

DIGITAL WORKSTATION

Tyros5

Tyros5-76 Tyros5-61

参考说明书

本参考说明书将对使用说明书中未说明的 Tyros5 乐器的高级功能进行说明。请在阅读使用说明书后阅读本手册。

GENERAL **MIIDI2** **XG**   **STYLE FILE** **GE** **AEM™**

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 - 弹奏键盘 -	4
	音色类型 (特征)	4
	选择 GM、XG 或其他音色	6
	力度感响应和效果相关设置	7
	音高相关设置	10
	编辑音色 (音色设置)	12
	编辑风琴音色 (风琴世界)	17
	编辑合奏音色 (合奏音色编辑)	19
2	伴奏 - 演奏节奏和伴奏 -	25
	选择和弦指法类型	26
	伴奏播放相关设置	28
	将原创设置记忆到单触设置	30
	创建 / 编辑伴奏 (伴奏创作机)	31
3	多重长音 - 将音乐乐句添加到演奏 -	46
	多重长音的制作 (多重长音创作机)	46
	编辑多重长音	48
4	乐曲 - 将您的演奏录制为 MIDI 乐曲 -	50
	编辑乐谱设置	51
	编辑歌词 / 文本画面设置	53
	在乐曲播放时使用自动伴奏功能	54
	乐曲播放相关参数 (重复设置、通道设置、指导功能)	55
	创建 / 编辑乐曲 (乐曲创作机)	59
5	音频录音机 / 播放器 - 录制和回放音频文件 -	76
	录制您的演奏	76
	转换文件	80
	编辑已录音的数据 (多轨录音文件)	82
	重录多轨录音文件	84
	设置音频 (多轨录音文件) 的起始点 / 结束点	87
	播放列表模式	88
6	音乐数据库 - 为您的演奏调出最佳的面板设置 -	91
	建立收藏夹的数据记录集	91
	编辑记录	92
	将记录作为单个文件保存 (音乐数据库文件)	93
7	注册记忆 - 保存和调出自定义面板设置 -	95
	编辑注册记忆	95
	禁止调用指定的项目 (冻结)	96
	按顺序调用注册记忆编号 (注册序列)	97
8	话筒 - 为您的演唱添加人声和声和合成声码器 -	100
	人声和声和讲话设置	100
	执行并保存话筒设置 (人声 / 讲话)	101
	设置和编辑人声和声类型	104
	编辑合成声码器类型	111

9	混音台 - 编辑音量和音调平衡 -	115
	编辑 VOL/VOICE (音量 / 音色) 参数.....	115
	编辑 FILTER (滤波器) 参数.....	116
	编辑 TUNE (调音) 参数.....	117
	编辑 EFFECT (效果) 参数.....	118
	编辑 EQ 参数.....	122
	编辑主压缩器设置.....	123
	线路输出设置.....	124
	电路图.....	125
10	实用工具 - 进行全局设置 -	126
	CONFIG 1 (设置 1).....	126
	CONFIG 2 (设置 2).....	128
	MEDIA (存储设备).....	129
	OWNER (用户).....	130
	SYSTEM RESET (系统重置).....	131
11	连接 - 与其它设备一起使用本乐器 -	133
	踏板开关 / 踏板控制器设置.....	133
	MIDI 设置.....	136
	MFC10 设置.....	142
	连接至网络 (绑定 USB 无线 LAN 适配器).....	144
	附录	148
	扩展包相关操作.....	148
	索引	150

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的相关信息。



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。请注意本使用说明书中所有屏幕显示实例都为英语。
- 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）.....	4
选择 GM、XG 或其他音色.....	6
力度感响应和效果相关设置.....	7
• 设置键盘的力度感响应.....	7
• 使用键盘和声 / 回响.....	8
音高相关设置.....	10
• 乐器整体音高微调.....	10
• 音阶调律.....	10
• 改变 TRANSPOSE（移调）按钮的声部分配.....	11
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
编辑风琴音色（风琴世界）.....	17
编辑合奏音色（合奏音色编辑）.....	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。



S.Art!（超清晰）	<p>这些音色可实时提供强大的演奏性能和表现控制力。</p> <p>例如，对于萨克斯音色，如果您以连奏的方式演奏音符 C 然后音符 D，您会听到音符是无缝变化的，就像萨克斯手一口气吹奏的一样。</p> <p>类似地，对于音乐会吉他音色，如果用力弹奏音符 D，音符 D 听起来就像“打弦”一样，而不用再次拨弦。依据如何演奏，也可以产生类似颤音和气音（对于小号音色）或者拨弦声音（对于吉他音色）等其它效果。</p> <p>更多关于如何最佳弹奏 S.Art!（超清晰）音色的信息，请调出信息窗口（在音色选择画面按下 [6 ▼] (INFO) 按钮）。</p>
S.Art2!（超清晰 2）	<p>主要是木管乐器和小提琴音色，应用了 Yamaha 的一项叫做 AEM（见下文）的特殊技术，其使用了某些乐器上特殊表现技术的细节采样——弯音或者滑音，将两个音符“结合”起来，或者在音符末尾加入富于表情细节等等。您可以通过演奏连奏或非连奏，或是在八度范围内进行跳奏来添加这些超清晰效果。例如，使用单簧管音色时，如果您保持按下 C 音符再演奏上方的 Bb 音，您将会听到向 Bb 的滑音。当您按下一个音符超过一定时间时，会自动产生一些“停音”效果。每一个 S.Art2!（超清晰 2）音色都具备其默认的颤音设置，因此当您选择 S.Art2!（超清晰 2）音色时，无论调制轮在何处，都将采用合适的颤音。您可以移动调制轮调节颤音。</p> <p>更多关于如何最佳弹奏 S.Art2!（超清晰 2）音色的信息，请调出信息窗口（在音色选择画面按下 [6 ▼] (INFO) 按钮）。</p>
Live!（现场）	<p>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。</p>

🔍 下一页

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。
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。
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。
Live! (现场) 鼓组	这些是具有立体声采样和动态采样优点的高品质鼓组音色。
Live! (现场) SFX	这些多样的高品质特殊音色和打击乐音色充分运用了立体声采样和动态采样。
音栓风琴	这些真实的管风琴音色使您可以调整各个笛管长度, 精心制作属于自己的管风琴音色。详情, 请参见第 17 页。
MegaVoice	这些音色使用了特别的力度切换。每个力度范围 (您演奏的强度) 都有其完全不同的声音。 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 Mega 音色, 只要设置好指定的力度值, 用一个音色就可以获得同样的效果。因为这些音色复杂的天性和演奏时需要精确的力度, 它们不是用来在键盘上演奏的。但是, 它们在创建 MIDI 数据时是非常有用的, 特别是当您不愿在一个乐器声部上使用多个音色的时候。

注

S.Art! (超清晰)、S.Art2! (超清晰 2) 和 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

S.Art! (超清晰)、S.Art2! (超清晰 2) 和 Mega 音色的声音因键位、力度、触键等而异。因而, 如果您应用 HARMONY/ECHO (和声/回响) 效果、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。

注

S.Art2! (超清晰 2) 音色的特点 (用 [ART] (艺术) 按钮应用默认颤音设置和超联效果) 在实时演奏中是有效的; 但是, 当您播放用 S.Art2! (超清晰 2) 音色录制的 MIDI 乐曲时, 这些效果可能不会完全重现。

本乐器预置音色的列表, 请参考在线 Yamaha Library 网站数据列表中的“音色列表”。

将 MIDI 乐曲的音色转换为 Mega 音色 (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer 这款软件程序能够将 XG/GM 乐曲数据 (标准 MIDI 文件) 转换为包含 Mega 音色的乐曲数据, 用于乐器或音源发生器的回放。通过使用先进的 Mega 音色, MEGAEnhancer 能够自动创建更为逼真的带有吉他、贝司和其他乐器音色的传统歌曲文件。可以从 Yamaha 网站上下载 MEGAEnhancer。

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

AEM 技术

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

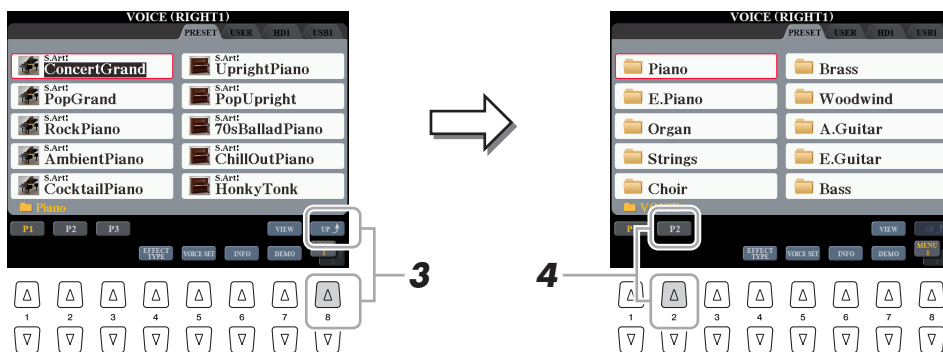
AEM（超清晰元素模板）是一种模拟这些乐器特点的技术。在演奏中，从大量的采样数据中实时地顺次选择最合适的声音采样。它们平滑地结合在一起发出声音，就像在真实乐器上发生的那样。

这一平滑地结合不同采样的技术，使得真实的颤音得以实现。按常规，在电子乐器上，颤音是通过周期性地改变音高实现的。AEM 技术更进一步地分析并分解振动波形采样，实现在演奏中实时地平滑结合被分解的数据。当您在弹奏 S.Art2!（超清晰 2）音色（使用 AEM 技术）时移动调制轮，您还可以控制颤音的深度，并持续保持卓越的真实感。

选择 GM、XG 或其他音色

本乐器所具备的音色能够用于伴奏播放，并能够兼容 XG/GM。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 按下对应着您要使用的声部的 PART SELECT（声部选择）按钮。
- 2 按下 VOICE（音色）目录选择按钮（除 [ORGAN WORLD]（风琴世界）、[ENSEMBLE]（合奏）和 [EXPANSION/USER]（扩展 / 用户）按钮外）调出音色选择画面。
- 3 按下 [8 ▲]（UP）按钮调出音色类别。



- 4 按下 [2 ▲]（P2）按钮显示第 2 页。
- 5 按下需要的 [A]–[J] 按钮调出 GM&XG 音色、GM2 音色等音色选择画面。
- 6 选择所需的音色。

注

您还可以在这个画面中找到“Legacy”（以往音色）文件夹。这个文件夹中包含了早前 Yamaha 键盘音色（诸如 Tyros、Tyros2、Tyros3、Tyros4 等）用于与其他型号的兼容。

力度感响应和效果相关设置

设置键盘的力度感响应

力度感响应可以决定声音如何对应您的演奏力度。力度感响应类型是所有音色的共同设置。

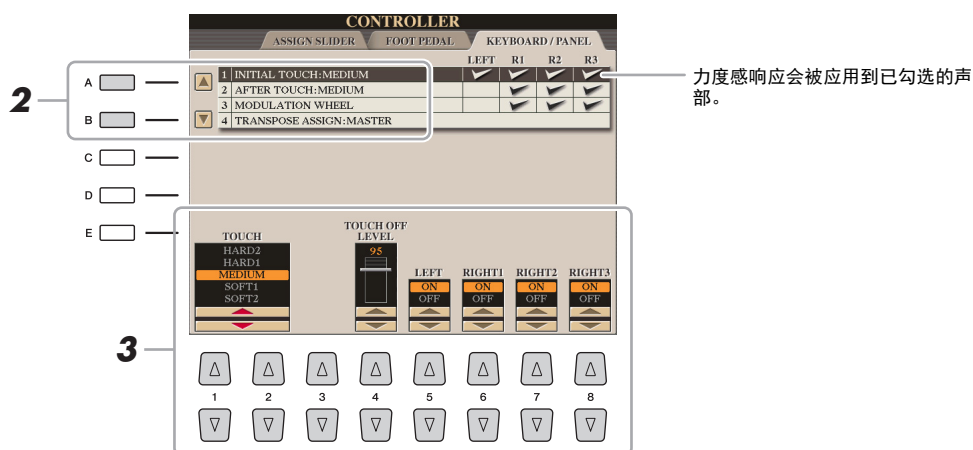
注

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

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → [D] CONTROLLER (控制器) → TAB (标签) [◀|▶] KEYBOARD/PANEL (键盘/面板)

2 使用 [A]/[B] 按钮选择所需参数：“1 INITIAL TOUCH” (1 初始触感) 或 “2 AFTER TOUCH” (2 触后)。



3 使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设定力度感响应。

1 INITIAL TOUCH (初始触感)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH (触感)	决定初始力度感响应类型。 HARD 2 (强 2) : 需要很强的力度产生高音量。适合按键力量很大的演奏者。 HARD 1 (强 1) : 需要中强的力度产生较大的音量。 MEDIUM (中) : 标准力度感响应。 SOFT 1 (弱 1) : 用中等演奏力量产生高音量。 SOFT 2 (弱 2) : 用较轻的力度产生较大的音量。适合按键力量较轻的演奏者。
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL (触感关闭音量)	确定将触感设置为“OFF” (关闭) 时的固定音量。
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	LEFT-RIGHT3 (左手 - 右手 3)	打开 / 关闭键盘各声部的初始触感。

2 AFTER TOUCH (触后)

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH (触感)	决定触后力度感响应类型。 HARD (强) : 需要相对较强的触后压力来引起变化。 MEDIUM (中) : 产生相当标准的触后力度感响应。 SOFT (弱) : 只需非常轻的触后压力即可产生相对较大的变化。
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	LEFT-RIGHT3 (左手 - 右手 3)	打开 / 关闭键盘各声部的触后。

使用键盘和声 / 回响

可以选择各种和声 / 回响效果的类型。

1 打开 [HARMONY/ECHO] (和声 / 回响) 按钮。

2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → [F] HARMONY/ECHO (和声 / 回响)

3 按下 [1 ▲▼]–[3 ▲▼] 按钮选择和声 / 回响类型。

和声 / 回响类型将分为 3 组 (和声类型、多种分配类型和回响类型)，根据所使用的特定效果而异。

4 按下 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮选择多种和声 / 回响设置。

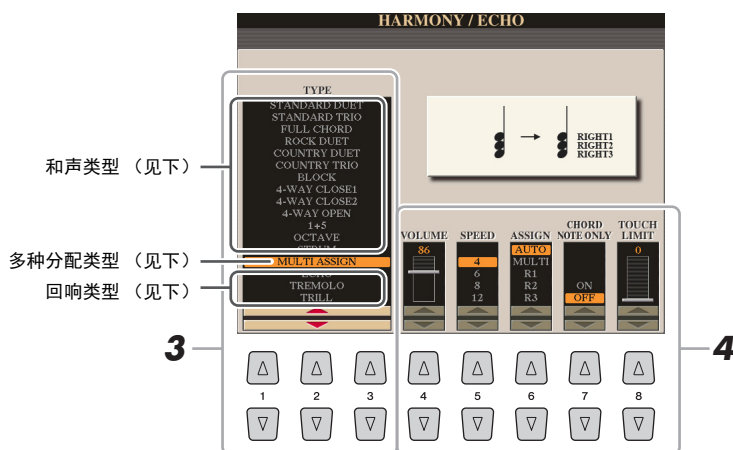
根据不同的和声 / 回响类型，可供改变的参数也不相同。



当 [MONO] (单音) 按钮打开时或您使用 S.Art! (超清晰) / S.Art2! (超清晰 2) 音色时，和声 / 回响效果可能无法正常使用。



当选择合奏音色时，可用的和声 / 回响效果可能有所不同。



[4 ▲▼]	VOLUME (音量)	此参数可用于除“Multi Assign” (多种分配) 以外的所有类型。决定由和声 / 回响效果产生音符的音量大小。
[5 ▲▼]	SPEED (速度)	仅当在以上类型中选择了回响、震音和颤音时才能使用此参数。决定回响、震音和颤音的速度。
[6 ▲▼]	ASSIGN (分配)	决定用于效果分配的键盘部分。 AUTO (自动) : 将效果应用于 PART ON/OFF (声部打开 / 关闭) 打开的部分。当超过一个部分打开时，RIGHT 1 (右手 1) 部分将优先于 RIGHT 2/3 (右手 2/3) 部分。同样地，RIGHT 2 (右手 2) 部分将优先于 RIGHT 3 (右手 3) 部分。 MULTI (多种) : 当超过一个部分打开时，键盘弹奏的音符将在 RIGHT 1 (右手 1) 部分发声，和声 (效果) 将被分配至 RIGHT 1 (右手 1)、RIGHT 2 (右手 2) 和 RIGHT 3 (右手 3) 部分。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。 R1–R3 : 将效果应用于选定部分 (RIGHT 1 (右手 1)、RIGHT 2 (右手 2) 或 RIGHT 3 (右手 3))。 注 该参数对于多种分配类型无效。
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (仅和弦音符)	该参数仅可用于各种和声效果类型。当其设置为 ON 时，仅当演奏的音符 (在键盘右手区弹奏) 属于指定的和弦内音时，才添加和声效果。
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (力度限制)	此参数可用于除“Multi Assign” (多种分配) 以外的所有类型。该参数决定和声音符发声时的最低力度值。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。也就是提供一个有选择地应用效果的方法。

■ 和声类型

和声效果会根据和弦区或左手区指定的和弦，以下列形式应用到键盘右手区演奏的音符。

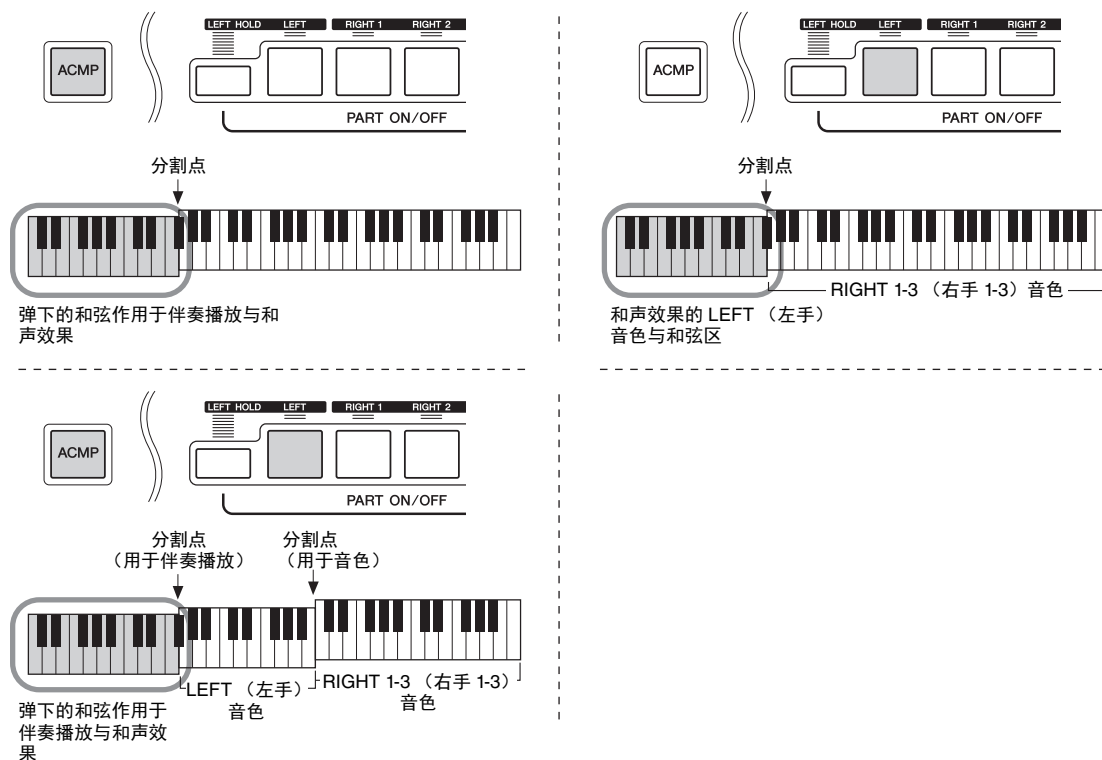
可以根据演奏喜好，对这些不同的分割点进行设置。

注

请注意，“1+5”和“Octave”类型不受和弦的影响。

注

实际操作取决于分割点的设置。更多信息，请参考使用说明书中的“用左手弹奏低音的同时用右手弹奏指定和弦”。



■ 多重分配类型

多重分配效果会将您在键盘右手声部演奏的和弦音符分配到独立分开的声部（音色）。例如，如果演奏 3 音和弦，按下的第 1 个音符将用 RIGHT 1（右手 1）音色演奏，第 2 个音符用 RIGHT 2（右手 2）音色演奏，第 3 个音符用 RIGHT 3（右手 3）音色演奏。[ACMP]（自动伴奏）和 LEFT（左手）声部的打开 / 关闭状态对多重分配效果没有影响。



■ 回响类型

回响、震音、颤音会以当前设置的速度即时应用到键盘右手区弹奏的音符上，不管 [ACMP]（自动伴奏）和 LEFT（左手）声部是否打开。注意，同时在键盘上按下两个音符时会产生震音效果（如果超过两个音符，就是最后的两个音符）并交替播放这些音符。

音高相关设置

乐器整体音高微调

您可以对整个乐器的键盘、伴奏和乐曲部分等音高进行微调（除用于弹奏鼓组音色或 SFX 组音色的键盘部分以及音频播放）——当您与其他乐器或 CD 音乐一起弹奏 Tyros5，功能非常实用。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE（主调律 / 音阶调律）→ TAB [◀][▶]
MASTER TUNE（主调律）

2 使用 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮设定调音为每步 0.2Hz。

同时按下（4 和 5 的）[▲] 和 [▼] 按钮，重新设定为出厂值 440.0Hz。

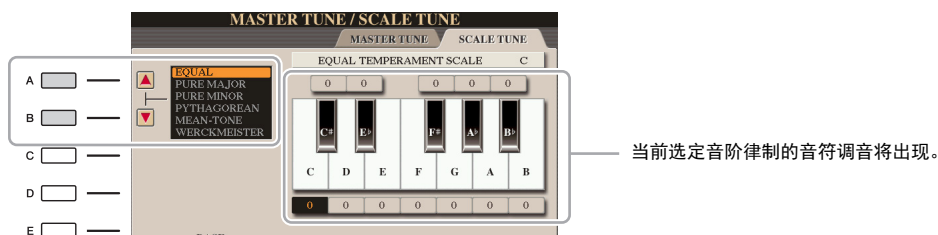
音阶调律

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）→ [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE（主调律 / 音阶调律）→ TAB [◀][▶]
SCALE TUNE（音阶调律）

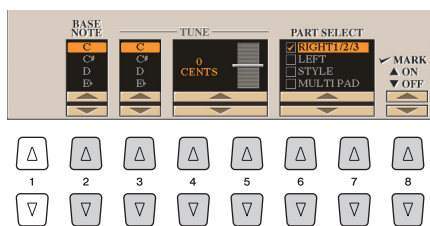
2 使用 [A]/[B] 按钮选择需要的音阶律制。



预置音阶类型

EQUAL	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，最适合某些合成主奏。
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（韦克迈斯特），KIRNBERGER（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	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。



注

若要将音阶调律设置存储进注册记忆中，请确保在 REGISTRATION MEMORY CONTENTS（注册记忆内容）画面中勾选 SCALE（音阶）项。

[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 ▲▼]– [5 ▲▼]	TUNE（调音）	使用 [3 ▲▼] 按钮选择需要调音的音符，然后使用 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮以音分为单位进行调音。 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。）
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	PART SELECT（声部选择）	使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮选择采用了音阶调律设置的部分。然后按下 [8 ▲] 按钮添加勾选或按下 [8 ▼] 按钮移除勾选。
[8 ▲▼]	MARK ON/OFF（标记开/关）	

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）→ [D] CONTROLLER（控制器）→ TAB（标签）[◀][▶] KEYBOARD/PANEL（键盘/面板）

2 使用 [B] 按钮选择“4 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。

可以通过 TRANSPOSE（移调）[-]/[+] 按钮调出的弹出窗口确认分配情况。



编辑音色（音色设置）

音色设置功能可以编辑现有音色的某些参数，创建自己的音色。一旦创建了音色，可以将其以文件的形式保存至内存（用户驱动）或外接设备，以备将来调用。

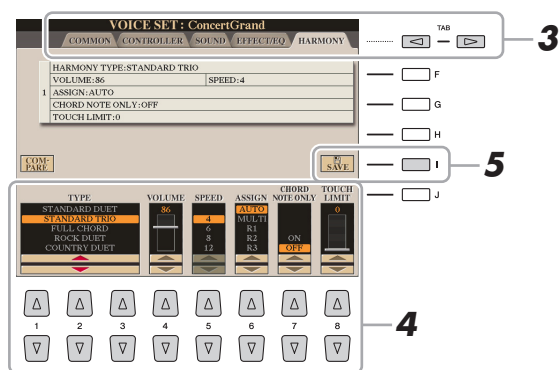
1 选择需要的音色（除风琴世界音色 / 合奏音色）。

风琴世界音色 / 合奏音色所用的编辑方法与在此介绍的方法不同。关于如何编辑风琴世界音色，请参考第 17 页。关于如何编辑合奏音色，请参考第 19 页。

2 按下 [5 ▼]（VOICE SET）（音色设置）按钮返回 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 [A]/[B] 按钮选择需要编辑的项目（参数），并使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮或推杆编辑音色。

按下 [D]（COMPARE（比较））按钮，您可以比较编辑后的音色和原始（未编辑）音色。

5 按下 [I]（SAVE（保存））按钮保存编辑后的音色。

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了乐器的电源，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。



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 （力度感响应）	<p>调整力度感响应（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（力度感响应深度） 根据 VelDepth 更改力度曲线（偏差值设为 64） 音源的实际力度</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>TOUCH SENSE OFFSET（力度感响应偏差值） 根据 VelOffset 更改力度曲线（深度设为 64） 音频发生器的实际力度</p> </div> </div> <p>DEPTH（深度）：决定力度感响应（力度灵敏度），或是对应弹奏力度改变的音色音量。</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 RIGHT 1-3（右手 1-3）时，R1/R2/R3 可供编辑；当编辑的音色用于 LEFT（左手）音色时，LEFT（左手）参数可供编辑。
[6 ▲▼]	MONO/POLY（单音/复音）	决定音色以单音方式，还是以复音方式演奏。还可以用面板上的 VOICE EFFECT（音色效果）[MONO]（单音）按钮进行此设置。
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME（滑音时间）	<p>当被编辑的音色为 MONO（单音）时，决定音高的滑音时间。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>注</p> <p>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> </div>

■ CONTROLLER（控制器）页面

1 MODULATION（调制）

MODULATION（调制）轮（或者定义控制踏板为调制功能）可以对下列参数进行调制。这里，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。

2 AFTER TOUCH (触后)

触后可以用于调制以下参数。这里，可以设置触后调制器对下列参数的调制程度。

[2 ▲▼]	FILTER (滤波器)	决定触后调制器对滤波器截止频率调制的程度。有关滤波器的详细信息，请见以下内容。
[3 ▲▼]	AMPLITUDE (振幅)	决定触后调制器对振幅 (音量) 的调制程度。
[5 ▲▼]	LFO PMOD (低频振荡器音高调制)	决定触后调制器对音高，或者颤音效果的调制程度。
[6 ▲▼]	LFO FMOD (低频振荡器滤波器调制)	决定触后调制器对滤波器，或者哇音效果的调制程度。
[7 ▲▼]	LFO AMOD (低频振荡器振幅调制)	决定触后调制器对振幅，或者震音效果的调制程度。

■ SOUND (声音) 页面

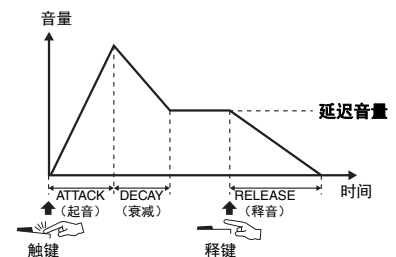
FILTER (滤波器)

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。

[1 ▲▼]	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。	
[2 ▲▼]	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

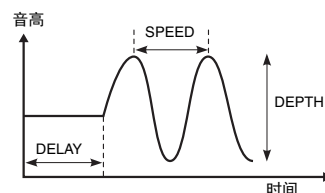
EG (包络发生器) 决定声音随时间发生怎样的变化。可以再现很多传统乐器声音的特点，例如，打击乐器声音的快速起音和衰减，或钢琴延音的较长释放。



[3 ▲▼]	ATTACK (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。值越低，起音越快。
[4 ▲▼]	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) 有多快。值越低，衰减越快。
[5 ▲▼]	RELES. (释音)	决定释放琴键后声音衰减至完全无声状态的速度。值越低，衰减越快。

VIBRATO (颤音)

颤音是通过有规律地调制声音的音高产生颤音的声音效果。



[6 ▲▼]	DEPTH (深度)	决定颤音效果的强度。值越大, 颤音效果越明显。
[7 ▲▼]	SPEED (速度)	决定颤音效果的速度。
[8 ▲▼]	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) /EQ 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, 可以在第 15 页的“2 DSP”菜单进行操作。
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (面板延音)	决定打开面板上的 VOICE EFFECT (音色效果) [SUSTAIN] (延音) 按钮时将持续音量作用于所编辑的音色。

2 DSP

[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	DSP TYPE (DSP 类型)	选择 DSP 效果的类别和类型。选择类别后再选择类型。
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	VARIATION (变 量)	对每个 DSP 类型都提供两个变量。这里, 可以编辑 VARIATION (变量) 的开/关状态并设置变量的参数值。
[5 ▲▼]	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) [VARIATION] (变量) 按钮进行此设置。(只有当 [DSP] 按钮打开时, 此按钮才有效。)
	PARAMETER (参数)	显示变量参数。(根据效果类型有所变化且无法更改。)
[6 ▲▼]- [8 ▲▼]	VALUE (数值)	调整 DSP 变量参数的数值。

3 EQ

决定高、低 EQ 频段的频率和各自的增益。有关提示的详细说明, 请参见第 122 页。

■ HARMONY (和声) 页面

与 [FUNCTION] (功能) → [F] HARMONY/ECHO (和声/回响) 画面的相同。请参见第 8 页的“使用键盘和声/回响”。

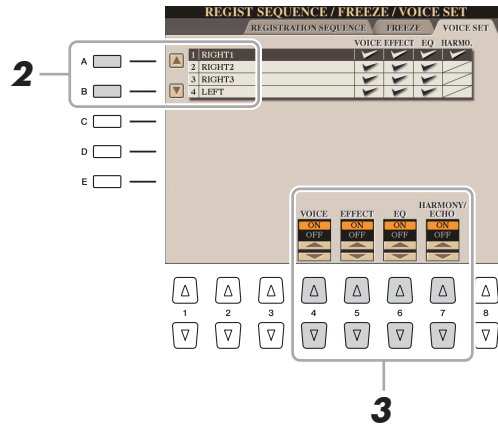
禁用音色设置（效果等）的自动选择

每个音色都与其初始的 VOICE SET（音色设置）的参数设定相连。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，仍然保持前一音色所使用的和声效果设置，就可以在下面的画面中设置 HARMONY/ECHO（和声/回响）参数为 OFF（关闭）。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET（注册序列/冻结/音色设置）→ TAB（标签）[◀][▶] VOICE SET（音色设置）

2 使用 [A]/[B] 按钮选择需要的键盘声部。



3 使用 [4 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮打开或关闭选择声部的每个项目。

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。

[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 ▲▼]	EFFECT（效果）	与 EFFECT（效果）/EQ 页面的参数设置 1 和 2 相对应。
[6 ▲▼]	EQ	与 EFFECT（效果）/EQ 页面的参数设置 3 相对应。
[7 ▲▼]	HARMONY/ ECHO（和声/回响）	与 HARMONY（和声）页面相对应。

编辑风琴音色（风琴世界）

通过调整音管操纵杆可对风琴世界音色进行编辑，添加起音声、采用效果器或均衡器等，如有需要，还可以变换旋转扬声器速度和调整颤音设置。

须知

编辑后，进入注册记忆功能并保存设置。如果未执行保存操作就选择了另外一个音色或关闭了乐器的电源，设置将丢失。有关操作的详细说明，请参见使用说明书。

注

所选风琴类型不同，可以使用的参数也不同。

1 在 Organ World（风琴世界）画面中选择需要的 Organ Voice（风琴音色）。

1-1 按下 [ORGAN WORLD]（风琴世界）按钮。

1-2 按下 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择需要编辑的风琴类型。

如果选择了 CONCERT（音乐会）或 THEATRE（影院）类型，请跳至步骤 3。只可对这两种类型的效果 /EQ 参数进行编辑。

1-3 按下 [D]/[I] 按钮多次直到预设选择画面被调出。

1-4 按下 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮选择需要的预设。

2 按下 [D]/[I] 按钮多次，调出相关的设置画面（FOOTAGES（音管长度）或 VOLUME & ATTACK（音量 & 起音））

关于每个页面的可用参数，请参考第 17 和 18 页。

3 按下 [A]（EFFECT（效果））按钮调出效果 /EQ 设置画面。

关于每个页面的可用参数，请参考第 15 和 18 页。

4 如有需要，使用 [A]/[B] 按钮选择需要编辑的项目（参数），并使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮或推杆编辑音色。

5 弹奏键盘。

■ FOOTAGES（音管长度）页面



关于如何调整音管操纵杆，请参考使用说明书的第 1 章。

[A]	EFFECT（效果）	打开效果 /EQ 设置画面（第 18 页）。
[C]	ROTARY（旋转扬声器速度）/TREMULO（震音） （仅 Vintage/Home（古典 / 家庭）类）	当为音栓风琴选择了旋转扬声器效果（效果 /EQ 设置画面中的 DSP TYPE（DSP 类型）参数），并且 VOICE CONTROL（音色控制）[DSP] 按钮为打开时，可以在快慢旋转扬声器速度间交替切换。
[F]	VIBRATO（颤音） （仅 Vintage/Home（古典 / 家庭）类）	切换开关，可设置颤音效果为 ON（打开）还是 OFF（关闭）。

[G]/[H]	VIBRATO DEPTH (颤音深度) (仅 Vintage/Home (古典 / 家庭) 类)	将颤音深度设为三种级别之一：1 (低)、2 (中) 或 3 (高)。
[D]/[I]	FOOTAGES (音管 长度) / VOLUME & ATTACK (音量 & 起音) /PRESETS (预设)	打开预设选择画面或相关的设置画面 (FOOTAGES (音管长度) 或 VOLUME & ATTACK (音量 & 起音))

■ VOLUME&ATTACK (音量 & 起音)



[1 ▲▼]	VOL (音量)	调整音栓风琴的总体音量。图形条棒越长，音量越大。
[2 ▲▼]	RESP (响应)	作用于声音的起音和释音阶段 (第 14 页)，可以根据 FOOTAGES (音管长度) 的控制来增加或减少起音和释音的响应时间。值越大，起音和释放越慢。
[3 ▲▼]	VIBRATO SPEED (颤音速度) (仅 Vintage/Home (古典 / 家庭) 类)	决定颤音效果的速度，颤音效果的开关和颤音深度由前页的 Vibrato On/Off (颤音开 / 关) ([F] 按钮) 和 Vibrato Depth (颤音深度) ([G]/[H] 按钮) 控制。
[4 ▲▼]	MODE (模式)	MODE (模式) 参数可设置为：FIRST (首个) 或 EACH (每一个)。在设置为 FIRST (首个) 时，起音设置 (撞击声) 仅仅应用于键盘上弹下的第一个音符和同时弹下的音符，当第一个音符保持时，后续弹下的音符不应用起音设置。当设置为 EACH (每一个) 时，起音设置应用于所有音符。
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4'、2-2/3'、2'	决定音栓风琴音色的起音音量。4'、2-2/3' 和 2' 控制旋钮提高或减少相应音管长度的起音音量。图像条棒越长，起音音量越大。
[8 ▲▼]	LENG (长度)	影响声音的起音阶段，在初始起音发生后立即产生一个较长或较短的衰减。图形条棒越长，衰减越长。

■ 效果 /EQ 相关画面

与第 15 页中所述的 VOICE SET (音色设置) “EFFECT/EQ” (效果 /EQ) 画面的参数相同。

编辑合奏音色（合奏音色编辑）

除使用预设外，您可以通过编辑此处介绍的各种参数来创建您自己的合奏音色。这些相关参数决定了每个声部弹奏哪些音符、使用哪个预设音色、实际产生声音的时间以及如何产生音高包络。这些设置促成了高度真实的合奏音色，仿佛真正的艺术家在演奏原声乐器一般。

1 选择需要的合奏音色。

1-1 按下 [ENSEMBLE]（合奏）按钮。

1-2 按下 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮中的一个，选择需要编辑的合奏音色。

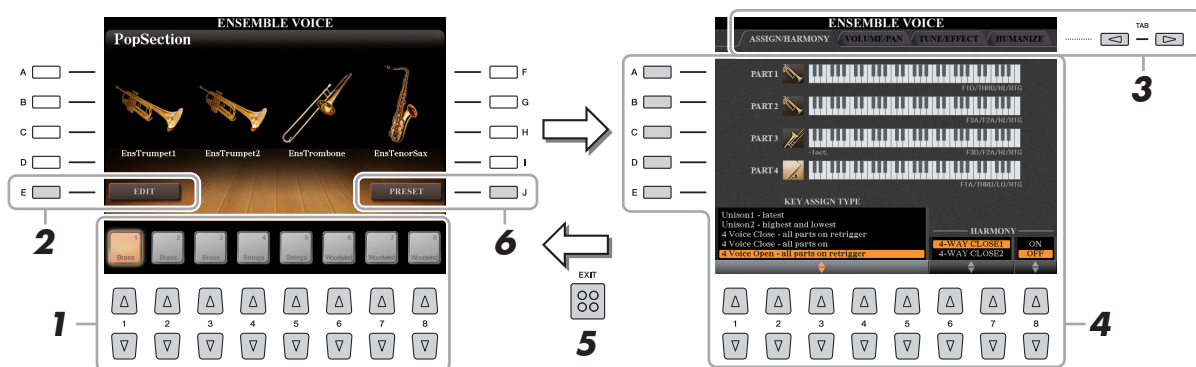
如有需要，按下 [J]（PRESETS（预设））按钮，然后选择从多种预设合奏音色中选择一个需要的音色。

