

目录

使用MOX6/MOX8的各种说明书	3	将混音设定存储为混音样板	126
基本结构	3	主控模式	128
功能模块	3	远程模式	133
音源	4	工具模式	141
A/D输入模块	8	快速设定	151
音序器模块	9	文件模式	153
琶音模块	11	补充信息	158
控制器模块	17	选择文件/文件夹	158
效果器模块	18	从USB闪存播放SMF（标准MIDI文件）	158
内部存储器	22	格式化USB闪存设备	159
参考说明	24	附录	160
音色模式	25	关于MIDI	160
补充信息	53		
音色类别列表	53		
目的地设定示例	53		
旋钮1 - 8的功能	54		
演奏组模式	55		
补充信息	74		
演奏组类别列表	74		
旋钮1 - 8的功能	74		
乐曲模式	76		
补充信息	97		
乐曲播放类型	97		
乐曲音轨循环 - 设定示例	99		
切入/切出 (Type = punch)	100		
乐曲作业模式中的基本操作步骤	100		
模板模式	101		
补充信息	112		
模板播放类型	112		
循环录音（模板）	113		
混音模式	114		
补充信息	124		
使用旋钮编辑演奏组	124		
创建琶音	125		

使用 MOX6/MOX8 的各种说明书

本 MOX6/MOX8 合成器附带 4 种不同的参考资料—使用说明书、参考说明书（本书）、合成器参数说明书和数据列表。使用说明书以硬拷贝手册的形式附带在合成器的包装内，而本参考说明书、合成器参数说明书和数据列表则以 PDF 文档形式附带在 CD-ROM 中。

使用说明书（硬拷贝手册）

介绍如何设定 MOX6/MOX8 以及如何执行基本操作。

本说明书介绍以下操作

- 在音色模式中播放
- 使用您喜欢的音色创建新演奏组 (Performance Creator)
- 在演奏组模式中播放
- 使用麦克风和来自其它音频设备的声音
- 制作原创乐曲
- 制作原创模板
- 连接电脑
- 用作主控键盘（主控模式）
- 进行通用系统设定（工具模式）
- 保存 / 载入数据（文件模式）

参考说明书（本 PDF 文档）

介绍 MOX6/MOX8 的内部设计和各种可调节、设定的参数。

合成器参数说明书（PDF 文档）

介绍用于带有 Yamaha AWM2 音源的合成器的音色参数、效果器类型、效果器参数和 MIDI 信息。请先阅读使用说明书和参考说明书，然后根据需要使用参数说明书了解更多有关参数及 Yamaha 合成器相关术语的详细说明。

数据列表（PDF 文档）

提供波形列表、演奏组列表、效果器类型列表、琶音类型列表等列表，以及 MIDI 应用表和远程控制功能列表等参考资料。

使用参考说明书

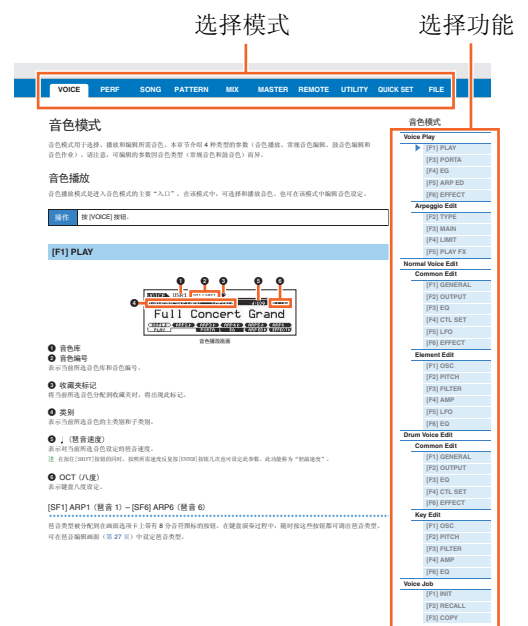
- 使用参考部分中各页上部的模式选项卡，可跳到相应模式的参数说明页。所选模式各页右侧显示的列表相当于功能树。单击此列表中的所需项目可跳到相应功能的说明页。
- 可单击目录标签或说明文字中的任何页码跳到相应页码。
- 也可在主画面窗口左侧的“书签”索引中单击您想要查阅的项目和标题跳转到相应页码。（如果未显示索引，则单击“书签”选项卡打开索引。
- 如果您想要寻找指定标题、功能或功能的信息，请从 Adobe Reader 的“Edit”菜单中选择“Find”或“Search”，并输入关键词查找文档内的相关信息位置。

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

注 菜单项目的名称和位置因所使用的 Adobe Reader 版本而异。

信息

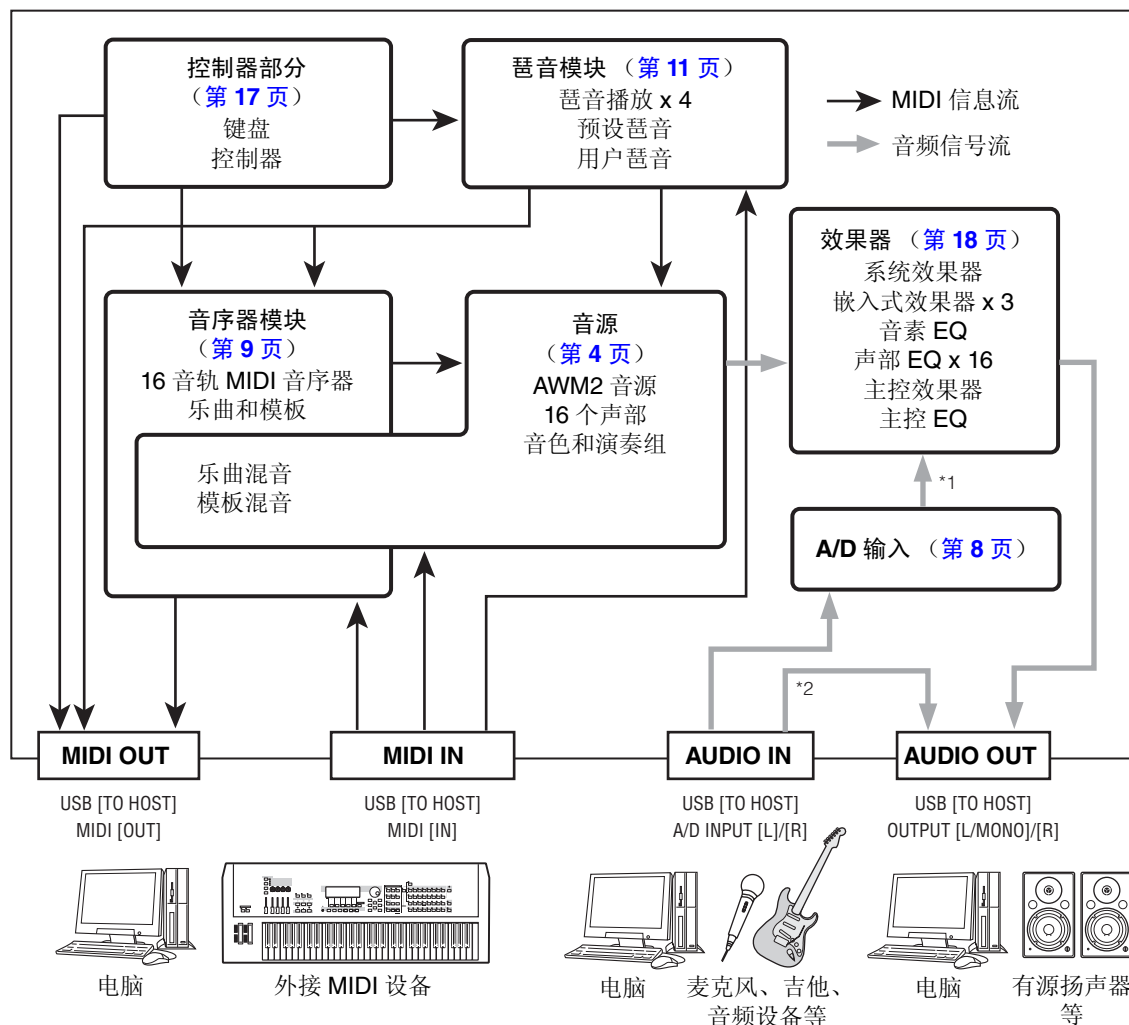
- 本参考说明书中的插图和 LCD 画面仅供说明之用，可能与合成器上的实际画面稍有出入。
- 所以其它商标均归其各自所有者所有。



基本结构

功能模块

MOX6/MOX8 系统由 6 个主要功能模块组成：音源、A/D 输入、音序器、琶音、控制器和效果器。



基本结构

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

参考说明

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

附录

MIDI

*1 根据音频信号连接的设定而定，通过 A/D INPUT [L]/[R] 插孔输入的信号可能无法发送到系统效果器或主控效果器。

*2 通过 USB [TO HOST] 端口输入的音频信号直接输出到 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔，绕过 A/D 输入模块和效果器模块。

AWM2 (高级波形存储器 2)

本乐器配备有 AWM2 音源模块。AWM2 (高级波形存储器 2) 是基于采样波形 (声音资料) 的合成系统，用于众多 Yamaha 合成器。为了尽量表现真实感，每个 AWM2 音色采用多个真实乐器的波形样本。此外，还可使用各种参数，如 envelope generator、filter、modulation 等。

音源

音源模块是响应接收到的MIDI信息实际产生声音的部分，MIDI信息通过MIDI [IN]端口或USB [TO HOST]端口接收自音序器模块、控制器模块、琶音模块和外接MIDI乐器。MIDI信息被分配到16个独立通道，且本合成器能够通过16个MIDI通道同时演奏16个独立声部。但是，使用独立MIDI“端口”可以突破16通道的限制，每个端口都可支持16通道。本合成器的音源模块可以通过端口1处理MIDI信息。音源模块的结构视模式而定。

音色模式中的音源模块

音色模式中的声部结构

在音色模式中只可识别1个MIDI通道，因为在此模式中只有1个声部。此状态称为“单音色”音源。使用单声部在键盘上弹奏音色。若要对单音色操作（音色和演奏组模式）设定MIDI接收通道，请使用Utility MIDI画面中的“BasicRcvCh”参数（第148页）。在音色模式中，本合成器只能识别MIDI端口1上的数据。

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

音色

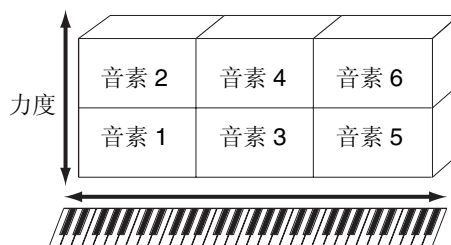
我们将含有可产生指定乐器效果声音元素的程序，称为“音色”。其中，又可以分成2种音色类型：常规音色和鼓音色。常规音色主要是可以在键盘范围内演奏的乐器音色类型。每个音色最多由8个音素（常规音色）或73个键（鼓音色）组成。音素或鼓键是音色的基本最小单位。这也就是说，只有1个音素或键可以产生乐器声。此外，将多个音素组合在一起，常规音色可以产生更真实的声音或各种类型的声音。每个音色都是通过对各音色特有的参数（Element Edit参数/Key Edit参数）和所有音素/键通用的参数（Common Edit参数）进行编辑创建得出的。

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

常规音色和鼓音色

常规音色

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



在力度分布中，当柔和弹奏键盘时，音素1、3和5发声，而当用力弹奏时，音素2、4和6发声。在音符键分布中，音素1和音素2在键盘的低音区域发声，音素3和4在中音区域发声，音素5和6在低音区域发声。在力度分布中，当柔和弹奏键盘时，音素1、3和5发声，而当用力弹奏时，音素2、4和6发声。在实际使用示例中，一种钢琴音色可由6个不同样本组成。音素1、3和5为柔和弹奏钢琴时的声音，横跨各音符范围，而音素2、4和6为用力弹奏时的声音，横跨各音符范围。实际上，MOX6/MOX8要比这更为灵活，因为它最大可使用8个独立音素。

基本结构

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

参考说明

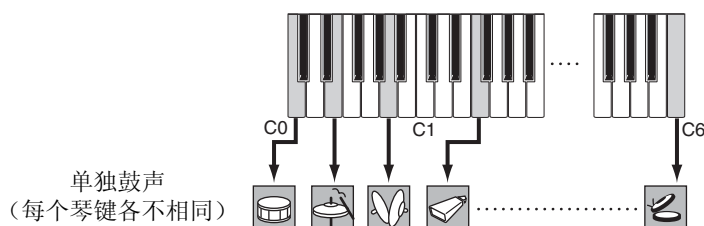
音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

附录

MIDI

鼓音色

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



扩展发声 (XA)

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

真实连奏演奏

传统合成器通过在单声道模式中将前一音符的音量包络延续到下一个音符来再现连奏效果。但是这会产生不同于实际声学乐器的不自然声音。MOX6/MOX8 通过在连奏时让指定音素发声，让其它音素正常演奏（使用 XA Control 参数设定“normal”和“legato”）来更精确地再现连奏效果。

逼真的音符键释放音

传统合成器无法充分发出释放声学乐器琴键时所产生的声音。MOX6/MOX8 通过将某些音素的 XA Control 参数设定为“key off sound”还原出这些特殊的声音。

弹奏各音符键的微妙声音变化

传统合成器通过随机改变音高和 / 或滤波器来再现此效果。但是，这样会产生电子效果，与声学乐器上的真实声音变化有所不同。MOX6/MOX8 通过使用 XA Control 参数设定“wave cycle”和“wave random”来更精确地再现这些细微声音变化。

在不同声音中进行切换以再现声学乐器上的自然演奏效果

声学乐器具有其各自的独特特性，只在特定演奏时产生的独特声音。其中包括长笛的同花舌或声学吉他上弹奏的和音。传统合成器 (MOTIF XS 系列之前的型号) 能够通过用力触发等方式来达到上述声音效果。MOX6/MOX8 通过在弹奏时切换声音（使用 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 按钮和 XA Control 参数设定“AF 1 on”、“AF 2 on”和“all AF off”）来再现这些效果。

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

弹奏的新声音和新样式

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

基本结构

功能模块

音源模块

A/D 输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考说明

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

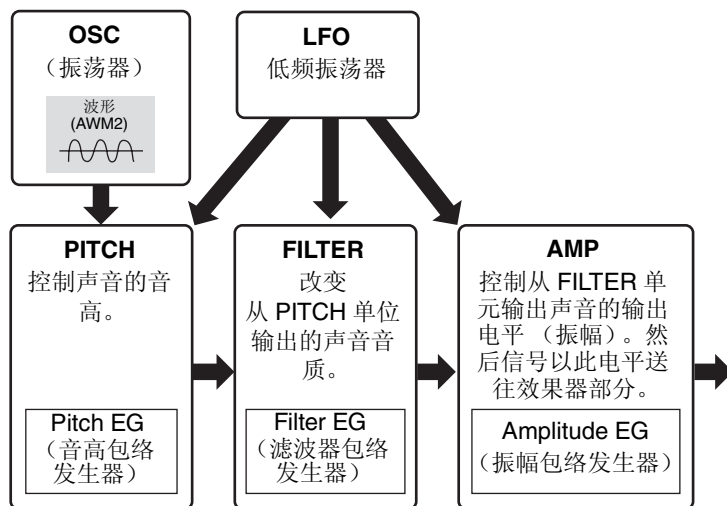
文件模式

附录

MIDI

音素和鼓键

音素和鼓键是 MOX6/MOX8 中组成音色的最小“组成元素”；实际上，只有 1 个音素和 1 个鼓声琴键可用于创建一种音色。这些声音小单位可由各种传统合成器参数（如 Oscillator、Pitch、Filter、Amplitude 和 LFO（如下所示））建立、增强和处理。



Oscillator

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

Pitch

该单元控制从振荡器输出的声音（波）音高。在常规音色下，可以分别调节音素，应用音高升降等。另外，通过设定 PEG（音高包络发生器），可以控制音高随着时间变化的方式。可在音色音素编辑中的 PITCH 画面（第 39 页）中设定音高相关参数。请注意，可在鼓音色键编辑的 PITCH 画面（第 49 页）中设定鼓音色的音高相关参数。

Filter

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

Amplitude

该单元控制从滤波器模块输出的声音输出电平（振幅）。然后信号以此电平送往效果器部分。另外，通过设定 AEG（振幅包络发生器），可以控制音量随着时间变化的方式。可在音色音素编辑或鼓音色键编辑的 AMP 画面（第 43 和 50 页）中设定振幅相关参数。

LFO（低频振荡器）

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

基本结构

功能模块

音源模块

A/D 输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

参考说明

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

附录

MIDI

音色的存储结构

常规音色

预设库 1-8	1024 种常规音色（每个库有 128 种音色）
用户库 1-3	384 种音色（每个库 128 种音色）
GM 库	128 种音色

鼓音色

预设鼓音色库	64 种音色
用户鼓音色库	32 种音色
GM 鼓音色库	1 种音色

基本结构

功能模块

▶ 音源模块

A/D 输入模块

音序器模块

琶音模块

控制器模块

效果器模块

内置存储器

在演奏组模式中的音源模块

演奏组模式中的声部结构

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

演奏组

在一个层或其它配置中组合了多个音色（声部）的程序称为“演奏组”。每个演奏组最多可包含 4 个不同的声部（音色）。每个演奏组可以通过在演奏组模式（第 55 页）中编辑每个声部特有参数及所有声部通用的参数来进行创建。

演奏组存储内容

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

参考说明

音色模式

演奏组模式

乐曲模式

模板模式

混音模式

主控模式

远程模式

工具模式

快速设定

文件模式

乐曲模式 / 模板模式中的音源模块

乐曲 / 模板模式中的音源声部结构

在这些模式中，提供有多个声部，每个声部可播放不同音色和不同旋律或乐句。同时在多个 MIDI 通道上进行接收并播放多个乐器声部的 MIDI 音源称为“多音色”音源。多音色音源发生器的设定统称为“混音”。在使用外接 MIDI 音序器及使用乐器音序器模块播放 MOX6/MOX8 声音时，可使用混音。在此情况下，您可使用不包含任何音序数据的乐曲或模板的混音。

关于混音

将多个音色分配到各声部，以便在乐曲和模板模式中进行多音色演奏的程序称为“混音”。每种混音最多可以容纳 16 个声部。在混音模式中（第 114 页），可以通过编辑各声部特有的参数及所有声部通用的参数来创建每种音色。

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

附录

MIDI

混音的存储结构

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

最大复音数

最大复音数指的是可以从本乐器内部音源上同时发声的音符最大数量。本合成器的最大复音数为64。当内部音源部分接收到超出最大复音数的音符数量时，之前弹奏的音符将被切去。请注意，特别是对于没有衰减的音色来说这种情况特别明显。此外，最大复音数是指所使用的音色音素的数量，而不是音色的数量。当使用最多含有8个音素的常规音色时，最大同时发声音符数可能要低于64。

A/D 输入模块

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

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

在工具模式的 USB I/O 画面（第 147 页）中可设定应用到从 A/D INPUT [L]/[R] 插孔输入的音频信号的效果。通过面板上的 A/D INPUT [GAIN] 旋钮可调节 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的音频信号增益。此外，可通过 A/D INPUT [ON/OFF] 按钮设定 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的音频信号的开 / 关设定。

基本结构

功能模块

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

参考说明

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

附录

MIDI

音序器模块

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

乐曲模式中的音序器模块

关于乐曲

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

乐曲音轨结构

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

音序音轨 1 – 16

用于录制 MIDI 数据。

场景音轨

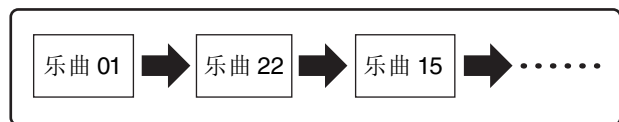
用于录制音轨静音和独奏等场景变更设定。这些设定可在乐曲播放画面（第 76 页）中设定并在乐曲播放过程中调用。在乐曲播放过程中，音轨静音和独奏设定将根据录制到场景音轨中的设定自动变化。

速度音轨

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

乐曲链

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



模板模式中的音序器模块

关于模板

在 MOX6/MOX8 中，“模板”一词指的是用于循环播放的相对较短的乐句或节奏乐句（1—256 个小节）。因此，一旦模板启动，就会连续播放直到按 [■]（停止）按钮时才会停止。

区块

模板不止一个乐句，其包含 16 个称为“区块”的变量。这些区块可在播放过程中进行改变，并可用作乐曲各声部的节奏 / 伴奏变量。例如，您可将一个区块用于歌词，一个区块用于叠奏，第三个区块用于过渡。即使区块切换时，模板相关设定（如速度和混音）不会改变，在变化中始终保持感觉和节奏的总体播放一致性。您可将区块功能用作方便的作曲工具，可快速创建乐曲的背景模板变量，如旋律 A、旋律 B 和主旋律。有关改变模板和区块的说明，请参见 MOX6/MOX8 的使用说明书。

基本结构

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

参考说明

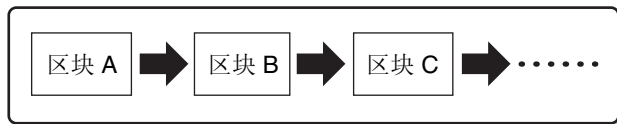
音色模式
演奏组模式
乐曲模式
模板模式
混音模式
主控模式
远程模式
工具模式
快速设定
文件模式

附录

MIDI

模板链

模板链功能可将几个不同区块（在一个模板内）串在一起以制作单个完整的乐曲。您可事先创建模板链，然后在模板链画面中录制带有区块变化的模板播放，从而让 MOX6/MOX8 自动改变区块。在 Pattern Chain 画面（第 103 页）中可对每个模板创建 1 个模板链。由于创建的模板链可在模板链编辑（第 104 页）中转换成乐曲，因此当根据指定模板创建乐曲时您也可使用此功能。



乐句

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

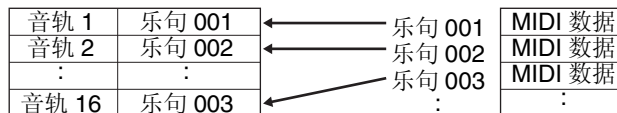
注 MOX6/MOX8 不提供预设乐句。

模板音轨结构

1 个模板由 16 个独立音轨组成。请参见“乐曲音轨结构”的“音序音轨 1 - 16”。（第 9 页）

模板音轨和乐句

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



同时应用到乐曲和模板的音序器模块

MIDI 音轨和混音设定

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

基本结构

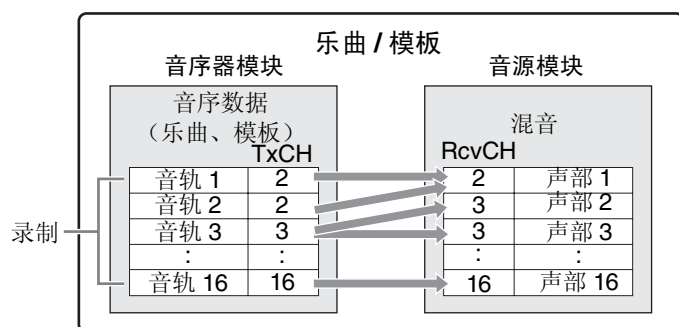
功能模块
音源模块
A/D 输入模块
▶ 音序器模块
琶音模块
控制器模块
效果器模块
内置存储器

参考说明

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

附录

MIDI



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

应用到演奏组模式的音序器模块

演奏录音

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

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

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

注 有关操作的详细信息，请参见 MOX6/MOX8 的使用说明书。

琶音模块

此模块可以让您仅按下键盘上的一个或多个音符键即可使用当前音色自动触发音乐与节奏乐句。琶音音序可以根据您实际演奏的音符或和弦而改变，为您在作曲和演奏时提供种类更多的启发性乐句和灵感。即使在乐曲模式和模板模式中，也可同时播放 4 种琶音类型。

琶音类别

琶音类型分为以下所示的 18 个类别。类别基于乐器类型。

类别列表

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard	Lead	Synth Lead
Organ	Organ	PdMe	Synth Pad / Musical Effect
GtPl	Guitar / Plucked	CPrc	Chromatic Percussion
GtMG	Guitar for “Mega Voice”	DrPc	Drum / Percussion
Bass	Bass	Seq	Synth Seq
BaMG	Bass for “Mega Voice”	Chord	Chord Seq
Strng	Strings	Hybrd	Hybrid Seq
Brass	Brass	Cntr	Control
RdPp	Reed / Pipe		

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

基本结构

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

参考说明

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

附录

MIDI

Mega 音色和 Mega 音色琶音

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

基本结构

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

子类别

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

子类别列表

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electronic
Jazz	Jazz
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*
Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Assign	Assign 1/2

注 从属于带有星号 (*) 标记的子类别的琶音类型中包含一些力度范围，每个力度范围分配了不同的乐句。当在音色模式中选择了一些类别中的一种时，则如下所示将每个音素的力度限制设定为相同的范围会是好主意。

每个琶音类型的力度范围。

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

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

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

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

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

参考说明

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

附录

MIDI

琶音类型名称

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

类型名称末尾带有“_ES”的琶音类型（示例：HipHop1_ES）

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

类型名称末尾带有“_XS”的琶音类型（示例：Rock1_XS）

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

常规名称的琶音类型（示例：UpOct1）

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

琶音类型列表的使用方法

在“数据列表”PDF 文档中的琶音类型列表包含以下各栏。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

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

1 Main Category

表示琶音主类别。

2 Sub Category

表示琶音子类别。

3 ARP No (Arpeggio Number)

表示琶音类型编号。

4 ARP Name (Arpeggio Name)

表示琶音名称。

5 Time Signature

表示琶音类型的拍号或计量表。

6 Length

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

7 Original Tempo

表示琶音类型的合适速度值。请注意，选择琶音类型时此速度未自动设定。

8 Accent

此圆圈表示琶音使用重音乐句功能（第 14 页）。

9 Random SFX

此圆圈表示琶音使用 SFX 功能（第 15 页）。

10 Voice Type

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

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

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

基本结构

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

参考说明

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

附录

MIDI

琶音相关设定

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

打开 / 关闭琶音播放

以下 3 种设定可打开 / 关闭琶音播放。

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

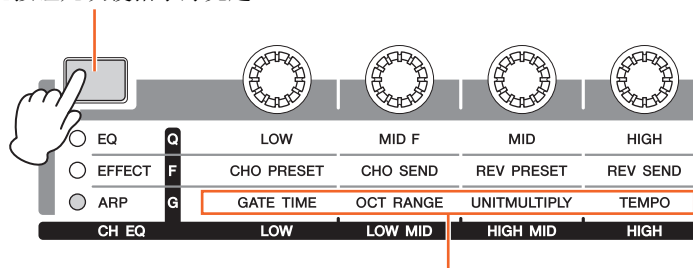
注 对于包含“Hold”和“TriggerMode”参数的画面，请查看音色模式（第 28 页）、演奏组模式（第 58 页）和乐曲 / 模板模式（第 83 页）的琶音编辑的 MAIN 画面和 PLAY FX 画面。

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

使用旋钮控制琶音

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

按此按钮几次使指示灯亮起



通过旋钮控制的琶音功能

重音乐句

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

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

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

基本结构

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

参考说明

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

附录

- MIDI

Random SFX

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

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

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

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

琶音设定画面

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

琶音播放类型

有下述三种主要主要琶音播放类型。

常规音色的琶音

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

仅播放弹奏的音符

琶音只使用弹奏的音符及其八度音符播放。

根据弹奏的音符播放编程的音序

这些琶音类型含有适合特定和弦类型的几种音序。即使仅按下一个音符键，琶音也会使用编排的音序播放，您可能会听到弹奏音符以外的音符。按其它音符将触发将按下音符作为新根音的移调音序。在那些已按住的音符上添加音符将相应改变音序。采用此播放类型的琶音在类型名称末尾带有 “_ES”。

根据弹奏的和弦播放编程的音序

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

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

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

基本结构

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

参考说明

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

附录

- MIDI

鼓音色 / 打击乐器音色的琶音（类别：DrPc）

这些琶音类型特别为鼓音色的使用而编排，可以即时使用各种节奏模板。有以下 3 种不同播放类型可供使用。

播放鼓模板

按下任意音符键将会触发相同的节奏模板。

播放鼓模板，加上弹奏的音符（分配了鼓乐器）

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

仅播放弹奏的音符（分配了鼓乐器）

弹奏音符时将仅使用弹奏的音符来触发节奏模板（分配了鼓乐器）。请注意即使您弹奏相同的音符，触发的节奏模板也会根据弹奏音符的次序而有所不同。当“KeyMode”参数设定为“thru”或“thru+direct”时，您只需改变弹奏音符的顺序即可用相同的乐器触发不同的节奏模板。

注 以上 3 种播放类型并不按类别名称或类型名称区分。实际演奏后才能听到区别。

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

主要包含非音符事件的琶音（类别：Cntr）

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

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

有关琶音播放的提示

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

基本结构

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

参考说明

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

附录

MIDI

控制器模块

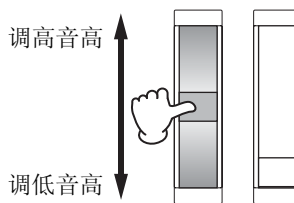
该模块包含键盘、滑音轮与调制轮、触摸条控制器、旋钮、滑杆等。键盘本身并不产生声音，但是会产生 / 传送音符打开 / 关闭，力度以及其它信息（MIDI 信息），并在弹奏音符键时这些信息传送到合成器的音源单元。控制器也产生 / 传送 MIDI 信息。合成器的音源单元根据由键盘及控制器传来的 MIDI 信息来产生声音。

键盘

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

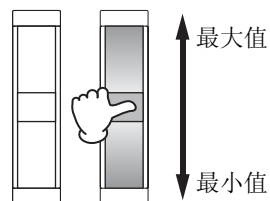
滑音轮

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



调制轮

虽然调制轮通常用于将颤音应用到声音，很多预设音色的其它功能和效果还是可以分配到调制轮的。调制轮向上移动幅度越大，应用到声音的效果就越大。为了避免对当前音色意外应用效果，确保开始演奏前调制轮设定到最小值。在音色通用编辑的 CTL SET 画面（第 32 页）中可将各种功能分配到调制轮。



Assignable Function 按钮

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

旋钮

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

基本结构

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

参考说明

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

附录

MIDI

DAW Remote

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

效果器模块

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

效果器结构

系统效果器—混响和叠奏

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

嵌入式效果器

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

本合成器带有3组嵌入式效果器。可将这些效果器应用到演奏组、乐曲或模板的3个声部（最多）。请注意，在演奏组和混音（乐曲/模板）模式中，可将声音合成器效果只应用到声部1。这就是说，如果将音色（在音色模式中应用了声音合成器的音色）分配到其它声部（声部2或更高编号的声部），声音合成器效果也不起作用。

主控效果器

此模块对整体声音的最终立体声输出信号应用效果。可使用多个效果器类型。

音素 EQ

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

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

声部 EQ/ 通用 EQ

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

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

主控 EQ

主控EQ应用到本乐器的最终（处理后效果）整体声音。在这种均衡器中，所有5个频段均可以设为峰形，或者最低与最高频段可设定为坡形。

基本结构

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

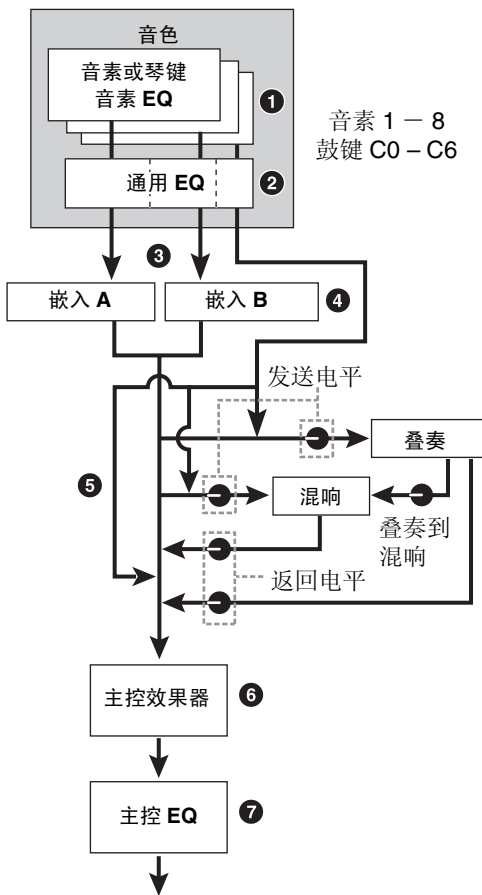
参考说明

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

附录

MIDI

在音色模式中



- 1** 设定应用到各音素（对于常规音色）和各琴键（对于鼓音色）的音素 EQ。
 设定：可在音色音素编辑 / 音色琴键编辑的 EQ 画面（第 46 和 51 页）中进行设定。
 - 2** 应用到所有音素和琴键的通用 EQ
 设定：在音色通用编辑的 EQ 画面（第 32 页）中进行设定。
 - 3** 选择将嵌入式效果 A 还是 B 应用到各音素 / 琴键
 设定：在音素通用编辑的 EFFECT 画面中的“EL: OUT”（第 35 页）或“KEY: OUT”（第 48 页）中设定，或者在音色音素编辑（或琴键编辑）的 OSC 画面中的“InsEffectOut”（第 39 页）中设定。
- 注** 这 2 个画面类型是相链接的，具有相同的设定，只有格式有所不同。
- 4** 与嵌入式效果器 A/B 相关的参数
 设定：在音色通用编辑的 CONNECT 画面（第 35 页）和 INSA 画面 / INSB 画面（第 36 页）中设定。
 - 5** 混响与叠奏的相关参数
 设定：在音色通用编辑的 CONNECT 画面（第 35 页）和 CHORUS 画面 / REVERB 画面（第 36 页）中设定。
 - 6** 主控效果器相关参数
 设定：在工具模式的 MFX 画面（第 144 页）中设定。
 - 7** 主控 EQ 的相关参数
 设定：在工具模式的 MEQ 画面（第 144 页）中设定。

注 对于在音色模式中来自 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的音频输入信号，在工具模式的 VCE A/D 画面中设定效果器。首先设定嵌入式效果器。接着，确认在工具模式的 USB I/O 画面中将“Mode”（第 147 页）设定为“1StereoRec”，然后设定发送到叠奏和混响的信号电平。当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，从嵌入式效果器输出的信号将被直接输出到 USB [TO HOST] 端口或 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔。

基本结构

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

参考说明

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

附录

MIDI

基本结构

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

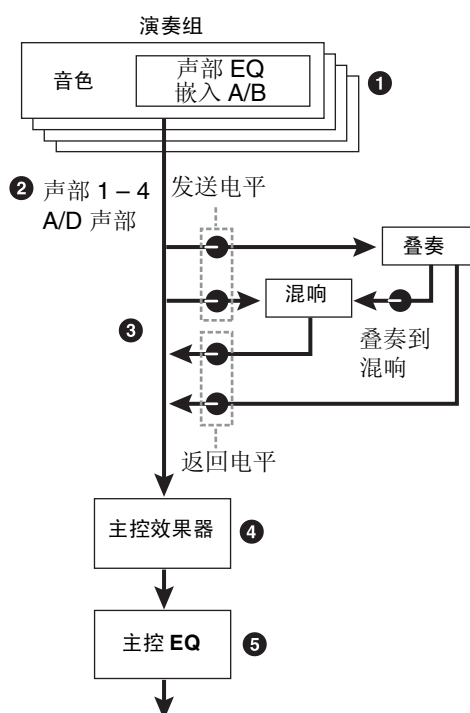
参考说明

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

附录

MIDI

在演奏组模式中



① 应用到各声部的声部 EQ

设定：在演奏组声部编辑的 EQ 画面（第 67 页）中设定。

② 选择应用嵌入式效果器的声部

设定：在音色通用编辑的 INS SW 画面（第 64 页）中进行设定。

③ 混响与叠奏的相关参数

设定：在演奏组通用编辑的 CONNECT 画面（第 63 页）、CHORUS 画面和 REVERB 画面（第 64 页），以及演奏组声部编辑的 EF SEND 画面（第 66 页）中进行设定。

④ 主控效果器的相关参数

设定：在演奏组通用编辑的 MFX 画面（第 60 页）中进行设定。

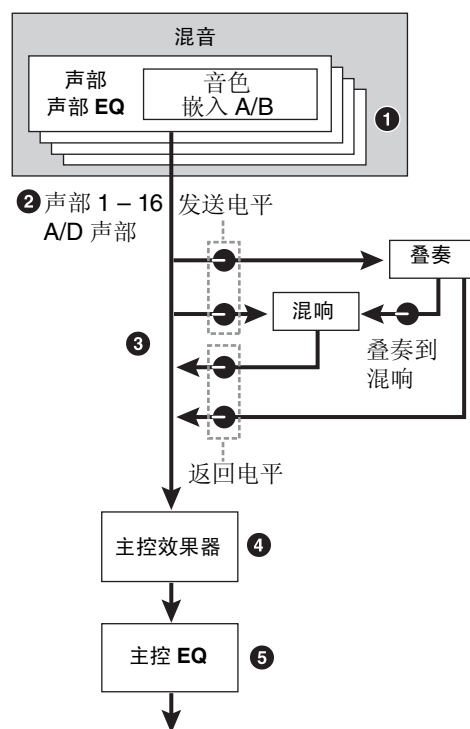
⑤ 主控 EQ 的相关参数

设定：在演奏组通用编辑的 MEQ 画面（第 61 页）中进行设定。

注 在音色模式中的 ①、③ 和 ④ 效果器设定也可对开启了嵌入式效果器的最多 3 个声部使用。

注 对于在演奏组模式中来自 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的音频输入信号，在演奏组通用编辑的 A/D IN 画面中设定效果器。首先设定嵌入式效果器。接着，确认在工具模式的 USB I/O 画面中将“Mode”（第 147 页）设定为“1StereoRec”，然后设定发送到叠奏和混响的信号电平。当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，从嵌入式效果器输出的信号将被直接输出到 USB [TO HOST] 端口或 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔。

在混音模式中



① 应用到各声部的声部 EQ

设定：在混音声部编辑的 EQ 画面（第 118 页）中设定。

② 选择应用嵌入式效果器的声部

设定：在混音通用编辑的 EFFECT 画面（第 116 页）中进行设定。

③ 混响与叠奏的相关参数

设定：在混音通用编辑的 EFFECT 画面（第 116 页）中进行设定。

④ 主控效果器的相关参数

设定：在混音通用编辑的 MFX 画面（第 116 页）中进行设定。

⑤ 主控 EQ 的相关参数

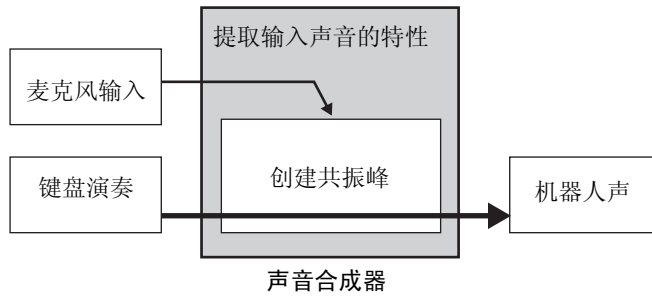
设定：在混音通用编辑的 MEQ 画面（第 116 页）中进行设定。

注 在音色模式中的 ①、③ 和 ④ 效果器设定也可对开启了嵌入式效果器的最多 3 个声部使用。

注 对于在乐曲/模板模式中来自 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的音频输入信号，在混音通用编辑的 A/D IN 画面中设定效果器。首先设定嵌入式效果器。接着，确认在工具模式的 USB I/O 画面中将“Mode”（第 147 页）设定为“1StereoRec”，然后设定发送到叠奏和混响的信号电平。当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，从嵌入式效果器输出的信号将被直接输出到 USB [TO HOST] 端口或 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔。

