据轮或 [+ / YES] / [- / NO] 按钮设置数值。按下 [ENTER] (确认) 按钮实际对通道进行移调。

注 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (ALL CHANNEL) (全部通道) 按钮选择所有通道，可以同时对所有通道进行移调。

注 请确保不要对通道 9 和 10 移调。一般来说，鼓组被分配进这些通道中。如果对鼓组通道进行移调，分配到各琴键的乐器音色会被改变。

使用说明书详细介绍了该功能。请参见使用说明书中的相关章节。

多重长音

目录

创建多重长音（多重长音创作机）.....	56
编辑多重长音.....	58

创建多重长音（多重长音创作机）

通过录制您在键盘上的弹奏，创建原创的多重长音乐句。录制的乐句注册在各 MULTI PAD CONTROL（多重长音控制）[1]–[4] 按钮中，并可作为一个库保存。您还可以用录制的乐句代替现有库中的一些长音，并作为单独的库保存。

在此操作前，请注意下列要点：

- 由于多重长音乐句的数据由 right1 声部录制，因此在录制多重长音前，您应该提前设置好 right1 声部的音色。
- 由于录制能够与伴奏播放同时进行且被同步到伴奏中，因此您应该提前选择需要的伴奏。然而，请记住，伴奏不会被录制。

1 如果您想要在现有的库中制作多重长音，通过 MULTI PAD CONTROL（多重长音控制）[SELECT]（选择）按钮选择需要的多重长音库。

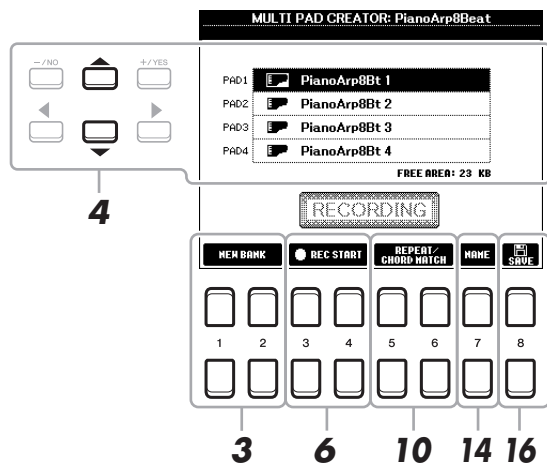
如果您想要在全新的空库中制作多重长音，则不需要这个步骤。



下一页

2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
MULTI PAD CREATOR (多重长音创作机) → [ENTER] (确认)



3 如果您想要在全新的空库中制作新的多重长音，按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (NEW BANK) (新库) 按钮之一。

4 使用光标按钮 [▲][▼] 选择特定的多重长音用于录音。

5 如有需要，通过 VOICE (音色) 类别选择按钮来选择需要的音色。

选择音色后，按下 [EXIT] (退出) 按钮返回先前的画面。

6 按下 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (REC START) (录音开始) 按钮之一进入录制待机状态，准备录制第 4 步中选择的长音。

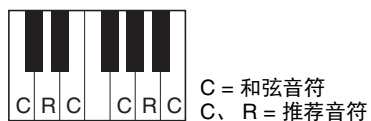
7 弹奏键盘开始录音。

为确保录音将与速度同步，按下 [METRONOME] (节拍器) 按钮打开节拍器。

如果您需要在实际乐句中插入静音，按下 STYLE CONTROL (伴奏控制) [START/STOP] (开始/停止) 同时开启录制和节奏播放 (当前伴奏的节奏)。请记住，录制过程中会播放当前伴奏的节奏，但不会被录制。

推荐用于和弦匹配乐句的音符

如果您想要制作可以匹配和弦的乐句，使用音符 C、D、E、G、A 和 B，或换言之，以 C 大调弹奏乐句。这样能确保乐句与实际演奏中演奏的和弦调性相匹配。



8 停止录音。

当您完成乐句的弹奏后，按下 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (REC STOP) (录音停止) 按钮之一或面板上的 MULTI PAD CONTROL (多重长音控制) [STOP] (停止) 按钮，或者 STYLE CONTROL (伴奏控制) [START/STOP] (开始/停止) 按钮停止录制。

9 要试听刚刚录制的多重长音，按下相应的 MULTI PAD (多重长音) 按钮 [1]-[4]。如果要重新录制，重复第 6-8 步。

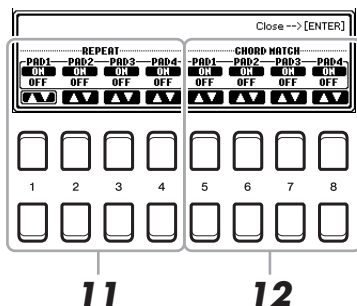
10 按下 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (REPEAT/CHORD MATCH) (重复 / 和弦匹配) 按钮调出重复 / 和弦匹配设置窗口。

下一页

11 使用 [1 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮打开 / 关闭每个长音的重复状态。

如果反复状态设置为 ON（打开），相应的长音将反复播放直到按下 MULTI PAD（多重长音）[STOP]（停止）按钮。当乐曲或伴奏播放的时候，按下反复状态为 ON（打开）的多重长音，长音的播放将与乐曲或伴奏的节拍同步开始和反复。

如果反复状态设置为 OFF（关闭），相应长音只播放一次，到终点即自动停止。



12 使用 [5 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮打开 / 关闭每个长音的和弦匹配。

当和弦匹配状态为 ON（打开）时，相应长音的播放将匹配在键盘伴奏区弹下的和弦（[ACMP]（伴奏）为 ON（打开）时），或在打开键盘左手声部的情况下（[ACMP]（伴奏）为 OFF（关闭）时），匹配左手声部弹奏的和弦。

13 按下 [EXIT]（退出）按钮关闭重复 / 和弦匹配设置窗口。

14 按下 [7 ▲▼]（NAME）（命名）按钮为录制的多重长音命名。

15 如果想要录制其他的多重长音，请重复步骤 4-14。

16 按下 [8 ▲▼] 按钮保存多重长音，然后将含有 4 个长音的一组多重长音数据作为一个库保存。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

如果没有执行保存操作的情况下关闭了电源，录制的的数据将丢失。

编辑多重长音

您可以管理（重命名、复制、粘贴和删除）您创建的多重长音库和库中的每个多重长音。关于管理多重长音库文件的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。本章介绍如何管理多重长音。

1 选择包含需要被编辑的多重长音的多重长音库。

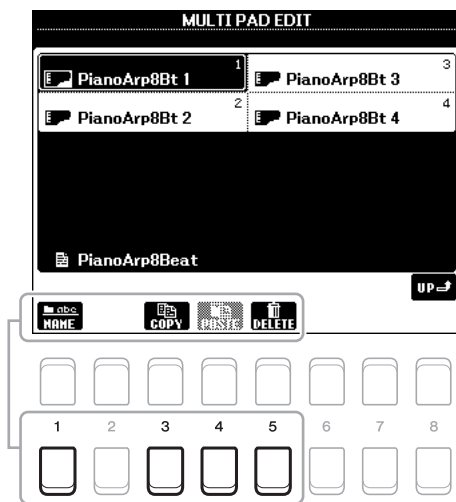
1-1 按下 MULTI PAD CONTROL（多重长音控制）[SELECT]（选择）按钮调出多重长音库选择画面。

1-2 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择“PRESET”（重复）、“USER”（用户）或“USB”（当 USB 闪存连接时）标签页，需要的多重长音将保存至该标签页。

1-3 用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择一个多重长音库，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。



- 2 按下 MENU 1 (菜单 1) 的 [7 ▼] (EDIT) (编辑) 按钮调出 MULTI PAD EDIT (多重长音编辑) 画面。
- 3 用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择一个指定的多重长音用于编辑, 然后按下 [ENTER] (确认) 按钮。
- 4 编辑选择的长音。



[1 ▼]	NAME (命名)	为每个多重长音更名。
[3 ▼]	COPY (复制)	复制多重长音。见下文。
[4 ▼]	PASTE (粘贴)	粘贴由 [3 ▼] 按钮复制的多重长音。
[5 ▼]	DELETE (删除)	删除选中的多重长音。

复制多重长音

- 1 按下上述步骤 4 中的 [3 ▼] (COPY) (复制) 按钮。
- 2 用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择多重长音, 然后按下 [ENTER] (确认) 按钮。选定的多重长音被复制到剪贴板。
- 3 按下 [7 ▼] (确定) 按钮。
- 4 用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择目标位置。当您需要将选定的长音复制到其他库时, 按下 [8 ▲] (UP) (向上) 按钮调出多重长音库选择画面, 选择需要的库, 按下 MENU 1 (菜单 1) 中的 [7 ▼] (EDIT) (编辑) 按钮, 然后选择目标位置。
- 5 按下 [4 ▼] (PASTE) (粘贴) 按钮执行复制操作。

5 保存包含了编辑的多重长音的当前库。

按下 [8 ▲] 按钮调出确认窗口, 按下 [7 ▲▼] (是) 按钮调出 USER (用户) 页面, 然后按下 [6 ▼] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。

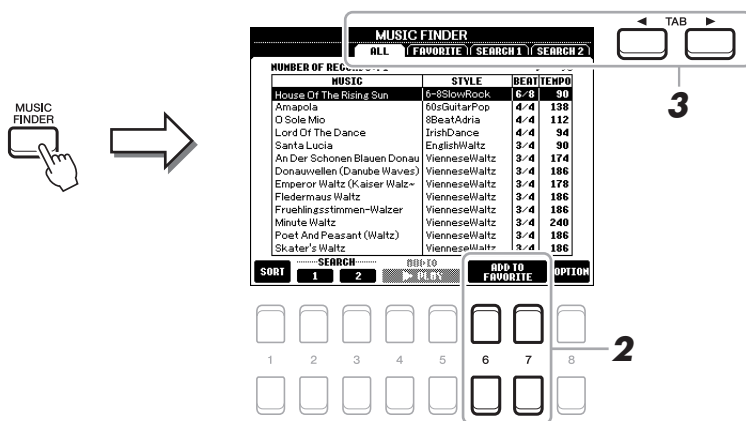
目录

建立收藏夹的数据记录集	60
编辑记录	61
• 删除记录	62
将记录保存为单独的文件	63
• 从音乐数据库文件中加载记录	63

建立收藏夹的数据记录集

虽然搜索功能可以让您高效地查看音乐查找记录，但您可能需要建立收藏夹的自定义“文件夹”——这样就可以快速调出您经常使用的面板设置、乐曲数据和伴奏数据。

- 1 从 MUSIC FINDER（音乐数据库）画面中选择需要的记录。
- 2 按下一个 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（ADD TO FAVORITE）（添加至收藏夹）按钮，然后按下 [7 ▲▼]（是）按钮将选中的录音添加到 FAVORITE（收藏夹）页面。



- 3 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择 FAVORITE（收藏夹）页面，确认记录是否已被添加。通过 ALL（全部）页面，您可以选择 FAVORITE（收藏夹）页面中的记录，然后开始弹奏。

从 FAVORITE（收藏夹）页面中删除记录

- 1 在 FAVORITE（收藏夹）页面中选择要删除的记录。
- 2 按下一个 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（DELETE FROM FAVORITE）（从收藏夹删除）按钮，然后按下 [7 ▲▼]（是）按钮实际删除记录。

编辑记录

通过编辑现有记录，您可以创建专属的记录。您可以将当前编辑的记录另存为一个新的纪录，或是覆盖现有记录。

- 1 在 MUSIC FINDER（音乐数据库）画面中选择需要编辑的记录。
- 2 按下 [8 ▲▼]（OPTION）（选项）按钮调出 OPTION MENU（选项菜单）画面。
- 3 按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（RECORD EDIT）（记录编辑）按钮之一调出编辑画面。
- 4 编辑记录。

使用光标按钮 [▲][▼] 选择需要的编辑操作，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。



MUSIC（音乐）	用于输入音乐标题。在字符输入窗口输入音乐标题。
KEYWORD（关键字）	用于输入执行搜索操作时用的关键字。在字符输入窗口输入关键字。
STYLE/SONG/AUDIO（伴奏 / 乐曲 / 音频）	改变伴奏。在伴奏选择画面使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要的伴奏，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。按下 [EXIT]（退出）按钮返回 EDIT（编辑）画面。 SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
GENRE（流派）	选择所需的流派。在 GENRE（流派）画面使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择需要的音乐流派。若要添加新流派，按下 [6 ▲▼]（GENRE NAME）（流派名称）按钮，输入新流派的名称。选择流派后，按下 [EXIT]（退出）按钮。
BEAT（节拍）	改变记录的节拍（拍号）用于搜索。按下光标按钮 [◀][▶] 选择节拍，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。 SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。 注 切记，此处设定的节拍信息数据仅仅用于音乐数据库搜索功能，和数据记录中的伴奏使用的节拍信息没有关系。
SECTION（乐段）	您可通过按钮 2 设定记录调用时自动播放的伴奏段落（如前奏 1, 2, 3），然后当该伴奏段落播放完毕后，自动切换到通过按钮 [4 ▲▼] 设定的伴奏段落上来（如主奏 abcd）。SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
TEMPO（速度）	改变速度。在 TEMPO（速度）画面，使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮改变速度，然后按下 [EXIT]（退出）按钮。这一部分无法对 SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录进行编辑。
FAVORITE（收藏夹）	当该项为 ON（打开）时，编辑的录音被添加至 FAVORITE（收藏夹）画面。使用光标按钮 [◀][▶] 选择 ON/OFF（开 / 关），然后按下 [ENTER]（确认）按钮。