有关如何选择更多的合奏音色，请参见使用说明书。

2 按下 [E]（EDIT（编辑））按钮调出 Ensemble Voice（合奏音色）（编辑）画面。

3 使用 TAB（标签）[◀][▶] 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 20–24 页。



4 使用 [A]–[E] 按钮选择参数，然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮或推杆为每个声部设置数值。

5 按下 [EXIT]（退出）按钮从编辑画面退出。

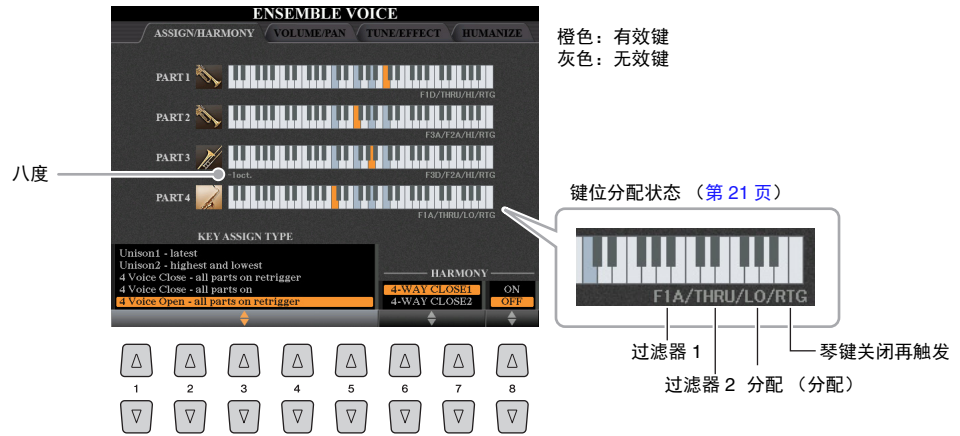
6 按下 [J]（PRESET（预设））按钮保存已编辑的音色。

关于保存操作的详情，请参考使用说明书的基本操作。

须知

如果选择了另一个音色，或者未存盘即关闭了电源，编辑的数据将丢失。

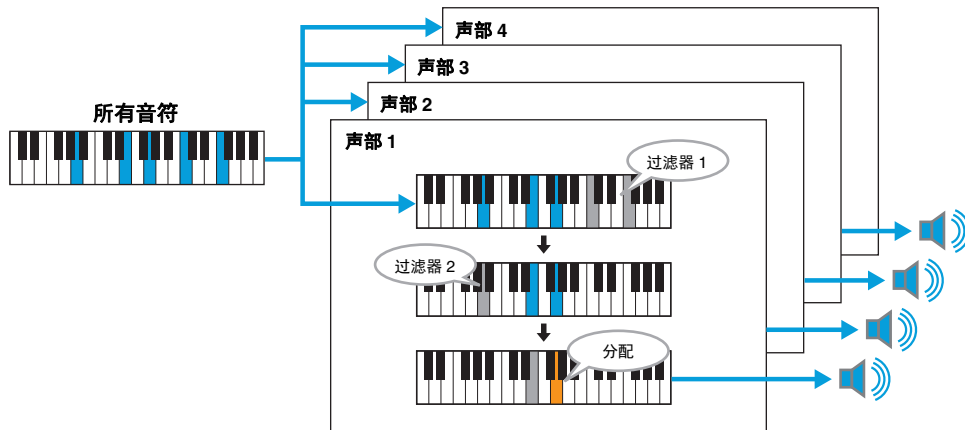
■ ASSIGN/HARMONY（分配 / 和声）



[1 ▲▼]- [5 ▲▼]	KEY ASSIGN TYPE (键位分配类型)	决定键位分配类型。通常被用于所有音色声部。详情请参考下列合奏音色键位分配类型列表。
[6 ▲▼]- [7 ▲▼]	HARMONY (和声类型)	与 [FUNCTION] (功能) → [F] HARMONY/ECHO (和声 / 回响) 画面的相同。请参见第 8 页的“使用键盘和声 / 回响”。只有两种类型 (“4-WAY CLOSE 1”和“4-WAY CLOSE 2”) 可用。
[8 ▲▼]	ON/OFF (开 / 关)	打开或关闭和声效果。

合奏音色键位分配结构

每部分都监听所有按下的音符，然后根据设置使合适的音符发声。关于设置的详情，请参考合奏音色键位分配状态列表。可以一次性调出所有声部的设置。每个声部的当前设置（键位分配状态）将出现在屏幕的各自键盘图（见下）的底部。


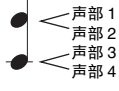
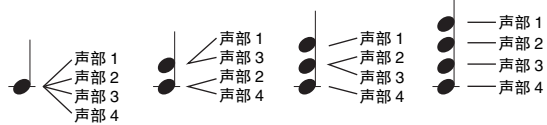


合奏音色键位分配状态列表（仅指示）

参数	屏幕显示	全称	说明
过滤器 1/ 过滤器 2	F*D	First * in Descending	从输入的音符中选择最高的 * 个音符（“*”表示音符的数量），并发送至下一阶段。 
	A*D	After *-th in Descending	第 * 高的音符和任何比它高的音符不发音，但从输入的音符中选择所有低于它的音符，并发送至下一阶段。 
	F*A	First * in Ascending	从输入的音符中选择最低的 * 个音符，并发送至下一阶段。 
	A*A	After *-th in Ascending	第 * 低的音符和任何比它低的音符不发音，但从输入的音符中选择所有高于它的音符，并发送至下一阶段。 
	THRU	Through	所有输入的音符被发送至下一阶段。
分配	HI	Highest	选择通过过滤器 2 后剩下的音符中最高的一个。
	LO	Lowest	选择通过过滤器 2 后剩下的音符中最低的一个。
	EA	Earliest	选择通过过滤器 2 后最早输入的那个音符。
	LA	Latest	选择通过过滤器 2 后最后输入的那个音符。
琴键关闭再触发	RTG	Retrigger	无论何时一部分琴键被释放，琴键分配将升级（满足所有适用条件的音符将发声）。
	（不显示）	-	无论琴键何时被释放，对应的音色仅停止发声且不会被再次分配。然而，当您连奏时，无论琴键关闭再触发关闭与否（是否关闭可参见下表），音符也将被重新触发。

* 表示 1 或者更高的整数。

合奏音色键位分配类型列表

编号	键位分配类型	说明	琴键关闭再触发 (*3)
1	齐奏 1——最近音符	该设置使音符完全一致。如果弹奏一个琴键，所有四个声部将产生同个音符。如果弹奏了多个琴键，则将最后弹奏的音符作为统一音符。 	有
2	齐奏 2——最高和最低的音符	该设置将产生同度或二度或三度或四度和声。如果弹奏了一个音符，所有四个声部将产生同个音符；然后，如果弹奏了两个或以上音符，声部将在最低和最高音符间分割。 	有
3	4 音色关闭——所有触发的声部	此设置适用于封闭和弦。如果弹奏一个琴键，所有四个声部都将发声。如果弹奏了两个或以上琴键，声部将分配给多种和弦音符。 	有
4	4 音色关闭——所有打开的声部		无

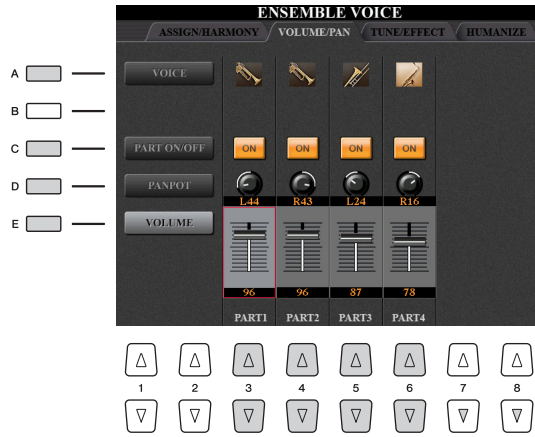
5	4 音色打开 —— 所有触发的声部	此设置适用于开放和弦。如果弹奏一个琴键，所有四个声部都将发声。如果弹奏了两个或以上琴键，声部将分配给多种和弦音符。	有
6	4 音色打开 —— 所有打开的声部		无
7	4 音色增量 1 —— 从最高的触发键		有
8	4 音色增量 1 —— 从最高		无
9	4 音色增量 2 —— 从最低的触发键		有
10	4 音色增量 2 —— 从最低		无
11	3 音色关闭 —— 所有触发的声部	此设置为密集排列和弦产生三音合奏。(*1)	有
12	3 音色关闭 —— 所有打开的声部		无
13	3 音色打开 —— 所有触发的声部	此设置为开放排列和弦产生三音合奏。(*1)	有
14	3 音色打开 —— 所有打开的声部		无
15	3 音色增量 1 —— 从最高的触发键	合奏三个音符时，优先权将给较高声部。例如，声部 1& 声部 4 发出一个键的音，声部 1&4 和声部 2 发出两个键的音，以此类推。(*1)	有
16	3 音色增量 1 —— 从最高		无
17	3 音色增量 2 —— 从最低的触发键	合奏三个音符时，优先权将给较低声部。例如，声部 3 发出一个键的音，声部 3 和声部 2 发出两个键的音，以此类推。(*1)	有
18	3 音色增量 2 —— 从最低		无
19	2 音色关闭 —— 所有触发的声部	此设置为封闭和弦产生双音合奏。(*2)	有
20	2 音色关闭 —— 所有打开的声部		无
21	2 音色增量 1 —— 从最高的触发键	合奏两个音符时，优先权将给较高声部。例如，声部 1&3 发出一个键的音，声部 1&3 和声部 2&4 发出两个键的音。(*2)	有
22	2 音色增量 1 —— 从最高		无
23	2 音色增量 2 —— 从最低的触发键	合奏两个音符时，优先权将给较低声部。例如，声部 2&4 发出一个键的音，声部 1&3 和声部 2&4 发出两个键的音。(*2)	有
24	2 音色增量 2 —— 从最低		无

*1: 在三音合奏中，声部 4 的移动与声部 1 相同。

*2: 在双音合奏中，声部 3 的移动与声部 1 相同；声部 4 的移动与声部 2 相同。

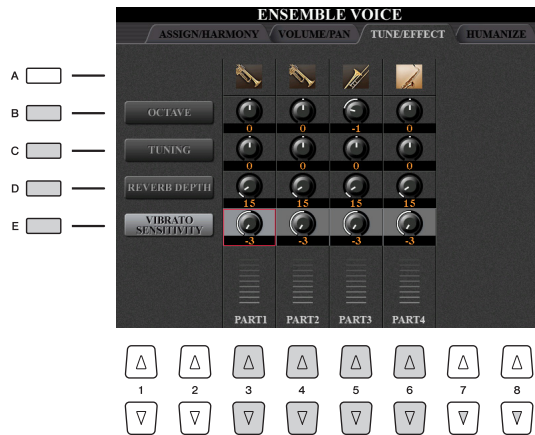
*3: 因为合奏类型支持琴键关闭再触发，无论声部是否由于对应键的释放而停止播放，都将根据仍然按住的键被再次分配，并弹奏正确的音符。

■ VOLUME/PAN (音量 / 声像)



[A]	VOICE (音色)	允许重新指定各个部分的音色。也可以通过按下 PART SELECT (声部选择) 按钮进行选择。PART 1-4 (声部 1-4) 的设置与 PART SELECT (声部选择) [LEFT] (左)、[PART 1-3] (声部 1-3) 按钮相对应。 注 只有适用于合奏音色的推荐音色才可被选择。
[C]	PART ON/OFF (声部开/关)	打开或关闭各声部。PART 1-4 (声部 1-4) 的设置与 PART ON/OFF (声部开/关) [LEFT] (左)、[PART 1-3] (声部 1-3) 按钮相对应。
[D]	PANPOT (声像)	决定选定声部的立体声位置。
[E]	VOLUME (音量)	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。这些参数与 MIXING CONSOLE (混音台) 画面中的 VOL/VOICE (音量 / 音色) 标签页 LEFT (左) 和 RIGHT (右) 1-3 参数相对应。
[3 ▲▼]- [6 ▲▼]		选择应用这些编辑的声部, 然后为各声部设置数值。

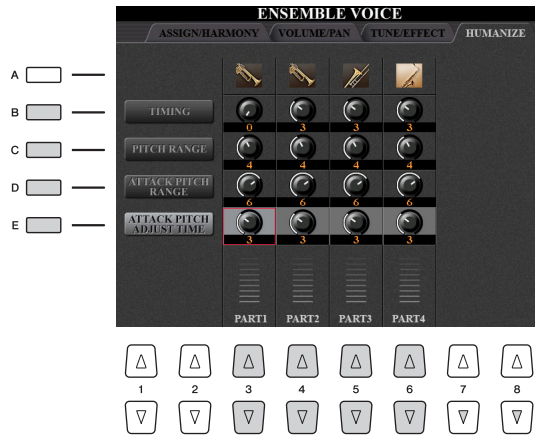
■ TUNE/EFFECT (调音 / 效果)



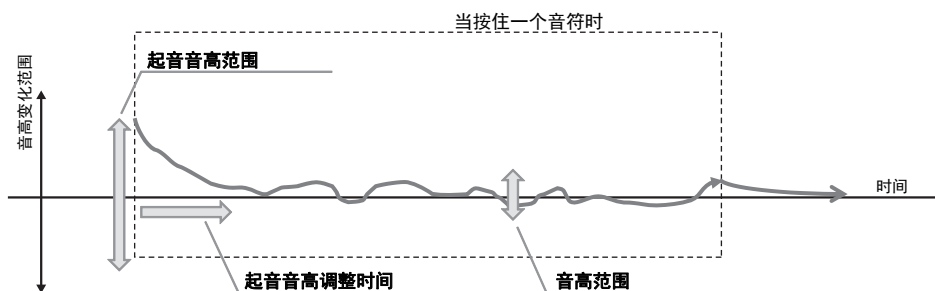
[B]	OCTAVE (八度)	以八度为单位升高或降低键盘某声部的音高范围, 每个键盘声部最多可以升高或降低两个八度。通过 OCTAVE (八度) [-]/[+] 按钮, 可以将此处设置的数值添加到设置中。
[C]	TUNING (调音)	决定键盘每个声部的音高, 以音分为单位。 注 在音乐术语中, 1 音分为 1 个半音的百分之一。(即 100 音分等于 1 个半音。)
[D]	REVERB DEPTH (混响深度)	调节混响深度。

[E]	VIBRATO SENSITIVITY (颤音灵敏度)	决定颤音效果的强度。值越大，颤音效果越明显。
[3 ▲▼]- [6 ▲▼]		选择应用这些编辑的声部，然后为各声部设置数值。

■ HUMANIZE (人性化设置)



[B]	TIMING (定时)	决定每个声部实际发声的时间点与按下一些音符的时间点之间的延迟时间。
[C]	PITCH RANGE (音高范围)	决定产生声音时的音高颤动 (音高范围)。数值越高，则音高范围越大。
[D]	ATTACK PITCH RANGE (起音音高范围)	在声音产生后立即决定实际音高包络。数值越高，则音高范围越大。
[E]	ATTACK PITCH ADJUST TIME (起音音高调整时间)	决定发声的时间点和音高包络达到正确数值的时间点之间的时间。
[3 ▲▼]- [6 ▲▼]		选择应用这些编辑的声部，然后为各声部设置数值。



目录

选择和弦指法类型	26
伴奏播放相关设置	28
将原创设置记忆到单触设置	30
创建 / 编辑伴奏 (伴奏创作机)	31
• 实时录音	33
• 分步录音	37
• 伴奏重组	37
• 编辑节奏听感 (GROOVE (律动感))	39
• 编辑各通道的数据 (CHANNEL (通道))	41
• 设置伴奏文件格式 (PARAMETER (参数))	42

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。



- **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。伴奏可以严格跟随您按下的和弦。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)**: 混合使用原位和弦与变位和弦, 以及和弦变化和主奏段即兴性重复, 使得这些伴奏极富真实感。当演奏某些流派的某些歌曲时, 它们可以为您的演奏加入一些特殊“色彩”和专业化的格调。但是, 未必对所有的乐曲和和弦变化都适用, 甚至会产生合声错误。例如, 某些情况下, 演奏乡村歌曲中的某大三和弦, 可能会得到一个爵士色彩的七和弦; 或者演奏和弦变位时, 得到一个不正确的非预期的和弦。
- **Free Play (自由演奏)**: 这些伴奏带有自由音乐特色。您可以不受严格的速度控制, 随着极具表现力的伴奏自由演奏。
- **+Audio (音频)**: 表示音频伴奏。更多音频伴奏的信息, 请查阅使用说明书。

如需预设伴奏列表, 请前往 Yamaha Manual Library 下载数据列表。

选择和弦指法类型

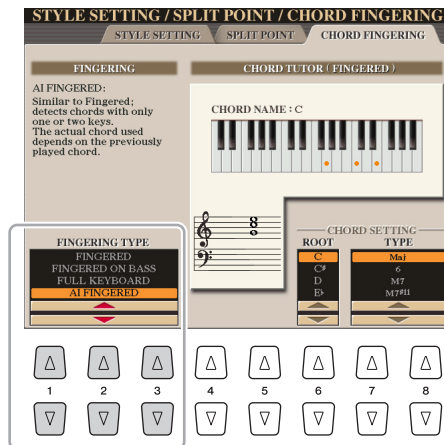
和弦指法类型决定了如何为伴奏播放指定和弦。可以从 7 种类型中选择需要的一个。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING (伴奏设置 / 分割点 / 和弦指法) → TAB (标签) [◀][▶] CHORD FINGERING (和弦指法)

2 按下 [1 ▲▼]-[3 ▲▼] 按钮选择一个指法。

有关每种指法的信息，请参见第 27 页。



和弦教练功能

该功能出现在画面的右边，可以看到特定的和弦需要按下哪些音符。如果知道和弦的名称，但不知道如何弹奏，可以使用该功能。尽管该功能只有在“Fingered”（多指和弦）类型下才会显示如何弹奏和弦，但选定“SINGLE FINGER”（单指和弦）以外的类型时，显示结果也是很实用的。

使用 [6 ▲▼] 按钮选择和弦根音，然后使用 [7 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮选择和弦类型。您要演奏的音符会出现在画面中。

注

根据和弦的组成，某些音符会省略。

和弦指法类型

<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、小七和弦的管弦乐伴奏。</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>运用该功能，当 ACMP（自动伴奏）打开或 LEFT（左）声部打开时，在键盘上的左手区按下组成和弦的音符，即可指定和弦。关于按下音符所对应的和弦，请前往 Yamaha Manual Library 下载数据列表（多指模式的和弦类型识别），或使用画面右半边的和弦教练功能。</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接受相同的指法；但键盘的和弦区域演奏的最低音符会被作为低音音符使用，使您演奏出“基于最低音”的和弦。（在多指模式下，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。第 9、第 11 和第 13 和弦不能演奏。</p>
<p>FINGERED*（多指*）</p>	<p>当 CHORD DETECTION AREA（和弦检测区）被设为“UPPER”（上部）时，该类型会被自动调出。在这种状态下，整个右手（UPPER（上部））区的作用等于和弦区，同时也可用于旋律的演奏。在需要按下的键位方面，除了“1+5”、“1+8”和和弦取消功能不可用外，这个类型基本与“FINGERED”（多指）相同。更多信息，请参考使用说明书中的“用左手弹奏低音的同时用右手弹奏指定和弦”。</p>



“AI”是“人工智能”的缩写。

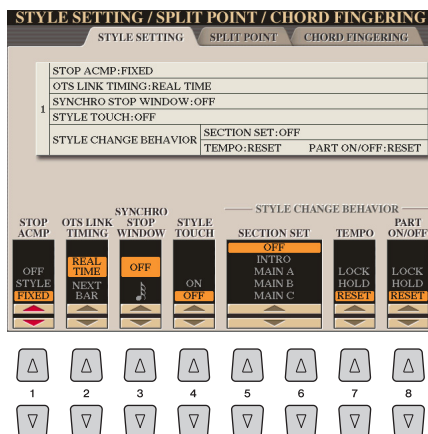
伴奏播放相关设置

伴奏播放中的乐器可进行多种设置，可以在下列画面中进行。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING (伴奏设置 / 分割点 / 和弦指法) → TAB (标签) [◀][▶] STYLE SETTING (伴奏设置)

2 使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮进行每项设置。



<p>[1 ▲▼]</p>	<p>STOP ACMP (伴奏停止)</p>	<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声部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>
<p>[2 ▲▼]</p>	<p>OTS LINK TIMING (单触设置链接时机)</p>	<p>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。)</p> <p>REAL TIME (实时)：按下一个 [MAIN VARIATION] (主变量) 按钮的同时，单触设置立即调出。</p> <p>NEXT BAR (下一小节)：按下一个 [MAIN VARIATION] (主变量) 按钮时，单触设置在下一小节被调出。</p>
<p>[3 ▲▼]</p>	<p>SYNCHRO STOP WINDOW (同步停止时间设置)</p>	<p>该参数决定当在伴奏区按住和弦时，经过多长时间后取消同步停止状态。当 [SYNC STOP] (同步停止) 按钮为打开状态，并且本参数设置为“OFF” (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。</p>

[4 ▲▼]	STYLE TOUCH (伴奏力度感响应)	打开 / 关闭伴奏播放的力度感响应。当设置为“ON”（打开）时，伴奏音量会随您在和弦区的按键力度发生变化。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET (节奏段落播放设置)	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设置为当前段落。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节奏段落作为默认段落。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。
[7 ▲▼]	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>
[8 ▲▼]	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>

将原创设置记忆到单触设置

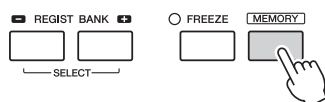
您可以将自己的原创面板设置记忆到单触设置（OTS）。全新创建的单触设置会以用户伴奏的形式保存到用户驱动，然后将单触设置作为伴奏的一部分调出。

1 选择需要的伴奏，将您的单触设置记忆到其中。

2 进行必要的面板设置，诸如针对音色和效果的面板设置。

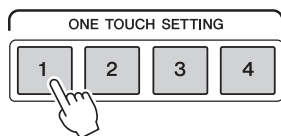
3 按下 **REGISTRATION MEMORY**（注册记忆）部分中的 **[MEMORY]**（记忆）按钮。

REGISTRATION MEMORY CONTENTS（注册记忆内容）画面出现。但是，无需设置这些项目，因为这个画面中的开/关不会影响单触设置。



4 按下要将面板设置保存到的所需 **ONE TOUCH SETTING**（单触设置）**[1]–[4]** 按钮。

请按照屏幕提示操作。若要将各种面板设置记忆到其他按钮，按下 **[G]**（NO）（否）按钮，然后重复步骤 2-4。



5 按下 **[F]**（YES）（是）按钮调出伴奏选择画面，然后将单触设置作为一个伴奏保存。

有关保存的详细信息，请参见使用说明书的基本操作。

注

对于没有记忆原创面板设置的 OTS 按钮，原始伴奏的 OTS 设置将被保留。

须知

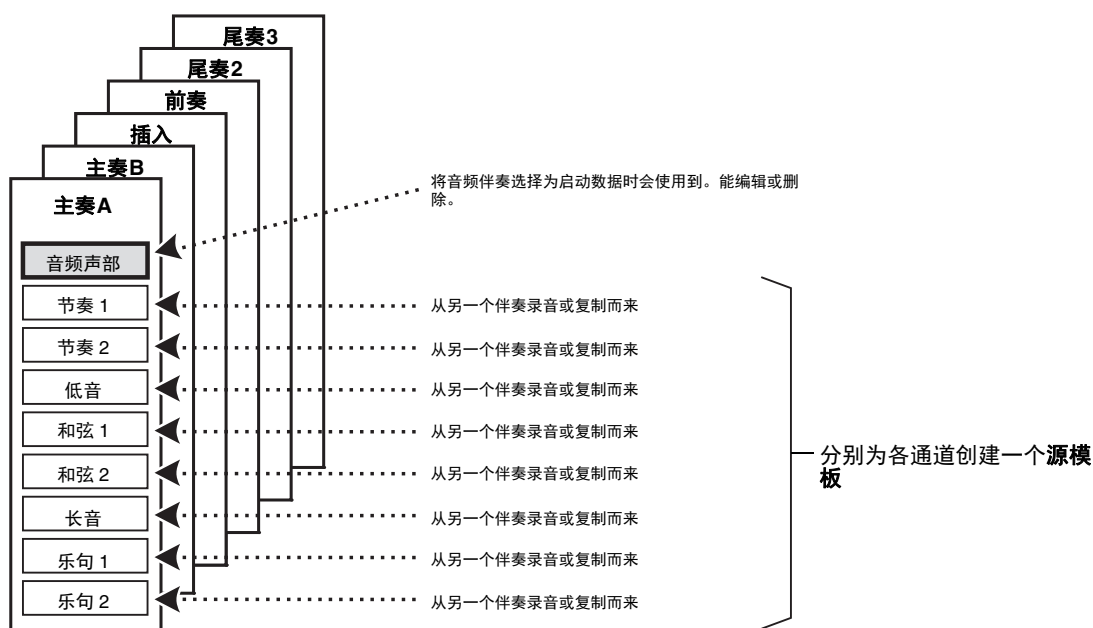
如果更换伴奏或者没有执行保存操作就关闭了电源，已记忆的单触设置将会丢失。

创建 / 编辑伴奏（伴奏创作机）

伴奏创作机功能可通过录制来自键盘的节奏模式以及使用已录制的伴奏数据，来创建您的原创伴奏。基本来说，选择一个最接近您所要创建的类型预设伴奏，然后录制各区域中各通道的节奏模式、低音声部、和弦背景或乐句（在伴奏创作机中被称为“源模板”）。

■ 伴奏数据结构——源模板

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，这种结构就叫“源模板”。利用伴奏创作机，可以用分别录制各个通道的来源类型，或者从其它原有的伴奏导入数据，制作出自己的伴奏。



音频声部的局限：

- 如果您选择预设的音频伴奏作为开始数据，音频声部将被直接使用。音频声部无法被删除、编辑或创建。
- 创建的伴奏如果包含音频声部，那么仅能被支持音频伴奏和 SFF GE 格式的乐器使用。
- 音频声部无法从 ASSEMBLE（合奏）页面的其他伴奏或乐段中复制。如果您需要使用指定音频声部，请确保在调出伴奏创作机前选择对应的音频声部。

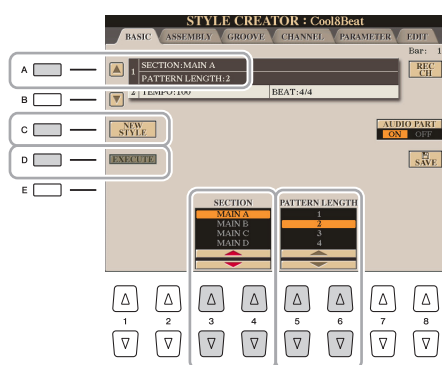
■ 创建伴奏的基本步骤

1 为开始数据选择需要的伴奏。

2 按下 [CREATOR]（创作机）按钮，然后使用 [B]（STYLE CREATOR（伴奏创作机））按钮调出伴奏创作机画面。

3 在 BASIC（基本）页面选择一个乐段，然后根据需要进行其他设置。

- 选择需要编辑或录音的乐段。如果 REC CHANNEL（录音通道）指示出现在画面的下半部分，按下 [EXIT]（退出）按钮，按下 [A] 选择“1 SECTION”（乐段），然后使用 [3 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择乐段。
- 如果要完全从 0 开始制作伴奏数据，按下 [C]（NEW STYLE（新伴奏））按钮调出一个空的新伴奏。
- 若要编辑当前乐段，通过 [5 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮选择模式长度。选择后，按下 [D]（EXECUTE（执行））按钮实际输入指定长度。
请注意，如果音频伴奏被选为开始数据，改变模式长度将删除对应音频声部。
- 按下 [B] 按钮，调出画面对当前整个伴奏设置速度和拍号。



4 为各通道创建一个源模板。

- **BASIC（基本）页面的实时录音（第 33 页）**
使您能用键盘演奏的方式录制伴奏。
- **EDIT（编辑）页面的分步录音（第 37 页）**
使您能够分别输入每个音符。
- **ASSEMBLY（重组）页面的伴奏组合（第 37 页）**
使您能够从其他预设伴奏或已创建的伴奏中复制各种模式。

5 编辑已录制的通道数据。

- 在 **GROOVE（律动感）（第 39 页）、CHANNEL（通道）（第 41 页）** 和 **EDIT（编辑）（第 37 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 42 页）** 编辑 SFF 参数
可以从其他预设伴奏或已创建的伴奏中复制各种模式。

6 根据需要重复步骤 3-5。

7 按下 [I]（SAVE（保存））按钮保存创建的伴奏。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

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

您可以用这种方法把新的材料录制到已经含有录制数据的音轨上，而不会删除原有数据。在录制伴奏中，除非使用了节奏清除（第 34 页）或删除（第 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。

2

伴奏 - 演奏节奏和伴奏 -

■ 录制节奏通道 1-2

下列步骤应用于第 32 页的基本步骤 4 中。

• 如果您选择音频伴奏作为开始数据时：

可通过 [H] 按钮打开或关闭音频声部播放，但音频声部不可被编辑或删除。请注意，这部分的节奏模式会被用于您想要创建的新伴奏中。如果您想要创建不包含音频声部的节奏乐句，请参照下列步骤。

1 在 BASIC（基本）页面，按住 [F]（REC CH（录音通道））按钮的同时，按下 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮选择需要的通道作为录音目标。

无论现有录音数据是否包含节奏通道，都可被选为录音目标。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。



下一页

2 如有需要，选择一个音色对需要录制的节奏模式进行练习。

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如鼓组等。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回初始画面。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 RHY1 通道而言，除风琴世界音色外均可被用于录音。

对 RHY2 通道而言，只有鼓组 / SFX 音色可被用于录音。

3 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。如果您将音频伴奏作为开始数据，可通过 [H] 按钮打开或关闭音频声部。

4 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。

如果您难以实时弹奏这个节奏，可将其分开为多个部分，然后循环地独立弹奏每个部分，如下例所示。

The diagram illustrates a three-part rhythmic exercise. Each part is shown in a box with a title and musical notation on a staff.

- 第一次循环 (First Cycle):** Shows a bass drum pattern (低音鼓) with a sequence of quarter notes and eighth notes.
- 第二次循环 (Second Cycle):** Shows a snare drum (军鼓) and bass drum (低音鼓) pattern. The snare drum plays a series of eighth notes, while the bass drum plays a sequence of quarter notes and eighth notes.
- 第三次循环 (Third Cycle):** Shows a hi-hat (立镲), snare drum (军鼓), and bass drum (低音鼓) pattern. The hi-hat plays a series of eighth notes, the snare drum plays a series of eighth notes, and the bass drum plays a sequence of quarter notes and eighth notes.

如果您弹奏中出现失误或弹错音符：

您可以删除指定鼓乐器的音符。按住 [E]（RHY CLEAR（节奏清除））按钮的同时，按下键盘上的相应键。

5 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。

6 按下 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮结束录音。

■ 录制低音、和弦 1-2、长音和乐句 1-2

下列步骤应用于第 32 页的基本步骤 4 中。

1 在 BASIC（基本）页面，按住 [F]（REC CH（录音通道））按钮的同时，按下 [3 ▼]-[8 ▼] 按钮选择需要的通道作为录音目标。

一条确认信息出现，提示您是否删除所选通道已录制的数据。按下 [G]（YES（是））按钮删除数据，所选通道被指定为录音目标。请注意，预设伴奏的通道数据无法被录制。



2 如有需要，选择一个音色对需要录制的低音节奏、和弦支持或乐句。

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。使用已选音色对需要录制的乐句或和弦支持。

• 可用于录音的音色

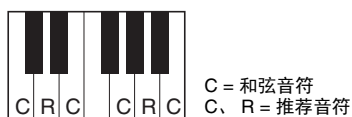
除风琴世界音色 / 鼓组 / SFX 组音色外都可被用于录音。

• 以 C Maj7 录制乐句（在演奏中跟随和弦变化弹奏合适的音符）

录制主奏或插入时的规则

在默认初始设置下，源根音 / 和弦被设置为 CMaj7。这意味着您需要使用 CMaj7 音阶录制源模板，根据您在演奏中指定的和弦，音阶将发生改变。当选定 CMaj7 时，录制您想听到的低音、乐句或和弦支持。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 CMaj7 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。



如果您遵守这个规则，依据演奏中弹下的和弦变化，伴奏播放音符会做适当的转换。

录制前奏和尾奏时的规则

当和弦在播放时未改变，可以使用这些乐段。这就是为什么您无需遵守上述用于主奏和插入的规则，当进行录音时，您可以创建特殊的和弦进程。但是，由于源根音 / 和弦被设置为 CMaj7，因此需要遵守以下规则。

- 当录制前奏时，请确保录制的乐句能够正确进入 CMaj7 的音阶。
- 当录制尾奏时，请确保录制的乐句以 CMaj7 开始，或能正确跟在 CMaj7 的音阶之后。

- 如有需要，设置源根音 / 和弦

虽然源根音 / 和弦如上述被设为 CMaj7，依然可以将其改为任意您需要的键或和弦。使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出 PARAMETER（参数）页面，将 SOURCE ROOT（根源音）和 CHORD（和弦）设为想要的根音和和弦类型。切记，当把源和弦由 CMaj7 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 43 页。

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

已录制的数据开始播放，您可使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮根据需要打开或关闭每个通道。如果您将音频伴奏作为开始数据，可通过 [H] 按钮打开或关闭音频声部。

4 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、和弦支持或乐句。

5 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。

- 若要与其它源和弦 / 根音一起试听已录制通道的播放声音：

- 1) 用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出 PARAMETER（参数）页面。
- 2) 按住 [F]（REC CH（录音通道））按钮的同时，按下 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮将一个节奏通道设为 REC（录音）。
- 3) 按下 STYLE CONTROL（伴奏控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮开始播放。
- 4) 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源模板在正常演奏过程和弦变化的声音。

6 按下 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮结束录音。

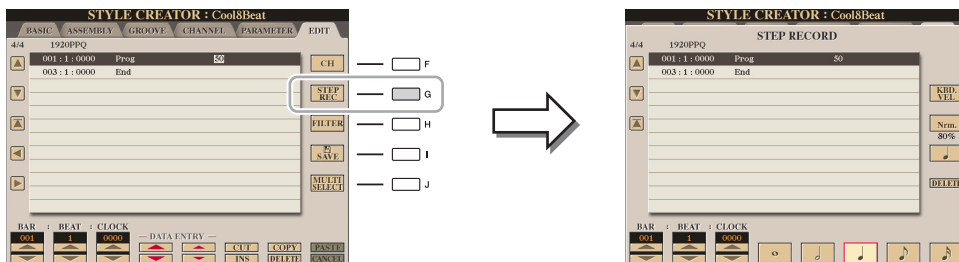
分步录音

这一部分可应用于第 32 页基本步骤 4。选择乐段并在 BASIC（基本）页面进行其他设置后，按以下指示调出 STEP RECORD（停止录音）画面，然后执行分步录音。

- 1) 在 BASIC（基本）页面中，按住 [F]（REC CH（录音通道））按钮的同时，按下 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮选择需要的通道作为录音目标。
- 2) 用 TAB（标签）[▶] 按钮调出 EDIT（编辑）页面。
- 3) 如果“SYS/EX.”（系统专有信息）出现在 [F] 按钮的对应位置，按下 [F] 按钮调出通道编辑画面。
- 4) 按下 [G]（STEP REC（停止录音））按钮调出 STEP RECORD（停止录音）画面。

伴奏创作机中的分步录音步骤与乐曲创作机（第 59 页）本质上是相同的，除了以下几点：

- 与乐曲创作机不同，伴奏创作机中的结束符位置不能改变。这是因为 BASIC（基本）页面的模式长度设置决定了结束符的位置。例如，如果您选择一个 4 小节的乐段或在 BASIC（基本）页面将模式长度设为“4”，结束符的位置将自动设置在第 4 小节结尾处，且无法改变。
- 与乐曲创作机不同，录音通道可在 BASIC（基本）页面中设置。但不可在 EDIT（编辑）页面中设置。
- 与乐曲创作机不同，不能输入和弦和歌词数据。这是因为伴奏播放不需要这类数据。



分步录音的步骤请参考第 60–63 页。EDIT（编辑）页面的信息（乐曲创作机中的事件列表画面）请参考第 72 页。

伴奏重组

这使您可以从另一个预设伴奏中复制通道数据作为源模板至当前创建的伴奏中。当您在另一个伴奏中遇到喜爱的节奏模式、低音旋律、和弦支持或乐句时，可以使用此功能。

这一部分可应用于第 32 页基本步骤 4。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。

[CREATOR]（创作机）→ [B] STYLE CREATOR（伴奏创作机）→ 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，若您想选择插入，使用 [6 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮，然后按下 [8 ▲]（是）按钮实际执行选择。



音频声部无法复制到另一个伴奏。

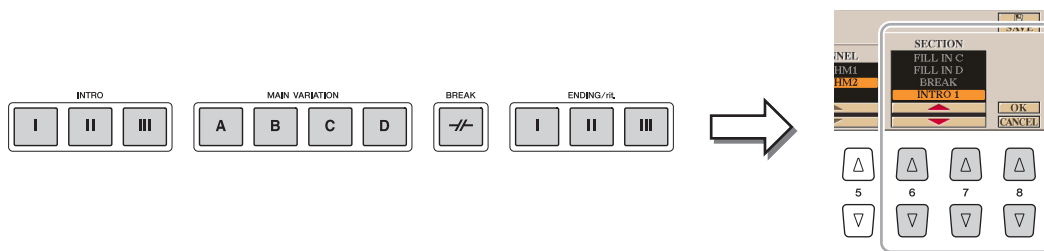


如果您选择音频伴奏作为开始数据，音频声部则无法被其他数据替换。



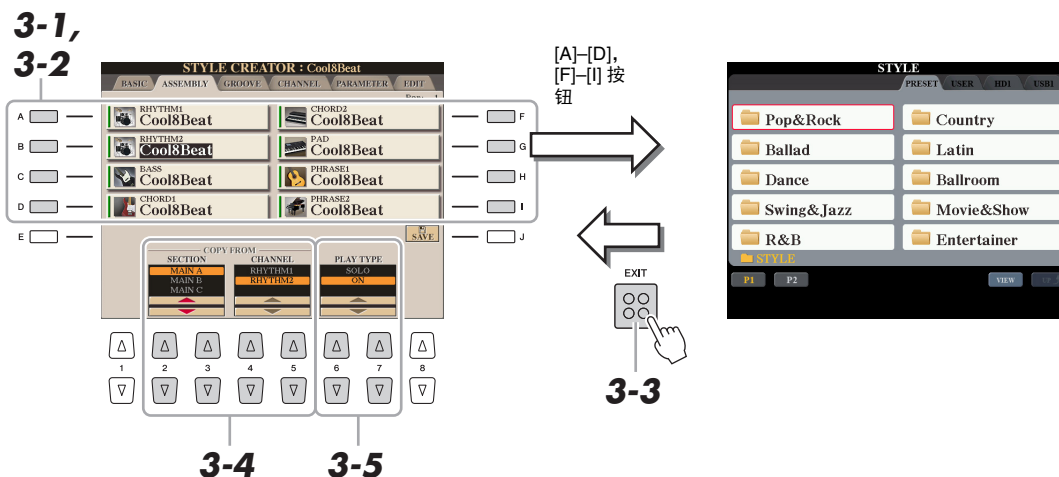
您可以在画面上选择前奏 4 和尾奏 4，然后将其作为原创伴奏的一部分，虽然没有出现在面板上。