关于声音合成器效果

MOX6/MOX8 带有声音合成器效果。声音合成器是一种特殊的“机器人声”效果，此效果抽取麦克风声音的特性并将其通过键盘演奏添加到声音中。人声由声带产生的并经过喉咙、鼻子和嘴巴过滤的声音构成。这些共鸣部分具有特定频率特性，可有效作为滤波器，创造许多共振峰（谐波含量）。声音合成器效果从麦克风输入中提取声音滤波特性，并通过使用多个带通滤波器来还原声音共振峰。“机器人”声音是通过使具音高的乐器（如合成器声音）声音通过滤波器的方式创造出来的。有关使用声音合成器效果的说明，请参见使用说明书。



关于效果器类别、效果器类型和效果器参数

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

关于预设设定

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

基本结构

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

参考说明

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

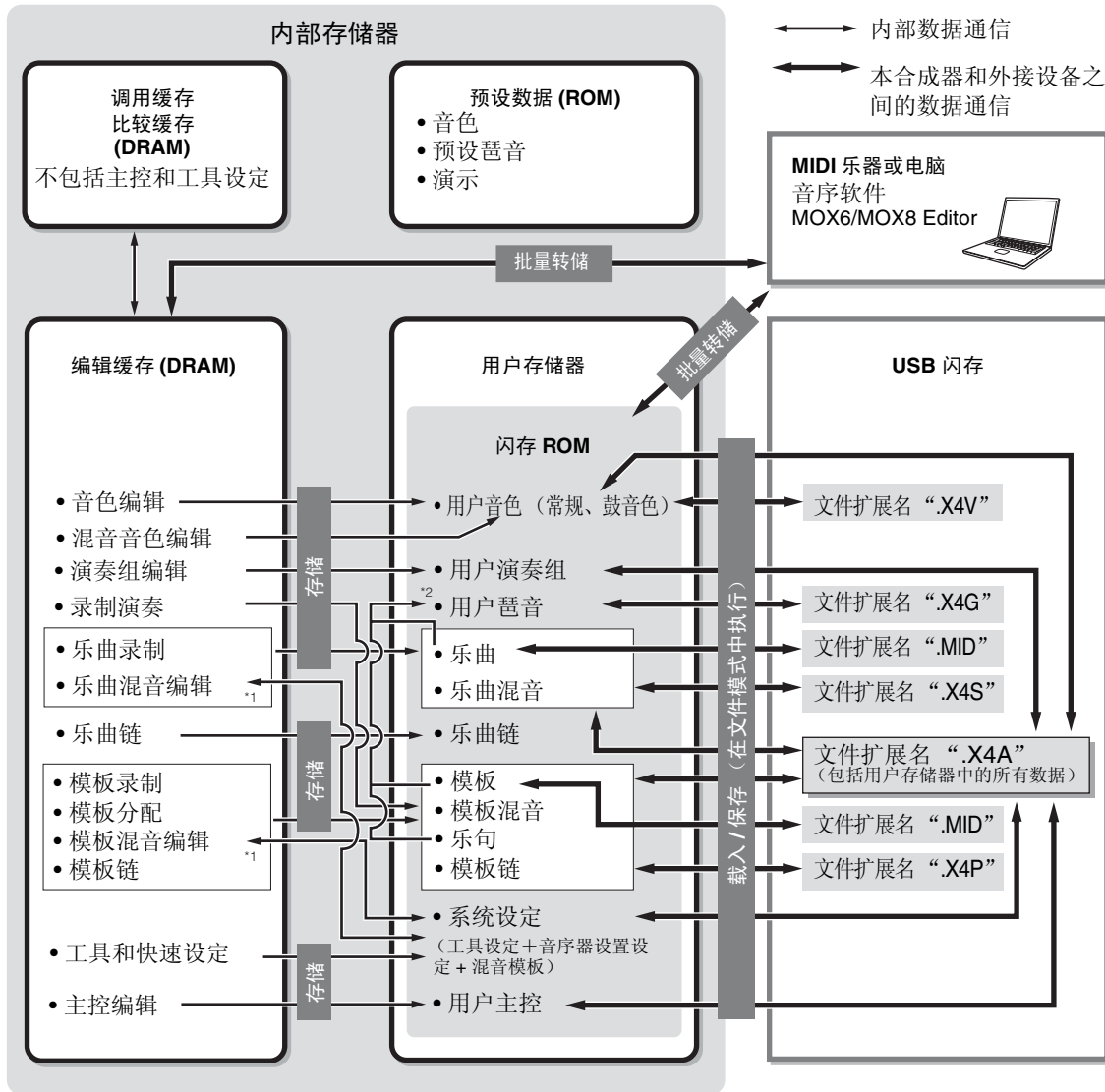
附录

MIDI

内部存储器

MOX6/MOX8 创建了各种不同种类的数据，包括音色、演奏组、乐曲和模板。本章将介绍如何维护各种类型的数据并使用存储设备 / 媒体来保存它们。

MOX6/MOX8 的内置存储器



基本结构

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

参考说明

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

附录

MIDI

*1 混音设定可在乐曲混音作业 / 模板混音作业模式中作为样板进行存储 / 调用。

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

闪存 ROM

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

DRAM

RAM (随机访问存储器) 是一种主要设计用于数据写入与读取操作的存储器。根据数据存储条件而定, 有两种不同类型的 RAM: SRAM (静态 RAM) 和 DRAM (动态 RAM)。MOX6/MOX8 仅配备 DRAM。由于在电源关闭时 DRAM 中的数据将丢失, 因此您在关闭电源之前, 应经常将 DRAM 中的任何数据存储到闪存 ROM 或 USB 闪存中。

编辑缓存与用户存储器

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

编辑缓存与调用缓存

如果在没有保存编辑项目情况下选择其它音色/演奏组/乐曲/模板，还是可以调出原始编辑，因为编辑缓存的内容已经保存在备份存储器中。如果在没有保存编辑项目情况下选择了另一个音色/演奏组/乐曲/模板，还是可以调出原始编辑。

注 请注意，无法在主控编辑模式中进行调用缓存操作。

基本结构

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

参考说明

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

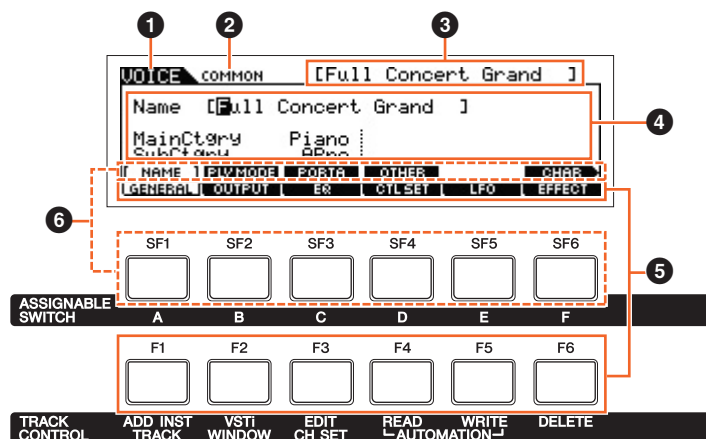
附录

MIDI

参考说明

本章节对用于设置 MOX6/MOX8 的各参数进行详细介绍。

画面的基本设置



- ❶ 表示所选音轨。
- ❷ 表示当前编辑状态；例如通用编辑或声部编辑。
- ❸ 表示当前选定进行编辑的音色 / 演奏组 / 乐曲 / 模板 / 主控。
- ❹ 表示当前可编辑的参数。
- ❺ 以选项卡形式显示各功能的各种画面。按 [F1] – [F6]（功能按钮）可跳到相应功能的画面。
- ❻ 以选项卡形式显示按子功能分类的各种画面（当在以上步骤 ❺ 中选择的选项卡具有子功能时。）按 [SF1] – [SF6]（子功能按钮）可跳到相应子功能的画面。

关于 Knob 图标

在参考说明章节中，可使用面板上的相应旋钮直接改变带有此图标的参数。

音色模式

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

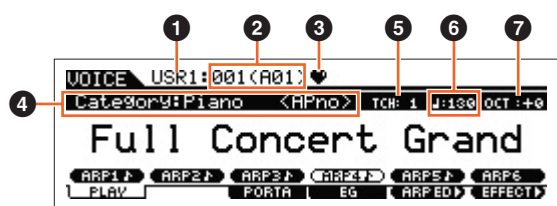
音色播放

音色播放模式是进入音色模式的主“入口”，也正时在此模式中可选择和播放音色。此模式中也可编辑一些音色设定。

操作

按 [VOICE] 按钮。

[F1] PLAY



音色播放画面

① 音色库

② 音色编号

表示当前所选音色库和音色编号。

③ 收藏夹标记

将当前所选音色分配到收藏夹时，将会出现此标记。

④ 类别

表示当前所选音色的主类别和子类别。

⑤ TCH（发送通道）

表示键盘 MIDI 发送通道。可按 [TRACK] 按钮使其指示灯点亮并按 [1] - [16] 中的任意数字按钮改变键盘 MIDI 发送通道。使用以下操作也可改变键盘 MIDI 发送通道：[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”。

⑥ 」（琶音速度）

表示当前所选音色的琶音速度设定。

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

⑦ OCT（八度）

表示键盘的八度设定。

[SF1] ARP1（琶音 1） - [SF6] ARP6（琶音 6）

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

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[F3] PORTA (Portamento)

在此画面中，您可选择单音或复音播放，并设定滑音参数。此处的设定将应用到音色通用编辑中的相同参数上。

Mono/Poly

选择单音或复音。

设定：mono, poly

PortaSW (Portamento Switch) Knob

决定滑音是否应用到当前音色上。

设定：off, on

PortaTime (Portamento Time) Knob

决定应用滑音时的音高变化时间或速率。

设定：0 - 127

PortaMode (Portamento Mode)

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

设定：fingered, fulltime

[F4] EG (Envelope Generator)

在本部分中，可设定构成音色的所有元素的 Amplitude EG 和 Filter EG 的修正值。

AEG (Amplitude EG) Knob

ATK (Attack Time)

决定按下琴键后声音达到其最大音量的速度。

DCY (Decay Time)

决定音量从最大起音音量跌到延音音量的速度。

SUS (Sustain Level)

该参数可决定按住琴键时，在初始起音和衰减后仍持续的音量。

REL (Release Time)

决定放开琴键后声音衰减至完全无声状态的速度。

设定：-64 - +0 - +63

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

FEG (Filter EG)

ATK (Attack Time)

决定从弹奏琴键直到达到截止频率最大初始音量的滤波器变化速度。

DCY (Decay Time)

决定截止频率从最大起音音量跌到延音音量的速度。

REL (Release Time)

决定放开音符时截止频率从延音音量跌到 0 的速度。

DEPTH Knob

决定滤波器 EG 截止频率变化的范围。

CUTOF (Cutoff) Knob

决定滤波器的截止频率。例如，选择了低通滤波器时，数值越大，衰减的越明亮。

RESO (Resonance) Knob

决定施加到截止频率上的强化效果。

设定：-64 - +0 - +63

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

显示音色模式的琶音编辑画面（第 27 页）。

[F6] EFFECT

显示音色通用编辑的 EFFECT 画面（第 35 页）。

琶音编辑

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

操作

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

[F2] TYPE

Bank (Arpeggio Bank)

Category (Arpeggio Category)

SubCategory (Arpeggio Sub Category)

Type (Arpeggio Type)

从指定音色库和类别中选择所需的琶音类型编号。

设定: Bank..... pre (预设), user

Category/SubCategory..... 参见类别列表（第 11 页）。

Type..... 参见“数据列表”PDF 文档。

VeloRateOfs (Velocity Rate Offset)

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

设定: -100% – +0% – +100%

GateRateOfs (Gate Time Rate Offset)

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

设定: -100% – +0% – +100%

[F3] MAIN

Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

决定琶音速度。

设定: 5 – 300

注 如果您要将本合成器与外接音序器、DAW 软件或 MIDI 设备一起使用，且您想要使本合成器与其它设备同步，请在工具模式的 MIDI 画面中将“MIDI Sync”（第 149 页）参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送 MIDI 时钟时）或“external”时，此处的 Tempo 参数将显示“external”，且无法变更。

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

Switch (Arpeggio Switch)

决定琶音打开还是关闭。

设定: off, on

Hold (Arpeggio Hold)

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

设定: sync-off, off, on

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

▶ [F5] ARP ED

▶ [F6] EFFECT

琶音编辑

▶ [F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

ChgTiming (Change Timing)

决定在播放琶音期间当选择另外一种类型时切换的实际时序。当设定为“realtime”时，立即切换琶音类型。当设定为“measure”时，将在下一小节的开头处切换琶音类型。

设定：realtime, measure

KeyMode

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

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

注 “Cntr”类别中的某些琶音类型可能不含有音符事件（第16页）。当选择了这些琶音类型且“KeyMode”设定为“sort”或“thru”，即使MOX6/MOX8接收到Note On信息，也不会发声。

VelMode (Velocity Mode)

调节琶音音符的力度。

设定：original, thru

OutOctShift (Output Octave Shift)

以八度为单位调高或调低琶音音高。

设定：-10 - +0 - +10

[F4] LIMIT

NoteLimit (Arpeggio Note Limit)

决定琶音音符范围的最低与最高音符范围。

设定：C -2 - G8

VelocityLimit (Arpeggio Velocity Limit)

决定可触发琶音播放的最低与最高力度范围。

设定：1 - 127

[F5] PLAY FX (Play Effect)

Swing

延迟偶数号节拍（基调强节奏）上的音符以产生摇摆感。

设定：-120 - +0 - +120






UnitMultiply (Unit Multiply)

根据速度调节琶音播放时间。

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

QtzValue (Quantize Value)

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

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

QtzStrength (Quantize Strength)

设定将音符事件拉向最接近的量化节拍的“强度”。

设定：0% - 100%

VelocityRate

决定琶音播放力度偏离原始数值的程度。

设定：0% - 200%

GateTimeRate

决定琶音音符的门限时间（长度）与原始数值的偏移程度。

设定：0% - 200%

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

OctaveRange  Knob

指定最大琶音范围，以八度为单位。

设定：-3 - +0 - +3

Loop

决定在按住音符时，播放一次琶音还是连续播放琶音。

设定：off, on

TriggerMode

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

设定：gate, toggle

AccntVelTh (Accent Velocity Threshold)

决定触发重音乐句的最小力度。

设定：off, 1 - 127

AccntStrtQtz (Accent Start Quantize)

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

设定：off, on

RandomSFX

决定是否启用 Random SFX。

设定：off, on

SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset)

决定将 Random SFX 音符从其原始力度改变的修正值。

设定：-64 - +0 - +63

SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)

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

设定：off, on

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

常规音色编辑

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

通用编辑

操作

[VOICE] → 选择常规音色 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

Name (Voice Name)

对音色输入所需的名称。如果在光标位于“Name”位置时按 [SF6] CHAR，则将显示命名对话框。音色名称最多可以包含 20 个字符。在按住 [SF6] CHAR 按钮的同时使用 [DATA] 拨盘和光标 [<] / [>] 按钮可设定名称。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

MainCtgr (Main Category)

SubCtgr (Sub Category)

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

设定：请参见第 53 页上的“音色类别列表”。

[SF2] PLY MODE (Play Mode)

Mono/Poly

选择单音或复音。

有关设定的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

设定：mono, poly

KeyAsgnMode (Key Assign Mode)

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

设定：single, multi

NoteShift

决定音高升降量（以半音为单位）的移调设定。

设定：-24 - +0 - +24

M. TuningNo. (Micro Tuning Number)

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

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

M. TuningRoot (Micro Tuning Root)

决定微调功能的根音。

设定：C - B

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[SF3] PORTA (Portamento)

Switch (Portamento Switch)

决定是否对使用当前音色的键盘演奏加入滑音。

设定: off, on

Time (Portamento Time)

决定应用滑音时的音高变化时间或速率。

设定: 0 – 127

Mode (Portamento Mode)

决定滑音应用到键盘演奏上的方式。

设定: fingered, fulltime

TimeMode (Portamento Time Mode)

决定音高随时间变化的方式。

设定: rate1, time1, rate2, time2

LegatoSlope (Portamento Legato Slope)

决定当上述滑音开关设定为 on 且 “Mono/Poly” 设定为 “mono” 时，连奏音符的起音速度。（连奏音符一个叠着一个，在前一个琴键放开前，下一个琴键开始弹奏。）

设定: 0 – 7

[SF4] OTHER

A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)

A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)

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

设定: momentary, latch

PB Upper (Pitch Bend Range Upper)

PB Lower (Pitch Bend Range Lower)

决定最大滑音范围，以半音为单位。

设定: -48 – 0 – +24

Assign1 (Assign 1 Value) Knob

Assign2 (Assign 2 Value) Knob

决定将分配到 Assign 1/2 的功能从原始设定偏移的修正值。

设定: -64 – +0 – +63

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

[F2] OUTPUT

Volume Knob

决定所选音色的输出音量。

设定: 0 – 127

Pan Knob

决定所选音色的立体声声相位置。

设定: L63（最左边）– C（中央）– R63（最右边）

ChoSend (Chorus Send) Knob

RevSend (Reverb Send) Knob

决定从嵌入式效果器 A/B（或旁通信号）发送至混响 / 叠奏效果器的信号发送强度。

设定: 0 – 127

注 有关效果器连接的详细说明，请参见第 19 页。

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[F3] EQ

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

FREQ (Frequency)

决定各频段的频率。

设定: LOW: 50.1Hz – 2.00kHz
MID: 139.7Hz – 10.1kHz
HIGH: 503.8Hz – 14.0kHz

增益

决定频率（上文中设定的）的电平增益，或者所选频率段衰减 / 增强的量。

设定: -12.00dB – +0dB – +12.00dB

Q

决定中频段的 Q（频段宽度）。

设定: 0.7 – 10.3

[F4] CTL SET (Controller Set)**[SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6**

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

ElmSw (Element Switch)

选择控制器是否影响各单独音素。

设定: 音素 1 – 8 启用 (“1” – “8”) 或禁用 (“-”)。

注 当 Dest（目的地）设定为与音色音素无关的参数时，该参数将被禁用。

Source

决定要分配并用于所选控制器设定的控制器。然后该控制器用于控制目标中所设定的参数。

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

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

Dest (Destination)

决定由“Source”中设定的控制器控制的功能。

设定: 请参见“数据列表”PDF 文档中的“控制列表”。

Depth

决定源控制器影响目的地参数的程度。

设定: -64 – 0 – +63

音色模式**音色演奏**

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

琶音编辑

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

常规音色编辑**通用编辑**

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

音素编辑

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

鼓音色编辑**通用编辑**

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

[SF1] WAVE

Wave

选择 LFO 波形。

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

Speed

调节 LFO 变化的速度 (频率)。

设定: 0 - 63

TempoSync

决定 LFO 是否与琶音或音序器 (乐曲或模板) 的速度同步。

设定: off (不同步), on (同步)

TempoSpeed

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

设定: 16th, 8th/3 (8 分音符三连音), 16th, (符点十六分音符), 8th, 4th/3 (三连四分音符), 8th, (符点八分音符), 4th (四分音符), 2nd/3 (三连二分音符), 4th, (符点四分音符), 2nd (二分音符), whole/3 (全音符三连音), 2nd, (符点二分音符), 4th x 4 (四分音符四连音: 1 拍 4 个四分音符), 4th x 5 (四分音符五连音: 1 拍 5 个四分音符), 4th x 6 (四分音符六连音: 1 拍 6 个四分音符), 4th x 7 (四分音符七连音: 1 拍 7 个四分音符), 4th x 8 (四分音符八连音: 1 拍 8 个四分音符), 4th x 16 (1 拍 16 个四分音符), 4th x 32 (1 拍 32 个四分音符), 4th x 64 (1 拍 64 个四分音符)

注 音符的实际长度取决于内部或外部 MIDI 速度设置。

PlayMode

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

设定: loop, one shot

KeyOnReset

决定 LFO 是否在每次按下音符时均复位。

设定: off, each-on, 1st-on

RandomSpeed

决定 LFO 速度随机改变的程度。

设定: 0 - 127

[SF2] DELAY

Delay

决定从按下键盘上的琴键到 LFO 生效之间的延时时间。

设定: 0 - 127

FadeIn (Fade In Time)

决定 LFO 效果器淡入的时间量 (经过 “延时” 时间后)。

设定: 0 - 127

Hold

决定当 LFO 保持在最高位置的时间长度。

设定: 0 - 127

FadeOut (Fade Out Time)

决定 LFO 效果器淡出的时间长度 (经过 “锁定” 时间后)。

设定: 0 - 127

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[SF3] PHASE

Phase

决定当复位时，LFO 波的开始声相位置。

设定：0, 90, 120, 180, 240, 270

OFFSET EL1 – EL8

决定各音素的“Phase”参数（见上文）的修正值。

设定：+0, +90, +120, +180, +240, +270

[SF4] BOX

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

ElementSw (LFO Element Switch)

决定每个音素是否受 LFO 影响。

Dest (Control Destination)

决定由 LFO 波形控制的功能。

设定：请参见“数据列表”PDF 文档中的“控制列表”。

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

Depth

决定 LFO 波的深度（振幅）。

设定：0 – 127

DPTRATIO (Depth Ratio) EL1 – EL8

决定各音素“Depth”参数（见上文）的修正值。

设定：0 – 127

[SF5] USER

仅当“Wave”参数设定为“user”时，才可使用此菜单。您可以创建自定义的最多含有十六档的 LFO 波。

Template

此参数包含用于创建原始 LFO 的预编程设定。按 [SF1] RANDOM 按钮可随机设定波形。

设定：all-64 所有各档的数值均设定为 -64。

all0..... 所有各档的数值均设定为 0。

all+64 所有各档的数值均设定为 +63。

sawup..... 创建向上的锯齿形波。

sawdown 创建向下的锯齿形波。

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

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

Slope

决定 LFO 波的斜度或倾斜特性。

设定：off（无倾斜），up, down, up&down

Value (Step Value)

决定在“Step”参数中设定的各档的等级。

设定：-64 – +0 – +63

Step

Numerator: 选择所需的档。

设定：1 – 16

Denominator: 决定最大档数。

设定：2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

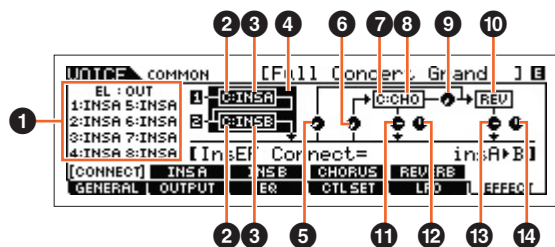
[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[F6] EFFECT

[SF1] CONNECT

**1 EL: OUT 1 – 8 (Element Out 1 – 8)**

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

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

2 InsA Ctgry (Insertion Effect A Category) / InsB Ctgry (Insertion Effect B Category)**3 InsA Type (Insertion Effect A Type) / InsB Type (Insertion Effect B Type)**

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

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

4 InsEF Connect (Insertion Effect Connection)

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

设定: parallel, insA>B, insB>A, vocoder

注 当选择了“vocoder”时, [SF2] 的选项卡菜单中将显示“VOCODER”, 且 [SF3] 的选项卡菜单将消失。

注 当选择了“vocoder”时, 音频信号将从本合成器以单声道形式输出。

注 有关使用声音合成器的详细说明, 请参见使用说明书。

5 Reverb Send

调节混响发送电平。

设定: 0 – 127

6 Chorus Send

调节叠奏发送电平。

设定: 0 – 127

7 Chorus Ctg (Chorus Effect Category)**8 Chorus Typ (Chorus Effect Type)**

决定叠奏效果器类别和类型。

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

9 Chorus to Reverb

决定从叠奏效果发送到混响效果的信号发送等级。

设定: 0 – 127

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

10 Reverb Type

选择混响效果器类型。

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

11 Chorus Return

决定叠奏效果器的返回电平。

设定：0 - 127

12 Chorus Pan

决定叠奏效果声音的声相位置。

设定：L63（最左边）- C（中央）- R63（最右边）

13 Reverb Return

决定混响效果器的返回电平。

设定：0 - 127

14 Reverb Pan

决定混响效果声音的声相位置。

设定：L663（最左边）- C（中央）- R63（最右边）

[SF2] INS A (Insertion Effect A)

[SF3] INS B (Insertion Effect B)

[SF4] CHORUS

[SF5] REVERB

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

1 类别

2 Type

决定所选效果器的类别和类型。

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

注 在 REVERB 画面中不出现“Category”显示。

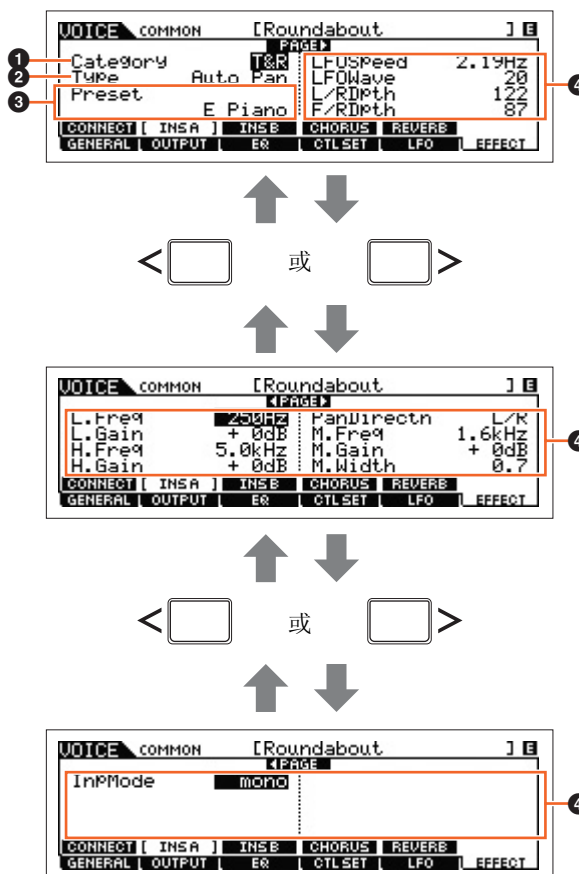
3 Preset

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

注 若需所有预设演奏组的列表，请参见“数据列表”PDF文档。

4 效果器参数

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



音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

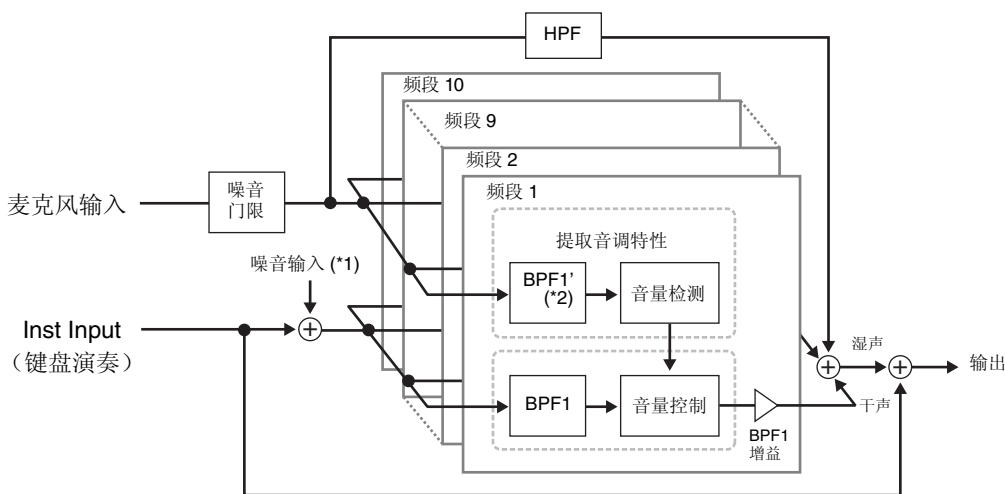
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

[SF2] VOCODER

仅当在 [SF1] CONNECT 画面中将“InsEF CONNECT”设定为“vocoder”时，才可通过 [SF2] 调出此画面。此画面中的声音合成器相关参数可决定应用声音合成器的方式。

注 有关声音合成器功能的详细说明，请参见第 21 页。



*1 使用声音合成器单元中产生的噪音。

*2 BPF1' 的截止频率可能与 BPF1 中的不同。取决于 Formant Shift 和 Formant Offset 的设定。

Type

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

设定：Thru, Vocoder

Attack (Vocoder Attack Time)

决定声音合成器声音的起音时间。

设定：1ms – 200ms

Release (Vocoder Release Time)

决定声音合成器声音的释音时间。

设定：10ms – 3000ms

MicGateTh (Mic Gate Threshold)

决定麦克风声音的噪音门限的阈值电平。

设定：-72dB – -30dB

GateSw (Gate Switch)

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

设定：off, on

off：始终输出麦克风声音。

on：仅当按下音符键时，输出麦克风声音。

HPF (High Pass Filter)

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

设定：thru, 500Hz – 16.0kHz

HPFOutLvl (High Pass Filter Output Level)

决定从 HPF（高通滤波器）输出的麦克风声音音量。

设定：0 – 127

FormantShift

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

设定：-2, -1, +0, +1, +2

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

FormantOffset

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

设定：-63 - +0 - +63

MicLvl (Mic Level)

决定输入至声音合成器的麦克风声音音量。

设定：0 - 127

InstInpLvl (Inst Input Level)

决定输入至声音合成器的键盘演奏声音音量。

设定：0 - 127

NoisInpLvl (Noise Input Level)

决定输入至声音合成器的噪音音量。此参数可用于加强啞声和爆破音，使说话声音更响亮。

设定：0 - 127

OutLvl (Output Level)

决定声音合成器的输出音量。

设定：0 - 127

Dry/Wet (Dry/Wet Balance)

决定干声（未应用效果）和湿声（应用效果）之间的平衡。

设定：D63>W - D=W - D<W63

BPF 1 - 10 Gain (Band Pass Filter 1 - 10Gain)

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

设定：-18dB - +18dB

音素编辑

操作

[VOICE] → 选择常规音色 → [EDIT] → 选择音素

[F1] OSC (Oscillator)**[SF1] WAVE (Waveform)**

在该画面中，您可选择所需的波形或音素所使用的声音。

ElementSw (Element Switch)

决定打开还是关闭当前选定音素。

设定：off（关闭），on（激活）

ElementGroup

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

设定：1 - 8

XACtrl (XA Control)

决定音素的扩展发声 (XA) 功能的功能。

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

WaveCategory (Waveform Category)**WaveNumber (Waveform Number)**

决定选定音素的波形。请参见“数据列表”PDF 文档中的“波形列表”。

音色模式**音色演奏**

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

▶ [F6] EFFECT

音素编辑

▶ [F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[SF2] OUTPUT

在该画面中，您可为选定的音素设定某些输出参数。

KeyOnDelay

决定按下键盘音符与声音实际发声之间的时间长度（或经过的延时）。您可为各音素设定不同的延时时间。
设定：0 – 127

DelayTempoSync

决定“KeyOnDelay”是否与琶音或音序器（乐曲或模板）的速度同步。
设定：off（不同步），on（同步）

DelayTempo

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

设定：16th, 8th/3（8分音符三连音），16th.（符点十六分音符），8th, 4th/3（三连四分音符），8th.（符点八分音符），4th（四分音符），2nd/3（三连二分音符），4th.（符点四分音符），2nd（二分音符），whole/3（全音符三连音），2nd.（符点二分音符），4thx4（四分音符四连音，4个四分音符对着节拍），4thx5（四分音符五连音，5个四分音符对着节拍），4thx6（四分音符六连音，6个四分音符对着节拍），4thx7（四分音符七连音，7个四分音符对着节拍），4thx8（四分音符八连音，8个四分音符对着节拍）

InsEffectOut (Insertion Effect Out)

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

[SF3] LIMIT

音符范围

决定每个音素的最高及最低键盘范围。
设定：C -2 – G8

注 通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

VelocityLimit

决定音素将产生相应的力度范围的最大与最小值。
设定：1 – 127

VelCrossFade (Velocity Cross Fade)

决定音素的声音如何根据力度超出力度范围设定（见上文）的距离比例慢慢减小音量的。
设定：0 – 127

[F2] PITCH

[SF1] TUNE

在该画面中，您可对选定的音素设定各种音高相关参数。

Coarse (Coarse Tuning)

决定每个音素的音高，以半音为单位。
设定：-48 – 0 – +48

Fine (Fine Tuning)

决定各音素音高的微调。
设定：-64 – 0 – +63

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

FineScaling (Fine Scaling Sensitivity)

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

设定：-64 - +0 - +63

Random

可随机改变您所弹奏音符的音素音高。

设定：0 - 127

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

在此画面上，您可决定音高 PEG（音高 EG）对力度的响应方式。

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

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

设定：EGTime: -64 - 0 - +63

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

atk (attack)EG Time 数值影响起音时间。

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

dcy (decay).....EG Time 参数影响衰减时间。

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

all.....EG 时间影响所有 PEG 的时间参数。

EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)

Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

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

设定：EGDepth: -64 - 0 - +63

设定：Curve: 0 - 4

Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

决定音高的力度灵敏度。

设定：-64 - 0 - +63

[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator)

在此画面中，您可进行音高 EG 的所有时间和水平设置，可决定声音音高如何随着时间而变化。这些参数可用于控制从按下音符起到声音停止时间段内的音高变化。出现在屏幕上的可使用参数的全称如下表所示。

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

设定：TIME: 0 - 127

LEVEL: -128 - 0 - +127

DEPTH: -64 - 0 - +63

注 有关 PEG 的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

▶ [F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

在该画面中，您可设定琴键连弹效果——换句话说，也就是音素音高及其音高 EG 如何响应您所弹奏的音符（或八度范围）。

PitchSens (Pitch Key Follow Sensitivity)

决定琴键连弹效果的灵敏度（相邻音符的音高间距）。Center Key（下一个参数）用作该参数的基本音高。

设定：-200 - 0 - +200

CenterKey（音高琴键连弹灵敏度中央键）

决定琴键连弹效果的中央音符或音高。

设定：C -2 - G8

注 通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

决定音符（尤其是位置或八度范围）影响选定音素的音高 EG 时间的程度。Center Key（下一个参数）用作该参数的基本音高。

设定：-64 - 0 - +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

决定琴键连弹效果或中央音符对音高 EG 的影响。

设定：C -2 - G8

注 通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

[F3] FILTER

[SF1] TYPE

可对滤波器单元进行详细设定。可使用的参数随您此处选择的滤波器类型而变。

Type

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

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

Gain

设定增益（发送至滤波器单元的信号的增大量）。

设定：0 - 255

Cutoff (Cutoff Frequency)

决定滤波器的截止频率。此参数用作所选滤波器类型的基本频率。

设定：0 - 255

Resonance/Width

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

设定：0 - 127

Distance

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

设定：0 - 255

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

决定 HPF 琴键跟随参数（见下文）的中央频率。当选择了滤波器类型“LPF12”或“LPF6”时，可使用此参数。

设定：0 – 255

HPFKeyFlw (High Pass Filter Cutoff Key Follow)

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

设定：-200 – 0 – +200

CenterKey (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

此参数表示上述“HPFKeyFlw”的中央音符为 C3。请注意，此参数仅用于显示；无法改变数值。

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

在此画面上，您可决定滤波器和 FEG 对力度的响应方式。

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)**Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)**

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

设定：Time: -64 – 0 – +63

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

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

EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)**Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)**

决定 FEG Depth 参数的力度灵敏度。

设定：EGDepth: -64 – 0 – +63

设定：Curve: 0 – 4

Cutoff (Cutoff Velocity Sensitivity)

决定力度影响滤波器 EG 截止频率的程度。

设定：-64 – 0 – +63

Resonance (Resonance Velocity Sensitivity)

决定力度影响滤波器 EG 共鸣的程度。

设定：-64 – 0 – +63

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

可对滤波器 EG 的所有时间和等级进行设定，可决定声音音质如何随着时间而变化。这些参数可用于控制从按下音符起到声音停止时间段内的截止频率变化。出现在屏幕上的可使用参数的全称如下表所示。

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1(Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

设定：TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – 0 – +127

DEPTH: -64 – 0 – +63

注 有关 FEG 的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

音色模式**音色演奏**

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

琶音编辑

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

常规音色编辑**通用编辑**

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

音素编辑

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

鼓音色编辑**通用编辑**

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

在该画面中，您可设定滤波器的琴键连弹效果—换句话说，也就是音素质及其滤波器EG如何响应您所弹奏的音符（或八度范围）。

CutoffSens (Cutoff Key Follow Sensitivity)

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

设定：-200 - 0 - +200

CenterKey (Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

这表示上述“CutoffSens”的中央音符为 C3 请注意，此参数仅供显示，数值无法改变。

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

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

设定：-64 - 0 - +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

决定上述“EGTimeSens”参数的中央音符。

设定：C -2 - G8

注 通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

[SF5] SCALE (滤波器缩放)

Break Point 1 - 4

通过分别指定音符编号来决定 4 个分割点。

设定：C -2 - G8

注 还可通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的琴键，直接从键盘设定分割点。

注 分割点 1 到 4 将在键盘上以升序自动排序。

Offset 1 - 4

决定各分割点处的截止频率偏移值。

设定：-128 - +0 - +127

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

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

注 有关滤波器缩放设定示例的说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

[F4] AMP (Amplitude)

[SF1]LVL/PAN (Level/Pan)

在此画面中，您不仅可以进行各音素的基本音量和声相设定，还可设定影响声相位置的某些详细和特殊参数。

Level

使用这些参数可设定每个音素的音量。

设定：0 - 127

Pan

决定所选音素的立体声声相位置。

设定：L63（最左边）- C（中央）- R63（最右边）

AlternatePan

决定每次按下音符，所选鼓声键声音交替向左和向右移相的量。声相设置用作基本声相位置。

设定：L64 - 0 - R63

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

RandomPan

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

设定：0 – 127

ScalingPan

决定音符（尤其是位置或八度范围）影响选定音素的声相位置（左和右）的程度。在音符 C3 处，主声相设定（见上文）用作基本声相位置。

设定：-64 – 0 – +63

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

在该画面上，您可决定振幅（音量）EG 对力度的响应方式。

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

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

设定：Time: -64 – 0 – +63

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

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

Level (Level Velocity Sensitivity)

Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)

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

设定：Level: -64 – 0 – +63

设定：Offset: 0 – 127

设定：Curve: 0 – 4

[SF3] AEG (Amplitude EG)

可对振幅 EG 的所有时间和音量进行设定，可决定声音音量如何随着时间而变化。使用 AEG 可以控制声音开始到结束期间的音量变化。出现在屏幕上的可使用参数的全称如下表所示。

	INT (Initial)	ATK (Attack)	DCY1(Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	SUS (Sustain)
TIME	---	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	Half Damper Time
LEVEL	Initial Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	---	Half Damper Switch

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

设定：TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – 0 – +127

Half Damper Time

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

设定：0 – 127

Half Damper Switch

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

设定：off, on

注 当您想要使用选购的 FC3 重新创建半制音效果时，请在工具模式的 CTL ASN 画面（第 146 页）中将“FS Sustain Pedal”（脚踏开关延音踏板选择）参数设定为“FC3 (Half On)”。请注意，当通过从外接 MIDI 设备将控制变更信息发送到本乐器来控制半制音时，则不必进行此设定。

注 有关 AEG 的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[SF4] KEY FLW (Key Follow)

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

LevelSens (Level Key Follow Sensitivity)

决定音符（尤其是位置或八度范围）影响选定音素音量的程度。C3 的中央琴键设置用作基本设置。

设定：-200 - 0 - +200

CenterKey (Level Key Follow Sensitivity Center Key)

这表示上述“LevelSens”的中央音符为 C3 请注意，此参数仅供显示，数值无法改变。

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

决定音符（特别指其位置或八度范围）影响选定元素振幅 EG 时间的程度。Center Key（下一个参数）用作该参数的基本振幅。

设定：-64 - 0 - +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

决定上述“EGTimeSens”参数的中央音符。

设定：C -2 - G8

注 通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

RelAdjust (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

决定 EG 释音的“EGTimeSens”的灵敏度。

设定：-64 - 0 - +63

[SF5] SCALE (Amplitude Scaling)

Break Point 1 - 4

通过分别指定音符编号来决定 4 个分割点。

设定：C -2 - G8

注 还可通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的琴键，直接从键盘设定分割点。

注 分割点 1 到 4 将在键盘上以升序自动排序。

Offset 1 - 4

决定各分割点的“音量”设定的修正值。

设定：-128 - +0 - +127

注 有关振幅缩放设定示例的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

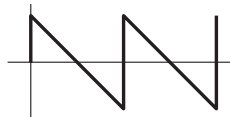
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Wave

