



数码音乐工作站

PSR-SX6000

参考说明书

本参考说明书介绍 PSR-SX600 的高级功能。  
在阅读本参考说明书之前，请先阅读使用说明书。



Manual Development Department  
© 2020 Yamaha Corporation

Published 07/2020 CS-A0

ZH

# 目录

本参考说明书中的每一章节与使用说明书中的相关章节对应。

<b>1 音色</b>	<b>3</b>	<b>5 麦克风</b>	<b>67</b>
选择 MegaVoice、GM、XG 和 GM2 音色.....	3	进行话筒设置.....	67
更改节拍器或击拍定速的详细设置.....	4	保存或调出话筒设置.....	71
执行和声 / 琶音的详细设置.....	5	<b>6 多功能按垫</b>	<b>72</b>
音高相关设置.....	6	创建多功能按垫 (Multi Pad Creator).....	72
使用 LIVE CONTROL (实时控制) 旋钮.....	9	编辑多功能按垫.....	74
编辑音色 (音色设置).....	13	<b>7 注册存储</b>	<b>76</b>
更改详细的音色设置 (力度感响应、单音 / 复音、琶音).....	18	编辑注册存储.....	76
禁用音色设置 (效果等) 的自动选择.....	19	禁用特定项目的调出 (Freeze).....	77
添加新内容 —— 扩展包.....	20	按顺序调出注册存储编号 (Registration Sequence).....	78
<b>2 伴奏型</b>	<b>22</b>	使用演奏列表.....	82
和弦指法类型.....	23	<b>8 Mixer</b>	<b>85</b>
使用 Smart Chord 功能弹奏伴奏型.....	25	编辑 Vol/Pan/Voice 参数.....	85
学习如何弹奏指定和弦 (Chord Tutor (和弦教练)).....	27	编辑 Filter 参数.....	86
让伴奏型播放跟随您的演奏 (Unison & Accent (齐奏和重音)).....	28	编辑 Effect 参数.....	87
伴奏型播放相关设置.....	31	编辑 EQ (EQ/Master EQ) 参数.....	90
将原创设置存储到单触设定.....	34	编辑主压缩器参数.....	92
创建 / 编辑伴奏型 (伴奏型创作机).....	35	电路图.....	94
<b>3 乐曲</b>	<b>51</b>	<b>9 连接</b>	<b>95</b>
编辑音乐曲谱 (乐谱) 设置.....	51	将指定功能分配到各踏板.....	95
编辑歌词 / 文本画面设置.....	53	MIDI 设置.....	99
在取消乐曲的特定声部时播放.....	54	通过无线 LAN 连接至智能设备.....	105
在乐曲播放时使用自动伴奏功能.....	55	<b>10 功能 (Menu)</b>	<b>107</b>
乐曲播放相关参数 (指导功能、通道设置、 反复设置).....	56	Utility.....	107
创建 / 编辑乐曲 (Song Creator).....	60	System.....	111
<b>4 USB 音频播放器 / 录音机</b>	<b>66</b>	<b>索引</b>	<b>114</b>

## 使用 PDF 说明书

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

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

- 本说明书中的插图和 LCD 画面仅用作讲解之目的，与实物可能略有不同。
- “Data List”（数据列表）和“Smart Device Connection Manual”（智能设备连接说明书）文件可从 Yamaha 网站下载：<https://download.yamaha.com/>
- 本说明书中的公司名称和产品名称均为各自公司的商标或注册商标。

## 目录

选择 MegaVoice、GM、XG 和 GM2 音色 .....	3
• 选择 MegaVoice 或 Legacy 音色 .....	3
• 音色类型（特性） .....	4
• 选择 GM、XG 和 GM2 音色 .....	4
更改节拍器或击拍定速的详细设置 .....	4
执行和声 / 琶音的详细设置 .....	5
音高相关设置 .....	6
• 微调整个乐器的音高 .....	6
• 音阶调律 .....	7
• 为声部调整音高 .....	8
• 更改 TRANSPOSE（移调）按钮的声部分配 .....	9
使用 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮 .....	9
• 分配功能至 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮 .....	10
• 分配功能的详细设置 .....	11
编辑音色（音色设置） .....	13
• Voice Set 画面的可编辑参数 .....	14
更改详细的音色设置（力度感响应、单音 / 复音、琶音） .....	18
禁用音色设置（效果等）的自动选择 .....	19
添加新内容——扩展包 .....	20
• 从 USB 闪存安装扩展包数据 .....	20
• 卸载扩展包数据 .....	20
• 将乐器信息文件保存到 USB 闪存 .....	21

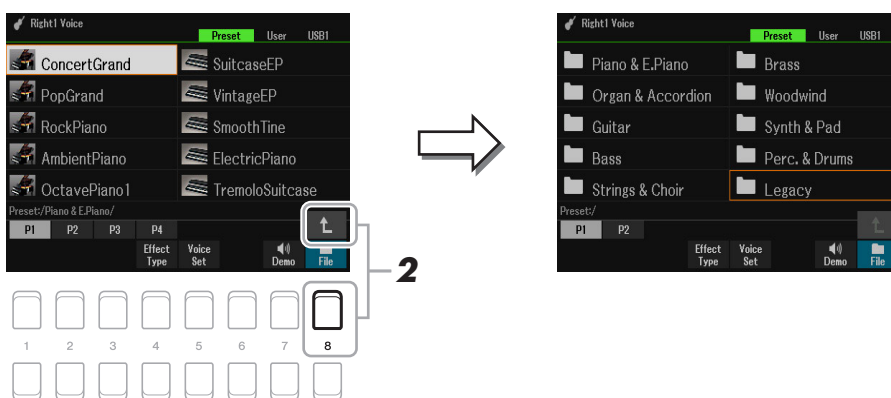
## 选择 MegaVoice、GM、XG 和 GM2 音色

本乐器具有多种音色，适合与音序器软件一起使用。包括 MegaVoice（第 4 页）、XG 和 GM。这些音色无法从 VOICE（音色）类别选择按钮直接调出。但是，可通过下列方法将其调出。

### 选择 MegaVoice 或 Legacy 音色

**1** 按下 VOICE（音色）类别选择按钮（[EXPANSION/USER] 按钮除外）中的一个，调出音色选择画面。

**2** 按下 [8 ▲]（↑）按钮调出音色类别。



**3** 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择 P1 或 P2 文件夹。

**4** 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 从 MegaVoice（P2）或 Legacy（P1）中选择所需音色类别文件夹，然后按下 [ENTER]（执行）按钮。

▼ 下一页

## 5 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需音色，然后按下 [ENTER]（执行）按钮。

### 音色类型（特性）

音色的特定类型分为九种（使用说明书第 1 章）。MegaVoice 是其中的一种。

MegaVoice	<p>使用普通音色，可以根据按键力度（弹奏的力度）控制音符的音量或改变声音的音色或音调。但是，MegaVoice 对力度的响应则完全不同，并特别利用力度切换。每个力度范围内具有完全不同的声音。例如，吉他 MegaVoice 就包含了各种演奏技巧产生的声音。在常规乐器中，需要不同的音色调用 MIDI，并组合在一起演奏才能获得需要的效果。相比之下，MegaVoice 只需单个音色，就能演奏出令人信服的吉他声部，只需使用特定的力度值演奏指定声音即可。因为这些音色的复杂性和对力度要求的精确性，使其无法在键盘上实际演奏。然而，在制作 MIDI 数据时它们是非常有用和方便的，特别是您要避免使用几个音色来制作一个单一乐器声部时。MegaVoice 的实际声音地图可在网站数据列表的“Mega Voices Map”中查看。</p> <p><b>注</b> MegaVoice 与其他乐器型号不兼容。因此，在本乐器上使用这些音色创建的任意乐曲或伴奏型将无法在没有这些音色类型的乐器上正常播放。</p> <p><b>注</b> MegaVoices 的声音因键位、力度、触键等而异。如果打开了 [HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮或改变音色设置参数，可能会导致听到未如预期的声音。</p>
-----------	--

### 选择 GM、XG 和 GM2 音色

本乐器中还包括 GM&XG 音色和 GM2 音色，可由音序器软件获取 MIDI 指令进行播放。与这些格式相对应的乐曲可由音序器软件自动选择合适的声音，正确重现。

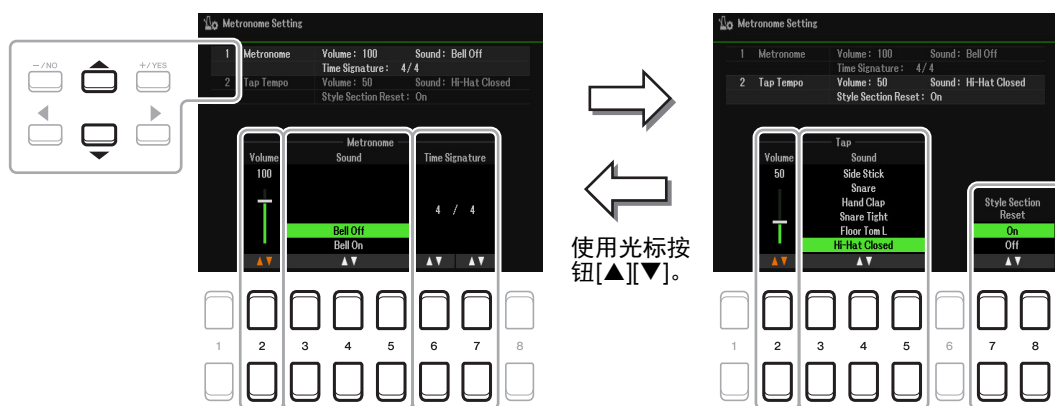
## 更改节拍器或击拍定速的详细设置

METRONOME（节拍器）（如音量、声音或节拍）或 TAP TEMPO（击拍定速）的详细设置可以从以下画面进入。

### 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Metronome Setting → [ENTER]（执行）

### 2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择页面，进行下述设置。



下一页

## 1 Metronome

[2 ▲▼]	Volume	决定节拍器的音量。
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	Sound	决定铃声的重音是否会落在每小节的第一拍上。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Signature	决定节拍器的拍号。

## 2 Tap

可以设置点击 [TAP TEMPO]（击拍定速）按钮时发声的打击乐器音色和力度。

[2 ▲▼]	Volume	决定打击乐器音色的音量。
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	Sound	选择打击乐器音色。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Section Reset On Off	<p>打开或关闭伴奏型乐段重置功能。</p> <p><b>On:</b> 在伴奏型播放过程中，您可以通过点击 [RESET/TAP TEMPO]（重置 / 击拍定速）按钮快倒至乐段开头（“重置”播放位置，实现卡顿重复效果）。</p> <p><b>Off:</b> 仅返回至常用 TAP TEMPO（击拍定速）的功能。（使用说明书第 2 章）</p>