若要取消并退出编辑操作，按下 [5 ▲▼]/[6 ▲▼]（CANCEL）（取消）按钮。



5 保存已编辑的记录。

创建新记录

按下 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (NEW RECORD) (新记录) 按钮之一。记录会加入到 ALL (全部) 页面。如果 FAVORITE (收藏夹) 功能在步骤 4 中打开, 录音还会被添加至 FAVORITE (收藏夹) 页面。

覆盖原来的记录

按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (确定) 按钮之一。如果 FAVORITE (收藏夹) 功能在步骤 4 中打开, 记录还会被添加至 FAVORITE (收藏夹) 页面。

删除记录

通过执行删除操作, 记录将从所有页面 (ALL (全部)、FAVORITE (收藏夹) 和 SEARCH (搜索) 1/2) 删除。

1 在 MUSIC FINDER (音乐数据库) 画面中选择需要删除的记录。

2 按下 [8 ▲▼] (OPTION) (选项) 按钮调出 OPTION MENU (选项菜单) 画面。

3 按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT) (记录编辑) 按钮之一调出编辑画面。

4 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (DELETE RECORD) (删除记录) 按钮之一。

若要取消删除操作并返回步骤 1 中的 MUSIC FINDER (音乐数据库) 画面, 按下 [6 ▲▼] (否) 按钮; 若要返回步骤 3 中的 EDIT (编辑) 画面, 按下 [5 ▲▼] (CANCEL) (取消) 按钮。

5 按下 [7 ▲▼] (确定) 按钮删除当前记录。

将记录保存为单独的文件

音乐数据库功能将所有的数据记录（包括预置数据记录和添加数据记录）都作为一个单独的文件来处理。切记，不能把某一类记录（面板设置、乐曲、音频和伴奏文件）作为单独的文件来处理。

1 调出音乐数据库文件选择画面。

[MUSIC FINDER]（音乐数据库）→ [8 ▲▼] (OPTION)（选项）→ [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)（文件）

2 按下 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择用于保存的位置（USER/USB）（用户/USB）。

3 按下 [6 ▼]（SAVE）（保存）按钮。

字符输入窗口被调出。如有需要，重命名文件。关于输入字符的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。

4 按下 [8 ▲]（确定）按钮保存文件。

所有记录都保存到一个音乐数据库文件中。

从音乐数据库文件中加载记录

通过选择音乐数据库文件，您可以加载 user 或 usb 中的音乐数据库文件。

1 调出音乐数据库文件选择画面。

[MUSIC FINDER]（音乐数据库）→ [8 ▲▼] (OPTION)（选项）→ [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)（文件）

2 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择位置（USER/USB）（用户/USB），文件将被保存于该位置。

3 使用光标按钮 [▲][▼] 选择需要的音乐数据库文件。

提示信息出现，提示您从下列选项中选择。

[5 ▲▼]	CANCEL (取消)	取消文件选择操作。 注 所选文件没有被调出。
[6 ▲▼]	APPEND (追加)	将加载的记录追加到乐器内当前现有的记录中。
[7 ▲▼]	REPLACE (替换)	本乐器的当前音乐数据库中的记录全部被删除，并用所选择文件中的记录替换。 须知 选择“REPLACE”（替换）将自动从内存删除您所有的原始记录。确认事先已将所有重要数据备份到其它位置。

目录

编辑注册记忆	64
禁止调用指定的项目（冻结）	65
按顺序调用注册记忆编号（注册序列）	66
• 保存注册序列设置	68
• 使用注册序列	68

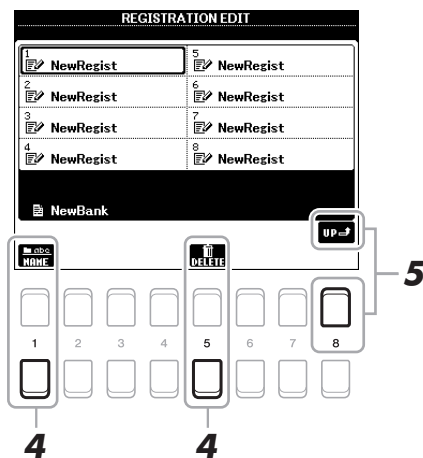
编辑注册记忆

您可以编辑（重命名和删除）包含在库中的每一个注册记忆。

1 选择注册记忆库中包含的注册记忆进行编辑。

同时按下 REGIST BANK（注册库）[+] 和 [-] 按钮调出注册记忆库选择画面，然后使用光标按钮用 [▲][▼][◀][▶] 选择需要的库。

2 按下 MENU 1（菜单 1）的 [7 ▲▼]（EDIT）（编辑）按钮调出 REGISTRATION EDIT（注册编辑）画面。



3 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要编辑的注册记忆，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。

4 按下 [1 ▼] 按钮进行重命名，或按下 [5 ▼] 按钮删除选中的注册记忆。

5 保存当前包含已编辑过注册记忆的注册记忆库。

按下 [8 ▲]（UP）（向上）按钮调出注册记忆选择画面，然后按下 MENU 2（菜单 2）的 [6 ▼]（SAVE）（保存）按钮执行保存操作。

禁止调用指定的项目（冻结）

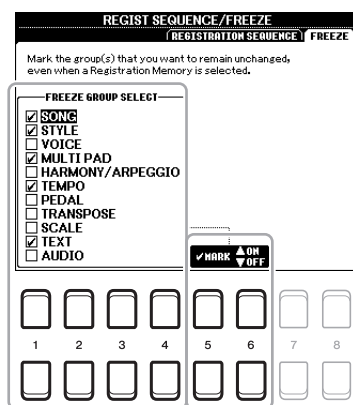
通过注册记忆可以只按一下按钮即可调用所有的面板设置。然而，有时候需要在切换注册按钮时保持某些参数不变。例如，当您想要切换音色但同时保留原有的伴奏设置时，可以通过“冻结”功能来锁定伴奏设置，即使切换了其他注册记忆，伴奏相关的设置也会保留。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀][MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
REGIST SEQUENCE/FREEZE（注册序列 / 冻结）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[▶]
FREEZE（冻结）

2 使用[1 ▲▼]–[4 ▲▼]按钮选择需要的项目，然后使用[5 ▲▼]/[6 ▲▼]按钮输入或移除勾选。

当打开面板上的 [FREEZE]（冻结）按钮时，带有勾选的项目将被冻结。



3 按下 [EXIT]（退出）按钮从操作画面退出。

须知

退出 FREEZE（冻结）画面时该画面上的设置会自动保存。但是，如果未退出该画面就关闭了电源，所做的设置将丢失。

4 按下面板上的 [FREEZE]（冻结）按钮打开冻结功能。

通过该操作，即便当您选择了其他注册记忆编号，也可以“冻结”或保留勾选项目。若要关闭冻结功能，请再次按下 [FREEZE]（冻结）按钮。

按顺序调用注册记忆编号（注册序列）

虽然注册记忆按钮非常方便，但当您在进行演奏且需要更迅速地在各设置间切换时，可能需要多次按下注册记忆按钮。注册序列功能可以让您按预先指定的顺序调出八个注册记忆设置，只需要使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮（在主画面上）或踩一下踏板。

- 1 如果您想使用踏板来切换注册记忆编号，请将可选购踏板接入 FOOT PEDAL（踏板）插孔。相关指示请参考使用说明书的第 9 章。
- 2 同时按下 REGIST BANK（注册库）[+] 和 [-] 按钮调出 REGISTRATION BANK（注册库）画面，然后选择需要编制的库。
- 3 调出操作画面。
[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
REGIST SEQUENCE/FREEZE（注册序列/冻结）→ [ENTER（确认）] → TAB（标签）[◀]
REGISTRATION SEQUENCE（注册序列）

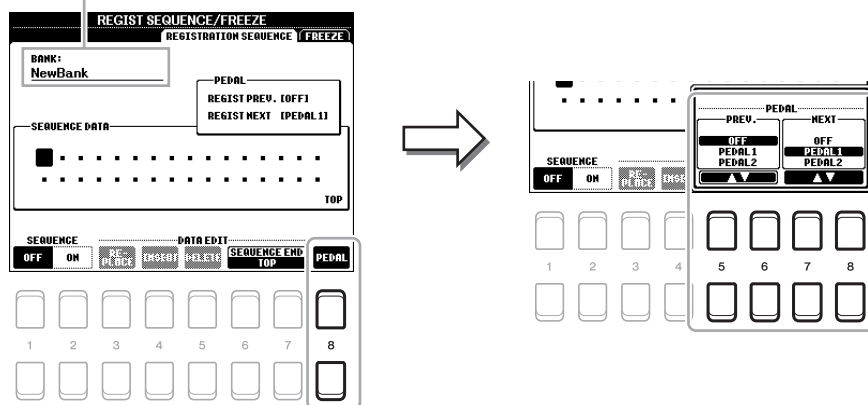
4 如果您使用踏板，在这里指定如何使用踏板——正序或倒序切换注册记忆序列。

按下 [8 ▲▼]（PEDAL）（踏板）按钮调出操作窗口。完成下述设置后，按下 [EXIT]（退出）按钮关闭窗口。

- [5 ▲▼]/[6 ▲▼]（前一个）：选择用于向前切换注册序列的踏板。
- [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（下一个）：选择用于向后切换注册序列的踏板。

请注意，此处的踏板设置（除非此设置为 OFF（关闭））将优先于 FOOT PEDAL（踏板）画面（第 79 页）中的设置。如果您需要将踏板用于除注册序列以外的功能，请确保将此设为 OFF（关闭）。

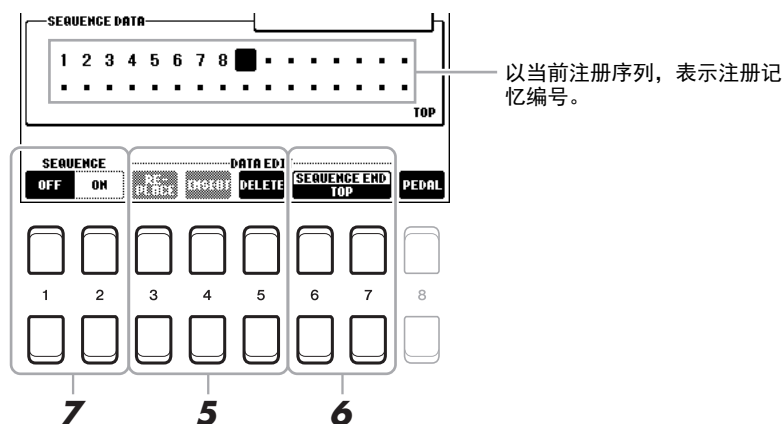
表示当前所选注册
记忆库的名称。



下一页

5 从左至右编制注册序列。

按下面板上的 REGISTRATION MEMORY（注册记忆）[1]–[8] 按钮中的一个，然后按下 [4 ▲▼]（INSERT）（插入）按钮输入数字。使用光标按钮 [◀][▶] 移动光标位置。



[3 ▲▼]	REPLACE (替换)	用当前所选注册记忆编号替换光标位置处的数字。
[4 ▲▼]	INSERT (插入)	在光标位置插入当前所选注册记忆编号的数字。
[5 ▲▼]	DELETE (删除)	删除光标位置处的数字。

6 使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（SEQUENCE END）（序列结束）按钮设置当注册序列到达终点时再次切换的行为。

- STOP（停止）按下 TAB（标签）[▶] 按钮或“向前”切换踏板时无效。序列已经停止。
- TOP（首个）序列再次从头开始。
- NEXT BANK...（下一个库）序列将自动移动到同一文件夹下的下一个注册记忆库的开头。