选择用于改变声音的 LFO 波形。

设定：saw, tri, squ

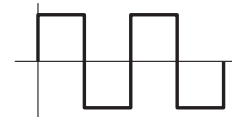
saw (锯齿波)



tri (三角波)



squ (方形波)



Speed

调节 LFO 变化的速度（频率）。设定数值越大，速度就越快。

设定：0 - 63

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

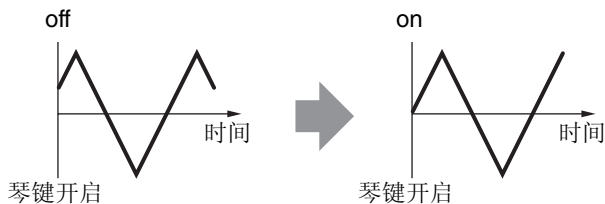
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

补充信息

KeyOnReset

决定 LFO 是否在每次弹奏音符时均复位。

设定: off, on



KeyOnDelay

决定从接收到 Note On 信息到 LFO 生效之间的延时时间。

设定: 0 - 127

PMod (Pitch Modulation Depth)

决定 LFO 波形改变 (调制) 声音音高的量 (深度)。

设定: 0 - 127

FMod (Filter Modulation Depth)

决定 LFO 波形改变 (调制) 滤波器截止频率的量 (深度)。

设定: 0 - 127

AMod (Amplitude Modulation Depth)

决定 LFO 波形改变 (调制) 振幅或声音音量的量 (深度)。

设定: 0 - 127

FadeInTime

决定 LFO 效果淡入的时间量 (经过 “KeyOnDelay” 时间后)。

设定: 0 - 127

[F6] EQ (Equalizer)

Type

决定均衡器类型。

设定: 2Band, P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (boost 6dB), Boost12 (boost 12dB), Boost18 (boost 18dB), thru

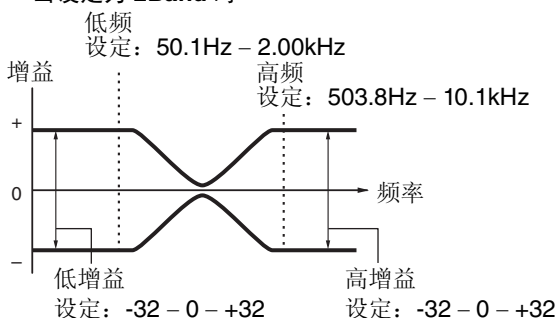
2Band..... 这是一种 “渐变” 均衡器, 该均衡器将独立的高频段和低频段结合在一起。

P.EQ (Parametric EQ)..... 该参数 EQ 用于衰减或增强频率附近的信号电平 (增益)。该类型具有 32 种不同的 “Q” 设置, 而这些设置决定了各种均衡器的频段宽度。

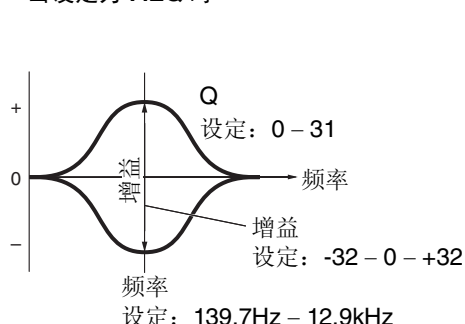
Boost6 (boost 6dB)/Boost12 (boost 12dB)/Boost18 (boost 18dB) 这些参数可分别将整个信号的电平增强 6 分贝、12 分贝和 18 分贝。

thru..... 此设定可绕过均衡器, 使得整个信号不受影响。

当设定为 2Band 时



当设定为 P.EQ 时



音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

鼓音色编辑

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

通用编辑

操作

[VOICE] → 选择鼓音色 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

[SF4] OTHER

与常规音色通用编辑相同。请参见第 30 页。

[F2] OUTPUT

与常规音色通用编辑中相同。请参见第 31 页。此外，还可使用以下 2 个参数。

InsChoSend（嵌入叠奏发送）

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

设定：0 - 127

InsRevSend（嵌入混响发送）

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

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

[F3] EQ

与常规音色通用编辑相同。请参见第 32 页。

[F4] CTL SET (Controller Set)

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

音色模式

音色演奏

[F1] PLAY

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

常规音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

鼓音色编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ

▶ [F4] CTL SET

[F6] EFFECT

琴键编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F6] EQ

音色作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

补充信息

[F6] EFFECT

与常规音色通用编辑相同。请参见第 35 页。请注意，不可使用 [SF1] CONNECT 画面中的“EL: OUT (Element Out)”参数。

KEY: OUT

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

设定：thru, ins A（嵌入 A），ins B（嵌入 B）

琴键编辑

操作

[VOICE] → 选择鼓音色 → [EDIT] → 选择琴键

[F1] OSC (Oscillator)

[SF1] WAVE

在该画面中，您可选择所需的波或各鼓键所用的常规音色。

KEY

决定所需的鼓键。您可按音符键选择所需的打击乐器。

设定：C0 - C6

ElementSw (Element Switch)

决定当前选定的琴键是 on 还是 off，换句话说，是启用还是禁用琴键的波。

设定：off, on

WaveCategory (Waveform Category)

WaveNumber (Waveform Number)

通过选择波形类别和编号来决定分配到鼓音色琴键的波形。

设定：请参见“数据列表”PDF 文档中的“波形列表”。

[SF2] OUTPUT

在该画面中，您可对选定的鼓键设定某些输出参数。

InsEffOut (Insertion Effect Output)

决定使用哪一个嵌入式效果器（A 或 B）来处理各鼓声键。如果选择了“thru”，则嵌入式效果器将旁通。此参数与音色通用编辑的 [F6] EFFECT 画面中的“KEY: OUT”参数相同。此处的设定也将自动改变此参数的设定。

设定：thru, ins A（嵌入式效果器 A），ins B（嵌入式效果器 B）

RevSend (Reverb Send)

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

设定：0 - 127

ChoSend (Chorus Send)

决定发送到叠奏效果器的鼓键声音（旁通信号）电平。只有当嵌入式效果器输出设定为“thru”时，才可使用此参数。

设定：0 - 127

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[SF4] OTHER

在此画面中，您可设定各鼓音色音符响应键盘和 MIDI 数据的各种相关参数。

AssignMode

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

设定：single, multi

RcvNoteOff (Receive Note Off)

选择每个鼓键是否接收 MIDI Note Off 信息。

设定：off, on

AltnateGroup (Alternate Group)

设定各琴键上所设定的交替分组。此设定可再现原声爵士鼓的声音，而且某些鼓声是无法同时演奏的，如踩镲的开镲和闭镲。

设定：off, 1 – 127

[SF6] HOLD

在琴键编辑画面中，按键盘上的琴键可改变所需的鼓键。当将[SF6] HOLD 设定为 on (**HOLD**) 时，即使按键盘上的任何其它琴键，所需的鼓键仍将保留。当将[SF6] HOLD 设定为 off (**HOLD**) 时，按键盘上的任何其它琴键可改变所需的鼓键。

[F2] PITCH

[SF1] TUNE

在此画面中，您可对选定的键设定各种音高相关参数。

Coarse (Coarse Tuning)

决定各鼓键波形（或常规音色）的音高，以半音为单位。

设定：-48 – 0 – +48

注 如果琴键上设定了常规音色，该参数可调节与音符 C3 相对的此音符的位置（不是其音高）。对于常规音色，此参数可调节其音符（不是音高）相对于音符 C3 的位置。

Fine (Fine Tuning)

决定各鼓键波形（或常规音色）的音高微调。

设定：-64 – 0 – +63

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

决定选定的鼓键响应力度的方式。

设定：-64 – 0 – +63

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

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

可在鼓音色中应用滤波器设定。MOX6/MOX8 可对每个鼓键应用低通滤波器和高通滤波器。

LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)

使用此参数可设定低通滤波器的截止频率。

设定：0 – 255

LPFReso (Low Pass Filter Resonance)

决定施加到截止频率处信号的量（谐波增强）。

设定：0 – 127

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff)

决定高通滤波器的截止频率。

设定：0 – 255

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)**LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)**

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

设定：-64 – 0 – +63

[F4] AMP (Amplitude)**[SF1]LVL/PAN (Level/Pan)**

在此画面中，您不仅可以进行各鼓键的基本音量和声相设置，还可设定影响声相位置的某些详细和特殊参数。

Level

决定选定的鼓键（波）的输出。该参数可对鼓音色的各种声音之间的平衡进行详细调节。

设定：0 – 127

Pan

设定每个波的声相位置（立体声位置）。也可将该参数用作交替、随机设定的基本声相位置。

设定：L63（最左边）– C（中央）– R63（最右边）

AlternatePan

决定每次按下音符，所选鼓声键声音交替向左和向右移相的量。声像设置用作基本声像位置。

设定：L64 – 0 – R63

RandomPan

决定选定鼓键位针对每个按下音符随机声相左右变化量。声相设定（见上文）用作中央声相位置。

设定：0 – 127

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)**Level (Level Velocity Sensitivity)**

决定振幅包络发生器输出音量的力度灵敏度。

设定：-64 – 0 – +63

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

[SF3] AEG Amplitude EG

AttackTime

设定: 0 - 127

Decay1Time

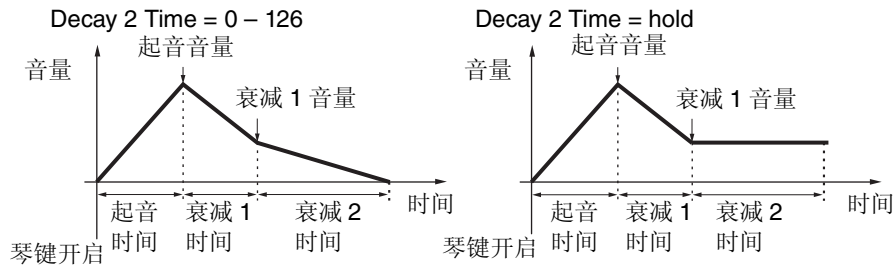
设定: 0 - 127

Decay1Level

设定: 0 - 127

Decay2Time

设定: 0 - 126, hold



[F6] EQ (Equalizer)

与常规音素编辑中相同。请参见第 46 页。

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

音色作业

音色作业模式具有多种基本操作，如初始化和复制。根据需要在选定画面中设定完参数后，按[ENTER]按钮执行作业。

操作

[VOICE] → 选择音色 → [JOB]

[F1] INIT（初始化）

此参数可将所有音色参数重设（初始化）为默认设定。您也可对某些参数（如公共设置、各音素 / 鼓键设置等）进行选择性初始化，该功能在从头开始创建全新的音色时非常有用。

要初始化的参数类型

ALL：在通用编辑和音素（琴键）编辑模式中的所有数据

Common：在通用编辑中的数据

EL：相应音素编辑（或琴键编辑）参数的数据

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

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

注 当选择了鼓音色并加上勾选标记，则可选择鼓键。

[F2] RECALL (Edit Recall)

如果在编辑某个音色时没有对其进行存储就选择了其他音色，则所有编辑操作将被取消。如果出现这种情况，您可使用 Edit Recall 来恢复上次编辑的音色。

[F3] COPY

在此画面中，您可将任何音色中的通用和音素 / 鼓声键参数设定复制到您正在编辑的音色中。如果正在创建音色并希望使用其它音色的一些参数设定，这项功能非常有用。

所需复制的数据类型（类型）

Common：在通用编辑中的数据

Element (1 – 8)：相应音素编辑参数的数据

Key C0 – C6：相应琴键编辑参数的数据

复制步骤

1. 选择源音色
如果在源音色中选择了“Current”，则源音色将与目的地音色相同。如果您想要将一个音素复制到同一音色的其它音素时，请选择“Current”。
2. 选择目的地音色（当前音色）。
3. 当在源音色中选择了“Element”或“Key”后，选择要复制到目的地音色中的声部 / 键。
4. 按 [ENTER] 按钮。

[F4] BULK (Bulk Dump)

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

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

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

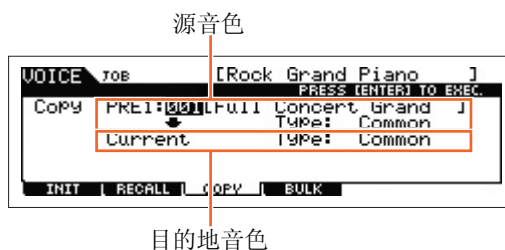
琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息



补充信息

■ 音色类别列表

此列表是 MOX6/MOX8 各音色从属的主类别及其子类别列表。

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

■ 目的地设定示例

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

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

对于 *1 – *4，除了上述设定之外，还必须设定以下设定。

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

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

■ 旋钮 1 – 8 的功能

本章节介绍在音色模式中分配到旋钮 1 – 8 的功能。详细说明，请参见使用说明书。

当 [TONE 1] 指示灯点亮时：

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

当 [TONE 2] 指示灯点亮时：

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

当 [TONE 3] 指示灯点亮时：

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

当 [EQ] 指示灯点亮时：

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

当 [EFFECT] 指示灯点亮时：

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

当 [ARP] 指示灯点亮时：

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

音色模式

音色演奏

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

琶音编辑

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

常规音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

鼓音色编辑

通用编辑

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

琴键编辑

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

音色作业

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

补充信息

演奏组模式

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

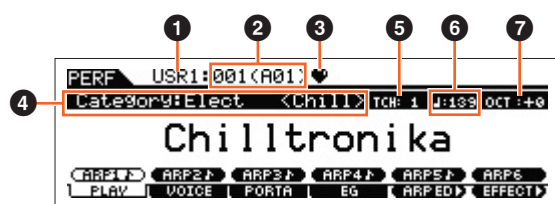
演奏组播放

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

操作

按 **[PERFORM]** 按钮。

[F1] PLAY



演奏组播放画面

① 演奏组库

② 演奏组编号

表示所选演奏组的音色库和编号。

③ 收藏夹标记

将当前所选演奏组设定到收藏夹时，将会出现此标记。

④ 类别

表示当前所选演奏组的主类别和子类别。

⑤ TCH（发送通道）

表示键盘MIDI发送通道。可按[TRACK]按钮使其指示灯点亮并按[1] - [16]中的任意数字按钮改变键盘MIDI发送通道。使用以下操作也可改变键盘MIDI发送通道：[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”。

⑥ ♩（琶音速度）

表示当前所选演奏组的琶音速度设定。

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

⑦ OCT（八度）

表示键盘的八度设定。

[SF1] ARP1（琶音 1） - [SF6] ARP6（琶音 6）

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

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

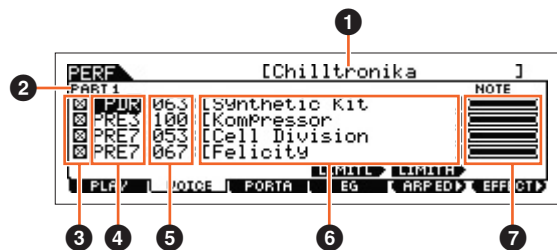
演奏组录音

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

补充信息

[F2] VOICE

在此模式中，您可为每个声部选择音色并决定弹奏的音域范围。



① 演奏组名称

表示所选演奏组的名称。

② 声部

表示所选声部。

③ 声部开关

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

④ 音色库

⑤ 音色编号

⑥ 音色名称

表示音色库和分配到声部 1-4 的音色编号。

⑦ 音符范围

决定声部音符范围的最低与最高音符。同时按住 [SF4] LIMIT L（下限）和键盘上的所需琴键可设定音符。该按钮可设定选定声部音色音域下限。同时按住 [SF5] LIMIT H（上限）和键盘上的所需琴键可设定音符。该按钮可设定选定声部音色音域上限。您也可对音色创建范围的上下限，先指定最高音符，在音符范围中间有一段“空白区”。例如，设定音符限制为“C5 - C4”，可以让您在两个独立的范围内演奏音色：C -2 - C4 和 C5 - C8。请注意，弹奏 C4 与 C5 之间的音符不会播放所选音色。

[F3] PORTA (Portamento)

PortaSw (Portamento Switch)

决定所有声部的滑音为 on 还是 off。

设定：off, on

PortaTime (Portamento Time)  Knob

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

设定：0 - 127

PartSwitch

决定各单独声部的滑音为 on 还是 off。只有当 PortaSw（如上所示）设定为 on 时，才可使用该开关。

[F4] EG

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

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] PORTA

▶ [F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

补充信息

[F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

按此按钮可调出演奏组模式的琶音编辑画面。

[F6] EFFECT

按此按钮可调用演奏组通用编辑的 EFFECT 画面（第 63 页）。

琶音编辑

此画面包含琶音播放的基本设定，包括演奏组模式中的类型和速度。MOX6/MOX8 带有 4 个琶音器。在演奏组模式中，可对最多 4 个声部分配不同的琶音类型，并可同时播放最多 4 种琶音类型。除了以下参数以外，这些参数与音色模式（第 27 页）中的相同。

操作

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

[F1] COMMON

Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

决定琶音的速度。

设定：5 – 300

注 如果您要将本合成器与外接音序器、DAW 软件或 MIDI 设备一起使用，且您想要使本合成器与其它设备同步，请在工具模式的 MIDI 画面中将“MIDI Sync”（第 149 页）参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送 MIDI 时钟时）或“external”时，此处的 Tempo 参数将显示“external”，且无法变更。

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








Switch (Common Switch)

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

设定：off, on

SyncQtzValue (Sync Quantize Value)

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

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

QtzStrength (Quantize Strength)

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

设定：-100 – 0 – +100

VelocityRate

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

设定：-100 – 0 – +100

GateTimeRate Knob

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

设定：-100 – 0 – +100

Swing

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

设定：-120 – 0 – +120

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

▶ [F5] ARP ED

▶ [F6] EFFECT

琶音编辑

▶ [F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

补充信息

[F2] TYPE

这些参数与音色模式的 Arpeggio Edit 画面（第 27 页）中的相同。

[F3] MAIN

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

VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)

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

[F4] LIMIT

这些参数与音色模式的 Arpeggio Edit 画面（第 28 页）中的相同。

[F5] PLAY FX (Play Effect)

这些参数与音色模式的 Arpeggio Edit 画面（第 28 页）中的相同。

[F6] OUT CH (Output Channel)**OutputSwitch**

当此参数设定为 on 时，琶音播放数据将通过 MIDI 输出。

设定：off, on

TransmitCh (Transmit Channel)

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

设定：1 – 16, KbdCh (Keyboard Channel)

演奏组模式**演奏组播放**

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

琶音编辑

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

演奏组编辑**通用编辑**

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

演奏组编辑

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

通用编辑

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

[SF1] NAME

在此画面中，您可设定所选演奏组音色的类型（子和主），并对演奏组创建名称。演奏组名称最多可以包含 20 个字符。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

[SF2] PLY MODE (Play Mode)

Split Point

决定分割点的音符编号，该分割点可将键盘分割成 2 个不同区域。

设定：C#-2 – G8

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

注 仅当弹奏同时匹配分割设定和音符范围设定的区域内的音符时，才会发声。

注 通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

Split Sw (Split Switch)

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

设定：off, on

[SF3] EQ OFS (EQ Offset)

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

FREQ (Frequency)

决定各频段的频率。

GAIN

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

Q

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

设定：-64 – 0 – +63

[SF4] PORTA (Portamento)

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

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

补充信息

[SF5] OTHER

A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)**A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)**

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

设定: momentary, latch

[F2] OUT/MFX (Output/Master Effect)

[SF1] OUT (输出)

Volume  Knob

决定所选演奏组的输出音量。您可调节总体音量，可在所有声部之间保持平衡。

设定: 0 – 127

Pan  Knob

决定所选演奏组的立体声声相位置。该参数是声部编辑设置中相同参数的修正值。

设定: L63 (最左边) – C (中央) – R63 (最右边)

注 “C” (中) 设置表示各声部的单独声相设置。

ChoSend (Chorus Send)  Knob

决定从插入效果 A/B (或旁通信号) 发送至叠奏效果器的信号发送强度。

设定: 0 – 127

RevSend (Reverb Send)  Knob

决定从插入效果 A/B (或旁通信号) 发送至混响效果的信号发送强度。

设定: 0 – 127

注 有关在演奏组模式中进行连接的详细说明，请参阅第 20 页。

[SF2] MFX (Master Effect)

Switch

决定主控效果器是否应用到所选演奏组。

设定: off, on

Type

决定主控效果器的类型。

设定: 请参见“数据列表” PDF 文档。

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

Preset

此项可让您调出各效果类型的预编程设定，这些设定用于特定的用途及场合。可改变所选预编程设定影响声音的方式。

注 若需所有预设效果器类型的列表，请参见“数据列表” PDF 文档。

Effect Parameters

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

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

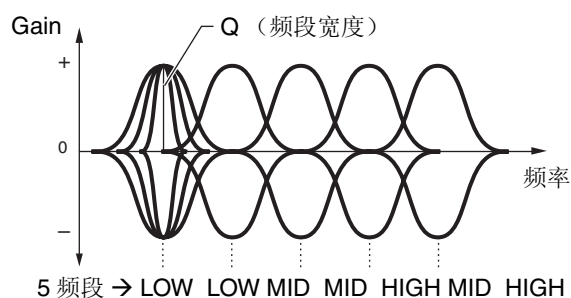
演奏组录音

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

补充信息

[F3] MEQ (Master EQ)

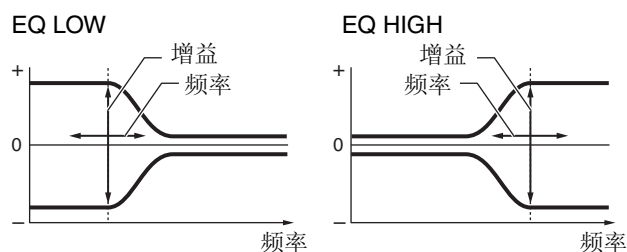
在此画面中，您可对所选演奏组的所有声部或所有音色应用 5 频段平衡 (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH)。



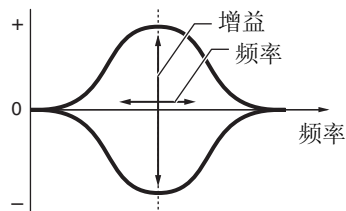
SHAPE

决定所使用均衡器的类型为坡形还是峰形。峰形可降低/升高指定频率设置的信号，而坡形则可降低/升高频率高于指定频率设置的信号。只有低频频段和高频频段才可使用该参数。

设定：shelv（坡形）、peak（峰形）
坡形



峰形



FREQ (Frequency)

决定中央频率。该点附近频率的降低 / 升高由增益设置控制。

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

GAIN

决定频率（以上设定）的电平增益，或降低或升高选定频段的量。

设定：-12dB – 0dB – +12dB

Q (Frequency Characteristic)

此参数可改变频率设定处的信号电平，从而创建各种频率曲线特性。

设定：0.1 – 12.0

注 有关 EQ 结构的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

[F4] USB I/O

USB OUTPUT SELECT

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

设定：1&2, 3&4

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

[SF6] INFO (Information)

显示直接监听开关的设定信息、音频信号的输出模式和其它信息。

[F5] A/D IN (A/D Input)

此画面可设定与 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的输入相关的参数。

[SF1] OUTPUT

Volume

决定 A/D 输入声部的输出音量。

Pan

决定 A/D 输入声部的立体声声相位置。

设定: L63 (最左边) - C (中央) - R63 (最右边)

Chorus Send

决定发送至叠奏效果器的音频输入声部信号的发送电平。值越高, 叠奏越强。

设定: 0 - 127

Reverb Send

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

设定: 0 - 127

Dry Level

决定经过系统效果器 (混响、叠奏) 处理的 A/D 输入声部音量。

设定: 0 - 127

Mono/Stereo

决定 A/D 输入声部的信号配置, 或者信号路由处理方式 (立体声或单声道)。

设定: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono 仅使用音频输入的左声道。

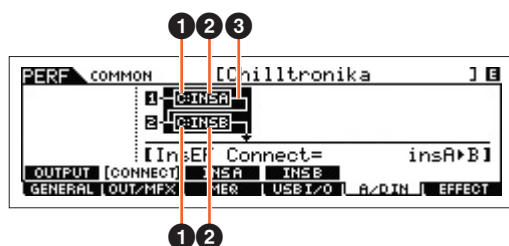
R mono 仅使用音频输入的右声道。

L+R mono 音频输入的左右声道混合在一起, 并以单声道进行处理。

stereo 音频输入同时使用左声道和右声道。

[SF2] CONNECT (Insertion Effect Connection)

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



❶ InsA Ctgry (Insertion Effect A Category) / InsB Ctgry (Insertion Effect B Category)

❷ InsA Type (Insertion Effect A Type) / InsB Type (Insertion Effect B Type)

决定嵌入式效果器 A/B 的类别和类型。

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

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

③ INSERTION CONNECT (Insertion Effect Connection)

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

设定: insA>B, insB>A

insA>B 用嵌入效果 A 处理过的信号将被发送至嵌入效果 B，用嵌入效果 B 处理过的信号将被发送至混响和叠奏。

insB>A 用嵌入效果 B 处理过的信号将被发送至嵌入效果 A，用嵌入效果 A 处理过的信号将被发送至混响和叠奏。

[SF3] INS A (Insertion Effect A)

[SF4] INS B (Insertion Effect B)

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

Category

Type

决定所选效果器的类别和类型。

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

Preset

此项可让您调出各效果器类型的预编程设定，这些设定用于特定的用途及场合。可改变所选预编程设定影响声音的方式。

注 若需所有预设效果器类型的列表，请参见“数据列表”PDF 文档。

Effect Parameters

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

[F6] EFFECT

[SF1] CONNECT

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

Chorus Ctg (Chorus Category)

Chorus Type

Reverb Type

决定叠奏效果器和混响效果器的类别和类型。

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

Chorus Return

Reverb Return

决定叠奏 / 混响效果器的返回音量。

设定: 0 - 127

Chorus Pan

Reverb Pan

决定叠奏 / 混响效果器声音的声相位置。

设定: L63 (最左边) - C (中央) - R63 (最右边)

Chorus To Reverb

决定从叠奏效果器发送到混响效果器的信号发送等级。

设定: 0 - 127

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

[SF2] INS SW (Insertion Effect Switch)

嵌入式效果器最多可应用到 3 个声部上。在此画面上，您可设定应用嵌入式效果器的声部。

[SF4] CHORUS

[SF5] REVERB

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

声部编辑

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [EDIT] → 选择声部

[F1] VOICE

[SF1] VOICE

PartSw (Part Switch)

决定打开还是关闭各声部。

设定: off, on

Bank

决定各声部的音色库（第 7 页）。

Number

决定各声部的音色程序编号。

P.WithVce (Parameter with Voice)

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

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

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

设定: off（不复制），on（复制）

[SF2] MODE

Mono/Poly

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

设定: mono, poly

注 该参数不可对设定了鼓音色的声部使用。

SplitLo/Up (Split Lower/Upper)

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

设定: both, lower, upper

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

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

设定: off, on

[SF3] LIMIT

NoteLimitH (Note Limit High)

NoteLimitL (Note Limit Low)

决定各声部键盘音域中的最低和最高音符。每个声部仅对指定范围内弹奏的音符发声。

设定: C -2 - G8

注 如果您先指定上限音符，然后指定下限音符，如“C5 - C4”，然后音域范围将为“C-2 - C4”和“C5 - G8”。

VelLimitH (Velocity Limit High)

VelLimitL (Velocity Limit Low)

决定各声部响应的最大与最小力度范围值。每个声部仅使指定的力度范围内弹奏的音符发声。

设定: 1 - 127

注 如果您先指定力度范围上限，然后指定力度范围下限，如“93 - 34”，则力度范围将为“1 - 34”和“93 - 127”。

[SF4] PORTA (Portamento)

决定各声部的滑音参数。滑音用于创建从键盘上按下第一个音符到按下下一个音符之间音高平滑过渡效果。

Switch (Portamento Part Switch)

决定滑音是否应用到各声部。

设定: off, on

Time (Portamento Time)

决定音高转换时间。数值越高，音高改变时间越长，速度更慢。

设定: 0 - 127

Mode (Portamento Mode)

决定滑音模式。

设定: full, fingr

full..... 始终应用滑音。

fingr (连奏)..... 只有在进行连奏时（在放开前一个琴键之前弹奏下一个音符）才加上滑音效果。

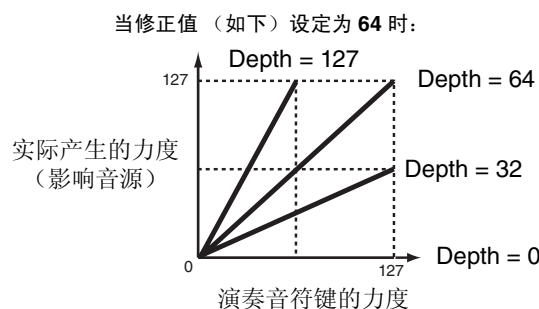
注 以上滑音参数不可对设定了鼓声音色的声部使用。

[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)

决定音源产生的音量对弹奏力度的响应程度。数值越高，则音量响应弹奏力度变化越大（如下图所示）。

设定: 0 - 127



演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

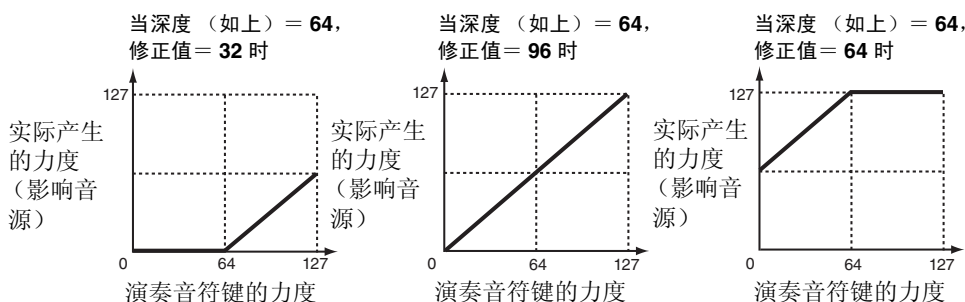
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

补充信息

VelSensOfs (Velocity Sensitivity Offset)

决定演奏力度相对实际演奏力度的调节量。可以让您按相同量升高或降低所有力度，自动对演奏力度过强或过弱进行弥补。

设定：0 - 127



[SF6] OTHER

PB Upper (Pitch Bend Range Upper)

PB Lower (Pitch Bend Range Lower)

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

设定：-48 semi - +0 semi - +24 semi

Assign 1 (Assign 1 Value)

Assign 2 (Assign 2 value)

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

设定：0 - 127

[F2] OUTPUT

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)

Volume

决定每个声部的音量，可对所有声部设定最优平衡音量。

设定：0 - 127

Pan

决定每个声部的立体声声像位置。

设定：L63（最左边）- C（中央）- R63（最右边）

VoiceELPan (Voice Element Pan)

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

设定：off, on

[SF2] EF SEND (Effect Send)

在此画面上，您可对每个声部设定发送至系统效果的发送电平 and 干电平。有关在演奏组模式中进行连接的详细说明，请参阅第 20 页。

ChoSend (Chorus Send)

决定每个声部的音量。该参数可对鼓音色的各种声音之间的平衡进行详细调节。

设定：0 - 127

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

RevSend (Reverb Send)

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

设定：0 – 127

DryLevel

决定选定声部的未经处理（干）声音的音量，可控制各声部之间的总体效果平衡。

设定：0 – 127

InsEF (Insertion Effect Part Switch)

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

设定：off, on

[F3] EQ（均衡器）

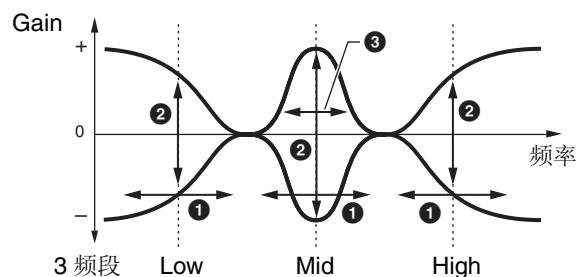
在此画面上，您可调节各声部的均衡器设置。这是一种带有3频段（高、中、低）的参数均衡器。您可降低或升高各频段（高、中、低）电平以改变音色声音。注意：本机提供下列2种不同的画面类型，您可按[Sf6]按钮进行切换。每种显示类型具有相同的设定，只是格式不同；请使用您喜爱的类型。

- 显示4声部的画面

请注意：由于无法在4区显示屏内同时显示所有参数，您需要使用光标控制器滚动显示屏以查看和设定其它参数。

- 显示1个声部的所有参数的画面

有关在演奏组模式中进行效果器连接（包括均衡器）的详细说明，请参阅第20页。



① FREQ (Frequency)

决定各频段的频率。

设定：LOW: 50.1Hz – 2.00kHz

MID: 139.7Hz – 10.1kHz

HIGH: 503.8Hz – 14.0kHz

② GAIN

决定频率（上文中设定的）的电平增益，或者所选频率段衰减/增强的量。

设定：-12.00dB – +0dB – +12.00dB

③ Q

决定中频段的Q（频段宽度）。

设定：0.7 – 10.3

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

[F4] TONE

您可对各声部设定音高与音调的相关参数。此画面可将修正值设定为音色模式中的相同参数。

[SF1] TUNE

NoteShift

决定各声部的音高（琴键移调）设置，以半音为单位。

设定：-24 - 0 - +24

Detune

决定各声部的微调。

设定：-12.8Hz - +0.0Hz - +12.7Hz

[SF2] FILTER

此画面可对每个声部的音色音素 / 琴键编辑的滤波器设定修正值。

Cutoff

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

设定：-64 - 0 - +63

Resonance

决定滤波器共鸣的量。

设定：-64 - 0 - +63

FEGDepth

决定各声部的过滤器包络发生器深度（截止频率量）。鼓音色声部不带有此设定。

设定：-64 - 0 - +63

注 有关滤波器结构的详细说明，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档。

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)

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

Attack (Attack Time)

Decay (Decay Time)

Sustain (Sustain Level)

Release (Release Time)

决定各声部的 FED 参数。有关 FEG 的详细说明，请参见第 42 页。

设定：-64 - 0 - +63

[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator)

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

Attack (Attack Time)

Decay (Decay Time)

Sustain (Sustain Level)

Release (Release Time)

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

设定：-64 - 0 - +63

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

[F5] RCV SW (Receive Switch)

从此画面中可设定每个单独的声部如何对控制变更与程序变更信息等各种 MIDI 数据作出响应。当相关参数设定为“on”时，相应的声部对相应的 MIDI 数据作出响应。注意：本机提供下列 2 种不同的画面类型，您可按 [SF6] 按钮进行切换。每种显示类型具有相同的设定，只是格式不同；请使用您喜爱的类型。

- 显示 4 声部的画面

该画面类型可一次同时显示 4 声部的接收开关状态。请对相应的 MIDI 数据类型设定所需声部的 on 或 off。

- 显示 1 个声部的所有参数的画面

注 在鼓音色声部中不含有“Sus”（延音）参数。

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

设定： 见下文。

CtrlChange (Control Change)

表示所有控制变更信息。

PB (Pitch Bend)

使用滑音轮所产生的 MIDI 信息。

MW (Modulation Wheel)

使用调制轮所产生的 MIDI 信息。

RB (Ribbon Controller)

触摸条控制器的 MIDI 信息。

ChAT (Channel After Touch)

触后通道的 MIDI 信息

FC1 (Foot Controller 1)

使用连接到后面板的选购踏板控制器所产生的 MIDI 信息。

Sus (Sustain)

控制编号 64（延音）的 MIDI 信息。鼓音色声部不带有此参数。

FS (Foot switch)

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

AS1 (Assign 1)

AS2 (Assign 2)

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

A.Func1 (Assignable Function 1)

A.Func2 (Assignable Function 2)

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

BC (Breath Controller)

呼吸控制器的 MIDI 信息。

Exp (Expression)

控制编号 11 (Expression) 的 MIDI 信息。

演奏组模式

演奏组播放

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

[F5] ARP ED

[F6] EFFECT

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

演奏组编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

▶ [F5] RCV SW

演奏组作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

演奏组录音

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER

[F5] CLICK

[F6] INFO

补充信息

演奏组作业

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

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [JOB]

[F1] INIT（初始化）

将所有演奏组参数重设（初始化）到默认设定。可对通用设定和每个声部的设定等某些参数进行选择性初始化，这在从头开始创建全新的演奏组时非常有用。

要初始化的参数类型

All: 在演奏组中的所有数据

Common: 在通用编辑中的数据

Part1-4: 相应内置声部的声部编辑参数数据

A/D: 与 A/D 输入声部相关的数据

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

[F2] RECALL

如果在编辑某个演奏组时没有对其进行存储就选择了其他演奏组，则所有编辑操作将被取消。如果出现这种情况，您可使用 Edit Recall 来恢复上次编辑的音色。

[F3] COPY

[SF1] PART

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

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

① 源演奏组数据类型

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

设定：音色库：USR1-2, ---

演奏组编号：001(A01) - 128 (H16), Current

② 源数据类型

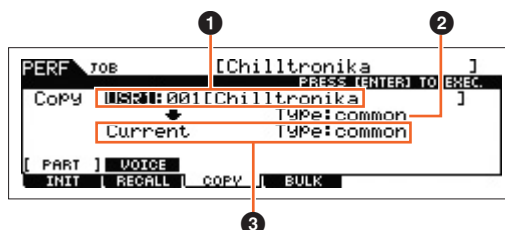
决定包括声部编号在内的源数据类型。根据此处的设定，以下目标位置的数据类型将被自动设定为适当的项。

设定：common, part 1 - 4, A/D

③ 目的地数据类型

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

设定：common, part 1 - 4, A/D



演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

[SF2] VOICE

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

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

❶ 源音色

决定要复制的库和音色编号。

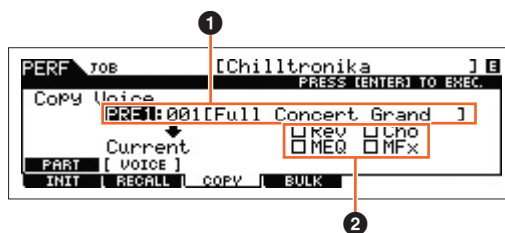
设定：Bank: PRE1 – 8, USR1 – 3, PDR, UDR, GM, GMDR

音色编号：001 (A01) – 128 (H16)

❷ 决定要复制的效果器单元

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

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



[F4] BULK (Bulk Dump)

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

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

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

演奏组录音

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

操作

[PERFORM] → 选择演奏组 → [REC]

注意

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

[F1] SETUP

SeqMode（音序器模式）

决定录制演奏的目的地（乐曲或模板）。

设定：song, pattern

Number（乐曲 / 模板编号）

决定作为录制目的地的模板或乐曲编号。

Section

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

Section Length

当 Sequencer Mode 设定为“pattern”时的区块长度。

设定：001 – 256

Time signature (Meter)

决定拍号。

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

Tempo

决定录制的速度。在进行录制时，琶音以此处设定的速度播放。

设定：5.0 – 300.0

注 如果您要将本合成器与外接音序器、DAW 软件或 MIDI 设备一起使用，且您想要使本合成器与其它设备同步，请在 Utility MIDI 画面（第 149 页）中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送 MIDI 时钟时）或“external”时，此处的 Tempo 参数将显示“external”，且无法变更。

注 此设定复制到录音目的地（乐曲 / 模板）的速度。

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

[SF1] ARP1（琶音 1）– [SF6] ARP6（琶音 6）

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

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

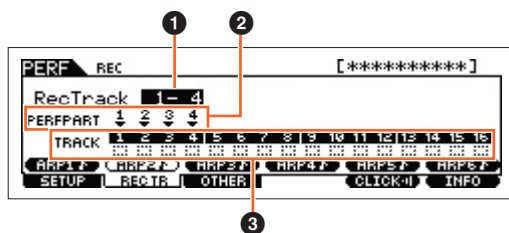
[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

演奏组录音

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

补充信息

[F2] REC TR (录音音轨)



❶ RecTrack (录音音轨)

决定作为录音目的地的乐曲 / 模板音轨。

❷ PERF PART (演奏组声部)