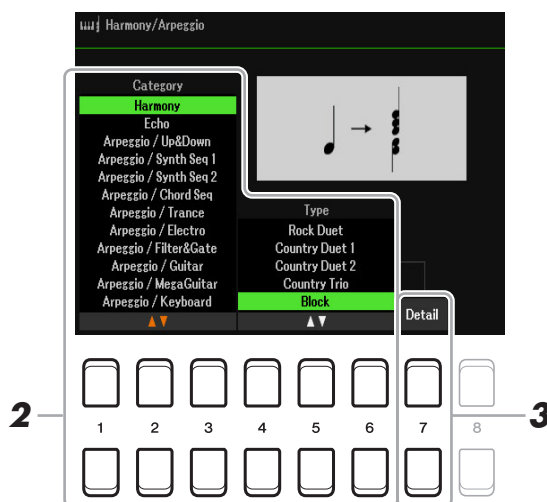
## 执行和声 / 琶音的详细设置

可用于进行详细设置，例如调整已添加的和声 / 琶音的音量，或分配键盘声部等。

### 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER]（执行）

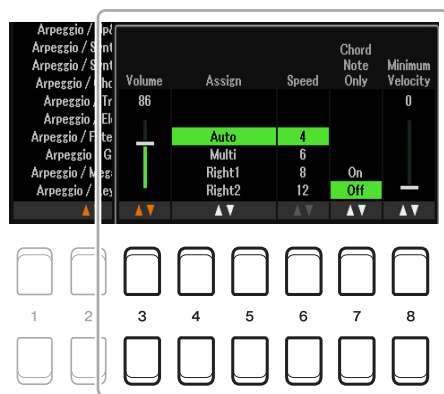
### 2 使用 [1 ▲▼]-[3 ▲▼] 按钮选择所需 Harmony/Arpeggio Category，然后使用 [4 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮选择所需 Type。



### 3 使用 [7 ▲▼]（Detail）按钮调出详细设置窗口。

▶ 下一页

## 4 使用 [3 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮进行各种 Harmony/Arpeggio 的设置。



当任一 Arpeggio 类型选中时，仅可设置列表中带 “\*” 的参数。当 Harmony 类别中 “Multi Assign” 类型选中时，下列列表中的参数都不可用。

[3 ▲▼]	Volume*	决定由和声 / 琶音功能产生的和声 / 琶音音符的音量大小。  <b>注</b> 当使用某些音色时（如风琴音色），在 Voice Set（音色设置）画面（第 14 页）中音色的 Touch Sense Depth 设置为 0 时，音量不可更改。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign*	决定用于分配效果的键盘声部。  <b>Auto:</b> 将效果分配至已打开 PART ON/OFF（声部开 / 关）的声部（RIGHT 1/2）。如果选择了 Harmony/Echo 类别，当两个声部都打开时，RIGHT 1 声部的优先级高于 RIGHT 2 声部。 <b>Multi:</b> 当选择 Harmony/Echo 类别时，此参数可用。当两个声部都打开时，键盘上弹奏的音符由 RIGHT 1 声部发声，和声（效果）分开至 RIGHT 1 和 RIGHT 2 声部。只有一个声部打开时，键盘上弹奏的音符和效果由此声部发声。 <b>Right1、Right2:</b> 将效果应用至选定声部（RIGHT 1 或 RIGHT 2）。
[6 ▲▼]	Speed	仅当选择 “Echo” 类别（Echo、Tremolo 或 Trill）时，此参数可用。决定 Echo、Tremolo 或 Trill 效果的速度。
[7 ▲▼]	Chord Note Only	仅当选择 “Harmony” 类别时，此参数可用。当其设置为 “On” 时，仅当右手演奏的音符属于键盘的和弦区域弹奏和弦内音时，才添加和声效果。
[8 ▲▼]	Minimum Velocity	决定和声、回响、颤音或震音在右手区域发声的最低力度值。通过弹奏强度选择性地应用和声，以在旋律中创建和声效果。当用力弹奏琴键（超过设置值）时，和声、回响、颤音或震音将被应用。

**注** 可通过 [MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[◀][▶] Setting/Arpeggio 调出画面，在其中设置 Arpeggio Quantize 功能和 Arpeggio Hold 功能。

## 音高相关设置

### 微调整个乐器的音高

可以微调整个乐器的音高，如键盘、伴奏型和乐曲声部（用鼓组音色或 SFX 特效音色弹奏的键盘声部，以及音频播放除外）—— 跟随其他乐器或音频文件弹奏 PSR-SX600 时，此功能很有用。

≡ 下一页

## 1 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [◀] Master Tune

## 2 使用 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮以 0.2 Hz 为单位进行调音。

同时按下 (4 或 5 的) [▲] 和 [▼] 按钮, 将此值重置为出厂设置的 440.0 Hz。

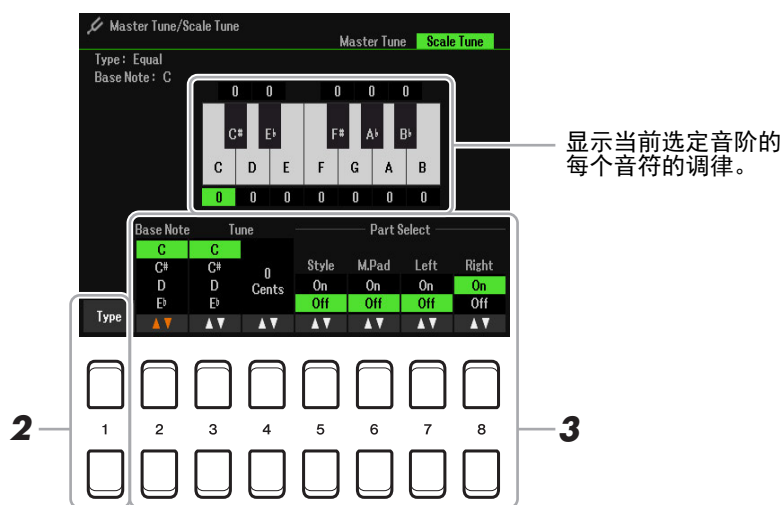
## 音阶调律

可以选择各种律制的音阶来演奏各个历史时期和不同流派的音乐。

## 1 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [▶] Scale Tune

## 2 使用 [1 ▲▼] 按钮选择所需音阶。



### ■ 预设音阶类型

Equal	每个八度音程平均分成十二份。这是当代音乐中使用最广泛的律制。
Pure Major、 Pure Minor	使用纯五度和大三度 (根音、第三、第五) 确定音阶中各音高度的一种律制。可以在真正的人声合唱中听到这种律制, 如教堂唱诗班或无伴奏清唱。
Pythagorean	此音阶由著名希腊哲学家发明, 从一系列纯五度构成, 而这些纯五度组成一个八度。音阶中的第三度稍稍有些不稳定, 但是第四度和第五度比较优美, 最适合某些合成主奏。
Mean-Tone	这种律制是在五度相生律基础上的改进, 使得大三度听起来更加和谐。在 16 至 18 世纪, 此音阶极为流行。汉德尔也曾使用过此音阶。
Werckmeister、 Kirnberger	这两种音阶组合了韦克迈斯特尔和基恩贝格系统, 又对中庸全音律和五度相生律进行改进。这些音阶的主要特性是各个琴键皆具有其自身独特的特色。在巴赫和贝多芬时代, 它们被广泛使用, 即使现在也常用于古钢琴的演奏。
Arabic1、 Arabic2	演奏阿拉伯音乐时经常使用这种律制。

### 3 按需要改变下列设置。

[2 ▲▼]	Base Note	决定每种音阶的基本音。当改变了基本音时，就相当于将键盘音高移调了，但音高之间的原始音高关系保持不变。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune	使用 [3 ▲▼] 按钮选择需要调音的音符，使用 [4 ▲▼] 按钮以音分为单位进行调音。 <b>注</b> 在音乐术语中，1 音分为 1 个半音的百分之一。（即 100 音分等于 1 个半音。）
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	Part Select	决定 Scale Tune 设置是否应用到各声部。

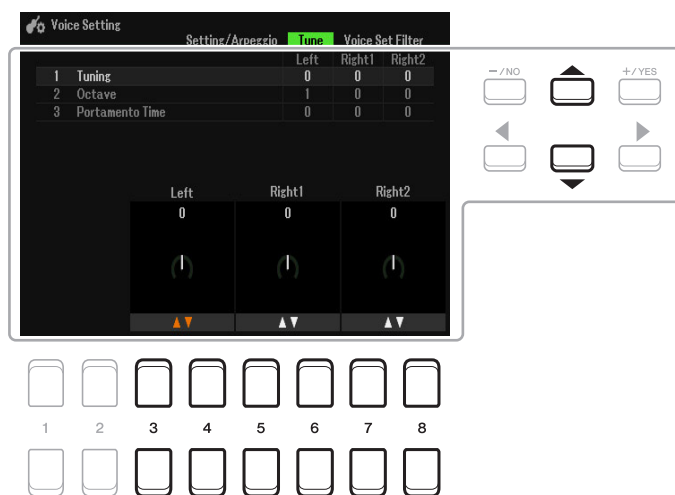
**注** 若要将 Scale Tune 设置注册至注册存储，请确保勾选通过 [MEMORY]（存储）按钮调出的 Registration Memory 画面中的 Scale Tune 项目。

## 为声部调整音高

可以为每个声部调整音高相关的参数（如调音、八度等）。

### 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[▶] Tune



### 2 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 在画面上移动光标，然后使用 [3 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑参数。

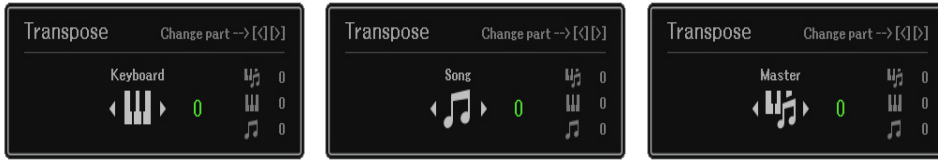
Tuning	决定键盘各个声部的音高。
Octave	以八度为单位升高或降低键盘某声部的音高范围，每个键盘声部最多可以升高或降低两个八度。此处设置的值将添加到通过 UPPER OCTAVE（高八度音）[-]/[+] 按钮所做的设置中。
Portamento Time	滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。滑音的时间决定音高过渡的时间。数值越高，音高改变时间越长。设置为“0”时则无效果。当选定的键盘声部设置为 MONO 时，此参数可用（第 18 页）。



# 更改 TRANSPOSE（移调）按钮的声部分配

可以决定应用 TRANSPOSE（移调）[-]/[+] 按钮的声部。

## 1 按下 TRANSPOSE（移调）[+]/[-] 按钮调出弹出画面。



## 2 弹出画面显示时，使用光标按钮 [◀][▶] 按钮选择所需声部分配。

Keyboard	TRANSPOSE（移调）[-]/[+] 按钮会影响下列项目的音高，但不会影响乐曲播放。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 键盘弹奏的音色</li> <li>• 伴奏型播放（由键盘和弦部分的演奏控制）</li> <li>• 多功能按钮播放（和弦匹配功能打开时，显示和弦）</li> </ul>
Song	TRANSPOSE（移调）[-]/[+] 按钮仅影响乐曲播放的音高。
Master	TRANSPOSE（移调）[-]/[+] 按钮影响音频播放除外的乐器整体音高。