▶ 下一页



3 用另一个伴奏的源模板替换指定通道的源模板。

- 3-1** 使用 [A]-[D] 和 [F]-[I] 按钮选择想要被替换的通道。
 - 3-2** 按下选定通道的相同按钮，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** 使用 [6 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮确认新分配的源模板的声音。
- 详情请参考下面的“在伴奏重组时弹奏伴奏”。



4 根据需要，为其他通道执行相同的操作。

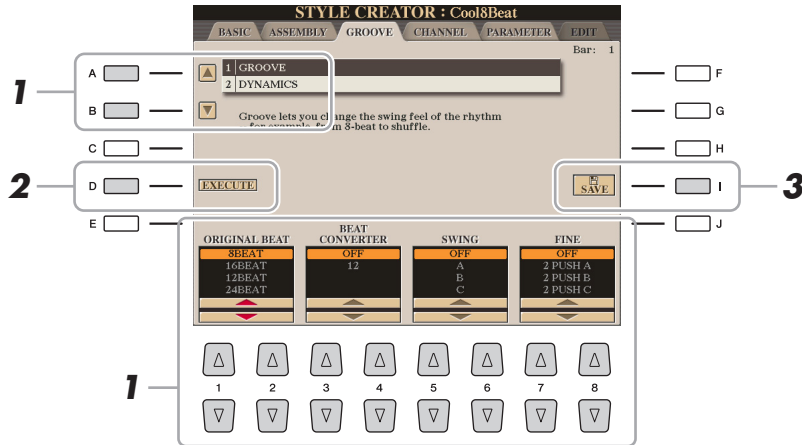
在伴奏重组操作中播放伴奏

在进行伴奏重组的操作过程中，可以播放伴奏，并选择播放的方式。在伴奏重组画面中使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（PLAY TYPE（播放类型））按钮选择播放方式。

- **SOLO（独奏）**：播放在 ASSEMBLY（重组）页面中选定的通道。任何在 BASIC（基本）页面的 REC CHANNEL（录音通道）画面中设置为 REC（录音）的通道都将同时播放。
- **ON（打开）**：播放在 ASSEMBLY（重组）页面中选定的通道。任何在 BASIC（基本）页面的 REC CHANNEL（录音通道）画面中设置为非 OFF（关闭）的通道都将同时播放。
- **OFF（关闭）**：将 ASSEMBLY（重组）页面中选定的通道静音。

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听感的编辑。这一部分可应用于第 32 页基本步骤 5。



1 在 GROOVE (律动感) 页面，使用 [A]/[B] 按钮选择编辑菜单，然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 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和力度的调整，使得音乐产生摇摆的感觉。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 (移位后拍点)	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，当原拍点设置为“8 Beat”（8拍），而移位后拍点设置为“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。当原拍点设置为“12 Beat”（12拍）时，这里会出现“16A”和“16B”供选择，是基本 16 分音符的变体。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	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。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	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。

[1 ▲▼]/ [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。
[6 ▲▼]	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。
[7 ▲▼]	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。
[8 ▲▼]	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。

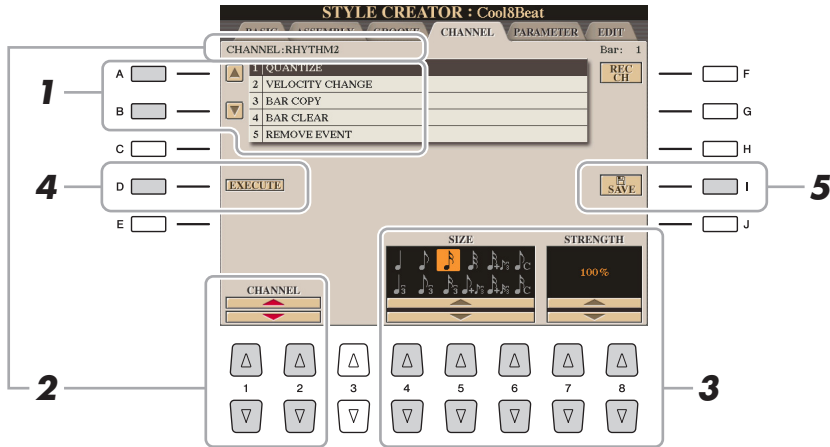
2 对于每个画面, 按下 [D] (EXECUTE (执行)) 按钮确认并执行编辑。

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, 该按钮变为 “UNDO” (撤消), 如果对修改结果不满意, 可以按该按钮恢复原来的数据。撤消级别只有一级, 也就是仅仅前一次编辑可以撤消。

编辑各通道的数据（CHANNEL（通道））

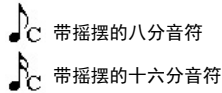
您可以对在 BASIC（基本）页面或面板按钮选定的当前乐段每个通道进行已录制数据的编辑。这一部分可应用于第 32 页基本步骤 5。



1 在 CHANNEL（通道）页面，使用 [A]/[B] 按钮选择特定的编辑操作。

1 QUANTIZE（量化）

与乐曲创作机的量化相同（第 70 页），除了多出下面两个可选择参数。



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 按下 [1 ▲▼]/[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 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮编辑数据。

4 对于每个画面，按下 [D]（EXECUTE（执行））按钮确认并执行编辑。

操作完成后，此按钮变为“UNDO”（撤消），如果对修改的结果不满意，可以按该按钮恢复原来的数据。撤消级别只有一级，也就是仅仅前一次编辑可以撤消。

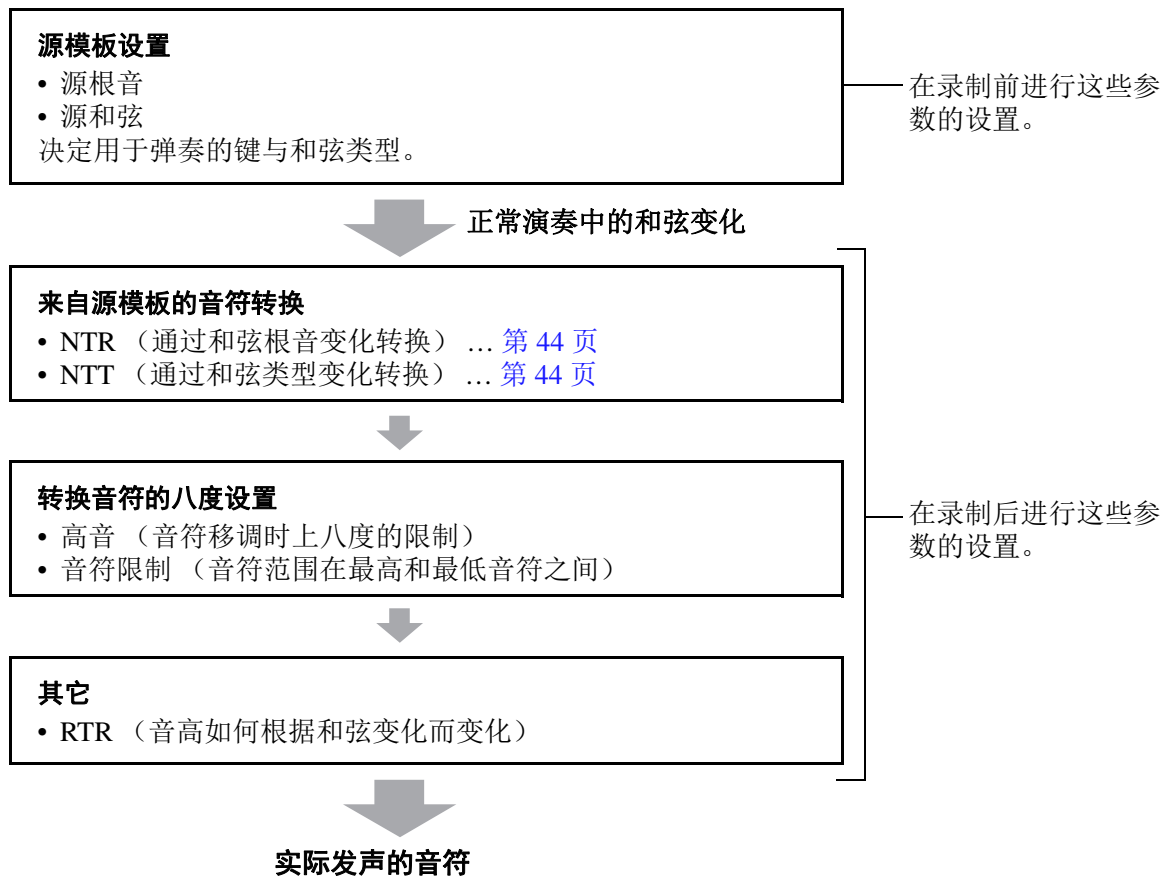
5 按下 [I]（SAVE（保存））按钮执行保存操作。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭了乐器的电源，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）的技术统一为一个格式。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成为实际发声的音符。转换流程如下。



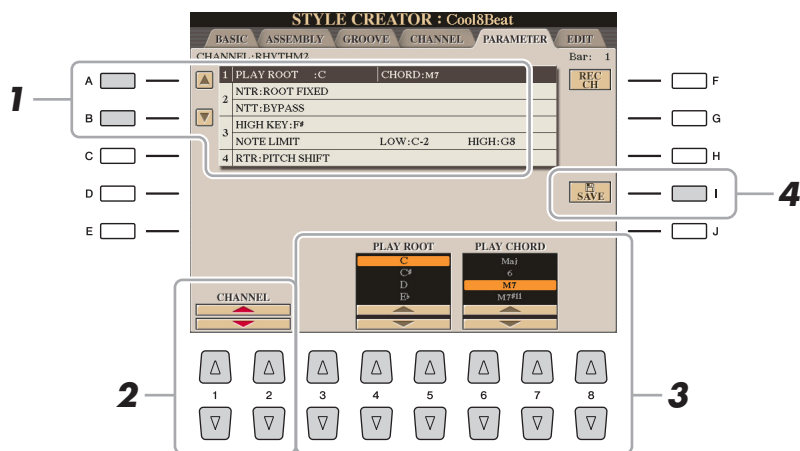
这一部分可应用于第 32 页基本步骤 5。

1 在 PARAMETER（参数）页面，使用 [A]/[B] 按钮选择详细编辑操作。

有关编辑操作的细节，请参见第 43 页。



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。



2 按下 [1 ▲▼]/[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 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑数据。

关于可编辑参数的详情，请参考步骤 4 下面的说明。

4 按下 [I] (SAVE (保存)) 按钮执行保存操作。

须知

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

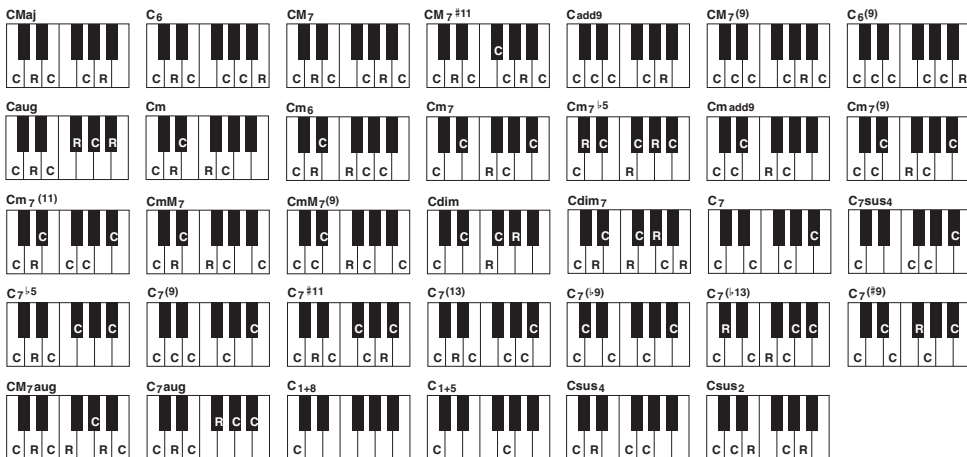
重要事项

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。

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

在录音前，您需要设置这些参数。决定当您源模板录制到低音、和弦、长音或乐句通道时，哪个键用于弹奏。当设为“Fm7”时，在正常弹奏时，您录制的原始乐句（源模板）将被特定的 Fm7 触发。默认设置为 CMaj7（源和弦根音 = C，源和弦类型 = Maj7）。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 Rhy1 和 Rhy2 被选为录音目标时，此处的参数名称将由“PLAY ROOT”（演奏根音）取代“CHORD ROOT”（和弦根音）。在这种情况下，您可以通过变换和弦根音和类型来确认每个和弦类型对应的实际声音。

注

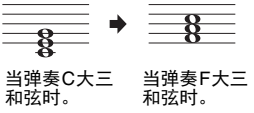
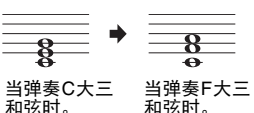
当 NTR 设为 GUITAR（吉他）时，无法应用此处的设置。

2 NTR/NTT

此处的设置决定在正常演奏时，源模板的原始音符如何根据和弦变化进行转换。

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (音符转换规则)	确定源模板的根音如何根据实际演奏和弦进行变化，请参见下表。
[5 ▲▼]- [7 ▲▼]	NTT (音符转换表)	确定伴奏基础模板如何进行音符转换，请参见下表。
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/ OFF (音符转换表低音开/关)	当演奏转位和弦时，参数设置为 ON 的通道可以识别实际演奏的根音。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。

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。包含旋律线的轨道可以使用此设置。	
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。演奏和弦的轨道可以使用此设置。	
GUITAR (吉他)	此设置专为吉他轨道设置，音符的转化与真实演奏吉他时候的指法变化相同。	

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 (旋律小调五度)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于源模板的五音。
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 (和声小调五度)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于源模板的五音。
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 (自然小调五度)	除上面的转换外, 增三和减三和弦还作用于源模板的五音。
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 (多利亚五度)	除上面的转换外, 增三和减三和弦还作用于源模板的五音。

当 NTR 设定为 GUITAR (吉他) 时

ALL-PURPOSE (所有目的)	本转换表包含分解和弦和扫弦两种。
STROKE (扫弦)	适用于吉他的扫弦演奏。一些音符听上去像是被静音了——当在真实吉他上拨奏和弦时该现象属于正常的。
ARPEGGIO (分解和弦演奏)	适用于吉他的分解和弦演奏, 实现动人的 4 个音符琶奏的声音。

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT (退音点 / 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)。任何经过计算高过退音点的根音都将降低一个八度播放。本设置仅当 NTR 参数 (第 44 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 . . .</p> <p>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 (最低音符限制)	<p>本参数指定了伴奏通道中音色的音域音高范围 (最高音和最低音)。请按照真实乐器的音域范围设置, 保证伴奏通道的音符不会超出真实乐器的范围而听起来不自然 (例如: 过高的贝司声音或过低的短笛声音)。</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (最高音符限制)	<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 . . .</p> <p>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。

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。
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。但新和弦的音符保持在同一个八度。

目录

多重长音的制作（多重长音创作机）.....	46
• 多重长音 —— 通过 MIDI 实时录音.....	46
• 多重长音 —— 通过 MIDI 分步录音.....	48
编辑多重长音.....	48

多重长音的制作（多重长音创作机）

利用本功能可以制作自己原创的多重长音，或者编辑已有的多重长音来创建自己的多重长音。作为乐曲创作机，多重长音创作机功能支持实时录音和分步录音。然而，使用乐曲创作机时，每个多重长音仅由一个通道组成，如 Punch In/Out（记入 / 记出）等便捷功能不包含在内。

多重长音 —— 通过 MIDI 实时录音

在此操作前，请注意下列要点：

- 由于仅由 Right 1（右手 1）部分的演奏能够被录制为多重长音乐句，因此您应该提前为 Right 1（右手 1）选择需要的音色。
- 超清晰音色和音栓风琴音色无法用于多重长音录制。如果这些音色之中的某个音色被设为 Right 1（右手 1）部分的音色，那么在录制时音色将被替换为 Grand Piano（三角钢琴）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，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。

2 调出操作画面。

[CREATOR]（创作机）→ [C] MULTI PAD CREATOR（多重长音创作机）



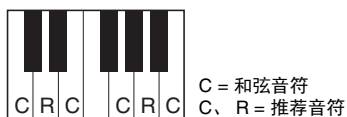
- 3** 如有需要，通过 VOICE（音色）类别选择按钮选择需要的音色。
选择音色后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回先前的画面。
- 4** 如果您想要在全新的空库中制作多重长音，按下 [C]（NEW BANK（新库））按钮。
- 5** 按下任意 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮，选择指定的多重长音用于录制。
- 6** 按下 [H]（REC（录音））按钮进入录制待机状态，准备录制第 5 步中选择的多重长音。

7 弹奏键盘开始录音。

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

如果您想要制作和弦匹配乐句，使用音符 C、D、E、G、A 和 B，或换言之，以 C 大调弹奏乐句。这样能确保乐句保持和谐并与您左手弹奏的任意和弦相匹配。



8 停止录音。

当录制完成后，按下 [H]（STOP（停止））按钮或面板上的 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 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。

11 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，打开 [ACMP]（自动伴奏），相应长音的播放将与键盘指定和弦区弹下的和弦匹配。

12 按下 [D]（NAME（名称））按钮，然后为每个多重长音输入需要的名称。

13 如果想要录制其他的多重长音，请重复步骤 5-12。

14 按下 [I]（SAVE（保存））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。

多重长音 —— 通过 MIDI 分步录音

可以在 EDIT（编辑）页面执行分步录音。在第 47 页的第 5 步选择多重长音后，按下 TAB（标签）[▶] 按钮选择 EDIT（编辑）页面。

在 EDIT（编辑）页面显示多重长音中的事件列表，可以在这里以绝对精确的时值录制音符。这里的分步录音与乐曲录制的分步录音（第 60–63 页）基本相同，除了以下几点：

- 没有切换通道的 LCD 按钮，因为多重长音只含有一个通道的数据。
- 在多重长音创作机中，仅可以输入通道事件和系统专有信息。不可以使用和弦事件和歌词事件。可以按下 [F] 按钮切换两种类型的事件列表显示。

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。

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，使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出“PRESET”（预设）、“USER”（用户）或“USB”（当连接 USB 闪存时），然后使用 [A]–[J] 按钮选择需要的多重长音库。

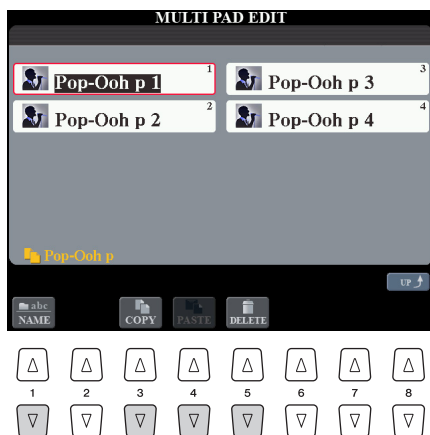


如果您选择预设多重长音库然后编辑多重长音，请将您的编辑作为用户库保存至“USER”（用户）或“USB”（当连接 USB 闪存时）。

2 按下菜单 1 的 [7 ▼]（EDIT（编辑））按钮调出 MULTI PAD EDIT（多重长音编辑）画面。

3 按下任意 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮，选择指定的多重长音用于编辑。

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** 按下上述菜单 2 中第 4 步的 [3 ▼] 按钮。
- 2** 使用 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮选择需要复制的多重长音，然后按下 [7 ▼]（确定）按钮。选中的多重长音被复制到剪贴板。
- 3** 按下 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮，选择目的地。当您需要将选中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，按下菜单 1 中的 [7 ▼]（EDIT（编辑））按钮，然后选择目的地。
- 4** 按下菜单 2 中的 [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 [G]（YES（是））按钮调出 USER（用户）页面，然后按下菜单 2 中的 [6 ▼]（SAVE（保存））按钮执行保存操作。详情请参见使用说明书的基本操作。

目录

编辑乐谱设置	51
编辑歌词 / 文本画面设置	53
在乐曲播放时使用自动伴奏功能	54
乐曲播放相关参数（重复设置、通道设置、指导功能）	55
• 使用指导功能进行键盘和人声练习	56
• 使用演奏助手功能演奏背景声部	58
创建 / 编辑乐曲（乐曲创作机）	59
• 录制旋律（分步录音）	60
• 录制和弦（分步录音）	64
• 重新录制指定部分——记入 / 记出（实时录音）	67
• 编辑已有乐曲数据的通道事件	69
• 编辑和弦事件、音符、系统专有事件和歌词	72
• 编辑乐曲位置标记	75

受保护乐曲的限制

为防止非法复制或意外删除，根据乐曲不同采用了相应保护。保护标示位于画面中被保护乐曲的左上方。

- **Prot.1:** 表示预设乐曲保存于用户驱动器中。这类乐曲无法被复制、移动或转移至如 USB 闪存和计算机等外部设备中。
- **Prot.2 Orig:** 表示 Yamaha 保护格式乐曲（商业上可用的乐曲）。这类乐曲（无法被复制）仅能被移动和保存至用户驱动器或带有 ID 的 USB 存储设备中。
- **Prot.2 Edit:** 表示被编辑的“Prot.2”乐曲。这类乐曲（无法被复制）仅能被移动和保存至用户驱动器或带有 ID 的 USB 存储设备中。

 重要事项

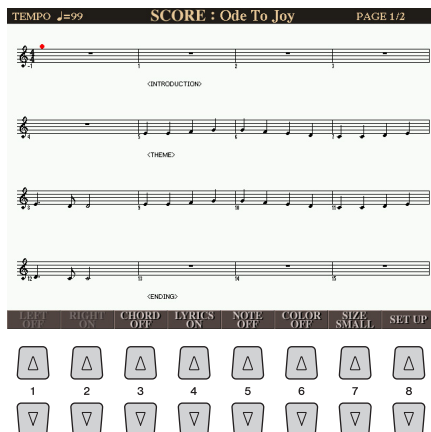
确保“Prot.2 Orig”乐曲和对应的“Prot.2 Edit”乐曲处于相同的文件夹中。否则“Prot. 2 Edit”乐曲将无法播放。如果移动这个类型的乐曲，要确保将“Prot.2 Orig”和“Prot.2 Edit”乐曲都移动到相同文件夹中。

 重要事项

请勿在画面中改变“Prot2.Orig”乐曲名称和图标。否则对应的“Prot. 2 Edit”乐曲将无法播放。

编辑乐谱设置

要浏览选定乐曲的乐谱，按下 [SCORE]（乐谱）按钮。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 [CREATOR]（创作机）→ [A] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB [◀|▶] CHANNEL（通道）→ [A]/[B] SETUP（设置），将设置作为乐曲的一部分保存于此。请参见第 71 页。

注

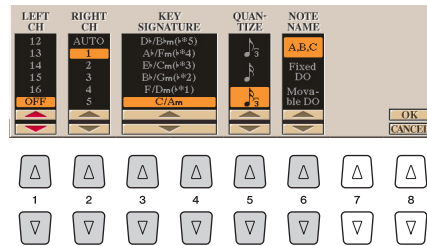
部分特定的商业可用乐曲，可能无法显示乐谱。

注

由于乐曲仅根据 MIDI 事件而创建，因此音频乐曲的乐谱无法显示。

[1 ▲▼]	LEFT ON/OFF (左手开/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（第 52 页）并将 LEFT CH（左手通道）参数设置为除“ AUTO ”（自动）外的任意通道。或者，前往 [FUNCTION]（功能）→ [B] SONG SETTING（乐曲设置）画面，然后将 TRACK 2（起音 2）参数设置至除“ OFF ”（关闭）外的任意通道（第 55 页）。RIGHT（右手）（下一参数）和 LEFT（左手）不能同时关闭。
[2 ▲▼]	RIGHT ON/OFF (右手开/关)	启动 / 禁止显示右手乐谱。RIGHT（右手）和 LEFT（左手）（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。
[6 ▲▼]	COLOR ON/OFF (颜色开/关)	当设置为 ON（打开）时，出现在画面中的音符呈彩色显示（C：红，D：黄，E：绿，F：橙，G：蓝，A：紫和 B：灰）。
[7 ▲▼]	SIZE（尺寸）	决定乐谱显示的缩放比例。
[8 ▲▼]	SET UP（设置）	用于调出细节设置画面。请参见第 52 页。

1 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 (左手通道)	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 (自动)。
[2 ▲▼]	RIGHT CH (右手通道)	<p>AUTO (自动): 自动分配右手和左手声部乐曲数据中的 MIDI 通道 —— 此操作与通过下列设置的声部相同 [FUNCTION] (功能) → [B] SONG SETTING (乐曲设置) (第 55 页)。</p> <p>1-16: 分配指定的 MIDI 通道 (1-16) 到左手或右手声部。</p> <p>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。</p>
[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, 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)	<p>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。</p> <p>A、B、C: 音符名称以音名显示 (C、D、E、F、G、A、B)。</p> <p>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, 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 56 页)。</p> <p>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, 当选择 D 大调乐曲且当语言设定为英语时, 字母“D、E、F[#]、G、A、B、C[#]”代表“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 56 页)。</p>

编辑歌词 / 文本画面设置

要浏览选定乐曲的歌词，按下 [LYRICS/TEXT]（歌词 / 文本）按钮。如果选择的乐曲中含有歌词数据，您可以让歌词在画面上显示。即使乐曲数据中不包含歌词数据，您也可以查看歌词或其他由计算机创建的文本文件（小于 60KB 的 .txt 文件）。

注

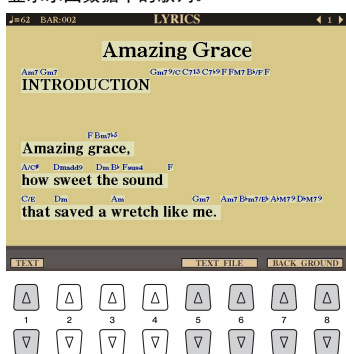
当歌词被改动或不可读时，您可能需要从 [FUNCTION]（功能）→ [B] SONG SETTING（乐曲设置）中改变歌词的语言设置。

注

当您在计算机上创建文本文件时，请确保手动输入换行。由于本乐器无法执行自动换行，因此这一步非常必要。当您发现文本延伸超出了显示范围且无法正确显示，请通过手动加入适当的换行来编辑文本数据。

歌词显示

显示乐曲数据中的歌词。

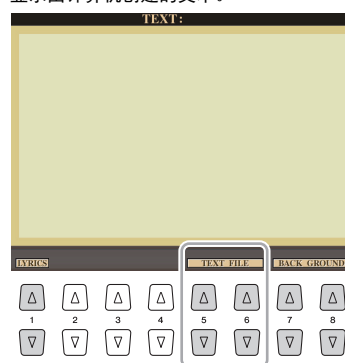


按下 [1 ▲▼] 按钮。



文本显示

显示由计算机创建的文本。



按下 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮确认调出需要的文本文件。

[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。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (文本文件)	调出文本文件选择画面。设置后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回歌词 / 文本显示。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACK GROUND (背景)	支持更改显示歌词 / 文本时的背景图片。设置后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回歌词 / 文本显示。 注 当乐曲数据中指定了背景图片时，BACKGROUND（背景）设置无法更改。 注 关于可用图片文件的信息，请参考第 130 页的 MAIN PICTURE（主图片）参数。

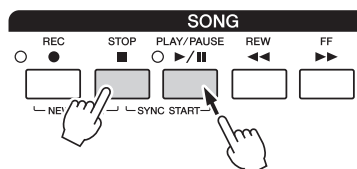
在乐曲播放时使用自动伴奏功能

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。

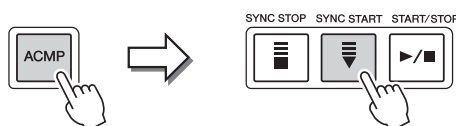
1 选择乐曲。

2 选择伴奏。

3 当按住 SONG（乐曲）[■]（STOP（停止））按钮的同时，按下 [▶/■]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮，启动乐曲同步开始功能。



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。

乐曲和伴奏开始播放。当弹奏和弦时，按下 [SCORE]（乐谱）按钮并打开第 51 页的 CHORD（和弦），就可以看到和弦信息。

 **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。

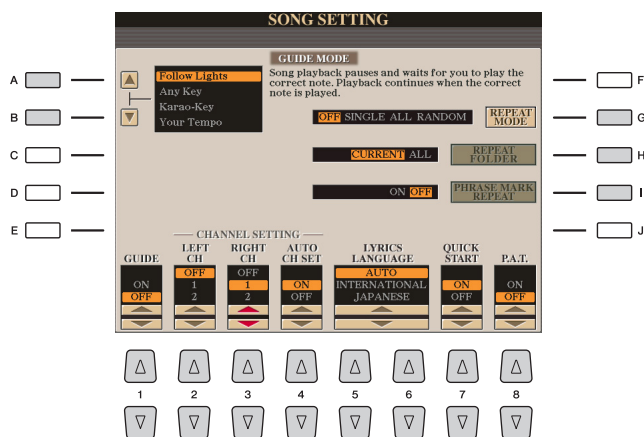
当乐曲播放停止时，自动伴奏也会自动停止。

乐曲播放相关参数（重复设置、通道设置、指导功能）

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）→ [B] SONG SETTING（乐曲设置）



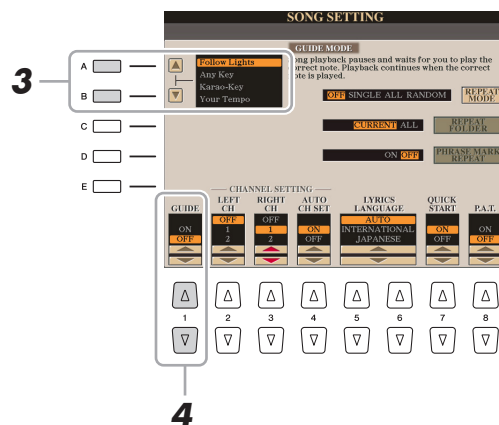
[A]/[B]	GUIDE MODE (指导模式)	请参见第 56 页。
[I ▲▼]	GUIDE ON/OFF (指导开/关)	
[G]	REPEAT MODE (重复模式)	<p>确定重复播放的方式。</p> <p>OFF（关闭）：乐曲播放一遍后停止播放。</p> <p>SINGLE（单曲重复）：重复播放该乐曲。</p> <p>ALL（全部重复）：持续重复播放指定文件夹中的所有乐曲。</p> <p>RANDOM（随机）：持续随机播放指定文件夹中的所有乐曲。</p>
[H]	REPEAT FOLDER (重复文件夹)	<p>当 REPEAT MODE（重复模式）设置为“ALL”（全部重复）或“RANDOM”（随机）时，决定这些依次播放的乐曲所在的目录。此处的目录指的是存储到每个 SONG（乐曲）[II]–[IV] 按钮的路径。</p> <p>CURRENT（当前）：以当前选定乐曲开始依次播放当前选定乐曲所在的目录中包含的所有乐曲。</p> <p>ALL（全部）：依次播放所有目录（存储到 SONG（乐曲）[II]–[IV] 按钮）中的所有乐曲。播放次序以当前选定乐曲为开始，然后是当前选定目录中剩余乐曲，最后是其目录中的乐曲。</p>
[I]	PHRASE MARK REPEAT（乐句标记重复）	<p>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）。当其设置为 ON（打开）时，由乐句标记（由 SONG（乐曲）[◀◀]（REW）和 [▶▶]（FF）指定）选定的部分将被重复播放。请注意，只有当乐曲播放停止时才能设置该参数。</p>

[2 ▲▼]	LEFT CH (左手通道)	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。
[3 ▲▼]	RIGHT CH (右手通道)	
[4 ▲▼]	AUTO CH SET (自动分配左右手通道)	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 ▲▼]	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。乐曲数据如果没有指定语言，歌词按以下 INTERNATIONAL（国际）方式显示。 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 ▲▼]	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。
[8 ▲▼]	P.A.T.（演奏助手功能）	请参见第 58 页。

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，可以自动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** 调出乐曲设置画面。
[FUNCTION]（功能）→ [B] SONG SETTING（乐曲设置）
- 3** 使用 [A]/[B] 按钮选择需要的指导功能类型。



▶ 下一页

用于键盘练习的指导菜单

• 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 Tyros5 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。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。

用于歌唱的指导菜单

• 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 使用 [1 ▲▼] 按钮打开指导功能。

“G” 指示将出现在主画面的乐曲名称盒中。

5 按下 [SCORE]（乐谱）按钮调出乐谱显示。

6 按下 SONG（乐曲）[▶/■]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮开始播放。

与步骤 3 中所选的指导类型一起练习弹奏键盘或歌唱。

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 71 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。

使用演奏助手功能演奏背景声部

该功能可使您在键盘上与乐曲的播放一起弹奏背景声部，并可使您的弹奏听上去更为完美（即便可能弹奏了错误的音符）。

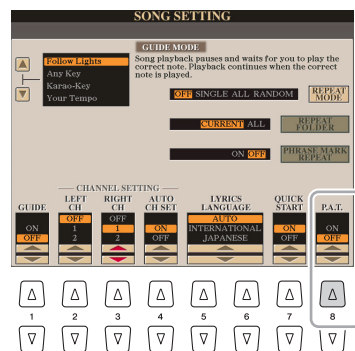
1 选择一首包含和弦数据的乐曲。

演奏助手功能仅可应用于包含和弦数据的乐曲。如需确认选择的乐曲是否包含和弦数据，返回至主画面然后开始播放乐曲。如果当前乐曲包含和弦数据，主画面将出现当前的和弦类型。停止播放后，进入下一步骤。

2 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ [B] SONG SETTING（乐曲设置）

3 按下 [8 ▲] 按钮打开 P.A.T.（演奏助手功能）。



4 按下 SONG（乐曲）[▶/||]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮开始播放。

5 弹奏键盘。

在乐曲播放的同时，尝试在左手区域弹奏低音部分，在右手区域弹奏多种乐句或和弦。即使您不知道该弹奏哪个音符，无需慌张，弹奏任意您想要弹奏的音符即可！无论您实际弹奏了哪个音符，只有与当前音符相和谐的“正确”音符才会发出声音。



6 按下 [■]（STOP）（停止）按钮停止播放。

7 按下 [8 ▲] 按钮关闭 P.A.T.。



选择另一首乐曲时将会把 P.A.T. 重设为 OFF（关闭）。

创建 / 编辑乐曲（乐曲创作机）

使用说明书已经包含了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。本参考说明书将介绍如何通过一个一个地输入音符（称为“分步录音”）来创建原创乐曲，以及如何通过编辑细节参数来改进已有的创作乐曲。

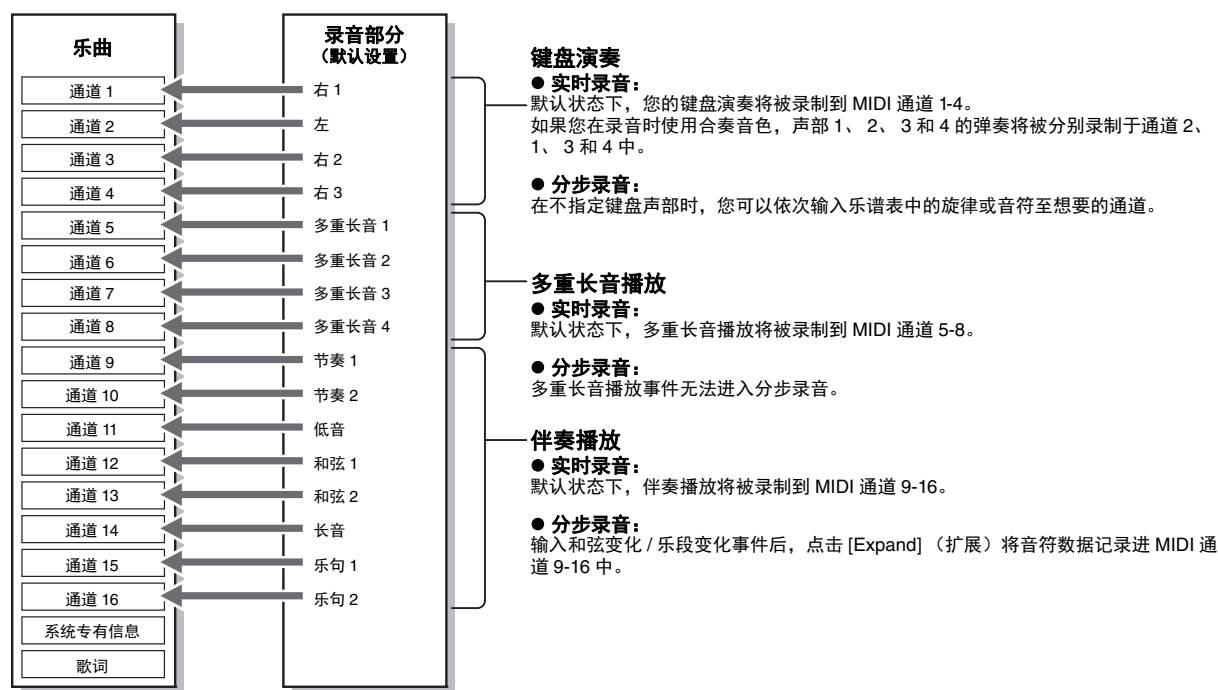
■ 实时录音和分步录音

当创建乐曲时，有两种录音方法可用。通过实时录音，本乐器将记录弹奏的演奏数据。通过分步录音，能够以每次“写”入一个事件的方式来谱写您的演奏。

本章将包含分步录音的基本指示。

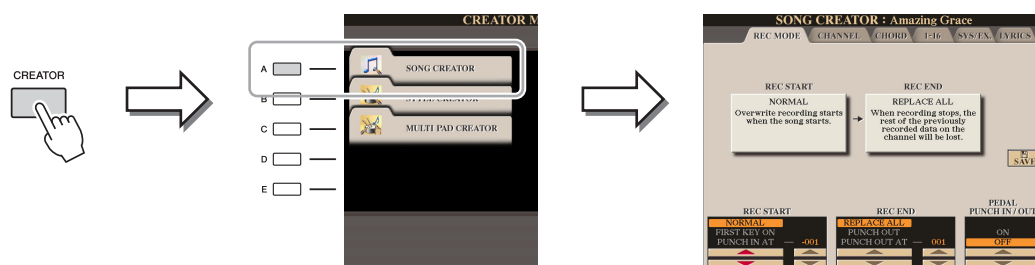
■ MIDI 乐曲数据结构

一首 MIDI 乐曲由 16 个通道组成。您可以通过将演奏实时录制进一个或多个指定通道，或执行分步录音来创建 MIDI 乐曲数据。



■ 乐曲创作机显示结构

可通过 [CREATOR]（创作机）→ [A] SONG CREATOR（乐曲创作机）调出乐曲创作机。



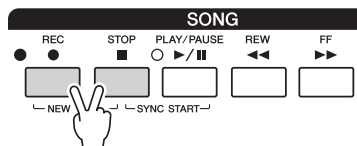
乐曲创作机的画面共有 6 页（标签）。

- **REC MODE**.....（录音模式）用于重新录制乐曲。请参见第 67 页。
- **CHANNEL**.....（通道）用于编辑通道事件。请参见第 69 页。
- **CHORD**.....（和弦）用于以精确的时间录制和弦和乐段（第 64 页）或是对其进行编辑（第 72 页）。
- **1-16**.....用于录制旋律（分步录音；见下）或编辑已录制的旋律（第 72 页）。
- **SYS/EX**.....（系统专有信息）用于编辑系统专有事件（速度、拍号等）。请参见第 72 页。
- **LYRICS**.....（歌词）用于输入 / 编辑乐曲名称和歌词。请参见第 72 页。