7 按下 [2 ▲▼]（SEQUENCE ON）（序列打开）按钮打开注册序列功能。

若要关闭注册序列功能，按下 [1 ▲▼]（SEQUENCE OFF）（序列关闭）按钮。

8 按下 [EXIT]（退出）按钮从操作画面退出。

确认信息出现后，按下 [7 ▲▼]（是）按钮临时存储注册序列程序。

须知

如果未执行保存注册记忆库文件的操作，当选择另一个注册记忆库后，编制的注册序列数据将丢失。有关指示的详情，请参见下一部分。

保存注册序列设置

注册序列设置和序列到达终点的行为设置都可以作为注册记忆库文件的一部分保存到注册记忆库文件中。要保存新编制的注册序列，请将当前注册记忆库文件存盘。

- 1 同时按下 **REGIST BANK (注册库) [+]** 和 **[-]** 按钮调出 **REGISTRATION BANK (注册库)** 选择画面。
- 2 按下 **MENU 2 (菜单 2)** 的 **[6 ▼] (SAVE) (保存)** 按钮保存库文件。
有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

使用注册序列

- 1 选择需要的注册库。
- 2 在主画面右上角，确认注册序列。



- 3 按下 **TAB (标签) [◀] 或 [▶]** 按钮或踩下踏板，选择第一个注册记忆编号。
最左边的编号旁将出现小方块，表示此注册记忆编号为当前所选。
- 4 弹奏键盘期间使用 **TAB (标签)** 按钮或踏板。
未选择注册记忆的状态，当主画面被调出时，同时按下 **TAB (标签) [◀]** 和 **[▶]** 按钮。
注 无论哪个画面被调出（除 **REGIST SEQUENCE (注册序列)** 画面外），都可以使用踏板来切换注册记忆。

目录

编辑 VOL/VOICE (音量 / 音色) 参数	69
编辑 FILTER (滤波器) 参数	70
编辑 TUNE (音调) 参数	71
编辑 EFFECT (效果) 参数	72
• 调整每个声部的效果深度	72
• 为每个模块选择效果类型	73
• 编辑和保存您原创的效果类型	74
编辑 MEQ (主均衡器) 参数	75
编辑主压缩器 (CMP) 参数	76
信号流图	78

关于本乐器内的混音台部分，参考说明书介绍了每个参数的详细描述，而使用说明书介绍了包括保存操作等的基本指示。通过 [MIXER] (混音台) 按钮调出声部，编辑声部的各参数，然后保存编辑以便以后的调用。

关于信号流的直观指示和混音台的配置，请参见第 78 页的电路图。

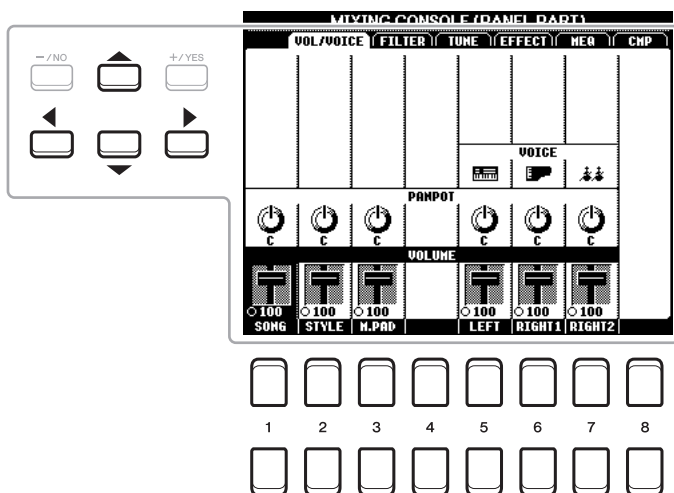
使用 TAB (标签) [◀]/[▶] 按钮选择出现的各页面。



反复按下[MIXER] (混音台) 按钮，可以调出相关声部的MIXING CONSOLE (混音台) 画面。

PANEL PART (面板声部) → STYLE PSRT (伴奏声部) → SONG CH (乐曲通道) 1-8 → SONG CH (乐曲通道) 9-16

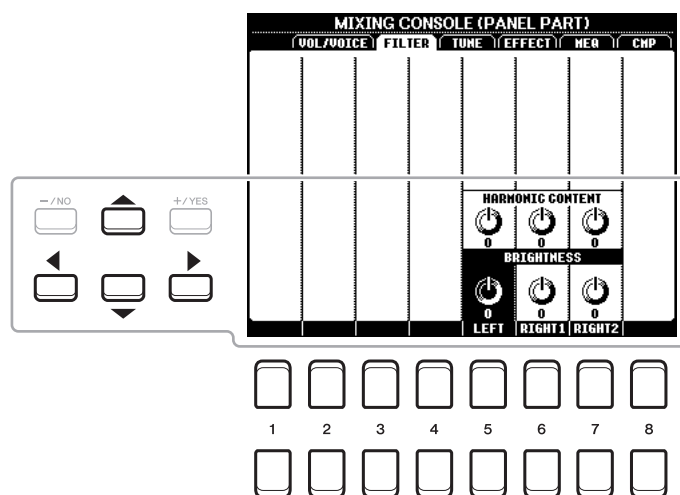
编辑 VOL/VOICE (音量 / 音色) 参数



使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动画面中的光标位置，使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑参数。

<p>VOICE (音色)</p>	<p>允许重新指定各个部分的音色。按下 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮调出通道 (声部) 的音色选择页面。选择需要的音色后, 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回混音台画面。</p> <p>注 请注意下列操作限制。</p> <ul style="list-style-type: none"> •您可以为每个伴奏通道选择用于第 28 和 29 页录音的音色。 •您不能为伴奏或乐曲通道选择 USER (用户) 驱动中的音色。 •您不能为每个多重长音更改音色。 •当选中 GM 乐曲时, 通道 10 仅可使用鼓组音色。 <p>注 在伴奏或乐曲通道中, 调出节奏 / 打击乐音色 (鼓组等) 将取代新音色的通道设置。在这种情况下, 如果重新选择原有音色, 可能无法恢复原有的设置。若要恢复原有的声音, 再次选择相同的伴奏或乐曲, 不执行保存操作。</p>
<p>PANPOT (声像)</p>	<p>决定某声部 (通道) 的立体声声像位置。</p>
<p>VOLUME (音量)</p>	<p>决定每个声部或通道的音量, 可以精细调节各个声部的平衡。</p>

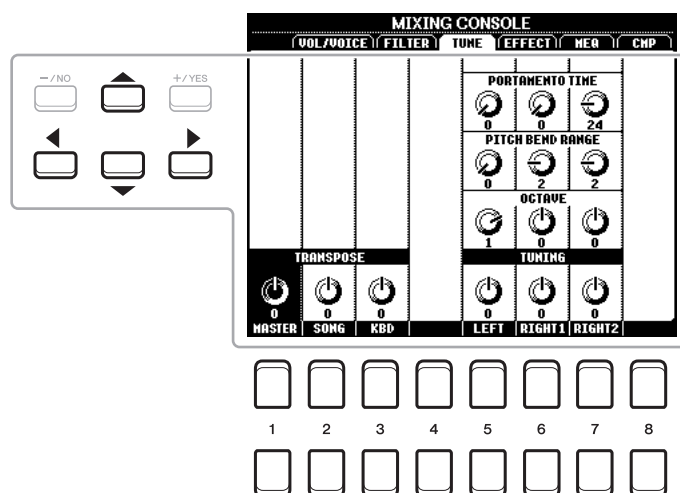
编辑 FILTER (滤波器) 参数



使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动画面中的光标, 使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑参数。

<p>HARMONIC CONTENT (谐波内容)</p>	<p>允许调整各声部的共鸣效果 (第 14 页)。</p>
<p>BRIGHTNESS (亮度)</p>	<p>通过调整截止频率, 决定各个声部声音的亮度 (第 14 页)。</p>

编辑 TUNE（音调）参数



使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动画面中的光标，使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑参数。

PORTAMENTO TIME (滑音时间)	滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。滑音的时间决定音高过渡的时间。数值越高，音高改变时间越长。设置为“0”时则无效果。本参数当键盘的某声部设置为单音模式时才起作用（第 13 页）。
PITCH BEND RANGE (弯音范围)	决定每个键盘声部的 [PITCH BEND]（弯音）轮范围。范围从“0”至“12”，每步对应于一个半音。
OCTAVE (八度)	以八度为单位升高或降低键盘某声部的音高范围，每个键盘声部最多可以升高或降低两个八度。按下 UPPER OCTAVE（高八度音）[-]/[+] 按钮可以将此处设置的值添加到设置中。
TUNNING (音高微调)	决定键盘每个声部的音高，以音分为单位。 注 在音乐术语中，1 音分为 1 个半音的百分之一。（即 100 音分等于 1 个半音。）
TRANSPOSE (移调)	可以对乐器的总体声音（MASTER）（主）、乐曲播放（SONG）（乐曲）或键盘音高（KBD）等分别设置移调。请注意，“KBD”设置同样会将伴奏播放和多重长音的音高移调（因为这些声部由左手声部演奏触发，受到左手音调的影响。）。

编辑 EFFECT (效果) 参数

本乐器具有 6 个效果模块，这些强大的工具能够充分增强或者完全改变乐器的声音。效果分为下列多个组：

■混响、合唱：

这些效果模块被应用于总体声音或所有声部。在每个效果模块中，您一次只可以选择一个效果类型，为每个声部调整发送量（深度），并为所有声部调整返送量。

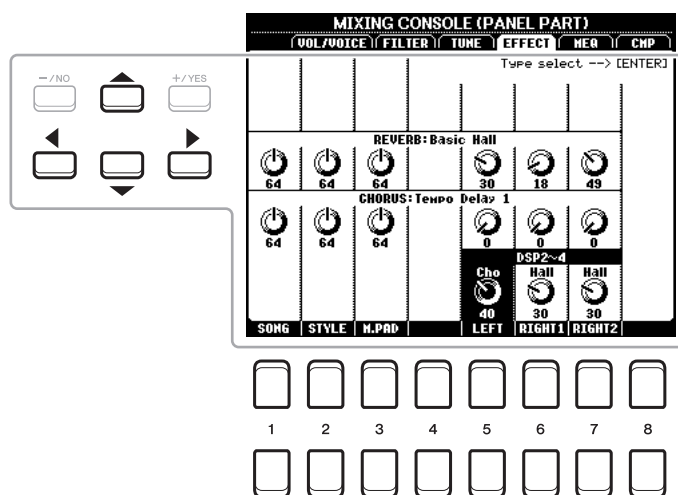
■DSP1：

当第 74 页步骤 2 中的“Connection”（连接）参数设为“System”（系统）时，该模块的效果仅用于伴奏和乐曲的声音。这种状态下，您一次只可以选择一个效果类型，为每个声部调整发送量（深度），并为所有声部调整返送量。当“Connection”（连接）参数设为“Insertion”（插入）时，该模块的效果仅用于伴奏和乐曲的特定通道。

■DSP2-4：

这些模块的效果用于除多重长音外的特定声部或通道。能够为每个可用的声部或通道选择不同的效果类型。

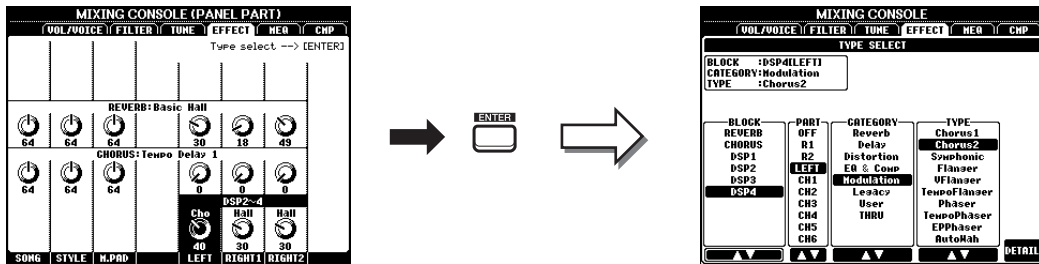
调整每个声部的效果深度



使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择需要的效果模块，然后使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮调整各声部的效果发送量。

为每个模块选择效果类型

- 1 如有需要，按下 [MIXER]（混音台）按钮从 PANEL（面板）、STYLE（伴奏）或 SONG（乐曲）等页面中调出需要的页面。
- 2 在 EFFECT（效果）页面，按下 [ENTER]（确认）按钮调出效果类型选择画面。