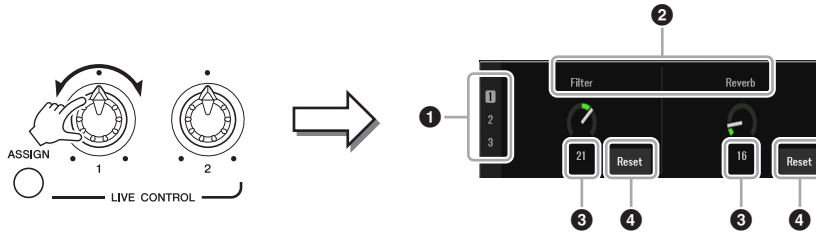
**注** 初始设置下，声部分配设置为“Master”。

**注** 可以更改弹出画面自动关闭之前需要的时间。有关详细说明，请参见第 109 页。

通过 TRANSPOSE（移调）[-]/[+] 按钮调出弹出画面，用于确认分配结果。

# 使用 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮

通过使用分配有各种功能的 LIVE CONTROL（实时控制）[1] 和 [2] 旋钮，可以实时、直观地将生动的变奏添加到演奏中。



旋转旋钮时，旋钮的当前状态显示在 LIVE CONTROL MONITOR（实时控制监视器）上。

①	分配类型	选定的旋钮分配类型将高亮显示。
②	功能名称	显示当前分配的功能名称。当功能无法操作时，在显示屏上显示为灰色。
③	数值	显示分配功能的参数值。
④	Reset	按下 [4 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮将分配功能的参数重置为默认值。

**注** 可以选择显示或隐藏 LIVE CONTROL MONITOR（实时控制监视器）。有关详细说明，请参见第 109 页。

## 分配功能至 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮

可分配至 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮的功能如下：  
有关如何分配功能的介绍，请参见使用说明书第 1 章。

### ■ 分配旋钮功能

Volume	调整选定声部或通道的音量。有关详细说明，请参见第 12 页。
Keyboard Volume	调整所有键盘声部的音量。此功能可以方便地调整所有键盘声部的音量，以便与其他声部（MIDI 乐曲、伴奏型、多功能按垫等）保持最佳平衡。
Balance	调整指定声部和其它声部之间的音量平衡。有关详细说明，请参见第 12 页。
MIDI/Audio Song Balance	调整 MIDI 乐曲播放和音频乐曲播放之间的音量平衡。
Pan	决定选定声部的立体声位置。
Reverb	调整 Reverb 深度。
Chorus	调整 Chorus 深度。
Reverb & Chorus	调整选定声部 Reverb 和 Chorus 的深度。
Insertion Effect Depth	调整选定声部插入效果的深度。
EQ High Gain	增强或减弱选定声部的高 EQ 频段。
EQ Low Gain	增强或减弱选定声部的低 EQ 频段。
Cutoff	调整选定声部滤波器的截止频率。
Resonance	调整选定声部滤波器的共振。
Cutoff & Resonance	调整选定声部滤波器的截止频率和共振。
Filter	调整选定声部的参数，如滤波器的截止频率和共振。切记，参数并非均匀变化，而是经过特别编程，可单独更改以获得最佳声音，从而更改声音的滤波器以获得最佳音乐效果。
Attack	调整按下琴键直到选定声部达到最大音量所需要的时间长度。
Release	调整放开琴键直到选定声部的衰减达到静默所需要的时间长度。
Attack & Release	调整选定声部 Attack 和 Release 的时间。
Modulation	将颤音和其他效果用于键盘上弹奏的音符。
Tuning	决定选定键盘声部的音高。
Octave	以八度为单位决定选定键盘声部的音高范围。
Pitch Bend Range	以八度为单位决定选定键盘声部的音高范围。
Portamento Time	决定音高的过渡时间。 <b>注</b> 滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。
Kbd Harmony/Arpeggio Volume	调整键盘和声或 Arpeggio 功能的音量。
Arpeggio Velocity	调整 Arpeggio 各音符的力度。
Arpeggio Gate Time	调整 Arpeggio 各音符的长度。
Arpeggio Unit Multiply	调整 Arpeggio 的速度。

Style Retrigger Rate	调整 Style Retrigger 的长度。
Style Retrigger On/Off	打开 / 关闭 Style Retrigger 功能。设置为打开时，弹奏和弦将重复当前伴奏型第一声部的指定长度。
Style Retrigger On/Off & Rate	打开 / 关闭 Style Retrigger 功能并调整长度。转动旋钮到最左关闭功能，向右转动可以打开并增加长度。
Style Track Mute A	打开 / 关闭伴奏型通道的播放。转动旋钮到最左位置可以仅打开节奏 2 通道，其它通道会关闭。 从此位置顺时针转动旋钮，旋钮向着最大位置转动过程中，通道会按照节奏 1、贝司、和声 1、和声 2、按垫、乐句 1、乐句 2 和所有通道的顺序打开。
Style Track Mute B	打开 / 关闭伴奏型通道的播放。转动旋钮至最左位置可以仅打开和弦 1 通道，其它通道会关闭。 从此位置顺时针转动旋钮，旋钮向着最大位置转动过程中，通道会按照和弦 2、按垫、贝司、乐句 1、乐句 2、节奏 1、节奏 2 和所有通道的顺序打开。
Master Tempo	更改当前选定伴奏型或乐曲的速度。向左转动旋钮会使其变慢，向右转动会使其加快。设置范围的数值为：从默认的 50% 到 150%。
No Assign	未分配功能。

## 分配功能的详细设置

当选择了可进行单独详细设置的功能（如 Volume 或 Balance）时，Detail Setting 出现在画面左下角。按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮可用于调整这些设置。



下一页

## ■ Detail Setting—Volume 功能

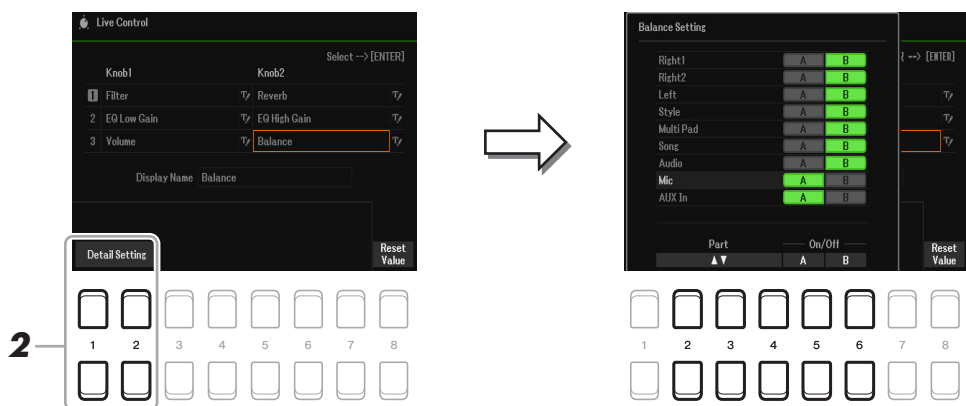
分配 Volume 功能，可通过 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮调整选定声部或通道的音量。在 Detail Setting 示例中，同时选择两个或多个声部作为目标，以便控制对应音量。也可以选择一个声部作为目标；例如，通过仅选择 Audio 声部作为目标来控制音量，旋钮仅可用作 USB 音频播放器的音量控制器。



- 1 分配 Volume 功能至 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮。  
有关特别说明，请参见使用说明书第 1 章。
- 2 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（Detail Setting）按钮调出操作画面。
- 3 使用光标按钮 [▲]/[▼] 选择所需声部作为控制的目标，然后按下 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮输入勾选标记。
- 4 按下 [EXIT]（退出）按钮退出操作画面。

## ■ Detail Setting—Balance 功能

分配平衡功能，用于调整指定声部和其它声部之间的音量平衡。在 Detail Setting 示例中，每个声部可被发送至 A 组或 B 组。将声音通过外部输入（话筒、AUX IN（辅助输入））发送到 A 组，将其他声部发送到 B 组，可以使 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮方便地调整相对音量平衡。

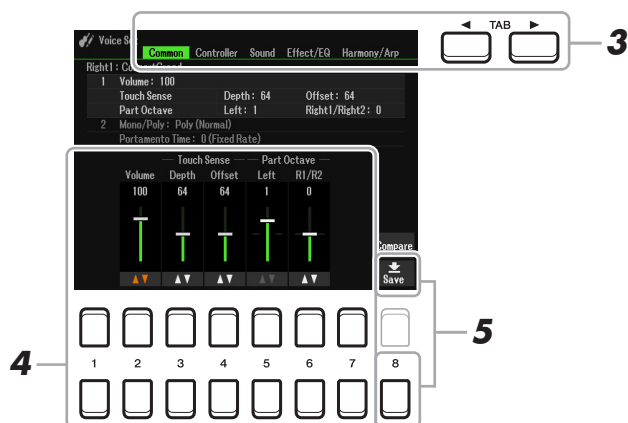


- 1 分配 Balance 功能至 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮。  
有关特别说明，请参见使用说明书第 1 章。
- 2 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（Detail Setting）按钮调出操作画面。
- 3 使用 [2 ▲▼]–[4 ▲▼] 按钮选择所需声部，然后使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮将声部的声音发送至 A 组或 B 组。
- 4 按下 [EXIT]（退出）按钮退出操作画面。

## 编辑音色（音色设置）

音色设置功能可通过编辑现有音色的某些参数，创建自己的音色。一旦创建了音色，可以将其以文件形式保存到内部存储器（User 驱动器）或 USB 闪存，以备将来调用。

- 1 选择要编辑的音色。**
- 2 在音色选择画面，按下 [5 ▼]（Voice Set）按钮调出 Voice Set 画面。**
- 3 使用 TAB（选项）[◀][▶] 按钮调出相关设置页面。**  
有关各页面可用的参数信息，请参见第 14 页的“Voice Set 画面的可编辑参数”。



- 4 必要时，使用光标按钮 [▲][▼] 选择要编辑的项目（参数），使用 [1 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮编辑音色。**  
编辑时，按下 [8 ▲]（Compare）按钮比较编辑后的音色和原始（未编辑的）音色。
- 5 按下 [8 ▼]（Save）按钮保存已编辑的音色。**  
有关保存操作的详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

### 须知

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

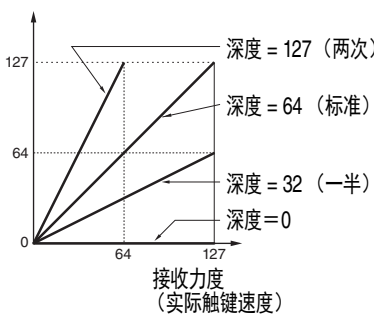
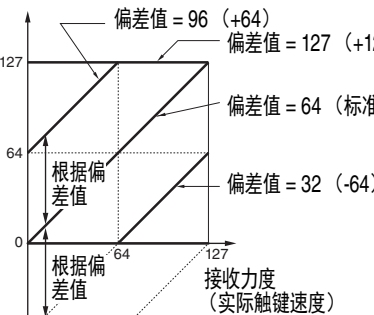
# Voice Set 画面的可编辑参数

音色设置参数分为 5 个不同页面。每个页面上的参数在下面分别解释。

**注** 选择的音色不同，可用参数也不同。

## Common 页面

### 1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲▼]	Volume	调整正在编辑音色的音量。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense	<p>调整力度感响应（力度灵敏度），或是根据弹奏琴键的力度不同，音色的音量在什么音量水平上进行响应。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>Touch Sense Depth</b> 根据 VelDepth 更改力度曲线 (偏差值设为 64) 音源的实际响应力度</p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>Touch Sense Offset</b> 根据 VelOffset 更改力度曲线 (深度设为 64) 音源的实际响应力度</p>  </div> </div> <p><b>Depth:</b> 决定力度灵敏度，或者音色的音量随着弹奏强度（力度）的变化而变化的量。</p> <p><b>Offset:</b> 决定接收到的弹奏力度对实际响应力度效果的调整量。</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave	以八度为单位将音色的音高升高或降低。当编辑的音色用于 RIGHT 1-2 声部时，R1/R2 参数可用；当编辑的音色用于 LEFT 声部时，LEFT 参数可用。