录制旋律（分步录音）

- 1 在主画面中同时按下 SONG（乐曲） [REC]（录音）和 SONG（乐曲） [■]（STOP）（停止）。

新建一个空白的乐曲（“New Song”（新乐曲））准备用于录制。



- 2 调出操作画面。

[CREATOR]（创作机）→ [A] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签） [◀][▶] 1-16

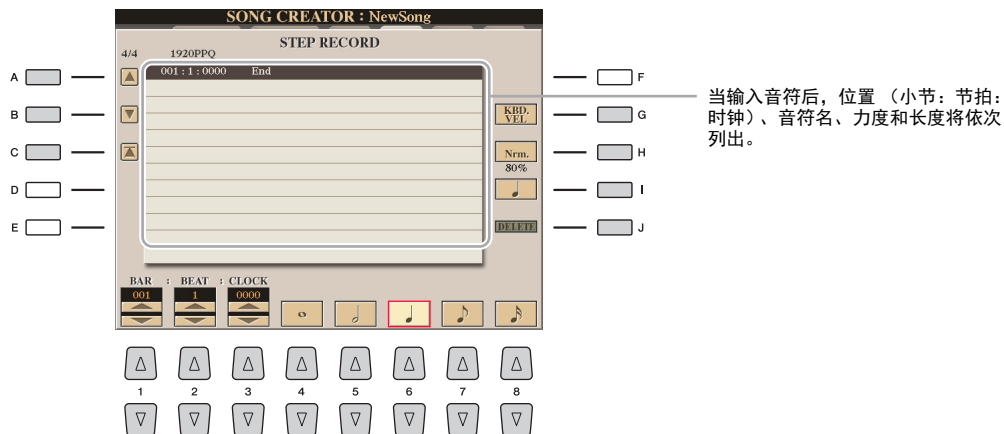


- 3 按下 [F] 按钮选择通道用于录音。



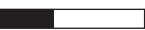

- 4 按下 [G]（STEP REC）（停止录音）按钮调出 STEP RECORD（停止录音）画面。

- 5 使用 [A]–[J] 按钮和 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮以及键盘来执行分步录音。

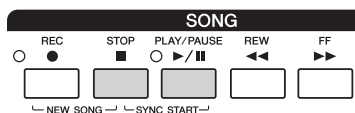
特定指示请参考第 62 页的示例。



下一页

[A]/[B]/ [C]		用于事件列表中的光标移动。
[G]		决定要输入音符的力度（响度）。力度值的可指定范围为 1 到 127。在这个范围内，值越大，音量就越大。 KBD.VEL: 实际力度 fff: 127 ff: 111 f: 95 mf: 79 mp: 63 p: 47 pp: 31 ppp: 15
[H]		决定要输入音符的门限时间（实际长度）。 Normal（普通音）: 80%  Tenuto（持续音）: 99%  Staccato（断音）: 40%  Staccatissimo（特断音）: 20%  手动: 可用 [DATA ENTRY]（数据输入）轮将门限时间设置为任意百分比。
[I]		决定输入的音符类型：四分音符、附点音符或三连音。
[J]	DELETE（删除）	删除当前行的数据。
[1 ▲▼]	BAR（小节）	设置输入的音符位置。一个四分音符具有 1,920 时值的分辨率。
[2 ▲▼]	BEAT（节拍）	
[3 ▲▼]	CLOCK（时钟）	
[4 ▲▼]- [8 ▲▼]		决定输入的音符长度：全音符、二分音符、四分音符、八分音符或十六分音符。

- 6** 按下 SONG（乐曲）[■]（STOP）（停止）按钮（或按下 [C] 按钮）返回至乐曲顶部，然后按下 [▶/■]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮播放新输入的乐曲。



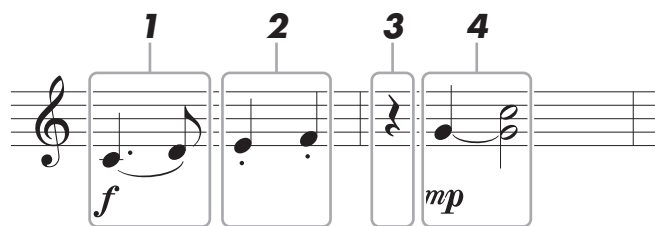
- 7** 按下 [EXIT]（退出）按钮退出分步录音画面。

- 8** 按下 [I]（SAVE（保存））按钮执行保存操作。

须知

在未保存录制乐曲的情况下，选择了另一首乐曲，或者关闭了电源，录制的乐曲数据将丢失。

分步录音示例——旋律（第 60 页步骤 5 的详细说明）



* 图中的数字对应于下面叙述的操作步骤。

在本例中，要特别注意步骤 4 的操作，需要按住一个琴键，再执行相关的操作。

在执行下列操作前，在 STEP RECORD（停止录音）画面中选择需要的音色。请注意，在分步录音中只可进行音色选择和音符输入。

注

由于音符的实际长度（由门限时间决定）可能与乐谱的音符长度有所不同，在此录制的乐曲乐谱可能与上述乐谱有所差异。

1 以连音的形式输入第一个和第二个音符。

1-1 按下 [G] 按钮选择“f”。

1-2 按下 [H] 按钮选择“Tenuto”（持续音）。

1-3 按下 [I] 按钮选择音符类型“dotted”（附点音符）。

1-4 通过 [6 ▲▼] 按钮选择附点四分音符。

1-5 弹奏 C3 键。

第一个音符的输入即告完成。

1-6 按下 [I] 按钮选择音符类型“normal”（普通音）。

1-7 按下 [7 ▲▼] 按钮选择八分音符。

1-8 弹奏 D3 键。

第二个音符的输入即告完成。

2 输入下一个音符并采用断音。

2-1 按下 [H] 按钮选择“Staccato”（断音）。

2-2 按下 [6 ▲▼] 按钮选择四分音符。

2-3 依顺序弹奏 E3 键和 F3 键。

第一小节的输入即告完成。

3 若要输入四分休止符，可以再次按下 [6 ▲▼] 按钮。

若要输入休止符，请使用 [4 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮。（第一次按下按钮选择时值，再按一次输入休止符。）位于左下方的小节：节拍：时钟指示能够让您确认具有特定时长的休止符的输入。

4 输入下一个音符并使用延音线。

4-1 按下 [G] 按钮选择“mp”。

4-2 按下 [H] 按钮选择“Normal”（普通音）。

4-3 持续按住键盘上的 G3 琴键，按下 [6 ▲▼] 按钮。

这一操作可将输入位置从当前的第 2 拍推进至第 3 拍。请勿释放按下的 G3 琴键。在执行下面的操作中始终保持按住 G3 琴键。

4-4 当按住 G3 琴键时，按下 C4 琴键。

请勿释放按下的 G3 和 C4 琴键。执行下列步骤时按住这些音符。



4-5 当按住 G3 和 C4 琴键时，按下 [5 ▲▼] 按钮。

当按下按钮时，释放琴键。

上一页乐谱中显示的 G3 音符和 C4 音符的输入即告完成。

5 若要播放新输入的乐曲，按下 SONG（乐曲）[■]（STOP）（停止）按钮（或按下 [C] 按钮）返回至乐曲顶部，然后按下 [▶/||]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮。

录制和弦（分步录音）

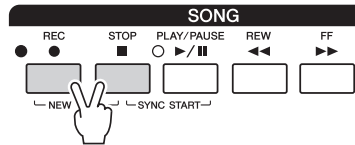
在分步录音中，您可以在单个画面中，以精确的变化点录制当前伴奏和弦和乐段（如前奏、主奏和尾奏）。当操作完成后，录制的事件或设置将被转换成实际的 MIDI 音符或乐曲数据。

1 在主画面中同时按下 SONG（乐曲）[REC]（录音）和 SONG（乐曲）[■]（STOP）（停止）。

新建一个空白的乐曲（“New Song”（新乐曲））准备用于录制。



选择空乐曲后将初始化面板设置。



2 选择您想要在乐曲中使用的伴奏。

3 调出操作画面。

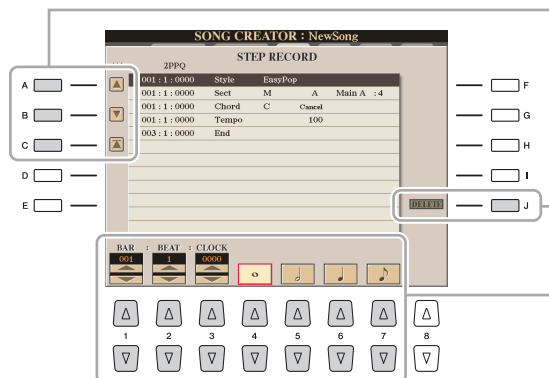
[CREATOR]（创作机）→ [A] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签）[◀][▶] CHORD（和弦）

4 按下 [G]（STEP REC）（分步录音）按钮调出 STEP RECORD（分步录音）画面。



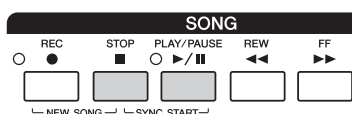
5 使用 [A]–[J] 按钮和 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮执行分步录音。

特定指示请参考第 65 页的示例。



有关这些功能的详细说明，请参见第 61 页。

6 按下 SONG（乐曲）[■]（STOP）（停止）按钮（或按下 [C] 按钮）返回至乐曲顶部，然后按下 [▶/||]（PLAY/PAUSE）（播放/暂停）按钮播放新输入的乐曲。

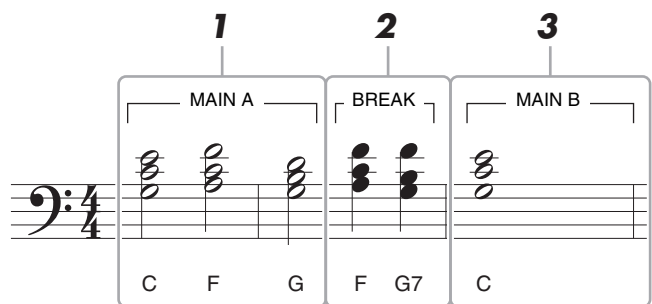


- 7 按下 [EXIT] (退出) 按钮退出分步录音画面。
- 8 按下 [F] (EXPAND) (扩展) 按钮, 将录制的数​​据转换成 MIDI 音符 (乐曲数据)。
- 9 按下 [I] (SAVE (保存)) 按钮执行保存操作。

须知

在未保存录制乐曲的情况下, 选择了另一首乐曲, 或者关闭了电源, 录制的乐曲数据将丢失。

分步录音示例 —— 和弦 (第 64 页步骤 5 的详细说明)



* 图中的数字对应于下面叙述的操作步骤。

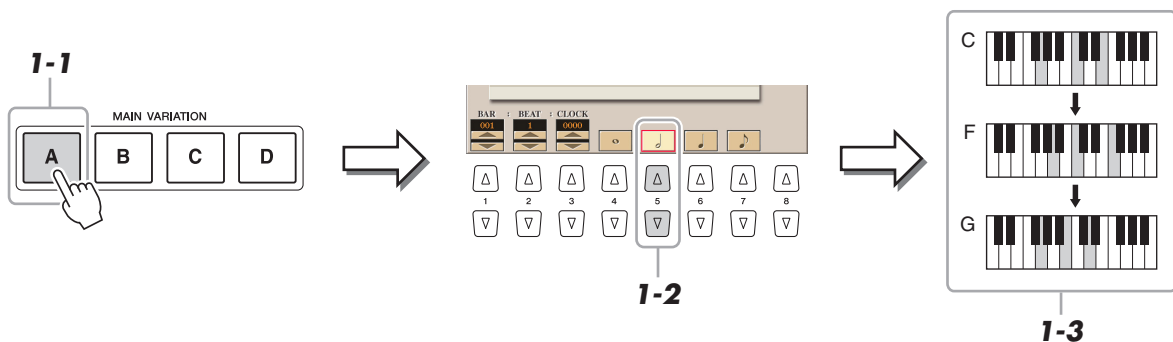
在执行下列操作前, 由于上述乐谱示例中未包含加花部分, 因此请确保 [AUTO FILL IN] (自动加花) 按钮已关闭。

注

本例使用 4/4 拍的伴奏。

1 输入主奏 A 部分的和弦。

- 1-1 按下 STYLE CONTROL (伴奏控制) [MAIN A] (主奏 A) 按钮。
- 1-2 按下 [5 ▲▼] 按钮选择二分音符时长。
- 1-3 在键盘的和弦区依次弹下 C、F 和 G 和弦。

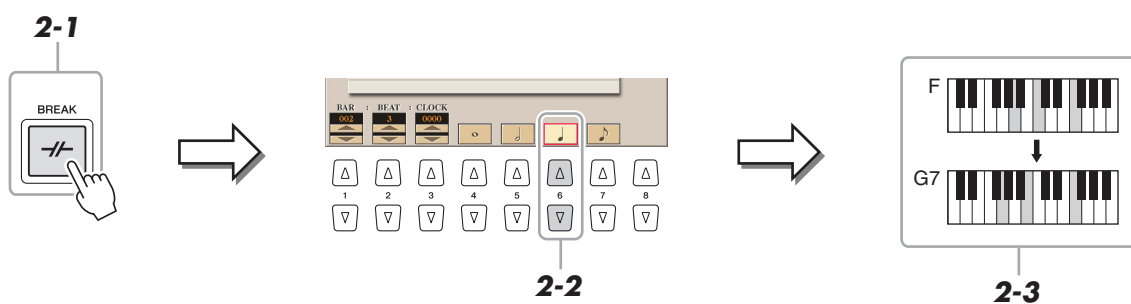


2 输入断奏部分的和弦。

2-1 按下 STYLE CONTROL (伴奏控制) [BREAK] (间断) 按钮。

2-2 按下 [6 ▲▼] 按钮选择四分音符。

2-3 在键盘的和弦区依次弹下 F 和 G7 和弦。



注

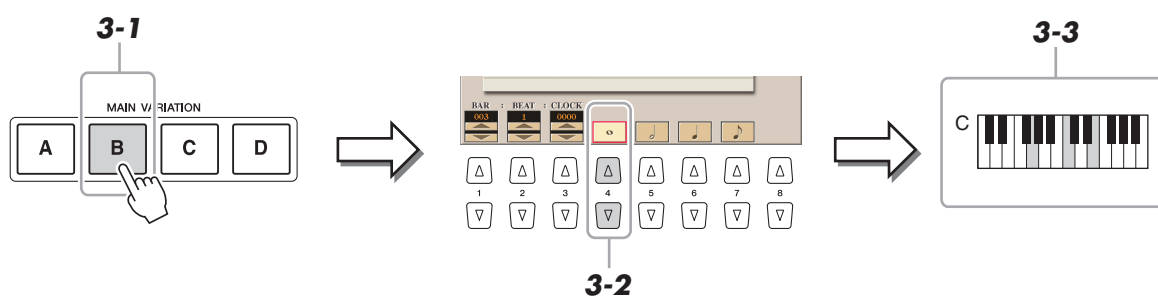
如果您想输入加花部分, 打开 [AUTO FILL IN] (自动插入) 按钮, 然后按下 MAIN VARIATION (主变量) [A]-[D] 按钮中的一个。

3 输入主奏 B 部分的和弦。

3-1 按下 STYLE CONTROL (伴奏控制) [MAIN B] (主奏 B) 按钮。

3-2 按下 [4 ▲▼] 按钮选择全音符。

3-3 在键盘的和弦区弹下 C 和弦。



重新录制指定部分 —— 记入 / 记出（实时录音）

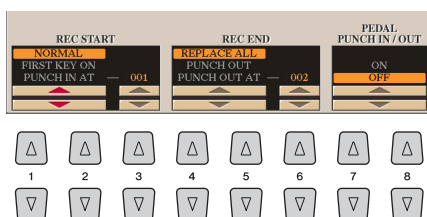
可以用记入 / 记出功能，将已经录制好的乐曲中的某个段落重新录制。通过这种方法可以仅将设定的记入记出点之间的数据用新数据录制的据覆盖。切记，记入点之前和记出点之后的数据不会被写入，虽然可以听到，这是为了能够顺利过渡记入 / 记出点。

1 选择需要的乐曲用于重新录制。

2 调出操作画面。

[CREATOR]（创作机）→ [A] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签）[◀][▶] REC MODE（录音模式）

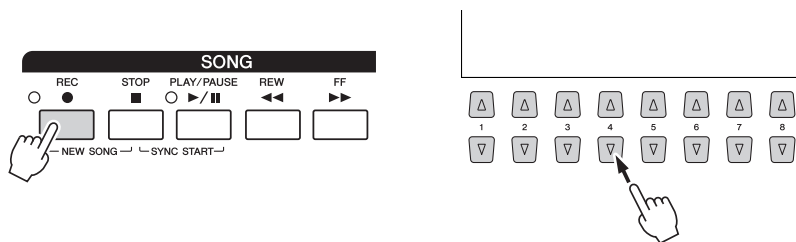
3 决定录制的设置。



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	REC START（录音开始）（记入）	设定记入点的时间。 NORMAL（普通） ：在按下 [▶/]（PLAY/PAUSE）（播放 / 暂停）按钮后，或在同步开始状态下弹奏键盘，当乐曲播放开始时覆盖录制即开始。 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。 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 ▲▼] 按钮设置记入点的小节号。
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	REC END（录音结束）（记出）	设定记出点的时间。 REPLACE ALL（覆盖全部） ：此参数将删除录制停止点之后的全部数据。 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。 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 ▲▼] 按钮设置记出点的小节号。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT（踏板记入 / 记出）	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。 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 134 页）。

▶ 下一页

4 按住 SONG (乐曲) [REC] (录音) 按钮, 通过 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮在画面通道 1-16 中选择需要的通道。



5 按下 SONG (乐曲) [▶/⏸] (PLAY/PAUSE) (播放 / 暂停) 按钮开始记入 / 记出的录制。 根据步骤 3 中的设置, 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。

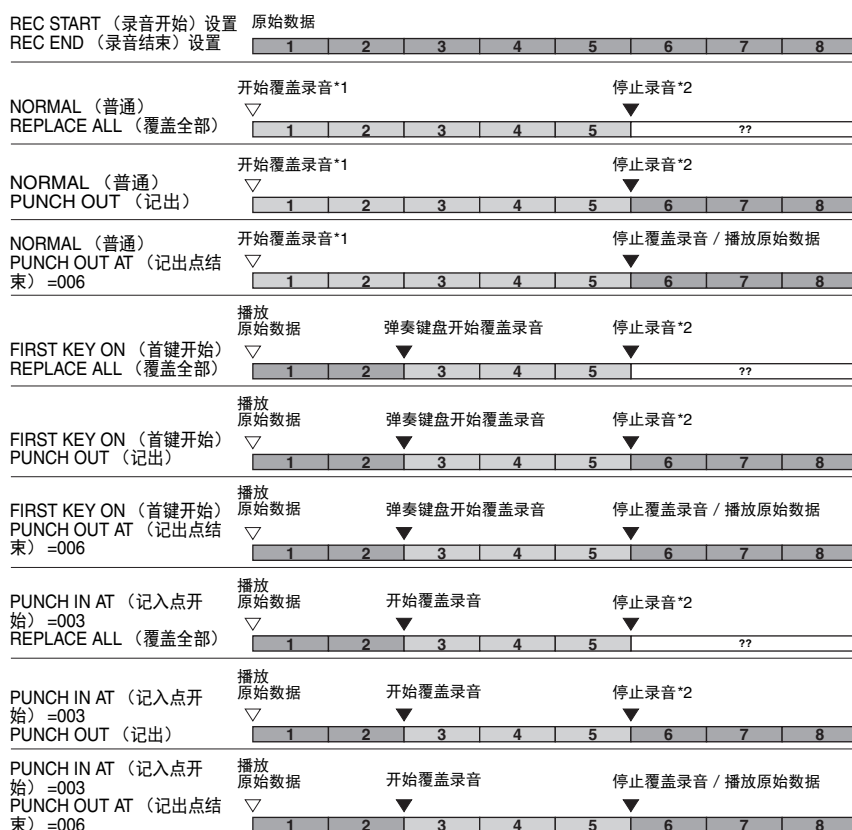
6 按下 [I] (SAVE (保存)) 按钮执行保存操作。

须知

在未保存录制乐曲的情况下, 选择了另一首乐曲, 或者关闭了电源, 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。



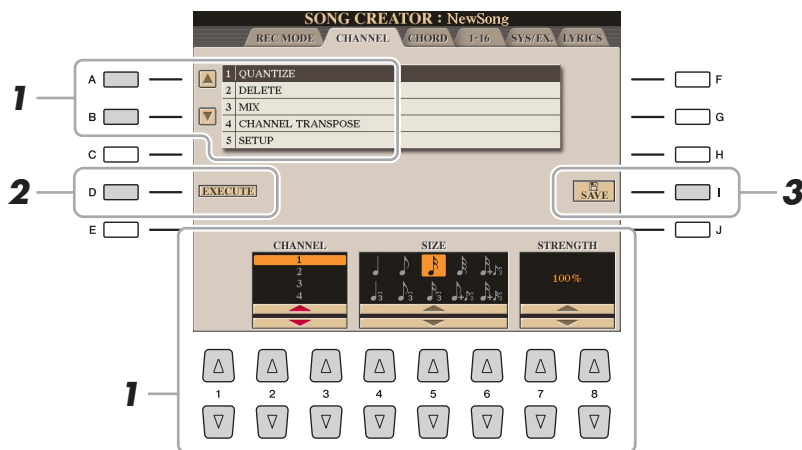
*1 如果您需要从本设置的第3小节开始重新录制, 请将乐曲位置移动至第3小节, 然后开始录音, 从而避免覆盖1-2小节。

*2 要停止录制, 在第5小节末尾按下 [REC] (录音) 按钮。

■ 原录制数据
■ 新录制数据
□ 删除的数据

编辑已有乐曲数据的通道事件

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。

[CREATOR]（创作机）→ [A] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签）[◀][▶] CHANNEL（通道）

3 使用 [A]/[B] 按钮选择编辑菜单，然后通过 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮编辑数据。

有关编辑菜单和可用设置的详情，请参考第 70 页。

4 按下 [D]（EXECUTE（执行））按钮执行所做的修改。

操作（SETUP（设置）菜单除外）完成后，该按钮变为“UNDO”（撤销），如对操作结果不满意，可以按该按钮恢复原来的数据。撤销级别只有一级，也就是仅仅前一次编辑可以撤销。

5 按下 [I]（SAVE（保存））按钮执行保存操作。

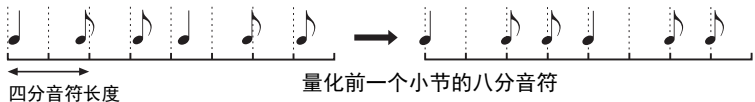
须知

在未保存录制乐曲的情况下，选择了另一首乐曲，或者关闭了电源，录制的乐曲数据将丢失。

1 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，如果录制右边的音乐乐句，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。



<p>[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]</p>	<p>CHANNEL (通道)</p>	<p>决定乐曲数据中要量化的 MIDI 通道。</p>
<p>[4 ▲▼]- [6 ▲▼]</p>	<p>SIZE (精度)</p>	<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>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>
<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>STRENGTH (强度)</p>	<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> 

2 DELETE (删除)

可以删除乐曲中指定通道的数据。使用 [1 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮选择通道，然后按下 [D] (EXECUTE) (执行) 按钮执行删除操作。

3 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 1)	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。除了可以选 1-16 通道外，还有一个“COPY” (复制) 设置可以方便地用来从源通道 1 将数据复制到目标通道。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION (目标)	设定混合或者复制数据的目标通道。

4 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。

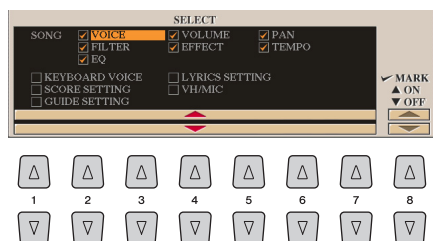
[F]	CH 1-8/CH 9-16	在两组通道选择画面之间切换：通道 1-8 和通道 9-16。
[G]	ALL CH	将所有通道设定为同样的音调，请按住此键的同时调整其中一个通道的音调。



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。

5 SETUP (设置)

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，此处录制的混音台设置和面板设置会被自动调出。



在执行设置操作前，按下 SONG (乐曲) [■] (STOP) (停止) 按钮将乐曲位置移动至乐曲开头处。

[1 ▲▼]- [7 ▲▼]	SELECT (选择)	<p>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。</p> <p>SONG (乐曲)：录制乐曲速度设置和所有的混音台设置。</p> <p>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。能够被录制在乐曲的任意位置。</p> <p>SCORE SETTING (乐谱设置)：录制乐谱画面的设置。</p> <p>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。</p> <p>LYRICS SETTING (歌词设置)：录制歌词显示画面的设置。</p> <p>VH/MIC：录制话筒和人声和声设置。有关参数的详细说明，请参见数据列表中的参数表。</p>
[8 ▲]	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。
[8 ▼]	MARK OFF (标记关闭)	

编辑和弦事件、音符、系统专有事件和歌词

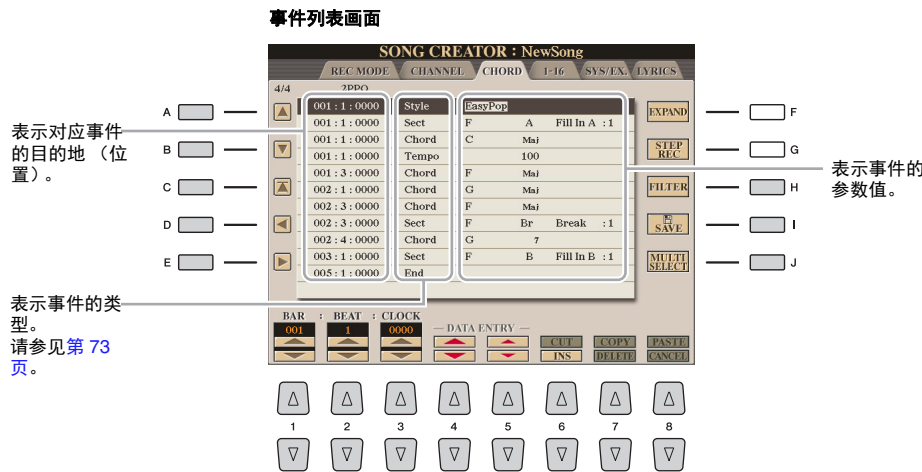
您可以在其他对应画面中以相同方式编辑和弦事件、音符事件、系统专有事件和歌词：CHORD（和弦）、1-16 通道、SYS/EX（系统专有信息）和 LYRICS（歌词）。由于被录制的事件以列表形式显示，因此这些被称为“事件列表”画面。



当完成 CHORD（和弦）标签页的事件编辑后，按下 [F]（EXPAND）（扩展）按钮，将数据转换成乐曲数据。



实时录制的和弦部分数据，不能在此画面显示和编辑。



[A]/[B]		上 / 下移动光标，然后选择需要的事件。
[C]		将光标移动到乐曲的开头（乐曲开始处）。
[D]/[E]		左 / 右移动光标并选择所需的高亮显示事件的参数。
[H]	FILTER（事件过滤器）	调出事件过滤器画面（第 74 页），可以从中只选择希望显示在事件列表中的事件。
[I]	SAVE（保存）	按下以保存编辑的乐曲。
[J]	MULTI SELECT（多选）	按住按钮，同时用 [A]/[B] 按钮可以选择多个事件。
[1 ▲▼]	BAR（小节）	设定数据的位置（小节 / 节拍 / 时钟）。1 个时钟等于四分音符的 1/1920。
[2 ▲▼]	BEAT（节拍）	
[3 ▲▼]	CLOCK（时钟）	
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DATA ENTRY（数据输入）	调整事件的数值。使用 [4 ▲▼] 按钮进行粗略调整。使用 [5 ▲▼] 按钮或 [DATA ENTRY]（数据输入）轮进行精确调整。
[6 ▲]	CUT（剪切）	执行剪切 / 复制 / 删除 / 粘贴操作。
[7 ▲]	COPY（复制）	
[7 ▼]	DELETE（删除）	
[8 ▲]	PASTE（粘贴）	
[6 ▼]	INS（插入）	添加新事件。
[8 ▼]	CANCEL（取消）	取消编辑，重新保存原始数值。

和弦事件 (CHORD (和弦) 页面)

Style (伴奏)	伴奏
Tempo (速度)	速度
Chord (和弦)	和弦根音、和弦类型、和弦低音
Sect (乐段)	伴奏乐段 (前奏、主奏、插入、断奏、尾奏)
OnOff (开关)	伴奏的每个声部 (通道) 的开关状态
CH.Vol (通道音量)	伴奏的每个声部 (通道) 的音量
S.Vol (伴奏音量)	伴奏的总体音量

音符事件 (1-16 页面)

音符	乐曲中的每个音符。包括对应于弹奏音符的音符号, 以及由按键力量决定的力度值、时间门限值 (音符长度)。
Ctrl (控制变更)	有关音色控制的设置, 如音量、声像、滤波器和效果深度 (可用第 8 章所述的混音台编辑) 等。
Prog (程序变更)	选择音色时设定的 midi 程序改变值。
P.Bnd (弯音)	连续改变声音音高的数据。由控制 PITCH BEND (弯音) 轮产生的事件。
A.T. (触后)	当弹奏音符键后对琴键施加压力时, 产生此事件。

系统专有事件 (SYS/EX. (系统专有信息) 页面)

ScBar (乐谱开始小节)	决定乐谱开始显示的小节号。
Tempo (速度)	决定乐曲的速度值。
Time (时间 (拍号))	决定拍号。
Key (键 (调号))	决定乐曲的调号, 以及大调 / 小调设置, 乐谱将依此在画面上显示。
XGPrm (XG 参数)	允许对 XG 参数做详细的修改。详情请参见 Yamaha 网站上提供的数据列表中的“MIDI 数据格式”。
SYS/EX. (系统专有信息)	显示乐曲中的系统专用数据。请牢记不能创建或编辑这类数据, 只能对其进行删除、剪切、复制和粘贴操作。
Meta (Meta 事件)	显示乐曲中的 SMF meta 事件。请牢记不能创建或编辑这类数据, 只能对其进行删除、剪切、复制和粘贴操作。

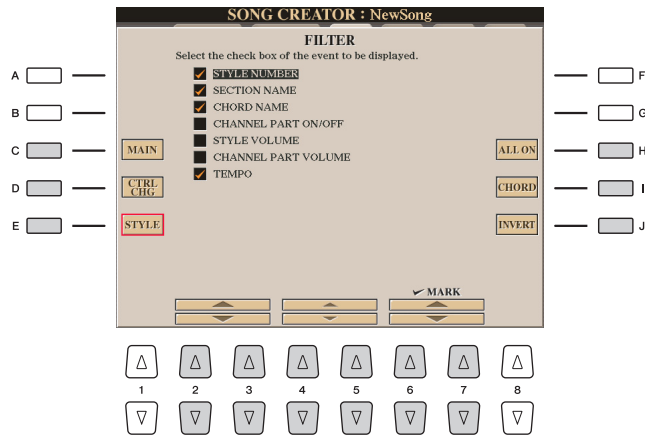
歌词事件 (LYRICS (歌词) 页面)

命名	允许输入乐曲的名称。
歌词	可以输入歌词。
代码	CR: 在歌词文本中输入一个换行符。 LF: 清除当前显示的歌词, 显示下一组歌词。

显示指定的事件类型

在事件列表画面中会显示多种类型的事件。因此在精准定位需要编辑的特定项目时有时可能会稍有困难。此时可以使用事件过滤功能，可以设定事件列表画面仅显示某种类型的事件。可以决定将什么类型的事件在事件列表画面显示出来。

- 1 在 CHORD（和弦）、1-16 通道、SYS/EX.（系统专有信息）或 LYRICS（歌词）画面中按下 [H]（FILTER）（事件过滤器）按钮。
- 2 勾选需要显示的项目。



[C]	MAIN（主要）	显示所有主要类型事件。
[D]	CTRL.CHG （控制变更）	显示所有 MIDI 控制器事件。
[E]	STYLE（伴奏）	显示所有伴奏播放相关事件。
[H]	ALL ON （全部打开）	勾选所有事件类型。
[I]	NOTE/ALL OFF/ CHORD（音符/ 全部关闭/和弦）	“NOTE”（当 [C]（MAIN）（主奏）按钮打开时出现）仅选择 NOTE（音符）数据。“CHORD”（当 [E]（STYLE）（伴奏）按钮打开时出现）仅选择 CHORD（和弦）数据。“ALL OFF”（当 [D]（CTRL.CHG）（控制变更）按钮打开时出现）移除所有勾选项目。
[J]	INVERT（反选）	反选所有的项目，选中的项目将取消选中，未选中的项目将被选中。
[2 ▲▼]- [5 ▲▼]		选择要被勾选或不被勾选的事件类型。
[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON （标记开启）	输入 / 移除选定事件类型的勾选标记。勾选的事件类型将出现在 CHORD（和弦）、1-16 通道、SYS/EX（系统专有信息）或 LYRICS（歌词）页面中。
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF （标记关闭）	

- 3 按下 [EXIT]（退出）按钮执行设置。

编辑乐曲位置标记

本章介绍了两种附加标记相关功能及详细内容。有关用标记跳跃和循环播放的基本信息，请参见使用说明书。

■ 跳跃标记

使用说明书中所介绍的标记同样称为“跳跃标记”。在事件列表画面中（第 72 页），表示为“SPJ-01”-“SPJ-04”。在事件列表中，可以自由移动到其他位置，甚至可以复制，以在其他位置创建同样标记号码。当相同标记号码包含在乐曲的不同位置时，最后一个出现的作为“循环末尾标记”使用（见以下内容）。

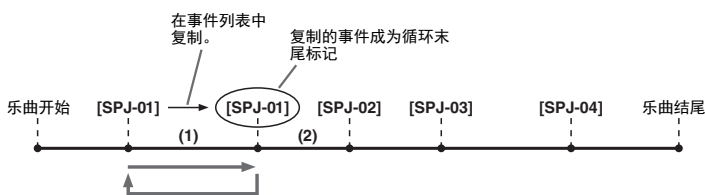
■ 循环末尾标记

循环末尾标记可以用来在乐曲数据中加入附加标记，从而提供更多用途。只需将一个“SPJ”跳跃标记事件复制到乐曲的另一个位置，就可以在事件列表中创建循环末尾标记（无需面板上的 [SP 1]-[SP 4] 按钮）。

有关在连续的跳跃标记之间循环播放的基本信息，请参见使用说明书。

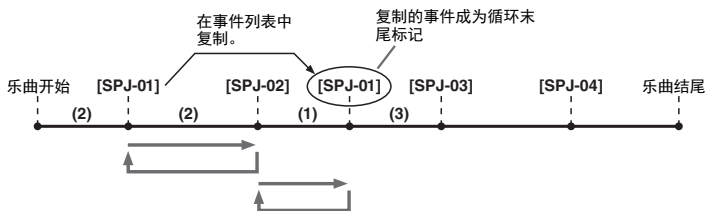
下列示例显示如何在乐曲播放中使用循环末尾标记。

示例 1



- (1) 如果乐曲在两个 SPJ-01 点之间播放，打开 [LOOP]（循环）按钮可以让乐曲在两点之间循环播放。
- (2) 如果乐曲在第二个 SPJ-01 点和 SPJ-02 点之间播放，[LOOP]（循环）按钮此时也处于打开状态，播放就会跳回到第一个 SPJ-01 点，然后在两个 SPJ-01 点之间循环。

示例 2



- (1) 如果乐曲在 SPJ-02 点和第二个 SPJ-01 点之间播放，打开 [LOOP]（循环）按钮可以让乐曲在两点之间循环播放。
- (2) 如果 [LOOP]（循环）按钮打开，同时乐曲在开始点和 SPJ-02 点之间播放，播放会在 SPJ-01 点和 SPJ-02 点之间循环。
- (3) 如果乐曲在第二个 SPJ-01 点和 SPJ-03 点之间播放，[LOOP]（循环）按钮此时也处于打开状态，播放就会跳回到 SPJ-02 点，然后在 SPJ-02 点和第二个 SPJ-01（循环末尾标记）点之间循环。