表示根据“RecTrack”设定作为录音目的地的乐曲 / 模板音轨。

❸ 音轨状态

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

[F3] OTHER

KeyOnStart (Key On Start Switch)

当设定为“on”时，则当您按键盘上的任意音符键时录音将立即开始。

设定: off, on

CopyPerfParam (复制演奏组参数)

决定演奏组参数设定是否复制到目的地乐曲或模板的混音。

设定: off, on

MoveToRecMode (移动到录音模式)

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

设定: off, on

[F5] CLICK

按 [F5] CLICK 按钮可开启 / 关闭录音时的节拍声 (节拍器)。

[F6] INFO (信息)

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

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

补充信息

■ 演奏组类别列表

此列表是 MOX6/MOX8 各演奏组从属的主类别及其子类别列表。

主类别 (缩写)	子类别 (缩写)				
Rock / Pops (Rock)	Top40	Classic Rock (Clsic)	Hard Rock (Hard)	Country (Cntry)	Blues
	Folk	Ballad (Balad)	Film		
R&B / Hip Hop (R&B)	Hip Hop (HipHp)	Modern R&B (Modrn)	Classic R&B (Clsic)	Funk	
Electronic (Elect)	Techno (Tekno)	Trance (Trnce)	Dance Pop / House (House)	Breakbeats / D&B (D&B)	Chillout / Ambient (Chill)
Jazz	Swing	Modern Jazz (Modrn)	Smooth Jazz (Smoth)	Jazz Funk (JzFnk)	Club Jazz (Club)
World	Latin	Reggae / Dancehall (Regae)	Ethnic / World (Ethno)		
Splits & Layers (SpLyr)	Piano	Organ	Synth	Symphonic (Symph)	Strings (String)
	Woodwind (WWind)	Brass	Guitar (Guitr)	Bass	Chromatic Percussion (Cperc)
	Pad				
FX	Sequence (Seq)	Hard	Soft	Sound Effect (S.EFX)	

■ 旋钮 1 – 8 的功能

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

当 [TONE 1] 指示灯点亮时：

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

当 [TONE 2] 指示灯点亮时：

旋钮 1	ATTACK	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “ATK”	第 56 页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [1] – [4] 数字按钮 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 所选声部的 “Attack”	第 68 页
旋钮 2	DECAY	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “DCY”	第 56 页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [1] – [4] 数字按钮 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → 所选声部的 “Decay”	第 68 页
旋钮 3	SUSTAIN	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “SUS”	第 56 页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [1] – [4] 数字按钮 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 所选声部的 “Sustain”	第 68 页
旋钮 4	RELEASE	通用编辑	[PERFORM] → [F4] EG → AEG “REL”	第 56 页
		声部编辑	[PERFORM] → [EDIT] → [1] – [4] 数字按钮 → [F4] TONE → [SF4] AEG → 所选声部的 “Release”	第 68 页

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

当 [TONE 3] 指示灯点亮时:

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

当 [EQ] 指示灯点亮:

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

当 [EFFECT] 指示灯点亮时:

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

当 [ARP] 指示灯点亮时:

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

演奏组模式

演奏组播放

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

琶音编辑

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

演奏组编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

演奏组作业

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

演奏组录音

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

补充信息

乐曲模式

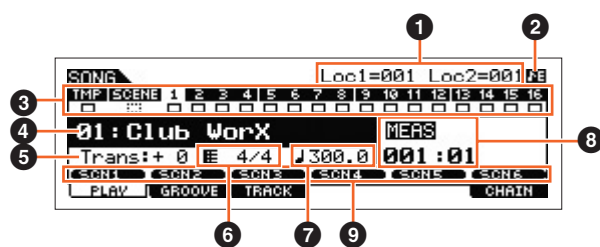
乐曲模式可让您录制、编辑和演奏您自己的原创乐曲。本章节介绍 4 种类型的参数（乐曲播放、乐曲录音、乐曲编辑和乐曲作业）。

乐曲播放

乐曲播放模式是进入乐曲模式的主“入口”，也正是在此模式中可选择和播放乐曲。

操作	按 [SONG] 按钮。
----	--------------

[F1] PLAY



乐曲播放画面

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

1 Loc1（位置 1），Loc2（位置 2）

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

2 音序器编辑指示

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

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

3 音轨状态

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

4 乐曲编号 / 乐曲名称

决定要播放的乐曲。

设定：乐曲编号：01 - 64

5 Trans（移调）

决定整个乐曲的音调移调设定，可以半音为单位进行调节。

设定：-36 - +0 - +36

6 Meter

决定乐曲的拍子（拍号）。指定拍子应用到“MEAS” (8) 参数中指定的小节。

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

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

7] (速度)

决定乐曲播放速度。

设定: 5.0 – 300.0

注 如果您要将本合成器与外接音序器、DAW 软件或 MIDI 设备一起使用,且您想要使本合成器与其它设备同步,请在 Utility MIDI 画面 (第 149 页) 中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”(仅当连续传送 MIDI 时钟时)或“external”时,此处的 Tempo 参数将显示“external”,且无法变更。

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

8 MEAS (小节)

决定播放开始的位置。此项也可指示播放的当前位置。

9 SCN1 (场景 1) – [SF6] SCN6 (场景 6)

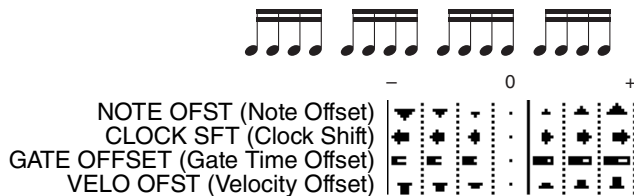
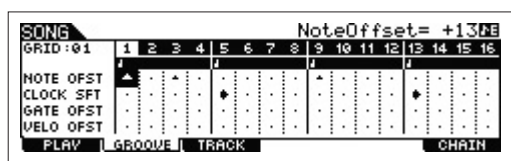
可将乐曲相关参数 (乐曲场景) 和琶音相关参数的设定分配至这些按钮。也可按这些按钮来调用设定。有关注册场景的详细说明,请参见第 97 页上的“指定乐曲播放的各种相关参数 (乐曲场景)”。关于设定琶音相关参数的详细说明,请参见第 82 页。

注 在播放过程中按 [SF1] SCN1 – [SF6] SCN6 只能改变乐曲场景。

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

[F2] GROOVE (Grid Groove)

Grid Groove 功能通过 1 小节 16 分音符的格子创建具有如音序器般精确编程的“凹槽”来调节指定音轨中的音符音高、时序、长度和力度。Grid Groove 功能可在没有实际改变音序数据的情况下影响乐曲播放。



NOTE OFST (Note Offset)

以半音为单位,升高或降低所选格子中的音符音高。

设定: -99 – +00 – +99

CLOCK SFT (Clock Shift)

以时钟为单位,将所选格子上的音符时序向前或向后移动。

设定: -120 – +000 – +120

GATE OFFSET (Gate Time Offset)

以时钟为单位,延长或缩短所选格子上的音符。

设定: -120 – +000 – +120

VELO OFST (Velocity Offset)

增大或减小所选格子上的音符力度。

设定: -127 – +000 – +127

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

[F3] TRACK

[SF1] CHANNEL

在此画面中，您可设定相应内置/外接音源的16个音轨中的每个音轨的MIDI输出通道。您可通过在按住[Sf4] 1-8按钮或[Sf5] 9-16按钮的同时改变参数的方式，将多个音轨（音轨1-8或音轨9-16）同时设定为与当前所选音轨相同的数值。

OUT CH (Output Channel)

决定各音轨音序数据的MIDI发送通道。设定为“Off”的音轨不会发出声音。

设定：1-16, off

注 在乐曲/模板模式中，通过演奏键盘/旋钮/滑音轮生成的MIDI信息会经由当前所选音轨的MIDI输出通道发送至音源模块或外接MIDI设备。

[SF2] OUT SW (Output Switch)

您可通过在按住[Sf4] 1-8按钮或[Sf5] 9-16按钮的同时改变参数的方式，将多个音轨（音轨1-8或音轨9-16）同时设定为与当前所选音轨相同的数值。

INT SW (Internal Switch)

决定是否将播放数据发送到内置音源模块。

设定：off, on

EXT SW (External Switch)

决定是否将播放数据通过MIDI输出到外接MIDI音源。

设定：off, on

[SF3] TR LOOP (Track Loop)

在此画面中，您可决定是否循环播放所选音轨。使用循环播放可方便地在乐曲中反复播放短模板和乐句。详细说明，请参见第99页。

设定：off, on

[F6] CHAIN

该功能允许乐曲以“链式”自动连续播放。详细说明，请参见第98页。

skip..... 跳过（忽略）所选定链编号，从下一链编号继续播放。

stop..... 在所选定链编号处停止乐曲链播放。通过按[▶]（播放）按钮，可从下一链编号处重新开始乐曲链的播放。

end..... 表示乐曲链数据的结束标记。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

▶ [F3] TRACK

▶ [F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

乐曲录制

乐曲录制待机模式

操作

[SONG] → 选择乐曲 → [REC]

[F1] SETUP

Type

决定录制类型。录音类型可分为 2 种：实时录音和分步录音。使用实时录音时，本合成器就能像录音机那样，在演奏的时候录制演奏数据。实时录音的好处是可以捕捉到演奏中的所有细节表现。在进行实时录音时，应将“Type”设定为“replace”、“overdub”或“punch”。使用分步录音时，您可采用一次写入 1 个事件的方式来进行演奏的作曲。它是一种非实时、分步录音的方法，类似于在纸上书写乐谱。在分步录音时，应将“Type”设定为“step”。

设定：当 RecTrack 设定为 1-16 中的任意 1 个时：replace, overdub, punch, step

当 RecTrack 设定为 tempo 时：replace, punch, step

当 RecTrack 设定为 scene 时：replace, punch

当 RecTrack 设定为 multi 时：replace, overdub, punch

replace..... 当想要用实时新数据覆盖已录制的音轨时，可使用此方式。原始数据将被清除。

overdub..... 当想要在已包含数据的音轨中添加更多的数据时，可使用此方式。先前录制的数据将被保留。








punch..... 当想要在已包含数据的音轨的指定范围内重写数据时，可使用此方式。可从录制前指定的起始点至结束点（小节 / 节拍）之间的已录制数据进行重写。

step..... 使用此方式每次手动输入 1 个音符。

注 当选择“punch”时，画面上将出现“Punch-in measure: beat”和“Punch-out measure : beat”，应对其进行设定。如果您已经设定为 Locate 1 和 2 (Loc1, Loc2)，则按单个按钮无法设定 punch-in/out 位置。将光标移动到 punch-in/out 数值处，并注意会出现“COPYLOC”菜单项目。按 [SF1] COPYLOC 按钮，然后 punch-in/out 设定将自动分配到已有的定位点。

Quantize (Resolution)

当将 Recording Type 设定为“step”以外的设定时，可使用此参数。录制 quantize 参数可在您录音时自动对位音符时序。您也可在通过 [SF6] 按钮调出的 Note Type selection 窗口中设定此参数。

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

Event

当将 Recording Type 设定为“step”时，可使用此参数。使用此参数可指定要输入的事件类型。

设定：note, p.bend (pitch bend), CC#000 – #119 (Control Change)

RecTrack (Recording Track)

决定要录制的音轨。按 [SF6] 按钮可在录制单个音轨和录制所有音轨之间进行切换。

设定：tempo, scene, 1 – 16, all

♪ (速度)

决定乐曲速度。

设定：005.0 – 300.0

注 如果您要将本合成器与外接音序器、DAW 软件或 MIDI 设备一起使用，且您想要使本合成器与其它设备同步，请在 Utility MIDI 画面（第 149 页）中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送 MIDI 时钟时）或“external”时，此处的 Tempo 参数将显示“external”，且无法变更。

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

Meas (小节)

决定开始进行乐曲录音的小节。您也可在通过 [SF6] NUM 按钮调出的窗口中直接输入数字来设定此参数。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

▶ [F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

[F2] VOICE

在此画面中，您可对录音音轨设定音色相关参数。此处的设定将影响接收通道（在混音模式中设定）与录音音轨的发送通道（输出）相匹配的声部。

Voice

决定录音音轨中所使用的音色。当光标位于此位置时，您可使用音色库、组和数字按钮及分类查找功能选择音色。

Volume

决定录音音轨的音量。

设定：0 – 127

Pan

决定录音音轨的立体声声相位置。

设定：L63（最左边）– C（中央）– R63（最右边）

InsEF (Insertion Effect Part Switch)

决定是否将嵌入式效果器应用到录音音轨。

设定：off, on

♪ (速度)

决定乐曲速度。此参数与 [F1] SETUP 画面中的速度设定相同。

设定：005.0 – 300.0

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

Meas (小节)

决定开始进行乐曲录音的小节。

[F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

显示乐曲模式的琶音编辑画面（第 82 页）。

[F5] CLICK

按 [F5] CLICK 按钮可开启 / 关闭录音时的节拍声（节拍器）。

注 在 CLICK 画面（第 144 页）中，可对节拍器节拍声进行各种设定，例如音符分辨率、音量和录制的导入计数。

[F6] ALL TR (All Track)

按 [F6] 按钮可在录制单个音轨和录制所有音轨之间进行切换。

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

▶ [F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

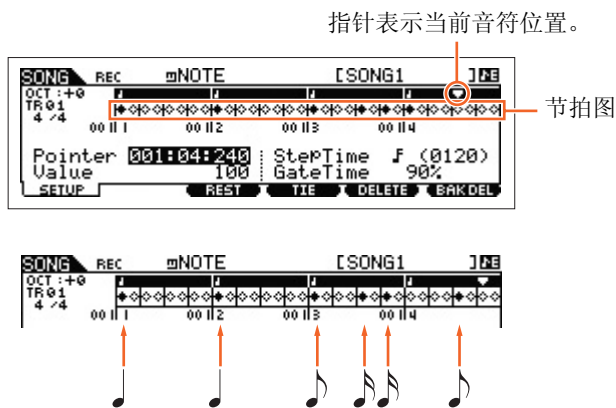
[F6] SONG

补充信息

在乐曲录制过程中

操作 [SONG] → 选择乐曲 → [REC] → [▶] (播放)

在实时录音时，录音过程中可编辑的参数在乐曲录音待机模式的 [F1] SETUP 画面、[F2] VOICE 画面和 [F3] ARP ED 画面中。在分步录音时，录音过程中显示的画面与乐曲录音待机模式中的画面不同。在录音过程中，可对以下参数进行编辑。



[F1] SETUP

此画面用于在分步录音过程中“放入”音符。当拍号为 4/4 时，画面将分割为 4 拍（1 个小节）。画面中的每个钻石形标志代表 1 个 32 分节拍（每个 4 分音符分割成 8 个 32 分节拍）。例如，当在 4/4 拍中输入以下旋律模板“♪♪♪♪”，则将出现右上方所示画面。

Pointer

决定数据输入位置。节拍图上方的三角形指针表示数据输入位置。若要将指针向右或向左移动，请使用 [INC] 和 [DEC] 按钮或 [DATA] 拨盘。

Value

当将要输入的事件 ([F1] SETUP → Event) 设定为 “note” 时，此数值可指定输入音符的力度。

设定：当 Event 设定为 “note” 时：1-127, kbd, rnd1 – rnd4 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4

当 Event 设定为 “p.bend” 时：-8192 – +8191

当 Event 设定为 “CC (Control Change 001 – 119)” 时：000 – 127

当 Event 设定为 “tempo” 且 RecTrack = tempo：005 – 300

注 当将要输入的事件设定为 “note” 时，可选择 “kbd” (键盘) 和 “rnd1” – “rnd4” (随机 1–4) 以及数值 1–127。当选择 “kbd” 时，实际演奏力度将输入为力度值。当选择了 1 个随机设定时，将输入随机力度值。

StepTime

此参数表示下一个要输入的音符的当前录音分步事件的“大小”，并可决定输入了音符之后，指针将移动前进到的位置。您也可在通过 [SF6] 按钮调出的 Note Type selection 窗口中设定此参数。

设定：0001 – 0059, 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note, half note, whole note

GateTime

“Gate time” 指的是音符发声的实际事件长度。例如，对于同一个 4 分音符来说，较长的 gate time 将产生圆滑奏效果，而较短的 gate time 将产生断奏效果。这样即可产生圆滑奏、断奏等效果。Gate time 表示为 step time 的百分比形式。

设定：1% – 200%

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- ▶ [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

[F3] REST

按 [F3] 输入 1 个与 step time 一样长的休止符。指针将移动到下一个数据输入位置。在屏幕上将不会出现休止符。

注 在 MIDI 音序器中，没有表示休止符的实际数据。当在指针处输入 1 个“休止符”后只移动到了下一个数据输入位置，则说明有效输入了 1 个休止符。

[F4] TIE

当按下 [F4] 按钮输入 1 个连结符号时，前面的音符将被延长到整个 step time。例如，在上述乐句中，输入音符时采用的是 4 分音符 step time。如果接着将 step time 改变为 8 分音符并按下 [F4] 按钮，则音符即被输入。使用 TIE 功能也可输入符点音符。例如，若要产生 1 个符点 4 分音符，请将 step time 设定为 8 分音符，然后输入音符并按两下 [F4] 按钮。

注 仅当将要输入的事件设定为“note”时，才可使用此画面。

[F5] DELETE

按此按钮可实际删除当前光标位置处的音符事件。

[F6] BAK DEL (Back Delete)

将指针向后移动一格，并删除该位置处的所有音符。

注 在输入了错误音符后，立即按 [F6]（在改变 step time 数值之前）可将其删除。

Arpeggio Edit

该画面包含琶音播放的基本设置，其中包括类型和速度。MOX6/MOX8 带有 4 个琶音器。在乐曲模式中，可对最多 4 个声部分配不同的琶音类型，并可同时播放最多 4 种琶音类型。除了以下参数以外，这些参数与音色模式（第 27 页）中的相同。

操作

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED
乐曲模式 → ARP [EDIT]

[F1] COMMON**Switch**

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

设定：off, on

SyncQtzValue (Sync Quantize Value)

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

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

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

▶ [F2] REST

▶ [F3] TIE

▶ [F4] DELETE

▶ [F5] BAK DEL

琶音编辑

▶ [F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

QtzStrength (Quantize Strength)

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

设定: -100 – +0 – +100

VelocityRate

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

设定: -100 – +0 – +100

GateTimeRate  Knob

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

设定: -100 – +0 – +100

Swing

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

设定: -120 – +0 – +120

[F2] TYPE

这些参数与音色模式的 Arpeggio Edit 画面（第 27 页）中的相同。

[F3] MAIN

这些参数与音色模式的 Arpeggio Edit 画面（第 27 页）中的相同。请注意，在乐曲模式中的 MAIN 画面中没有“Tempo”参数。而在该画面中带有以下参数。琶音的速度参数与 Song Play 画面中的速度设定相同。

VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)

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

[F4] LIMIT

这些参数与音色模式的 Arpeggio Edit 画面（第 28 页）中的相同。

[F5] PLAY FX (Play Effect)

这些参数与音色模式的 Arpeggio Edit 画面（第 28 页）中的相同。

[F6] OUT CH (Output Channel)**OutputSwitch**

当此参数设定为 on 时，琶音播放数据将通过 MIDI 输出。

设定: off, on

TransmitCh (Transmit Channel)

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

设定: 1 – 16, KbdCh (Keyboard Channel)

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

▶ [F1] COMMON

▶ [F2] TYPE

▶ [F3] MAIN

▶ [F4] LIMIT

▶ [F5] PLAY FX

▶ [F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

乐曲编辑

此模式赋予您对各独立乐曲音轨进行 MIDI 事件编辑的完善、详细的控制。MIDI 事件是组成已录制音轨数据的信息（例如音符开启 / 关闭，音符编号、节目变更编号等）。此项功能可用于修正错误以及添加动态或颤音等效果，用以完善乐曲和对乐曲进行收尾。

操作

[SONG] → 选择乐曲 → [EDIT]

[F1] CHANGE

显示所选乐曲音轨的事件列表。有关说明，请参见使用说明书。

[F2] VIEW FLT (View Filter)

此画面可让您选择显示于 CHANGE 画面上的事件类型。例如，如果您只想编辑音符事件，请在“Note”旁边的复选框中打勾，以便 CHANGE 画面（事件列表）中只出现音符事件。

设定：Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (Clear All)

按 [F5] 可一次性删除所有勾选标记。

[F6] SET ALL

按 [F6] 可在所有复选框中都打勾。

[F4] TR SEL (Track Select)

按此按钮可在 1 – 16 音轨、SCN（场景）音轨和 TMP（速度）音轨画面之间进行切换。

[F5] INSERT

当光标位于 [F1] CHANGE 画面（事件列表）中的所需位置时，按此按钮可调出用于在乐曲模式或模板模式中插入新 MIDI 事件的画面。可在乐曲中插入的事件类型如下所示。

Note

这些是定义音符的事件，其占到了所有演奏组数据的大部分。这是最常用和普遍使用的数据类型。

NOTE (Note name)

决定音符名称或音符的指定键盘音高。

设定：C -2 – G8

GATE (Gate time)

决定在节拍和时钟中实际发声音符的事件长度。

设定：000:001 – 999:479

注 在本合成器中，1 个时钟相当于 4 分音符的 1/480。

VELO (Velocity)

决定所选音符发声的强度。

设定：001 – 127

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

▶ [F1] CHANGE

▶ [F2] VIEW FLT

▶ [F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

PitchBend

这些事件用于定义音高的连续变化，且这些事件由滑音轮的操作产生。

DATA

决定滑音数据。

设定：-8192 – +8191

ProgramChange

Program change 事件用于选择音色。

BANK

决定音色库。音色库由 MSB 和 LSB 组成。

设定：000 – 127, ***

注 Bank select MSB 和 LSB 实际上是控制变更组信息的一部分（见下文）。但是，由于其只适用于音色选择，因此在此处对其进行分组和说明。

PC NO (Program Change Number)

决定指定音色（从上述 MSB 和 LSB 所选的音色库中选择）。

设定：000 – 127

注 有关音色库和音色编号的说明，请参见“数据列表”PDF 文档中的“音色列表”。

Control Change

这些事件可控制声音和音色的某些响应特性，通常由移动控制器（如调制轮、旋钮、滑杆或脚踏板控制器）来产生 / 录制。

CTRL NO (Control Number)

决定控制变更的编号。

设定：000 – 127

注 有关分配到各控制变更编号的功能的详情，请参见“合成器参数说明书”PDF 文档中的“MIDI”章节。

DATA

请参见“合成器参数说明书”PDF 文档的“MIDI”章节中的“数据输入 MSB/LSB”。

设定：000 – 127

Ch.AfterTouch (Channel After Touch)

当弹奏音符键后对琴键施加压力时，产生此事件。

注 MOX6/MOX8 的键盘不具有触后功能。但是，可在此画面中将 After Touch 事件插入乐曲数据。

DATA

此参数表示应用到琴键上的压力量。

设定：000 – 127

PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch)

当弹奏音符键后对琴键施加压力时，产生此事件。与 Channel After Touch 事件不同，每个琴键带有单独数据。

注 MOX6/MOX8 的键盘不具有触后功能。但是，可在此画面中将 After Touch 事件插入乐曲数据。

NOTE

决定要应用触后的琴键。

设定：C -2 – G8

DATA

此参数表示施加到琴键上的压力量。

设定：000 – 127

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

RPN (已注册的参数编号)

这些参数用于改变各音源声部的参数值。此事件用于设定滑音灵敏度或调音等声部设定。

MSB-LSB

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“已注册的参数编号 MSB/LSB”。

设定: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB)

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“已注册的参数编号 MSB/LSB”。

设定: 000 – 127, ***

注 通常发送 3 种控制变更数据: RPN MSB (101), RPN LSB (100) 和 Data Entry MSB (6)。在本合成器中, Data Entry LSB (38) 可添加到此, 且 control change 事件的结果组在此画面中作为一个整体进行处理。请注意, 一旦对某个通道设定了 RPN, 后续数据输入将被识别为相同的 RPN 数值变更。执行控制操作时, 在使用这些信息之后, 应发送 RPN Null 信息 (7FH, 7FH) 以防止操作失误。

NRPN (未注册的参数编号)

改变各音源声部的参数值。这些参数可用于通过 MIDI 编辑声音, 以便编辑滤波器或设定, 或者调节鼓音色的各乐器的音高或音量。

MSB-LSB

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“未注册的参数编号 MSB/LSB”。

设定: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB)

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的“未注册的参数编号 MSB/LSB”。

设定: 000 – 127, ***

注 通常发送 3 种控制变更数据: NRPN MSB (99), NRPN LSB (99) 和 Data Entry MSB (6)。在本合成器中, 此组控制变更事件在此画面中作为一个整体进行处理。请注意, 一旦对某个通道设定了 NRPN, 后续数据输入将被识别为相同的 NRPN 数值变更。执行控制操作时, 在使用这些信息之后, 应发送 RPN Null 信息 (7FH, 7FH) 以防止操作失误。

注 MOX6/MOX8 无法接收 NRPN 信息。

Exclusive (System Exclusive)

一种用于交换指定型号或设备类型特有数据的 MIDI 信息。与其它 MIDI 事件不同, 这些事件因厂商/设备而异, 在不同设备中不兼容。

DATA (HEX)

请参见“合成器参数说明书”PDF文档的“MIDI”章节中的系统专用信息。

设定: 00 – 7F, F7 (必须输入十六进制数据。)

[F6] DELETE

按此按钮可实际删除当前光标位置处的音符事件。

乐曲模式**乐曲播放**

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音**乐曲录音待机**

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

▶ [F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

乐曲作业

乐曲作业模式包含一套复杂的编辑工具和数据变换功能，可用于改变乐曲声音。它还包含多种便捷操作，如复制或擦除数据。有关说明，请参见使用说明书。

■ 注意 ■

当需要花费一段较短时间执行作业时，将显示“Executing...”提示信息。当显示“Executing...”提示信息时，切勿尝试关闭电源。在此状态下关闭电源将造成所有用户数据的丢失。

操作

[SONG] → 选择乐曲 → [JOB]

[F1] UNDO/REDO

Undo 作业取消在最近的录制会话中所进行的变更、编辑会话或作业，将数据恢复至其先前的状态。此作业允许您在发生意外数据丢失时进行恢复。Redo 仅在使用 Undo 之后有效，可让您恢复撤销之前所作的变更。

■ 注意 ■

Undo/Redo 对于混音音色操作无效。

[F2] NOTE (Note data 作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

注 在执行 Note data 作业之前，必须指定应用作业的音轨 (01 - 16, all) 和范围 (小节: 节拍: 时钟)。

01: Quantize

量化是通过将音符数据事件移向最近的精确节拍来调节音符事件时序的处理。例如，可使用此功能来改善实时录制的演奏的时序。

TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 - 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

Quantize (Resolution)

决定指定音轨中的音符数据与哪个节拍对位。

设定: 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note, 16th note + 16th note triplet, 8th note + 8th note triplet

Strength

此参数可设定将音符事件朝着最近的量化节拍拉的“力度”。设定为 100% 会得到最精确的时序。设定为 0% 则不产生量化。

设定: 000% - 100%

SwingRate

延迟偶数节拍 (基调强节奏) 上的音符以产生摇摆感。例如，如果拍子为 4/4 且量化值为四分音符，则小节的第 2 和第 4 拍将被延迟。当使用三连音量化值时，各个三连音的最后一个音符被延迟。当量化值为偶数时，节拍将被延迟。

设定: 范围因量化设定而异。详细说明，请参见下文。

如果 Quantize 值为四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符:

设定为 100% 相当于指定 Quantize 值长度的两倍。设定为 50% 会产生精确的时序，因而没有摇摆感。设定超过 51% 将增大摇摆量，设定为 75% 则相当于 1 个符点音符延迟。

如果 Quantize 值为四分音符三连音、八分音符三连音、十六分音符三连音:

设定为 100% 相当于指定 Quantize 值长度的 3 倍。设定为 66% 会产生精确的时序，因而没有摇摆感。设定超过 67% 将增大摇摆量，设定为 83% 则相当于 1 个六连音延迟。

如果 Quantize 值为八分音符加八分音符三连音、十六分音符加十六分音符三连音:

设定为 100% 相当于八分音符或十六分音符长度的两倍。设定为 50% 会产生精确的时序，因而没有摇摆感。设定超过 51% 将增大摇摆量，设定为 66% 则相当于 1 个三连音延迟。

注 如果非 100% 的 swing 数值造成音符位于非摆动音符的后面，则后一个音符将被相应延迟。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

▶ [F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

GateTime

决定偶数号基调将节奏音符的 gate time（一个音符发声的时间长度），从而加强摇摆感。当使用三连音量化值时，会调节各个三连音的最后一个音符的门时间。当量化值为八分音符加八分音符三连音或十六分音符加十六分音符三连音时，将调节偶数号的八分音符或十六分音符节拍的门时间。设定为 100% 可保持原始 gate time 不变。如果调节后的 gate time 值小于 1，则该值会取整为 1。

设定：000% – 200%

02: Modify Velocity

此作业改变指定范围音符的力度值，可让您有选择地增强或削弱这些音符的音量。力度变化的计算方法如下：

$$\text{调节后的力度} = (\text{原始力度} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

如果结果为 0 或小于 0，则值会取整为 1。如果结果大于 127，则数值设定为 127。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

SetAll

将所有目标音符的力度设定为同一固定值 (1 至 127)。当设定为“OFF”时，Set All 参数无效。当设定为“off”以外的其它值时，Rate 和 Offset 参数不可用且在屏幕上将显示为“***”。

设定：off (0), 001 – 127

Rate

决定将目标音符从其原始力度移调的百分比。低于 100% 的设定会按比例降低力度，而高于 100% 的设定会按比例增强力度。设定为 100 不会发生变化。当 Set All 参数未设定为“off”时，此参数将显示为“***”，且无法对其进行改变。

设定：000% – 200%, ***

Offset

在 Rate-adjusted velocity 数值上加上 1 个固定值。低于 0 的设定会降低力度，而高于 0 的设定会增强力度。设定为 0 不会发生变化。当 Set All 参数未设定为“off”时，此参数将显示为“***”，且无法对其进行改变。

设定：-127 – +0 – +127, ***

03: Modify Gate Time

此作业改变指定范围音符的门时间。门时间变化的计算方法如下：

$$\text{调节后的门时间} = (\text{原始门时间} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

如果结果为 0 或小于 0，则值会取整为 1。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

SetAll

将所有目标音符的门时间设定为同一固定值。当设定为“OFF”时，Set All 参数无效。当设定为“off”以外的其它值时，Rate 和 Offset 参数不可用且在屏幕上将显示为“***”。

设定：off (0), 0001 – 9999

Rate

决定目标音符的门时间将被改变的百分比。低于 100% 的设定会按比例缩短音符，而高于 100% 的设定会按比例拉长音符。设定为 100 不会发生变化。当 Set All 参数未设定为“off”时，此参数将显示为“***”，且无法对其进行改变。

设定：000% – 200%, ***

Offset

将一个固定值添加到已调节了 Rate 数值的门时间值。低于 0 的设定会缩短门时间，而高于 0 的设定会拉长门时间。设定为 0 不会发生变化。当 Set All 参数未设定为“off”时，此参数将显示为“***”，且无法对其进行改变。

设定：-9999 – +0 – +9999, ***

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

04: Crescendo

此作业可对指定范围的音符生成渐强或渐弱效果。（渐强是值音量逐渐升高，而渐弱是指逐渐降低。）

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

VelocityRange

决定渐强或渐弱的强度。指定范围内音符的力度值会从该范围的第一个音符开始逐渐增强或减弱。该范围内的最后一个音符的力度变为音符原始力度加上 Velocity Range 值。如果得出的力度结果值位于 1 – 127 的范围之外，则会将其相应设定为 1 或 127。大于 0 的设定产生渐强，而小于 0 的设定产生渐弱。设定为 0 不会产生变化。

设定： -127 – 0 – +127

注 执行此作业改变指定范围中事件上的 note on 事件力度，从而产生渐强 / 渐弱。请注意，此作业无法将渐强 / 渐弱应用于具有冗长门时间的长时间音符。如果希望应用，则将 Event Type 设定为 “Control Change 11” 时使用 “Create Continuous Data” 作业（第 92 页）。

05: Transpose

移调可改变指定范围内的音符音调或音高。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

Note

决定应用作业的音符音高范围。通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

设定： C -2 – G8

Transpose

对指定范围内的音符进行移调（以半音为单位）。设定为 +12 向上移调一个八度，而设定为 -12 则向下移调一个八度。设定为 0 不会产生变化。

设定： -127 – +0 – +127

06: Glide

Glide 作业用滑音数据替代指定范围内第一个音符之后的所有音符，产生音符到音符的平滑滑动。此作业适用于产生滑音吉他或推弦效果。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

GlideTime

决定滑动的时间。较高的数值会在音符间产生较长的滑动。

设定： 000 – 100

PBRange (Pitch Bend Range)

决定 Glide 作业应用的最大滑音范围（以半音为单位）。

设定： 01 – 24

注 请注意，如果将 “PB Range” 设定为与通过音色编辑模式设定的值不同的值，则可能无法正常播放乐曲。为正确播放乐曲，在乐曲编辑画面（第 84 页）中将下述 MIDI 事件嵌入对应音轨。

RPN [000-000] xxx （“xxx”代表滑音值）

07: Create Roll

此作业用指定的连续变更以时钟步级和力度在指定范围内生成一系列重复音符（就像鼓声滚动）。这对于生成快速断音滚动和特殊的断断续续效果较为理想。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

StartStep (Starting Step)

EndStep (Ending Step)

决定滚动中各音符间的步级（例如时钟数）大小。值越小，滚动越精细。可指定起始和结束时钟值，使生成在滚动过程中步级值会变化的滚动变得容易。

设定：StartStep: 001 – 999, EndStep: 001 – 999

Note

决定要应用滚动效果的特定音符（或鼓音色中的乐器）。通过按住 [SF6] KBD 按钮的同时再按想要的键，还可直接从键盘设定音符。

设定：C -2 – G8

StartVelo (Starting Velocity)

EndVelo (Ending Velocity)

决定滚动中的音符的力度。可指定起始和结束力度值，使生成力度增强或减弱的滚动变得容易。可让您生成音量逐渐增强或减弱的滚动（渐强 / 渐弱）

设定：StartVelo: 001 – 127, EndVelo: 001 – 127

08: Sort Chord

此作业根据音高顺序对和弦事件（同时音符事件）进行排序。排序效果会影响事件列表画面（第 84 页）中音符的顺序，但是不会改变音符时序。当用于在使用 Separate Chord 作业（下述）之前预处理和弦时，和弦排序可用于模拟吉他或类似乐器的“触发”或拨弹声。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

Type

决定如何对和弦音符数据排序。

设定：up, down, up&down, down&up

up 将音符按升序排序。用此设定执行此作业后，执行 Separate Chord 作业生成类似吉他的上行拨弹声。

down 将音符按降序排序。用此设定执行此作业后，执行 Separate Chord 作业生成类似吉他的下行拨弹声。

up&down 将强拍上的和弦音符基于下述 Grid 设定按升序排列，将弱拍上的和弦音符基于下述 Grid 设定按降序排列。

down&up 将强拍上的和弦音符基于下述 Grid 设定按降序排列，将弱拍上的和弦音符基于下述 Grid 设定按升序排列。

Grid

决定用作 Chord Sort 作业基础的音符类型。

设定：32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note

09: Separate Chord

此作业使指定范围内的和弦中的音符轻微分离，在各个音符之间嵌入指定数量的时钟。在上述 Chord Sort 作业之后使用此作业可生成像吉它一样的上行或下行效果。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

Clock

决定在相邻和弦音符间嵌入的时钟周期数。

设定：000 – 999

注 请注意，每个 4 分音符有 480 个时钟循环。

注 不可分割和弦，使其混入下一个和弦或超出范围（在上文中设定）。

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

[F3] EVENT (Event Job)

按此按钮可调出所选作业的画面。

注 在执行 Event 作业之前，必须指定应用作业的音轨和范围（小节：节拍：时钟）。请注意，指定的音轨因作业而异。

01: Shift Clock

此作业将指定范围内的所有数据事件以指定数量的时钟向前或向后移调。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, TMP=tempo, SCN=scene, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

Clock

以小节、节拍和时钟来决定数据将要被延迟或提前量。

设定：000: 0: 000 – 999: 3: 479

Direction

决定数据将要被移调的方向。Advance 将数据朝音序的开头处移动，而 Delay 将数据朝音序结尾处移调。

设定：Advance, Delay

02: Copy Event

此作业从指定复制源范围将所有数据复制到指定目的地位置。在完成了以下设定后，执行此作业：

- 源音轨 (01-16, TMP, SCN, all)
- 源范围（小节：节拍：时钟）
- 目的地音轨 (01-16, TMP, SCN, all)
- 目的地范围（小节：节拍：时钟）
- 目的地的第一小节
- 计数（要复制数据的次数）

NumberOfTimes

决定复制数据的次数。

设定：x01 – x99

注意

当执行了 **Copy Event** 之后，目的地位置原有的所有数据都将被覆盖。

03: Erase Event

此作业从指定范围内清除所有指定事件，从而有效产生一段静音。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, TMP, SCN, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

EventType

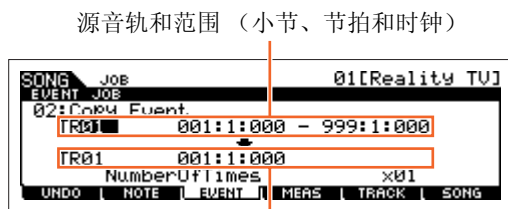
决定要删除的事件类型。当选择了 ALL 时，将清除所有事件。删除 control change 事件时，可指定单独的 control change 编号。

设定：当TR设定为01 – 16时：Note（音符事件），PC（程序变更），PB（滑音），CC（控制变更）*，CAT（通道触后），PAT（复音触后），EXC（系统专用），All（所有事件）

当TR设定为“tmp”（速度）时：TMP（速度）

当TR设定为“SCN”（场景）时：SceneMemory（场景变更信息）、TrackMute（音轨静音设定变更信息）

* 您也可指定 CC No.（Control Change 编号）。



源音轨和范围（小节、节拍和时钟）

目的地音轨和目的地开头（小节、节拍和时钟）

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

04: Extract Event

此作业从某个音轨的指定范围将指定事件数据的所有实例移至另一个音轨的相同范围。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

EventType

选择要提取的事件类型。也可根据需要指定特定音符和 control change 编号。

设定: Note、PC (程序变更)、PB (滑音)、CC (控制变更)、CAT (通道触后)、PAT (复音触后)、EXC (系统专用)

→ TR (音轨)

决定目的地音轨 (01 – 16)。

05: Create Continuous Data

此作业对指定范围生成连续滑音或控制变更数据。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, TMP, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

EventType

决定要生成的事件类型。

设定: PB (滑音)、CC (控制变更) *、CAT (通道触后)、EXC (系统专用), TMP (速度)
* 您也可指定 CC No. (控制变更编号)。

Data (数据范围)

决定要创建数据的上限和下限。

设定: 当 Event Type 设定为 PB 时: -8192 – +0 – +8191
当 Event Type 设定为 TMP 时: 005.0 – 300.0
当 Event Type 设定为 other 时: 0 – 127

Clock

决定要在各个生成的事件间嵌入的时钟数。

设定: 001 – 999

Curve

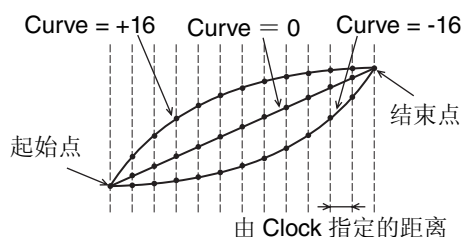
决定连续数据的“曲线”。请参考下图获知大致的曲线形状。

设定: -16 – +0 – +16

NumberOfTimes

决定数据生成所要重复的次数。例如, 如果在 M001:1:000 – M003:1:000 的范围内生成了数据, 并且此参数设定为 03, 则在 M003:1:000 – M005:1:000 和 M005:1:000 – M007:1:000 的范围内将生成相同的数据。此作业可让您嵌入连续音量或滤波器截止变奏, 以生成震音或哇音效果。