### 2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly	<p>决定音色以单音（Mono）方式，还是以复音（Poly）方式演奏。选择“Mono”时，可单独弹奏，使得如铜管乐器等的声音更真实。根据音色的不同，用连奏技法演奏时可能会产生滑音。</p> <p><b>注</b> 滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type	<p>决定当以连奏方式弹奏上述设置为“Mono”的已编辑音色时，衰减声音（如吉他音色）中音符的行为。</p> <p><b>Normal:</b> 下一个音符在上一个音符停止后响起。</p> <p><b>Legato:</b> 先前弹奏的音符的声音持续，仅音高更改为下一个音符的音高。</p> <p><b>Crossfade:</b> 声音平滑地从先前弹奏的音符过渡到下一个音符。</p> <p><b>注</b> 超清晰音色和鼓音色 / SFX 音效不可使用此参数，选择这些音色时，其行为与“Normal”设置相同。</p> <p><b>注</b> 当选择 Legato 或 Crossfade 时，根据面板设置，其行为（此处描述除外）可能与正常情况不同。</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time	<p>当已编辑的音色设置为 Mono 时，此参数决定音高过渡时间。</p> <p><b>注</b> 滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。</p> <p><b>注</b> 设置为“0”时则无效果。</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type	<p>决定如何根据滑音时间值计算实际的音高过渡时间。</p> <p><b>Fixed Rate:</b> 决定音高变化率，范围最大为 0，最小为 127。实际音高过渡时间根据两个音符之间的间隔而变化。</p> <p><b>Fixed Time:</b> 决定音高变化率，范围最小为 0，最大为 127。音高变化率根据两个音符之间的间隔而变化。</p> <p><b>注</b> 即使设置更改，滑音时间的基本规则不变。滑音时间的值越小，实际时间越短；滑音时间的值越大，实际时间越长。</p> <p><b>注</b> 滑音时间的值越大，此设置的效果就越明显。</p>

## ■ Controller 页面 Modulation

[MODULATION]（调制）轮可用于调制以下参数以及音高（颤音）、滤波器（哇音）或振幅（颤音）。这里，可以设置 [MODULATION]（调制）轮对下列参数的调制程度。

[2 ▲▼]	Filter	决定 [MODULATION]（调制）轮对滤波器截止频率调制的程度。有关滤波器的详细说明，参见以下内容。
[3 ▲▼]	Amplitude	决定 [MODULATION]（调制）轮对振幅（音量）的调制程度。
[5 ▲▼]	LFO PMOD	决定 [MODULATION]（调制）轮对音高或颤音效果的调制程度。
[6 ▲▼]	LFO FMOD	决定 [MODULATION]（调制）轮对滤波器调制或哇音效果的调制程度。
[7 ▲▼]	LFO AMOD	决定 [MODULATION]（调制）轮对振幅或颤音效果的调制程度。

**注** LFO（低频振荡器）是一种利用低频波周期性地改变（振荡）信号的设备。例如，将 LFO 应用于音高可以产生颤音效果，将其应用于滤波器可以产生哇音效果，将其应用于音色的音量可以产生颤音效果。

≡ 下一页

## ■ Sound 页面

### 1 Filter/EG

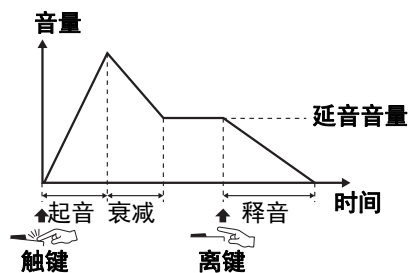
#### • Filter

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

[2 ▲▼]	Cutoff	决定滤波器截止频率或有效频率范围（见下图）。值越大，声音越亮。	
[3 ▲▼]	Resonance	决定截止频率（共振）的重点，在上述设置中设置为 BRIGHT（见图表）。值越大，效果越明显。	

#### • EG

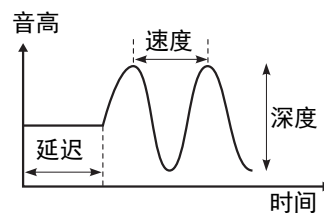
EG（包络发生器）决定声音随时间发生怎样的变化。它可以再现很多传统乐器声音的特点。例如，打击乐器声音的快速起音和衰减，或钢琴延音的较长释放。



[4 ▲▼]	Attack	此参数决定当一个键按下后，声音达到它的最大音量有多快。值越低，起音越快。
[5 ▲▼]	Decay	此参数决定声音从最大音量落到延音音量（比最大音量稍微低一点的音量）有多快。值越低，衰减越快。
[6 ▲▼]	Release	决定当释放琴键后，声音衰减到完全消失有多快。值越低，衰减越快。

### 2 Vibrato

Vibrato 通过有规律地调制声音的音高产生的振颤的声音效果。



[3 ▲▼]	Depth	决定 Vibrato 效果的强度。值越大，颤音效果越明显。
[4 ▲▼]	Speed	决定 Vibrato 效果的速度。
[5 ▲▼]	Delay	决定从按下琴键到启动 Vibrato 效果的时间量。设置越高，Vibrato 开始越迟。



## ■ Effect 页面

### 1 Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth/Panel Sustain

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth	调整混响深度。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth	调整合唱深度。
[5 ▲▼]	DSP On/Off	决定 DSP 功能打开或关闭。 还可以用面板上的 VOICE EFFECT（音色效果）[DSP] 按钮进行此设置。
[6 ▲▼]	DSP Depth	调整 DSP 深度。 如果要重选 DSP 类型，可以在下述的“2 DSP Type”菜单进行操作。
[7 ▲▼]	Panel Sustain	决定打开延音效果时应用于已编辑音色的延音程度。若要打开 / 关闭延音效果，按下 [SUSTAIN]（延音）按钮，或从以下显示屏设置。  [MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[◀] Voice Control

### 2 DSP Type

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category	选择 DSP 效果的类别和类型。选择类别后，选择一个类型。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type	
[6 ▲▼]	Detail	调出详细设置画面。使用 [2 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择所需参数，然后使用 [5 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮调整所需参数的值。若要关闭详细设置画面，按下 [EXIT]（退出）按钮。

### 3 EQ

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Low Frequency	决定要控制的低频段所需频率，范围为 32 Hz-2.0 kHz。
[3 ▲▼]	Low Gain	增强或减弱设置在 -12 dB-12 dB 范围内的低 EQ 频段。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Frequency	决定要控制的高频段所需频率，范围为 500 Hz-16 kHz。
[6 ▲▼]	High Gain	增强或减弱设置在 -12 dB-12 dB 范围内的高 EQ 频段。

## ■ Harmony/Arp 页面

除下列几点外，与通过 [MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER]（执行）调出的画面相同。

- 通过 [7 ▲▼]（Detail）按钮设置的参数显示在画面顶部。
- [8 ▲]（Compare）和 [8 ▼]（Save）按钮可用（参见第 13 页的步骤 4-5）。

# 更改详细的音色设置（力度感响应、单音/复音、琶音）

可从下列画面进入音色的常用设置。

## 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[◀] Setting/Arpeggio

## 2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择所需参数。

## 3 使用 [2 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮设置每个参数。



### 1 Mono/Poly Touch Response

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono/Poly	<p>决定上面选中的键盘声部的音色是单音播放还是复音播放。选择 Mono 时，声部的音色会以单音形式播放（一次仅一个音符），最后一个音符优先，在演奏诸如铜管乐器等的独奏、领奏的音色时，可以获得更多的真实感。根据音色的不同，用连奏技法演奏时可能会产生滑音。选择 Poly 时，某声部的音色以复音方式演奏。</p> <p><b>注</b> 滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Touch Response	<p>打开或关闭键盘力度感响应。当此设置为“Off”时，无论用多大力度弹奏键盘，都产生相同音量的声音。</p> <p>通过以下操作调出画面，用于更改触摸设置（触摸灵敏度）。有关详细说明，请参见使用说明书。</p> <p>[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[▶] Setting</p>

### 2 Arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Arpeggio Quantize	同步琶音的播放与乐曲/伴奏型的播放，这样任何轻微的瑕疵都可以即时修正。如果不要同步，选择“Off”。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Arpeggio Hold	打开或关闭 Arpeggio Hold 功能。当此设置为“On”时，[HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮打开的同时，即使释放音符，琶音播放也可继续。若要停止琶音播放，按下 [HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮将其关闭。

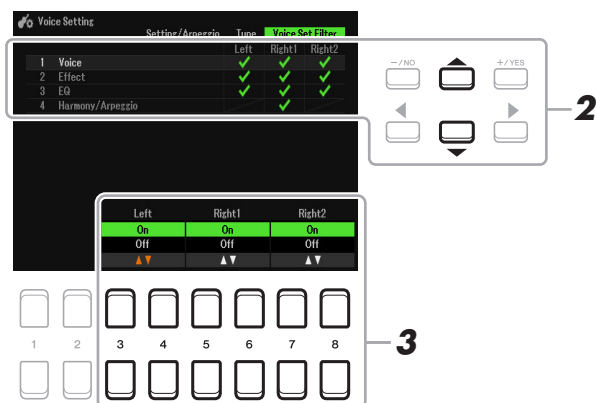
## 禁用音色设置（效果等）的自动选择

每个音色都关联至其默认的 Voice Set 参数设置（第 13 页）。通常，当选择一个音色时，这些参数会自动调出。但是，也可以用下述相关画面的操作禁止此功能。例如，如果要更改音色但仍保持原来的效果，可以在下述画面将 EFFECT 参数设为 OFF。

### 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[▶] Voice Set Filter

### 2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择所需项目。



Voice	与 Common、Controller 和 Sound 页面的参数设置对应。
Effect	与 Effect 页面 1 和 2 的参数设置对应。
EQ	与 Effect 页面 3 的参数设置对应。
Harmony/Arpeggio	与 Harmony/Arp 页面对应。

### 3 使用 [3 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮，打开或关闭选定声部的各项。

当按钮设置为 On 时，将自动调出对应参数设置和音色选择。有关各项目关联参数的信息，请参见上文。

# 添加新内容——扩展包

安装扩展包，可以将多种可选音色和伴奏型添加到 User 驱动器中的“Expansion”文件夹。

## 从 USB 闪存安装扩展包数据

包含捆绑扩展包（“\*\*\*.ppi”、“\*\*\*.cpi”、“\*\*\*.pqi”或“\*\*\*.cqi”）的文件将安装至本乐器，此文件称为“扩展包安装文件”。仅扩展包安装文件可安装至本乐器。如果需要安装多个扩展包，请在计算机上使用“Yamaha Expansion Manager”软件将安装包捆绑在一起。有关如何使用软件的信息，请参见随附的说明书。

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

### 须知

安装完成后，需要重启乐器。请确保事先保存当前已编辑的所有数据，否则数据会丢失。

- 1 将包含所需安装包文件的 USB 闪存连接到 [USB TO DEVICE] 端口。
- 2 调出操作画面。  
[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Expansion → [ENTER]（执行）→ 光标按钮 [▲][▼] Pack Installation → [ENTER]（执行）
- 3 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需安装包文件。
- 4 按下 [6 ▼]（INSTALL）按钮。
- 5 按照画面显示信息的指示进行操作。