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

在乐曲播放中，格式为“SPJ-xxxxx”的标记（xxxxx：可使用 01-04 外的任意字符和任意位字母）被作为循环末尾标记处理。由于乐曲创作机功能中的事件列表不能随意命名标记，以上介绍内容推荐用于创建新标记。但是用计算机上的音序器软件，您可以创建新的标记并为其分配适当的名称。用这种方式命名标记，就可以很容易地辨别事件列表中的循环末尾标记和跳跃标记间的区别。

注

如果连续的标记位置互相靠近，循环播放可能出错。

注

当跳跃目标点（要跳跃到的位置）与跳跃来源点的效果设置不同时，可能出现脉冲干扰声音或出现无声的情况。这是因为 Tyros5 效果处理器的限制造成的。

注

当跳跃播放与指导功能（第 56 页）一起使用时，请注意指导显示可能无法随跳跃及时显示。

目录

录制您的演奏	76
• 多轨录音	76
转换文件	80
• 将音频文件 (.wav/.mp3) 转换为多轨录音文件 (.aud)	80
• 转换多轨录音文件 (.aud) 至音频文件 (.wav)	81
编辑已录音的数据 (多轨录音文件)	82
• (1) 标准化	83
• (2) 调整音量平衡	83
• (3) 删除一个音轨	83
重录多轨录音文件	84
• NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) (普通录音 / 普通录音 (叠加播放))	84
• PUNCH IN/PUNCH OUT (MERGE) (记入 / 记出 (合并))	85
设置音频 (多轨录音文件) 的起始点 / 结束点	87
播放列表模式	88
• 创建播放列表	88
• 播放播放列表	88
• 播放列表控制	89

录制您的演奏

多轨录音模式下，可以分几次将演奏内容录制为一首完整的乐曲。例如，1) 将您的键盘弹奏录制进主音轨；2) 通过话筒将您的人声演唱录制进子音轨。

可使用多轨文件格式：

模式		文件扩展名	可用位置	多种录音方式 (合并, 记入 / 记出等)
多轨	录音	.aud (Tyros5 原始: 44.1kHz 采样率, 16 位分辨率, 立体声)	内部 HDD	有
	播放	.aud (Tyros5 原始: 44.1kHz 采样率, 16 位分辨率, 立体声)		

多轨录音

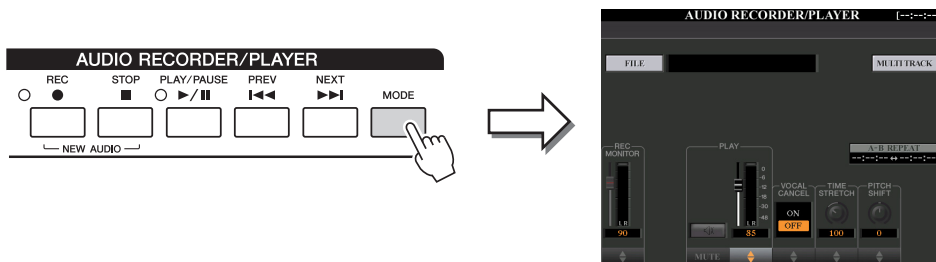
该部分包含了多轨录音的基本步骤。操作步骤可概括为如下：1) 将您的键盘弹奏录制进主音轨；2) 将您的人声演唱录制进子音轨。



一次录音操作最多可以录制 80 分钟的持续演奏内容。

1 执行诸如音色 / 伴奏选择和话筒连接 (如果要录制自己的人声演唱) 等必要的设置和操作。

- 2** 如有需要可重复按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[MODE]（模式）按钮，调出 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）画面。



- 3** 按下 [F]（MULTI TRACK）（多轨）按钮退出多轨录音机画面。



- 4** 同时按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[REC]（录音）和 [STOP]（停止）按钮。

该操作会创建一个新的空音频文件，并命名为“M_Audio_***.AUD”。

5 录制到主音轨中

如果画面中 TRACK SELECT（音轨选择）[F3] 未被选为“MAIN”（主），则按下 [F] 按钮选择“MAIN”（主）作为目的地。

5-1 按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮开始录音。

5-2 演奏结束后，按下 [STOP]（停止）按钮停止录音。

5-3 要试听录音，按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮。

须知

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

撤销 / 重复

演奏过程中如果出现了错误或对自己的演奏不满意，您可以使用撤销功能，然后重新尝试。

- 1** 按下 [G]（UNDO）（撤销）按钮。
最近一次的录音内容被取消。如果想要放弃操作，按下 [G]（REDO）（重复）按钮。
- 2** 按下 [REC]（录音）按钮进入录制状态。
- 3** 利用“多轨录音”中的步骤 4 重新开始。

下一步，我们来将您的演唱录制到子音轨中。可以在试听主音轨播放的同时，录制您的人声。

6 在该声部试音（对着话筒演唱），通过 REC MONITOR（录音监听）电平表检查电平，然后用 [1 ▲▼] 按钮或推杆调节录音音量。

调整电平，让电平达到不会持续进入“红色”区，且指示灯不会亮起。如果持续亮起，您有必要将话筒输入电平调低一些。

7 录制到子音轨中

7-1 按下 [F]（TRACK SELECT）（音轨选择）按钮将“SUB”（子）选为目标位置。



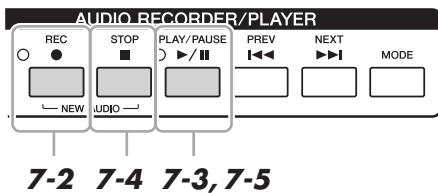
注

- 同时按 1 的 [▲] 和 [▼] 按钮立刻将录音音量复位为 90。
- 如果您调出了一个不同的画面，可以按下 [MODE]（模式）按钮返回多轨录音机画面。

注

确保这里的 RECORDING MODE（录音模式）（显示在画面左上角）设置为“NORMAL REC”（普通录音）。

7-2 按下 [REC]（录音）按钮进入录制状态。



7-3 按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮开始录音。

紧接该操作，开始随着主音轨的播放进行演唱。

7-4 演奏结束后，按下 [STOP]（停止）按钮停止录音。

7-5 要试听录音，按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮。

调整音量平衡

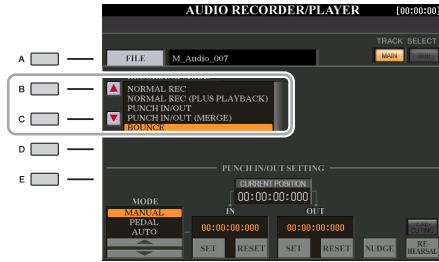
利用 TRACK PLAY（音轨播放）电平表，可以分别地调整主音轨和子音轨的音量。使用 [4 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮或推杆调整主音轨 / 子音轨音量。使用 [3 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮，还可以将主音轨 / 子音轨静音。

下一页

下面,我们要把主音轨和子音轨的数据混合再放到主音轨。该过程(以下)就称为合并录音。

8 按下 [B] (REV MODE) (录音模式), 然后用 [B]/[C] 按钮选择 “BOUNCE” (合并)。

选定后, 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回到前一画面。



注

录音模式设置为 “BOUNCE” (合并) 时, 选定的音轨会自动改变为主音轨。

9 按下 [REC] (录音) 按钮, 然后按下 [G] (是) 按钮。

如果不想删除子音轨上已录制的数据, 不要按下上述的 [G] (是) 按钮, 而是按下 [H] (否) 按钮。

10 按下 [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮开始合并录音。

所有主音轨和子音轨的数据混合在一起, 并再录制到主音轨。主音轨和子音轨的回放结束后, 合并录音会自动停止。

11 要试听录音, 按下 [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮。

子音轨现已空白, 可以继续录制其它声部到子音轨, 也就是重复步骤 6-7。

如果没有删除步骤 9 中子音轨上已录制的数据, 子音轨上的数据既会被录制到主音轨, 又会被录制到子音轨。要避免子音轨的双重播放, 请在多轨录音机画面中按下 [5 ▲▼] (MUTE) (静音) 按钮。

12 按下 [EXIT MULTI TRACK] (退出多轨) 按钮然后按下 [G] (是) 按钮, 可以调出多轨录音机画面。

此时, 录制的的数据还未进行混音处理 (将多轨录音文件转换成简易录音文件)。

如需进行混音, 请参考第 81 页的 “转换多轨录音文件 (.aud) 至音频文件 (.wav) ”。

注

如果在合并录音期间演唱或弹奏键盘, 这些内容也会被录制到主音轨。

注

- 多轨录音文件 (.aud) 只能在 Tyros5 上回放。
- 使用 Mixdown 功能, 可以将多轨录音方式录制的 .aud 文件转换为 .wav 文件格式 (简易录音文件)。

注

您可以将多轨录音文件 (.aud) 转换为简易录音文件 (.wav)。详情请参考第 81 页的 “转换多轨录音文件 (.aud) 至音频文件 (.wav) ”。

转换文件

将音频文件（.wav/.mp3）转换为多轨录音文件（.aud）

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

- 1** 将包含音频文件的 USB 闪存连接到 USB TO DEVICE（USB 至设备）端口。
- 2** 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机/播放器）[MODE]（模式）按钮数次，调出 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机/播放器）画面。
- 3** 按下 [A]（FILE）（文件）按钮。
- 4** 用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择 USB 闪存，然后用 [A]-[J] 按钮选择需要的音频文件。
- 5** 按下 [EXIT]（退出）按钮返回 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机/播放器）画面。
- 6** 按下 [F]（MULTI TRACK）（多轨）按钮，然后按下 [F]（是）按钮。
音频文件（.wav/.mp3）向多轨录音文件（.aud）的转换过程即告完成。
- 7** 执行第 78 页上“多轨录音”中从步骤 7 开始的相同操作。

注

转换为多轨录音文件的时间取决于音频文件（.wav/.mp3）的大小。

须知

如果已存在相同的文件名，会出现提示信息，提示您是否覆盖写入。选择 [YES]（是）会转换文件并覆盖主音轨。子音轨的数据会被删除。

转换多轨录音文件 (.aud) 至音频文件 (.wav)

您可以将 Tyros5 多轨录音文件 (.aud) 转换为简易录音文件 (.wav) —— 您可以在除 Tyros5 外的设备上播放, 也可以在 Tyros5 上播放 USB 闪存中的文件。



注
如果希望将文件保存到 USB 闪存, 要先将 USB 闪存连接到 [USB TO DEVICE] (USB 至设备) 端口。

- 1** 按下 **AUDIO RECORDER/PLAYER** (音频录音机 / 播放器) [MODE] (模式) 按钮数次, 调出 **AUDIO RECORDER/PLAYER** (音频录音机 / 播放器) 画面。
- 2** 按下 [F] (MULTI TRACK) (多轨) 按钮。
- 3** 按下 [A] (FILE) (文件) 按钮。
- 4** 用 TAB (标签) [◀][▶] 按钮选择 USB 闪存, 然后用 [A]-[J] 按钮选择需要的音频文件。
- 5** 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回 **AUDIO RECORDER/PLAYER** (音频录音机 / 播放器) 画面。
- 6** 按下 [J] (MIXDOWN) (缩混) 按钮调出 **MIXDOWN** (缩混) 画面。
- 7** 如果需要, 可以按下 [B] (FILE NAME) (文件名称) 按钮改变文件名称, 然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮。
- 8** 如果需要, 可以按下 [C] (SAVE TO) (保存至) 按钮, 用 TAB (标签) [◀][▶] 和 [A]-[J] 按钮选择目标位置 (也就是已转换的文件要保存到的位置), 然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮。
- 9** 按下 [G] (START) (开始) 按钮开始回放。回放一旦结束, 从 .aud 向 .wav 的转换过程即刻开始。

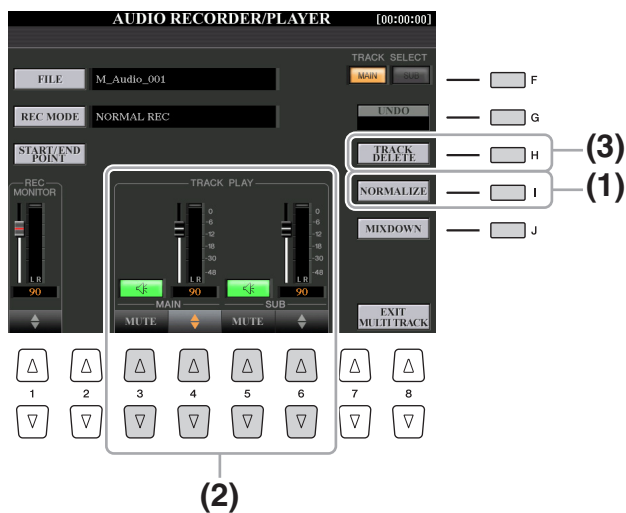
编辑已录音的数据（多轨录音文件）

您可以编辑录制在多轨录音中的数据。

- 1 按下 **AUDIO RECORDER/PLAYER**（音频录音机 / 播放器）**[MODE]**（模式）按钮多次，调出 **AUDIO RECORDER/PLAYER**（音频录音机 / 播放器）画面，选择已录音的数据用于编辑。
- 2 按下 **[F]**（MULTI TRACK）（多轨）按钮退出多轨录音机画面。
- 3 按下 **[A]**（FILE）（文件）按钮。
- 4 用 **[A]-[J]** 按钮选择需要的音频文件。
- 5 按下 **[EXIT]**（退出）按钮返回 **AUDIO RECORDER/PLAYER**（音频录音机 / 播放器）画面。

须知

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



(1) 标准化

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

- 1** 按下 [F] (TRACK SELECT) (音轨选择) 按钮选择需要规范化的音轨。
- 2** 按下 [I] (NORMALIZE) (标准化) 按钮。
- 3** 在提示下，按下 [G] (确认) 按钮开始标准化选定的音轨。
要取消操作，按下 [H] (CANCEL) (取消) 按钮。

(2) 调整音量平衡

利用 TRACK PLAY (音轨播放) 电平表，可以分别地调整主音轨和子音轨的音量。使用 [4 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮或推杆调整主音轨 / 子音轨音量。使用 [3 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮，还可以将主音轨 / 子音轨静音。

注

为控制音频文件的整体音量，按下 [BALANCE] (平衡) 按钮一次或两次调出 BALANCE (平衡) (2/2) 画面，然后使用 [4 ▲▼] 推杆或按钮。

(3) 删除一个音轨

- 1** 按下 [F] (TRACK SELECT) (音轨选择) 按钮选择需要删除的音轨。
- 2** 按下 [H] (TRACK DELETE) (音轨删除) 按钮。
- 3** 在提示下，按下 [G] (确定) 按钮开始删除选定的音轨。
要取消操作和保持音轨不变，在执行任何操作前按下 [G] (UNDO) (撤销) 按钮。

重录多轨录音文件

创建的多轨录音数据能以下列 5 种方法重新录制。

- 替代所有数据：NORMAL REC（普通录音）..... 见下
- 混合录音数据：NORMAL REC（PLUS PLAYBACK）（普通录音（叠加播放））..... 见下
- 替代某区间的数据：PUNCH IN/OUT（记入/记出）..... 参见第 85 页
- 叠加某区间的数据：PUNCH IN/OUT（记入/记出）（MERGE）（合并）..... 参见第 85 页
- 合并主音轨和子音轨至主音轨：BOUNCE（合并）..... 查看多轨录音

注

反复重录数据会导致声音质量下降。

须知

该数据会自动保存到内部 HDD，不过您可能希望在重录前备份一下您的数据。复制操作是备份的最简单办法。但是由于不能在 HDD 的文件夹内进行复制，因此必须创建一个新文件夹。有关文件管理的详细说明，请参见使用说明书。

NORMAL REC/NORMAL REC（PLUS PLAYBACK）（普通录音 / 普通录音（叠加播放））

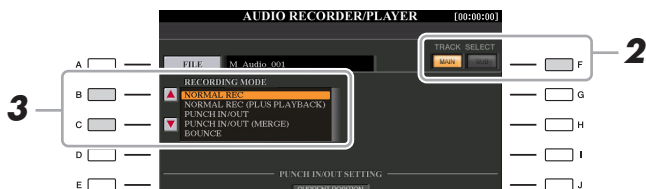
您可以用 NORMAL REC（普通录音）方式替换整个音频数据的音轨，或用 NORMAL REC（PLUS PLAYBACK）（普通录音（叠加播放））方式将音频数据与以前的音频数据混合。NORMAL REC（PLUS PLAYBACK）（普通录音（叠加播放））方式不添加任何音轨，只是简单地将新的录音与现有的数据混合。停止录音后，在停止点之后的任何数据将被消除。

注

由于要向这个音频叠加声部，因此该音频最好保持原样。例如，您可能希望在可添加其它声部的音频上只录制一个节奏模式组（如通过播放一个伴奏）或一个简单的低音片段。

1 执行第 82 页上的“编辑已录音的数据（多轨录音文件）”步骤 1-5，选择需要重录的数据。

2 按下 [F]（TRACK SELECT）（音轨选择）按钮选择需要重录的音轨。



3 使用 [B]/[C] 按钮选择一个录音方法。

- 替代所有数据：NORMAL REC（普通录音）
- 混合录音数据：NORMAL REC（PLUS PLAYBACK）（普通录音（叠加播放））

4 当您选择“NORMAL REV（PLUS PLAYBACK）”（普通录音（叠加播放）），播放已录制的音频，并在播放音频时弹奏您需要叠加的部分。按需要改变音量设置。

如果您要添加 Tyros5 键盘演奏音色，请选择需要的音色。如果需要录制您的演唱声音或外接乐器的声音，请连接话筒或其他乐器并进行适当的设置。按需要在此调整音轨播放和录音监听电平。

5 按下 [REC]（录音）按钮进入录制状态。

6 按下 [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮开始录音。

弹奏键盘 (或演唱等) 同时录制您的演奏。

7 当完成录制时, 按下 [STOP] (停止) 按钮。

停止录音后, 数据将从停止点被消除。

8 要试听录音, 按下 [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮。

如果您在弹奏中出错或对弹奏并不十分满意, 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回至 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) 画面, 然后按下 [G] (UNDO) (撤销) 按钮撤销 NORMAL REC/NORMAL REC (PLUS PLAYBACK) (普通录音 (叠加播放)) 操作。



其他 (尚未被录制的) 音轨的播放声音不会被录制进音轨中。

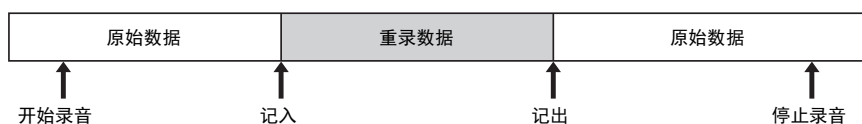


音频录音机 / 播放器会自动降低以前录制音轨的电平, 以配合新的录音。能够最大程度降低声音失真的可能。您可以使用规范化效果调整总体声音的最大音量。有关详细信息, 请参见第 83 页。

PUNCH IN/PUNCH OUT (MERGE) (记入 / 记出 (合并))

该录音方式只能用于现有录音。您可以用这个方式在已录制素材的特定部分进行重录。您可以通过 PUNCH IN/OUT (记入 / 记出) 操作让新的录音替换原始部分, 或保留原始部分, 通过 PUNCH IN/OUT (MERGE) (记入 / 记出 (合并)) 操作让其与新的录音混合。这样, 既可以校正录音中的错误, 又可以在原始录音上叠加新的部分。

请注意记入 / 记出部分之前和之后的部分没有被覆盖, 保留着原始数据, 正常播放能指导您进入和退出录音操作。



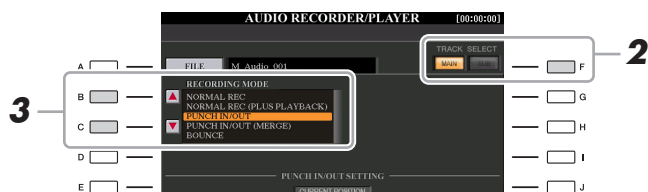
一次只能在一个范围上重录。



用记入 / 记出功能的录音数据的开始和结尾可以自动实现淡入 / 淡出。这样可以将录音数据开始和结尾处的噪音降至最小。推荐在数据中音量较低的乐段指定开始点和结束点。

1 执行第 82 页上的“编辑已录音的数据 (多轨录音文件)”步骤 1-5, 选择已录制的数据进行重录。

2 按下 [F] (TRACK SELECT) (音轨选择) 按钮选择需要重录的音轨。

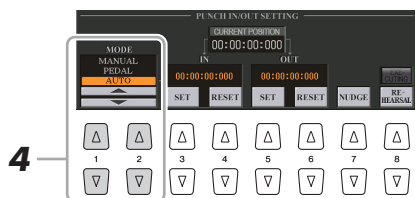


3 使用 [B]/[C] 按钮选择一个录音方法。

- 替代某区间的数据: PUNCH IN/OUT (记入 / 记出)
- 叠加某区间的数据: PUNCH IN/OUT (MERGE) (记入 / 记出 (合并))

下一页

4 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (MODE) (模式) 按钮选择需要的记入 / 记出模式。



- **MANUAL**..... (普通) 用音频录音机 / 播放器的传送按钮 ([REC] (录音)、[PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 等) 可以手动执行记入 / 记出录音。
- **PEDAL**..... (踏板) 可以用连接到 FOOT PEDAL 2 (踏板 2) 插孔的踏板手动执行记入 / 记出录音。
- **AUTO**..... (自动) 可以让您指定记入点和记出点, 并自动进行记入 / 记出录音 (如下所示)。

以 AUTO (自动) 模式指定录音范围

如果选择了 AUTO (自动) 作为记入 / 记出录音方式, 可以指定录音范围并用排练功能练习录音操作。

1 音频乐曲播放过程中, 按下 [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) (设置) 按钮指定记入 / 记出范围起点和终点。

2 如果希望记入 / 记出点稍微移动一点, 请使用轻推功能。
在轻推功能中, 您可以边听播放边让记入 / 记出点稍微移动 (甚至以毫秒为单位)。

2-1 按下 [7 ▲▼] (NUDGE) (轻推) 按钮显示轻推播放画面。

2-2 听着播放 (指定点之前 / 之后 500 毫秒的循环播放) 的同时, 用 [DATA ENTRY] (数据输入) 轮和 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [PREV] (前一个) / [NEXT] (下一个) 按钮将 NUDGE DATA POSITION (轻推数据位置) 移动到需要的记入 / 记出点。[DATA ENTRY] (数据输入) 轮用来以秒调整记入 / 记出点, [PREV] (前一个) / [NEXT] (下一个) 按钮用来以毫秒调整。



2-3 按下 [7 ▲▼] (MODE) (模式) 按钮选择之后 / 之前。在下一步播放数据时, “After” (之后) 重复播放 Nudge Data Position (轻推数据位置) 之后的 500 毫秒, “Before” (之前) 重复播放 Nudge Data Position (轻推数据位置) 之前的 500 毫秒。

2-4 按下 [3 ▲▼]/[5 ▲▼] (SET) (设置) 按钮设置移动的点。按下 [4 ▲▼]/[6 ▲▼] (RESET) (重置) 按钮, 重置数据的起始点 / 结束点。

2-5 按下 [8 ▲▼] (CLOSE) (关闭) 按钮。

 **注**

自动记入 / 记出功能的最小有效范围是 100 毫秒。

3 使用 REHEARSAL (排练) 功能在实际录制前练习录音。

3-1 按下 [8 ▲▼] (REHEARSAL) (排练) 按钮。“EXECUTING” (执行) 显示在 [8 ▲▼] 按钮上。

3-2 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [REC] (录音) 按钮并按下 [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮。重复播放的音频乐曲从记入点之前的 4 秒开始播放, 直到记出点之后 4 秒为止。练习中可以弹奏键盘或演唱需要的声部。在排练功能中, 录音没有开始。

3-3 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [STOP] (停止) 按钮。

 **注**

排练重复播放功能会在播放 99 次后自动停止。

5 使用下列方法之一录制音频乐曲的指定部分。



其他（尚未被录制的）音轨的播放声音不会被录制进音轨中。

手动

按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[REC]（录音）按钮并按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮进入录音模式，然后同时按下 [REC]（录音）和 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮实际录音。按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[STOP]（停止）按钮停止录音。按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮可以在录音过程中暂停录音。

踏板

按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[REC]（录音）按钮并按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮进入录音模式，然后踩下并踩住踏板。踩下踏板的点就是记入点，放开踏板的点就是记出点。

自动

按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[REC]（录音）按钮并按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮。在第 86 页的“以 AUTO（自动）模式指定录音范围”下，将在指定点自动开始和停止录音。音频乐曲的播放会在记出点之后 4 秒自动停止。

6 要试听录音，按下 [PLAY/PAUSE]（播放 / 暂停）按钮。

如果您在弹奏中出错或您对弹奏并不十分满意，按下 [EXIT]（退出）按钮返回至多轨录音机画面，然后按下 [G]（UNDO）（撤销）按钮撤销记入 / 记出操作。

设置音频（多轨录音文件）的起始点 / 结束点

该功能可以设置音频文件的起始点和结束点。这种操作没有破坏性，仅仅影响数据的播放；不会从文件的起始点或结束点实际删除任何数据。

1 执行第 82 页上的“编辑已录音的数据（多轨录音文件）”步骤 1-5，选择需要的音频数据。

2 按下 [C]（START/END POINT）（起始点 / 结束点）按钮。

3 指定起始点 / 结束点。

指定起始点 / 结束点的操作与指定记入 / 记出点基本相同。如需指示，请参考第 86 页的“以 AUTO（自动）模式指定录音范围”。

4 按下 [F]（确定）按钮进入文件的新设置。

要取消操作，按下 [G]（CANCEL）（取消）按钮。

须知

该数据会自动保存到内部 HDD，不过您可能希望在重录前备份一下您的数据。复制操作是备份的最简单办法。但是由于不能在 HDD 的文件夹内进行复制，因此必须创建一个新文件夹。有关文件管理的详细说明，请参见使用说明书。

播放列表模式

播放列表是音频录音机 / 播放器中的便捷功能，能够收集并排列音频文件，使之可以像“点唱机”般自动播放。播放列表模式可以在背景（例如，当选择了主画面）中激活，使您在演奏中随时可以播放列表中的文件。画面左上方的“REPEAT”（重复）图标（参见第 89 页）显示了音频录音机 / 播放器被设置为播放列表模式（自动播放多个文件）。

创建播放列表

安装的内部硬盘驱动中一旦包含了一定数量的音频文件，您就可以将这些文件添加至播放列表。文件能以任何次序排列，也能输入任意次数（换句话说，一个单独的文件可以在播放列表中被多次引用）。



一个播放列表可以包含最多 500 个音频文件。

1 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[MODE]（模式）按钮数次，调出 AUDIO PLAYER/RECORDING（音频播放器 / 录音）画面。

2 按下 [A]（FILE）（文件）按钮，然后使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择需要的音频文件位置（HD 或 USB）。



您不能将多轨（.aud）音频文件添加到播放列表。

3 添加需要的音频文件至播放列表。

3-1 按下 [6 ▲]（ADD TO PLAYLIST）（添加至播放列表）按钮。选定的文件名高亮显示。您可以继续在此选择另外的文件，数量任意。如果有多页显示在底部（P1, P2, ...），也可以从这些画面选择文件。如果要选择当前文件夹中的所有文件，按下 [6 ▼]（ALL）（全部）按钮。



如果要选择文件夹中几个文件之外的所有文件，快捷的方法是用 [6 ▼]（ALL）（全部）按钮选择所有文件，然后用 [A]–[J] 按钮反选不需要的特定文件。

3-2 按下 [7 ▼]（确定）按钮确认选择。

4 按下 [EXIT]（退出）按钮。

5 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[MODE]（模式）按钮多次，调出 PLAYLIST（播放列表）画面，然后检查播放列表以确认这些文件是否被添加。



如果您在添加至播放列表后更换文件图标，音频文件将无法从播放列表中识别。

如果播放列表中已经包含了音频文件，添加的文件会被自动放在列表的末尾。添加的文件会自动被选择（勾选）为播放。

6 保存播放列表。

按下 [1 ▲▼]（FILES）（文件）按钮，然后保存播放列表至 USER（用户）驱动、内部硬盘驱动或 USB 闪存。

播放播放列表

只要创建和 / 或编辑了播放列表，并且已经启动播放列表模式，可以在您的演奏过程中随时播放列表中的文件。

请注意文件的播放不是瞬时的。由于在播放前音频录音机 / 播放器需要载入每个文件，文件播放之间会有一两秒的暂停。

1 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER（音频录音机 / 播放器）[MODE]（模式）按钮数次，调出 PLAYLIST（播放列表）画面。

2 按下 [1 ▲▼] (FILES) (文件) 按钮调出 PLAYLIST FILE (播放列表文件) 画面, 然后通过 [A]–[J] 按钮选择需要的播放列表。

注

在音频录音机 / 播放器功能中, 用 [SELECT] (选择) 按钮在音频和播放列表画面之间切换。

3 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回 PLAYLIST (播放列表) 画面。

4 使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择用于播放的文件, 然后按下 [7 ▲▼] (SELECT) (选择) 按钮实际选择乐曲。

您也可以用 [DATA ENTRY] (数据输入) 轮移动光标, 并按下 [ENTER] (输入) 按钮实际选择乐曲。要从播放列表的开始处播放文件, 选择第一个文件。对勾标记表示文件可以播放, 减号 (-) 表示文件会被跳过, 惊叹号表示文件不包含数据。

5 然后您可以用 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮从选定的文件开始播放播放列表。

当播放列表模式启动时 (画面左上方的指示灯出现 “REPEAT” (重复) 图标; 第 89 页), AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [PREV] (前一个) / [NEXT] (下一个) 按钮功能则为播放列表的前一个 / 下一个控制。按对应按钮调出弹出窗口并在播放列表中选择前一个或下一个音频文件。您可以使用 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮在您弹奏的过程中任意暂停或继续播放。

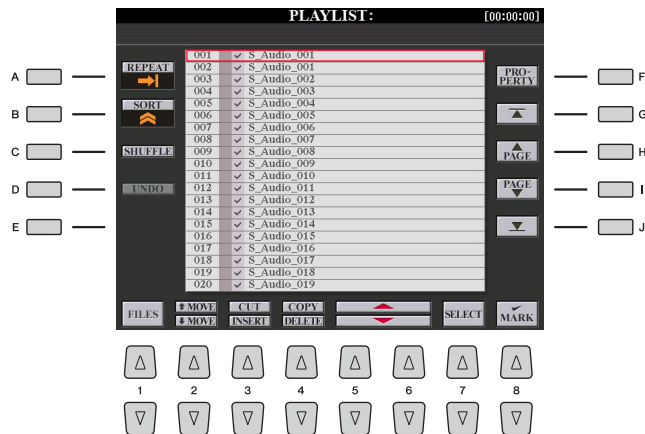
6 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [STOP] (停止) 按钮停止播放。

如要解除播放列表模式, 按下 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [MODE] (模式) 按钮多次调出音频录音机 / 播放器画面, 然后选择一个音频文件。

5

播放列表控制

在本播放列表画面示例中, 介绍各种控制功能的简短解释。



[A]	REPEAT (重复)	决定音频文件如何播放: 所有文件从头至尾依次播放一遍 (不重复)。 所有文件依次重复播放。 一个选定的文件被重复播放。
[B]	SORT (分类)	决定音频文件名称按升序还是降序排列。
[C]	SHUFFLE (随机)	按下该按钮可以随机重排文件次序。
[D]	UNDO/REDO (撤销 / 重复)	按下该按钮可以取消 (撤销) 针对播放列表的最后一次操作。再次按下该按钮可以 (重复) 恢复取消的操作。撤销 / 重复只能对一次操作有效。
[F]	PROPERTY (属性)	调出显示光标位置处音频乐曲的文件名和路径的属性弹出窗口。

[G]-[J]		播放列表导航控制。 [G] : 将光标 / 选项移动到列表顶端。 [H] : 将光标 / 选项向上移动一页 (当存在多个列表页时)。 [I] : 将光标 / 选项向下移动一页 (当存在多个列表页时)。 [J] : 将光标 / 选项移动到列表底端 (就在最后输入文件的下方)。
[1 ▲▼]	FILES (文件)	打开 PLAYLIST FILE (播放列表) 文件画面。在此画面中, 您可以重命名、复制、删除或保存播放列表。
[2 ▲▼]	MOVE Up/Down (移动 向上 / 向下)	用这些按钮将选定的文件移动到列表中的其他位置。
[3 ▲]	CUT (剪切)	这些操作可以复制或剪切及粘贴单独的播放列表条目。请注意这些操作不会影响实际音频数据, 只对播放列表中的条目有效。 剪切和插入 1 按下 [3 ▲] (CUT) (剪切) 按钮。 2 使用 [5 ▲▼] 按钮选择需要的文件进入, 并按下 [6 ▲▼] 按钮实际选择。按下 [8 ▲] (确定) 按钮。条目即被删除。 3 移动光标至列表中需要的位置 (使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮), 并按下 [3 ▼] (INSERT) (插入) 按钮。 复制和插入 1 按下 [4 ▲] (COPY) (复制) 按钮。 2 使用 [5 ▲▼] 按钮选择需要的文件进入, 并按下 [6 ▲▼] 按钮实际选择。按下 [8 ▲] (确定) 按钮。条目即被复制。 3 移动光标至列表中需要的位置 (使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮), 并按下 [3 ▼] (INSERT) (插入) 按钮。
[3 ▼]	INSERT (插入)	
[4 ▲]	COPY (复制)	
[4 ▼]	DELETE (删除)	从播放列表中删除文件。请注意本操作不影响实际音频数据, 只是从列表中删除文件条目。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Up/Down (向上 / 向下)	使用这些按钮在列表中移动光标。用 [DATA ENTRY] (输入数据) 轮在所有条目中快速移动光标 (红色边框), 然后按下 [ENTER] (输入) 按钮。
[7 ▲▼]	SELECT (选择)	实际选择光标位置处的文件。
[8 ▲▼]	MARK (标记)	添加或移除选定数据中的勾选标记。仅勾选的文件会被播放。按住按钮添加 (或移除) 勾选项目至 (或从) 所有文件。

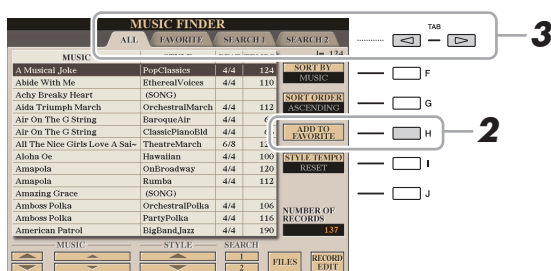
目录

建立收藏夹的数据记录集	91
编辑记录	92
• 删除记录	93
将记录作为单个文件保存（音乐数据库文件）	93
• 从音乐数据库文件中调出记录	94

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，但您可能需要建立一个自定义的收藏夹——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 [H]（ADD TO FAVORITE）（添加至收藏夹）按钮，然后按下 [G]（是）按钮添加选中的记录至 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。

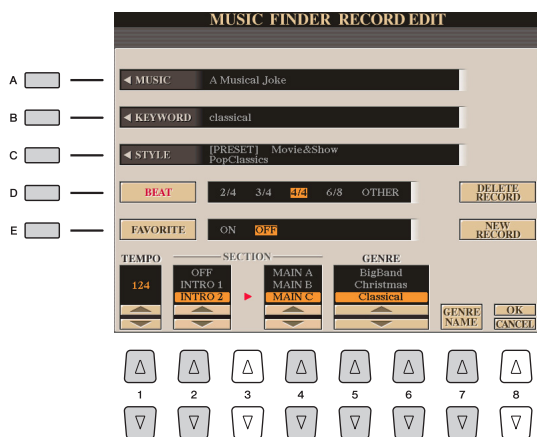
从 FAVORITE（收藏夹）页面中删除记录

- 1 在 FAVORITE（收藏夹）页面中选择要删除的记录。
- 2 按下 [H]（DELETE FROM FAVORITE）（从收藏夹删除）按钮，然后按下 [G]（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。您的编辑可被这些当前的记录代替，也可作为新的记录另外保存。

- 1 在 MUSIC FINDER（音乐数据库）画面中选择需要的记录。
- 2 按下 [8 ▲▼]（RECORD EDIT）（记录编辑）按钮调出 EDIT（编辑）画面。
- 3 编辑记录。



[A]	MUSIC（音乐）	用于输入音乐标题。按下 [A] 按钮可以调出输入音乐标题的画面。
[B]	KEYWORD（关键字）	用于输入执行搜索操作时用的关键字。按下 [B] 按钮可以调出输入关键字的画面。
[C]	STYLE/SONG/AUDIO（伴奏 / 乐曲 / 音频）	改变伴奏。按下 [C] 按钮可以调出伴奏选择画面。选择想要的伴奏后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回到 EDIT（编辑）画面。 SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
[D]	BEAT（节拍）	改变记录的节拍（拍号）用于搜索。 SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。 注 切记，此处设定的拍号数据仅仅用于音乐数据库的搜索，和数据记录中的伴奏使用的拍号没有关系。
[E]	FAVORITE（收藏夹）	选择编辑的记录是否需要添加至 FAVORITE（收藏夹）页面中。
[1 ▲▼]	TEMPO（速度）	改变速度。SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
[2 ▲▼]	SECTIONS（乐段）	选择伴奏乐段，当数据记录被选择时，该乐段会被调出。通过 [2 ▲▼] 按钮，您可以与乐段一起开始记录。当乐段结束后，通过 [4 ▲▼] 按钮，伴奏播放将自动转换至已选乐段。SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
[4 ▲▼]		
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE（流派）	选择所需的流派。
[7 ▲▼]	GENRE NAME（流派名称）	创建一个新流派。

如要取消和退出编辑操作，可以按下 [8 ▼]（CANCEL）（取消）按钮。

4 保存已编辑的记录。

创建新记录

按下 [J] (NEW RECORD) (新记录) 按钮。记录会加入到 ALL (全部) 页面。

覆盖原来的记录

按下 [8 ▲] (确定) 按钮。

删除记录

通过执行删除操作，您可以从所有页面中删除记录 (ALL (全部)、FAVORITE (收藏夹) 和 SEARCH (搜索) 1/2)。

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 ▲▼] (RECORD EDIT) (记录编辑) 按钮调出 EDIT (编辑) 画面。