设定: x01 – x99



乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

06: Thin Out

此作业可减少指定范围内的连续数据的指定类型，以便让您空出用于其它数据或录音的存储空间。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

EventType

决定要减去的事件类型。

设定: PB (滑音)、CC (控制变更) *、CAT (通道触后)、PAT (复音触后)、TMP (速度)

* 您也可指定 CC No. (控制变更编号)。

注 Thin Out 作业对于具有超过每事件 60 时钟的时钟音程的连续数据无效。

07: Modify Control Data

此作业可改变指定范围内指定类型的控制变更数据值 (例如, 滑音、控制变更、触后等)。数据变更的计算方法如下:

$$\text{修改后的值} = (\text{原始值} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

任何小于最小值的结果会被设定为最小值; 任何大于最大值的结果会被设定为最大值。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, TMP, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

EventType

决定要修改的事件类型。

设定: PB (滑音)、CC (控制变更) *、CAT (通道触后)、PAT (复音触后)、TMP (速度)

* 您也可指定 CC No. (控制变更编号)。

SetAll

将所有目标事件设定为同一固定值。当设定为“off”时, Set All 参数无效。当设定为“off”以外的其它值时, Rate 和 Offset 参数不可用且在屏幕上将显示为“***”。

设定: off, 000 -127 (滑音为 -8192 – +0 – +8191, 速度为 005.0 – 300.0), ***

Rate

决定将目标事件从其原始值移调的百分比。当 Set All 参数未设定为“off”时, 此参数将显示为“***”, 且无法对其进行改变。

设定: 000% – 200%, ***

Offset

将一个固定值添加到已调节了 Rate 的事件值。当 Set All 参数未设定为“off”时, 此参数将显示为“***”, 且无法对其进行改变。

设定: -127- +0 – +127 (滑音为 -8192 – +0 – +8191, 速度为 -275 – +0 – +275), ***

08: Beat Stretch

此作业对所选范围执行时间扩展或压缩。请注意, 此操作将影响所有时间时序、音符分步时间和音符门时间。

TR (Track) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

决定应用作业的音轨 (01 – 16, all) 和小节 / 节拍 / 时钟的范围。

Rate

决定时间扩展或压缩量的百分比。高于 100% 的设定会产生扩展, 而低于 100% 的设定会产生压缩。设定为 100 不会产生变化。

设定: 025% – 400%

乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

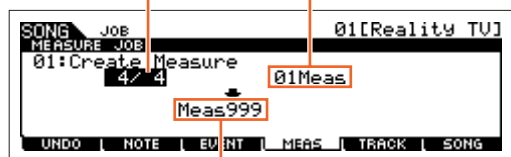
[F4] MEAS (小节作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

01: Create Measure

此作业在所有音轨的指定位置生成空白小节。

要嵌入的小节拍子
(拍号) 要嵌入的
小节数目



嵌入位置 (小节编号)

要嵌入的小节拍子

决定要生成的小节的拍子或拍号。您可能会发现当需要生成合并拍子变化的乐曲时，使用此参数非常方便。

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

嵌入位置 (小节编号)

决定要嵌入新生成的空白小节的嵌入点 (小节编号)。

设定: 001 - 999

要嵌入的小节数目

决定要生成与嵌入的空白小节的数目。

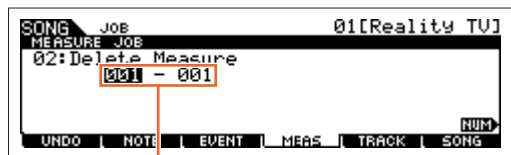
设定: 01 - 99

注 当嵌入了空白小节时，紧随嵌入点之后的小节和拍子数据会相应地向前移。

注 如果嵌入点设定在包含数据的最后一个小节之后，仅在那个点设定拍子数据而不实际嵌入任何小节。

02: Delete Measure

此作业可删除当前乐曲的指定小节。紧随被删除小节之后的小节和拍子数据会相应往后移动。



删除范围

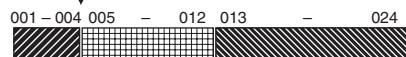
删除范围

设定: 001 - 999

源数据

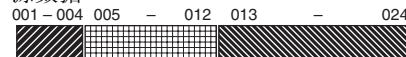


↓ 在小节 5 处嵌入 8 个小节



已嵌入的 8 个小节

源数据



↓ M006 - M012 小节被删除



乐曲模式

乐曲播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

乐曲录音

乐曲录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

在乐曲录制过程中

[F1] SETUP

[F2] REST

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

琶音编辑

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

乐曲编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

乐曲作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

▶ [F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

补充信息

[F5] TRACK (Track Job)

按此按钮可调出所选作业的画面。

01: Copy Track

此作业从指定复制源音轨将所选类型的所有数据复制到指定目的地音轨。

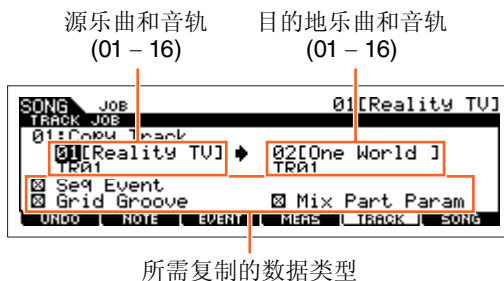
注意

复制操作会覆盖目的地音轨上所有先前存在的数据。

所需复制的数据类型

决定要复制的（一种或多种）数据类型。通过勾选相应的复选框来选择想要的类型。

设定：Seq Event（音轨中的所有事件），Grid Groove（用于所选音轨）、Mix Part Param（所有混音声部参数）



所需复制的数据类型

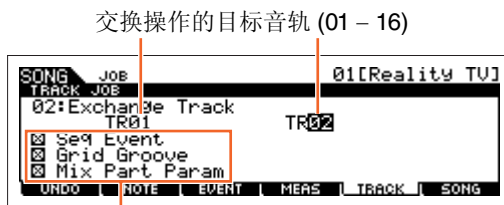
02: Exchange Track

此作业交换或“相互替换”当前乐曲中两个指定音轨间的指定类型的数据。

要交换的数据类型

决定要交换的（一种或多种）数据类型。通过勾选相应的复选框来选择想要的类型。

设定：Seq Event（音轨中的所有事件），Grid Groove（用于所选音轨）、Mix Part Param（所有混音声部参数）

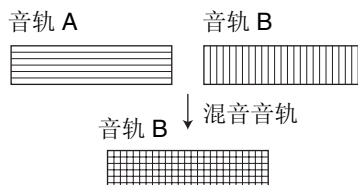
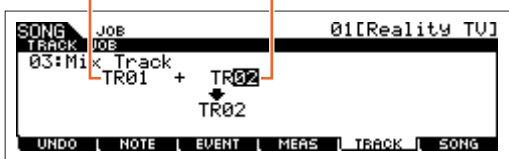


要交换的数据类型

03: Mix Track

此作业混合 2 个所选乐句（“A”和“B”）中的所有数据，然后将结果放在音轨 B 中。

音轨 A (01 - 16) 音轨 B (01 - 16)



混音操作的目标音轨

设定：01 - 16

04: Clear Track

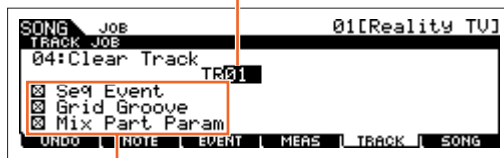
此作业将删除所选模板音轨中所选类型的所有数据。

要清除的数据类型

决定要清除的（一种或多种）数据类型。通过勾选相应的复选框来选择想要的类型。

设定：Seq Event（音轨中的所有事件），Grid Groove（用于所选音轨）、Mix Part Param（所有混音声部参数）

将清除其数据的音轨 (01 - 16, TMP, SCN, all)



要清除的数据类型

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

05: Normalize Play Effect

此作业重写所选音轨中的数据，使得该音轨中加入当前 Grid Groove 设定。

TR (音轨)

决定要对其应用作业的乐曲音轨。

设定: 01 - 16, all

06: Divide Drum Track

分离已分配至指定音轨的鼓演奏中的音符事件，并将不同鼓乐器对应的音符放置在独立的音轨（音轨 1 - 8）中。

TR (音轨)

决定要对其应用作业的乐曲音轨。

设定: 01 - 16

07: Put Track To Arp (将音轨放到琶音中)

此作业复制某个音轨的指定小节中的数据，用于生成琶音数据。详细说明，请参见第 126 页。

08: Copy Phrase

此作业可将模板模式中创建的乐句复制到当前乐曲的指定音轨。

■ 注意 ■

此作业可覆盖目的地音轨中已有的任何数据（不包括混音设置）。

[F6] SONG (乐曲作业)

按此按钮可调出所选作业的画面。

01: Copy Song

此作业从所选源乐曲将所有数据复制到所选目的地乐曲。

源乐曲所使用的混音音色也将被复制。

■ 注意 ■

此作业会覆盖目的地乐曲中已存在的所有数据。



02: Split Song To Pattern

此作业可将当前乐曲的一部分复制到指定小节范围上的所有 16 个音轨上。

■ 注意 ■

此作业会覆盖目的地模板和区块中已存在的任何数据。



03: Clear Song

此作业可从所选乐曲或所有乐曲中删除所有数据（包括混音音色）。也可用于同时删除全部的 64 首乐曲。

04: Song Name

此作业可对所选的乐曲命名。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

补充信息

■ 乐曲播放类型

从乐曲中途开始播放

若要从乐曲中途开始播放乐曲，可通过使用下列控制器来设定想要的位置，然后按 [▶]（播放）按钮。这些操作也可在播放过程中执行。

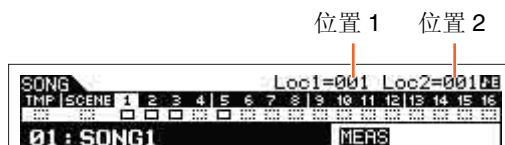
前进	按 [▶▶]（前进）按钮。
快进	按住 [▶▶]（前进）按钮。
后退	按 [◀◀]（后退）按钮。
快退	按住 [◀◀]（后退）按钮。
移至乐曲开头	按 [◀]（上）按钮。
移至位置 1	在按住 [◀]（上）按钮的同时，按 [◀◀]（后退）按钮。
移至位置 2	在按住 [◀]（上）按钮的同时，按 [▶▶]（前进）按钮。

当未能正确播放乐曲时：

请记住，从中途某处开始播放乐曲可能会引起播放问题，例如声音错误、音高不正确或意外的音量改变。这种现象之所以可能会发生，是因为播放从乐曲的另一个点开始，该点处具有不同的 MIDI 事件，从而导致录制于乐曲开头的 MIDI 事件未被音源发生器部分识别。为了防止这种情况的发生，请在工具模式的 OTHER 画面中将“SongEventChase”参数（第 145 页）设定为“PC+PB+Ctrl”或“all”。使用此设定，即使从乐曲中途开始播放，乐曲也可正确播放。

将特定的小节编号分配至位置 1 和 2

若要将特定的小节编号分配至位置 1 和 2，先选择想要的小节编号，然后在按住 [REC/SET LOCATE] 按钮的同时按 [◀◀]/[▶▶]（后退/前进）按钮。此处的设定将显示于乐曲模式中的 [F1] PLAY 画面的上部。



分配与乐曲播放相关的各种设定（乐曲场景）

您可将重要的乐曲相关参数，例如移调、速度、音轨静音状态和基本乐曲混音设定的五个不同的“快照”作为乐曲场景分配至 [SF1] – [SF6] 按钮。乐曲的便捷功能之一。场景可自动快速执行参数设定，而此操作通常需要按多个按钮或执行多次控制器操作才能完成。在乐曲录制或播放过程中使用此功能以进行瞬时设定变更。

乐曲场景参数

Tempo	乐曲模式	PLAY 画面（第 76 页）
Transpose		GROOVE 画面（第 77 页）
16 个音轨的播放效果设定 16 个音轨的音轨静音设定		
16 个混音声部的声相设定 16 个混音声部的音量设定 16 个混音声部的混响发送设定 16 个混音声部的叠奏发送设定 16 个混音声部的截止频率设定 16 个混音声部的共振设定 16 个混音声部的 AEG 击弦设定 16 个混音声部的 AEG 释放设定	混音模式	OUTPUT 画面（第 118 页） TONE 画面（第 118 页）

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

注册乐曲场景

对场景进行了想要的设定之后，按住[STORE]按钮的同时按[Sf1]至[Sf6]按钮之一。八分音符图标显示于与已注册乐曲场景的 Sub Function 按钮对应的选项卡上。按 [STORE] 按钮存储包含乐曲场景设定的乐曲数据。

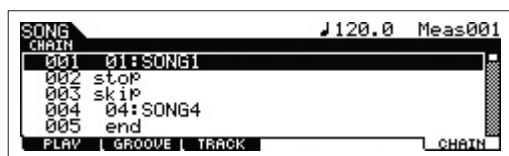
调用乐曲场景

您可按PLAY画面或在[Sf1] – [Sf6]按钮上显示“SCN”的其它画面中的[Sf1] – [Sf6]按钮中的任意1个按钮来调出乐曲场景。

乐曲链播放

乐曲链播放使您可将预设乐曲以任意想要的顺序并成演奏列表，然后按顺序自动播放这些乐曲。可设定乐曲播放的顺序，然后从乐曲链画面启动链播放。

1 调出 Song Chain 画面（第 78 页）。



按 Song Play 画面中的 [F6] CHAIN。

2 按 [▶]（播放）按钮启动乐曲链播放。

乐曲将按照链的顺序进行播放。当将一首空的乐曲分配到链编号时，会计入一个小节的静音，然后再播放下一首乐曲。当将“skip”分配给链编号时，则所分配的乐曲将被忽略或跳过，然后开始下一首乐曲。当将“stop”分配给链编号时，则播放将在相应乐曲处停止。按 [▶]（播放）按钮从下一链编号开始重新播放。如果将“end”分配给链编号，则播放将在该首乐曲的末尾停止。

3 如果希望在乐曲链的中途停止播放，则按 [■]（停止）按钮。

注 乐曲链只能在乐曲链画面中播放，而不能从任何其它画面播放。

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

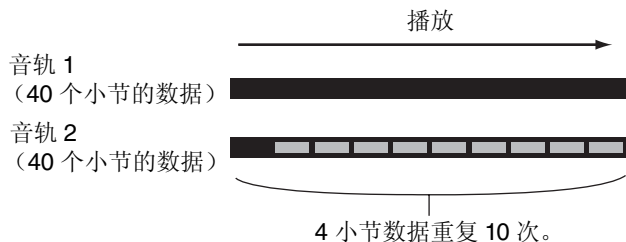
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

补充信息

■ 乐曲音轨循环—设定示例

在以下示例中，已经录制了1首40个小节的乐曲，且音轨1设定为正常播放40个小节。音轨2已设定为循环播放，且直到按下[■]（停止）才会停止重复播放。

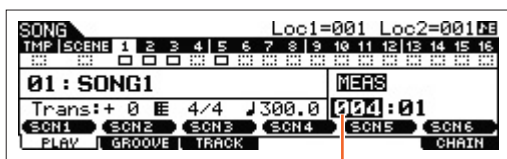
当设定为 on 时，可指定循环播放的范围。（只可设定结束点；循环播放的起始点固定为乐曲开头。）



■ 注意 ■

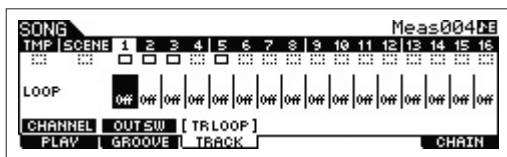
请注意，将 Track Loop 从 off 改为 on 将删除未循环播放区域的数据。

1 按 [F1] PLAY 按钮调出 Song Play 画面。根据需要在此处设定循环播放的最后小节。



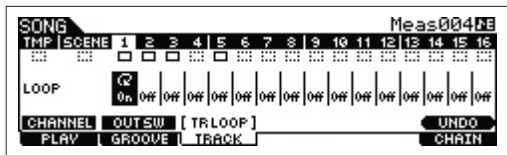
在此示例中，最后小节设定为“004”。

2 按 [F3] TRACK 按钮，然后按 [SF3] TR LOOP 按钮调出 Track Loop 画面，接着将光标移动到所需音轨。



3 使用 [INC] 按钮或 [DATA] 旋钮将 Track Loop 设定为 on。（出现画面提示您进行确认。）

4 按 [INC] 按钮。Loop 设定为 on，未循环播放的声部将被删除。



如果您想要恢复已删除的数据，并将所选音轨的设定返回到 off，请按 [SF6] UNDO 按钮。

■ 注意 ■

只可对上一次音轨循环播放操作使用撤销功能。如果您已经将其它音轨设定为循环播放，则将无法恢复之前编辑音轨的原始数据。

■ 注意 ■

如果移动到另一个画面，则无法执行撤销功能。

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

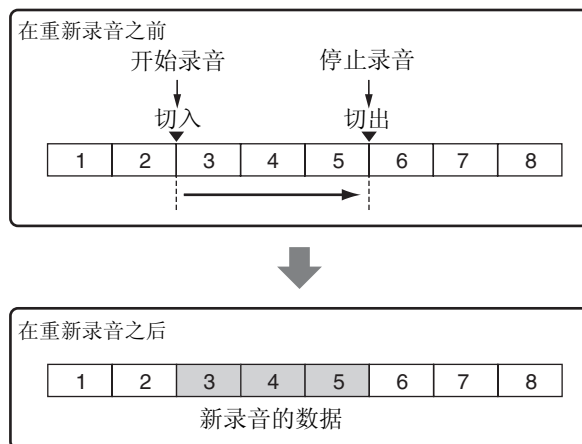
乐曲作业

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

补充信息

■ 切入 / 切出 (Type = punch)

当您想要只对指定区域的音轨进行重新录音时，可使用此方式。在进行重新录音之前，需要设定起始点和结束点。在以下所示的 8 小节示例中，将对 3-5 小节进行重新录音。



注 切入 / 切出录音只在实时录音中使用。

注 请注意，切入 / 切出方式始终替换（删除）指定区域中的原始数据。

■ 乐曲作业模式中的基本操作步骤

- 1 按 [JOB] 按钮进入乐曲作业。
- 2 通过按 [F1] - [F6] 按钮之一选择想要的作业菜单。
- 3 使用 [DATA] 旋钮、光标按钮、[INC] 和 [DEC] 按钮将光标移至所需作业处，然后按 [ENTER] 按钮调出 Job 画面。
- 4 将光标移至想要的参数处，然后使用 [DATA] 旋钮、[INC] 和 [DEC] 按钮设定数值。
- 5 设定后，按 [ENTER] 按钮执行作业。
作业完成后将显示 “Completed”。

■ 注意

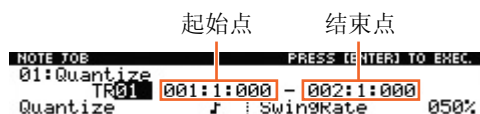
在某些作业中，此操作会覆盖目的地存储器中已存在的所有数据。应将重要数据保存至与 USB TO [DEVICE] 端口相连 USB 闪存设备中。

- 6 按 [EXIT] 按钮两次返回 Song Play 画面。

■ 注意

即使作业操作已完成，未经存储即选择另一首乐曲或关闭电源也将擦除乐曲数据。在选择另一首乐曲或关闭电源之前，必须按 [STORE] 按钮将乐曲数据存储至内置用户存储器中。

注 在某些作业中，需要指定作业的应用范围（如下图所示的起始点和结束点）。请记住，范围中不包括结束点本身。作业应用的实际范围是从起始点到结束点前一个时钟的点。此规则适用于仅指定小节的情况；然而，下图所示例子显示的是指定所有小节、节拍和时钟的情况。



注 在某些作业中，当光标位于此类参数位置时，NUM 图标将出现在显示屏的右下角。在此情况下，您也可在通过 [SF6] NUM 按钮调出的窗口中直接输入数字来设定此参数。若要关闭此窗口，请按 [EXIT] 按钮。

乐曲模式

乐曲播放

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

乐曲录音

乐曲录音待机

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

在乐曲录制过程中

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

琶音编辑

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

乐曲编辑

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

乐曲作业

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

补充信息

模板模式

模板模式可让您演奏、录制、编辑和演奏您自己的原创节奏模板。本章节介绍 4 种类型的参数（模板播放、模板录音、模板编辑和模板作业）。

注 “模板”一词是指有数个小节的简短篇章，会不停地循环和播放。1 个模板包括 16 个被称为“区块”的变奏。可在播放过程中通过改变区块来对其进行使用。1 个模板由 16 个音轨组成，可通过在 PATCH 画面（第 102 页）中将乐句分配到各音轨来创建。关于模板、区块和乐句的详细说明，请参见第 9 页。

模板播放

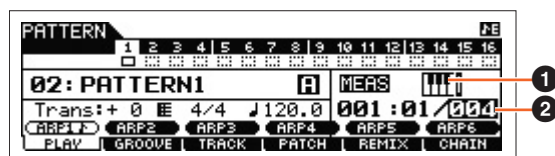
模板播放模式是进入模板模式的主“入口”，也正是在此模式中可选择和播放模板。您也可通过组装乐句——简短的节奏篇章和“搭建模块”——来创建您自己的模板并生成模板链，在模板链中可按照任意顺序将各模板组合在一起。

操作

按 [PATTERN] 按钮。

[F1] PLAY

与乐曲播放模式中相同。请参见第 76 页。请注意，在模板模式中无法使用注册场景功能。[SF1]–[SF6] 按钮分配到 ARP1（琶音 1）–ARP6（琶音 6）。此外，“LOC”（位置）参数不在模板模式的 PLAY 画面中，该画面中包含以下参数。



① （键盘启动）

当此参数设定为 on 时，一按键盘上的某个键，模板播放随即开始。

设定： (on),  (off)

注 在模板模式中的 PLAY 画面中，您可按 [CATEGORY SEARCH] 按钮选择当前音轨对应的混音声部音色。

② Length

决定模板长度。此数值表示录音后所创建乐句的长度。

设定：001 – 256

[F2] GROOVE (Grid Groove)

与乐曲模式中的 GROOVE 画面相同。请参见第 77 页。

[F3] TRACK

与乐曲模式中的 TRACK 画面相同。请参见第 78 页。请注意，在模板模式的 TRACK 画面中没有 [SF6] TR LOOP 画面。

模板模式

模板播放

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

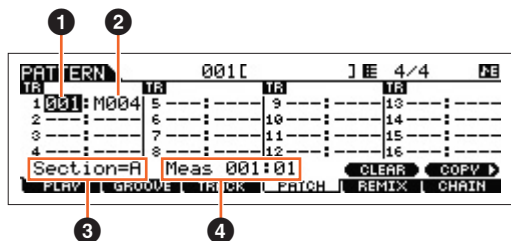
模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

[F4] PATCH

在此画面中，您可对每个音轨分配预设乐句或用户乐句（在模板录音模式中录制），并创建最多包含 16 个音轨的模板。可分配用当前所选模板创建的用户乐句。如果希望使用已录制到其它模板的音轨中的用户乐句，可使用乐句数据复制功能，此功能可通过 [SF6] COPY 按钮选择。



❶ 乐句数

决定要分配给音轨的乐句编号。可选择存储于所选模板中的 256 个用户乐句之一。请注意，在默认设定下，用户乐句不含数据。

当设定为“---”时，此音轨变为空音轨。

设定：--- (off), 001 – 256

注 MOX6/MOX8 无预设的乐句数据。

❷ 小节数

表示所选乐句的名称。

❸ 区块

表示当前正在编辑的区块。若要改变区块，请按 [PATTERN SECTION] 按钮，然后使用 [1] – [16] 数字按钮。按 [PATTERN SECTION] 依次将区块 A – P 分配到 [1] – [16] 数字按钮。然后，按相应的 [1] – [16] 数字按钮改变区块。

❹ Meas（小节）

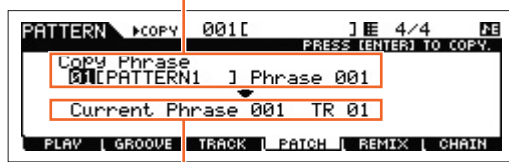
表示当前播放位置的小节和拍子。

[SF5] CLEAR

按此按钮可清除分配到当前所选音轨的乐句，使音轨清空。

[SF6] COPY

源模板编号、乐曲编号



当前正在编辑的模板的目的乐句和音轨

使用 PATCH 功能可分配的用户乐句仅限于当前所选模板中的用户乐句。此功能可将另一个模板的乐句复制到所选乐句。按 [SF6] 调出以下画面。根据需要设定了参数之后，按 [ENTER] 复制乐句数据。

■ 注意 ■

复制目的地中的所有先前数据将被覆盖。因此，您应该在 **USB** 闪存设备或类似设备上定期创建重要数据的备份。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

[F5] REMIX

此功能为您提供众多半随机预设设定，用于分割 MIDI 音序数据和改变音符长度，从而创建模板的全新变化。设定以下参数，然后按 [ENTER] 按钮执行重新混音操作。如果想要保存变更，请按 [SF5] OK 按钮。若要在不改变数据的情况下返回原始画面，请按 [SF4] CANCEL 按钮。

注 由于重新混音后的数据存储为新乐句并分配到当前音轨，原始乐句数据将仍然保持未分配乐句状态。

Type

决定对所选音轨中的数据进行分割和重新编排的方式。分割和重新编排规则因重新混音类型而异。

设定：1 - 16

Variation

决定修改原始 MIDI 音序数据的方式。

设定：Normal 1 - 16, Roll 1 - 16, Break 1 - 16, Fill 1 - 48

Normal 1 - 16..... 只分割和重新编排原始数据。提供了 16 种变化。

Roll 1 - 16 除了对分割数据的重新编排之外，还可采用滚动效果播放数据的某些部分。提供了 16 种变化。

Break 1 - 16 除了分割和重新编排之外，可能会删除数据的某些部分以产生停顿。提供了 16 种变化。

Fill 1 - 48 除了对分割数据的重新编排之外，还可采用滚动效果播放数据的某些部分。提供了 48 种变化。

Interval

决定要对其进行重新混音的小节。例如，当设定为“1”时，对所有小节进行重新混音。设定为“2”时，对每隔 2 小节的数据进行重新混音：2, 4, 6, 8, 依此类推。设定为“3”时，对每隔 3 小节的数据进行重新混音：3, 6, 9, 12, 依此类推。

设定：1 - 8

[F6] CHAIN

注 详细说明，请参见使用说明书中的“快速指南”。

模板链播放

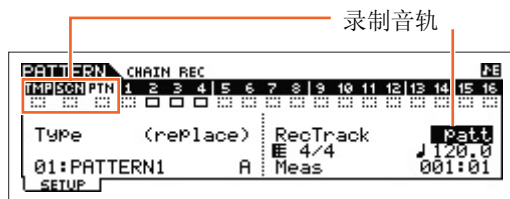
操作 [PATTERN] → [F6] CHAIN

此模式可对在模板录音和模板编辑中所创建的已编程区块链音序进行播放。这些参数与 [F1] PLAY 画面（第 101 页）中的相同。

模板链录音

模板链录音待机模式

操作 [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



您可从以下音轨中选择 1 种进行录音。

- patt（模板）：录制播放过程中的区块变化
- tempo：录制播放过程中的速度变换信息。
- scene：录制播放过程中的音轨静音设定

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- ▶ [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

在模板录音过程中

操作	[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (播放)
----	---

在录制模板音轨时，您可改变区块。在录制速度音轨时，您可改变速度值。在选择场景音轨时，您可录制音轨静音设定。

模板链编辑

操作	[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]
----	---------------------------------

[F1] CHANGE

在模板链编辑模式中，可对模板链中的区块顺序、插入速度以及场景/静音事件数据进行编辑。按 [F4] TR SEL 按钮调出所需的音轨画面，在画面上对所选音轨进行编辑。

模板音轨编辑

在此画面中，您可编辑每个小节的区块变化。若要设定模板链结尾，请在相应小节处输入 END 标记。若要清除当前所选位置的事件，请按 [F6] CLEAR 按钮。

场景音轨编辑

您可对节拍中的音轨静音变化进行编辑。使用 [F5] INSERT 和 [F6] DELETE 按钮插入 / 删除事件。

速度音轨编辑

您可对节拍中的速度变化进行编辑。使用 [F5] INSERT 和 [F6] DELETE 按钮插入 / 删除事件。

[F2] COPY

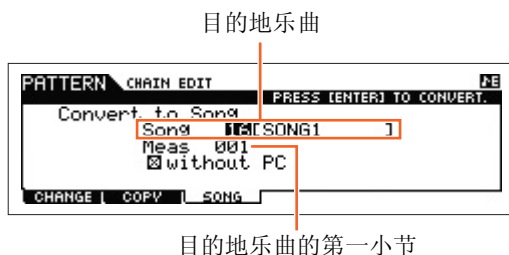


在此画面中，您可将指定小节（源数据）范围中的所有模板链事件复制到目的地位置。在指定了各小节中的源范围、目的地位置的第一小节和“NumberOfTimes”（复制数据的次数）之后，按 [ENTER] 按钮执行复制操作。

注意

此操作将会覆盖目的地位置已有的任何事件。

[F3] SONG



此功能可将模板链数据转换为乐曲数据（标准 MIDI 格式），并将结果放置在普通乐曲音轨中。在指定了所需的目的地乐曲和要将转换后数据复制到的小节编号之后，按 [ENTER] 按钮执行。当勾选了“without PC”（不含程序变更）复选框时，混音和速度的设定将被复制到目的地乐曲。速度值被复制到目的地乐曲的第一小节。当取消勾选时，各乐句的音色设定也会作为程序变更事件被复制到目的地乐曲的第一小节。

注意

此操作将会覆盖目的地范围中已有的任何数据。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

模板录制

模板录音待机模式

操作

[PATTERN] → 选择模板 → [REC]

[F1] SETUP

注 乐句长度由模板模式的 PLAY 画面中的 length 参数指定。

Type

决定录制类型。录音类型可分为 2 种：实时录音和分步录音。使用实时录音时，本乐器就能像录音机那样，在演奏的时候录制演奏数据。实时录音的好处是可以捕捉到演奏中的所有细节表现。在进行实时录音时，应将“Type”设定为“replace”、“overdub”或“punch”。使用分步录音时，您可采用一次写入 1 个事件的方式来进行演奏的作曲。它是一种非实时、分步录音的方法，类似于在纸上书写乐谱。在分步录音时，应将“Type”设定为“step”。

设定：replace, overdub, step

Loop

开启或关闭循环录音。当设定为 on 时，将在实时录音过程中重复播放乐句。在录制鼓声部时，可在每个乐段中加入不同乐器，非常方便。当设定为 off，当通过一个乐句后，录音将停止。

设定：off, on

Quantize

此参数与乐曲录音（第 79 页）的 SETUP 画面中的“Quantize”一样。

Event

此参数与乐曲录音（第 79 页）的 SETUP 画面中的“Event”一样。

♩（速度）

决定模板速度。

设定：005.0 – 300

注 与在乐曲中不同，在模板中没有场景音轨和速度音轨。

注 如果您要将本乐器与外接音序器、DAW 软件或 MIDI 设备一起使用，且您想要使本乐器与其它设备同步，请在 Utility MIDI 画面（第 149 页）中将“MIDI Sync”参数设定为“external”或“auto”。当“MIDI Sync”设定为“auto”（仅当连续传送 MIDI 时钟时）或“external”时，此处的 Tempo 参数将显示“external”，且无法变更。

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

Meas（小节）

决定开始进行模板录音的小节。

[F2] VOICE

在此画面中，您可对录音音轨设定音色相关参数。此处的设定将影响接收通道（在混音模式中设定）与录音音轨的发送通道（输出）相匹配的声部。这些参数与乐曲录音的 VOICE 画面（第 80 页）中的参数相同。

[F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

表示模板模式中的琶音编辑画面。这些参数与乐曲模式的琶音编辑画面（第 82 页）中的参数相同。

模板模式

模板播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

▶ [F1] SETUP

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] ARP ED

[F5] CLICK

在模板录音过程中

[F1] SETUP

[F2] RESET

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

模板编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

模板作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

补充信息

[F5] CLICK

按 [F5] CLICK 按钮可开启 / 关闭录音时的节拍声（节拍器）。

注 在 CLICK 画面（第 144 页）中，可对节拍器节拍声进行各种设定，例如音符分辨率、音量和录制的导入计数。

在模板录音过程中

在实时录音时，录音过程中可编辑的参数在模板录音待机模式的[F1] SETUP、[F2] VOICE画面和[F3] ARP ED画面中。在分步录音时，录音过程中显示的画面与乐曲录音待机模式中的画面不同。在此情况下，可编辑的参数与乐曲录音（第 81 页）模式的分步录音时所显示参数相同。

操作

[PATTERN] → 选择模板 [REC] → [▶]（播放）

模板编辑

与乐曲编辑相同。请参见第 84 页。唯一的区别在于，不显示 [F4] TR SEL 画面。

模板模式

模板播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

在模板录音过程中

[F1] SETUP

[F2] RESET

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

模板编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

模板作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

补充信息

模板作业

模板作业模式包含一套复杂的编辑工具，可用于改变模板的声音。设定步骤与乐曲作业（第 87 页）中相同。根据需要在选定画面中设定完参数后，按 [ENTER] 按钮执行作业。

■ 注意 ■

当需要花费一段较短时间执行作业时，将显示“Executing...”提示信息。当显示“Executing...”提示信息时，切勿尝试关闭电源。在此状态下关闭电源将造成所有用户数据的丢失。

操作

[PATTERN] → 选择模板 → [JOB]

[F1] UNDO/REDO

Undo 作业取消在最近的录制会话中所进行的变更、编辑会话或作业，将数据恢复至其先前的状态。此作业允许您在发生意外数据丢失时进行恢复。Redo 仅在使用 Undo 之后有效，可让您恢复撤销之前所作的变更。

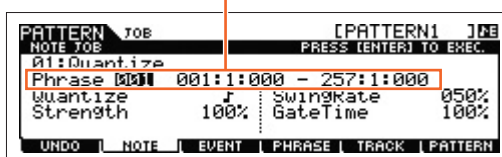
■ 注意 ■

Undo/Redo 对于混音音色操作无效。

[F2] NOTE (Note data 作业)

模板模式中的 Note data 作业与乐曲作业模式中基本一致。但是，与乐曲作业模式不同的是，Pattern Event 作业应用于乐句 (001 - 256) 以及乐句中所选的范围（小节：节拍：时钟）。

指定应用作业的乐句和范围
(以小节 / 节拍 / 时钟为单位)。



[F3] EVENT (Event Job)

Pattern 作业中的 Event 作业与乐曲作业模式中基本一致。但是，与乐曲作业模式不同的是，Pattern Event 作业应用于乐句 (001 - 256) 以及乐句中所选的范围（小节：节拍：时钟）。

01: Shift Clock

与乐曲作业中相同。请参见第 91 页。

02: Copy Event

与乐曲作业中相同。请参见第 91 页。

03: Erase Event

与乐曲作业中相同。请参见第 91 页。

注 与乐曲作业中不同，无法选择“Tempo”、“Scene Memory”或“Track Mute”作为事件类型。

04: Extract Event

与乐曲作业中相同。请参见第 92 页。

05: Create Continuous Data

与乐曲作业中相同。请参见第 92 页。

注 与乐曲作业中不同，无法选择“Tempo”作为事件类型。

模板模式

模板播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

在模板录音过程中

[F1] SETUP

[F2] RESET

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

模板编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

模板作业

▶ [F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

▶ [F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

补充信息

06: Thin Out

与乐曲作业中相同。请参见第 93 页。

07: Modify Control Data

与乐曲作业中相同。请参见第 93 页。

注 与乐曲作业中不同，无法选择“Tempo”作为事件类型。

08: Beat Stretch

与乐曲作业中相同。请参见第 93 页。

[F4] PHRASE (乐句作业)

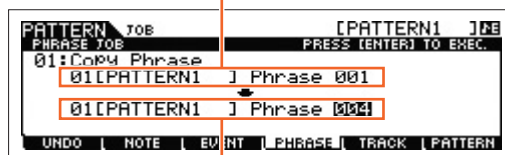
01: Copy Phrase

此作业将所选乐句复制到指定的目的地乐句中。指定了源模板/乐句、目的地模板/乐句以及根据需要设定了复选框之后，按 [ENTER] 按钮执行此作业。

注意

复制目的地中的所有先前数据将被覆盖。

选择要复制的模板和乐句。
(也可选择预设乐句。)



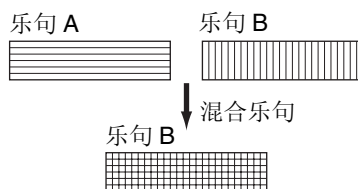
指定目的地模板和乐句。

02: Exchange Phrase

此作业交换或“互换”2个指定乐句(“A”和“B”)的内容。

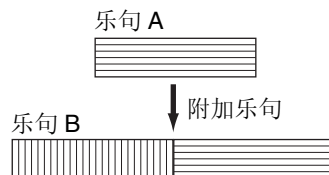
03: Mix Phrase

此作业混合2个所选用户乐句(“A”和“B”)中的所有数据，然后将结果放在乐句 B 中。



04: Append Phrase

此作业将一个乐句(A)附加到另一个乐句(B)的末尾，以生成一个较长的乐句(B)。



05: Split Phrase

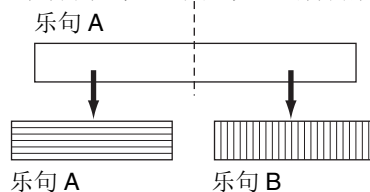
此作业将所选乐句(A)拆分成2个独立乐句(A和B)。在分割点位置对乐句A进行分割。分割点之前的数据存储在原始乐句A，分割点之后的数据被移动和存储到乐句B。您也可在执行 Split Phrase 作业之后设定乐句A和B的节拍。

注 当模板或乐句设定为“off”时，分割乐句B的数据将被删除。

注意

此作业会覆盖目的地乐句 B 中已存在的任何数据。

在分割点位置对乐句 A 进行分割



模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

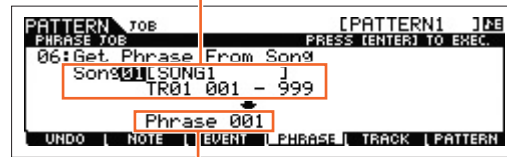
06: Get Phrase From Song

此作业从一首乐曲将一段音序轨迹数据复制到指定的目的地乐句中。指定了源乐曲 / 音轨 / 小节和目的地乐句以及根据需要设定了复选框之后，按 [ENTER] 按钮执行此作业。

■ 注意 ■

此作业会覆盖目的地乐句中已存在的任何数据。

要复制的源乐曲、音轨和小节范围。



目的地乐句

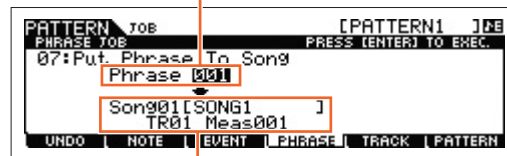
07: Put Phrase To Song

此作业将所选的用户乐句复制到所选乐曲的指定区域中。指定了源乐句和目的地乐曲 / 音轨 / 第一小节之后，按 [ENTER] 按钮执行此作业。

■ 注意 ■

此作业会覆盖目的地音轨中已存在的任何数据。

源乐句



目的地乐曲、音轨和第一小节

08: Clear Phrase

此作业将删除所选乐句中的所有数据。

09: Phrase Name

此作业可对所选乐句命名（最多 8 个字符）。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

[F5] TRACK (Track Job)