- 3 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择效果模块。

效果模块	可应用效果的声部	效果特点
REVERB (混响)	所有声部	重建在音乐厅或爵士俱乐部演奏的听感气氛。
CHORUS (合唱)	所有声部	产生质感丰富的声音，好像同时演奏几个声部。您还可以分配其他类型的效果到这个效果模块（也就是说，不一定选择合唱类型效果）。
DSP1	伴奏声部、乐曲通道 1 - 16	除混响和合唱外，还可以选择许多不同类型的效果，如失真和哇音等。
DSP2、 DSP3、 DSP4	RIGHT 1 (R1) (右 1)、RIGHT 2 (R2) (右 2)、 LEFT (左) 声部、 乐曲通道 1-16	除混响和合唱外，还可以选择许多不同类型的效果，如失真和哇音等。对于 DSP2-4，您可以选择左边列出的声部或通道。例如，当您为 DSP2 选择“R2”，那么 DSP2 效果将仅应用于右 2 声部。请注意，您选择了带有 dsp2-4 模块设定信息的乐曲或伴奏，那么当前的 dsp 设置会被自动改变为乐曲或伴奏中的设置。

- 4 使用 [3 ▲▼] 按钮选择您希望应用效果的声部。

请注意，如果声部的“REVERB”（混响）、“CHORUS”（合唱）或“DSP1”（当“Connection”（连接）参数设为“System”（系统）时，详情参见第 74 页）选中时，该声部无法选择。这是因为对于所有适用的声部，只能选择一种效果类型。

- 5 使用 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮选择效果类别，然后使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮选择效果类型。

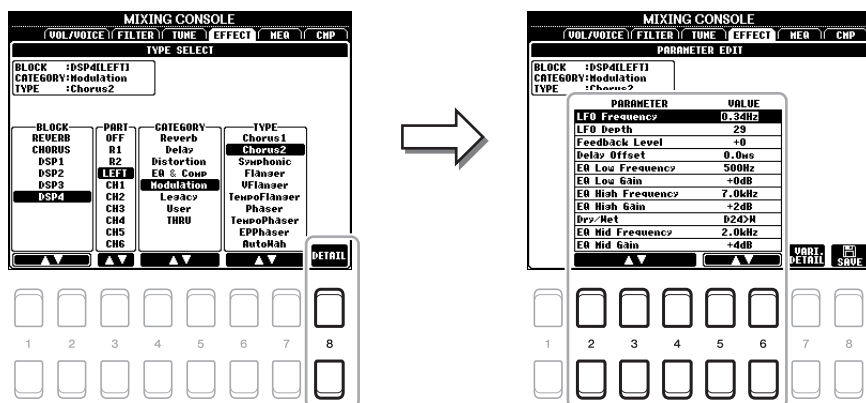
请注意，混响模块未被分入任何类别中。
如果您需要编辑选定效果类型的详细参数，按下 [8 ▲▼]（DETAIL）（详细）按钮。有关详细说明，请参见下一部分。

- 6 保存效果设置至注册记忆、乐曲或伴奏。

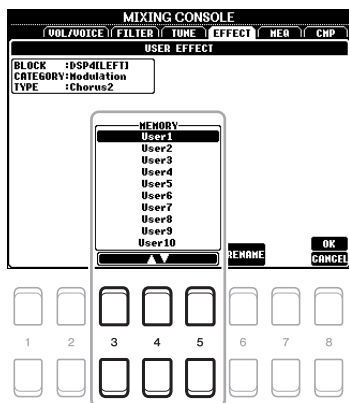
有关详细说明，请参见使用说明书。

编辑和保存您原创的效果类型

- 一旦您在上一部分中选择了效果模块和效果类型，按下 [8 ▲▼] (DETAIL) (详细) 按钮调出用于编辑效果参数的画面。



- 使用 [2 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮编辑数值。
当混响、合唱或 DSP1 被选为效果模块时，您可以通过 [7 ▲▼] (EFFECT RETURN LEVEL) (效果返送量) 按钮调整返送量。
- 如果 DSP2、3 或 4 被选为效果模块，根据需要编辑变量参数。
按下 [7 ▲▼] (VARI.DETAIL) (变量详细) 按钮调出变量参数，通过 [2 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择一个参数，然后使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮编辑数值。只有当面板上的 [DSP VARI.] (DSP 变量) 按钮灯亮起时，该参数有效。若要关闭画面，按下 [EXIT] (退出) 按钮。
- 按下 [8 ▲▼] (SAVE) (保存) 按钮调出用于保存的画面。



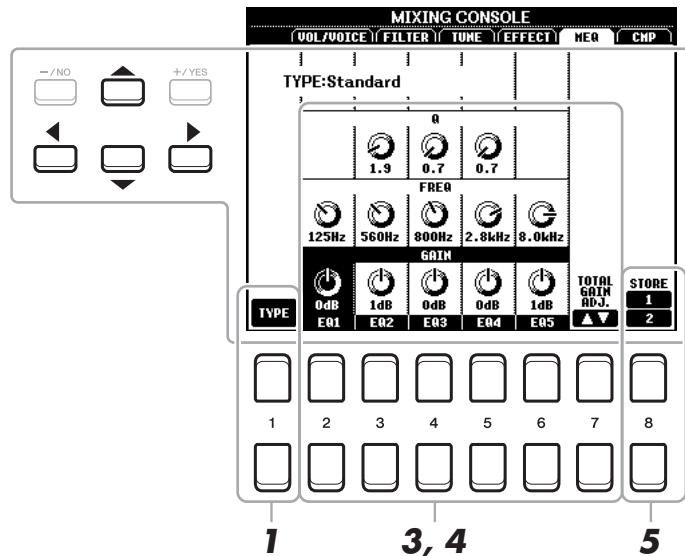
- 使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择用于保存用户效果的目的地。
如有需要，更改用户效果名称。按下 [6 ▲▼] (RENAME) (重命名) 按钮调出字符输入窗口，输入名称，然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮。
- 按下 [8 ▲▼] (确定) 按钮执行保存操作。
- 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回到之前的画面。
保存的用户效果可从对应效果模块的“User” (用户) 类别中选择 (第 73 页)。

编辑 MEQ (主均衡器) 参数

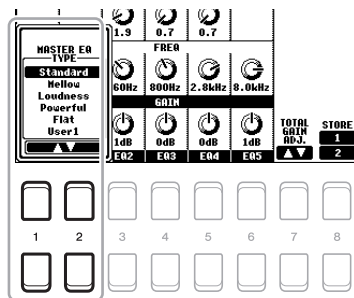
均衡器 (也称 EQ) 是一种声音处理器, 将频段分为多个条带, 以便按需要对每个条带的声音强度分别进行增加和削减, 达到适应总体频率响应的目的。

本乐器配备了高级的 5 段数字均衡器。通过调整频段, 您可以选择 5 种预设 EQ 类型中的一个, 或者可以创建自定义 EQ 设置, 然后保存到两个用户主均衡器类型中。

注 主 EQ 无法应用于音频播放或节拍器声音。



- 1 按下 [1 ▲▼] (TYPE) (类型) 按钮调出 MASTER EQ TYPE (主 EQ 类型) 窗口。
- 2 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择需要的主 EQ 类型, 然后按下 [ENTER] (确认) 按钮。



Standard (标准): 标准 EQ 设置可最佳地体现出乐器的特征。

Mellow (醇厚): 柔软醇厚的 EQ 设置能略微降低高频段。

Loudness (响度): 清澈的 EQ 设置将着重强调低频和高频的声音。无节奏的音乐适合这种设置。

Powerful (强劲): 强劲的 EQ 设置可以强调所有频率的声音。这样的设置适用于派对音乐。

Flat (平直): 平直的 EQ 设置。每个频率的增益为 0dB。

User (用户)

1/2: 您在步骤 5 中存储的自定义 EQ 设置。

3 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动光标至 GAIN（增益）行，然后调整 GAIN（增益）电平分别提升或降低 8 个频段。

使用 [2 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮调整电平。使用 [7 ▲▼]（TOTAL GAIN ADJ.）（总增益调节）按钮同时提升或降低所有 8 个频段。

4 如有需要，调整每段的 Q（频带）和 FREQ（中心频率）。

若要调整频段带宽（也称为“模型”或“Q”），使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动光标至 Q 行，然后使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮。

若要调整 FREQ（中心频率），使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动光标至 Q 行，然后使用 [2 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮。每个频段中心频率的可调范围都不相同。

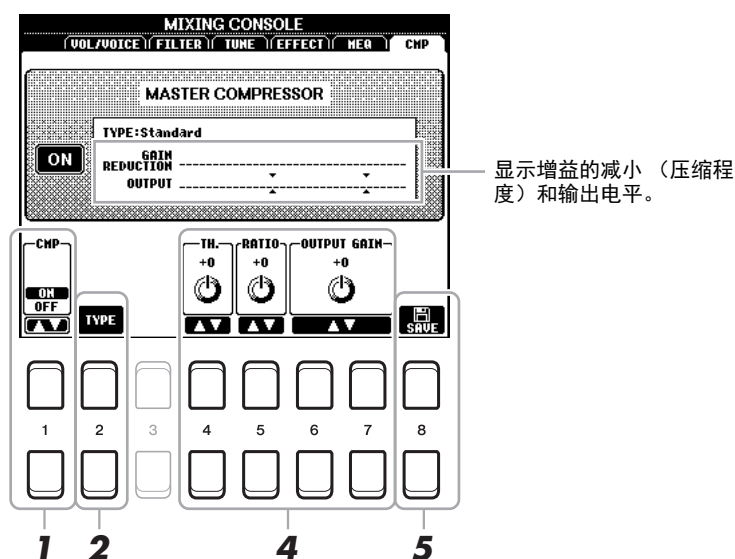
5 按下 [8 ▲▼]（STORE 1/2）（存储 1/2）按钮执行保存操作。

在通过此操作调出的字符输入窗口中，输入名称，然后按下 [8 ▲]（确定）按钮来存储用户自定义 EQ 设置，可在步骤 1 的类型画面中调出。

编辑主压缩器（CMP）参数

压缩器是一种通常用于限制和压缩音频信号动态部分（柔和 / 响亮）的效果。对于动态范围变化大的信号，例如人声和吉他声部，能“挤压”动态范围，有效地增强较弱的声音、削弱较强的声音。当压缩器结合增益使用时，可以提高总体声音的电平，营造出更强劲、更一致的高质量声音。本乐器的主压缩器可以应用于该乐器的所有声音。虽然预设的主压缩器设置已提供，您可以通过调整相关参数创建和保存原创的主压缩器。

注 主压缩器无法应用于音频播放或节拍器声音。

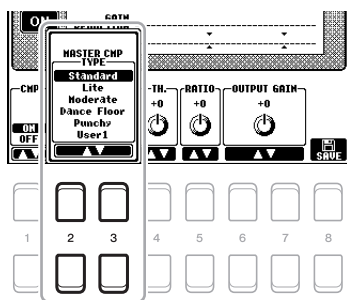


1 按下 [1 ▲▼]（CMP ON/OFF）（压缩器 开 / 关）按钮打开主压缩器。

2 按下 [2 ▲▼]（TYPE）（类型）按钮调出 MASTER CMP TYPE（主压缩器类型）窗口。

下一页

3 使用 [2 ▲▼]/[3 ▲▼] 按钮选择主压缩器类型，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。



Standard（标准）：标准压缩器设置。

Lite（轻微）：清新的压缩器设置，效果轻微。

Moderate（中度）：中度的压缩器设置，效果适度。

Dance Floor（舞池）：相对强大的压缩器设置，强调低音。

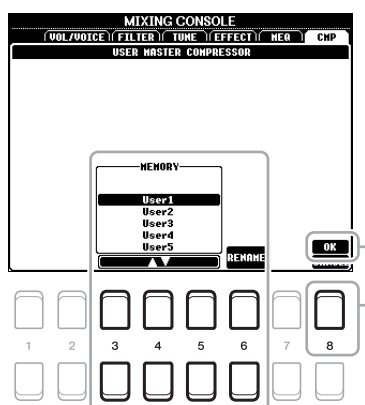
Punchy（强力）：高度渲染的压缩器设置。

4 编辑主压缩器。

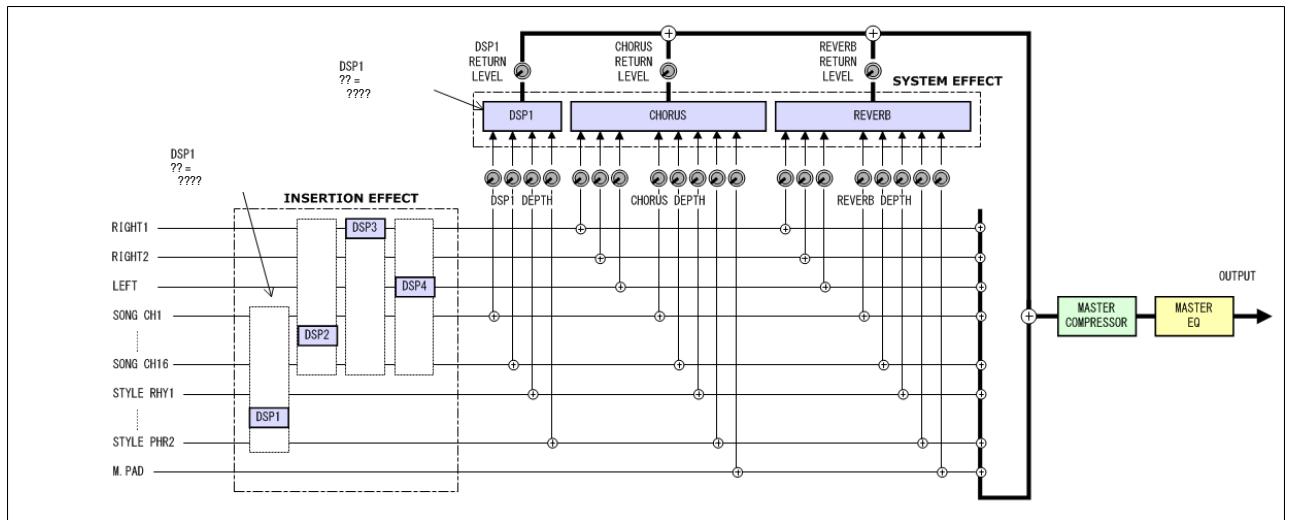
[4 ▲▼]	TH. (阈值)	决定阈值（压缩器起作用时的最小音量）。
[5 ▲▼]	RATIO（比率）	决定压缩比（动态范围被压缩的程度）。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	OUTPUT GAIN (输出增益)	决定输出电平。