将选定的扩展包数据安装到 User 驱动器的“Expansion”文件夹中。

**注** 当一条信息出现，表示 User 驱动器没有多余空间时，请将文件从 User 标签页移动至 USB 标签页，然后再次安装。有关移动文件的介绍，请参见使用说明书的“基本操作”。

### 包含扩展音色或伴奏型的乐曲、伴奏型或注册存储

如果扩展包数据不存在于乐器中，包含任意扩展音色的乐曲、伴奏型或注册存储将无法发声或无法调出。

我们建议您使用扩展音色或伴奏型创建数据（乐曲、伴奏型或注册存储）时记录下扩展包的名称。

## 卸载扩展包数据

可以通过对 Files & Folders 执行重置操作来卸载扩展包数据（参见第 113 页）。

### 须知

重置 Files & Folders 时，扩展包数据以及 User 驱动器中的所有其他文件和文件夹都将被删除。

## 将乐器信息文件保存到 USB 闪存

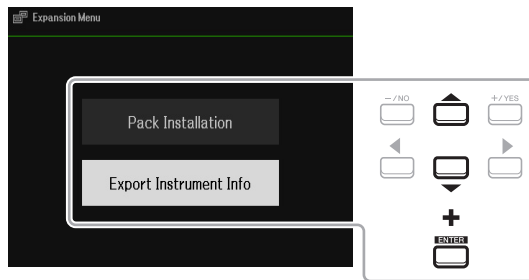
如果使用“Yamaha Expansion Manager”软件管理扩展包数据，则需要如下所述，从乐器注册乐器信息文件。有关如何使用软件的信息，请参见随附的说明书。

### 1 将 USB 闪存连接到 [USB TO DEVICE] 端口。

**注** 在使用 USB 闪存之前，请务必阅读使用说明书第 9 章的“连接 USB 设备”。

### 2 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] → Expansion → [ENTER]（执行）→ 光标按钮 [▲][▼] Export Instrument Info → [ENTER]（执行）



### 3 按照画面显示信息的指示进行操作。

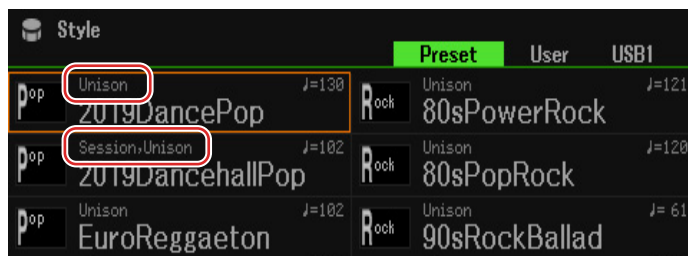
乐器信息文件将被保存在 USB 闪存的根目录。保存文件的名称为“PSR-SX600\_InstrumentInfo.n27”。

## 目录

和弦指法类型 .....	23
• 在 Fingered 模式下识别的和弦类型 .....	24
使用 Smart Chord 功能弹奏伴奏型 .....	25
• Home Sweet Home .....	25
• 智能和弦表 .....	27
学习如何弹奏指定和弦 (Chord Tutor (和弦教练)) .....	27
让伴奏型播放跟随您的演奏 (Unison & Accent (齐奏和重音)) .....	28
• 使用 Unison (齐奏) 功能 .....	28
• 使用 Accent (重音) 功能 .....	29
伴奏型播放相关设置 .....	31
将原创设置存储到单触设定 .....	34
创建 / 编辑伴奏型 (伴奏型创作机) .....	35
• 创建伴奏型的基本步骤 .....	35
• 实时录制 .....	36
• 伴奏型重组 (Assembly) .....	40
• 编辑节奏听感 (Groove) .....	41
• 编辑各通道的数据 (Channel) .....	43
• 设置伴奏型文件格式 (Parameter) .....	44
• 编辑伴奏型的节奏声部 (Drum Setup) .....	48

## 伴奏型类型 (特性)

伴奏型的指定类型显示在主画面或伴奏型选择画面中伴奏型名称的左上角。这些伴奏型的定义特征及其性能优势如下所述。







- **Session:** 混合使用原位和弦与变位和弦，以及和弦变化和主奏段即兴性重复，使得这些伴奏型极富真实感。当演奏某些流派的某些乐曲时，可以为您的演奏加入一些特殊“色彩”和专业化的格调。但是，伴奏型未必适用于所有乐曲和和弦变化，甚至会产生和声错误。例如，某些情况下，演奏乡村乐曲中的某大三和弦，可能会得到一个爵士色彩的七和弦；或者演奏和弦变位时，得到一个不正确的非预期和弦。
- **DJ:** 这些伴奏型可以在 [DANCE & R&B] 按钮调出的类别中选择。这些伴奏型包括特殊和弦进程，因此只需更改根音键，即可在演奏中添加和弦变化。  
请牢记，使用 DJ 伴奏时不能指定和弦类型，如大调和小调。
- **Unison:** 这些伴奏型与 Unison & Accent (齐奏和重音) 功能兼容。Unison & Accent (齐奏和重音) 使您能够对伴奏型播放进行充满表现力和细致的控制，使其紧跟演奏而且，伴奏型播放的结构会根据演奏的重音微妙地变化，让您在伴奏中创造各种音乐变奏。

有关预设伴奏型列表，请参见网站的 Data List (数据列表)。

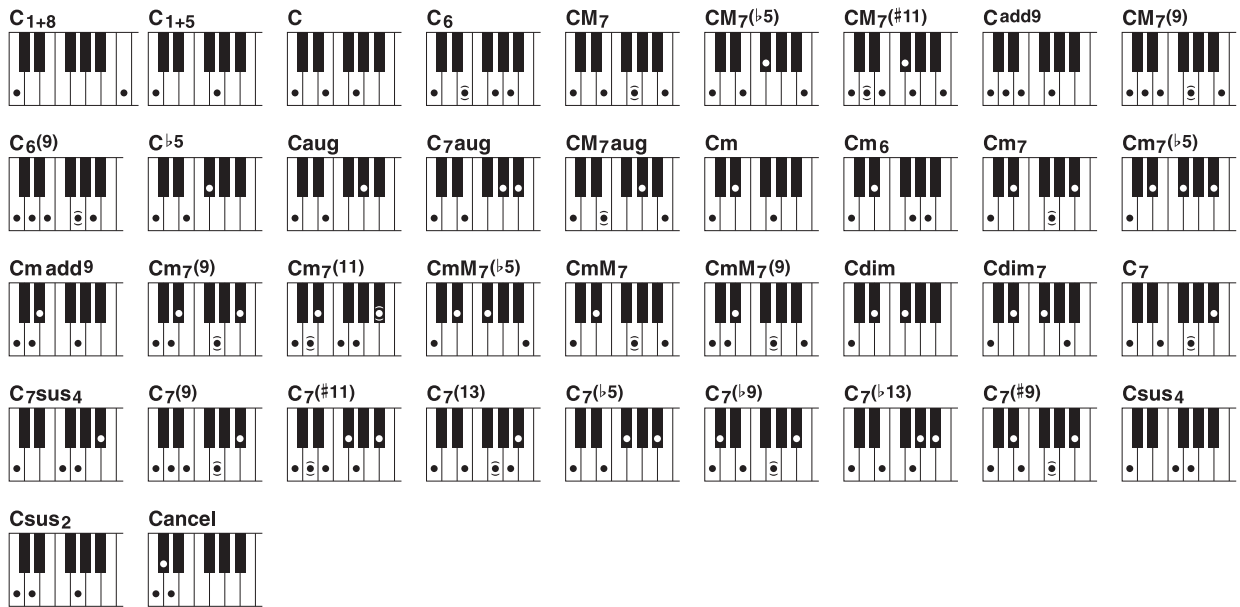
## 和弦指法类型

和弦指法类型决定如何为伴奏型播放指定和弦。可通过 [MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [▶] Chord Fingering 更改类型。

指法类型	特性
Single Finger	<p>在键盘的和弦区，按下 1 个、2 个或 3 个琴键，触发大三和弦、七和弦、小三和弦、小七和弦的管弦乐伴奏。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>C</b> 大三和弦，只按下根音键。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>C7</b> 七和弦，同时按根音键和左边的一个白键。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p><b>Cm</b> 小三和弦，同时按根音键和左边的一个黑键。</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p><b>Cm7</b> 小七和弦，同时按根音键和左边的一个白键和一个黑键。</p> </div> </div>
Multi Finger	自动侦测 Single Finger 和 Fingered 和弦指法，这样可以使用任何一种指法而无需切换指法类型。
Fingered	运用此功能，当 [ACMP] (伴奏开/关) 打开或左手声部打开时，在键盘上的左手区域按下组成和弦的音符，即可指定和弦。有关每个和弦对应音符的信息，请参见第 24 页，或使用 Chord Tutor (和弦教练) 功能 (第 27 页)。
Fingered On Bass	与 Fingered 一样识别接受相同的指法，但键盘的和弦区演奏的最低音符会被作为低音音符使用，使您演奏出“基于最低音”的和弦。(在 Fingered 类型下，和弦的根音总是被作为低音音符使用。)
Full Keyboard	在整个键盘区域侦测和弦。侦测的形式与 Fingered 基本相同。即使将音符分开为左右手弹奏也可以正常侦测，例如，左手弹奏一个低音音符，右手弹奏和弦，或者左手弹奏和弦，右手弹奏旋律音。
AI Fingered	基本与 Fingered 相同，不同的是可以用少于 3 个音符来侦测和弦 (根据前一个演奏的和弦做判断)。
AI Full Keyboard	除了可以用少于 3 个音符侦测 (根据前一个演奏的和弦做判断) 和弦之外，本模式与 Full Keyboard 基本相同。第 9、第 11 和第 13 和弦不能演奏。
Smart Chord	只要知道要演奏的音乐是什么调，即使不懂任何大调、小调、增减调等和弦指法，也能通过单根手指弹奏根音来控制伴奏型。