01: Copy Track

此作业从指定复制源音轨将所选类型的所有数据复制到指定目的地音轨。要复制的数据类型与乐曲作业中的类型相同。请参见第 95 页。

源模板、区块和音轨 目的地模板、区块和音轨

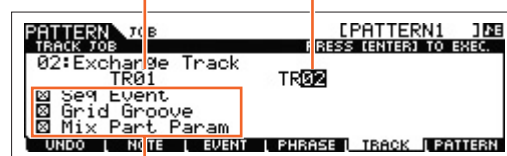


要复制的数据类型

02: Exchange Track

此作业交换或“相互替换”当前模板和区块中 2 个指定音轨间的指定类型的数据。要交换的数据类型与乐曲作业中的类型相同。请参见第 95 页。

交换操作的目标音轨



要交换的数据类型

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

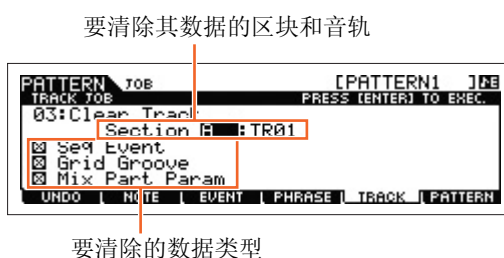
模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- ▶ [F4] PHRASE
- ▶ [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

03: Clear Track

此作业将删除所选模板音轨中所选类型的所有数据。要清除的数据类型与乐曲作业中的类型相同。请参见第 95 页。



04: Normalize Play Effect

此作业重写所选音轨中的数据，使得该音轨中加入当前 Grid Groove 设定。在指定了要应用此作业的音轨 (TR 01 - 16) 之后，请按 [ENTER] 按钮执行此作业。

05: Divide Drum Track

分离已分配至指定音轨的鼓演奏中的音符事件，并将不同鼓乐器对应的音符放置在独立的音轨（音轨 1 - 8）中。在指定了要应用此作业的音轨（TR 01 - 16）之后，请按 [ENTER] 按钮执行此作业。

注 此作业需要8个空白用户乐句，用于存储独立的音符数据。如果没有足够的空白乐句，将出现出错信息。如果发生这种情况，请使用 Clear Track 作业（见上文）删除一些用户乐句，然后再次执行作业。

06: Put Track To Arp（将音轨放到琶音中）

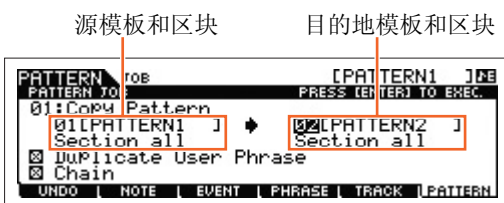
此作业可复制某个区块 / 音轨指定小节中的数据，用于创建琶音数据。详细说明，请参见第 126 页。

[F6] PATTERN（模板作业）

01: Copy Pattern

此作业从所选源模板将所有数据复制到所选目的地模板。指定了源模板 / 区块、目的地模板 / 区块以及根据需要设定了复选框之后，按 [ENTER] 按钮执行此作业。

注 如果将源区块设定为“all”，则目的地区块也将自动设定为“all”。在此状态下，请执行此作业，将整个源模板数据复制到目的地。



Duplicate User Phrase

当勾选了此复选框时，用户乐句（如果源模板中含有乐句）将被复制到另一个用户乐句，而用户乐句将被分配到目的地模板。

注 如果源模板编号与目的地模板编号相同，则用户乐句将不会被复制到另一个用户乐句。

Chain

当勾选此复选框时，模板链数据（如果源模板中包含数据的话）将被复制到目的地模板。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

02: Append Pattern

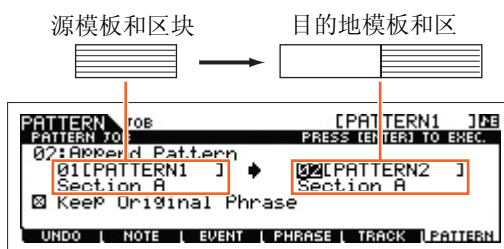
在另一个模板的结尾添加一个模板，以创建一个具有所有16个音轨的长模板。

注 如果 Append Pattern 作业的结果导致模板长度大于256小节，则将显示一条出错信息，并且此作业将中断。

Keep Original Phrase

当勾选此复选框时，会将原先的目的地模板数据与附加生成的新模板数据一起保留在存储器中。

注 如果不勾选此框，则原先的目的地模板将被删除并被新创建的数据所替代。当勾选“Keep Original Phrase”复选框时，此作业要求用于存储附加乐句数据的空用户乐句的数目为包含数据的音轨数的两倍。如果所要求的空间不足，将出现一条警告信息，并且此作业将中断。此时，使用 Clear Phrase 作业删除不使用的乐句，然后重试。



03: Split Pattern

此作业将所选模板（所有16音轨数据）分割成2个模板。在执行分割模板操作之后，指定分割点之前的模板部分将被保留，而“分割点”之后的部分将被移动到目的地模板。

注意

此作业会覆盖目的地模板中已存在的任何数据。

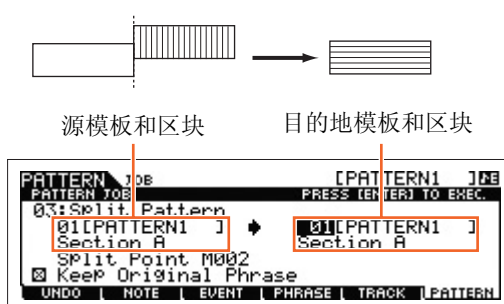
Split Point

通过设定小节编号决定分割点。

Keep Original Phrase

当勾选此复选框时，原始源模板数据将保留在存储器中，而Split作业的结果将被写入空乐句中。如果不勾选此复选框，则原始源模板将被删除并被新创建的数据所替代。

注 当勾选“Keep Original Phrase”复选框时，此作业要求用于存储附加乐句数据的空用户乐句的数目为包含数据的音轨数的两倍。如果所要求的空间不足，将出现一条警告信息，并且此作业将中断。如果发生这种情况，请使用 Clear Phrase 作业（第109页）删除未使用的乐句，并再次尝试。



04: Clear Pattern

此作业删除所选模板或所有模板中的所有数据。

当选定了要清除的指定区块时，可取消“Chain”复选框中的勾选。如果未勾选“Chain”复选框，则即使执行了 Clear Pattern 作业，模板链数据仍将被保留。

05: Pattern Name

此作业可对所选模板命名。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

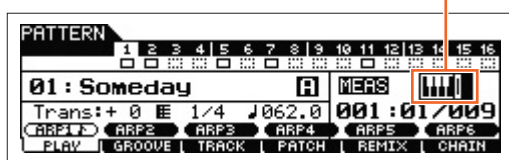
补充信息

■ 模板播放类型

通过按某个音符启动播放

当将键盘启动功能设定为开启时，一按键盘上的某个键，模板播放随即开始。将光标移动到键盘启动图标位置，然后按模板播放的 PLAY 画面中的 [INC] 按钮可启用键盘启动。在此状态下，按任意键可启动模板播放。

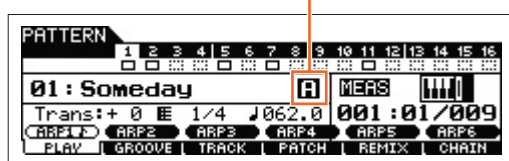
键盘启动



在播放过程中改变区块

若要在播放过程中改变区块，请按 [PATTERN SECTION] 按钮（指示灯亮起），然后使用 [1] - [16] 数字按钮。当在模板播放过程中选择另一个区块时，画面顶部的区块栏内会出现“NEXT”以及下一个区块名称。在当前区块达到工具模式的 [F2] SEQ 画面的“PtnQuantize”（第 145 页）中指定的时间点时，将开始下一个区块。如果要将前奏、旋律 A、过门、主题和尾声等节奏模板录制到各个区块，可在播放过程中通过选择适当的区块来完整地演奏一首乐曲。

当前区块或下一区块显示于此处。



模板链播放

模板链功能可让您以自定的顺序编排乐器组，并在播放过程中使之自动改变，从而为您的现场演奏和所录制的乐曲生成背景声部和伴奏的无缝音序。模板链播放画面（第 103 页）是进入模板链功能的“入口”，可让您播放编排好的模板链。在模板播放画面中按 [F6] CHAIN 按钮进入模板链播放画面。模板链可通过链录制画面（第 103 页）和链编辑画面（第 104 页）上的嵌入功能生成。模板链可在链编辑画面（第 104 页）中进行编辑。

模板模式

模板播放

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

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

在模板录音过程中

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

模板编辑

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

模板作业

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

补充信息

■ 循环录音（模板）

操作


[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → “Loop” = “on”

模板采用循环方式重复播放几个小节（1 - 256 个小节）中的旋律模板，其录音也使用循环方式。当使用叠加方式录制模板乐句时，使用此方式。

依次录制低音鼓、小鼓和踩镲时：


第 1 轮循环

低音鼓




第 2 轮循环

小鼓
低音鼓



第 3 轮循环

踩镲
小鼓
低音鼓



注 循环录音只可用于实时录音。

模板模式

模板播放

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

模板录制

模板录音待机

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

在模板录音过程中

[F1] SETUP

[F2] RESET

[F3] TIE

[F4] DELETE

[F5] BAK DEL

模板编辑

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

模板作业

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

补充信息

混音模式

乐曲 / 模板播放的音源模块设定统称为混音。混音模式可让您为各声部改变音色和效果设定。本章节介绍 4 种类型的参数（混音播放、混音编辑、混音作业和混音音色编辑）。请注意，模板混音参数实际上不是各音轨中的模板音序数据的一部分，而是音源的设定，因为其由模板数据播放。因此，混音参数设定不被录制到乐曲 / 模板音轨中。

■ 注意 ■

混音播放 / 混音编辑中的设定存储为乐曲 / 模板数据的一部分。

注 可将混音播放和混音编辑中的参数设定作为样板存储到内置闪存 ROM，还可将其存储为乐曲 / 模板的一部分。详细说明，请参见第 126 页。

混音播放

当在乐曲模式或模板模式中按 [MIXING] 按钮时，将出现混音播放画面。在此画面中可编辑混音参数，这些参数对应生成乐曲 / 模板非常重要。

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING]

[F1] VOL/PAN (Volume/Pan)

PAN

决定每个声部的立体声声相位置。

设定：L63（最左边）– C（中央）– R63（最右边）

VOLUME

决定每个声部的音量，可对所有声部设定最优平衡音量。

设定：0 – 127

[F2] VOICE

VOICENUM (Voice Number)

BANK MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

决定每个声部的音色。也可选择混音音色。

注 此处也可使用分类查找功能选择音色（不包括混音音色）。

P.WithVce (Parameter with Voice)

决定当您单独更改当前声部的音色时，是否将所选音色的下列参数设定复制到当前声部。

- 琶音设定
- 滤波器截止频率
- 滤波器共鸣
- 振幅 EG
- 滤波器 EG
- 弯音范围（上限 / 下限）
- 音符移位 ft

注 无论“P.WithVce”设定如何，选择常规音色时，将始终复制下列设定：“Mono/Poly”，“Switch” (Portamento Part Switch)，“Time” (Portamento Time) 和 “Mode” (Portamento Mode)。

设定：off（不复制），on（复制）

混音模式

混音播放

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] EF SEND
- ▶ [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[F3] EF SEND (Effect Send)

在此画面中，您可对每个声部进行基本效果设定，包括系统效果器（叠奏、混响）的发送电平以及嵌入式效果器的干电平。

注 有关乐曲模式中的效果器连接说明，请参见第 20 页。

[F4] TEMPLATE

[SF1] MIX（混音）

在此画面中，您可将混音样板复制到当前编辑声部的混音设定中。选择了所需的样板后，按 [ENTER] 按钮执行复制操作。

注 除了混音设定之外，存储在混音样板中的速度设定也将被自动载入。

注 有关将混音设定存储为混音样板的说明，请参见第 126 页。

[SF2] PERFORM (Performance)

这一方便的操作可将演奏组的各声部中的某些设定复制到当前正在编辑的混音程序中。按 [ENTER] 按钮执行复制操作。

注 此画面类似于混音作业（第 121 页）中的 [SF3] PERFORM 画面。但是此画面与 [SF3] PERFORM 画面有以下 2 个主要不同点：

- 同时复制所有参数。
- 接收通道设定自动分配到目的地。

注 对于 Part Switch 设定为 OFF 的声部，接收通道也将设定为 OFF。

注 除了声部设定之外，存储在演奏组中的琶音速度设定也将被自动复制。

[F5] VCE ED（混音音色编辑）

按混音播放画面上中的 [F5] VCE ED 按钮进入混音音色编辑。按 [EXIT] 按钮返回原先的画面。可将常规音色编辑为专用的“混音音色”，用于乐曲 / 模板模式。有关详细说明，请参见第 122 页上的“混音音色编辑”。

[F6] EFFECT

在混音模式中按 [F3] EFFECT 按钮调出 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → 混音编辑中的 [F6] EFFECT 画面。在此画面中，您可对当前乐曲 / 模板设定效果器相关参数。详细说明，请参见第 116 页。

混音模式

混音播放

[F1] VOL/PAN
[F2] VOICE
[F3] EF SEND
▶ [F4] TEMPLATE
▶ [F5] VCE ED
▶ [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

[F2] RECALL
[F3] COPY
[F5] DELETE

补充信息

混音编辑

混音编辑模式可让您控制音量平衡、声相位置和效果等典型混音器设定，从而可对乐曲 / 模板数据进行微调。混音编辑包括声部编辑和通用编辑。本章节介绍通用编辑和声部编辑的参数。

通用编辑

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL

A.Func1 (Assignable Function 1)

A.Func2 (Assignable Function 2)

决定 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 和 [2] 按钮在所选乐曲 / 模板中用作锁定型还是临时型按钮。

设定: momentary, latch

[F2] MFX (Master Effect)

在此画面中，您可设定主控效果器相关参数。这些参数与演奏组通用编辑（第 60 页）中的参数一样。

[F3] MEQ (Master EQ)

在此画面中，您可设定主控均衡器的相关参数。您可对整个复合音色分配 5 个不同均衡器频段中的任意 1 个。这些参数与演奏组通用编辑（第 61 页）中的参数一样。

[F4] USB I/O

决定各声部信号的指定输出端。这些参数与演奏组通用编辑（第 61 页）中的参数一样。

[F5] A/D IN (A/D Input)

此画面可设定与 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的输入相关的参数。这些参数与演奏组通用编辑（第 62 页）中的参数一样。

[F6] EFFECT

在此画面中，您可设定效果器相关参数。这些参数与演奏组通用编辑（第 63 页）中的参数一样。

混音模式

混音播放

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

▶ [F1] GENERAL

▶ [F2] MFX

▶ [F3] MEQ

▶ [F4] USB I/O

▶ [F5] A/D IN

▶ [F6] EFFECT

声部编辑

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

混音作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

混音音色编辑

通用编辑

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

混音音色作业

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

补充信息

声部编辑

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] 编号 [1] - [16]

[F1] VOICE

决定每个声部的音色。在此画面中，一次只能显示 4 个声部（声部 1 - 4、声部 5 - 8、声部 9 - 12 或声部 13 - 16）。若要切换可编辑的声部，请按光标 [<]/> 按钮。在按 [TRACK] 按钮后再按与编号 [1] - [16] 的其它声部相对应的按钮也可切换可编辑声部。

[SF1] VOICE

决定每个声部的音色。

Bank

决定每个声部的音色库。有关混音音色以外的其它设定的信息，请参见第 7 页。

Number

决定各声部的音色程序编号。

P.WithVce (Parameter with Voice)

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

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

注 当将常规音色分配到声部时，无论“P.WithVce”设定如何，都会将下列设定复制到声部。而当将鼓音色分配到声部时，无论“P.WithVce”设定如何，都不会将下列设定复制到声部。

- “Mono/Poly”
- “Switch”（滑音声部开关）
- “Time”（滑音时间）
- “Mode”（滑音模式）

设定：off（不复制），on（复制）

[SF2] MODE

Mono/Poly

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

设定：mono, poly

注 此参数不可对分配了鼓音色的声部使用。

ReceiveCh (Receive Channel)

决定所选声部的MIDI接收通道。由于MIDI数据可能一次从许多通道输出，您应该将通道设定为与发送所需控制数据的通道相匹配的通道。

设定：01 - 16, off

ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

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

设定：off, on

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[SF3] LIMIT

在此画面中，您可决定每个声部的音符范围和力度范围。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 65 页。

[SF4] PORTA (Portamento)

决定各声部的滑音参数。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 65 页。

[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 65 页。

[SF6] OTHER

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 66 页。

[F2] OUTPUT

决定每个声部的音色。在此画面中，一次只能显示 4 个声部（声部 1-4、声部 5-8、声部 9-12 或声部 13-16）。若要切换可编辑的声部，请按光标 [<]/[>] 按钮。在按 [TRACK] 按钮后再按与编号 [1]-[16] 的其它声部相对应的按钮也可切换可编辑声部。

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 66 页。

[SF2] EF SEND (Effect Send)

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 66 页。

[F3] EQ (Equalizer)

在此画面中，您可设定声部 EQ 的相关参数。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 67 页。

[F4] TONE**[SF1] TUNE**

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 68 页。

[SF2] FILTER

这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 68 页。

[SF3] FEG (Filter EG)

在此画面中，您可设定每个声部的 FEG 参数。这些参数可对音色模式（第 42 页）中分配的音色设定的相同参数进行修正。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 68 页。

注 已分配了鼓音色的声部不含这些 FEG 参数。

混音模式**混音播放**

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

混音编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

声部编辑

▶ [F1] VOICE

▶ [F2] OUTPUT

▶ [F3] EQ

▶ [F4] TONE

[F5] RCV SW

混音作业

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

混音音色编辑**通用编辑**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

音素编辑

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

混音音色作业

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

补充信息

[SF4] AEG (Amplitude EG)

在此画面中，您可设定每个声部的 AEG 参数。这些参数可对音色模式（第 44 页）中分配的音色设定的相同参数进行修正。这些参数与演奏组声部编辑中的参数一样。请参见第 68 页。

注 延音设定不可对已分配了鼓音色的声部使用。

注 释音设定不可对已分配了鼓音色的声部使用。

[F5] RCV SW (Receive Switch)

从此画面中可设定每个单独的声部如何对控制变更与程序变更信息等各种 MIDI 数据作出响应。当相关参数设定为“on”时，相应的声部对相应的 MIDI 数据作出响应。注意：本机提供下列 2 种不同的画面类型，您可按下 [SF5] 按钮进行切换。这 2 个画面类型是相链接的，具有相同的设定，只有格式有所不同。请使用您感觉最舒服的类型。

显示 4 声部的画面

该画面类型可一次同时显示 4 声部的接收开关状态。请对相应的 MIDI 数据类型设定所需声部的 on 或 off。若要查看和编辑另外 4 个声部，请按下对应的 [1] - [16] 编号按钮。

显示 1 个声部的所有参数的画面

该画面类型可显示单个选定声部的接收开关设置。请对选定声部设定所需的 MIDI 数据类型 on 或 off。若要选择声部，请使用 [1] - [16] 按钮（确保 [TRACK SELECT] 按钮为 on）。此功能与演奏组声部编辑模式的 RCV SW 画面（第 69 页）中的功能相同。除了可在演奏组声部编辑模式中设定的参数以外，可在混音模式的此画面中设定 Program Change 和 Bank Select。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

混音作业

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

操作

[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [JOB]

[F1] INIT (初始化)

将所有混音参数重设（初始化）到默认设定。可对通用设定和每个声部的设定等某些参数进行选择性初始化，这在从头开始创建全新的演奏组时非常有用。

要初始化的参数类型：

GM, All, Common（所选混音的通用参数设定），Part 1 – 16, A/D（A/D 输入声部）

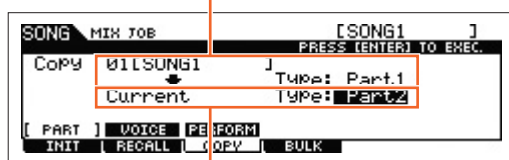
[F2] RECALL (Edit Recall)

如果您正在编辑混音程序，然后在未保存的情况下选择了另外的程序，则您先前所作的所有编辑将被删除。如果出现这种情况，您可使用 Edit Recall 恢复最近一次编辑过的混音程序。

[F3] COPY

[SF1] PART

源乐曲和声部



目的地乐曲（当前乐曲）和声部

在此画面中，您可将任何混音程序（包括正在编辑的但是尚未保存的混音程序）中的声部参数设定复制到正在编辑的混音程序的特定声部。当您想要使用其它程序的某些设定，该功能十分方便。操作步骤基本上与演奏组作业的 [F3] COPY 画面中的操作步骤相同。请参见第 70 页。

[SF2] VOICE

此作业可将音色通用编辑的设定复制到当前混音。当某个音色具有您想要在混音程序中使用的效果设定时，此作业非常方便。您可在所需的混响效果器、叠奏效果器、主控效果器和主控 EQ 设定的相应复选框上勾选来执行此作业。

注 无法将混音音色选择为源音色。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[SF3] PERFORM (Performance)

这一方便的操作可将演奏组 4 个声部中的某些设定复制到当前正在编辑的混音程序中。您可在所需的混响效果器、叠奏效果器、主控效果器和主控 EQ、嵌入式效果器和 A/D 输入声部的相应复选框上进行勾选来执行此作业。当某个演奏组具有您想要用于混音编程的设定时，此作业非常方便。此作业与混音播放的 [F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM 画面（第 115 页）类似，但是，不同点在于，源数据将被删除。

- 在此画面中，您可选择要复制的参数。
- 设定为乐曲 / 模板目的地声部的 “ReceiveCh” 因目的地声部而异。设定如下：
 - 声部 1 – 4：通道 1
 - 声部 5 – 8：通道 5
 - 声部 9 – 12：通道 9
 - 声部 13 – 16：通道 13

[F4] BULK (Bulk Dump)

该功能可将所有当前选定混音程序的编辑后参数设置发送至电脑或其它 MIDI 设备以进行数据备份。按 [ENTER] 按钮执行批量转储。

注 若要执行批量转储，需要设定正确的 MIDI 设备编号。详细说明，请参见第 148 页。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

混音音色编辑

在此模式中，可分别编辑分配至混音声部 1 - 16 的音色，并将它们作为混音音色存储。混音音色编辑设定仅应用到常规音色。选择常规音色时，音色编辑参数被分成通用编辑（所有 4 个音素通用的参数）和音色编辑（各音素的参数）。混音音色作业也为组织已创建的混音音色提供了便利的工具。本章节介绍 3 种类型的参数（通用编辑、音素编辑和混音音色作业）。

注 有关混音音色的更多说明，请参见第 7 页。

通用编辑

操作	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 选择常规音色 → [F5] VCE ED → [COMMON]
----	--

与常规音色通用编辑（第 30 页）相同。混音音色编辑参数与音色编辑模式中的参数基本相同。但是，在混音音色编辑中无法使用某些具有与乐曲混音 / 模板混音声部编辑中相同名称的参数。

[F1] GENERAL

与常规音色通用编辑（第 30 页）相同。请注意，在混音音色编辑中无法使用 [F3] EQ 画面。

[F2] OUTPUT

与常规音色通用编辑（第 31 页）相同。

[F4] CTL SET (Controller Set)

与常规音色通用编辑（第 32 页）相同。

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

与常规音色通用编辑（第 33 页）相同。

[F6] EFFECT

与常规音色通用编辑中相同。请参见第 35 页。但是，请注意，在混音音色编辑中无法使用 [SF4] REVERB 和 [SF5] CHORUS 画面。

注 当选择嵌入式效果开关设定为 off 的声部时，无法使用 [F6] EFFECT 画面。

音素编辑

操作	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → 选择常规音色 → [F5] VCE ED → 选择音素
----	--

[F1] OSC (Oscillator)

与常规音色音素编辑（第 38 页）中相同。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

[F2] PITCH

与常规音色音素编辑（第 39 页）中相同。

[F3] FILTER

与常规音色音素编辑（第 41 页）中相同。

[F4] AMP (Amplitude)

与常规音色音素编辑（第 43 页）中相同。

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

与常规音色音素编辑（第 45 页）中相同。

[F6] EQ (Equalizer)

与常规音色音素编辑（第 46 页）中相同。

混音音色作业

混音音色作业模式具有 2 种基本操作，复制和删除。根据需要在选定画面中设定完参数后，按 [ENTER] 按钮执行作业。

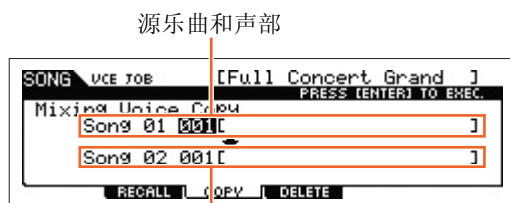
[F2] RECALL (Edit Recall)

如果您正在编辑混音音色，然后在未保存的情况下选择了另外的混音音色、混音程序、乐曲或模板，您所作的所有编辑都将被删除。如果分配了编辑后混音音色的当前声部接收到来自外接 MIDI 乐器的程序变更信息，则编辑也将被删除。如果出现这种情况，您可在 [F2] RECALL 画面中按 [ENTER] 按钮使用编辑调用功能恢复上一次编辑的混音音色。

注 由于混音音色的调用缓存专为当前乐曲或模板的各声部准备，可在执行编辑调用之前，可指定要将调出的混音音色分配到声部。

[F3] COPY

此作业可将存储至乐曲 / 模板指定声部的混音音色复制到另一个乐曲 / 模板中的声部。



[F5] DELETE

此作业可删除分配到指定乐曲 / 模板声部的混音音色。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

补充信息

■ 使用旋钮编辑演奏组

通过使用前面板上的旋钮，您可对混音的各声部（音轨）调节 pan、effect、cutoff frequency 和 resonance 等各种参数。

1 按旋钮功能按钮（1 或 2）之一调出控制功能画面。

2 选择想要编辑的声部。

按与声部编号相对应的编号按钮。



3 选择分配到旋钮 1-4 或旋钮 5-8 的功能。

每次按下旋钮功能 1 按钮，指示灯都将按照降序顺序交替点亮，[TONE1] | [TONE2] | [TONE3]。分配到旋钮 1-4 的功能将根据旋钮功能 1 按钮的操作进行切换。每次按下旋钮功能 2 按钮，指示灯都将按照降序顺序交替点亮，[EQ] | [EFFECT] | [ARP]。分配到旋钮 5-8 的功能将根据旋钮功能 2 按钮的操作进行切换。打开各指示灯时，分配到各旋钮的功能如下。

开启 [TONE 1] 指示灯时：

旋钮 1	CUTOFF	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → “Cutoff”	第 118 页
旋钮 2	RESONANCE	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → “Resonance”	
旋钮 3	FEG DEPTH	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF2] FILTER → “FEGDepth”	
旋钮 4	PORTAMENTO	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → “Time”	第 118 页

开启 [TONE 2] 指示灯时：

旋钮 1	ATTACK	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Attack”	第 119 页
旋钮 2	DECAY	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 选择模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Decay”	
旋钮 3	SUSTAIN	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Sustain”	
旋钮 4	RELEASE	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F4] TONE → [SF4] AEG → “Release”	

开启 [TONE 3] 指示灯时：

旋钮 1	VOLUME	[SONG] → 选择乐曲 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → “Volume”	第 118 页
旋钮 2	PAN	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → “Pan”	
旋钮 3	ASSIGN 1	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 对 “Assign 1” 功能应用修正值	第 118 页
旋钮 4	ASSIGN 2	[SONG] 或 [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] 选择声部 → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → 对 “Assign 2” 功能应用修正值	

开启 [EQ] 指示灯时：

旋钮 5	LOW	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “LOW GAIN”	第 118 页
旋钮 6	MID F	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “MID FREQ”	
旋钮 7	MID	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “MID GAIN”	
旋钮 8	HIGH	[SONG] / [PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F3] EQ → “HIGH GAIN”	

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

开启 [EFFECT] 指示灯时:

旋钮 5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → “Preset”	第 116 页
旋钮 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [F3] EF SEND → “CHO SEND”	
旋钮 7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → “Preset”	
旋钮 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → [MIXING] → [F3] EF SEND → “REV SEND”	

开启 [ARP] 指示灯时:

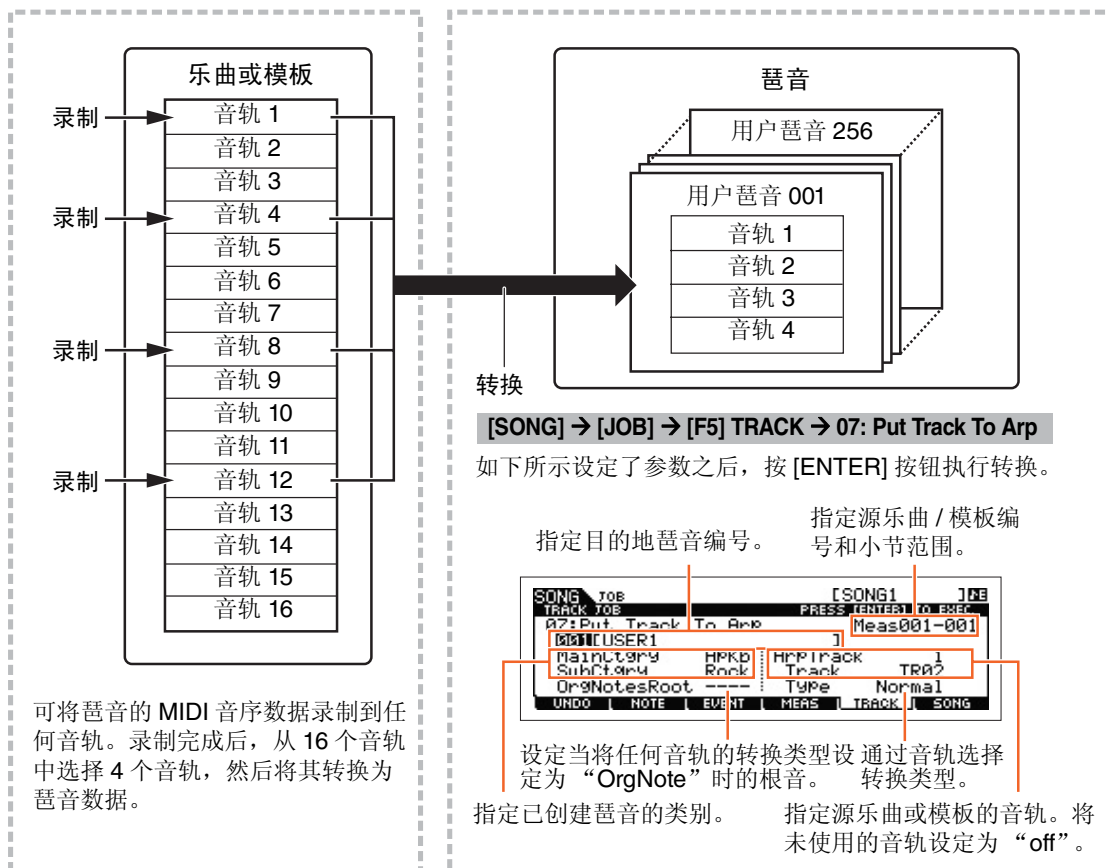
旋钮 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 第一页上的 “GateTimeRate”	第 83 页
旋钮 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 第一页上的 “OctaveRange”	
旋钮 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → 第一页上的 “UnitMultiply”	
旋钮 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → 选择乐曲 / 模板 → (速度)	

注 在按住 [SHIFT] 按钮的同时按旋钮功能 1 或 2 按钮将使 TONE1/EQ 指示灯亮起。

■ 创建琶音

在使用预设琶音以外，您还可以创建您自己的原创琶音数据。首先，在乐曲或模板音轨中录制一个乐句。然后，使用相应的乐曲或模板作业功能将数据（MIDI 音序数据）转换为琶音数据。

- 1 将 MIDI 音序数据录制到乐曲或模板。
- 2 将 MIDI 音序数据（录制到乐曲或模板中）转换为琶音数据。



可将琶音的 MIDI 音序数据录制到任何音轨。录制完成后，从 16 个音轨中选择 4 个音轨，然后将其转换为琶音数据。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

决定将乐曲 / 模板数据转换为琶音的方式 – 转换类型

可根据以下转换类型采用3种方式中的任意1种将（乐曲/模板乐曲的）MIDI音序数据转换为琶音数据。可对每个目的地音轨单独选择这些类型，提供了极大的灵活性和性能控制。

Normal（常规琶音）	琶音只使用弹奏的音符及其八度音符播放。
Fixed	演奏任何音符都将触发相同的MIDI音序数据。
OrgNotes（原始音符）	除了琶音播放音符因播放的和弦而异之外，基本上与“fixed”相同。

参考本章节前面的说明，根据需要将在MIDI音序数据录制到乐曲或模板音轨中。下列示例用作参考。

• 创建旋律模板（使用鼓音色）

音轨 1	使用各种鼓乐器录制基本旋律模板。	通过“Fixed”转换。
音轨 2-4	使用指定鼓乐器将另一个旋律模板录制到各音轨。	通过“Normal”转换。

• 创建低音部分（使用常规音色）

音轨 1	使用所需的指定音调（根音）录制低音部分。	在设定 OrgNotes Root 之后，通过“OrgNote”转换。
音轨 2-4		off

■ 将混音设定存储为混音样板

总共预设了32个混音设定，每种设定都专为不同音乐类型或风格而设计，并将这些设定存储为便捷的混音样板。每个混音样板包含音色、效果器、声相和其它适合相应音乐风格的设定。只需调出与您想要创建的乐曲或模板类型最接近的样板，然后根据需要调节设定，接着开始录音即可。您也可将MOX6/MOX8中创建的混音设定存储为原创混音样板。

调用样板

- 若要进入模板播放模式，只需按 [SONG]/[PATTERN] 按钮。
- 按 [MIXING] 按钮，接着按 [F6] TEMPLATE 按钮，然后按 [SF1] MIX 按钮调出用于设定样板的画面。
- 使用 [INC] 和 [DEC] 按钮或 [DATA] 拨盘选择所需的样板。
选择了样板之后，按 [ENTER] 按钮载入相关混音设定。
- 弹奏键盘确认混音设定。
若要选择所需声部，请按 [TRACK] 按钮（指示灯亮起），然后按对应的数字按钮 [1] – [16]。

将混音设定存储为混音样板

- 在乐曲 / 模板模式中按 [MIXING] 按钮，然后设定混音设定。
- 按 [STORE] 按钮。
出现乐曲 / 模板模式的存储画面。

注 在混音音色编辑中按 [STORE] 按钮存储混音音色。若要存储混音样板，请在乐曲 / 模板模式、混音播放、混音编辑或混音作业中按 [STORE] 按钮。

混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

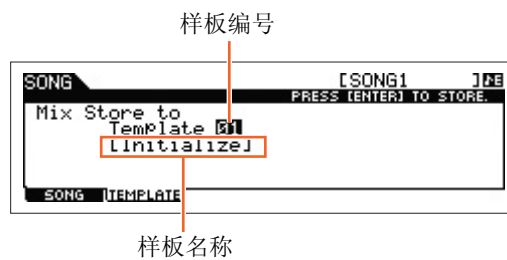
补充信息

3 按 [F2] TEMPLATE 按钮。

4 设定模板编号和名称。

5 按 [ENTER] 按钮。

出现确认提示信息后，按 [ENTER] 按钮存储新样板。若要取消操作，请按 [EXIT] 按钮。



混音模式

混音播放

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

混音编辑

通用编辑

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

声部编辑

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

混音作业

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

混音音色编辑

通用编辑

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

音素编辑

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

混音音色作业

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

补充信息

主控模式

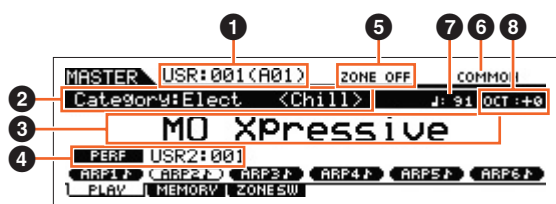
本合成器带有如此多样的功能，以至于您可能会难以找到与调出所需的特定功能。这就是主控功能的方便所在。MOX6/MOX8具有总共128的空间可用于您的用户主控设定。您可用它来记忆您在各模式中最常使用的操作，并在任何所需的时候仅需简单地按一下按钮即可立即调出这些操作。

主控播放

若要进入主控播放模式并调出主控播放画面，请从当前模式按 [MASTER] 按钮。

操作	按 [MASTER] 按钮。
----	----------------

[F1] PLAY



① 主控编号（组 / 编号）

表示所选的主控编号。

② 主类别 < 子类 > / 音色

当系统记忆的模式为音色或演奏组模式时，此项目表示音色 / 演奏组的主类别和子类别。当系统记忆的模式为乐曲或模板时，此项目表示分配到当前所选音轨的音色。

③ 主控名称

表示当前主控程序的名称。

④ 模式

表示记忆到当前主控程序中的模式。此处显示模式 (VOICE, PERF, PATTERN, SONG)。

⑤ 分区开关

显示 “ZoneSwitch” 设定（第 129 页）。

⑥ 当前声部 / 当前音轨

当系统记忆的模式为演奏组模式时，此项目表示演奏组的当前所选声部（当前声部）。当系统记忆的模式为乐曲或模板时，此项目表示当前所选音轨。当系统记忆的模式为音色模式时，此处无显示。

⑦] (琶音速度)

表示当前主控程序的琶音速度设定。

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

⑧ OCT (八度)

表示键盘的八度设定。

主控模式

主控播放

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

主控编辑

- 通用编辑
- [F1] NAME

分区编辑

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

主控作业

- [F1] INIT
- [F4] BULK

[SF1] ARP1 (琶音 1) – [SF6] ARP6 (琶音 6) / [SF1] SCN1 (场景 1) – [SF6] SCN6 (场景 6)

当系统记忆的模式为音色、演奏组或模板时，将根据音色/演奏组/模板编号对 [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 按钮中的各个按钮分配不同的琶音类型。琶音类型分配至在画面选项卡上带有八分音符图标的按钮。可在键盘演奏过程中随时通过按这些按钮来调出琶音类型。当所记忆的模式为乐曲时，将根据乐曲编号对 [SF1] – [SF6] 按钮中的各个按钮分配不同的场景设定。在键盘演奏过程中，随时按这些按钮都可调出音轨的静音设定或独奏设定。

注 在 Arpeggio Edit 画面中可注册琶音。有关注册场景的详细说明，请参见第 98 页上的“注册乐曲场景”。

[F2] MEMORY

Mode

决定选定主控编号时会调出的模式。

设定: Voice, Performance, Song, Pattern

Memory

决定选定主控程序时调出的程序编号。

设定: 当 Mode 设定为 Voice 时: 选择音色库和编号。
当 Mode 设定为 Performance 时: 选择演奏组库和编号。
当模式设定为 Song 时: 选择乐曲编号。
当 Mode 设定为 Pattern 时: 选择模板编号。

[F3] ZONE SW (分区开关)

ZoneSwitch

决定是 (on) 否 (off) 使用分区功能。有关分区功能的详细说明，请参见第 130 页。

设定: off, on

注 当 Mode 设定为“Voice”或“Performance”且开启分区开关时，在默认设定下只可使用分区 1（弹奏分区 2–4 将不发声）。您可通过在主控编辑模式中设定各种参数来使用这些分区。

ZoneKnob

当 ZoneSwitch 设定为“on”时，此参数可决定将分区编辑设定分配到旋钮 1–8 (on)，还是将记忆模式中的设定分配到旋钮 1–8 (off)。

设定: off, on

注 当 ZoneSwitch 设定为“on”时，同时按旋钮功能 1 和 2 按钮也可设定 ZoneKnob 的开启/关闭。当此参数设定为 on 时，旋钮功能 1 和 2 按钮的 LED 指示灯将熄灭。

主控模式

主控播放

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

主控编辑

通用编辑

[F1] NAME

分区编辑

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

主控作业

[F1] INIT

[F4] BULK

主控编辑

主控编辑模式可让您通过编辑各种参数生成您自己的原创主控程序—包含最多4个不同分区（键盘区域）。在主控模式中，您可将键盘分割成最多4个独立区域（称为“分区”）。可将不同MIDI通道以及旋钮和控制滑杆的不同功能分配到每个分区。这使得同时在单个键盘上控制多音色音源的多个声部，或者除了控制此合成器本身自带的内置音色之外，再控制具有多个不同通道的外接MIDI乐器成为可能—从而使您有效地使用MOX6/MOX8做多个键盘的工作。有两种类型的主控编辑画面：1种用于编辑对于全部4个分区均通用的参数，另1种用于编辑单独的分区。本章节介绍通用编辑和声部编辑的参数。