5 按下 [8 ▲▼]（SAVE）（保存）按钮将设置作为用户主压缩器类型保存。

使用 [3 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮选择用于保存主压缩器的目的地。如有需要，更改主压缩器名称。按下 [6 ▲▼]（RENAME）（重命名）按钮调出字符输入窗口，输入名称，然后按下 [8 ▲]（确定）按钮。保存的主压缩器设置将如步骤 2 所述显示在画面中。



信号流图



目录

踏板开关 / 踏板控制器设置	79
• 将指定功能分配到各踏板	79
MIDI 设置	82
• MIDI 系统设置	84
• MIDI 传输设置	85
• MIDI 接收设置	86
• 通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置	87
• 通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置	87
通过无线 LAN 连接 iPhone/iPad	88
• 基础设施模式	88
• 连接点模式	89

踏板开关 / 踏板控制器设置

将指定功能分配到各踏板

FOOT PEDAL 插孔的踏板功能可以进行自定义设置（默认功能为延音），例如，可以设置为伴奏播放开始 / 关闭控制，或设置为弯音功能。

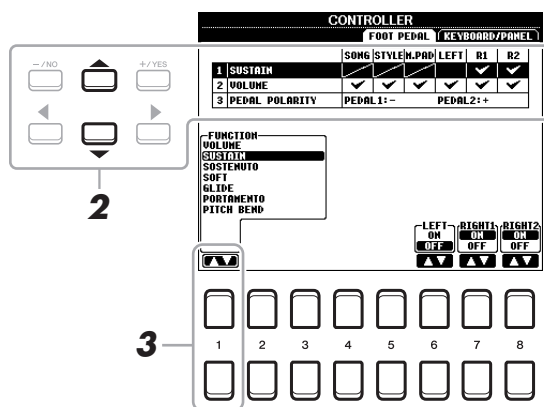
NOTE 关于如何连接踏板或连接何种踏板的信息，请参考使用说明书第 9 章。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
CONTROLLER（控制器）→ [ENTER]（确认）→ TAB（标签）[◀] FOOT PEDAL（踏板）

2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择两个踏板中的一个，功能将被分配到此踏板中。

在画面中，编号 1 和 2 分别对应 FOOT PEDAL（踏板）插孔的 [1] 和 [2]。



3 使用 [1 ▲▼] 按钮选择功能，该功能将指定给步骤 2 中选择的踏板。

关于可用功能的信息，详见第 80–82 页。

注 您还可以分配其他功能至踏板——乐曲记入/记出（第 51 页）和注册序列（第 66 页）。如果您将多个功能分配至踏板，优先顺序为：乐曲记入/记出 → 注册序列 → 此页面分配的功能。

4 使用 [2 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮设置选定功能的参数（该功能可用参数设置）。

在步骤 3 中选择的功​​能不同，可用的参数也不同。

5 如有需要，按下光标按钮 [▼] 选择“3 PEDAL POLARITY”（踏板极性），然后设置踏板的极性。

根据连接到乐器上的踏板种类的不同，踏板的开/关操作也可能不同。例如，踩下踏板会将选择的功能打开，但某些厂家/品牌的踏板，踩下踏板会关闭选择的功能。如果需要，使用这个设置可将其反过来。

[3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮用于设置 FOOT PEDAL（踏板）[1]，[5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮用于设置 FOOT PEDAL（踏板）[2]。

■ 可分配踏板功能

带有“*”标记的功能，仅能用于踏板控制器，不能用于踏板开关。

音量*（VOLUME）	选择此项，可以用踏板控制器控制音量大小。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
SUSTAIN（延音）	此项为延音功能。踩住踏板会使键盘上演奏的所有音符的延音变长，松开踏板所有音符的延音立即消失。
SOSTENUTO（持续音）	选择此项，可以用踏板控制持续音效果。如果您在键盘上演奏了一个音符或和弦并按下音符时踩下了该踏板，音符会一直延持续直到踏板抬起。但是，后面的所有音符不会持续。这样可以在以“断音”弹奏其它音符的同时延长和弦音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
SOFT（柔音）	选择此项，可以用踏板控制柔音效果。踩下踏板，弹奏的音符将产生音量和音质的变化。此设置仅对某些适当的音色有效。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
GLIDE（波音）	当踏板踩下时，弹奏音符的音高会发生变化；当释放踏板时，音高恢复到正常的高度。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 UP/DOWN（升高/降低） ：决定音高变化是上升（升高）还是下降（降低）。 RANGE（范围） ：以半音为单位，决定音高变化的范围。 ON SPEED（踩下音高变化速度） ：决定踩下踏板时音高变化的速度。 OFF SPEED（释放音高变化速度） ：决定释放踏板时音高变化的速度。
PORTAMENTO（滑音）	当踏板踩下时，会产生滑音效果（音符间音高的平滑过渡）。滑音是在连奏的方式下产生的（也就是前一个音符未释放就弹下了下一个音符）。可以通过混音台画面调整滑音时间（第 71 页）。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
PITCH BEND*（弯音）	设置为此项，可以使用踏板将音符的音高向上或向下弯音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 UP/DOWN（升高/降低） ：决定音高变化是上升（升高）还是下降（降低）。 RANGE（范围） ：以半音为单位，决定音高变化的范围。
MODULATION（调制）*	将调制效果应用到键盘演奏的音符上，如颤音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。

DSP VARIATION (DSP 变化)	与面板上的 [DSP VARI.] (DSP 变化) 按钮功能相同。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
PEDAL CONTROL (WAH) (踏板控制)	当 [DSP] 按钮打开时, 将哇音效果应用到键盘弹奏的音符。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
HARMONY/ARPEGGIO (和声 / 琶音)	与 [HARMONY/APPEGGIO] (和声 / 琶音) 按钮功能相同。
PEDAL (ARP.HOLD) (踏板 (琶音保持))	当踩下踏板时, 即便释放琴键, 琶音播放也将继续, 松开踏板时, 琶音停止。请确保已选中了任意琶音类型且 [HARMONY/ARPEGGIO] (和声 / 琶音) 按钮已打开。
SCORE PAGE +/- (乐谱后翻页)	当乐曲停止播放时, 可用踏板将乐谱显示翻至下一页 / 上一页 (一次一页)。
LYRICS PAGE +/- (歌词后翻页)	当乐曲停止播放时, 可用踏板将歌词显示翻至下一页 / 上一页 (一次一页)。
TEXT PAGE +/- (文本后翻页)	可以将文本翻至下一页 / 上一页 (一次一页)。
SONG PLAY/PAUSE (乐曲 播放 / 暂停)	与 SONG CONTROL (乐曲控制) [▶/■] (PLAY/PAUSE) (播放 / 暂停) 按钮功能相同。
STYLE START/STOP (伴奏 开始 / 停止)	与 STYLE CONTROL (伴奏控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮功能相同。
TAP TEMPO (击拍速度)	与 [TAP TEMPO] (击拍速度) 按钮功能相同。
SYNCHRO START (同步开始)	与 [SYNC START] (同步开始) 按钮功能相同。
SYNCHRO STOP (同步停止)	与 [SYNC STOP] (同步停止) 按钮功能相同。
INTRO (前奏) 1-3	与 INTRO (前奏) [I] - [III] 按钮功能相同。
MAIN (主奏) A-D	与 MAIN VARIATION (主奏) [A] - [D] 按钮功能相同。
FILL DOWN (向下加花)	演奏当前主奏伴奏段落对应的上一个段落的加花乐段 (在该伴奏段落左边)。
FILL SELF (自动加花)	加花段落。
FILL BREAK (中断加花)	中断。
FILL UP (向上加花)	在下一个主奏段后演奏一个加花段 (该按钮在最右端)。
ENDING (尾奏) 1-3	与 ENDING/rit (尾奏 / 渐慢) [I]-[III] 按钮功能相同。
FADE IN/OUT (淡入 / 淡出)	与 [FADE IN/OUT] (淡入 / 淡出) 按钮功能相同。
FING/ON BASS (多指和弦 / 识别贝司 转位和弦模式)	踏板在 FINGERED (多指和弦) 识别低音贝司转位多指和弦模式间交替切换 (第 21 页)。

BASS HOLD (低音保持)	在使用自动伴奏时，踩下踏板，即使换了和弦，伴奏中的低音将被保持。如果指弹和弦模式设置为“AI FULL KEYBOARD”（智能全键盘）模式，该功能无效。
PERCUSSION (打击乐)	踏板弹奏由 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮选择的打击乐乐器。可以用键盘选择需要的打击乐器。 注 当您按下键盘上的一个键选择打击乐器时，按下键的力度决定打击乐器的音量。
RIGHT (右) 1 ON/ OFF (开/关)	与 PART ON/OFF (声部开/关) [RIGHT 1] (右 3) 按钮功能相同。
RIGHT (右) 2 ON/ OFF (开/关)	与 PART ON/OFF (声部开/关) [RIGHT 2] (右 3) 按钮功能相同。
LEFT ON/OFF (左开/关)	与 PART ON/OFF (声部开/关) [LEFT] (左) 按钮功能相同。
OTS +/- (单触设置)	调出下一个 / 上一个单触设置。

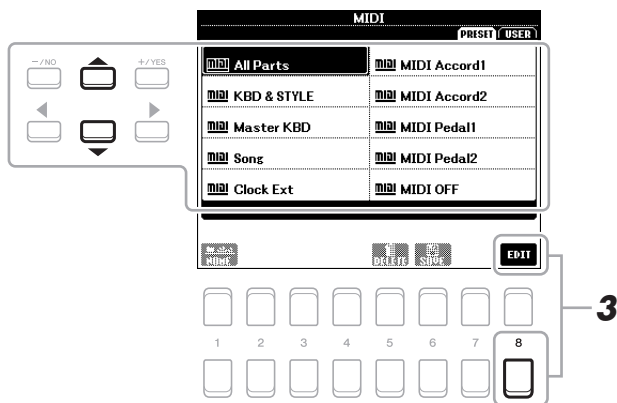
MIDI 设置

在本节，可以对乐器进行 MIDI 的有关设置。PSR-S670 提供一套 10 个原厂设定模板，利用它们可以立即方便地配置好乐器，以满足具体的 MIDI 应用或外接设备的要求。也可以编辑预编制的模板，并将其作为原始数据保存至用户记忆，最多可以保存 10 个用户模板。

注 您可以将所有原创模板保存为单个文件至内部记忆（用户驱动）或 USB 闪存。请参见第 95 页。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶]
MIDI → [ENTER] (确认)



2 从 PRESET (预置) 页面选择预编程模板 (第 83 页)。

如果您已创建了原创模板并已保存至 USER (用户) 页面，也可以从 USER (用户) 页面选择该模板。

3 若要编辑模板，按下 [8 ▼] (EDIT) (编辑) 按钮调出 MIDI 画面。

4 使用 TAB (标签) [◀][▶] 按钮调出相关页面，然后设置各种参数编辑当前 MIDI 模板。

- SYSTEM (系统) MIDI 系统设置 (第 84 页)
- TRANSMIT (传输) MIDI 传输设置 (第 85 页)
- RECEIVE (接收) MIDI 接收设置 (第 86 页)
- BASS (贝司) 通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置 (第 87 页)
- CHORD DETECT (和弦检测) 通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置 (第 87 页)