3 按下 [I] (DELETE RECORD) (删除记录) 按钮。

如需取消删除操作并返回至步骤 1 中的 MUSIC FINDER (音乐数据库) 页面，按下 [G] (NO) (否)；如需返回至步骤 2 中的 EDIT (编辑) 画面，按下 [H] (CANCEL) (取消)。

4 按下 [F] (是) 按钮删除当前记录。

将记录作为单个文件保存 (音乐数据库文件)

音乐数据库功能将所有的数据记录 (包括预置记录和添加记录) 都作为一个单独的音乐数据库文件来处理。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 在 MUSIC FINDER (音乐数据库) 画面中按下 [7 ▲▼] (FILES) (文件) 按钮的其中一个，调出文件选择画面。

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

3 按下 [6 ▼] (SAVE) (保存) 按钮。

4 按下 [8 ▲] (确定) 按钮实际保存文件。

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调出记录

选择音乐数据库文件，您可以调出保存于 User（用户）、硬盘或 USB 闪存中的记录。

1 在 MUSIC FINDER（音乐数据库）画面中按下 [7 ▲▼]（FILES）（文件）按钮的其中一个，调出文件选择画面。

2 按下 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择文件保存位置。

3 按下 [A]-[J] 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。

[F]	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。
[G]	APPEND（追加）	将加载的记录追加到乐器内当前现有的记录中。
[H]	CANCEL（取消）	取消文件选择操作。

目录

编辑注册记忆	95
禁止调用指定的项目（冻结）	96
按顺序调用注册记忆编号（注册序列）	97
• 保存注册序列设置	98
• 使用注册序列	99

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 REGISTRATION BANK（注册记忆库）[+]/[-] 按钮调出注册记忆库选择画面，然后用 [A]-[J] 按钮选择想要的库。

2 确保 MENU 1（菜单 1）出现在画面的右下角。

3 按下 [7 ▼]（EDIT）（编辑）按钮调出 REGISTRATION EDIT（注册记忆编辑）画面。

4 任意按下 [A]-[D] 和 [F]-[I] 按钮选择特定的注册记忆进行编辑。

5 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。

有关重命名和删除操作的详情，请参考使用说明书的基本操作。



6 保存包含已编辑注册记忆的当前库。

按下 [8 ▼] 按钮调出注册记忆选择画面。通过按下 [8 ▼] 按钮将 MENU 1（菜单 1）切换至 MENU 2（菜单 2），然后按下 [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，当您想要切换音色设置但仍保留伴奏设置时，即便选择了其他注册记忆编号，您可以仅“冻结”伴奏设置并将这些伴奏设置保留。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET（注册序列 / 冻结 / 音色设置）→ TAB（标签）[◀][▶] FREEZE（冻结）

2 使用 [2 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮选择需要的项目，然后使用 [8 ▲▼] 按钮进入或移除勾选项。

当 [FREEZE]（冻结）打开时，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。

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。

须知

退出 REGISTRATION FREEZE（注册冻结）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。

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方便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。有关详细说明，请参见使用说明书的第 11 章。

2 在 REGISTRATION BANK（注册记忆库）画面中，选择需要编制的库。

3 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET（注册序列 / 冻结 / 音色设置）→ TAB（标签）[◀|▶] REGISTRATION SEQUENCE（注册序列）

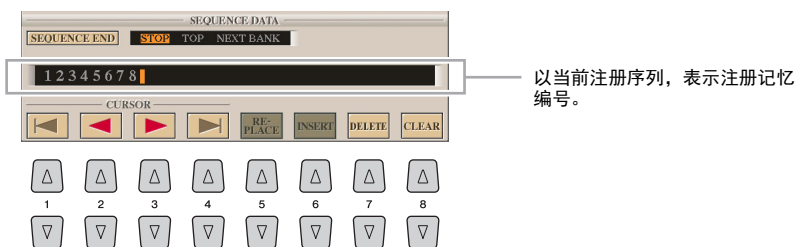
4 如果您使用踏板，在这里指定如何使用踏板——正序或倒序切换注册记忆序列。

使用 [C] 或 [D] 按钮选择用于在注册序列中向前或向后切换的踏板。例如，如果连接了两个踏板，那么踏板 1 用于正序切换，踏板 2 则用于倒序切换。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 133 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）。



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 [6 ▲▼]（INSERT）（插入）按钮输入数字。



[1 ▲▼]- [4 ▲▼]	CURSOR (光标)	移动光标。
[5 ▲▼]	REPLACE (替换)	用当前所选注册记忆编号替换光标位置处的数字。
[6 ▲▼]	INSERT (插入)	在光标位置插入当前所选注册记忆编号的数字。
[7 ▲▼]	DELETE (删除)	删除光标位置处的数字。
[8 ▲▼]	CLEAR (清除)	删除序列中的所有数字。

6 使用 [E] (SEQUENCE END) (序列结束) 按钮决定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。序列被“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 [F] (REGISTRATION SEQUENCE ENABLE) (注册序列启用) 按钮打开注册序列功能。

8 按下 [EXIT] (退出) 按钮从操作画面退出。

当确认消息出现后，按下 [G] (确定) 按钮临时存储注册序列程序。

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。

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。

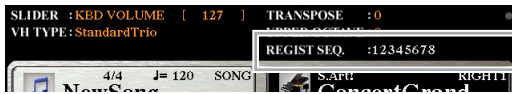
1 同时按下 REGIST BANK (注册库) [+] 和 [-] 按钮调出 REGISTRATION BANK (注册库) 选择画面。

2 确保 MENU 2 (菜单 2) 出现在画面的右下角。

3 按下 [6 ▼] 按钮保存库文件。

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。



注册序列显示在主画面的右上角，您可以确认当前选择的是序列中的哪一个注册记忆。

- 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。

在主画面同时按下 [◀] 和 [▶] 按钮，返回至注册记忆编号未被选择的状态。

注

无论哪个画面被调出（除 REG-IST SEQUENCE（注册序列）画面外），都可以使用踏板来切换注册记忆。

目录

人声和声和讲话设置	100
执行并保存话筒设置（人声 / 讲话）	101
• 保存话筒设置	101
• VOCAL（人声）页面	102
• TALK（讲话）页面	103
设置和编辑人声和声类型	104
• 设置人声和声控制参数	104
• 编辑人声和声类型	106
编辑合成声码器类型	111
• 编辑总体标签参数	112
• 编辑详细标签参数	114

人声和声和讲话设置



① [VOCAL HARMONY]（人声和声）按钮

打开或关闭人声和声。

② [VOCAL EFFECT]（人声效果）按钮

打开或关闭可由 [VH TYPE SELECT]（人声和声类型选择）→ [8 ▼]（EDIT）（编辑）调出的人声效果画面。详情请参考第 104 页。

③ [TALK]（讲话）按钮

在人声设置（用话筒进行表演时使用）和讲话设置（在某个演出及下一个演出间隙使用）间切换话筒设置。当设置为 ON（打开）时，仅讲话设置打开。当设置为 OFF（关闭）时，仅人声和声设置打开。

④ [VH TYPE SELECT]（人声和声类型选择）按钮

选择您需要的人声和声类型。

⑤ [MIC SETTING]（话筒设置）按钮

为人声和声和讲话独立设置话筒相关的各种参数。

执行并保存话筒设置（人声 / 讲话）

以下将为您介绍如何设定和保存话筒的细节设置。

- 1 连接话筒，按下 [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]（话筒设置 / 人声和声）按钮调出操作画面，然后按下 [F] 按钮将 MIC（话筒）设置为 ON（打开）。

这使您可以把声音送入话筒并听到设置参数时产生的变化。

- 2 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮，选择需要的页面，VOCAL（人声）或 TALK（讲话）。

注

当讲话功能打开时，在 TALK（讲话）页面进行的话筒设置将被启用。



- 3 使用 [A]-[E] 按钮选择要指定参数行（或组）进行调整。

- 4 使用 [1 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮设置该行中指定参数的数值。

有关各参数的说明，请参见第 102–103 页。

须知

设置后，按下 [H]（USER MEMORY）（用户记忆）按钮进入话筒设置记忆画面并保存设置（参见第 102 页）。如果未执行保存操作就从此画面退出或关闭了乐器的电源，设置将丢失。

保存话筒设置

所有设置（VOCAL/TALKE（人声 / 讲话）页面）将作为单个文件保存在一起。最多可以保存 10 个文件。

- 1 在 MIC SETTING（话筒设置）画面（上述步骤 3）中按下 [H]（USER MEMORY）（用户记忆）按钮。

- 2 按下 [6 ▼]（SAVE）（保存）按钮将文件保存至 USER（用户）。

有关命名和删除的步骤，请参考使用说明书中的基本操作。

注

话筒设置文件仅可被保存在内部 USER（用户）驱动中。如果您需要将这个设置保存在 USB 闪存中，通过 [FUNCTION]（功能）→ [H]（UTILITY）（实用工具）→ SYSTEM RESET（系统重置）→ [H]（USER EFFECT）（用户效果）在画面上调出用户效果文件。

调出保存于 USER（用户）中的话筒设置

- 1 [MIC SETTING]（话筒设置）按钮 → [H] USER MEMORY（用户记忆）
- 2 按下 [A]-[J] 按钮选择需要的设置文件。

3 段 EQ（通过 [A]/[B] 按钮选择）

均衡器（也称 EQ）是一种声音处理器，将频谱分为多个条带，以便按需对每个条带的声音强度分别进行增加和削减，达到裁剪总体频率响应的目的。本乐器为话筒输入配备了一个高级别的 3 段（高频、中频和低频）数字均衡器。

[1 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Hz	调节相应频段的频率中心点。
[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]/ [6 ▲▼]	dB	增强或削减相应频段的音量，最大范围为 12dB。

NOISE GATE（噪音门限）（通过 [C]/[D] 按钮选择）

当话筒输入信号的音量小于该设定值时，则将其静音。这可以有效地消除外部的噪音，仅允许需要的信号（如人声等）通过。

[1 ▲▼]	SW（开关）	打开或关闭噪音门限功能。
[2 ▲▼]	TH.（阈值）	调节噪音门限开始打开时的输入电平。

COMPRESSOR（压缩器）（通过 [C]/[D] 按钮选择）

本效果器在话筒输入信号的音量超过指定值时，将其压低至合适的输出音量。利用它可以将较大动态范围的人声输入平坦地输出。可以有效地“压缩”信号，使过弱的声音变强一些，使过强的声音变弱一些。将 RATIO（比率）设置得较高并且将 OUT（输出）参数调整为最佳音量，可以实现最大的压缩器效果。

[3 ▲▼]	SW（开关）	打开或关闭压缩器。
[4 ▲▼]	TH.（阈值）	调节所用压缩器的输入电平。
[5 ▲▼]	RATIO（比率）	调整压缩比。高压缩比会使声音扁平，降低声音的动态范围。
[6 ▲▼]	OUT（输出）	调节最终的输出电平。

PITCH DETECT（音高检测）（通过 [E] 按钮选择）

决定本乐器如何检测或识别在表演中通过话筒输入的声音。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE （人声类型）	此设置可以根据您的声音获得最自然的人声和声。 LOW（低频） ：为较低的人声进行设置。此设置还适用于低声吼叫和高声喊叫。 MID（中频） ：为中频的人声进行设置。 HIGH（高频） ：为较高的人声进行设置。此设置还适用于靠近话筒演唱。 FULL（全频） ：为具有宽广声线的歌手进行设置。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT（背景噪声切除）	THRU（贯通）、200Hz、300Hz、400Hz、500Hz ：帮助您过滤低频噪音，这种噪音可能会影响人声和声的效果。“THRU”（贯通）的设置会将噪音过滤关闭。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED（速度）	1（SLOW）（慢）-4（NORMAL）（中）-15（FAST）（快） ：调整人声和声效果的响应，或者决定和声以何种速度生成来响应您的人声。 注意 当在详细标签页（第 110 页）中，单个声部或多声部的人声和声中的音高检测速度中的主唱和和声被设为“作为话筒设置”时，该参数有效。在其他设置中，人声和声音高检测设置均有效。

TALK（讲话）页面

此处的设置用于您的讲话或播报（非您的演唱表演），当 TALK（讲话）（第 100 页）设为 ON（打开）时启用。所有指示和参数（除下列 TALK MIXING（讲话混音）外）均与 VOCAL（人声）页面相同。然而，此处的设置独立于 VOCAL（人声）页面的参数设置。



TALK MIXING（讲话混音）（通过 [E] 按钮选择）

[1 ▲▼]	VOLUME（音量）	决定话筒的输出音量。
[2 ▲▼]	PAN（声像）	决定声音的立体声声像位置。
[3 ▲▼]	REVERB DEPTH（混响深度）	决定作用于话筒上的混响效果深度。
[4 ▲▼]	CHORUS DEPTH（合唱深度）	决定作用于话筒上的合唱效果深度。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	REDUCTION LEVEL（衰减量）	决定总体声音的衰减量（话筒输入除外）——可以有效调整您的声音和乐器声音的音量平衡。

设置和编辑人声和声类型

设置人声和声控制参数

无论当前人声和声类型，都可以设置哪个声部控制人声和声。

- 1 按下 [VH TYPE SELECT]（人声和声类型选择）按钮调出人声和声类型选择画面。

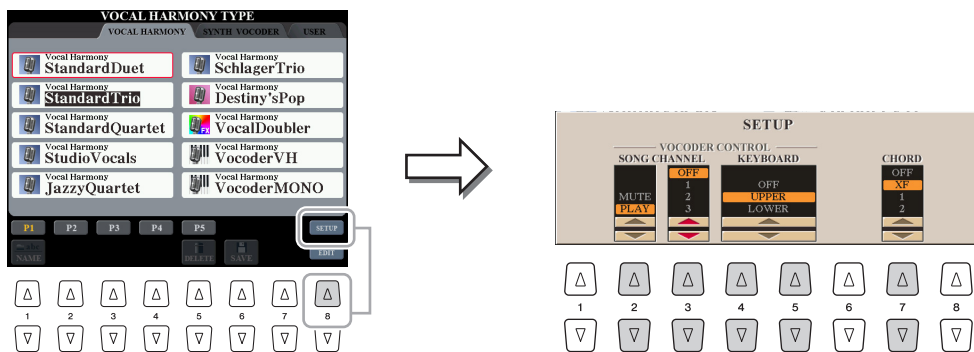


注

在进行此处的人声和声控制参数设置前，检查话筒是否连接正确（使用说明书第8章），设置是否调整正确（参考说明书，第101页）。

- 2 按下 [8 ▲]（SETUP）（设置）按钮调出设置画面，然后使用 [2 ▲▼]–[5 ▲▼] 和 [7 ▲▼] 按钮设置数值。


有关每个参数的说明，请参见第105页。



- 3 完成参数值设置后，按下 [EXIT]（退出）按钮关闭设置画面。

下一页

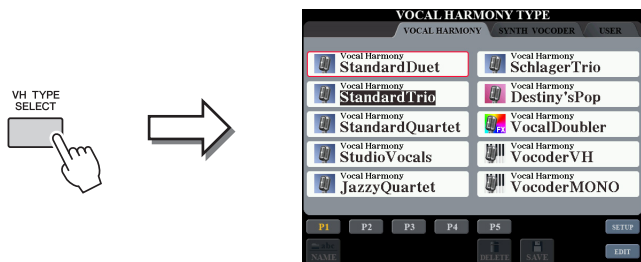
设置参数

[2 ▲▼]- [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL (人声 合成控制)	声码器中的人声和声效果和声码器 - 单声道模式由您在键盘上弹奏的音符和 / 或乐曲数据控制。
[2 ▲▼]	SONG CHANNEL MUTE/PLAY (乐 曲通道静音 / 播 放)	当选择“MUTE”(静音)时,下面选择的通道(用于控制和声)将在播放期间静音。即便在没有背景音乐或伴奏时,为您在演唱乐曲的同时添加和声。
[3 ▲▼]	SONG CHANNEL OFF/1-16 (乐 曲通道关闭 / 1-16)	当设置为 OFF (关闭)时,乐曲播放将不会影响人声和声。当设置为 1-16 中的一个通道时,包含在相应通道的音符数据(本乐器或者外接 MIDI 音序中播放的乐曲)将用来控制和声。
[4 ▲▼] [5 ▲▼]	KEYBOARD (键 盘)	<p>OFF (关闭): 键盘演奏不会影响人声和声。</p> <p>UPPER (上部): 在分割点右边演奏的音符控制人声和声。</p> <p>LOWER (下部): 在分割点左边演奏的音符控制人声和声。</p> <p> 注</p> <p>键盘设置中 (OFF/UPPER/LOWER) (关闭 / 上部 / 下部) 分开的点被称为分割点 (L)。</p> <p> 注</p> <p>当键盘演奏设置和乐曲数据设置都启用时,这些设置将合并后控制和声。</p>
[7 ▲▼]	CHORD (和弦)	<p>在和弦模式下,下列参数决定用乐曲中的哪些数据来进行和弦检测。</p> <p>OFF (关闭): 不从乐曲数据中检测和弦。</p> <p>XF: 用乐曲数据中的 XF 格式和弦来产生人声和声。</p> <p>1-16: 用指定乐曲通道中的音符数据来检测和弦。</p> <p> 注</p> <p>根据乐曲数据,无论此处的设置如何,人声和声都可能无法正常运行。当选中的乐曲不包含和声数据或没有足够的音符数据用于和弦检测时,这种情况可能发生。</p>

编辑人声和声类型

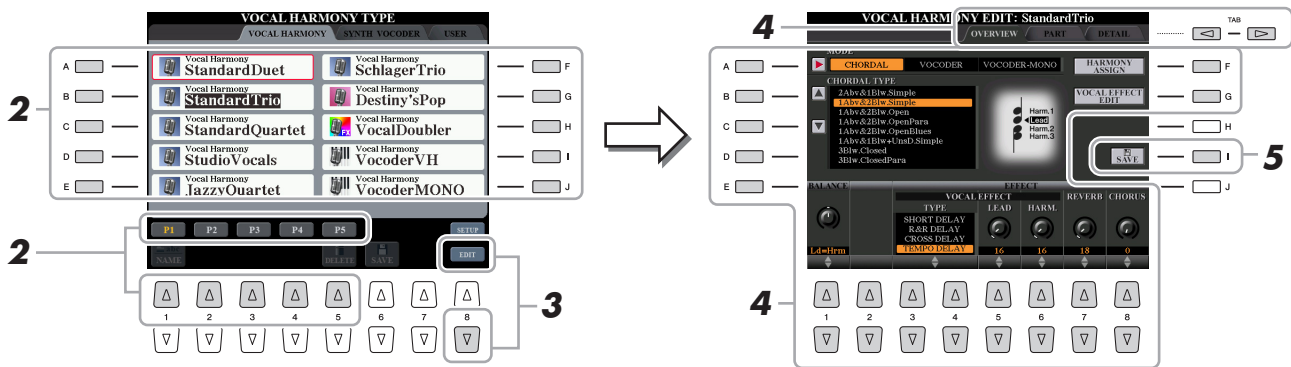
本节简要介绍如何创建自己的人声和声类型，并列出可供编辑的详细参数。最多可创建并保存 60 种人声和声类型。

1 按下 [VH TYPE SELECT]（人声和声类型选择）按钮调出人声和声类型选择画面。



2 使用 [A]-[J] 按钮选择一个人声和声类型。

如果要调出画面的其它页面供将来使用，可以按下 [1 ▲]-[5 ▲] 按钮的其中一个。



3 按下 [8 ▼]（EDIT）（编辑）按钮调出人声和声编辑画面。

4 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出需要的标签页，然后使用 [A]-[G] 按钮和 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑人声和声。

人声和声编辑画面中共有三个标签页；各标签页的编辑请参考第 107-110 页。

- OVERVIEW.....（总体）用于编辑人声和声类型的基本参数，包括模式、和声类型和人声效果等。
- PART（部分）为每个和声音符（和声 1、2、3 和主唱）调整音量和声像位置等。
- DETAIL（详细）人声和声类型的详细编辑。

5 按下 [I]（SAVE）（保存）按钮保存编辑的人声和声类型。

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人声和声类型，或者关闭了电源，这里所做的设置将丢失。

注

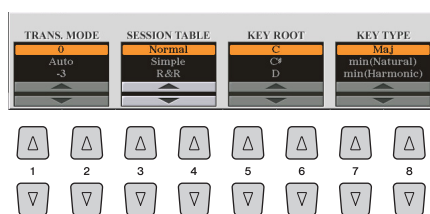
编辑的人声和声类型仅能作为文件保存于内部 USER（用户）驱动中。如果您需要将其保存至 USB 闪存，通过 [FUNCTION]（功能）→ [H]（UTILITY）（实用工具）→ SYSTEM RESET（系统重置）→ [H]（USER EFFECT）（用户效果）在画面中调出用户效果文件。

■ 编辑总体标签参数



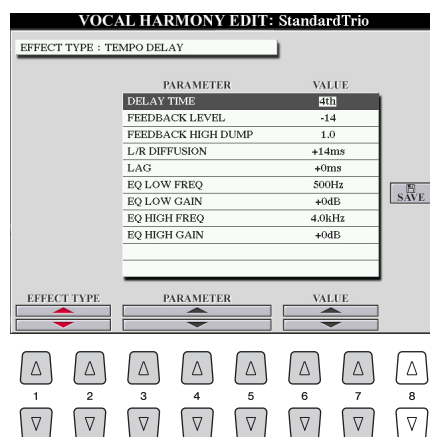
1 使用 [A]–[C] 按钮、[1 ▲▼] 和 [3 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮设置参数值。
有关每个参数的说明，请参见第 108 页。

2 按下 [F] (HARMONY ASSIGN) (和声分配) 按钮设置如何将人声和声应用到您的演唱声音中。
有关每个参数的说明，请参见第 108 页。



3 按下 [G] (VOCAL EFFECT EDIT) (人声效果编辑) 按钮编辑人声效果。

在此操作中调出的画面上，使用 [3 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [6 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮设置参数值。如有需要，您可以通过 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮更改步骤 1 中选择的 effect 类型。
关于每个参数的详细信息，请参考网站的数据列表 (人声和声参数列表)。



总体标签页参数

[A]	MODE (模式)	决定人声和声效果的模式：和弦化、声码器或声码器 - 单声道。和弦化用于传统的人声和声，声码器和声码器 - 单声道则用于声码器效果。（声码器 - 单声道用于单音旋律。）当选择声码器或声码器 - 单声道时，下列和声类型参数不可用。
[B]/[C]	CHORDAL TYPE (和弦化类型)	决定用于生成人声和声的指定音符和音色。和声和主唱音符同样会作为乐谱显示在画面中。和弦化类型的列表可参见网站的数据列表（人声和声参数列表）。
[1 ▲▼]	BALANCE (平衡)	用本参数调节主唱（自己的声音）和人声和声的音量平衡。增大了人声和声的音量，同时就会降低主唱的音量。当设置为 L<H63 时（L：主唱，H：人声和声），仅输出人声和声；当设置为 L63>H 时，仅输出主唱。
[3 ▲▼]- [6 ▲▼]	VOCAL EFFECT (人声效果)	决定应用于主唱和和声人声声音的人声效果类型和效果总量。
[3 ▲▼] -[4 ▲▼]	TYPE (类型)	决定应用于主唱和和声人声声音的特定人声效果类型。包括混响、延迟、调制、失真和其他特殊效果器可用。效果类型的列表可参见网站的数据列表（人声和声参数列表）。
[5 ▲▼]	LEAD (主唱)	决定应用于主唱人声声音上的人声效果总量。
[6 ▲▼]	HARM. (和声)	决定应用于和声人声声音上的人声效果总量。
[7 ▲▼]	REVERB (混响)	决定应用于整体人声和声声音的混响量，包括主唱和和声。
[8 ▲▼]	CHORUS (合唱)	决定应用于整体人声和声声音的合唱效果总量，包括主唱和和声。

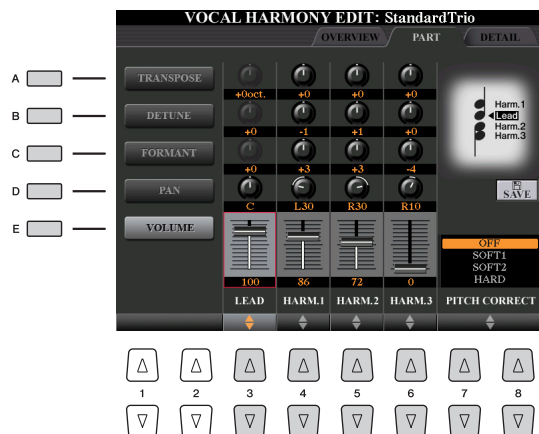
HARMONY ASSIGN (和声分配)

关于每个参数的详细信息，请参考网站的数据列表（人声和声参数列表）。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS. (移调) 模式	决定和声部分转换至什么调性。若设置为“0”，则不转调；若设置为“Auto”，则自动转调。当模式设定为声码器或声码器 - 单声道时，参数可用。 设置： 0、Auto、-3 - +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE (乐段表)	根据不同乐器伴奏，决定和声如何发声，或者在创建和声时使用哪种类型的和弦。只有设为和弦化模式且和声类型不为全音阶或并行时，此参数可用。 设置： Normal、Simple、R&R、UrbanA、UrbanB、Blues7、UrbanC
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT (音调根音)	决定移调的根音。与下列音调类型结合使用本参数，实现音阶和声移调。当和弦化类型的参数设置为全音阶时，此参数可用。 设置： C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE (音调类型)	决定移调的音阶类型。与上述音调根音结合使用本参数，实现音阶和声移调。当和弦化类型的参数设置为全音阶时，此参数可用。 设置： Maj、Min (Natural)、Min (Harmonic)

■ 编辑声部标签参数

该参数以矩阵的形式排列。



使用 [A]-[E] 按钮选择需要的参数，然后根据和声音符（和声 1、2、3）和主唱音色（您自己的音色），使用 [3 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑每个人声部分。

有关各参数的说明，请参见下文。

● TRANSPOSE（移调）（通过 [A] 按钮选择）

决定每个声部的音高移调。每个声部的范围相同；但主唱声音只可以八度为幅度进行调整。当和弦化类型设置为全音阶时，此参数更改为音级。当音高校正关闭时，主唱部分不可用。当选择声码器或声码器 - 单声道时，和声部分不可用。

TRANSPOSE（移调）设置：

主唱：-3 个八度 - +3 个八度

和声 1、2、3：-36 个半音 - +36 个半音

DEGREE（音级）设置：

主唱：-3 个八度 - +3 个八度

和声 1、2、3：-3 个八度（-22 个音级） - 同度 - +3 个八度（+22 个音级）

● DETUNE（音高微调）（通过 [B] 按钮选择）

决定每个声部的音高微调设置。通过调整此参数来营造温暖的合唱效果，或获得自然、近乎完美的人声音色。当音高校正关闭时，主唱部分不可用。

设置：-50 音分 - +50 音分

● FORMANT（共振峰）（通过 [C] 按钮选择）

决定每个声部的共振峰设置。此参数可用于精细改变人声声音的特性。数值越高，和声音色越“女性化”。数值越低，音色越“男性化”。当音高校正关闭时，主唱部分不可用。

设置：-62 - +62

● PAN（声像）（通过 [D] 按钮选择）

决定每个声部声像位置的设置。为每个人声声部设置不同的声像位置，例如，人声的位置设在中央可以营造出自然宽广的立体声效果。

设置：L63（左）-C（中央）-R63（右）

● VOLUME（音量）（通过 [E] 按钮选择）

决定每个声部的音量设置。使用这个参数来调整各个人声声部间的电平平衡。

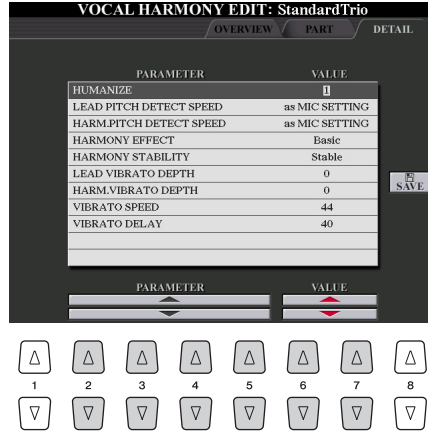
设置：0-127

● **PITCH CORRECT MODE**（音高校正模式）（由 [7 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置）

决定音高校正如何作用于您的声音。关于每个参数的详细信息，请参考网站的数据列表（人声和声参数列表）。

设置：OFF、SOFT 1、SOFT 2、HARD

■ **编辑详细标签参数**



使用 [2 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择需要的参数，然后通过 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮设置选定参数的数值。

关于每个参数的详细信息，请参考网站的数据列表（人声和声参数列表）。

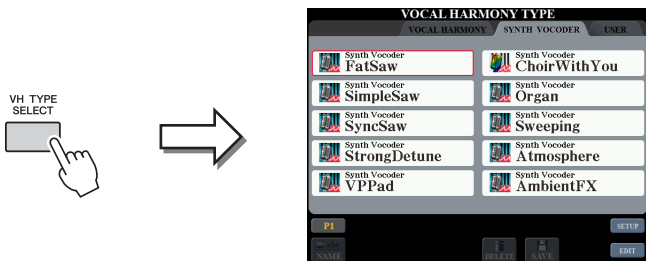
编辑合成声码器类型

本节将介绍如何创建自己的合成声码器类型，并列出可供编辑的详细参数。一共可以创建和保存 60 种类型（合成声码器和人声和声类型）。

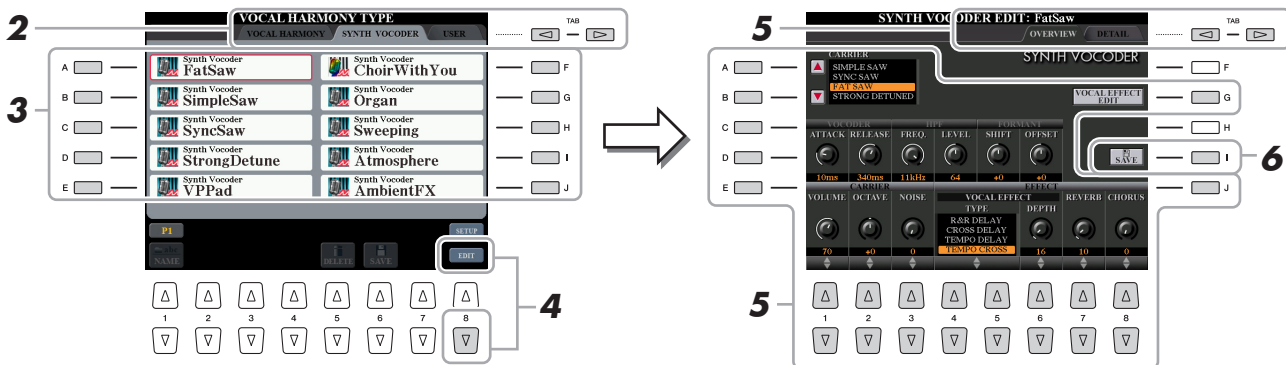


关于“编辑人声和声类型”的信息，请参考第 106 页。

1 按下 [VH TYPE SELECT]（人声和声类型选择）按钮调出人声和声类型选择画面。



2 用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择合成声码器标签页。



3 用 [A]-[J] 按钮选择一个需要编辑的合成声码器类型。

4 按下 [8 ▼]（EDIT）（编辑）按钮调出合成声码器编辑画面。

5 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出需要的标签页，然后使用 [A]-[E]、[G] 和 [J] 按钮以及 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮或控制推杆编辑合成声码器。

合成声码器编辑画面中共有两个标签页，每个标签页的编辑请参考第 112-114 页。

- OVERVIEW.....（总体）用于编辑合成声码器类型的基本参数，包括传送带、声码器起音 / 释音和 HPF（高通滤波器）等。
- DETAIL（详细）用于编辑合成声码器类型的细节参数。

6 按下 [I]（SAVE）（保存）按钮保存编辑的合成声码器类型。



如果未执行保存操作就选择了另外一个合成声码器类型，或者关闭了电源，这里所做的设置将丢失。



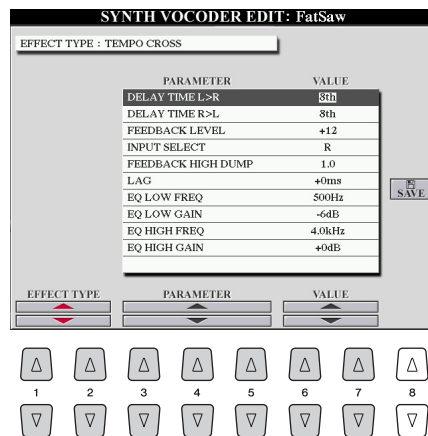
1 使用 [A]–[E]（或 [J]）按钮选择需要调整的参数，然后通过 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮或控制推杆设置数值。

有关每个参数的说明，请参见第 113 页。

2 按下 [G]（VOCAL EFFECT EDIT）（人声效果编辑）按钮编辑人声效果。

使用 [1 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮选择需要的效果类型和参数，然后通过 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮设置选定参数的数值。

关于每个参数的详细信息，请参考网站的数据列表。



CARRIER (传送带) (通过 [A]/[B] 按钮设置)

选择乐器声音作为合成声码器的音源 (传送带)。(传送带作为基本声音使用, 人声特征将作用于传送带上。)

VOCODER (声码器) 参数 (通过 [C]/[D] 按钮选择)

[1 ▲▼]	ATTACK (起音)	决定合成声码器声音的起音时间。数值越高, 则起音越慢。 设置: 1ms – 200ms
[2 ▲▼]	RELEASE (释音)	决定合成声码器声音的释音时间。数值越高, 则衰减越慢。 设置: 10ms – 3000ms

HPF (高通滤波器) 参数 (通过 [C]/[D] 按钮选择)

[3 ▲▼]	FREQ. (频率)	决定话筒输入声音的 HPF 截止频率。将此参数设定为较低数值可使对输入声的处理降到最低, 换句话说, 就是接近原始声。将此参数设定为较高数值, 可强调高频辅音和啞啞声 (使唱词听得更清楚)。 设置: Thru、500Hz – 16kHz
[4 ▲▼]	LEVEL (音量)	决定从 HPF 输出的话筒声音音量。 设置: 0 – 127

FORMANT (共振峰) 参数 (通过 [C]/[D] 按钮选择)

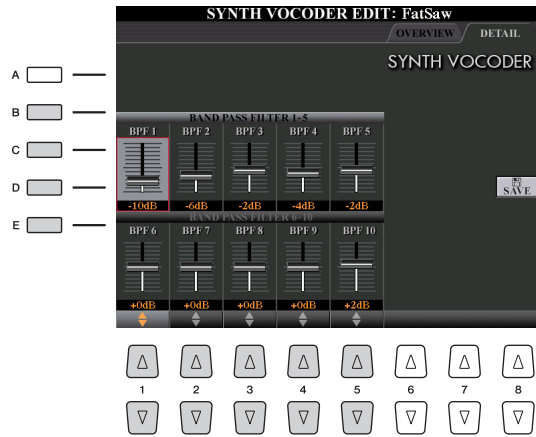
[5 ▲▼]	SHIFT (偏移)	决定 BPF (用于 Inst Input) 的截止频率值的偏移量 (在 BPF 中)。此参数可用于改变声码器声音的特征。 设置: -2、-1、+0、+1、+2
[6 ▲▼]	OFFSET (偏差值)	精细调节所有 BPF (用于 Inst Input) 的截止频率。此参数可用于精细调节声码器声音的特征。 设置: -63 – +0 – +63

CARRIER (传送带) 参数 (通过 [E]/[J] 按钮选择)

[1 ▲▼]	VOLUME (音量)	决定合成声码器传送带的音量。 设置: 0-127
[2 ▲▼]	OCTAVE (八度)	决定合成声码器传送带的八度设置。 设置: -2 – +2
[3 ▲▼]	NOISE (噪音)	决定输入至合成声码器的噪音音量。此参数可用于加强啞啞声和爆破音, 使说话声音更响亮。 设置: 0 – 127

EFFECT (效果) 参数 (通过 [E]/[J] 按钮选择)

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TYPE (类型)	决定用于合成声码器主唱声音效果的特定类型。包括混响、延迟、调制、失真和其他特殊效果器可用。按下 [G] (VOCAL EFFECT EDIT) (人声效果编辑) 按钮 (第 112 页的步骤 2) 编辑人声效果。关于效果类型的列表, 请参考网站的数据列表。
[6 ▲▼]	DEPTH (深度)	决定用于合成声码器总体声音的效果总量。
[7 ▲▼]	REVERB (混响)	决定应用于合成声码器声音的混响效果量。
[8 ▲▼]	CHORUS (合唱)	决定应用于总体合成声码器的合唱效果量。



使用 [B]/[E] 按钮选择 BAND PASS FILTER (带通滤波器) 1-5 或 6-10，然后使用 [1 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮或控制推杆设置数值。

 注

根据不同设置，可能会产生反馈（啸叫）。当增加数值时请特别注意。

BAND PASS FILTER (带通滤波器) 1-10 参数

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

设置：-18dB - +18dB

目录

编辑 VOL/VOICE (音量 / 音色) 参数.....	115
编辑 FILTER (滤波器) 参数.....	116
编辑 TUNE (调音) 参数.....	117
编辑 EFFECT (效果) 参数.....	118
• 调整每个声部的效果深度.....	118
• 为每个模块选择效果类型.....	118
• 编辑和保存您原创的效果类型.....	120
编辑 EQ 参数.....	122
• 编辑和保存您原创的主 EQ 类型.....	123
编辑主压缩器设置.....	123
线路输出设置.....	124
电路图.....	125

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。您可以通过 [MIXING CONSOLE] (混音台) 按钮调出画面，为声部进行多种参数的编辑，然后保存编辑以便以后的调用。

编辑 VOL/VOICE (音量 / 音色) 参数



[C]/[H]	VOICE (音色)	<p>允许重新指定各个部分的音色。</p> <p>注意</p> <ul style="list-style-type: none"> • 请注意下列操作限制。 • 您可以为每个伴奏声部选择音色用于录音 (第 34 和 35 页)。 • 您不能为每个伴奏或乐曲通道选择用户驱动中的音色。 • 您不能为每个多重长音更改音色。 • 当选中 GM 乐曲时，仅鼓组音色能够用于通道 10 (在 SONG (乐曲) CH9-16 页面)。 <p>注意</p> <p>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>
[D]/[I]	PANPOT (声像)	决定某声部 (通道) 的立体声声像位置。
[E]/[J]	VOLUME (音量)	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。