通用编辑

操作

[MASTER] → 选择主控程序 → [EDIT] → [COMMON]

[F1] NAME

在此画面上，您可为主控程序创建名称。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

分区编辑

操作

[MASTER] → 选择主控程序 → [EDIT] → 编号 [1] - [4]

[F1] TRANS (Transmit)

从此画面可设定当演奏键盘时各分区传送MIDI信息的方式。

TransCh (Transmit Channel)

决定各分区的MIDI传送通道

设定：1 - 16

TGSwitch (Tone Generator Switch)

决定是否将各分区的MIDI数据传送至内置音源。

设定：off, on

MIDISwitch

决定是否将各分区的MIDI数据传送至外接MIDI设备。

设定：off, on

[F2] NOTE

在此画面上，您可对每个分区设定音高和键盘相关参数。

Octave

以八度为单位决定将分区向上或向下移调的量。可将修正值向上或向下调节，最大调节范围为三个八度。

设定：-3 - 0（默认） - +3

Transpose

以半音为单位决定将分区向上或向下移调的量。

设定：-11 - 0（默认） - +11

NoteLimitH, L (Note Limit High, Low)

决定每个分区的最低和最高音符范围。只有当您弹奏该音域范围内的音符时，所选的分区才会发出声音。

设定：C - 2 - G8

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

主控模式

主控播放

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

主控编辑

通用编辑

▶ [F1] NAME

分区编辑

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

主控作业

[F1] INIT

[F4] BULK

[F3] TX SW (Transmit Switch)

从此画面中可设定每个单独的分区分如何影响各种 MIDI 数据（如控制变更和程序变更信息）的传送。当相关参数设定为“on”时，弹奏所选分区分将传送相应的 MIDI 数据。注意：本机提供下列 2 种不同的画面类型，您可按 [SF6] 按钮进行切换。每种显示类型具有相同的设定，只是格式不同；请使用您喜爱的类型。

- 显示 4 个分区的画面
- 在画面上显示 1 个分区分中的所有参数

设定：见下文。

Bank (TG).....	是否将 Bank Select MSB/LSB 信息传送到内置音源。
PC (TG).....	决定是否将程序变更信息传送到内置音源。
Bank (MIDI).....	决定是否将 Bank Select MSB/LSB 信息传送到内置音源。
PC (MIDI).....	决定是否将程序变更信息通过 MIDI 传送至外接音源。
PB (Pitch Bend).....	决定是否将 Pitch Bend 信息传送到内置和外接音源。
MW (Modulation Wheel).....	决定是否使用调制轮所产生的 MIDI 信息传送到内置和外接音源。
FC1 (Foot Controller 1).....	决定是否将通过踩踏脚踏板控制器产生的 MIDI 信息传送到内置或外接音源。
Sus (Sustain).....	决定是否将控制编号 64（延音）信息传送到内置和外接音源。鼓音色声部不带有此参数。
FS (Foot Switch).....	决定是否将踩下与 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 插孔相连的脚踏开关产生的 MIDI 信息传送至内置或外接音源。
Knob.....	决定是否将使用旋钮产生的 MIDI 信息传送至内置或外接音源。
A.Func1 (Assignable Function 1) / A.Func2 (Assignable Function 2)
.....	决定是否将踩下 ASSIGNABLE FUNCTION [1] 和 [2] 脚踏板控制器产生的 MIDI 信息传送至内置音源。
Vol/Exp (Volume/Expression)....	决定是否将音量信息发送到内置和外接音源。
Pan.....	决定是否将声相信息发送到内置和外接音源。

主控模式

主控播放

- [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

主控编辑

通用编辑

- [F1] NAME

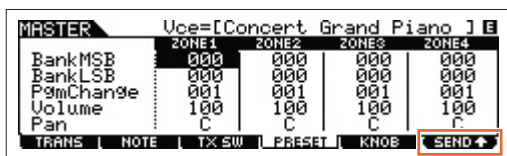
分区分编辑

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- ▶ [F3] TX SW
- ▶ [F4] PRESET
- [F5] KNOB

主控作业

- [F1] INIT
- [F4] BULK

[F4] PRESET



在此画面上，您可在选定的主控程序编号中对每个分区分进行音色相关设定。

注 使用 [F6] SEND 按钮，您可选择是否立即应用 PRESET 画面中的设定。如果 [F6] SEND 按钮开启 (SEND →)，只要在此画面中改变各参数，MOX6/MOX8 将立即输出相关 MIDI 信息。如果 [F6] SEND 按钮关闭 (← SEND)，在存储了已编辑的主控程序并再次主控程序时，MOX6/MOX8 将输出 MIDI 信息。但是，无法输出在 [F1] TRANS 或 [F3]TX SW 画面中设定为 off 的参数。

BankMSB (Bank Select MSB)

BankLSB (Bank Select LSB)

PgmChange (Program Change)

决定所选主控程序中各分区的音色分配。

设定：请参见“数据列表”PDF 文档中的“音色列表”。

Volume

决定各分区的音色输出音量。

设定：0 – 127

Pan

决定各分区分中音色的立体声声相位置。

设定：L64（最左边）– C（中央）– R63（最右边）

[F5] KNOB**CtrlKnobUp (Control Knob Upper)****CtrlKnobLo (Control Knob Lower)**

在此画面中，您可决定各分区旋钮所使用的控制变更编号。仅当“ZoneKnob”参数（在主控播放中的 [F3] ZONE SW 画面中）设定为“on”时，才可使用这些设定。

设定：off, 1 – 95

主控作业

音色作业模式具有多种基本操作，如初始化和复制。根据需要在选定画面中设定完参数后，按 [ENTER] 按钮执行作业。

[F1] INIT (初始化)

此功能可让您将所有主控参数重设（初始化）为其默认设定。您也可对某些参数（如通用设定、分区设定等）进行选择性的初始化，该功能在从头开始创建全新的主控程序时非常有用。

要对其进行初始化的参数类型：All, Common, Zone

All	对所选主控程序的所有设定进行初始化。	
Common	对所选主控程序的通用参数设定进行初始化。	
Zone	对分区设定进行初始化。可将分区设定初始化为以下 3 种类型中的任意 1 种。	
	Split	将键盘区域分割成分区 1 和分区 2。“UpperCh” 决定键盘高音区的 MIDI 传送通道，“LowerCh” 决定键盘低音区的 MIDI 传送通道，“SplitPoint” 决定分割键盘高音区和低音区的音符 (C2 – G8) 编号。
	4Zone	对所有 4 个分区进行初始化。
	Layer	使用分区 1 和分区 2 对 2 个声部进行叠加。“UpperCh” 和 “LowerCh” 分别决定了 2 个分区的 MIDI 传送通道。

[F4] BULK (Bulk Dump)

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

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

主控模式**主控播放**

▶ [F1] PLAY

▶ [F2] MEMORY

▶ [F3] ZONE SW

主控编辑**通用编辑**

▶ [F1] NAME

分区编辑

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

▶ [F3] TX SW

▶ [F4] PRESET

▶▶ [F5] KNOB

主控作业

▶▶ [F1] INIT

▶▶ [F4] BULK

远程模式

在远程模式中，您可使用本合成器的旋钮和按钮控制电脑上的 DAW 软件中的音序器音轨和混音器通道。例如，您可使用功能按钮启动/停止电脑上的 DAW 软件的播放，并通过 [DATA] 拨盘、[INC] 和 [DEC] 按钮控制 DAW 软件上的乐曲位置，而无需使用电脑上的鼠标或键盘。通过远程模式中的 MOX6/MOX8 可控制 DAW 应用程序 Cubase、Logic、SONAR 和 Digital Performer。在工具模式的 REMOTE 画面的“Remote Select”中进行远程设定。

远程模式

远程画面

远程控制分配

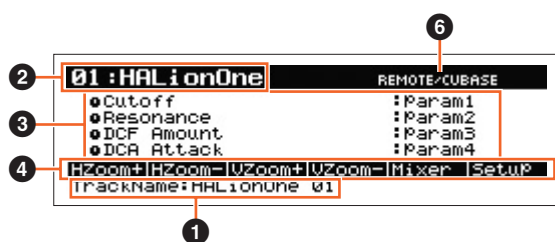
操作

按 [DAW REMOTE]。

注 若要退出远程模式，请再按一下 [DAW REMOTE] 按钮。

注 有关兼容 MOX6/MOX8 的 DAW 软件版本，请参见使用说明书中的“规格”。

远程画面



① 音轨名称

当将在工具模式的“DAW Select”中进行了设定的 DAW 软件设定为 Cubase 时，此项目显示 Cubase 中的当前音轨。

② 控制样板编号、样板名称

MOX6/MOX8 附带 50 个可用于各种 VSTi 插件的控制样板。从 50 个控制样板中选择了所需的样板之后，可将当前 VSTi 对应的功能分配到旋钮 1 - 4。此参数决定控制样板编号。

注 使用 MOX6/MOX8 Remote Editor 对控制样板进行编辑。可从以下网站地址下载 MOX6/MOX8 Remote Editor：
<http://www.yamahasyntn.com/jp/downloads/>

详细说明，请参见 MOX6/MOX8 Remote Editor 附带的 PDF 使用说明书。

注 当将在工具模式中进行设定的 DAW 软件设定为 Cubase 时，切换 Cubase 的 VSTi 可连续改变 MOX6/MOX8 中的控制样板设定。当将在工具模式中进行设定的 DAW 软件设定为 Cubase 以外的选项时，切换 DAW 软件上的 VSTi 不会影响 MOX6/MOX8 中设定的控制样板。您应该手动设定相应的控制样板，以匹配 DAW 软件上的 VSTi。

③ 参数名称

显示使用面板上的旋钮 1 - 4 可改变的参数。显示的参数为使用旋钮 1 - 4 和旋钮 5 - 8 操作的最后 4 个参数。

④ 功能名称

表示分配到 [SF1] - [SF6] 按钮的 Cubase 功能的名称。

⑤ 各样板的 Knob Output Select 的参数值

表示在远程样板的 Knob Output Select 中设定的参数值。可使用 MOX6/MOX8 Remote Editor 设定远程样板的 Knob Output Select。在以下情况下，Knob Output Select 参数的设定将自动显示为“CC”。

- 在工具模式中进行设定的 DAW 软件被设定为 Cubase 以外的项目。
- “MIDI In/Out”参数（第 150 页）被设定为“MIDI”。
- USB 连接线未连接到 MOX6/MOX8。

⑥ 远程控制软件的名称

表示在工具模式（第 142 页）的“DAW Select”中进行设定的 DAW 软件名称。

远程控制分配

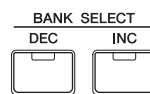
远程模式

远程画面

远程控制分配

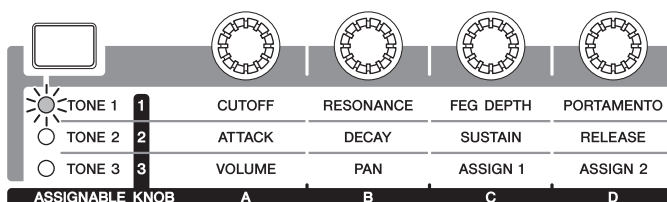
切换 VSTi 的控制样板

若要切换 MOX6/MOX8 的控制样板，请使用 BANK SELECT [DEC]/[INC] 按钮。



切换旋钮 1 – 4 的功能

按旋钮功能 1 按钮按照降序顺序切换分配到旋钮 1 – 4 的功能，“1” | “2” | “3”。每个功能因所选控制样板而异。详情，请在 MOX6/MOX8 Remote Editor 上进行确认。分配到各旋钮的功能的相关指示灯点亮。当显示屏中显示功能时，指示灯将闪烁。

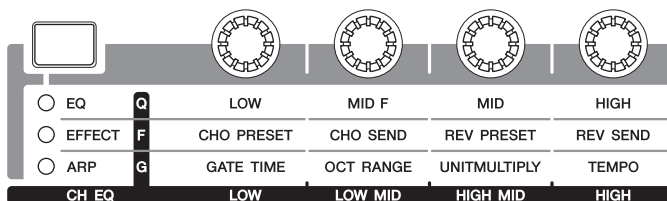


注 按住 [SHIFT] 按钮并按旋钮功能 1 按钮将旋钮 1 – 4 的功能设定为 “1”。

注 使用 MOX6/MOX8 Remote Editor 对控制样板进行编辑。

切换旋钮 5 – 8 的功能

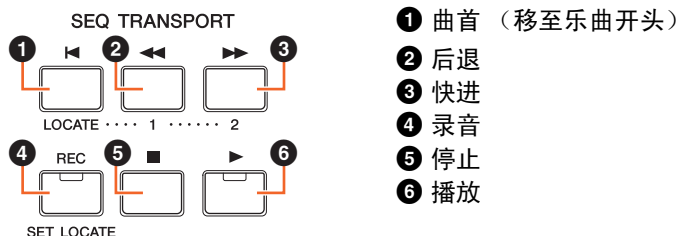
仅当在工具模式中将 “DAW Select” 设定为 “Cubase” 时，才可使用旋钮 5 – 8。按旋钮功能 2 按钮按照降序顺序切换分配到旋钮 5 – 8 的功能，“Q” | “F” | “G”。旋钮 5 – 8 也可控制低频段、中低频段、中高频段和高频段。此操作与 Cubase 中的 Track EQ 参数联动。分配到各旋钮的功能的相关指示灯点亮。当显示屏中显示功能时，指示灯将闪烁。



注 按住 [SHIFT] 按钮并按旋钮功能 2 按钮将旋钮 5 – 8 的功能设定为 “Q”。

移位操作

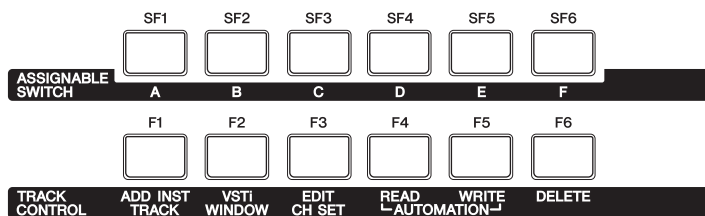
SEQ TRANSPORT 按钮也可用作 DAW 移位控制器。



使用功能按钮进行操作

通过功能按钮和子功能按钮可使用 DAW 软件的功能。当“DAW Select”设定为“Cubase”时，Cubase 的相应功能将被分配到各按钮。本章节介绍当“DAW Select”设定为“Cubase”时，各功能按钮的特定功能。

注 当“DAW Select”设定为 Cubase 以外的项目时，分配到各功能按钮的功能可能无法正常使用。在使用功能按钮之前，请在 DAW 软件上将所需功能分配到各功能按钮。请注意，当“DAW Select”设定为 Digital Performer 时，这些按钮将不起作用。



各功能按钮的功能

当“DAW Select”设定为“Cubase”时，以下固定功能将被分配到 [F1] – [F6] 按钮。

按钮	面板显示	功能
F1	ADD INST TRACK	打开 / 关闭 [Add Instrument Track] 对话框。
F2	VSTi WINDOW	打开 / 关闭所选音轨的 VSTi 画面。
F3	EDIT CH SET	打开 / 关闭所选音轨的通道设定窗口。
F4	AUTOMATION READ	打开或关闭所选音轨的自动读取。
F5	AUTOMATION WRITE	打开或关闭所选音轨的自动写入。
F6	DELETE	删除

选择多个音轨时，请注意以下要点。

- [F2] 功能用于首个音轨。
- [F3] 功能仅用于首个音轨。
- [F4]/[F5]/[F6] 功能用于所有所选音轨。

子功能按钮的功能

可将 [SF1] – [SF6] 按钮自由分配到任何所需功能。当“DAW Select”设定为“Cubase”时，您可使用 6 个存储器，并可将分配到 [SF1] – [SF6] 按钮的功能登录到这些存储器中。可将 [SF1] – [SF6] 按钮的功能登录到每个存储器中。若要在存储器设定 1 – 6 之间切换，请使用 MOX6/MOX8 面板上的 [A] – [F] 按钮。以下功能作为默认设定登录到存储器设定 1 – 5。可在 Cubase (第 137 页) 的 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口中编辑分配到各子功能按钮的功能。

存储器 1 – Project Setup

按钮	类别	功能	屏幕显示
SF1	Zoom	Zoom In	HZoom+
SF2	Zoom	Zoom Out	HZoom-
SF3	Zoom	Zoom In Vertically	VZoom+
SF4	Zoom	Zoom Out Vertically	VZoom-
SF5	Devices	Mixer	Mixer
SF6	MOX6/MOX8	MOX6/MOX8 Extension Setup	Setup

存储器 2 – Project Window

按钮	类别	功能	屏幕显示
SF1	Edit	Open Key Editor	KeyEd
SF2	Edit	Open Score Editor	Score
SF3	Edit	Open Drum Editor	Drum
SF4	Edit	Open List Editor	List
SF5	Devices	Mixer	Mixer
SF6	Project	Open Pool	OpenPl

远程模式

[远程画面](#)
[远程控制分配](#)

存储器 3 – MIDI

按钮	类别	功能	屏幕显示
SF1	AddTrack	MIDI	AdMidi
SF2	MIDI Quantize	Auto Quantize On/Off	AutoQ
SF3	MIDI	Quantize	Qtz
SF4	MIDI	Quantize Lengths	QtzLng
SF5	MIDI	Toggle Step Input	Step
SF6	MIDI	Quantize Setup	QtzSet

存储器 4 – Audio

按钮	类别	功能	屏幕显示
SF1	AddTrack	Audio	AdAudi
SF2	AddTrack	Audio Mono	AdMono
SF3	Edit	Monitor	Monit
SF4	Edit	Select Next Grid Type	NextGr
SF5	File	Import Audio File	ImpAud
SF6	Project	Open Pool	OpenPl

存储器 5 – Mix

按钮	类别	功能	屏幕显示
SF1	Automation	Show Used Automation (Selected Tracks)	ShowAt
SF2	Automation	Show All Used Automation	ShwAUA
SF3	Automation	Hide All Automation	HidAAu
SF4	File	Export Audio Mixdown	MixDn
SF5	Devices	Mixer	Mixer
SF6	File	Save New Version	NewVer

MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口

可在 Cubase 中显示的 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口中将各功能分配到 [SF1] – [SF6] 按钮。本章节介绍 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口。

启动方式

选择“Device”菜单，然后在 Cubase 中选择“MOX6/MOX8 Extension Setup”。显示 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口。

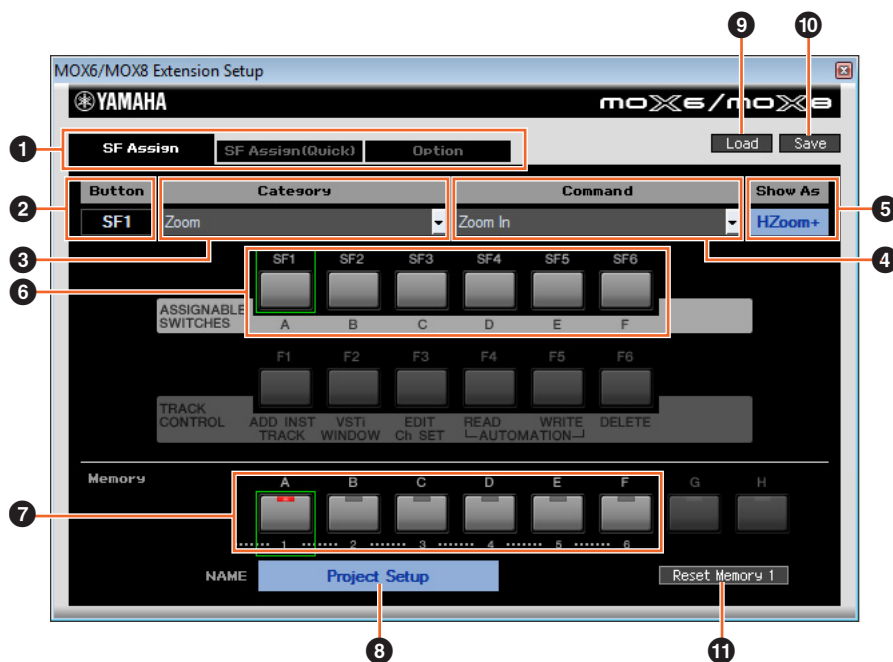
注 当将存储器 1 的默认设定分配到各功能按钮时，也可按 MOX6/MOX8 面板上的 [SF6] 按钮启动 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口。

关于 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口的设定

MOX6/MOX8 Extension Setup 包含 SF Assign 窗口、SF Assign(Quick) 窗口和 Option 窗口。按相应的选项卡可在 3 个窗口之间进行切换。

SF Assign 窗口

在此窗口中，可将各功能分配到子功能按钮中的任意 1 个。单击窗口中的 [SF1] – [SF6] 按钮可选择 1 个子功能按钮。



1 [SF Assign] 选项卡、[SF Assign (Quick)] 选项卡、[Option] 选项卡
单击任意 1 个选项卡切换窗口。

2 Button

表示选定进行编辑的按钮。

3 Category

选择分配到所选按钮的功能类别。

4 Command

选择所选类别中包含的功能。

5 Show As

决定所选功能的显示。显示长度最长为 6 个字符。

6 [SF1] – [SF6] 按钮

这些按钮与 MOX6/MOX8 面板上的 [SF1] – [SF6] 按钮相对应。决定要分配并用于所选设定的按钮。

远程模式

远程画面

远程控制分配

7 存储器 1 – 6 的按钮

决定分配到 [SF1] – [SF6] 按钮的存储器。

8 存储器名称

决定参数 (7) 指定的存储器的名称；长度最大为 16 个字符。

9 Load

载入要存储 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口设定的文件。

10 Save

将 MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口中的 Option 窗口以外的设定存储为文件。

11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6

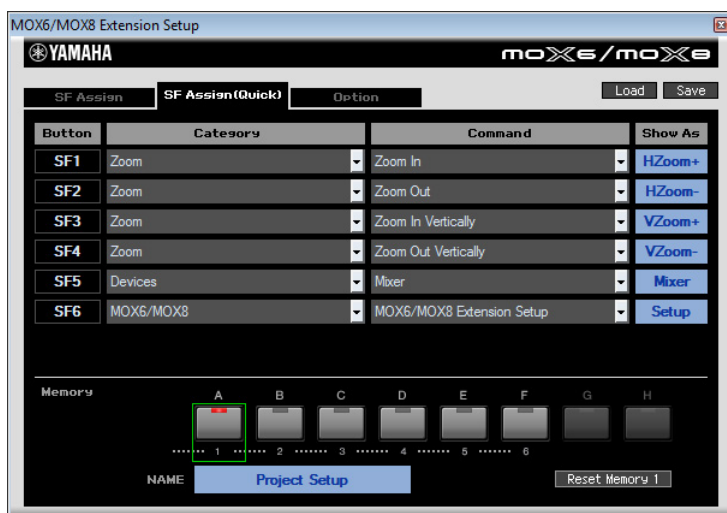
单击这些按钮可对 [SF1] – [SF6] 按钮恢复所选存储器的默认设定。

■ 注意 ■

单击 **Reset Memory** 按钮恢复默认数据将会重写 [SF1] – [SF6] 登录到所选存储器的功能。

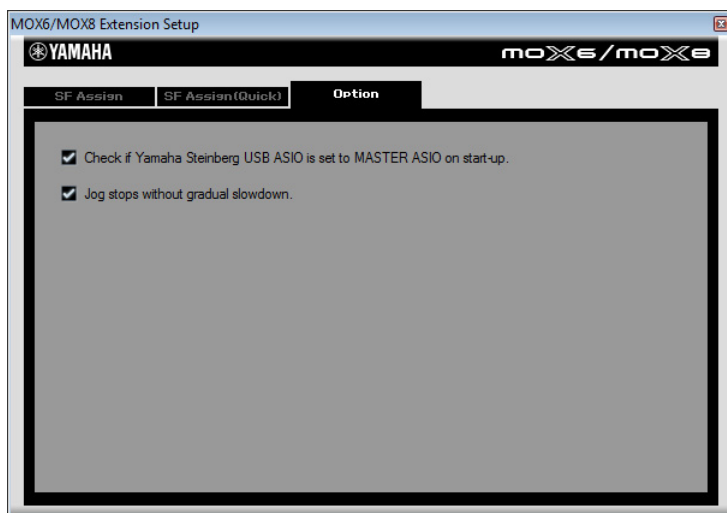
SF Assign (Quick) 窗口

此窗口可将各功能分配到[Sf1] – [SF6]按钮。设定菜单与SF Assign窗口中的相同。在SF Assign (Quick)窗口中，您可使用窗口中显示的 [SF1] – [SF6] 按钮分配功能。

**Option 窗口**

此窗口决定以下设定。

- 决定启动 Cubase 时是否显示音频驱动程序设定的对话框。
- 使用滚轮移动 Cubase 的项目光标时，此窗口可决定滚轮操作停止时光标是立即停下 (on)，还是在停止之前光标缓缓停下 (off)。



静音 / 独奏

在 MOX6/MOX8 上分别按 [MUTE]/[SOLO] 按钮可对 Cubase 中当前所选音轨进行静音或独奏。



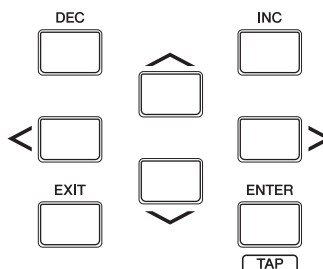
远程模式

远程画面

远程控制分配

移动光标 / 程序变更功能

光标 [<]/[^]/[v]/[>] 按钮在 DAW 软件中用作光标控制器。[EXIT] 按钮用作电脑上的 <Esc> 键，而 [ENTER] 按钮用作 <Enter> 键。[INC]/[DEC] 按钮可切换 DAW 软件上的 VSTi 程序。但是，当“Remote Select”设定为“Cubase”时，[INC]/[DEC] 按钮的功能因 MOX6/MOX8 的“ProgramChangeMode”设定而异。

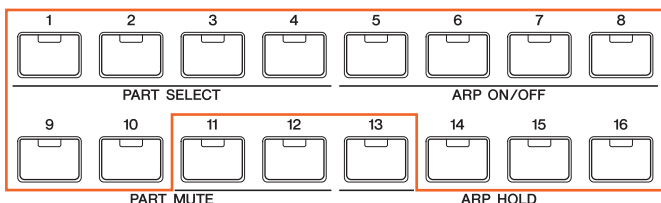


“ProgramChangeMode”设定	功能
remote	按 [INC] 按钮可选择下一个程序，按 [DEC] 按钮可选择上一个程序。
PC	允许您使用 [INC]/[DEC] 按钮选择与指定编号相对应的程序。当指定的程序编号不在实际程序范围之内时，程序将不会改变。使用 VST3 时，按 [INC]/[DEC] 按钮无法改变程序。
auto	当所选音轨为 MIDI 音轨且 MIDI 音轨的输出目的地不为 VSTi 时，[INC]/[DEC] 的功能与“ProgramChangeMode”设定为“PC”时是一样的。在其它情况下，[INC]/[DEC] 的功能与“ProgramChangeMode”设定为“remote”时一样。

当“DAW Select”设定为“Cubase”以外的设定时，“ProgramChangeMode”始终设定为“PC”。

直接输入数字

[1] - [9] 数字按钮在 Cubase 中用作数字键 1 - 9。数字按钮 [10] 在 Cubase 中用作数字键 0。数字按钮 [14] 用作数字键“.”，数字按钮 [15] 用作数字键“-”，数字按钮 [16] 用作数字键“+”。当在 Cubase 中直接输入参数编号或切换工具功能时，可使用这些数字按钮。

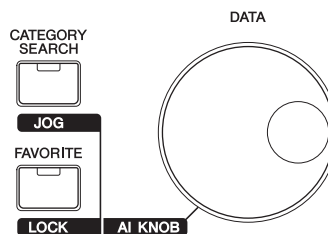


AI KNOB 功能

MOX6/MOX8 的 [DATA] 拨盘用作 AI KNOB。

AI KNOB 可控制 Cubase 中的主要窗口和插件软件中的所需参数，这些参数通过鼠标指针指定（只要 [LOCK] 按钮和 [JOG] 按钮关闭）。

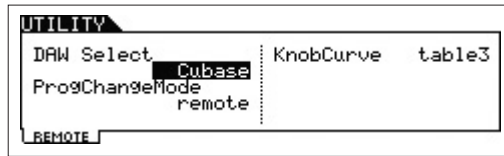
[CATEGORY SEARCH] 按钮用作 [JOG] 按钮，[FAVORITE] 按钮用作 [LOCK] 按钮。AI KNOB 可控制的参数因 [JOG] 按钮和 [LOCK] 按钮的开 / 关状态而异，如下所示。



[JOG]按钮	[LOCK]按钮	AI KNOB功能
off	off	操作在 Cubase 中由鼠标指针指定的参数。
off	on	当您将鼠标指针移动到所需的参数位置，然后开启 [LOCK] 按钮，则无论鼠标指针位置在何处，AI KNOB 都将控制“locked”参数。
on	off	移动当前项目的时时间位置。MOX6/MOX8 Extension Setup 窗口（第 137 页）可决定当滚轮操作停止时光标立即停下 (on)，还是在操作停止之前慢慢停下 (off)。
on	on	移动当前项目的时时间位置。即使停止操作 AI KNOB，时时间位置的移动也不会停止。按 [■]（停止）按钮可随时停止播放。

工具设定

按 [UTILITY] 按钮调出远程模式专用工具设定画面。有关各参数的详细说明，请参见第 142 页。



远程模式

远程画面

远程控制分配

工具模式

在工具模式中可设定应用到 MOX6/MOX8 整个系统的参数。该模式实际上是音色/演奏组/乐曲/模板模式的子模式。在各模式中按下 [UTILITY] 按钮进入工具模式，完成设定后按下 [EXIT] 按钮可返回之前的模式。

操作

按 [UTILITY] 按钮。

[F1] GENERAL

[SF1] TG (音源)

在此区域中可对内置音源进行总体设定。此处的设定仅仅影响内置音源模块。MIDI 输出不会受到影响。

Volume

决定乐曲的总体音量。

设定: 0 - 127

NoteShift

决定所有音符的音高移调的量 (以半音为增量)。

设定: -24 - 0 - +24

Tune

决定 MOX6/MOX8 整体声音的微调 (以 0.1 分为单位)。

设定: -102.4 - +0.0 - +102.3

SystemFxOn/OffBtn Chorus (System Effect On/Off Button Chorus)

可开启 / 关闭叠奏效果器。

设定: off, on

SystemFxOn/OffBtn Reverb (System Effect On/Off Button Reverb)

可开启 / 关闭混响效果器。

设定: off, on

[SF2] OUTPUT

L&R Gain

决定 OUTPUT [L/MONO] 和 [R] 插孔的输出增益。

设定: 0dB, +6dB

USB 1/2 Gain

USB 3/4 Gain

决定 USB 1/2 通道或 USB 3/4 通道的输出增益。

设定: 0dB, +6dB

[SF3] KBD (Keyboard)

在该画面上，您可设定键盘相关参数。此处的设定会影响演奏键盘时所产生的 MIDI 信息。

Octave

以八度为单位决定将键盘向上或向下移调的量。此参数与面板上的 OCTAVE [-]/[+] 按钮相关联。

设定: -3 - 0 - +3

Transpose

此参数用于以 1 个半音为单位对当前分区进行移调。

设定: -11 - 0 - +11

注 如要移调超过了音符范围限制 (C -2 和 G8)，则将使用相邻八度的音符。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

VelCurve (Velocity Curve)

这 5 条曲线决定如何根据您弹奏键盘的力度产生并传送实际力度。画面中显示的图形表示力度响应曲线。(水平线代表接收到的力度值 (演奏的力量), 而垂直线代表传输至内置 / 外接音源的实际力度值。)

设定: norm, soft, hard, wide, fixed

norm (普通)	在线性“曲线”中, 弹奏力度和实际声音变化之间为一对一的关系。
soft	该曲线提供增大的响应, 特别用于较小力度。
hard	该曲线提供增强响应, 特别适用于较大力度。
wide	此曲线通过响应轻柔演奏产生较低力度及响应用力演奏产生较大力度强化了演奏力度。您可使用此设定扩展动态范围。
fixed	该设定可使声音变化量在任何弹奏力度下都保持一致 (在以下固定力度中设定)。您演奏的音符力度固定为此处设定的值。

FixedVelocity

Fixed 曲线可用于无论弹奏键盘力度轻柔还是用力, 都发送固定力度到音源。只有当您上一步中选择了“fixed”力度曲线后才可使用该参数。

设定: 1 – 127

[SF4] PERF CRE (Performance Creator)

此画面可决定使用 [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN] 按钮的 Performance Creator 的相关参数。

Layer Bank (Layer Voice Bank), Layer Number (Layer Voice Number)

决定使用 Performance Creator 的层叠功能时首先分配的音色。通过设定音色库和编号选择所需音色。名称将自动决定。

Split Bank (Split Voice Bank), Split Number (Split Voice Number)

决定使用 Performance Creator 的分割功能时首先分配的音色。通过设定音色库和编号选择所需音色。名称将自动决定。

SplitLower/Upper

决定执行 Performance Creator 的分割功能时, 将第一个音色分配到的键盘区域。选择“both”时, 第一个音色分配到键盘上的所有音符。选择“lower”时, 第一个音色分配到低于分割点的区域。选择“upper”时, 第一个音色分配到分割点及以上区域。

设定: both, lower, upper

DrumAssign Bank (Drum Assign Voice Bank), Number (Drum Assign Voice Number)

决定使用 Performance Creator 的鼓声分配功能时首先分配的音色。通过设定音色库和编号选择所需音色。名称将自动决定。

ConfirmPopup

如果在音色模式中显示编辑标记 (E) 时执行 Performance Creator, 则编辑后的数据将丢失。此参数可决定在执行 Performance Creator 之前是否显示确认提示。

设定: off, on

[SF5] REMOTE

在此部分中可设定定位点。在远程模式中按 [UTILITY] 按时, 将只显示此 REMOTE 画面。

DAW Select

决定由 MOX6/MOX8 控制的 DAW 软件。只需选择 DAW 类型即可自动调出相应的远程设定。

设定: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

工具模式

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

工具作业

工具模式

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

工具作业

ProgChangeMode (Program Change Mode)

决定使用 [INC]/[DEC] 按钮或 [DATA] 拨盘时，将向电脑发送何种信息。选择“PC”时，将通过 MIDI 端口 1 发送程序变更信息。选择“remote”时，将通过 MIDI 端口 2 发送远程控制信息。选择“auto”时，将根据远程模式中控制的 DAW 软件自动切换通过 MIDI 端口 1 发送程序变更信息，还是通过 MIDI 端口 2 发送远程控制信息。仅当在远程模式中控制 Cubase 中的 VSTi 时，才可发送远程控制信息。

设定: auto, PC, remote

注 当将“DAW Select”设定为“Cubase”以外的设定时，此参数将固定为“PC”。

[SF6] OTHER

Mic/Line

使用 A/D INPUT [L]/[R] 插孔时，此参数可决定输入源、麦克风 (mic) 或线路。

设定: mic, line

- mic 用于低输出设备，如麦克风、电吉他或贝司。
- line..... 用于高输出设备，如键盘、合成器或 CD 播放器。

CtrlReset (Controller Reset)

当在音色间切换时，决定控制器的状态（调制轮、触后、踏板控制器、呼吸控制器、旋钮等）。当该参数设定为“hold”时，控制器将保持在当前设置。当该参数设定为“reset”时，控制器将被复位到默认状态（下示）。

设定: hold, reset

如果您选择“reset”，控制器将被复位到下列状态 / 位置：

Pitch Bend	Center
Modulation Wheel	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller	Maximum
Footswitch	Off
Ribbon Controller	Center
Breath Controller	Maximum
Assignable Function	Off
Expression	Maximum

PowerOnMode

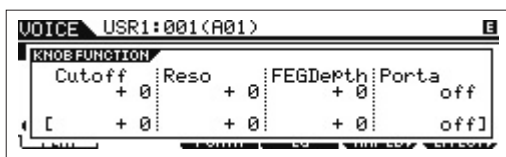
决定默认的电源开启模式（及存储库）— 可让您选择当打开电源时会自动调出哪种状况。

设定: multi, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master

Knob FuncDispSw (Knob Function Display Switch)

决定按旋钮功能按钮时是否出现 KNOB FUNCTION 弹出窗口。KNOB FUNCTION 弹出窗口显示分配到各旋钮的功能及数值。

设定: off, on



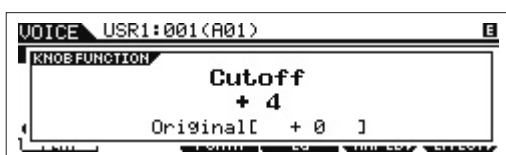
按旋钮功能按钮时，将出现 KNOB FUNCTION 弹出窗口

Knob DispTime (Knob Display Time)

决定操作旋钮时是否出现 KNOB FUNCTION 弹出窗口，以及弹出窗口将持续显示多久。

设定: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

- off 选择此项时，即使操作旋钮也不会调出弹出窗口。
- 1 sec – 5 sec 转动旋钮将造成经过 1 – 5 秒之后出现弹出窗口，然后自动关闭。
- keep 操作旋钮将造成弹出窗口持续显示，直到调出其它画面 / 对话框 / 弹出窗口或按 [ENTER]/[EXIT] 按钮为止。



操作旋钮时，将出现 KNOB FUNCTION 弹出窗口

Knob Curve

以 5 档调节触摸响应灵敏度。较高的数值产生较高的灵敏度，即使稍稍转动旋钮即可对实际数值造成较大改变。

设定：table1 – table5

LCD Mode

切换 LCD 的背光。

设定：normal, reverse

LCD Contrast

调节 LCD 对比度。

设定：1 – 16

工具模式

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

工具作业**[F2] VOICE**

只有从音色模式下进入工具模式后才可设定这些特殊的音色相关设置，使您设定与所有音色相关的参数。

[SF1] MFX (Master Effect)

在此画面上，您可设定应用到所有音色上的主控效果相关参数。各参数的细节与演奏组通用编辑中的相同。请参见第 60 页。

[SF2] MEQ (Master EQ)

在此画面中，您可对所有音色应用 5 段平衡 (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH)。各参数的细节与演奏组通用编辑中的相同。请参见第 61 页。

[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)**MIDIOutSwitch (MIDI Output Switch)**

该参数可启用或禁用琶音功能的 MIDI 数据输出。当此参数设定为“on”时，琶音数据将通过音色模式中的 MIDI 发送。

设定：off, on

TransmitCh (Transmit Channel)

决定琶音播放数据发送所通过的 MIDI 通道（当 Output Switch 设定为 on 时）。

设定：1 – 16

[F2] SEQ (Sequencer)

仅当从乐曲或模板模式中进入工具模式时，才可使用这些特殊的乐曲和模板相关设定。

[SF1] CLICK

在此画面中，可设定与节拍声（节拍器）相关的参数，这些参数在乐曲 / 模板模式的录制或播放过程中使用。

Mode

决定是否发出节拍器节拍声，以及在何种情况下发声。

设定：off, rec, rec/play, all

- off 不发出节拍声。
- rec 仅在乐曲 / 模板录制过程中发出节拍声。
- rec/play 仅在乐曲 / 模板录音和播放过程中发出节拍声。
- all 始终发出节拍声。

Beat

决定节拍器发出节拍声的节拍。

设定：a（十六分音符），08（八分音符），04（四分音符），02（二分音符），01（全音符）

Volume

决定节拍声的音量。

设定：0 – 127

Type

决定节拍声的类型。

设定：1 – 10

RecCount (Record Count)

决定在录制待机模式中按 [▶] (播放) 按钮后，录制实际开始之前所提供的预备拍小节数。

设定：off (一按下 [▶] (播放) 按钮即开始录制)，1 meas – 8 meas

注 由于节拍声是通过内置音源生成的，因此使用节拍声播放会影响本合成器的整体复音。

[SF2] FILTER (MIDI Filter)

在此画面中可设定将通过MIDI识别/传送的MIDI事件。此处所作的设定仅应用于乐曲/模板播放数据；这些设定不会影响到音色和演奏组模式中通过您的键盘演奏或面板操作所生成的MIDI事件。