**注** “AI” 是 “人工智能” 的缩写。

## 在 Fingered 模式下识别的和弦类型



和弦名称 [ 缩写 ]	普通音色 *	以根音 “C” 显示
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
大和弦 [M]	1+3+5	C
六音 [6]	1+(3)+5+6	C6
大七和弦 [M7]	1+3+(5)+7	CM7
大七和弦降五音 [M7b5]	1+3+ $\flat$ 5+7	CM7( $\flat$ 5)
大七和弦升十一音 [M7(#11)]	1+(2)+3+ $\sharp$ 4+5+7	CM7(#11)
加九音 [add9]	1+2+3+5	Cadd9
大七和弦加九音 [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
六和弦加九音 [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
降五音 [(b5)]	1+3+ $\flat$ 5	C $\flat$ 5
增和弦 [aug]	1+3+ $\sharp$ 5	Caug
增七和弦 [7aug]	1+3+ $\sharp$ 5+ $\flat$ 7	C7aug
增大七和弦 [M7aug]	1+(3)+ $\sharp$ 5+7	CM7aug
小和弦 [m]	1+ $\flat$ 3+5	Cm
小六和弦 [m6]	1+ $\flat$ 3+5+6	Cm6
小七和弦 [m7]	1+ $\flat$ 3+(5)+ $\flat$ 7	Cm7
小七和弦降五音 [m7b5]	1+ $\flat$ 3+ $\flat$ 5+ $\flat$ 7	Cm7( $\flat$ 5)
小和弦加九音 [m(9)]	1+2+ $\flat$ 3+5	Cm add9
小七和弦加九音 [m7(9)]	1+2+ $\flat$ 3+(5)+ $\flat$ 7	Cm7(9)
小七和弦加十一音 [m7(11)]	1+(2)+ $\flat$ 3+4+5+( $\flat$ 7)	Cm7(11)
小大七和弦降五音 [mM7b5]	1+ $\flat$ 3+ $\flat$ 5+7	CmM7( $\flat$ 5)
小大七和弦 [mM7]	1+ $\flat$ 3+(5)+7	CmM7
小大七和弦加九音 [mM7(9)]	1+2+ $\flat$ 3+(5)+7	CmM7(9)
减和弦 [dim]	1+ $\flat$ 3+ $\flat$ 5	Cdim
减七和弦 [dim7]	1+ $\flat$ 3+ $\flat$ 5+6	Cdim7
七和弦 [7]	1+3+(5)+ $\flat$ 7	C7
七和弦挂四音 [7sus4]	1+4+5+ $\flat$ 7	C7sus4
七和弦加九音 [7(9)]	1+2+3+(5)+ $\flat$ 7	C7(9)
七和弦升十一音 [7(#11)]	1+(2)+3+ $\sharp$ 4+5+ $\flat$ 7	C7(#11)
七和弦加十三音 [7(13)]	1+3+(5)+6+ $\flat$ 7	C7(13)
七和弦降五音 [7b5]	1+3+ $\flat$ 5+ $\flat$ 7	C7( $\flat$ 5)
七和弦降九音 [7(b9)]	1+ $\flat$ 2+3+(5)+ $\flat$ 7	C7( $\flat$ 9)
七和弦降十三音 [7(b13)]	1+3+5+ $\flat$ 6+ $\flat$ 7	C7( $\flat$ 13)
七和弦升九音 [7(#9)]	1+ $\sharp$ 2+3+(5)+ $\flat$ 7	C7(#9)
挂四音 [sus4]	1+4+5	Csus4
一加二加五 [sus2]	1+2+5	Csus2
取消	1+ $\flat$ 2+2	取消

\* 括号内的音符可以忽略。



## 使用 Smart Chord 功能弹奏伴奏型

如果想全面享受演奏多种和弦的乐趣，但又不知如何演奏正确的和弦，请将 Chord Fingering 类型设置为 Smart Chord。只要知道要演奏的音乐是什么调，即使不懂任何大调、小调、增减调等和弦指法，也能通过单根手指来控制伴奏型。无论何时按下单个音符，适合这种音乐流派的正确和弦就将发声，就好像正在演奏“正确”的和弦。

使用以下谱例尝试 Smart Chord 功能。只需在右手弹奏旋律的同时，用左手弹奏本乐谱中所示的和弦根音音符，聆听和弦的音符和音色是如何与设置的音乐类型相匹配。

### Home Sweet Home

和弦区

调号 (F大调)

- Style: **Country 8 Beat**
- Key Signature: **F Major (b\*1)**
- Type: **Standard**

和弦类型

也可尝试选择 EasyListening Style（通过 [LATIN & JAZZ] 按钮），然后使用上述乐谱弹奏。智能和弦类型更改为 Jazz，用于体验同一首乐曲的不同风格。

下一页

## 1 选择所需伴奏型，确保 STYLE CONTROL（伴奏型控制）[ACMP]（伴奏开/关）按钮打开（指示灯亮起）。

要弹奏上述谱例，按下 [COUNTRY & BALLROOM] 按钮，然后选择 Country 8Beat。

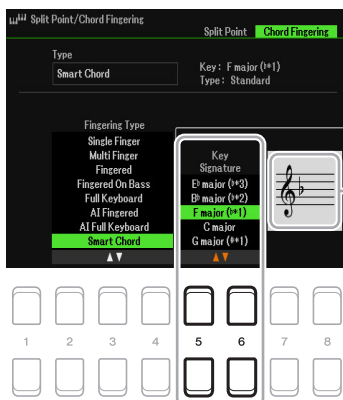
## 2 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[▶] Chord Fingering

## 3 使用 [2 ▲▼]–[4 ▲▼]（Fingering Type）按钮选择 Smart Chord。

## 4 使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼]（Key Signature）按钮选择调号。

确保选择的调号与您乐谱上或要演奏的调号相同。要选择谱例上的调号，选择 F Major (♯1)。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮关闭窗口。



显示选定的调号。将其设定为与乐谱相同的调号。

## 5 使用 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（Type）按钮选择音乐类型。

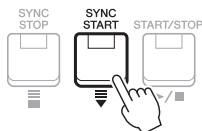
在此选择的 Smart Chord 类型决定和弦区内每个音阶音符的特定和弦分配。尽管在步骤 1 中选择一个伴奏型能自动设定最佳的类型，如果需要，还是可以从这里选择不同的类型，制造更多的和弦效果。要选择谱例的音乐类型，选择 Standard。

**注** 每种音乐类型都只采用伴奏型最典型和常规的和弦进程。

**注** 乐曲录音过程中，画面左下角显示的和弦根音可能与录制好的乐曲播放时的根音不同。

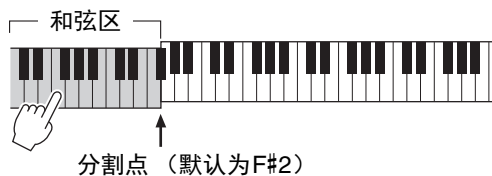
**注** 第 27 页的智能和弦表中提供了实际和弦分配方式。

## 6 按下 STYLE CONTROL（伴奏型控制）[SYNC START]（同步开始）按钮启用同步开始。



## 7 根据乐谱或演奏的和弦进程，用左手只演奏根音键。

弹下一个键会启动伴奏型的播放。



## 智能和弦表

本表显示 C 大调及关系小调（a 小调）下各种类型的指定 Smart Chords。

此处只是 C 大调的示例；其他 11 个调性的和弦将相应改变。请参见以下 F major（Pop）和 E minor（Jazz）的示例。

Smart Chord 设置		根音音符											
		C ↓	C# ↓	D ↓	D# ↓	E ↓	F ↓	F# ↓	G ↓	G# ↓	A ↓	A# ↓	B ↓
Type	Key Signature												
Standard	C major	C	C#dim	Dm	E $\flat$	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B $\flat$	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B $\flat$	Bm7 $^{\flat}5$
Pop	C major	Cadd9	C#dim7	Dm7	E $\flat$ dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B $\flat$	G/B
	A minor	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B $\flat$	G/B
Jazz	C major	CM7 $^9$	C#dim7	Dm7 $^9$	E $\flat$ dim7	Em7	F6 $^9$	F#dim7	G7 $^9$	G#dim	Am7 $^{11}$	B $\flat$ 7	Bm7 $^{\flat}5$
	A minor	CM7 $^9$	C#dim7	Dm7 $^9$	D#dim7	E7	FM7 $^9$	F#m7 $^{\flat}5$	G7 $^9$	G#7	Am $^{add9}$	B $\flat$ 7	Bm7 $^{\flat}5$
Dance	C major	C	C#dim	Dm	E $\flat$	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B $\flat$	G/B
	A minor	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B $\flat$	Bm
Simple	C major	C	C#dim	Dm	E $\flat$	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B $\flat$	G/B
	A minor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B $\flat$	Bm7 $^{\flat}5$

F major 的和弦示例，类型设置为 Pop。

Pop	F major	C7	C#dim	Dm7	E $\flat$	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A $\flat$ dim7	Am7	B $\flat$ M7	Bdim
-----	---------	----	-------	-----	-----------	-----	-------	--------	-----	----------------	-----	--------------	------

E minor 的和弦示例，类型设置为 Jazz。

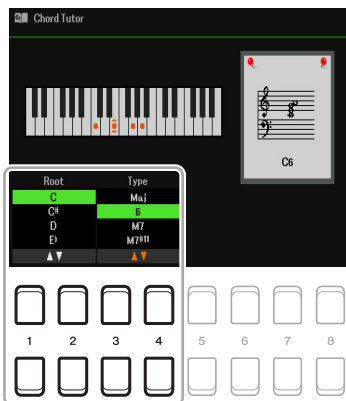
Jazz	E minor	CM7 $^9$	C#m7 $^{\flat}5$	D7 $^9$	D#7	Em $^{add9}$	F7	F#m7 $^{\flat}5$	GM7 $^9$	G#dim7	Am7 $^9$	A#dim7	B7
------	---------	----------	------------------	---------	-----	--------------	----	------------------	----------	--------	----------	--------	----

## 学习如何弹奏指定和弦（Chord Tutor（和弦教练））

如果知道和弦的名称但不知道如何弹奏，Chord Tutor 功能可以提示您需要弹奏的音符，非常方便。

### 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor → [ENTER]（执行）



### 2 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择和弦根音，然后使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮选择和弦类型。

您要弹奏的音符会出现在画面中。

**注** 根据和弦的组成，某些音符会省略。

# 让伴奏型播放跟随您的演奏 (Unison & Accent (齐奏和重音))

Unison & Accent 功能允许在伴奏型中创建各种音乐变化，使其紧跟您的演奏。

## 使用 Unison (齐奏) 功能

当 Unison (齐奏) 功能打开时，您可以弹奏一段旋律并将其同步再现（例如，由两个或多个乐器演奏同一旋律）或合奏（例如，所有演奏者同时演奏）——可充满表现力地提升演奏效果并创建充满动态的乐句。共有 3 种 Unison (齐奏) 类型可以选择：All Parts (适用于单手弹奏) 和 Split 或 Auto Split (适用于双手弹奏)。

### ■ 选择 “All Parts” 时的示例：

所有伴奏声部跟随您的演奏。仅用一只手演奏齐奏乐句时，建议使用此类型。

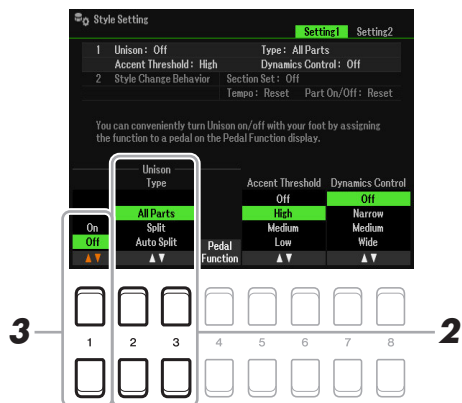
### ■ 选择 “Split” 或 “Auto Split” 时的示例：

通过自动从演奏中侦测相应的左手和右手区域，跟随演奏的内容自动将伴奏声部分配至每只手。

**注** 以上示例仅供说明之用。并非所有和声都是八度。

## 1 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [◀] Setting1 → 光标按钮 [▲] 1 Unison



下一页

## 2 使用 [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Unison Type) 按钮选择 Unison Type。

- **All Parts:** 适合单手演奏。
- **Split:** 适合双手演奏。在此类型中，键盘由 Split Point (Left) 分开，伴奏声部可在演奏过程中单独跟随每只手。例如，低音乐器（如低音吉他、中音萨克斯和低音提琴）跟随左手，独奏乐器（如长笛）跟随右手。此类型对于在左手和右手之间使用不同的音色演奏时很实用。
- **Auto Split:** 适合双手演奏。在此类型中，通过自动从演奏中侦测相应的左手和右手区域，跟随演奏的内容自动将伴奏声部分配至每只手。当用钢琴或弦乐等具有宽广范围的音色合奏时，建议使用此类型。此类型为演奏带来极大的灵活性，可使您摆脱特定分割点的限制。