编辑 FILTER（滤波器）参数



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

编辑 TUNE（调音）参数



[A]/[B] [F]/[G]	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。仅当选中的键盘声部设为 Mono（单音）时才可使用此参数。
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE（弯音范围）	决定键盘每个声部的 PITCH BEND（弯音）轮范围。范围从“0”至“12”，每个数值对应于一个半音。
[D]/[I]	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 [OCTAVE]（八度）[-]/[+] 按钮可以将此处设置的值添加到设置中。
[E]/[J]	TUNING（调音）	设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。）
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSCOPE（移调）	允许您为乐器（MASTER）（主）、乐曲播放（SONG）（乐曲）或键盘音高（KBD）的总体声音设置移调。请注意，“KBD”设置同样会将伴奏播放和多重长音的音高移调（这些也会受到左手弹奏区弹奏的影响）。

编辑 EFFECT（效果）参数

本乐器具有 11 个效果模块，这些强劲的工具将为您的乐器带来丰富的声音。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电平（深度），并为所有声部调整返送电平。

■ DSP1

在 EFFECT PARAMETER EDIT（效果参数编辑）画面中（第 120 页），当连接被设为至“System”（系统）时，该模块的效果将只应用于伴奏和乐曲声音中。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电平（深度），并为所有声部调整返送电平。在 EFFECT PARAMETER EDIT（效果参数编辑）画面中，当连接被设为至“Insertion”（插入）时，该模块的效果将应用于特定通道的伴奏和乐曲中。

■ DSP2-9

这些效果模块将应用于除多重长音和话筒输入外的指定声部或通道。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



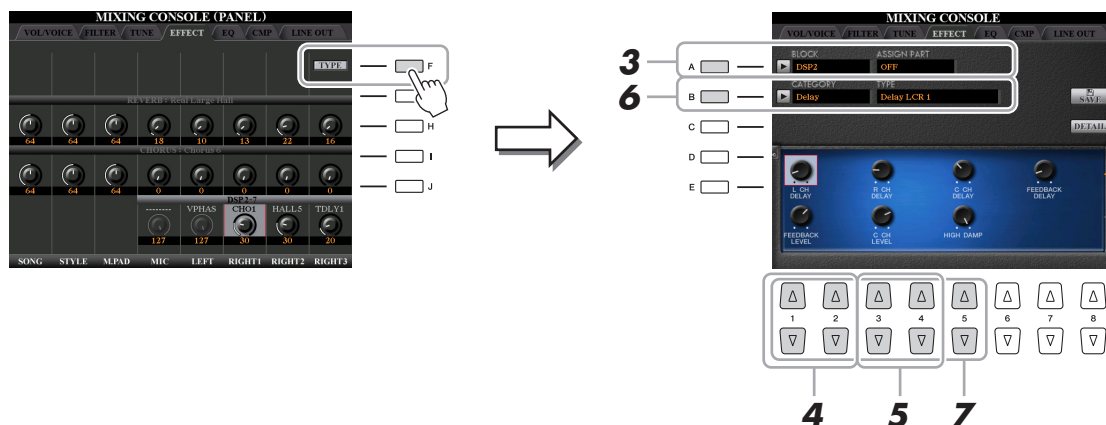
使用 [B]–[E] 或 [G]–[J] 按钮选择需要的效果模块，然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮为每个声部调整效果深度。

为每个模块选择效果类型

本章节介绍如何改变每个模块的效果类型。这里的设置可以被保存至注册记忆、乐曲或伴奏。

- 1 通过 [MIXING CONSOLE]（混音台）按钮从 PANEL（面板）、SONG（乐曲）或 STYLE（伴奏）中调出需要的画面。

2 在 EFFECT（效果）页面按下 [F]（TYPE）（类型）按钮调出效果类型选择画面。



3 按下 [A] 按钮。

4 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	重现在音乐厅或爵士俱乐部等不同环境中的听感气氛。
CHORUS (合唱)	所有声部	产生“浑厚丰满”的声音，好像同时演奏几个声部。另外，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	STYLE PART（伴奏声部）、 SONG CHANNEL（乐曲通道）1-16	这个效果仅应用于伴奏 / 乐曲声部。
DSP2、 DSP3、 DSP4、 DSP5、 DSP6	RIGHT 1（右 1）、 RIGHT 2（右 2）、 RIGHT 3（右 3）、LEFT （左）、 SONG CHANNEL（乐曲通道）1-16	任何未使用的 DSP 效果块都可以按需要自动分配到合适的声部（通道）。每个键盘或乐曲声部只可以分配一个 DSP 模块。
DSP7	话筒声音、 SONG CHANNEL（乐曲通道）1-16	这个效果应用于 MIC（话筒）输入（除人声和声效果） / 乐曲声部。
DSP8、 DSP9	STYLE PART（伴奏声部）	这些效果只能应用于伴奏声部。

5 适用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮选择您需要使用效果的声部。

请注意，当选择“REVERB”（混响）、“CHORUS”（合唱）或“DSP1”时，该声部无法被选择。这是因为只可以选择一个被用于所有可用声部的效果类型。

6 按下 [B] 按钮。

7 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择效果类别，然后使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 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 [H]（DETAIL）（详细）按钮。有关详细说明，请参见下一部分。

8 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

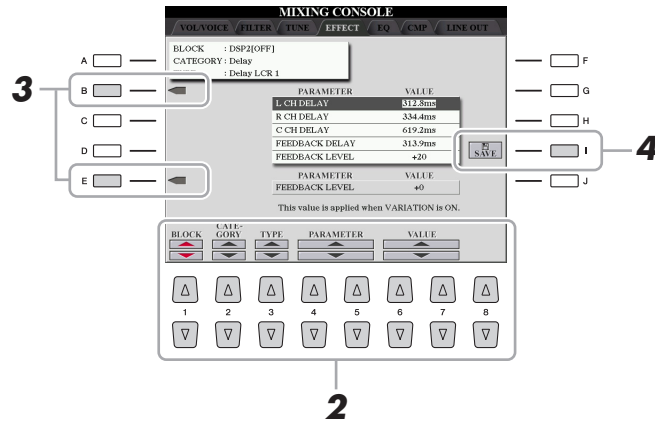
您可以编辑选定效果类型的详细参数。参数设置可以被保存为您的原创效果类型，也可如上一部分所述，保存至注册记忆、伴奏或乐曲中。本部分将介绍如何将设置保存为原创效果类型。

- 1 只要您已如上述选择了一个效果模块或效果类型，按下 [H] (DETAIL) (详细) 按钮调出用于编辑效果参数的画面。



- 2 使用 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 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 [8 ▲▼] 按钮调整返送电平。如果您需要更改效果模块和类型，使用 [1 ▲▼]-[3 ▲▼] 按钮。

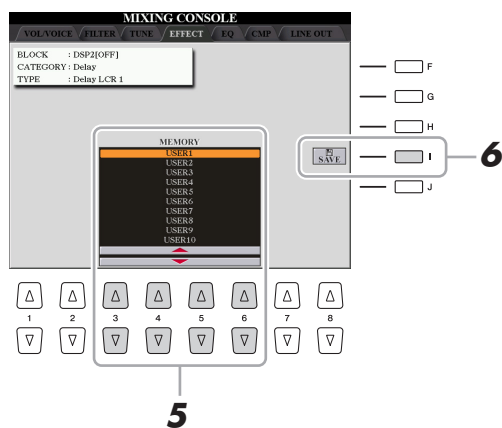


- 3 如果 DSP2-9 被选为效果模块，如有需要您可以编辑变量参数。

按下 [E] 按钮将光标移动至变量参数，然后使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮编辑数值。只有当面板上的 [VARIATION] (变量) 按钮灯亮起时，这个参数才有效。移动光标至常规参数，按下 [B] 按钮。

下一页

4 按下 [I] (SAVE) (保存) 按钮调出用户记忆菜单。



5 使用 [3 ▲▼]–[6 ▲▼] 按钮选择用于保存用户效果的目标位置。

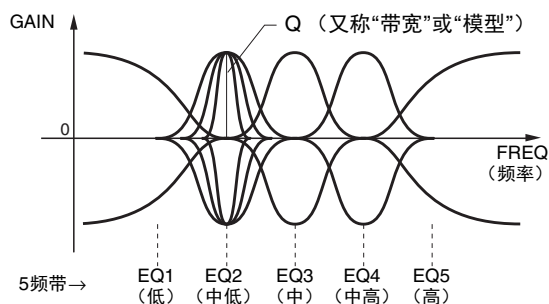
6 再次按下 [I] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。

在此操作中调出的命名窗口中，为用户效果类型指定名称，然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮保存该用户效果类型。如果您需要调出保存在此的用户效果类型，在效果类型选择画面中选择相应的效果模块和“USER” (用户) 类别。

编辑 EQ 参数

均衡器（也称 EQ）是一种声音处理器，将频谱分为多个频段，以便按需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。通常，均衡器用于修正音箱发出的声音，以改变不同特点的环境。例如，在较大的空间环境，声音听起来太“低沉”，可以削减一部分低频，而在房间内和狭小的空间里，声音相对有些“呆板”并且有过多的回响，这时可以提升一部分高频。

如下图所示，本乐器拥有高级的 5 段主 EQ，可被应用于整体的声音。您可以在 5 个预设 EQ 类型中选择一个，然后通过编辑相关参数创建 2 个用户主 EQ 类型。除主 EQ 外，声部 EQ 也可用，使您能够为每个声部提升 / 降低高频带或低频带。



本示意图的参数与下一页步骤 3-4 中编辑的相对应。



主 EQ

[B]/[C]	TYPE (类型)	选择主 EQ 类型。影响本乐器的总体声音。
[F]	EDIT (编辑)	用于编辑主 EQ。请参见第 123 页。

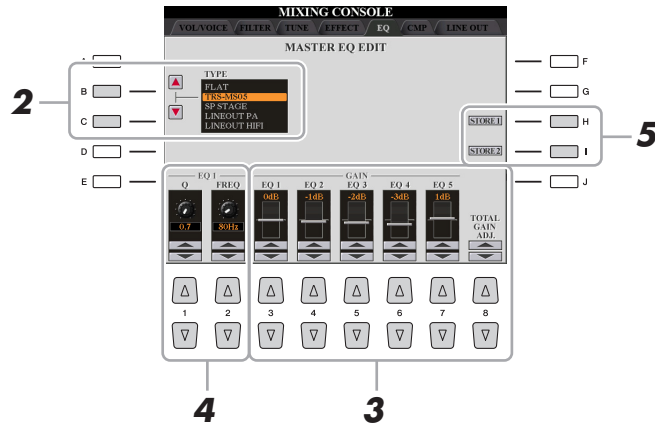
声部 EQ

[D]/[I]	EQ HIGH (EQ 高频)	增强或减弱每个声部的高频 EQ 段。
[E]/[J]	EQ LOW (EQ 低频)	增强或减弱每个声部的低频 EQ 段。

编辑和保存您原创的主 EQ 类型

1 在 EQ 页面按下 [F] (EDIT) (编辑) 按钮。

MASTER EQ EDIT (主 EQ 编辑) 画面被调出。



2 使用 [B]/[C] 按钮选择预置 EQ 类型。

选定 EQ 类型的设置参数将自动出现在画面底部。

3 使用 [3 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮增强或减弱每一个频带。

可以使用 [8 ▲▼] 按钮同时操作 5 个频带的增益值。

4 如有需要，调整步骤 3 中所选频带的 Q 值（带宽）和 FREQ 值（中心频率）。

使用 [1 ▲▼] 按钮调整带宽（也称“模型”或“Q”）。Q 值越高，频带越窄。

使用 [2 ▲▼] 按钮调整 FREQ（中心频率）。每个频带的中心点都不相同。

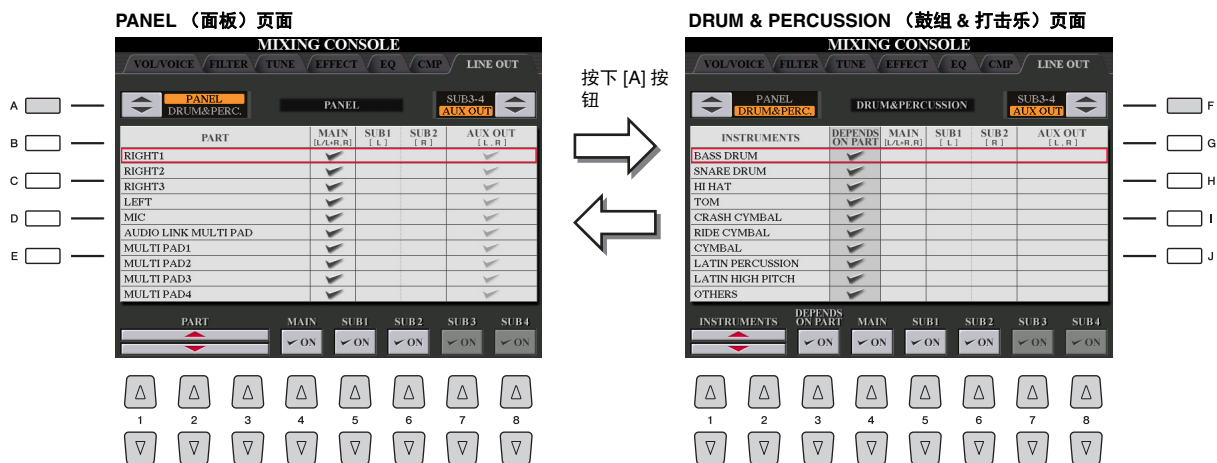
5 按下 [H] 或 [I] (STORE (存储) 1 或 2) 按钮执行存储操作。

在此操作中调出的命名窗口中，为用户主 EQ 类型指定名称，然后按下 [8 ▲]（确定）按钮保存该用户主 EQ 类型，并可通过 [B]/[C] 按钮调出。

编辑主压缩器设置

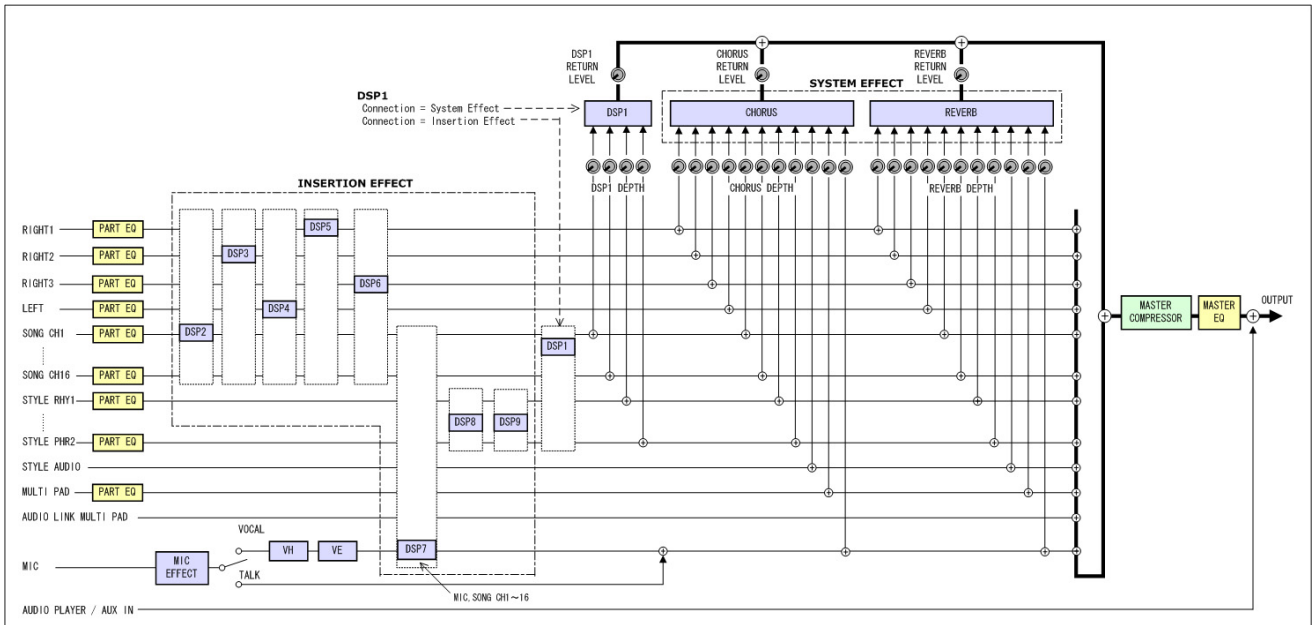
有关详细说明，请参见使用说明书。

线路输出设置



[A]	DRUM&PERC./ PANEL (鼓组 & 打击乐 / 面板)	切换画面菜单: PANEL (面板) 部分或 DRUM & PERCUSSION (鼓组 & 打击乐) 乐器。
[F]	SUB3-4/AUX OUT	切换画面菜单: SUB3-4 或 AUX OUT。 这也能实际切换 LINE OUT SUB (线路输出子) [3]-[4] 插孔或 AUX OUT (辅助输出) 插孔的相应作用。
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	PART (声部) (PANEL (面板) 页面)	选择需要的声部 / 鼓组乐器。
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	INSTRUMENTS (乐器) (DRUM & PERCUSSION (鼓 组 & 打击乐) 页面)	
[3 ▲▼]	DEPENDS ON PART (取决于声部) (DRUM & PERCUS- SION (鼓组 & 打击 乐) 页面)	当被勾选时, 所选鼓组乐器的声音将从左边 PANEL (面板) 页面设置的插孔输出。
[4 ▲▼]	MAIN (主奏)	当被勾选时, 所选声部 / 鼓组乐器的声音将从 LINE OUT MAIN (线路输出主) 插孔、PHONES (耳机) 插孔、LOOP SEND (循环发送) 插孔和选用的扬声器中输出。
[5 ▲▼]	SUB1	当这些纵列 (插孔) 中的一个被勾选, 选中的声部 / 鼓组乐器的声音将仅从选中的 SUB 插孔中输出。
[6 ▲▼]	SUB2	<p>注</p> <p>只有 DSP2-9 和人声和声效果能够应用于 SUB 插孔的声音输出。其他效果 (混响、合唱和 DSP 1) 将不会被应用。(如果 DSP 1 中的“Connection” (连接) 参数被设为“Insertion” (插入) 时, DSP 1 将被应用。)</p>
[7 ▲▼]	SUB3	
[8 ▲▼]	SUB4	

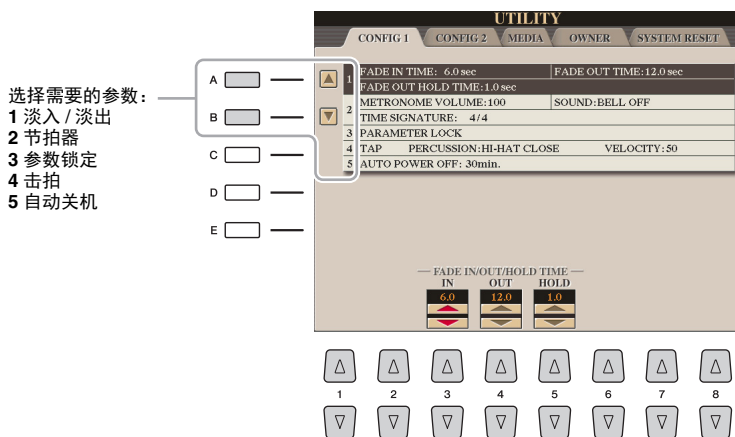
电路图



目录

CONFIG 1 (设置 1)	126
CONFIG 2 (设置 2)	128
MEDIA (存储设备)	129
OWNER (用户)	130
SYSTEM RESET (系统重置)	131
• 出厂重置 —— 恢复出厂编程设置	131
• 自定义重置 —— 备份 / 恢复	132

CONFIG 1 (设置 1)



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)	决定伴奏 / 乐曲音量的淡入过程，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)	决定伴奏 / 乐曲音量的淡出过程，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)。

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设有一声铃声。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE (拍号)	决定节拍器的拍号。

3 参数锁定

即使通过注册记忆、单触设置等对面板设置进行了改变，也能锁定或保持具体参数（如效果和分割点）的设置。若要设置该功能，使用 [1 ▲▼]-[7 ▲▼]（SELECT）（选择）按钮选择需要的参数，然后使用 [8 ▲]/[8 ▼]（MARK ON/OFF）（标记开/关）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。

4 击拍

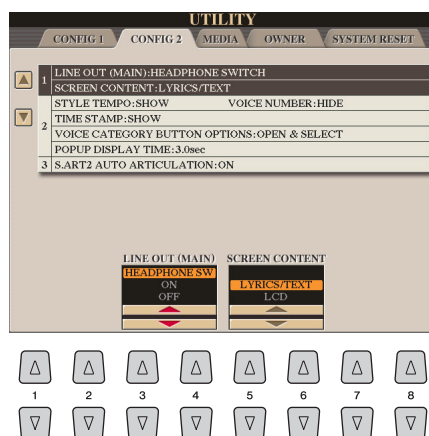
可以设置当 [TAP TEMPO]（击拍速度）按钮按下时击拍的声音和力度。

[2 ▲▼]- [4 ▲▼]	PERCUSSION (打击乐)	选择打击乐的声音。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY (力 度)	设置力度。

5 自动关机

有关详细说明，请参见使用说明书。

CONFIG 2 (设置 2)



1 线路输出 (MAIN (主)) / 屏幕内容

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	LINE OUT (MAIN) (线路输出 (主))	决定声音是否通过 LINE OUT (MAIN) (线路输出 (主)) 输出。 HEADPHONE SW (耳机开关): LINE OUT (MAIN) (线路输出 (主)) 正常发声, 但如果将耳机插入 PHONES (耳机) 插孔, 则被切断。 ON (打开): 即便连接了耳机, 声音也通过 LINE OUT (MAIN) (线路输出 (主)) 输出。 OFF (关闭): LINE OUT (MAIN) (线路输出 (主)) 声音关闭。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SCREEN CONTENT (屏幕内容)	选择外接监视器的显示内容。详细说明, 请参见使用说明书。

2 画面相关设置 / 音色类别按钮选项

[1 ▲▼]	STYLE TEMPO (伴奏速度)	选择在伴奏选择画面中, 每个预设伴奏的默认速度是否显示在预设伴奏名称的上面。
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER (音色编号)	可以在音色选择画面设定是否显示音色的库号和音色号。本功能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。屏幕显示的号是从“1”开始的, 因此, 实际的 MIDI 程序变化号应该是该值减 1, 因为后者是从“0”开始的。 注 对于 GS 音色, 画面音色编号不可用 (不显示程序变化号)。
[3 ▲▼]	TIME STAMP (时间戳)	决定升级数据和升级时间是否显示在文件选择画面中。
[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)	决定弹出窗口自动关闭的时间。(按下 TEMPO (速度)、TRANSPOSE (移调) 或 UPPER OCTAVE (高八度音) 等按钮时显示弹出窗口。)

3 S.Art2 (超清晰 2) 自动清晰发音

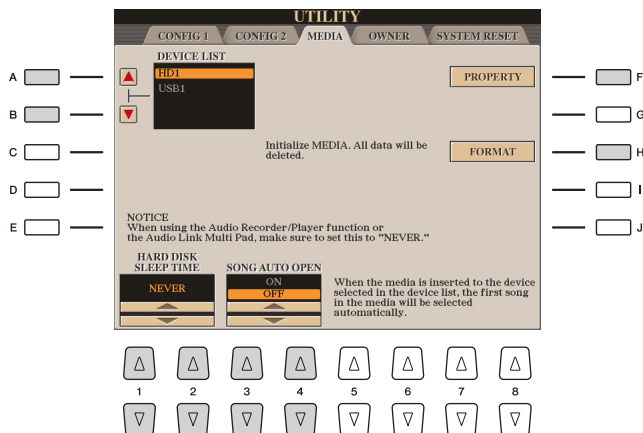
决定是否为 S.Art2 (超清晰 2) 音色自动添加清晰发音。



该设置不仅影响键盘演奏的 S.Art2 (超清晰 2) 音色, 还会影响乐曲或伴奏中的 S.Art2 (超清晰 2) 音色。

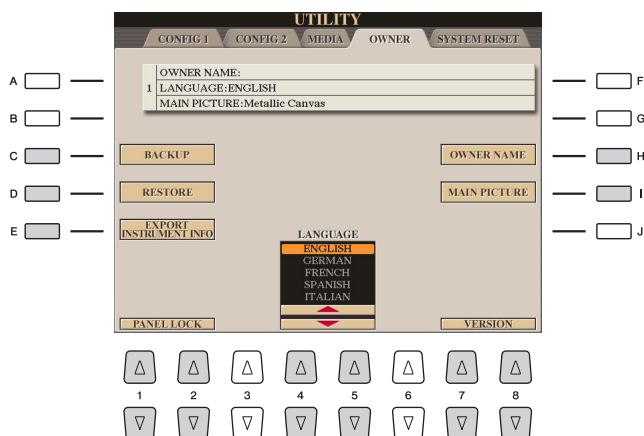
MEDIA（存储设备）

您可以为 Tyros5 设置或执行重要存储介质相关的操作。“存储设备”一词同时包含了 USB 存储设备和内部硬盘驱动器。



[A]/[B]	DEVICE LIST (设备列表)	选择您需要检查剩余容量的介质（参见下面“PROPERTY”（属性）或介质格式（参见使用说明书）。
[F]	PROPERTY(属性)	使用 [A]/[B] 按钮打开所选介质的属性画面。可以检查存储介质上的剩余空间。 注 显示的剩余容量值为近似值。
[H]	FORMAT (格式)	使用 [A]/[B] 按钮格式化介质。请参考使用说明书第 11 章。
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	HARD DISK SLEEP TIME (硬盘睡眠时间)	经过指定的不活动时间后，硬盘单元将进入“睡眠”模式，既延长了硬盘的使用寿命，又减少了不必要的机械噪音。此参数决定睡眠时间。 注 当使用音频录音机 / 播放器功能或音频连接多重长音时，请确保此处设置为“NEVER”（从不）。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	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，上述设备列表中所选的介质将被插入，Tyros5 将自动调出介质中的第一首乐曲。

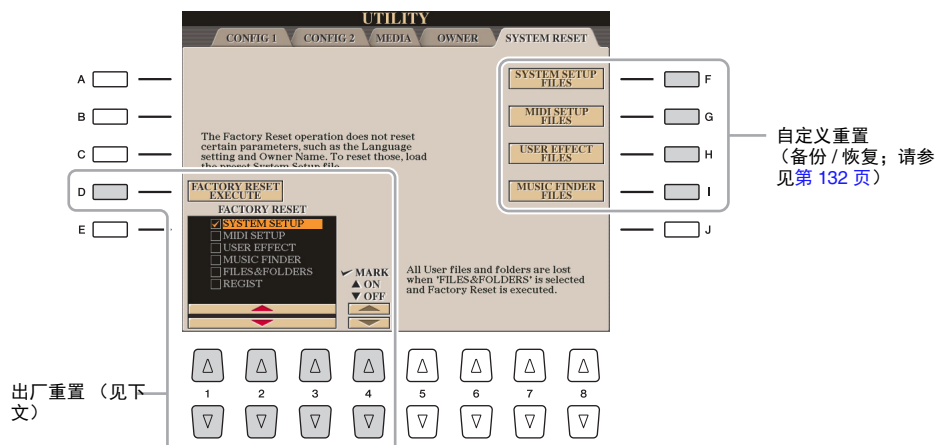
OWNER (用户)



[C]	BACKUP (备份)	您可以将乐器中的所有数据备份至 USB 闪存。更多指示请参见使用说明书中的基本操作。
[D]	RESTORE (恢复)	从 USB 闪存中载入备份文件。更多指示请参见使用说明书中的基本操作。
[E]	EXPORT INSTRUMENT INFO (导出乐器信息)	乐器的识别信息导出至 USB 闪存设备的根目录，购买扩展内容时需要该识别信息。导出的文件名为“TYROS5_InstrumentInfo.n27”。
[H]	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。更多指示请参见使用说明书中的基本操作。
[I]	MAIN PICTURE (主画面)	<p>可以选择一张背景图片用于主画面。您可以从预置页面的各种图片中选择一个图片。选择后，按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭选择画面。</p> <p>如果您想使用原创的图片，请在 USB 闪存中放入需要的文件（一个小于 320×240 像素的位图“BMP”文件），并将其从 USB 闪存复制至 USER (用户) 页面，然后从 USER (用户) 页面选择。由于存取速度限制，不推荐从 USB 闪存中选择需要的文件。</p> <p>注 上述有关图片兼容性的说明也适用于乐曲歌词显示的背景 (第 53 页)。</p>
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	PANEL LOCK (面板锁定)	有关详细说明，请参见使用说明书。
[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。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION (版本)	显示程序版本以及本乐器的硬件 ID。

SYSTEM RESET (系统重置)

在该画面中，您可以执行两个重置方法之一：出厂重置和自定义重置。出厂重置可以为每个项目调出初始默认设置，而自定义重置可以通过单触调出您的原始设置。



出厂重置 —— 恢复出厂编程设置

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 ▲▼]–[3 ▲▼] 按钮选择需要的项目，然后按下 [4 ▲▼] 按钮输入或删除勾选。

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详细说明，请参见数据列表 (参数表)。
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 120 页 • 用户主 EQ 类型 第 123 页 • User Compressor Types 第 123 页 • User Vocal Harmony Types 第 106 页 • 用户话筒设置 第 101 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 HD1 标签页中包括存储的扩展文件夹在内的所有文件和文件夹。
REGIST (注册)	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。 <p>注</p> 按下最高音键并打开电源，也可实现相同操作。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 [D] (FACTORY RESET EXECUTE) (出厂重置执行) 按钮为所有勾选项目执行出厂重置操作。

自定义重置 —— 备份 / 恢复

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。

[FUNCTION]（功能）→ [H] UTILITY（实用工具）→ TAB（标签）[◀][▶] SYSTEM RESET（系统重置）

3 按下 [F]-[I] 按钮中的一个调出相关的数据保存画面。

[F]	SYSTEM SETUP FILES（系统设置文件）	在不同画面设置的参数，如 [FUNCTION]（功能）→ [H] UTILITY（实用工具）和话筒设置画面，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详细说明，请参见数据列表（参数表）。
[G]	MIDI SETUP FILES（MIDI 设置文件）	包括 USER（用户）标签页的 MIDI 设置作为单个文件进行处理。
[H]	USER EFFECT FILES（用户效果文件）	下列数据可作为单个文件进行管理。 <ul style="list-style-type: none">• 用户效果类型 第 120 页• 用户主 EQ 类型 第 123 页• 编辑主压缩器设置 第 123 页• 编辑人声和声类型 第 106 页• 用户话筒设置 第 101 页
[I]	MUSIC FINDER FILES（音乐数据库文件）	将音乐数据库的所有预置记录和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 若要调出文件，在 SYSTEM PRESET（系统预置）画面按下所需的 [F]-[I] 按钮，然后选择需要的文件。

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。

目录

踏板开关 / 踏板控制器设置	133
• 将指定功能分配到各踏板	133
MIDI 设置	136
• MIDI 系统设置	138
• MIDI 传输设置	139
• MIDI 接收设置	140
• 通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置	141
• 通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置	141
MFC10 设置	142
连接至网络（绑定 USB 无线 LAN 适配器）	144
• 显示可用网络并连接	144
• 在手动设置中输入 SSID、安全和密码设置。	145
• 开启 Tyros5 的 WPS	146
• 手动设置连接点模式	146
• 设置时区	147

踏板开关 / 踏板控制器设置

将指定功能分配到各踏板

连接至 ASSIGNABLE FOOT PEDAL（分配踏板）1/2/3 插孔的踏板功能可以从初始设置（延音等）中单独改变——例如，您可以使用踏板开关开始 / 停止伴奏播放，或使用踏板控制器控制弯音。



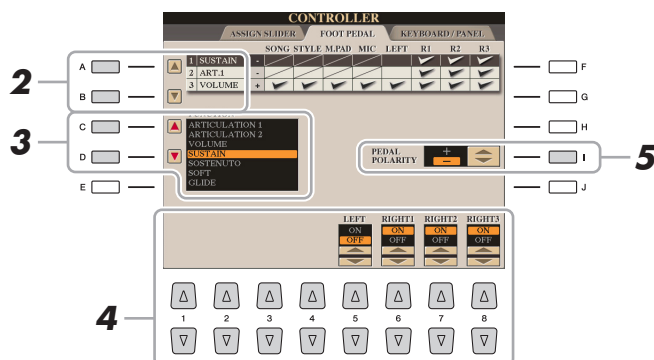
关于如何连接踏板或连接何种踏板的信息，请参考使用说明书第 11 章。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ [D] CONTROLLER（控制器）→ TAB（标签）[◀][▶] FOOT PEDAL（踏板）

2 使用 [A]/[B] 按钮选择三个踏板中需要分配功能的踏板。

画面中，数字 1、2 和 3 分别对应 FOOT PEDAL（踏板）插孔 1、2 和 3。



下一页

3 使用 [C]/[D] 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，请参考第 134–135 页。

4 使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮设置选定功能的参数（该功能适用的部分等）。

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，使用 [I] 按钮设置踏板的极性。

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。

可分配踏板功能

带有星号 (*) 标记的功能，仅能用于踏板控制器；不能用于踏板开关。

ARTICULATION（清晰） 1/2	使用将其效果分配给踏板 / 踏板开关的超清晰音色时，踩下踏板 / 踏板开关可启用该效果。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此功能。
VOLUME*（音量）	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声部打开或关闭此踏板功能。
SUSTAIN（延音）	选择此项，可以用踏板控制延音。踩住踏板，键盘上弹奏的所有音符将有较长的延音。松开踏板立即停止（抑制）任何延音音符。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
SOSTENUTO（抽选延音）	选择此项，可以用踏板控制抽选延音效果。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。 注 对于音栓风琴和某些超清晰音色，此项设定无法使用，即使踏板功能设定为此功能。
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（滑音）	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。在此画面上可以设置此功能的下列参数。 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。 LEFT（左）、RIGHT（右）1、2 和 3 ：为每个键盘声部打开或关闭踏板功能。
PORTAMENTO（滑音）	当踏板踩下时，会产生滑音效果（音符间的平滑滑音）。滑音是在连奏的方式下产生的（也就是前一个音符未释放就弹下了下一个音符）。可以通过混音台画面（第 117 页）设置滑音时间。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 注 对于音栓风琴和某些超清晰音色，此项设定无法使用，即使踏板功能设定为此功能。
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。在此画面上可以设置此功能的下列参数。 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。 LEFT（左）、RIGHT（右）1、2 和 3 ：为每个键盘声部打开或关闭踏板功能。
MODULATION（调制）*	可将颤音或其他效果作用于键盘上弹奏的音符。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。



您还可以分配其他功能至踏板——乐曲记入 / 记出（第 67 页）和注册序列（第 97 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 → 在此分配功能。

MODULATION (调制) (ALT)	与上述的 MODULATION (调制) 稍有不同, 每当踩下踏板 / 踏板开关时该效果 (波形) 会被打开 / 关闭。每次踩下踏板 / 踏板开关时, 调制效果将交替打开和关闭。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此功能。
DSP VARIATION (DSP 变量)	与面板上的 [DSP VARIATION] (DSP 变量) 按钮功能相同。
PEDAL CONTROL (WAH) (踏板控制)	可以用踏板控制器控制踏板哇音效果。
HARMONY/ECHO (和声 / 回响)	与 [HARMONY/ECHO] (和声 / 回响) 按钮功能相同。
VOCAL HARMONY (人声和声)	与 [VOCAL HARMONY] (人声和声) 按钮功能相同。
VOCAL EFFECT (人声效果)	与 [EFFECT] (效果) 按钮功能相同。
TALK (讲话)	与 [TALK] (讲话) 按钮功能相同。
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)。
AUDIO PLAY/PAUSE (音频播放 / 暂停)	与 AUDIO RECORDER/PLAYER (音频录音机 / 播放器) [PLAY/PAUSE] (播放 / 暂停) 按钮功能相同。
SONG PLAY/PAUSE (乐曲播放 / 暂停)	与 SONG (乐曲) [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 (主变量) [A] - [D] 按钮功能相同。
FILL DOWN (向下加花)	在上一个主奏段后自动演奏一个加花段 (该按钮在最左端)。
FILL SELF (自动加花)	演奏一个加花段。
FILL BREAK (中断加花)	演奏中断段。
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。
FINGERD/FING ON BASS (多指和弦 / 指控贝司)	用踏板在多指和弦和指控贝司模式间切换 (第 27 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)	踏板演奏由 [4 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮选择的打击乐器。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 1) 按钮功能相同。
RIGHT (右) 2 ON/OFF (开 / 关)	与 PART ON/OFF (声部开 / 关) [RIGHT 2] (右 2) 按钮功能相同。
RIGHT (右) 3 ON/OFF (开 / 关)	与 PART ON/OFF (声部开 / 关) [RIGHT 3] (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

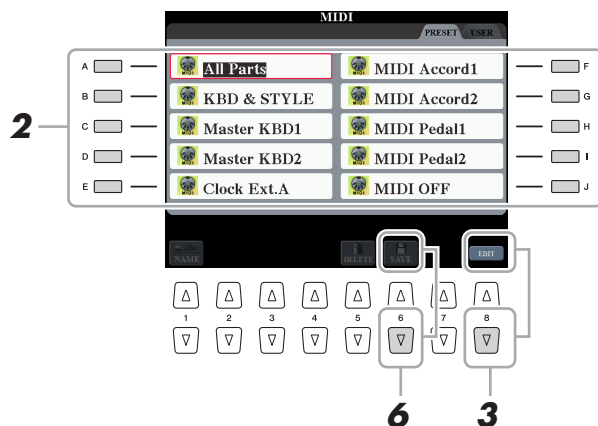
在本节，可以对乐器进行 MIDI 的有关设置。Tyros5 提供一套 10 个原厂预置的设定模板，利用其可以方便配置好不同类别的 midi 应用或外接设备。也可以编辑预编制的模板，并将其作为原始数据保存至用户记忆，最多可以保存 10 个用户模板。