5 当完成编辑后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回 MIDI 模板选择画面。

6 按下 TAB（标签）[▶] 按钮选择 USER（用户）标签页，然后按下 [6 ▼]（SAVE）（保存）按钮保存编辑的模板。

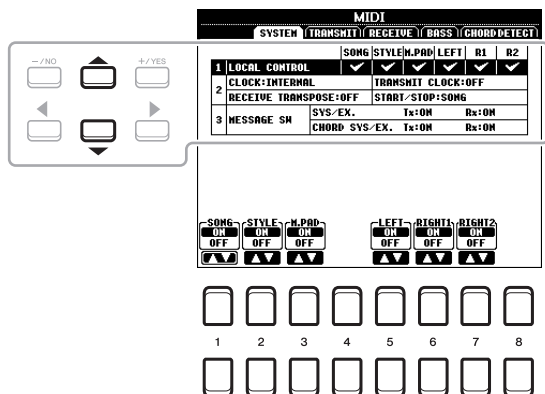
■ 预编制 MIDI 模板

所有声部	传输所有键盘声部（RIGHT（右）1、2 和 LEFT（左）），但不传输乐曲声部。
KBD & STYLE （键盘和伴奏）	基本与上面的“ All Parts ”（所有声部）相同，仅仅是对键盘声部的定义不同。右手声部均被视为“ UPPER ”（上部）而不是 RIGHT （右）1 和 2，而左手声部均被视为“ LOWER ”（下部）。
主控键盘	使用该设置，可将本乐器作为主控键盘使用，用来演奏和控制外接的一个或多个音源或其它设备（例如计算机 / 音序器）。
乐曲	设置所有传输通道与乐曲的 1-16 通道一一对应。本设置可用于通过外接音序器播放乐曲，也可以将乐曲数据录制到外接音序器上。
Clock Ext. （外接时钟）	与外接 MIDI 时钟同步地播放或录制乐曲、伴奏、多重长音等，而不用本乐器内部的时钟。如果需要将乐器的速度设置为连接于乐器的 MIDI 设备的速度时，应使用此模板。
MIDI Accord 1 （MIDI 手风琴 2）	MIDI 手风琴可以传送 MIDI 信息，并且可用手风琴键盘和左手的贝司 / 和弦按钮演奏外接音源。本模板可以让您用 MIDI 手风琴的键盘演奏旋律，用左手的按钮控制本乐器的自动伴奏。
MIDI Accord 2 （MIDI 手风琴 2）	与上面的“ MIDI Accord 1 ”（MIDI 手风琴 1）基本相同，不同的是，在 MIDI 手风琴上用左手演奏的贝司 / 和弦也被识别为 MIDI 音符事件。
MIDI Pedal 1 （MIDI 踏板 2）	MIDI 踏板允许用脚演奏外接的音源（尤其便于演奏单音符的贝司声部）。本模板可以让您用 MIDI 踏板演奏 / 控制自动伴奏的和弦根音。
MIDI Pedal 2 （MIDI 踏板 2）	本模板可以让您用 MIDI 踏板演奏自动伴奏的贝司声部。
MIDI OFF （无 MIDI 输入输出）	既不发送 MIDI 信号，也不接收 MIDI 信号。

MIDI 系统设置

此处的说明适用于第 82 页的 SYSTEM（系统）页面步骤 4。

使用光标按钮 [▲][▼] 选择参数（下述），然后通过 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置 ON/OFF（开 / 关）状态。



1 本地控制

打开或关闭各声部的本地控制。本地控制被设置为“ON”（打开）时，键盘控制其内置（本地）音源，这种控制可使内部音色直接通过键盘播放。如果设置为“OFF”（关闭），键盘和控制器在内部与乐器音源的连接断开，当演奏键盘或使用控制器时，没有声音输出。例如，允许使用外接 MIDI 音序器演奏乐器的内部音色，用乐器键盘将音符录制在外接音序器上，以及播放外接音源。

2 时钟设置等

■ CLOCK（时钟）

决定本乐器是由其本身的内部时钟控制，还是由从外接设备接收到的 MIDI 时钟信号控制。当乐器单独使用或作为主键盘控制外部设备时，INTERNAL（内部）通常使用 internal（内部）作为时钟信号源。当把本乐器和外接音序器、MIDI 计算机或其它 MIDI 设备一起使用时，并且要和这些设备同步，请将此参数设置为适当设置：MIDI、USB 1 或 USB 2。在这种情况下，请确保外接设备连接正确（例如连接到本乐器的 MIDI IN 端口），并能正确传输 MIDI 时钟信号。

注 当 CLOCK（时钟）设为除 INTERNAL（内部）外的其他值时，主画面的速度显示为“EXT”（外部）。这意味着本乐器的播放仅通过外部 MIDI 设备或计算机进行控制。在这种情况下，即便您执行了开始操作，伴奏、乐曲、多重长音或节拍器仍无法播放。

注 当 USB 无线 LAN 适配器连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口，“WIRELESS LAN”（无线 LAN）参数也可被选择。

■ TRANSMIT CLOCK（传输时钟）

打开或关闭 MIDI 时钟（F8）传输。当此参数设置为 OFF（关闭）时，不传输 MIDI 时钟或开始 / 停止数据，即使正在播放乐曲或自动伴奏。

■ RECEIVE TRANPOSE（移调接收）

决定是否将乐器的移调设置作用于由 MIDI 端口接收到的音符事件。

■ START/STOP（开始 / 停止）

决定接收到的开始（FA）和停止（FC）信息是否作用于乐曲或伴奏的播放。

3 MESSAGE SW（信息切换）

■ SYS/EX.（系统专有信息）

“Tx”参数设置可以打开或关闭 MIDI 系统专用信息的传输。“Rx”参数设置可以打开或关闭由外接设备产生的 MIDI 系统专用信息的接收和识别。

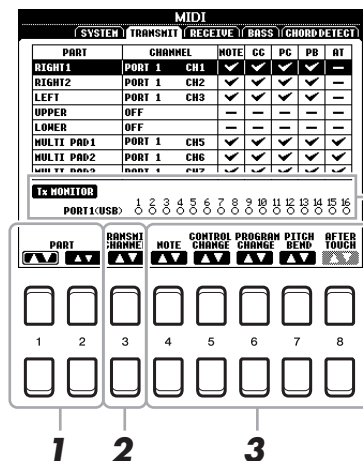
下一页

■ CHORD SYS/EX. (和弦系统专有信息)

“Tx”参数设置可以打开或关闭 MIDI 和弦专用数据（和弦检测、根音和和弦类型）的传输。“Rx”参数设置可以打开或关闭由外接设备产生的 MIDI 和弦专用数据的接收和识别。

MIDI 传输设置

此处的说明应用于第 82 页的 TRANSMIT（传输）页面步骤 4。设置哪些声部以 MIDI 数据发送，以及通过哪些 MIDI 通道发送数据。



对应于每个通道（1-16），都有一个小圆点，每当通道的数据正在传输时，相应的圆点就会闪烁。

注 如果“WLAN”出现，乐器可处理通过连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口的 USB 无线 LAN 适配器传输的 MIDI 信息。尽管 USB 无线 LAN 适配器已连接，但“WLAN”仍无法被搜索到时，请关闭本乐器重新尝试。

1 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（PART）（声部）按钮选择用于改变传输设置的声部。

您可以使用 [1 ▲▼] 按钮向上或向下选择声部类型（键盘声部、多重长音和伴奏），也可以使用 [2 ▲▼] 按钮向上或向下逐一移动至下一声部。

除以下两个声部外，画面中列出的声部与 MIXING CONSOLE（混音台）画面和 CHANNEL ON/OFF（通道开/关）画面显示的基本相同。

UPPER（上部）：在音色分割点（RIGHT（右）1 和 / 或 2）右侧演奏的键盘声部。

LOWER（下部）：在音色分割点左侧演奏的键盘声部。不受 [ACMP]（伴奏）按钮的开关状态的影响。

2 使用 [3 ▲▼]（TRANSMIT CHANNEL）（传输通道）按钮选择通道，选定的声部将通过该通道传输。

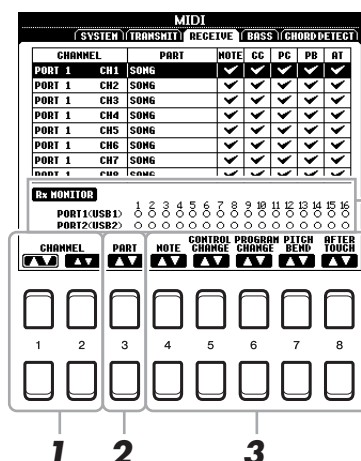
注 如果用一个通道传输几个不同声部的 MIDI 信息，被传输的 MIDI 信息将合并为一个通道可能会出现意外的声音，并有可能导致外接设备的短暂停顿。

注 即使正确地设置了乐曲通道 1-16，被保护的乐曲也不能被传输。

3 使用 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮决定发送数据的类型。

MIDI 接收设置

此处的说明应用于第 82 页的 RECEIVE（接收）页面步骤 4。决定哪些声部接收 MIDI 数据以及通过哪些 MIDI 通道接收数据。



对应于每个通道（1-16），都有一个小圆点，每当通道正在接收数据时，相应的圆点就会闪烁。

注 如果“WLAN”出现，乐器可处理通过连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口的 USB 无线 LAN 适配器传输的 MIDI 信息。尽管 USB 无线 LAN 适配器已连接，但“WLAN”仍无法被搜索到时，请关闭本乐器重新尝试。

1 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（CHANNEL）（通道）按钮选择用于接收的通道。

[1 ▲▼] 按钮可搜索端口，[2 ▲▼] 按钮可逐一搜索每个端口的通道。

您可以使用 [1 ▲▼] 按钮向上或向下跳转至下一个端口，[2 ▲▼] 按钮可用于逐一向上或向下移动至下一个通道。

本乐器通过 USB 连接可以接收 32 个通道的 MIDI 信息（16 个通道 x 2 个端口）。

2 使用 [3 ▲▼]（PART）（声部）按钮选择声部，将通过选定的通道接收。

除以下两个声部外，画面中列出的声部与 MIXING CONSOLE（混音台）画面和 CHANNEL ON/OFF（通道开/关）画面显示的基本相同。

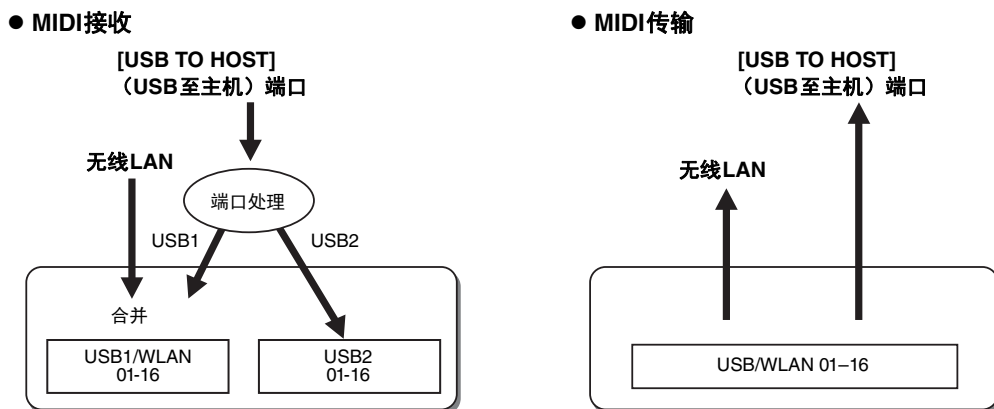
KEYBOARD（键盘）：接收的音符信息将控制本乐器的键盘演奏。

EXTRA PART（外部声部）1-5：这五个声部专门保留用于接收并播放 MIDI 数据。一般情况下，这些声部不能被乐器本身使用。使用乐器的这五个连同其它的声部，可以将本乐器当作 32 通道的多音色音源使用。