滤波器所应用到的MIDI事件：

Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive

[SF3] OTHER**PtnQuantize (Pattern Quantize)**

决定在播放过程中切换模板的量化值。

设定：1 (1小节)，1/2 (二分音符)，1/4 (四分音符)，1/8 (八分音符)，1/16 (十六分音符)

PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)

决定当在播放过程中选择了一个新模板时，是否将速度设定切换至用各模板存储的速度值。当设定为“on”时，在切换模板后将保留速度值。当设定为“off”时，在切换模板后速度将切换至用新模板存储的速度值。

设定：off, on

注 模板链中的速度设定数据不受此参数影响。

SongEventChase

使用Event Chase可指定在快进和后退操作过程中正确识别何种非音符数据类型。将此项设定为某个特定事件，即使在快进或倒退时也可保证事件的播放完整性。

设定：Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change), all (All events)

注 请记住，除“off”以外的设定可能会导致操作变慢——例如，开始播放之前的暂停，或者倒退/快进速度变慢。

注 当此项设定为“all”时，可能会产生大量的MIDI数据，从而可能会导致在相连设备上的MIDI错误。

LoadMix

决定当乐曲/模板编号改变时，是(on)否(off)加载混音设定。

设定：off, on

注 此设定可影响乐曲/模板链播放过程中的乐曲/模板变更。

[SF6] MEMORY

显示音序器的剩余可用存储空间。

[F3] VCE A/D (Voice A/D Input)

您可设定与音色模式中的A/D INPUT [L]/[R] 插孔输入的音频信号的相关参数。各参数的细节与演奏组通用编辑中的相同。请参见第62页。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

[F4] CTL ASN (Controller Assign)**[SF1] ASSIGN**

决定 MOX6/MOX8 的整个系统通用的控制器分配设定。可将 MIDI 控制变更编号分配至前面板和外接控制器上的旋钮。例如，在使用脚踏控制器控制调制的同时，可使用 ASSIGN 1 和 2 旋钮控制 2 个不同效果器的效果深度。这些控制变更编号分配称为“控制器分配”。

BC (Breath Controller Control Number)

决定使用与 MOX6/MOX8 相连的外接设备上的呼吸控制器时所产生的控制变更编号。

设定: off, 1 – 95

RB (Ribbon Controller Control Number)

决定与 MOX6/MOX8 相连的外接设备上的触摸条控制器所对应的控制变更编号。

设定: off, 1 – 95

FC 1 (Foot Controller 1 Control Number)

决定当使用与 FOOT CONTROLLER 接口相连的脚踏板控制器时所产生的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的 MIDI 控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本合成器的脚踏板控制器一样。

设定: off, 1 – 95

FC 2 (Foot Controller 2 Control Number)

决定与 MOX6/MOX8 相连的外接设备上的脚踏板控制器 2 对应的控制变更编号。

设定: off, 1 – 95

AS 1 (Assignable 1 Control Number)**AS 2 (Assignable 2 Control Number)**

决定使用 ASSIGN 1/2 旋钮时生成的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的 MIDI 控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本合成器的 ASSIGN 1/2 一样。

设定: off, 1 – 95

AF1 (Assign Function 1 Control Number)**AF2 (Assign Function 2 Control Number)**

决定使用 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 旋钮时生成的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的 MIDI 控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本合成器的 ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] 一样。

设定: off, 1 – 95

[SF2] FT SW (Foot Switch)

在此画面中，您可决定使用连接至 FOOT SWITCH 插孔的脚踏开关所产生的控制变更编号。

FS Ctrl No. (Foot Switch Control Number)

在此画面中，您可决定使用连接至 FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] 插孔的脚踏开关所产生的控制变更编号。请注意：如果外接设备接收到与此处设定相同的 MIDI 控制变更信息，内置音源也将对这些信息作出响应，就像使用了本机的脚踏开关一样。

设定: off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

FS Sustain Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)

决定所识别的连接至 FOOT SWITCH [SUSTAIN] 插孔的选购踏板开关的型号。

使用 **FC3** 时:

连接选购的 FC3 (配备有半制音功能) 产生特殊“半制音”效果 (就像在声学钢琴上一样) 时, 请将此参数设定为“FC3 (Half on)”。如果不需要或想要禁用半制音功能但仍使用 FC3, 则将此参数设定为“FC3 (Half off)”。

使用 **FC4** 或 **FC5** 时:

选择“FC4/5”。FC4 和 FC5 不具有半制音功能。

设定: FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5

注 请注意, 当通过从外接 MIDI 设备发送到乐器的控制变更信息来控制半踏板功能时, 不需要此设定。

工具模式

- [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- ▶ [F4] CTL ASN
- ▶ [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

工具作业

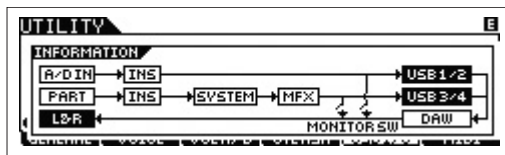
[F5] USB I/O

Mode

决定音频输入 / 输出连接。下列 3 个设定可供选择。

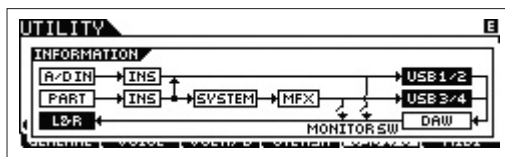
设定: VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST..... 来自 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的音频信号输出到 USB TO [HOST] 插孔的“USB 1/2”通道。此外, 来自音源的音频信号输出到 USB TO [HOST] 插孔的“USB 3/4”通道。此模式用于将 2 个立体声通道 (4 个通道) 用作输出通道。使用 MOX6/MOX8 Editor VST 时, 请将此参数设定为“VST”。

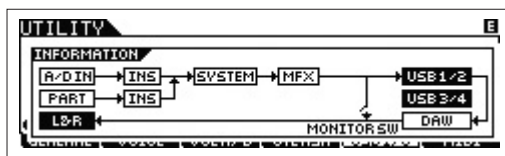


2StereoRec..... 来自 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的音频信号输出到 USB TO [HOST] 插孔的“USB 1/2”通道。此外, 来自音源的音频信号输出到 USB TO [HOST] 插孔的“USB 1/2”通道或“USB 3/4”通道。来自 A/D INPUT [L]/[R] 的音频信号的输出通道是固定的, 但是可对各声部选择来自音源的音频信号的输出通道。在演奏组通用编辑 (第 61 页) 或混音通用编辑 (第 116 页) 的“USB OUTPUT SELECT”中对各声部选择输出通道。

注 在音色模式中, 来自音源的音频信号的输出通道固定为“USB 3/4”。



1StereoRec..... 来自 A/D INPUT [L]/[R] 插孔和音源的音频信号一起输出到 USB TO [HOST] 插孔的“USB 1/2”通道。此模式用于将 1 个立体声通道 (2 个通道) 用作输出通道。



DirectMonitorSw A/D In&Part (Direct Monitor Switch A/D Input & Part)

决定通过“USB 1/2”通道输出到外接设备的音频信号是否也从本合成器发声 (直接监听)。当此参数设定为“on”时, 通过“USB 1/2”通道输出的音频信号也将输出到 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔和 [PHONES] 插孔。输出到“USB 1/2”通道的音频信号因“Mode”设定而异。当“Mode”设定为“VST”时, 在此参数中显示“DirectMonitorSw A/D In”。

设定: off, on

注 当 USB 输出通道的最大数量设定为 2 通道时, “Mode”将固定为“1StereoRec”。详细说明, 请参见 [SF1] OUT CH 画面 (第 148 页)。

DirectMonitorSw Part (Direct Monitor Switch Part)

仅当“Mode”设定为“VST”或“2StereoRec”时，才会显示此参数。决定通过“USB 3/4”通道输出到外接设备的音频信号是否也从本合成器发声（直接监听）。当此参数设定为“on”时，通过“USB 3/4”通道输出的音频信号也将输出到 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔和 [PHONES] 插孔。

设定： off, on

[SF1] OUT CH (Output Channel)

按此按钮可调出决定 USB 输出通道的最大数量为 4 通道（2 个立体声通道）还是 2 通道（1 个立体声通道）的画面。如果 MOX6/MOX8 和与 MOX6/MOX8 相连电脑之间的音频信号传送不良或无法传送，请将此参数设定为“2ch”。此设定可减少电脑的 CPU 负荷，可能可以解决问题。更改设定之后，按 [ENTER] 按钮，然后重新启动 MOX6/MOX8。

■ 注意 ■

更改此设定并按 [ENTER] 按钮之后，请务必重新启动 MOX6/MOX8：否则本合成器将无法运行。在重新启动之前，请务必存储所有已编辑过的重要数据，以防止意外丢失。



[SF6] INFO (Information)

按此按钮可调出显示音频连接图的画面。可在该画面中确认“Mode”设定和“DirectMonitor Switch”设定。

[F6] MIDI

[SF1] CH (Channel)

在此画面中，您可进行基本 MIDI 设定。

BasicRcvCh (Basic Receive Channel)

决定当本合成器设定为单音色音源模式（音色 / 演奏组模式）时的 MIDI 接收通道。

设定： 1 - 16, omni (all channels), off

注 在多音色音源模式（乐曲 / 模板模式）中，各声部根据其分配的 MIDI 接收通道接收 MIDI 数据（[SONG] 或 [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → 选择声部 → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh）。

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)

决定乐器用于发送 MIDI 数据（到外接音序器、音源发生器或其它设备）的 MIDI 通道。此参数在单音色音源发生器模式（音色 / 演奏组模式）中有效。

设定： 1 - 16, off

注 在多音色音源模式（乐曲 / 模板模式）中，弹奏键盘（及其控制器）产生的 MIDI 数据通过 MIDI 输出通道发送到内置音源和外接设备，此设定在 CHANNEL 画面上进行（[SONG] 或 [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL）。

DeviceNo. (Device Number)

决定 MIDI 设备编号。当传送/接收批量数据、参数变更或其它系统专用信息时，此编号必须与外接 MIDI 设备的设备编号相匹配。

设定： 1 - 16, all, off

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

工具作业

[SF2] SWITCH

BankSel (Bank Select)

此开关可在传送和接收时启用或禁用库选择信息。当该开关设定为“on”时，本机将响应接收到的音色库选择信息，并传送相应的音色选择信息（当使用面板时）。

设定：off, on

PgmChange (Program Change)

此开关可在传送和接收时启用或禁用程序变更信息。当该开关设定为“on”时，本机将响应接收到的程序变更信息，并传送相应的程序变更信息（当使用面板时）。

设定：off, on

LocalCtrl (Local Control)

此项决定乐器的音源是否对您的键盘演奏产生响应。通常应将此项设定为“on”——因为您将会想要在演奏 MOX6/MOX8 时监听它的声音。即使该参数设定为“off”，数据仍将通过 MIDI 传送。另外，内置音源模块将对通过 MIDI 接收到的信息作出响应。

设定：off (断开连接), on (连接)

RcvBulk (Receive Bulk)

决定是否接收批量转储数据。

设定：protect (不接收), on (接收)

[SF3] SYNC (Synchronization)

在此画面中，您可设定与 MIDI 时钟和同步相关的各种参数。

MIDI Sync

决定是否将乐曲 / 模板 / 琶音播放与乐器的内置时钟或外接 MIDI 时钟同步。

设定：internal, external, auto, MTC

- | | |
|----------------------------|---|
| internal | 与内部时钟同步 当单独使用此音源或将其用作其它设备的主控时钟源时，可使用此设定。 |
| external | 与通过 MIDI 从外接 MIDI 乐器接收到的 MIDI 时钟同步。当将外接音序器用作主机时，使用此设定。 |
| auto | 当从外接 MIDI 设备或电脑连续传送 MIDI 时钟时，MOX6/MOX8 的内置时钟自动禁用，且 MOX6/MOX8 与外部时钟相同步。当未从外接 MIDI 设备或电脑传送 MIDI 时钟时，MOX6/MOX8 的内置时钟连续运行，以便与最新接收到的外接 MIDI 设备或电脑（DAW 软件）的速度进行同步。当您希望在外接时钟和内置时钟间切换时，此设定非常有用。 |
| MTC (MIDI Time Code) | 与通过 MIDI 接收到的 MTC 信号相同步。MMC 信号通过 MIDI 传送。当将本合成器用作 MIDI 从机时使用此设定，例如当与具有 MTC 功能的 MTR 同步时。MTC 同步功能仅在乐曲模式中有效。 |

注 当 MIDI Sync 设定为“MTC”时，无法在乐曲模式中播放乐曲和琶音，但是可在模板模式中播放模板和琶音。

注 MTC (MIDI 时间代码) 允许通过标准 MIDI 电缆使得多个音频设备同时进行同步。它包含对应于小时、分钟、秒以及帧的数据。MOX6/MOX8 不传送 MTC。

注 MMC (MIDI 设备控制) 可以实现对多音轨录音机、MIDI 音序器等设备的远程控制。例如，一台 MMC 兼容多音轨录音机，能对作为控制器的音序器上执行的开始、停止、快进、倒退等操作自动作出反应，这样就能使音序器和多音轨录音机的播放相同步。

注 当设定 MOX6/MOX8 使琶音播放与外部 MIDI 时钟同步时，请务必设定设备，使得 DAW 软件/外接 MIDI 设备的 MIDI 时钟从 DAW 软件/外接 MIDI 设备正确传送到 MOX6/MOX8。

ClockOut

决定是否通过 MIDI OUT/USB 端口发送 MIDI 时钟 (F8) 信息。

设定：off, on

SeqCtrl (Sequencer Control)

决定是否通过 MIDI 接收和 / 或传送音序器控制信号（开始、继续、停止和乐曲位置指针）。

设定：off, in, out, in/out

- | | |
|--------------|------------|
| off | 不发送 / 不识别。 |
| in | 识别但是不发送。 |
| out | 发送，但是不识别。 |
| in/out | 发送 / 识别。 |

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

工具作业

MTC StartOffset

决定当接收到MTC时，音序播放开始的特定时间代码点。此功能用于使本合成器的播放与外接MTC兼容设备进行精确对时。

设定： Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00 – 23

Minute: 00 – 59

Second: 00 – 59

Frame: 00 – 29

[SF4] OTHER

MIDI IN/OUT

决定用于传送 / 接收 MIDI 数据的物理输出 / 输入端口。

设定： MIDI, USB

注 不可同时使用上述 2 种类型的端口。只能使用其中一种类型来传送 / 接收 MIDI 数据

BulkInterval

决定使用批量转储功能或接收到批量转储请求时的批量转储的传送间隔时间。

设定： 0 – 900 ms

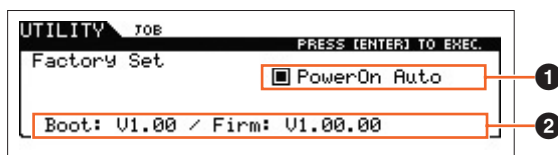
工具作业

在工具作业模式中，您可将本合成器的用户存储器（第 23 页）恢复为工厂默认设定（工厂设定）。请注意，通过执行 Factory Set，此画面上的“Power On Auto”设定将被自动存储。

■ 注意 ■

当恢复工厂设定后，所有您自己生成的音色、演奏组、乐曲、模板以及工具模式中的系统设定都将被擦除。因此，请当心不要覆盖重要数据。此外，建议您在 USB 闪存设备或电脑等设备上定期创建重要演奏数据和系统设定的备份。

注 有关执行出厂设定的说明，请参见使用说明书。



① Power On Auto Factory Set

当此参数设定为 on 时，打开电源会将用户存储器恢复为出厂默认设定并载入演示乐曲和演示模板。通常，此项应设定为 off。

设定： on, off

■ 注意 ■

当将 **Auto Factory Set** 设定为“on”并执行出厂设定时，每次开机时，将自动执行出厂设定功能。将 **Auto Factory Set** 参数设定为 off 并按 [ENTER] 按钮时，下次开机时，将不会执行出厂设定。

② 版本

表示本合成器的当前版本。

工具模式

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

工具作业

快速设定

在快速设定画面中，通过选择方便的预设设定，即可立即调出与面板设定相关的适当音序器，允许您同时设定各种与音序器相关的重要参数。

操作

按 [QUICK SETUP] 按钮。

快速设定

[F1] SETUP

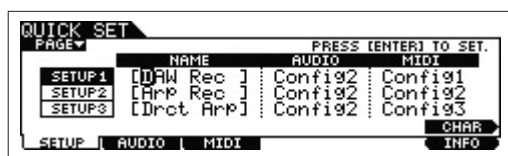
[F2] AUDIO

[F3] MIDI

[F1] SETUP

此画面可设定6个快速设定。此画面由2个页面组成。每个页面中有3个快速设定。使用光标[△]/[▽]按钮在各页面之间切换。在根据需要完成设定之后，选择您想要使用的快速设定，然后按 [ENTER] 按钮执行设定。

注 在按住 [QUICK SETUP] 按钮的同时按相应的 [A] (1) – [F] (6) 按钮也可执行相应的快速设定。



① NAME

决定各快速设定的名称。

② AUDIO

选择各快速设定的音频设定。可在 [F2] AUDIO 画面中编辑各音频设定 (“Config1” – “Config6”)。

设定: Config1 – Config6

③ MIDI

选择各快速设定的 MIDI 设定。可在 [F3] MIDI 画面中编辑各 MIDI 设定 (“Config1” – “Config6”)。

设定: Config1 – Config6

快速设定 1 – 6 的默认设定如下。

快速设定 1 (DAW Rec)

■ “Audio” = “Config2”

当将音源信号和 A/D INPUT [L]/[R] 插孔的信号分别录制到 DAW 软件并直接播放 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔的信号时，使用此设定。

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

■ “MIDI” = “Config1”

当将本乐器的演奏（不包括琶音数据）录制到 DAW 软件时，使用此设定。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

快速设定 2 (Arp Rec)

■ “Audio” = “Config2”

此设定与快速设定 1 相同。

■ “MIDI” = “Config2”

当将本乐器的演奏（包括琶音数据）录制到 DAW 软件时，使用此设定。请注意，此设定用于录制 “KeyMode” 设定为 “sort” 或 “thru” 的琶音。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

快速设定 3 (Drct Arp)

- “Audio” = “Config2”

此设定与快速设定 1 相同。

- “MIDI” = “Config3”

当将本乐器的演奏（包括琶音数据）录制到 DAW 软件时，使用此设定。请注意，此设定用于录制“KeyMode”设定为“direct”、“sort+direct”或“thru+direct”的琶音。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

快速设定 4 (St Alone)

- “Audio” = “Config2”

此设定与快速设定 1 相同。

- “MIDI” = “Config4”

当要单独使用本合成器或将此合成器用作其它设备的主控时钟源时，使用此设定。

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

快速设定 5 (VST Rec)

- “Audio” = “Config4”

当使用 MOX6/MOX8 Editor VST 将 MIDI 数据录制到 DAW 软件时，使用此设定。

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

- “MIDI” = “Config1”

此设定与快速设定 1 相同。

快速设定 6 (VST Play)

- “Audio” = “Config1”

当使用 MOX6/MOX8 Editor VST 在 DAW 软件上播放本合成器的声音时，使用此设定。

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

- “MIDI” = “Config1”

此设定与快速设定 1 相同。

快速设定

[F1] SETUP

▶ [F2] AUDIO

▶ [F3] MIDI

[F2] AUDIO

决定所选配置的音频信号设定。这些设定与工具模式 [F5] USB I/O 画面（第 147 页）中的设定相同。若要在配置 1 – 6 之间切换，请使用 [SF1] – [SF6] 按钮。

[F3] MIDI

决定与外接 MIDI 设备的连接相关的参数。每个可编辑参数的功能与下列参数相同。若要在配置 1 – 6 之间切换，请使用 [SF1] – [SF6] 按钮。

LocalCtrl（本地控制）

工具模式 → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → “LocalCtrl”（第 149 页）

MIDI Sync

工具模式 → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → “MIDI Sync”（第 149 页）

ClockOut

工具模式 → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → “ClockOut”（第 149 页）

TrIntSw（音轨内置开关）

乐曲 / 模板模式 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → “INT SW”（第 78 页）

TrExtSw（音轨外接开关）

乐曲 / 模板模式 → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → “EXT SW”（第 78 页）

ArpOutSw（琶音输出开关）

演奏组 / 乐曲 / 模板模式 → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → “OutputSwitch”（第 58 页）

KBDTransCh（键盘发送通道）

工具模式 → [F6] MIDI → [SF1] CH → “KBDTransCh”（第 148 页）

文件模式

文件模式为在 MOX6/MOX8 和 USB 闪存及硬盘装置等连接到 USB [TO DEVICE] 端口的的外接存储设备之间传送数据提供了工具。可用的文件类型视调出文件模式之前所选的模式而异。

操作

按 **[FILE]** 按钮。

文件模式中的术语

文件

“文件”一词用于定义存储在 USB 闪存设备或电脑的硬盘驱动器上所有数据。和电脑上一样，可将 MOX6/MOX8 上创建的音色、演奏组、乐曲和模板等各种数据类型看作文件，并保存到 USB 闪存设备上。每个文件都具有文件名和文件扩展名。

文件名

正如在电脑上一样，您可在文件模式中为文件指定一个名称。在 MOX6/MOX8 的显示屏上，文件名最多可包含 8 个字母字符。具有相同名称的文件无法保存在同一目录中。

扩展名

组成文件名的三个字母（句点之后），例如“.mid”和“.wav”称为“扩展名”。扩展名表示文件类型，且无法通过 MOX6/MOX8 的面板操作改变。MOX6/MOX8 的文件模式根据特定数据而定，支持 6 种不同的扩展名类型。

文件大小

指文件的存储容量。文件大小由保存到该文件的数据量决定。文件大小用传统的电脑术语通过 B（字节）、KB（千字节）、MB（兆字节）和 GB（千兆字节）来表示。1KB 相当于 1024 个字节，1MB 相当于 1024KB，1GB 相当于 1024MB。

存储器

指用于保存文件的存储器的存储单元（例如硬盘）。本乐器可处理和安装各种连接到 USB [TO DEVICE] 端口上的 USB 闪存设备。

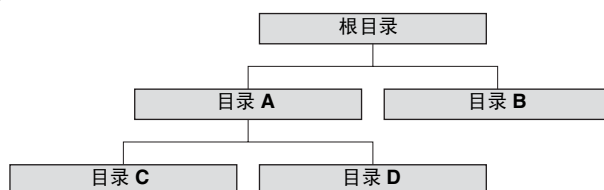
目录 (Dir)

是指在数据存储设备（例如硬盘）上的一种组织特点，允许您将数据文件根据类型或应用程序分组存放。目录可以嵌套的等级顺序来组织数据。从这个意义上来说，“目录”相当于电脑上使用的文件夹。MOX6/MOX8 的文件模式允许您为目录指定一个名称，就像对文件一样。请注意，目标名称不包含扩展名。

分层结构（树形结构）

如果您已经将大量文件保存到了存储器或硬盘中，则需要正确的文件夹来识别这些文件。另外，如果您有大量文件和文件夹，则需要通过分层结构来识别这些文件夹，在分层结构中，多个文件夹被分组在相关的“上级”文件夹中。所有文件夹中最上层的位置（打开存储位置或硬盘时最先调出的存储位置）称为“根目录”。

改变当前目录（文件夹）



使用上述插图作为示例，介绍如何改变当前目录。首先打开根目录找到目录 A 和 B。接着，打开目录 A 找到目录 C 和 D。最后，打开目录 C 只找到保存在目录 C 中的文件。这样做可以调出文件夹分层结构中处于较底层的文件夹。若要选择更高层中的另一个目录（例如，从目录 C 移至目录 B），首先返回第二高层次（目录 A）。然后，再往上一个层次（到根目录）。看到 A 和 B 目录，打开目录 B。这样做，您可在文件夹分层结构中根据需要向上或向下移动。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

补充信息

路径

当前显示于画面上的“Dir”行处的目录（文件夹）和文件的位置称为“路径”。其表示当前目录、所属设备以及所在文件夹。上述插图中的“目录 C”描述为路径“USB_HDD/A/C”。

安装

指的是启用外接存储设备以便在乐器上使用的操作。USB 闪存设备连接到 MOX6/MOX8 后面板上的 USB [TO DEVICE] 端口，将立即自动安装。与之相反的步骤（移除）称为“卸下”。

格式

对存储设备（例如硬盘）进行初始化的操作称为“格式化”。格式化操作会擦除目标存储设备中的所有数据，并且该操作不可逆转。

保存 / 载入

“保存”指的是将 MOX6/MOX8 上创建的数据作为文件保存到 USB 闪存，而“存储”指的是将 MOX6/MOX8 上创建的数据保存到内存中。“载入”指的是将 USB 闪存上的文件载入到内存中。

[F1] CONFIG (Configuration)

[SF1] CURRENT

表示当前已识别的 USB 闪存设备。

Status Free

表示当前已识别 USB 闪存设备的剩余容量。

Status Total

表示当前已识别 USB 闪存设备的总存储容量。

[SF2] FORMAT

对与本乐器相连的 USB 闪存设备进行格式化。在 MOX6/MOX8 上使用新的 USB 闪存设备之前，需要对其进行格式化。有关格式化的说明，请参见第 159 页。

Volume Label

决定卷标的名称。名称可包含最多 11 个字符，使用 [DATA] 拨盘和光标 [<] / [>] 按钮可输入这些字符。按 [SF6] 按钮调出用于输入名称的字符列表。有关命名的详细说明，请参见使用说明书上的“基本操作”章节。

Free

表示当前已识别 USB 闪存设备的剩余 / 总存储容量。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

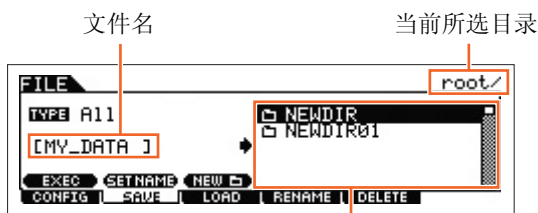
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

补充信息

[F2] SAVE



文件 / 目录选择框

此操作可将文件保存到 USB 闪存设备。有关具体操作步骤，请参见使用说明书。

TYPE

在本合成器上创建的各种类型数据中，您可将所有数据或只将某个类型的数据保存到单个文件中。此参数可决定将哪种具体类型的数据保存到单个文件。

设定：可保存的文件类型如下。

文件类型	扩展名	说明
All	.X4A	将本合成器的内置用户存储器（闪存 ROM）中的所有数据作为单个文件对待，并可将其保存至 USB 闪存中。
AllVoice	.X4V	将本合成器的内置用户存储器（闪存 ROM）中的所有用户音色数据作为单个文件对待，并可将其保存至 USB 闪存中。但是，无法保存混音音色。
AllARP (所有琶音)	.X4G	将本合成器的内置用户存储器（闪存 ROM）中的所有用户琶音数据作为单个文件对待，并可将其保存至 USB 闪存中。
AllSong	.X4S	将本合成器的内置用户存储器（闪存 ROM）中的所有用户乐曲数据作为单个文件对待，并可将其保存至 USB 闪存中。乐曲数据包括混音设定和混音音色。
AllPattern	.X4P	将本合成器的内置用户存储器（闪存 ROM）中的所有用户模板数据作为单个文件对待，并可将其保存至 USB 闪存中。模板数据包括混音设定和混音音色。
SMF (标准 MIDI 文件)	.MID	在乐曲 / 模板模式中创建的乐曲或模板的音序音轨 (1-16) 以及速度音轨数据，可作为标准 MIDI 文件（格式 0）数据保存到 USB 闪存。

注 本合成器不兼容 MOTIF XS6/7/8、MOTIF XF6/7/8 和 MO6/MO8。

[SF1] EXEC (Execute)

按此按钮可将文件保存到当前所选目录。

注 若要打开所选目录，请按 [ENTER] 按钮。

[SF2] SET NAME

按此按钮可将文件 / 目录选择框中所选的文件 / 目录名称复制到文件名位置。

[SF3] NEW

按此按钮在当前目录中创建一个新的目录。

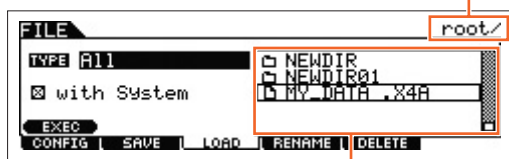
文件模式

- [F1] CONFIG
- ▶ [F2] SAVE
- [F3] LOAD
- [F4] RENAME
- [F5] DELETE

补充信息

[F3] LOAD

当前所选文件夹（直接）



文件 / 文件夹选择框

此操作可将 USB 闪存设备中的文件载入到本合成器。您也可一边播放 USB 闪存中的 SMF 文件的声部，一边在键盘上执行载入操作。详细说明，请参见第 158 页。

TYPE

在 USB 闪存的单个文件中保存的各种类型的数据中，您可一次将所有数据或只将某个类型的数据保存到本合成器中。此参数可决定从单个文件载入哪种具体类型的数据。

设定：可载入的文件类型如下。

文件类型	扩展名*	说明
All	.X4A	可将保存至 USB 闪存的“All”类型的文件载入并还原到乐器中。当选择“All”作为要载入的文件类型时，显示屏上将出现“ <input checked="" type="checkbox"/> with System”。如果不勾选此复选框并执行载入，则将载入除工具模式中的系统设定之外的所有数据。
AllVoice	.X4V	可将保存至 USB 闪存的“AllVoice”类型的文件载入并还原到乐器中。
1BankVoice	—	可载入另存为“All”/“AllVoice”类型的文件所选音色库中的音色。请注意，当选择了此文件类型时，“W4A”和“W4V”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）。选择此文件，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的音色库列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源音色库。
Voice	—	可单独选择作为“All”或“All Voice”类型保存到 USB 闪存的文件中的指定音色，并将其载入到本合成器中。请注意，当选择了此文件类型时，“W4A”和“W4V”的文件图标  变为  （作为虚拟文件夹）。选择此文件类型，然后按 [ENTER] 按钮后，将显示文件的音色库列表。选择音色库，然后按 [ENTER] 按钮后，将显示所选音色库的音色列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源音色，然后在显示屏左侧选择载入的目的地音色。
1BankPerformance	—	可保存另存为“All”文件的所选音色库中的演奏组。请注意，当选择了此文件类型时，“X4A”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按[ENTER]按钮后，将显示文件的演奏组库列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源演奏组库，然后在显示屏左侧选择载入的目的地演奏组库。
Performance	—	可单独选择作为“All”类型保存到 USB 闪存的文件中的指定演奏组，并将其载入到本乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X4A”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按 [ENTER] 按钮后，将显示文件的演奏组库列表。选择音色库，然后按 [ENTER] 按钮后，将显示所选音色库的演奏组列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源演奏组，然后在显示屏左侧选择载入的目的地演奏组。
AllARP (所有琶音)	.X4G	可将保存至 USB 闪存的“AllARP”类型的文件载入并还原到乐器中。
AllSong	.X4S	可将保存至 USB 闪存的“AllSong”类型的文件载入并还原到乐器中。
Song	—	可单独选择作为“All”或“All Song”类型保存到 USB 闪存的文件中的指定乐曲，并将其载入到本乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X4A”或“X4S”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按 [ENTER] 按钮后，将显示文件的乐曲列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源乐曲，然后在显示屏左侧选择载入的目的地乐曲。此外，选择此文件类型可将标准 MIDI 文件（格式 0 和 1）载入到指定乐曲。
AllPattern	.X4P	可将保存至 USB 闪存的“All Pattern”类型的文件载入并还原到乐器中。

文件模式

[F1] CONFIG



[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

补充信息

文件类型	扩展名*	说明
Pattern	—	可单独选择作为“All”或“All Pattern”类型保存到 USB 闪存的文件中的指定模板，并将其载入到本乐器中。请注意，当选择了此文件类型时，“X4A”或“X4S”的文件图标  变为  （作为虚拟目录）。选择此文件，然后按 [ENTER] 按钮后，将显示文件的模板列表和载入目的地。在显示屏右侧的复选框中选择载入的源模板，然后在显示屏左侧选择目的地模板。此外，选择此文件类型可将标准 MIDI 文件（格式 0 和 1）载入到模板的指定部分。

* 分配至可被加载的文件。

注 本合成器不兼容 MOTIF XS6/7/8、MOTIF XF6/7/8 和 MO6/MO8。

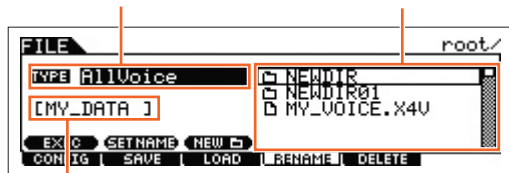
[SF1] EXEC（执行）

载入所选文件。

注 若要进入所选目录，请按 [ENTER] 按钮。

[F4] RENAME

选择所需的文件类型。 选择要对其进行重命名的文件 / 文件夹。



在此处对所选文件 / 文件夹进行重命名。

在此处对所选文件 / 目录进行重命名。您可使用最多 8 个字母和数字字符对文件进行重命名。文件的命名采用 MS-DOS 命名规则。如果文件名中包含有 MS-DOS 中无法识别的空格和其它字符，则在保存时，这些字符将被自动替换为 “_”（下划线）。

[SF1] EXEC（执行）

对所选文件进行重命名。

注 若要打开所选目录，请按 [ENTER]。

[SF2] SET NAME

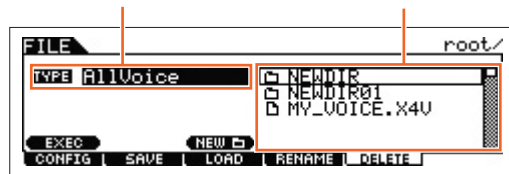
按此按钮可将文件 / 目录选择框中所选的文件 / 目录名称复制到文件名称位置。

[SF3] NEW

按此按钮在当前目录中创建一个新的目录。

[F5] DELETE

选择所需的文件类型。 选择要删除的文件或目录。



在此画面上，您可选择所选 USB 闪存设备中的文件 / 目录。如上所示选择所需文件或文件夹，然后按 [SF1] EXEC 按钮。

注 想要删除目录时，请事先删除目录中的所有文件。请记住，只可删除不含文件的文件夹或其它不含分层结构的目录。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

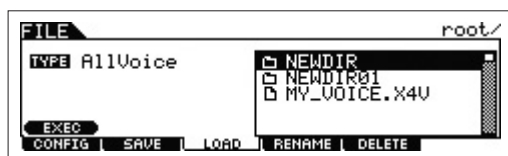
[F5] DELETE

补充信息

补充信息

■ 选择文件 / 文件夹

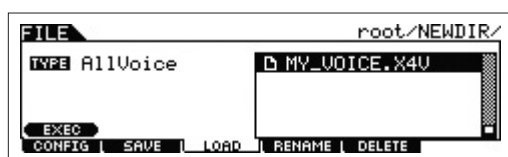
以下的插图和说明介绍如何在文件模式中选择 USB 闪存设备上的文件和目录。



若要返回上一级目录，
请按 [EXIT] 按钮。



若要进到下一级目录，请对
所需目录进行加亮显示，然
后按 [ENTER] 按钮。

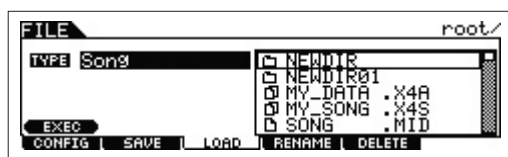


使用 [DATA] 拨盘和 [INC]/[DEC] 按钮选择目录或文件。

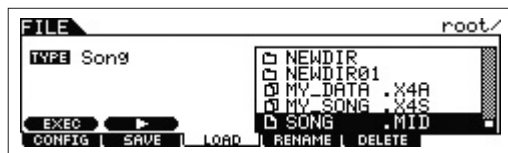
■ 从 USB 闪存播放 SMF（标准 MIDI 文件）

在文件模式中，您可直接播放保存在 USB 闪存设备上的 SMF 文件。此功能在现场演奏时非常方便，可在弹奏键盘的同时方便地将 SMF 数据用作伴奏。

- 1 将包含 SMF 文件设备的 USB 闪存连接到本合成器。
- 2 进入乐曲模式或模板模式，然后选择所需的乐曲或模板。
- 3 按 [FILE] 按钮进入文件模式。
- 4 按 [F3] LOAD 按钮调出载入画面。
- 5 将光标移动到“TYPE”位置，然后选择“Song”或“Pattern”。



- 6 选择 SMF 文件。



- 7 按 [F6] ►（播放）按钮采用当前所选乐曲或模板的混音设定播放 SMF 文件。再按 1 下 [SF2] ■（停止）按钮停止播放。

- 8 尝试在 SMF 文件的伴奏下弹奏键盘。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

补充信息

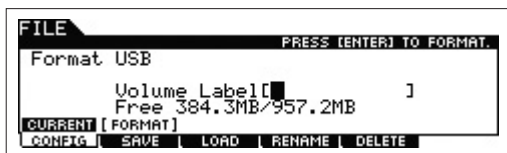
■ 格式化 USB 闪存设备

在本合成器上使用新的 USB 闪存设备之前，需要对其进行格式化。对此类设备进行格式化的正确方式如下。

■ 注意 ■

如果数据已经保存到 **USB** 闪存设备，请注意不要对其进行格式化。如果对设备进行格式化，则所有先前录制的数据都将被删除。请务必事先检查设备上是否包含重要数据。

- 1 将 **USB** 闪存设备连接到 **USB [TO DEVICE]** 端口。
- 2 按 **[FILE]** 按钮进入文件模式。
- 3 按 **[F1] CONFIG** 按钮，然后按 **[SF2] FORMAT** 按钮调出格式化画面。



- 4 设定卷标。
将光标移动到“Volume Label”位置，然后使用 **[DATA]** 拨盘和光标 **[<]/[>]** 按钮输入卷标（最多 11 个字符）。按 **[SF6]** 按钮调出字符列表，以便进行输入。
- 5 按 **[ENTER]** 按钮。（出现画面提示您进行确认。）
按 **[EXIT]** 按钮取消格式化操作。
- 6 按 **[ENTER]** 按钮执行格式化操作。
格式化操作完成后，屏幕上将出现“Completed”提示信息，然后返回到初始画面。

■ 注意 ■

在格式化过程中，请务必遵照以下注意事项：

- 切勿从设备中删除或退出 **USB** 闪存。
- 切勿拔出或断开设备的连接。
- 切勿关闭 **MOX6/MOX8** 或相关设备的电源。

注 在文件模式中执行格式化操作之后，USB 闪存设备将被格式化为 MS-DOS 或 Windows 格式。格式化后的设备可能与其它设备（如 Mac 电脑或数码相机）不兼容。

文件模式

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

补充信息

附录

关于 MIDI

MIDI 是 Musical Instrument Digital Interface (乐器数字界面) 的简称, 它允许电子乐器间互相通讯、发送和接收兼容的音符、控制变化、程序变化和各种其它类型的 MIDI 数据或信息。本合成器可通过传送音符相关数据以及各类控制器数据来控制其它MIDI设备。同样, 外来的MIDI信息也可以控制本乐器、自动决定音源模式、选择MIDI通道、音色和效果器、改变参数值, 当然也可以演奏为各声部指定的音色。有关MOX6/MOX8可处理的MIDI信息的详细说明, 请参见“数据列表”PDF文档。有关MIDI的详细说明, 请参见“合成器参数说明书”PDF文档。本章节仅介绍MOX6/MOX8的特定信息。

• 通道模式信息

Reset All Controllers (控制编号 121)

下列参数受到影响:

ControllerSet	禁用
LFOBoxSet	禁用
Pitch Bend	64
Aftertouch	0 (关闭)
Modulation	0 (关闭)
Expression	127(最大值)
Sustain	0 (关闭)
Sostenuto	0 (关闭)
Portamento	取消滑音源音调编号
Foot Controller	127
Ribbon Controller	64
Breath Controller	127
Assign Knob	64
Assign Switch	0
RPN	未指定编号: 内部数据将不会改变。
NRPN	

基本结构

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

参考说明

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

附录

▶ MIDI

Yamaha 网站 (英文版)
<http://www.yamahasynt.com/>
YAMAHA 说明书库
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Digital Musical Instruments Division
©2011 Yamaha Corporation
B0