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。[FUNCTION]（功能）→ [H] UTILITY（实用工具）→ TAB（标签）[◀][▶] → SYSTEM RESET（系统重置）→ [G] MIDI SETUP FILES（MIDI 设置文件）。请参见第 132 页。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ [G] MIDI



2 从预置页面选择预编制模板（第 137 页）。

如果您已创建了原创模板并保存至用户页面，还可从用户页面来选择模板。

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 MIDI 系统设置（系统）（第 138 页）
- TRANSMIT MIDI 传输设置（传输）（第 139 页）
- RECEIVE MIDI 接收设置（接收）（第 140 页）
- BASS 通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置（贝司）（第 141 页）
- CHORD DETECT 通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置（和弦检测）（第 141 页）
- MFC10 连接的 MFC10 MIDI 根音控制器设置（第 142 页）

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

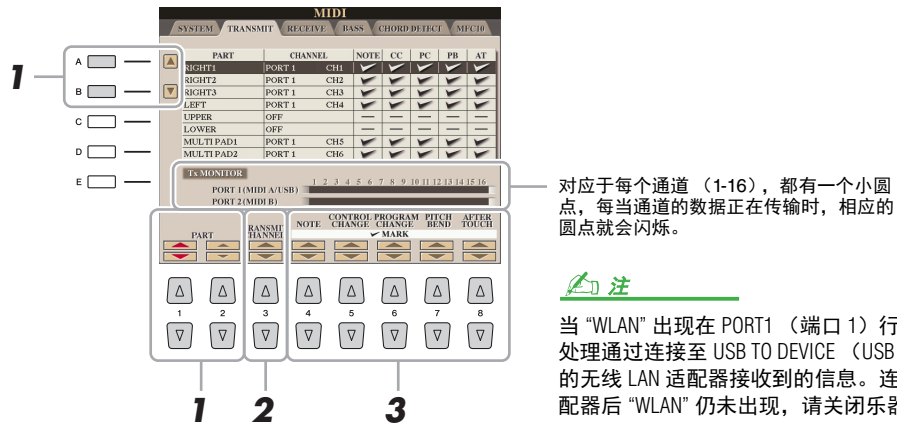
6 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择用户页面，然后按下 [6 ▼]（SAVE）（保存）按钮保存编辑的模板。

预编制 MIDI 模板

所有声部	传输所有键盘声部（右 1、2、3 和左），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。右手声部被视为“UPPER”（上部）而不是 RIGHT 1-3（右 1-3），而左手声部被视为“LOWER”（下部）。
Master KBD1（主键盘 1）	使用该设置，可将 Tyros5 作为主键盘使用，用于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）。
Master KBD2（主键盘 2）	基本上与上面的“Master KBD1”（主键盘 1）相同，只是不传输触后信息。
Clock Ext.（外接时钟） A	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 Tyros5 的内部时钟。如果需要将乐器的速度设置为连接于 Tyros5 的 MIDI 设备的速度时，应使用此模板。Tyros5 的播放或录制与通过 MIDI A 接收的外接时钟保持同步。
MIDI Accord 1（MIDI 手风琴 1）	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 Tyros5 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 1）	MIDI 踏板允许用本设置可用于通过外接音序器播放乐曲演奏外接的音源（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（只连接到 MIDI B）。
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（只连接到 MIDI B）。
MIDI OFF（无 MIDI 输入输出）	既不发送 MIDI 信号，也不接收 MIDI 信号。

MIDI 传输设置

此处的说明适用于第 136 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。



1 使用 [A]/[B] 按钮或 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择用于更改传输设置的声部。

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）

指在音色分割点的右侧演奏的键盘声部（RIGHT（右）1、2 和 3）。

LOWER（下部）

指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 ▲▼] 按钮选择通道，选中的声部将通过这个通道被传输。

3 使用 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮决定发送数据的类型。

在 TRANSMIT/RECEIVE（传输/接收）画面，可以设置下列的 MIDI 信息。

- NOTE（音符事件） 第 73 页
- CC（控制变更） 第 73 页
- PC（程序变更） 第 73 页
- PB（弯音） 第 73 页
- AT（触后） 第 73 页

注

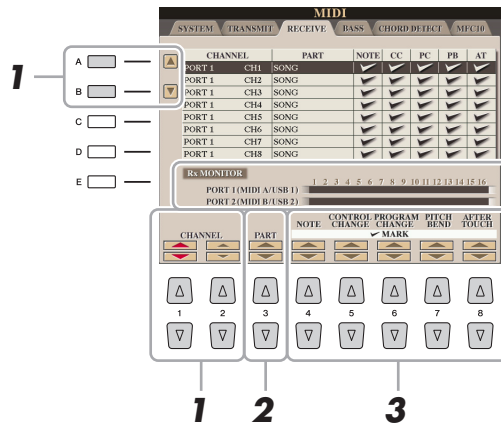
如果一个通道传输几个不同声部的 MIDI 信息，被传输的 MIDI 信息将合并为一个通道可能会出现意外的声音，并有可能导致外接设备的短暂停顿。

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。

MIDI 接收设置

此处的说明适用于第 136 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

当“WLAN”出现在 PORT1（端口 1）行时，本乐器可处理通过连接至 USB TO DEVICE（USB 至设备）端口的无线 LAN 适配器接收到的信息。连接无线 LAN 适配器后“WLAN”仍未出现，请关闭乐器后再打开。

1 使用 [A]/[B] 按钮或 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择接收的通道。

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 ▲▼] 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。

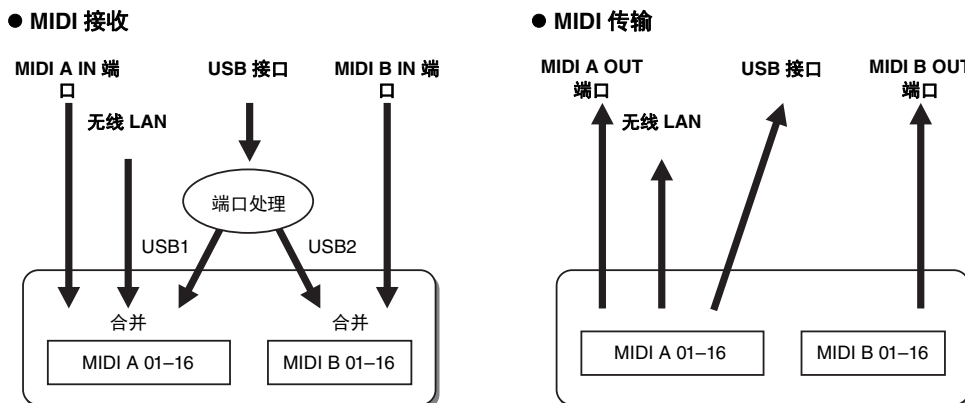
EXTRA PART（外部声部）1-4

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。使用这五个连同其他声部（话筒声部除外），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。

用 USB 端口和 MIDI 端口传输 / 接收 MIDI

结合使用 [MIDI] 端口和 [USB] 端口，可以传输 / 接收 32 个通道（16 个通道 x 2 个端口）的 MIDI 信息，参阅下图：

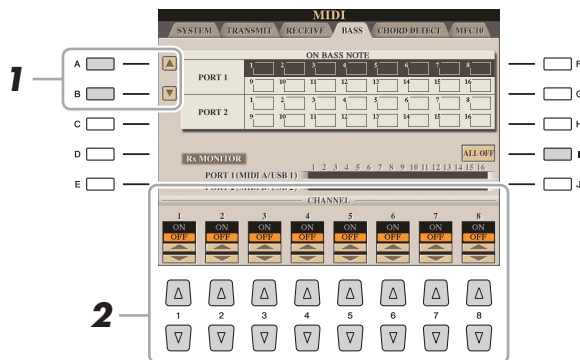


注

根据各地区销售政策的不同，您购买的产品中可能不包含 USB 无线 LAN 适配器。

通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置

此处的说明适用于第 136 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。



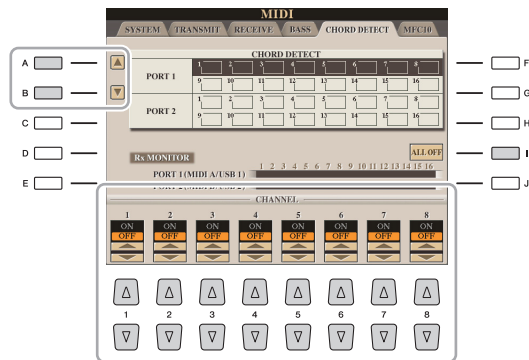
1 使用 [A]/[B] 按钮选择需要的通道。

2 使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮打开或关闭指定通道。

按下 [I] (ALL OFF) (关闭所有) 按钮可将所有通道关闭。

通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置

此处的说明适用于第 136 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。



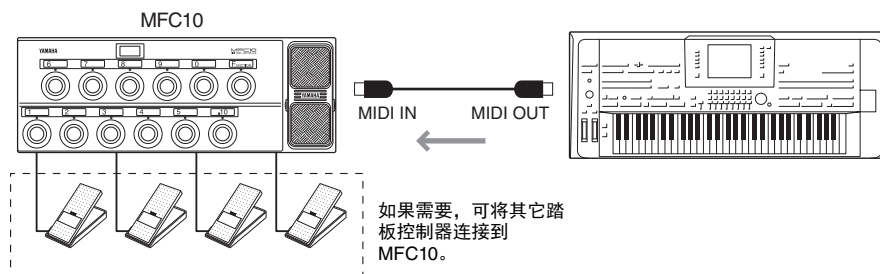
操作过程与上述 BASS（贝司）画面的操作基本相同。

MFC10 设置

此处的说明适用于第 136 页的 MFC10 页面步骤 4。

将可选的 MFC10 MIDI 踏板控制器连接到 Tyros5 后，可以用脚方便地控制各种操作和功能，非常适合在现场演奏时灵活地改变设置和控制声音。可以将不同功能分配给每个踏板开关，MFC10 最多可以连接 5 个踏板控制器（可选），以增加更多音响选择。

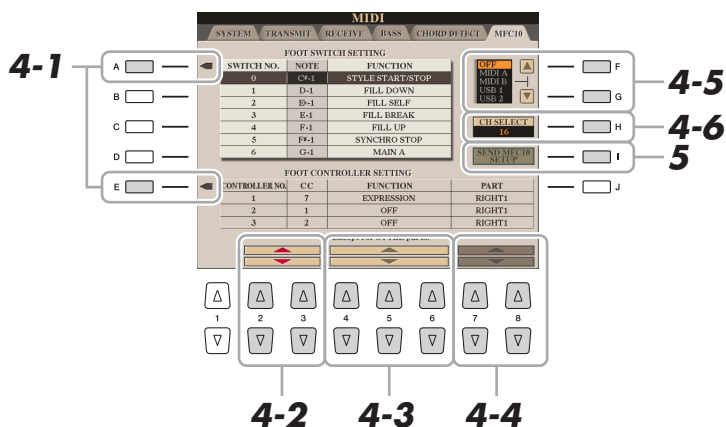
1 将 MFC10 的 MIDI IN 端口通过 MIDI 线缆连接至 Tyros5 的 MIDI OUT 端口。



2 将 MFC10 设为正常模式，打开 MFC10 的 [FUNCTION]（功能）指示灯。

3 执行第 136 页的步骤 1-4，调出 MFC10 页面。

4 根据需要在画面上设置参数。



在这个画面上，您可以进行两个设置（下述）：

- MFC10 上每个踏板开关（F00–F29）将音符号码发送给 Tyros5，由 Tyros5 决定如何回应该音符号码（执行哪个功能）。
- MFC10 上每个踏板控制器通过特定的控制变化号码将控制变化信息发送给 Tyros5，由 Tyros5 决定如何回应该控制变化号码（改变哪个参数）。

4-1 使用 [A]/[E] 按钮选择“FOOTSWITCH”（踏板开关）或“FOOT CONTROLLER”（踏板控制器）。

4-2 使用 [2 ▲▼]/[3 ▲▼] 按钮选择踏板开关编号（F00-F29）或踏板控制器编号（1-5），功能将分配至该编号。

请注意，音符号码事先被分配给每个踏板开关，控制变化号码事先被分配给每个踏板控制器，设置无法被改变。

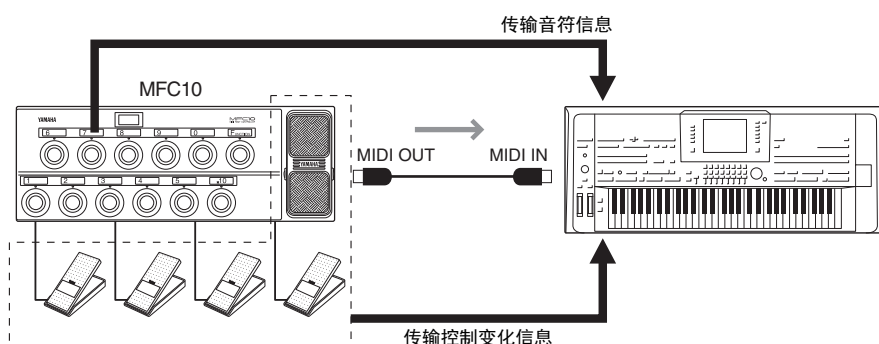
- 4-3** 使用 [4 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮指定分配给踏板开关（实际是音符号码）的功能，或分配给踏板控制器（实际是控制变化号码）的功能。关于哪些功能可被分配至踏板开关或踏板控制器，请参考第 134 页。
- 4-4**（仅 FOOT CONTROLLER（踏板控制器）设置）使用 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮决定踏板控制器可分配功能应用于哪个声部。
- 4-5** 使用 [F]/[G] 按钮决定与 MFC10 通信时所用的 MIDI 端口。
在这里，即使 MFC10 没有 USB 接口，也可以选择 USB 端口（USB1、USB2）。这是因为可以使用计算机来代替 MFC10。（计算机传送的数据与 MFC10 传送给 Tyros5 的数据相同。详情请参见此页面的底部。）
- 4-6** 使用 [H]（CHN SELECT）（通道选择）按钮决定 MIDI 通道，当与 MFC10 通信时将使用该通道。

5 按下 [I]（SEND MFC10 SETUP）（发送 MFC10 设置）按钮将此处的设置发送至 MFC10。

6 从 Tyros5 和 MFC10 上断开 MIDI 线缆，根据上述设置，用 MIDI 线缆将 MFC10 的 MIDI OUT 端口连接到 Tyros5 的 MIDI IN 端口。

注

实际上是将踏板开关号码与音符号码对、踏板控制器号码与控制变化号码对、以及以上设置的通信用 MIDI 通道传送给 MFC10。



7 操作 MFC10，确认您是否可以通过步骤 4 中设置的 MFC10 来有效控制 Tyros5。

8 按下 [EXIT]（退出）按钮返回 MIDI 模式选择画面，保存上述设置至 USER（用户）标签页。

使用计算机或另一个 MIDI 乐器代替 MFC10。

请记住，MFC10 页面中的下列两个设置不是用于保存至 MFC10，而是作为 MIDI 模式保存至 Tyros5。

- 音符号码 / Tyros5 功能分配对
- 控制变化号码 / Tyros5 参数变化分配对

如果不使用 MFC10，可以从其它适合的 MIDI 设备（例如计算机、音序器或主键盘）获得音符号码和控制变化信息，来控制 Tyros5。务必在此画面上设置正确的通道，以使用外接设备进行控制。

连接至网络（绑定 USB 无线 LAN 适配器）

绑定的 USB 无线 LAN 适配器使得 Tyros5 可连接至网络。
本章节覆盖了直接在本乐器上连接网络时可能需要的操作。
若要连接 iPhone/iPad，请同时参考 [iPhone/iPad 连接说明书](#) 和下列指示。
首先，将 USB 无线 LAN 适配器连接至 Tyros5 后侧的 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口。



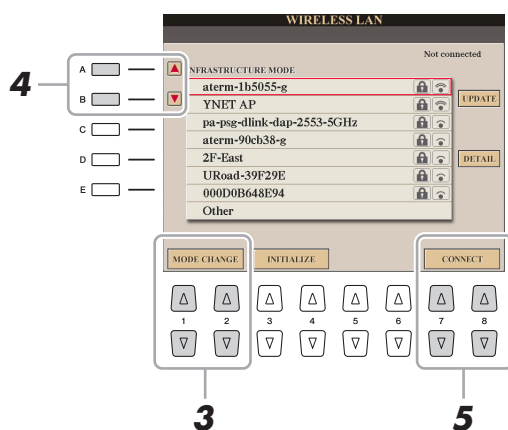
Wi-Fi 和 Wi-Fi Protected Setup 为 Wi-Fi Alliance 的注册商标。



如果 USB 无线 LAN 适配器不被乐器识别，即使按下 [FUNCTION]（功能）按钮，[J]（WIRELESS LAN）（无线 LAN）按钮也不会出现。

显示可用网络并连接

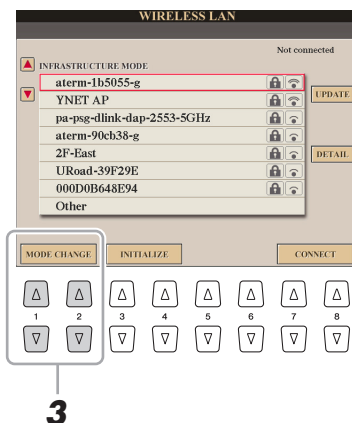
- 1 按下 [FUNCTION]（功能）按钮。
- 2 按下 [J]（WIRELESS LAN）（无线 LAN）按钮在无线 LAN 画面调出可用网络。



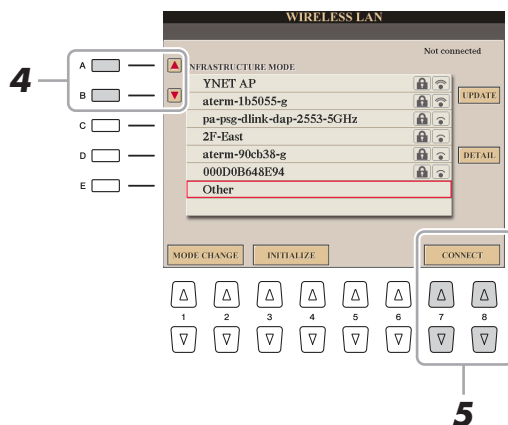
- 3 确认 MODE（模式）参数是否设为“INFRASTRUCTURE MODE”（基础模式）。
如有必要，使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（MODE CHANGE）（模式变更）按钮将其设为“INFRASTRUCTURE MODE”（基础模式）。
- 4 使用 [A]/[B] 按钮选择需要的网络。
- 5 使用 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（CONNECT）（连接）按钮连接选择的网络。
如有必要，输入正确的密码。

在手动设置中输入 SSID、安全和密码设置。

- 1 按下 [FUNCTION]（功能）按钮。
- 2 按下 [J]（WIRELESS LAN）（无线 LAN）按钮在无线 LAN 画面调出可用网络。



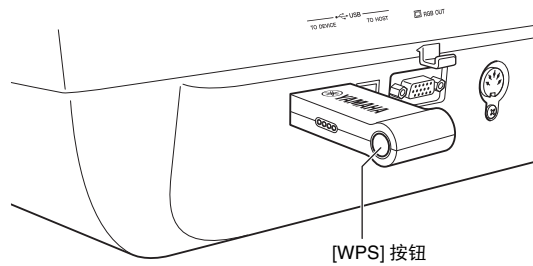
- 3 确认 MODE（模式）参数是否设为“INFRASTRUCTURE MODE”（基础模式）。
如有必要，使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（MODE CHANGE）（模式变更）按钮将其设为“INFRASTRUCTURE MODE”（基础模式）。
- 4 使用 [A]/[B] 按钮选择“Other”（其它）。



- 5 使用 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（CONNECT）（连接）按钮调出手动设置画面。
- 6 为网络输入 SSID、安全和密码设置。
使用 [B] 选择 SSID，使用 [C] 选择安全，使用 [D] 选择密码。
- 7 使用 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（CONNECT）（连接）按钮连接至网络。

开启 Tyros5 的 WPS

按住绑定的 USB 无线 LAN 适配器的按钮，直到 WPS 相关的信息出现在 Tyros5 画面上。



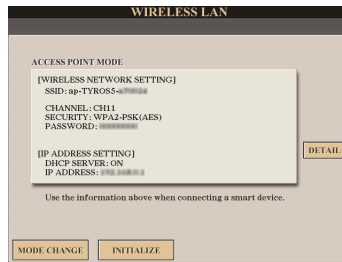
手动设置连接点模式

当无法找到可用的连接点时，您可以直接连接 Tyros5 与智能设备。

- 1** 按下 [FUNCTION] (功能) 按钮 → [J] (WIRELESS LAN) (无线 LAN) → [1 ▲▼] 或 [2 ▲▼] (MODE CHANGE) (模式变更)。
- 2** 按下 [G] (是) 按钮。
调出 Tyros5 的网络信息。



若要更换至基础模式，请再次执行步骤 1 和 2。

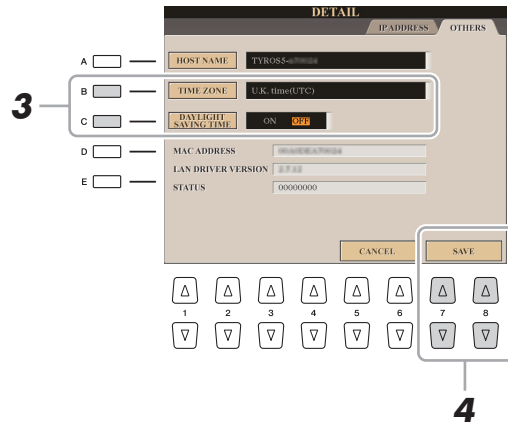


- 3** 如有需要，按下 [I] (DETAIL) (详细) 按钮并输入 SSID、安全和密码设置。
分别使用 [B] (SSID) 按钮、[C] (SECURITY) (安全) 按钮和 [D] (PASSWORD) (密码) 按钮输入每个设置。
- 4** 按下 [7 ▲▼] 或 [8 ▲▼] (SAVE) (保存) 按钮并跟随画面上的指示。
Tyros5 现在可作为访问点使用。

设置时区

一旦本乐器通过 USB 无线 LAN 适配器连接至网络，画面上将显示当前时间。
您可以根据当地时间设置时区和夏令时。

- 1** 按下 [FUNCTION] (功能) 按钮 → [J] (WIRELESS LAN (无线 LAN)) → [I] (DETAIL) (详细)。
- 2** 使用 TAB (标签) [◀][▶] 按钮调出“OTHERS” (其它) 画面。
- 3** 选择您的时区，设置夏令时。
使用 [B] 选择时区，[C] 选择夏令时。



- 4** 按下 [7 ▲▼] 或 [8 ▲▼] (SAVE) (保存) 按钮之一，跟随画面上的指示。

扩展包相关操作

安装扩展包可以使您添加多种诸如乐曲、伴奏、音色等可选内容至 HD1 驱动的“Expansion”（扩展）文件夹中。您可以通过两种方法安装扩展包——使用 USB 闪存或通过无线网络。本章介绍了将新内容添加至乐器时的必要操作。

如需总体说明，请在 Yamaha Music Soft 网站点击 Tyros5 页面。

<http://www.yamahamusicsoft.com>

当您通过无线网络安装扩展包时，无需使用下列两个方法。

保存乐器信息文件至 USB 闪存

若要获取 Tyros5 的扩展包数据，您需要按照下述方法从 Tyros5 中获取乐器信息文件。

- 1** 将 USB 闪存连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口。
- 2** 调出 OWNER（用户）画面。
[FUNCTION]（功能）→ [H] UTILITY（实用工具）→ TAB（标签）[◀][▶] OWNER（用户）
- 3** 按下 [E]（EXPORT INSTRUMENT INFO）（导出乐器信息）按钮。
- 4** 按照画面上的指示进行操作。

这样可以将乐器信息文件保存至 USB 闪存的根目录。

通过 USB 闪存安装扩展包数据

根据以下指示，通过 USB 闪存安装扩展包数据。

- 1** 将含有扩展包数据的 USB 闪存连接到 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口。
- 2** 按下 [FUNCTION]（功能）按钮。
- 3** 按下 [I]（PACK INSTALLATION）（扩展包安装）按钮。
- 4** 使用 [A]–[J] 和 [1 ▲]–[6 ▲] 按钮选择需要的扩展包文件。
- 5** 按下 [6 ▼]（INSTALL）（安装）按钮。
- 6** 按照画面上的指示进行操作。

这样可以将选中的扩展包数据安装至 HD1 中的“Expansion”（扩展）文件夹。

卸载扩展包数据。

您可以通过文件 & 文件夹出厂设置（参见[第 131 页](#)）来卸载扩展包数据。

索引

符号

+ 音频 25

数字

3 段 EQ (话筒设置) 102

A

A.T. (触后) 73
A*A (合奏音色) 21
A*D (合奏音色) 21
ACCENT TYPE (重音类型) 40
AEM 技术 6
AFTER TOUCH (触后) 7, 14
AI FINGERED (智能多指和弦) 27
AI FULL KEYBOARD (智能全键盘) 27
AMPLITUDE (振幅) 13-14
ARABIC 1/2 10
ASSIGN (分配) (和声/回响) 8
ASSIGN/HARMONY (分配/和声)
(合奏音色) 20
ATTACK PITCH ADJUST TIME
(起音音高调整时间) (合奏音色) 24
ATTACK PITCH RANGE
(起音音高范围) (合奏音色) 24
ATTACK (起音) 14
ATTACK (起音) (音色设置) 14
AUTO (自动) 86
AUTO (自动) 模式 86
安全 145
安装扩展包 148

B

BAR CLEAR (小节清除) 41
BAR COPY (小节复制) 41
BAR (小节) 61, 72
BASS (贝司) (MIDI) 136
BEAT CONVERTER (移位后拍点) 39
BEAT (节拍) 61, 72
BOOST/CUT (增强/削减) 40
BRIGHT (亮度) 14
伴奏 25, 73
伴奏创作机 31
伴奏类型 25
伴奏数据结构 31
伴奏重组 37
包络发生器 14
备份/恢复 132
贝司音符设置 141
本地控制 (MIDI) 138
编辑 (多重长音) 48
标准化 83
播放列表 88

C

CANCEL (取消) 72
CARRIER (传送带) 参数
(合成声码器) 113
CHANNEL TRANSPOSE (通道移调) 71

CHANNEL (通道) 40-41, 70
CHORD DETECT (和弦检测)
(MIDI) 136
CHORD NOTE ONLY (仅和弦音符)
(和声/回响) 8
CHORUS DEPTH (合唱深度)
(音色设置) 15
CLOCK (时钟) 61, 72
COMMON (通用) (音色设置) 13
COMPARE (比较) 12
CONFIG 1 126
CONFIG 2 128
CONTROLLER (控制器) 7, 11
CONTROLLER (控制器)
(音色设置) 13
Cool! (酷) (音色) 5
COPY (复制) 72, 90
Ctrl (控制变更) 73
CUT (剪切) 72, 90
参数锁定 (实用工具) 127
超清晰 4
超清晰 2 4
撤销 77
持续音 61
出厂重置 131
初始触感 7
重复 55, 77

D

DATA ENTRY (数据输入) 72
DECAY (衰减) (音色设置) 14
DELETE (删除) 61, 71-72, 90
DETAIL (详细) (合成声码器) 111
DETAIL (详细) (人声和声) 106
DETUNE (音高微调) (人声和声) 109
DSP 15
DSP DEPTH (DSP 深度)
(音色设置) 15
DSP1 (混音台) 118
DSP2-9 (混音台) 118
DYNAMICS (动态) 40
代码 73
单触设置 30
淡入/淡出 (实用工具) 126
叠加录音 33
冻结 96
断音 61
多种分配类型 (和声/回响) 9
多轨 76
多轨文件 76
多重长音 46
多重长音创作机 46

E

EA (合奏音色) 21
EFFECT (效果) /EQ (音色设置) 15
EFFECT (效果) 参数 118
EFFECT (效果) 参数
(合成声码器) 113
EG (音色设置) 14

EQ (音色设置) 15
EQ 参数 122
EQUAL (SCALE TUNE
(音阶调律)) 10
EXPAND/COMP. (扩展/压缩) 40

F

F*A (合奏音色) 21
F*D (合奏音色) 21
FILES (文件) 90
FILTER (过滤器) 72
FILTER (过滤器) 参数 116
FILTER (滤波器) 13-14
FINE (模板) 39
FINGERED ON BASS
(低音多指和弦) 27
FINGERED (多指和弦) 27
FINGERED* (多指*) 27
FOOTAGES (音管长度)
(风琴世界) 17
FORMANT (共振峰) (人声和声) 109
FORMANT (共振峰) 参数
(合成声码器) 113
FULL KEYBOARD (全键盘) 27
分步录音 37, 48, 59
分步录音 (多重长音) 48
风琴世界 17
复制 (多重长音) 49

G

GM 6
GROOVE (律动感) 39
GROOVE (移位) 39
歌词 73
歌词事件 73
歌词显示 53
鼓组 (音色) 5

H

HARMO. (谐波内容) 14
HARMONY (和声) (合奏音色) 20
HI (合奏音色) 21
HIGH KEY (退音点) 45
HPF 参数 (合成声码器) 113
HUMANIZE (人性化设置)
(合奏音色) 24
合唱 (混音台) 118
合成声码器类型 111
和声/回响 8
和声类型 (和声/回响) 9
和弦 73
和弦教练 26
和弦类型设置 141
和弦事件 73
和弦指法 26
和弦指法类型 27
合奏音色 19
合奏音色键位分配结构 20
合奏音色键位分配类型列表 21

合奏音色键位分配状态列表	21
画面相关设置 / 音色类别按钮选项 (实用工具)	128
话筒	100
话筒设置	101
回响类型 (和声 / 回响)	9
混响 (混音台)	118
混音台	115

I

INS (插入)	72
INSERT (插入)	90

J

记出	67
击拍 (实用工具)	127
记入	67
记入 / 记出	67
键 (调号)	73
键位分配结构	20
键位分配类型	21
键位分配状态	20
讲话	100
节拍器 (实用工具)	126

K

KBD.VEL	61
KEY ASSIGN TYPE (键位分配类型)	20
KEYBOARD (键盘) (移调)	11
KEYBOARD/PANEL (键盘 / 面板) .. 7, 11	
KIRNBERGER (基恩贝格)	10
开关	73
可分配踏板功能	134
扩展包	148

L

LA (合奏音色)	21
LENG (长度)	18
LFO (低频振荡器)	13-14
Live! (现场) (音色)	4
Live! (现场) 鼓组 (音色)	5
Live! (现场) SFX (音色)	5
LO (合奏音色)	21
力度感响应	7
连接	133
连接点模式	146
录音部分	59
录制和弦 (分步录音)	64
录制旋律 (分步录音)	60

M

MANUAL (手动)	86
MARK (标记)	71, 90
MASTER (主) (移调)	11
MEAN-TONE (中庸全音律)	10
MEDIA (介质)	129
MEGAEnhancer	5
MegaVoice (音色)	5
MERGE (合并)	85
Meta 事件	73
MFC10 (MIDI)	136
MFC10 设置	142

MIDI 接收设置	140
MIDI 乐曲	50
MIDI 乐曲数据结构	59
MIDI 模板	137
MIDI 设置	136
MIDI 系统设置	138
MIDI 传输设置	139
MIX (混音)	71
MODE (模式) (风琴世界)	18
MODULATION (调制) (音色设置)	13
MONO/POLY (单音 / 复音) (音色设置)	13
MOVE Up/Down (移动 向上 / 向下)	90
MULTI FINGER (单指多指自动)	27
MULTI SELECT (多选)	72
密码	145
命名	73

N

NOISE GATE (噪音门限) (话筒设置)	102
NORMAL REC (普通录音)	84
NOTE LIMIT (音符限制)	45
NTR (音符转换规则)	44
NTT (音符转换表)	44
您的速度	57

O

OCTAVE (八度) (合奏音色)	23
ORIGINAL BEAT (原拍点)	39
OTS LINK TIMING (单触设置链接时机)	28
OVERVIEW (总体) (合成声码器)	111
OVERVIEW (总体) (人声和声)	106
OWNER (用户)	130

P

P.Bnd (弯音)	73
PAN (声像) (人声和声)	109
PANEL SUSTAIN (面板延音) (音色设置)	15
PANPOT (声像) (合奏音色)	23
PART OCTAVE (八度升降) (音色设置)	13
PART ON/OFF (声部 开 / 关)	29
PART ON/OFF (声部 开 / 关) (合奏音色)	23
PART (部分) (人声和声)	106
PASTE (粘贴)	72
PEDAL PUNCH IN/OUT (踏板记入 / 记出)	67
PEDAL (踏板)	86
PITCH CORRECT MODE (音高校正模式) (人声和声)	110
PITCH DETECT (音高检测) (话筒设置)	102
PITCH RANGE (音高范围) (合奏音色)	24
PLUS PLAYBACK (叠加播放)	84
PORTAMENTO TIME (滑音时间) (音色设置)	13
Pro (P)	25
Prog (程序变更)	73
PROPERTY (属性)	89
Prot.1	50

Prot.2	50
Prot.2 Orig	50
PUNCH IN OUT (记入 / 记出)	85
PURE MAJOR (纯律大调)	10
PURE MINOR (纯律小调)	10
PYTHAGOREAN (五度相生律)	10

Q

起始点 / 结束点	87
QUANTIZE (量化)	41, 70
琴键关闭再触发	21

R

REC END (录音结束)	67
REC START (录音开始)	67
RECEIVE (接收) (MIDI)	136
RELES. (释音) (音色设置)	14
REMOVE EVENT (移除事件)	41
REPEAT (重复)	89
RESP (响应) (风琴世界)	18
Retrigger	21
REVERB DEPTH (混响深度) (合奏音色)	23
REVERB DEPTH (混响深度) (音色设置)	15
RTG (合奏音色)	21
RTR (重触发规则)	45
人声和声	100
人声和声类型	104, 106
任意键	57

S

S.Art! (超清晰) (音色)	4
S.Art2! (超清晰 2) (音色)	4
S.Art2 (超清晰 2) 自动清晰发音 (实用工具)	128
SAVE (保存)	72
ScBar (乐谱开始小节)	73
SECTION SET (缺省段设置)	29
SELECT (选择)	71, 90
SEQUENCE END (序列结束)	98
Session (S)	25
SETUP (设置)	71
SFX (音色)	5
SHUFFLE (随机)	89
SINGLE FINGER (单指和弦)	27
SIZE (尺寸)	70
SOFT (弱) (触感)	7
SONG (乐曲) (移调)	11
SORT (分类)	89
SOUND (声音) (音色设置)	14
SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (源 (弹奏) 根音 / 和弦)	43
SPEED (速度) (和声 / 回响)	8
SSID	145
STOP ACMP (伴奏停止)	28
STRENGTH (强度)	40, 70
STYLE TOUCH (伴奏力度感响应)	29
Sweet! (甜美) (音色)	5
SWING (摇摆)	39
SYNCHRO STOP WINDOW (同步停止窗口)	28
SYS/EX. (系统专有信息)	73
SYSTEM RESET (系统重置)	131
SYSTEM (系统) (MIDI)	136

声部 EQ (混音台)	122
时间 (拍号)	73
事件列表画面	72
时区	147
实时录音	33, 46, 59
实时录音 (多重长音)	46
实用工具	126
时钟设置 (MIDI)	138
受保护乐曲	50
收藏夹	91
手动设置	145
速度	73

T

TALK MIXING (讲话混音)	
(话筒设置)	103
TEMPO (速度)	29
THRU (合奏音色)	21
TIMING (定时) (合奏音色)	24
TOUCH LIMIT (力度限制)	
(和声 / 回响)	8
TOUCH SENSE (力度感响应)	
(音色设置)	13
TRANSMIT (传输) (MIDI)	136
TRANSPOSE ASSIGN (移调分配)	11
TRANSPOSE (移调) (人声和声)	109
TREMOLO (震音) (风琴世界)	17
TUNE (调音) 参数	117
TUNE/EFFECT (调音 / 效果)	
(合奏音色)	23
TUNING (调音) (合奏音色)	23
踏板开关 / 踏板控制器设置	133
特断音	61
跳跃标记	75
通道音量	73
调音	10

U

UNDO/REDO (撤销 / 重复)	89
Up/Down (向上 / 向下)	90
USB 无线 LAN 适配器	144
USER MEMORY (用户记忆)	
(话筒设置)	101

V

VARIATION (变量) (DSP)	15
VELOCITY CHANGE (力度变化)	41
VIBRATO SENSITIVITY (颤音灵敏度)	
(合奏音色)	24
VIBRATO SPEED (颤音速度)	
(风琴世界)	18
VIBRATO (颤音) (风琴世界)	17
VIBRATO (颤音) (音色设置)	15
VOCODER (声码器) 参数	
(合成声码器)	113
VOICE (音色) (合奏音色)	23
VOL (音量) (风琴世界)	18
VOLUME (音量) (和声 / 回响)	8
VOLUME (音量) (合奏音色)	23
VOLUME (音量) (人声和声)	109
VOLUME (音量) (音色设置)	13
VOLUME/PAN (音量 / 声像)	
(合奏音色)	23
VOLUME&ATTACK (音量 & 起音)	
(风琴世界)	18

W

WERCKMEISTER (韦克迈斯特)	10
WPS	146
网络	144
微调	10
文本显示	53
无线 LAN 适配器	144

X

XG	6
XGPrm (XG 参数)	73
系统专有事件	73
系统专有信息	72
线路输出 (MAIN (主)) / 屏幕 (实用工 具)	128
线路输出设置	124
显示可用网络	144
信息切换 (MIDI)	138
旋转扬声器	17
循环录音	33
循环末尾标记	75

Y

演奏助手功能	58
引导灯	57
音符	73
音符事件	73
音阶调律	10
音阶类型	10
音乐数据库	91
音乐数据库文件	93
音量平衡	78, 83
音频声部	31
音频文件	80-81
音色类型	4
音色设置	12
音栓风琴 (编辑风琴音色)	17
音栓风琴 (风琴世界)	17
音栓风琴 (音色)	5 乐段 73
乐谱	51
乐器信息文件	148
乐曲	50
乐曲创作机	59
乐曲位置标记	75

Z

指导	55
注册记忆	95
注册序列	97
主 EQ (混音台)	122
主压缩器设置	123
转换	80
自动关机 (实用工具)	127
自由演奏	25