3 使用 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮决定被接收数据的类型。

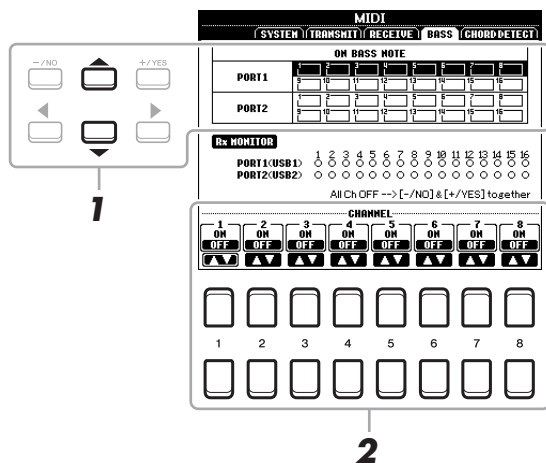
通过 USB 端口的 MIDI 传输 / 接收

USB 端口和处理的 MIDI 信息的关系（传输 / 接收 32 通道；16 个通道 x 2 个端口）如下列示意图所示。



通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置

此处的说明应用于第 82 页的 BASS（贝司）页面步骤 4。这里的设置，可以根据 MIDI 接收到的音符信息，决定自动伴奏的贝司音符。设置为“ON”（打开）的通道接收的音符开/关信息，将作为和弦伴奏播放的贝司音符识别。无论 [ACMP]（伴奏）的状态如何，分割点设置在何处，都将检测贝司音符。当多个通道同时设置为“ON”（打开）时，则将这些通道接收的 MIDI 数据合并，从合并的结果中检测贝司音符。



对应于每个通道（1-16），都有一个小圆点，每当通道正在接收数据时，相应的小圆点就会闪烁。

注 如果“WLAN”出现，乐器可处理通过连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口的 USB 无线 LAN 适配器传输的 MIDI 信息。尽管 USB 无线 LAN 适配器已连接，但“WLAN”仍无法被搜索到时，请关闭本乐器重新尝试。

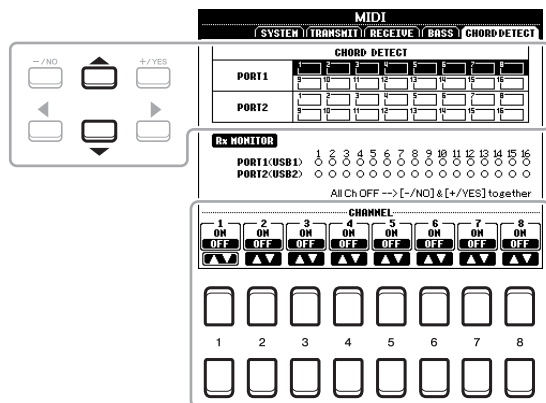
1 使用光标按钮 [▲][▼] 选择通道。

2 使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮打开或关闭需要的通道。

您还可以同时按下 [-/NO] 和 [+ /YES] 按钮将所有通道设为 OFF（关闭）。

通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置

此处的说明应用于第 82 页的 CHORD DETECT（和弦检测）页面步骤 4。您可以在本页面中选择 MIDI 通道，来自外部设备的 MIDI 数据将通过这些通道检测伴奏播放的和弦类型。设置为“ON”（打开）的通道接收的音符开/关信息，将作为伴奏播放的和弦检测音符识别。要被检测的和弦取决于和弦指法类型。无论 [ACMP]（伴奏）或分割点设置如何，都将检测和弦类型。当多个通道同时设置为“ON”（打开）时，则将这些通道接收的 MIDI 数据合并，从合并的结果中检测和弦类型。



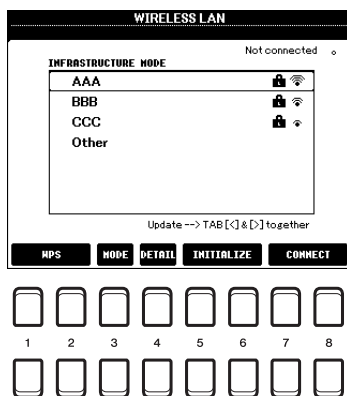
操作过程与上述 BASS（贝司）画面的操作基本相同。

通过无线 LAN 连接 iPhone/iPad

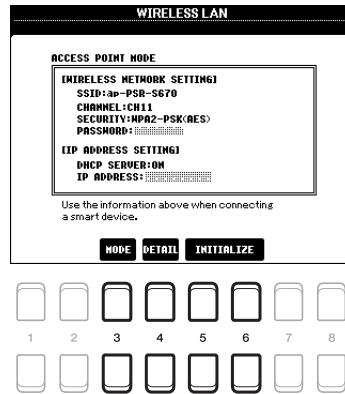
通过 USB 无线 LAN 适配器（单独贩售），您可以在无线网络环境下将 PSR-S670 连接至 iPhone/iPad。更具体的操作，详见官网的“iPhone/iPad 连接说明书”。本章内容仅针对 PSR-S670 的操作。开始操作前，请确保 USB 无线 LAN 适配器已连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口，通过 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] WIRELESS LAN（无线 LAN）→ [ENTER]（确认）调出设置画面。

注 如果 USB 无线 LAN 适配器未被乐器识别，则“WIRELESS LAN”（无线 LAN）不会出现。当 USB 无线 LAN 适配器处于连接状态下，“WIRELESS LAN”（无线 LAN）仍不出现时，请关闭本乐器重新尝试。

基础设施模式



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS (WIFI 保护设置)	通过 WPS 将乐器连接至网络。在按下 [7 ▲▼]（是）按钮后按下此按钮，然后在 2 秒内按下接入点的 WPS 按钮。
[3 ▲▼]	MODE（模式）	更换至连接点模式。
[4 ▲▼]	DETAIL (详细)	用于设置详细参数。设置参数后，按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（SAVE）（保存）按钮之一以实际保存参数。 IP ADDRESS（IP 地址）： 设定 IP 地址和其他相关参数。 OTHERS（其它）： 设置主机名称、时区和夏令时。当乐器在基础设施模式下连接至网络时，当前时间将显示在主画面。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE (初始化)	将您的连接设置初始化至出厂状态。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	CONNECT (连接)	使用光标按钮 [▲][▼] 选择网络，然后按下 [ENTER]（确认）按钮。按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮之一连接到选定的网络。 如果您选择“Others”（其它），将调出手动设置画面，可以设置 SSID、安全方式和密码。设置完成后，按下手动设置画面中 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮之一连接至网络。 注 同时按下 TAB（标签）[◀] 和 [▶] 按钮更新画面中的网络列表。



[3 ▲▼]	MODE (模式)	更换至基础设施模式。
[4 ▲▼]	DETAIL (其他细节)	<p>设置下列页面中的详细参数。设置参数后，按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (SAVE) (保存) 按钮之一以实际保存参数。</p> <p>WIRELESS NETWORK (无线网络)：设置 SSID、安全、密码和通道。</p> <p>IP ADDRESS (IP 地址)：设置 IP 地址和其他相关参数。</p> <p>OTHERS (其它)：输入主机名或 MAC 地址等。</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE (初始化)	将您的连接设置初始化至出厂状态。

目录

UTILITY (实用功能)	90
• CONFIG 1 (设置 1)	90
• CONFIG 2 (设置 2)	91
• PARAMETER LOCK (参数锁定)	93
• USB	93
SYSTEM (系统)	94
• OWNER (用户)	94
• BACKUP/RESTORE (备份 / 恢复)	94
• SETUP FILES (设置文件)	95
• RESET (重置)	96

本部分仅包含 FUNCTION (功能) 菜单中的 UTILITY (实用工具) 和 SYSTEM (系统) 画面。有关其它画面的指示, 请参考使用说明书的“功能列表”。

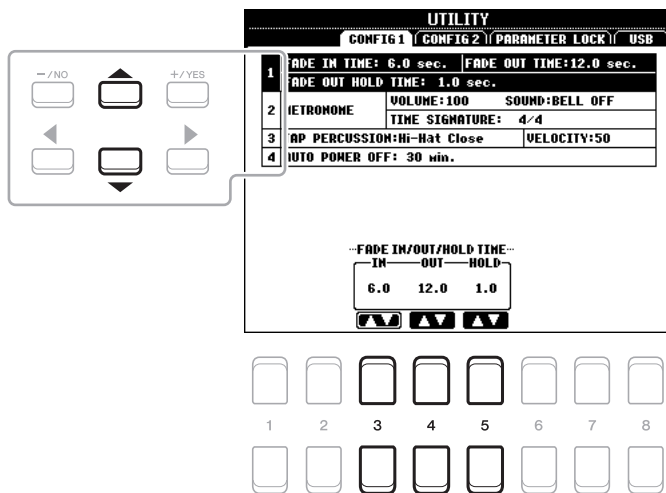
UTILITY (实用功能)

调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] UTILITY (实用工具) → [ENTER] (确认)

CONFIG 1 (设置 1)

使用光标按钮 [▲][▼] 选择需要的参数。



1 淡入 / 淡出

这些参数确定当使用 [FADE IN/OUT] (淡入 / 淡出) 按钮时, 伴奏或乐曲播放如何淡入 / 淡出。

[3 ▲▼]	FADE IN TIME (淡入时间)	决定淡入过程, 即音量由最小变到最大的时间 (范围 0-20.0 秒)。
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME (淡出时间)	决定淡出过程, 即音量由最大变到最小的时间 (范围 0-20.0 秒)。
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME (淡出后保持时间)	决定当执行淡出时, 音量降到 0 后, 经过多长时间再将音量恢复到正常值 (范围 0-5.0 秒)。

下一页

2 节拍器

[2 ▲▼]	VOLUME (音量)	决定节拍器的音量。
[3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOUND (声音)	决定在每个小节的第一拍处是否由铃声代替。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE (拍号)	决定节拍器的拍号。

3 击拍

可以设置当 [TAP TEMPO] (击拍速度) 按钮按下时击拍的声音和力度。

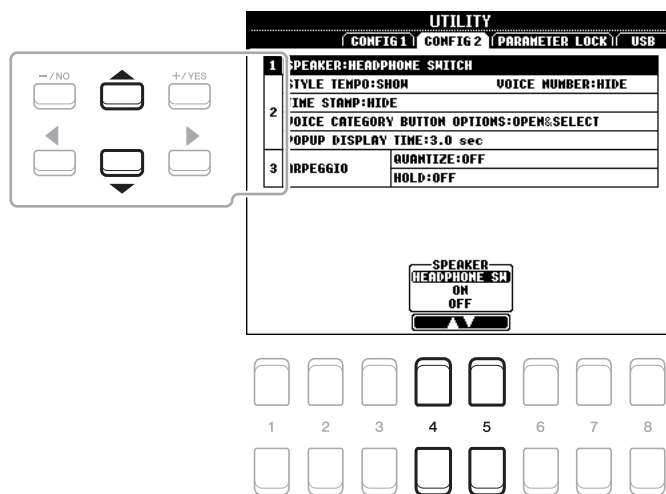
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]	PERCUSSION (击拍音色)	选择击拍音色。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY (力度)	设置力度。

4 自动关机

决定电源自动关闭之前的时间消耗量。
有关详细说明, 请参见使用说明书的“设置”部分。

CONFIG 2 (设置 2)

使用光标按钮[▲][▼]选择需要的参数。



1 扬声器设置

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SPEAKER (扬声器)	<p>决定声音是否从乐器的扬声器输出。</p> <p>HEADPHONE SW (耳机开关): 通常情况下扬声器正常发声, 但当耳机插口插入耳机时, 扬声器静音。</p> <p>ON (打开): 即便耳机连接, 扬声器仍发声。</p> <p>OFF (关闭): 扬声器声音关闭。您只能通过耳机或连接至 [AUX OUT] (辅助输出) 插口的外接设备听到乐器的声音。</p>
-------------------	---------------	--

2 画面相关设置 / 音色类别按钮选项

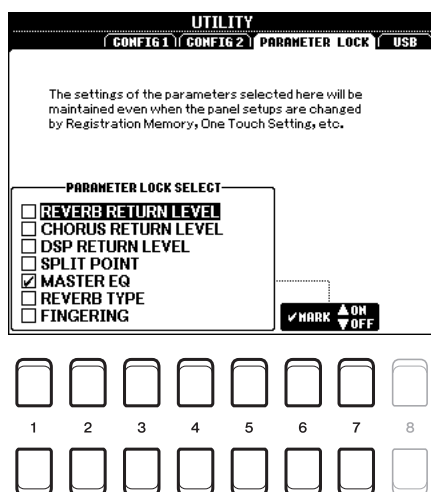
[1 ▲▼]	STYLE TEMPO (伴奏速度)	决定在伴奏选择画面中，每个预设伴奏的默认速度在伴奏名称上显示或隐藏。
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER (音色编号)	决定是否在音色选择画面上显示或隐藏音色的库号和音色号。这些显示在下述情况下非常有用：当使用外接 MIDI 设备时，要选择本乐器的音色，需要指定该音色的 MSB/LSB 库号和程序变化号。 注 显示在此的编号从“1”开始。实际上 program change 值从 0 开始，所以本乐器上显示的 program change 比实际值多 1。 注 对于 GS 音色而言，即便参数设为 ON（打开），程序变化号也不可用。
[3 ▲▼]	TIME STAMP (时间戳)	决定在文件选择画面显示或隐藏修改日期和时间。 当使用 USB 无线适配器 (UD-WL01) 在基础设施模式 (第 88 页) 下将乐器连接到网络，乐器获取“时钟”信息，当前时间戳 (日期和时间) 记录到您保存至乐器的文件中。一旦关闭电源，无论乐器是否连接至网络，时钟将设置为出厂默认且时间不会再更新。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (音色类别按钮选项)	决定按下某个 VOICE (音色) 按钮时，音色选择画面如何打开。 OPEN & SELECT (打开 & 选择) ：打开音色选择画面时，自动选择音色类别中的先前选定的音色 (当按下某个 VOICE (音色) 按钮时)。 OPEN ONLY (仅打开) ：用当前选择的音色打开音色选择画面 (当按下某个 VOICE (音色) 按钮时)。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME (弹出窗口显示时间)	决定弹出画面自动关闭的时间。(按下 TEMPO (速度)、TRANSPOSE (移调) 或 UPPER OCTAVE (高八度音) 等按钮时显示的弹出画面。)