## 3 按下 [1 ▲▼] 按钮打开 Unison 功能。

**注** 演奏时，可使用连接的踏板便捷地打开 / 关闭 Unison (齐奏) 功能。若要将功能分配至踏板，按下 [4 ▲▼] (Pedal Function) 按钮调出画面进行踏板设置，然后选择 “Unison”。

**注** 也可将其他功能分配至踏板——穿入 / 穿出乐曲 (第 61 页) 和注册序列 (第 78 页)。如果分配多个功能至踏板，优先顺序为：穿入 / 穿出乐曲 → 注册序列 → 此处分配的功能。

## 4 从伴奏型选择画面选择伴奏型名称上方带有 “Unison” 标识的伴奏型 (使用说明书第 2 章)。

有关可以使用此功能的伴奏型列表，请参见网站上的 Data List (数据列表)。

## 5 尝试使用自动伴奏弹奏伴奏型 (使用说明书第 2 章)。

### 使用 Accent (重音) 功能

当 Accent 功能打开时，伴奏型播放的结构会微妙地变化，并根据演奏的重音添加音符。可以临时改变伴奏型播放，以涵盖节奏切分。

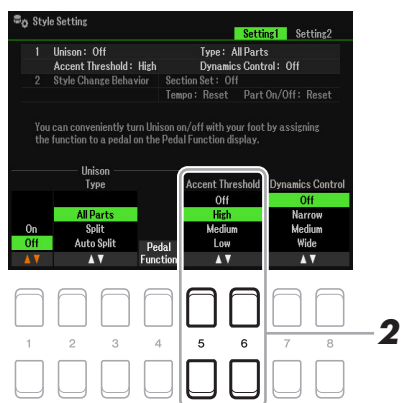
#### ■ 使用 Accent 功能的示例：

当 Accent (重音) 功能打开时，伴奏型播放的结构会微妙地变化，并根据演奏的重音添加音符 (如吊镲、低音鼓等)。

▼ 下一页

## 1 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Style Setting →  
[ENTER] (执行) → TAB (选项) [◀] Setting1 → 光标按钮 [▲] 1 Unison



## 2 使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Accent Threshold) 按钮选择 High、Medium 或 Low 设置之一，启用 Accent (重音) 功能。

- **Off:** 关闭 Accent (重音) 功能。
- **High:** 需要用力演奏才能使本乐器识别重音。
- **Medium:** 标准设置。
- **Low:** 即使演奏力度较小, 也可以使本乐器识别重音。

## 3 从伴奏型选择画面选择伴奏型名称上方带有“Unison”标识的伴奏型 (使用说明书第 2 章)。

有关可以使用此功能的伴奏型列表, 请参见网站上的 Data List (数据列表)。

## 4 尝试使用自动伴奏弹奏伴奏型 (使用说明书第 2 章)。

# 伴奏型播放相关设置

乐器有多种伴奏型播放设置，可从以下画面进入。

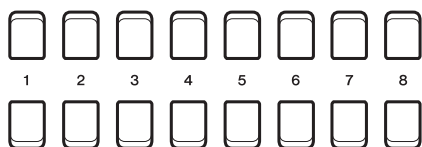
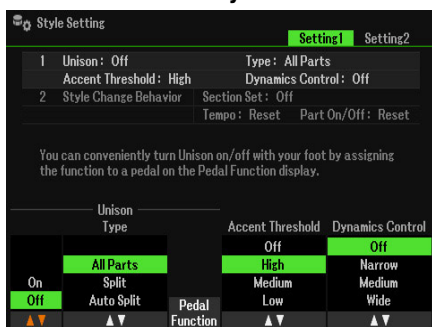
## 1 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] (执行)

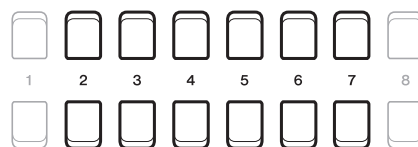
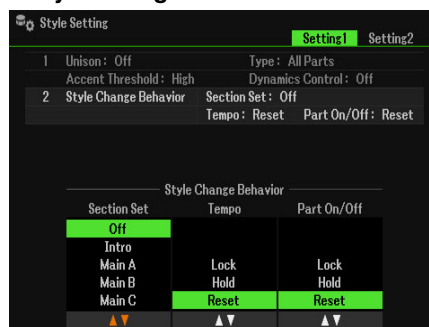
## 2 使用 TAB (选项) [◀][▶] 按钮和光标按钮 [▲][▼] 切换页面，然后使用每个设置对应的 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮。

### ■ Setting1 页面

#### 1 Unison&Accent/Dynamics Control



#### 2 Style Change Behavior



### 1 Unison&Accent/Dynamics Control

[1 ▲▼]	Unison On/Off	请参见使用说明书第 2 章。
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type	
[4 ▲▼]	Pedal Function	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Dynamics Control	根据演奏力度决定伴奏型播放的音量变化。 <b>Off:</b> 无论演奏力度如何，音量都保持不变。 <b>Narrow:</b> 音量在小范围内变化。 <b>Medium:</b> 音量在中范围内变化。 <b>Wide:</b> 音量在大范围内变化。

### 2 Style Change Behavior

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Section Set	在伴奏型播放停止状态下，选择另一个伴奏型时，本参数决定自动调出的默认乐段。当设置为“Off”并且伴奏型播放停止时，新选伴奏型的当前使用乐段不变，仍然保持为之之前选用的伴奏段。如果新选的伴奏型不包含任何 MAIN A–D 段，将自动选择最接近的伴奏段。例如，设定的 MAIN D 在新选的伴奏型中不存在，将调出 MAIN C。
-------------------	-------------	--

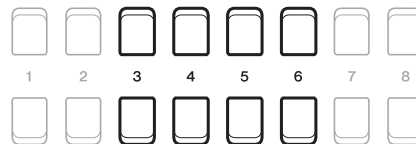
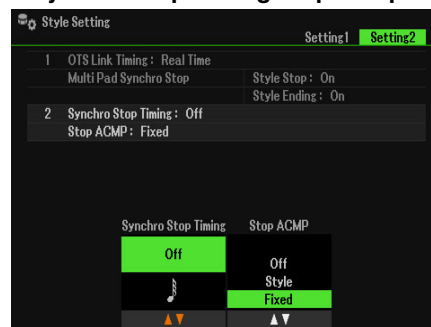
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	更改伴奏型时，决定是否更改伴奏型速度设置。 <b>Lock:</b> 总是保持前一个速度设置。选择“Lock”时，钥匙图标显示在主画面伴奏型名称的左上角。 <b>Hold:</b> 伴奏型播放过程中，前一速度设置将保持。当伴奏型播放停止时，速度更改为所选伴奏型的初始默认速度。 <b>Reset:</b> 速度总是更改为选定伴奏型的默认速度。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off	更改伴奏型时，决定是否更改伴奏型通道的 On/Off 状态。 <b>Lock:</b> 始终保持前一伴奏型通道的 On/Off 状态。 <b>Hold:</b> 伴奏型播放过程中，保持前一伴奏型通道的 On/Off 状态。当伴奏型播放停止时，所有伴奏型通道设置为 On。 <b>Reset:</b> 所有伴奏型通道设置为 On。

## ■ Setting2 页面

### 1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



### 2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



### 1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing	决定 One Touch Settings 跟随 VARIATION [A]–[D] 更改的时间。（[OTS LINK] 按钮必须打开。） <b>Real Time:</b> 按下 MAIN VARIATION（主奏）[A]–[D] 按钮之一，One Touch Setting 将立即被调出。 <b>Next Bar:</b> 按下 MAIN VARIATION（主奏）[A]–[D] 按钮之一后，One Touch Setting 将在下一小节被调出。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Stop On/Off	决定当伴奏型播放停止时，多功能按垫的反复播放是否停止。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Ending On/Off	决定当播放伴奏型的尾声乐段时，多功能按垫的反复播放是否停止。



## 2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp

<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>Synchro Stop Timing</p>	<p>决定 Synchro Stop 功能自动取消后，可以保持和弦的时长。当 [SYNC STOP]（同步停止）按钮为打开状态，并且本参数设置为“Off”之外的值，按住和弦超过此处设定的时间后，同步停止状态自动取消 Synchro Stop 功能。这一方便功能将伴奏型播放控制复位为普通状态，让您松开键后仍然保持伴奏型的播放。换句话说，如果在此处设定的时间前松开键，同步停止功能会运行。</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop Acmp</p>	<p>当 [ACMP]（伴奏开/关）为打开状态，[SYNC START]（同步开始）为关闭状态时，在键盘的和弦区弹奏和弦，即使伴奏型停止播放，也可以听到和弦伴奏声音。在这种情况下（称作“伴奏停止”），任何有效的指弹和弦模式都可以被识别，并且和弦根音/类型可以在屏幕上显示出来。在此可以决定在伴奏停止的状态下，在键盘的和弦区弹奏的和弦是否发出声音。</p> <p><b>Off:</b> 和弦区弹奏的和弦将不能发声。</p> <p><b>Style:</b> 和弦区弹奏的和弦会以选定伴奏型的按垫通道和贝司通道的音色发声。</p> <p><b>Fixed:</b> 和弦区弹奏的和弦会以指定音色发出声音，无论选的是什么伴奏型。</p> <p><b>注</b> 当选定伴奏型包含 MegaVoice 时，如果此项设置为“Style”，可能会产生意料之外的声音。</p> <p><b>注</b> 录制乐曲时，停止伴奏功能所侦测到的和弦可以不受此处设置的影响被录制。请注意，设置为“Style”时，响起的音色与和弦数据都将被录制，设置为“Off”或“Fixed”时，仅和弦数据被录制。</p>

## 将原创设置存储到单触设定

您可以将自己的原创设置保存到单触设定。全新创建的单触设定会以伴奏型的形式保存到 User 驱动器或 USB 闪存，您可以将单触设定作为伴奏型的一部分调出。

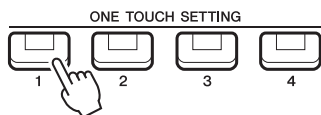
- 1 选择所需伴奏型，将单触设定存储其中。
- 2 进行必要的面板设置，诸如针对音色和效果的面板设置。
- 3 按下 REGISTRATION MEMORY（注册存储）区域中的 [MEMORY]（存储）按钮。

Registration Memory 画面出现。但是，您无需在此进行任何设置，因为画面中的 On/Off 设置不会影响 One Touch Setting 功能。



- 4 按下 ONE TOUCH SETTING（单触设定）[1]-[4] 按钮之一，将面板设置存储至其中。

一条信息出现。如果确认要将当前设置存储至选定按钮，按下 [7 ▲▼]（Yes）按钮。如果需要更改设置，按下 [6 ▲▼]（No）按钮，然后根据需要重复步骤 2-4。



**注** 对于未存储到原始面板设置的 ONE TOUCH SETTING（单触设定）按钮，将保留原有伴奏型的 OTS 设置。

- 5 按下 [7 ▲▼]（Yes）按钮调出伴奏型选择画面，将单触设定作为伴奏型保存。

有关保存操作的介绍，请参见使用说明书的“基本操作”。

### 须知

如果更改伴奏型或未执行保存操作就关闭电源，已存储的面板设置（单触设定）将会丢失。

## 创建 / 编辑伴奏型 (伴奏型创作机)

一个伴奏型由不同段落组成（前奏、主奏、尾声等），各段落都有独立的声部（节奏型、贝司声部、和弦背景、多功能按垫或乐句）。这些声部的演奏数据（通道数据）被称为“源模块”。利用伴奏型创作机，可以用分别录制源模块的方法，或者从其它原有的伴奏型导入源模块，制作出原创伴奏型。