3 琶音设置

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	QUANTIZE (量化)	决定琶音量化功能的时间。琶音播放与乐曲和伴奏播放同步，任何轻微的偏差都在这个时间内得到修正。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	HOLD (保持)	打开或关闭琶音保持功能。当设置为 ON (打开) 时，打开 [HARMONY/ARPEGGIO] (和声 / 琶音) 按钮，即便释放音符，琶音继续播放。要停止播放，再次按下 [HARMONY/ARPEGGIO] (和声 / 琶音) 按钮。

PARAMETER LOCK (参数锁定)

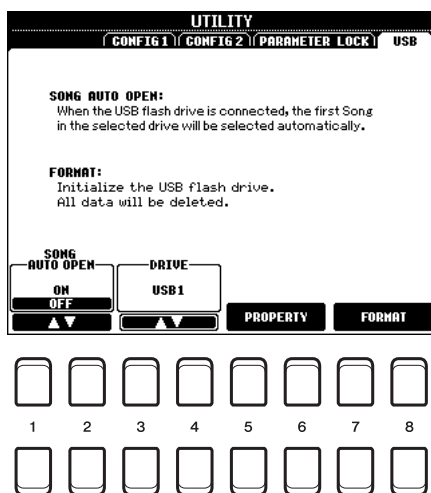
该功能使您可以锁定或保持特定参数的设置（如效果和分割点）。即便进行了注册记忆、单触设置等等修改面板设置的操作。



若要设置该功能，使用 [1 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择需要的参数，然后使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮输入或移除勾选。根据需要重复此步骤。已被勾选的项目将被锁定。

USB

您可以为乐器设置或执行重要的 USB 闪存相关操作。使用 USB 闪存之前，请确保认真阅读使用说明书第 10 章的“连接 USB 设备”。



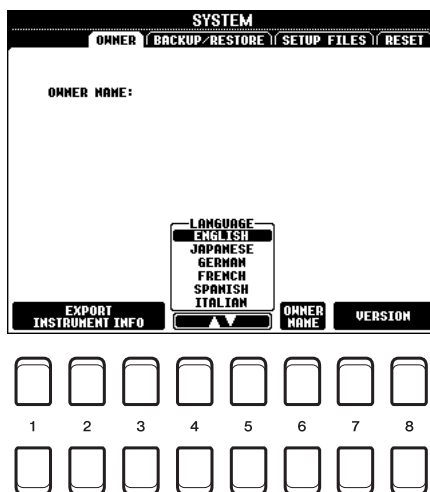
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (乐曲自动打开)	打开或关闭乐曲自动打开功能。当设置为“ON”（打开）时，仅连接 USB 闪存即可调出 USB 闪存中的第一首乐曲。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DRIVE (驱动)	选择需要格式化或查看剩余空间的驱动。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PROPERTY (属性)	打开上述选择的设备属性画面。可以检查设备的剩余空间。 注 显示的剩余容量值为近似值。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FORMAT (格式)	格式化上述选择的驱动。有关指示，请参阅使用说明书第 9 章。

SYSTEM (系统)

调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单) → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] SYSTEM (系统) → [ENTER] (确认)

OWNER (用户)



[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	EXPORT INSTRUMENT INFO (导出乐 器信息)	用于将乐器的识别信息导出至 USB 闪存的根目录，使用“Yamaha Expansion Manager”软件时可能需要该信息 (第 18 页)。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (语言)	决定画面信息使用的语言。一旦改变此设置后，所有信息都将用所选择的语言显示。
[6 ▲▼]	OWNER NAME (机主姓名)	可输入机主姓名。当您打开乐器时，机主姓名将出现在开机画面。关于输入字符的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION (版本)	显示程序版本以及本乐器的硬件 ID。

BACKUP/RESTORE (备份 / 恢复)

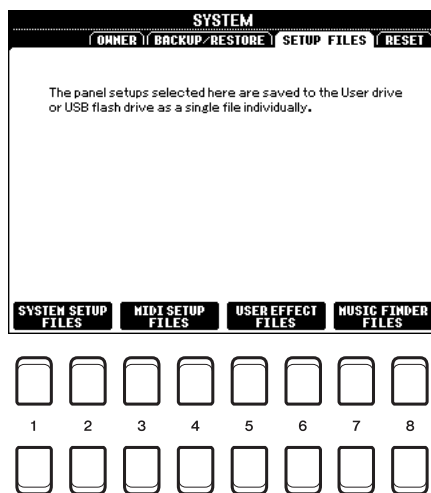
请参考使用说明书的“基本操作”。

SETUP FILES (设置文件)

对于下列项目，可以将您的原始设置作为单个文件保存到 USER（用户）或 USB 驱动，用于以后调用。

1 在乐器上进行所有必要的设置。

2 调出操作画面。



3 使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮调出相关画面保存数据。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SYSTEM SETUP FILES (系统设置文件)	在不同画面的参数设置中，如通过 [FUNCTION]（功能）按钮调出的 UTILITY（实用工具）画面，可以作为单个的系统设置文件来处理。有关哪些参数属于系统设置的信息，请参见数据列表中的“参数图表”。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI SETUP FILES (MIDI 设置文件)	包括 USER（用户）标签页的 MIDI 设置保存为单个的系统设置文件。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	USER EFFECT FILES (用户效果文件)	下列数据可保存为单个的系统设置文件。 <ul style="list-style-type: none"> • 用户效果类型 第 74 页 • 用户主 EQ 类型 第 75 页 • 用户主压缩器类型 第 76 页
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MUSIC FINDER FILES (音乐数据库文件)	将音乐数据库的所有预置记录 and 用户记录保存到一个文件中。

4 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择一个标签页（USER（用户）或 USB），您的设置将被保存于此。

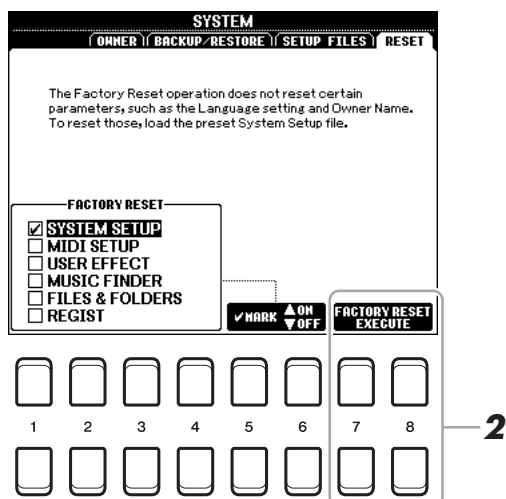
5 按下 [6 ▼]（SAVE）（保存）按钮保存文件。

6 若要调回您的文件，在 SETUP FILES（设置文件）画面按下需要的 [F]-[I] 按钮，然后选择需要的文件。

如果您想调出出厂默认文件，请选择 PRESET（预置）标签页的文件。选择文件时，会根据文件的内容显示一条信息。按下所需按钮。

RESET (重置)

此功能用来将乐器的状态恢复为初始的出厂设置。



- 1 使用[1 ▲▼]-[4 ▲▼]按钮选择需要的项目，然后使用[5 ▲▼]/[6 ▲▼]按钮输入或移除勾选。当一个项目被勾选后，相应的参数也将如下述被重置。

SYSTEM SETUP (系统设置)	将所有系统设置参数恢复到出厂的设置状态。有关哪些参数属于系统设置的信息，请参见数据列表中的“参数图表”。
MIDI SETUP (MIDI 设置)	将 MIDI 设置，包括 USER（用户）标签页的 MIDI 设置恢复到出厂状态。
USER EFFECT (用户效果)	重置当前效果设置和以下数据： <ul style="list-style-type: none"> • 用户效果类型 第 74 页 • 用户主 EQ 类型 第 75 页 • 用户主压缩器类型 第 76 页
MUSIC FINDER (音乐数据库)	将音乐数据库（所有记录）恢复到出厂设置。
FILES & FOLDERS (文件 & 文件夹)	删除 USER（用户）标签页画面包括扩展文件夹在内的所有文件和文件夹。
REGIST（注册记忆）	关闭所有注册记忆 [1]-[8] 指示灯，表示没有注册记忆库被选择，尽管包含了所有注册记忆库文件。在这种状态下，您可以从当前面板设置创建注册记忆设置。 注 相同的操作可以用下面的方法执行：在打开电源的同时按住 B5 琴键（右数第二个白键）。在这种状态下，您可以从默认面板设置创建注册记忆设置。

- 2 按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（FACTORY RESET EXECUTE）（出厂重置执行）按钮之一为所有勾选项目执行出厂重置操作。

索引

- B**
- 八度 13
 - 伴奏创作机 26
 - 伴奏类型 20
 - 伴奏设置 23
 - 伴奏重触发 10
 - 伴奏重组 31
 - 保持（琶音） 92
 - 备份 94
- C**
- CONFIG 1 90
 - CONFIG 2 91
 - 参数锁定 93
 - 颤音 15
 - 重复（乐曲） 47
 - 重置 96
- D**
- DSP 15
 - 单触设置（OTS） 25
 - 淡入/淡出 90
 - 单音 17
 - 电路图 78
 - 冻结 65
 - 多重长音 56
 - 多重长音创作机 56
- E**
- EG（包络发生器） 14
 - EQ（均衡器） 75
- F**
- 复音 17
- G**
- GM/GM2 4
 - 歌词 45
 - 格式化（USB） 93
 - 功能 90
 - 鼓组设置 40
- H**
- 合唱 15
 - 和声 5, 15
 - 和弦指法类型 21
 - 画面 92
 - 滑音 13
 - 恢复 94
 - 混响 15
 - 混音台 69
- I**
- iPhone/iPad 88
- J**
- 基础设施模式 88
 - 击拍 91
 - 记入/记出（乐曲创作机） 51
 - 节拍器 91
- K**
- 卡拉OK键 49
 - 扩展包 18
- L**
- 力度感响应 17
 - 连接 79
 - 连接点模式 89
 - 量化 35, 54, 92
 - 滤波器 14, 70
- M**
- Mega音色 3
 - MEQ（主均衡器） 75
 - MIDI设置 82
 - MONO/POLY（单音/复音） 13
 - 面板延音 15
- N**
- NTR（音符转换规则） 37
 - NTT（音符转换表） 37
 - 您的速度 49
- P**
- 琶音 5, 15, 92
- R**
- RTR（重触发规则） 39
 - 任意键 49
- S**
- SFX 4
 - 设置文件 95
 - 声像 70
 - 时间戳 92
 - 实时控制 9
 - 实时录音（伴奏创作机） 27
 - 实用工具（功能） 90
- T**
- 踏板 79
 - 踏板开关 79
 - TOUCH SENSE（力度感响应） 13
 - 调音 71
 - 调制 14
 - 通道（乐曲） 47
- U**
- USB闪存 93
- W**
- 微调 6
 - 文本 45
 - 无线LAN 88
- X**
- XG 4
 - 系统（功能） 94
 - 效果 15, 72
 - 旋钮 9
- Y**
- Yamaha Expansion Manager 18
 - 压缩器 76
 - 延音 17

扬声器设置	91
移调	8
移位（伴奏创作机）	33
引导灯	49
音阶调律	7
音阶类型	7
音乐数据库	60
音量（混音台）	69
音量（音色设置）	13
音色（混音台）	69
音色类型	3
音色设置	12
用户	94
乐句标记	47
乐谱	43
乐曲创作机	50

Z

指导功能	47
注册记忆	64
注册序列	66
主压缩器（CMP）	76
自动关机	91