### 创建伴奏型的基本步骤

2

伴奏型

**1** 选择所需伴奏型，作为新伴奏型的基础。

**2** 调出 Style Creator 画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Style Creator → [ENTER]（执行）

一条信息出现，询问要编辑选定的伴奏型或创建新的伴奏型。

**3** 按下 [5 ▲▼]/[6 ▲▼]（Current Style）按钮之一，编辑选定的伴奏型，或按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（New Style）按钮之一创建一个新的伴奏型。

当按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮之一后，自动创建用于录制的空伴奏型（名称为“NewStyle”）。

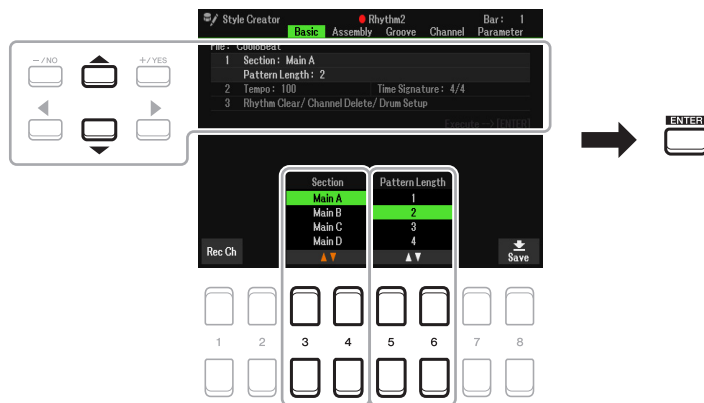
**4** 在 Basic 页面，选择一个乐段。

（如果 Rec Channel 画面出现在屏幕的下半部分，按下 [EXIT]（退出）按钮。）使用光标按钮 [▲][▼] 选择“1 Section”，然后使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮选择一个乐段。

必要时执行以下操作。

- 对于当前乐段，通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择模块长度。选择后，按下 [ENTER]（执行）按钮实际输入指定的长度。
- 对于当前完整的伴奏型，使用光标按钮 [▲][▼] 选择“2 Tempo”，然后通过 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮设置速度，通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮设置拍号（BEAT）。

**注** 更改拍号（BEAT）将清除所有乐段的数据，您需要从头开始创建伴奏型。



**5** 为各声部创建一个源模块（通道数据）。

- **Basic** 页面中的实时录制（第 36 页）  
只需通过键盘弹奏即可录制伴奏型。
- **Assembly** 页面中的伴奏型重组（第 40 页）  
用于从其他预设伴奏型或已创建的伴奏型复制各种模块。

▼ 下一页

## 6 编辑已录制的源模块（通道数据）。

- 在 **Groove**（第 41 页）和 **Channel**（第 43 页）页面编辑通道数据用于改变节奏感、量化和速度等。
- 在 **Parameter** 页面（第 44 页）编辑 **SFF** 参数用于编辑已录制通道的 SFF（伴奏型文件格式）相关参数。
- 使用鼓组设置功能（第 48 页）在 **Basic** 页面编辑节奏声部用于编辑伴奏型的节奏声部，例如更改单个乐器的声音。

## 7 根据需要重复步骤 4-6。

## 8 在任意页面按下 [8 ▲▼]（Save）按钮保存已创建的伴奏型。

有关介绍，请参见使用说明书的“基本操作”。

### 须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已创建的伴奏型将丢失。

## 实时录制

在 **Basic** 页面，可从键盘录制原创的节奏模块。

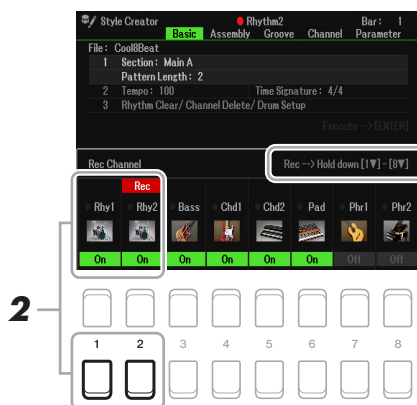
### Style Creator 中实时录制的特点

- **循环录音**  
伴奏型在一个“循环”中反复播放几个小节的节奏模块，伴奏型录制也在循环中完成。例如，如果以两小节的 MAIN 乐段开始录制，就会反复录制这两小节。录制的音符将在下一次反复（循环）时开始播放，可以边听先前录制的材料，边进行录制。
- **叠加录音**  
这种方法可以把新的素材录制到包含已录制数据的通道数据上，而不会删除原有的数据。在伴奏型录制中，除使用 **Rhythm Clear**（第 37 页）和 **Delete**（第 37、39 页）等功能外，已录制的数据不会被删除。当以预设伴奏型为基础制作新伴奏型时，叠加录制仅能用于节奏 1 和节奏 2 的源模块。除此之外的其他源模块，录制前需要删除原有数据。

## ■ 录制节奏通道 1-2

以下步骤应用于第 35 页基本步骤中的步骤 5。

### 1 在 **Basic** 页面，按下 [1 ▲▼]（Rec Ch）按钮在屏幕的下半部分调出 **Rec Channel** 画面。



### 2 按住 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮选择所需通道作为录制目标。

节奏通道可被选为录制目标，无论其中是否包含已录制的数据。如果选定通道中包含已录制的数据，则可以在现有数据的基础上录制音符。

▼ 下一页

### 3 如有需要，选择一个音色，然后练习要录制的节奏模块。

按下 [1 ▲] 或 [2 ▲] 按钮（选定通道）调出音色选择画面，然后选择所需音色——在此情况下，选择打击乐器组，因为我们要创建一个节奏。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回原始 Style Creator 画面。使用选定的音色，练习要录制的节奏模块。

#### • 可用于录制的音色

对于 Rhy1 通道，所有音色可用于录制。

对于 Rhy2 通道，仅鼓音色 /SFX 音效可用于录制。

**注** 有关分配至每个琴键的鼓音色 /SFX 音效信息，请参见网站上 Data List（数据列表）中的“鼓组 /SFX 组列表”。

### 4 按下 STYLE CONTROL（伴奏型控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮停止录制。

播放已录制的数据时，根据需要使用时 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮打开或关闭各通道。

如有必要，可以删除通道数据。使用光标按钮 [▲][▼] 选择“3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”，然后按下 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]（Channel Delete）按钮之一调出操作画面。在 Channel Delete 画面，按下需要删除的通道所对应的 [1 ▲]–[8 ▲] 按钮，然后按下 [ENTER]（执行）按钮实际删除通道数据。若要关闭 Channel Delete 画面，按下 [EXIT]（退出）按钮。

### 5 一旦循环播放返回到第一小节的第一拍，开始弹奏要录制的节奏模块。

如果很难实时弹奏节奏，请将其分解为单独声部，并在播放循环的时候单独弹奏每个声部，如下例所示。

The diagram illustrates a three-stage process for building a rhythm loop. Each stage is shown in a box with a title and a musical staff. Stage 1, '第一轮循环' (First Loop), shows a bass drum (低音鼓) pattern on a single staff. Stage 2, '第二轮循环' (Second Loop), shows a snare drum (军鼓) and bass drum (低音鼓) pattern on two staves. Stage 3, '第三轮循环' (Third Loop), shows a hi-hat (踩镲), snare drum (军鼓), and bass drum (低音鼓) pattern on three staves. Arrows indicate the progression from the first to the second, and then to the third stage.

#### 删除错误录制的音符（Rhythm Clear）

如果弹奏时犯错或弹奏错音符，可以删除那些特定的音符。使用光标按钮 [▲][▼] 选择“3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”。按住 [2 ▲▼]/[3 ▲▼]（Rhythm Clear）按钮之一的同时，按下键盘上对应的琴键。

### 6 按下 [START/STOP]（开始 / 停止）按钮停止播放。

如果需要添加更多音符，再次按下 [START/STOP]（开始 / 停止）按钮继续录制。

≡ 下一页

**7** 在 Rec Channel 画面按下 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮禁用录制。  
如果 Rec Channel 画面没有出现，按下 [1 ▲▼] (Rec Ch) 按钮。

**8** 保存录制的伴奏型 (第 36 页的步骤 8)。

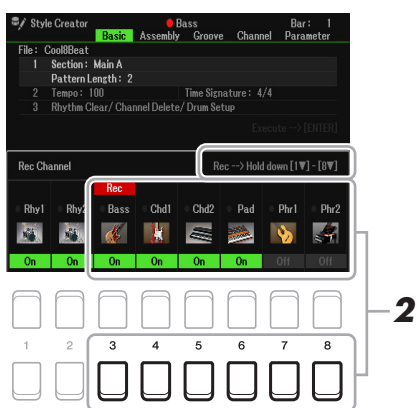
#### 须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已创建的伴奏型将丢失。

### ■ 录制到 Bass、Chord 1-2、Pad 和 Phrase 1-2 通道

以下步骤应用于第 35 页基本步骤中的步骤 5。

**1** 从 Basic 页面，按下 [1 ▲▼] (Rec Ch) 按钮在屏幕的下半部分显示 Rec Channel 画面。



**2** 按住 [3 ▼]-[8 ▼] 按钮选择所需通道作为录制目标。

如果选择了预设伴奏型，出现确认信息，提示您是否删除选中通道的已录制数据。按下 [+ / YES] 按钮删除数据，选定通道被指定为录制目标。请注意，除了预设伴奏型的节奏通道之外，通道数据不会被重叠。

**3** 如有需要，选择一个音色，然后练习要被录制的贝司声部、和弦背景或乐句。

按下 [3 ▲]-[8 ▲] 按钮 (选定通道) 之一，调出音色选择画面，然后选择所需音色。选择后，按下 [EXIT] (退出) 按钮返回原始画面。使用选定的音色，练习要录制的乐句或和弦背景。

- 可用于录制的音色

鼓音色 / SFX 音效以外的音色可被用于录制。

- 以 CM7 和弦录制一个乐句 (在弹奏过程中随和弦变化弹奏合适的音符)

#### 录制主奏或插入乐段的规则

录制源模块之前，决定弹奏的调性 (源根音) 和使用的和弦类型 (源和弦)。默认初始设置下，源根音 / 和弦 (第 45 页) 设置为 CM7 (源根音 = C，源和弦 = M7)。这意味着应该使用 CM7 音阶录制源模块，在正常弹奏过程中将根据您指定的和弦发生变化。当指定 CM7 时，录制您想要听到的贝司声部、乐句或和弦背景。详细信息请参见下文。

- 当录制 Bass 通道和 Phrase 通道 (如 C、D、E、G、A 和 B) 时，仅用 CM7 的音阶内音。
- 当录制 Chord 通道和 Pad 通道 (如 C、E、G 和 B) 时，仅用和弦音符。

▼ 下一页



C = 和弦音符  
R = 推荐音符

\*录制源模块时，应使用“C”和“R”音符并避免使用其他音符。

如果遵守这条规则，根据弹奏过程中的和弦变化，伴奏型播放音符将做适当的转换。

#### 录制前奏或尾声的规则

这些乐段的设计以播放过程中和弦没有变化为前提。这就是不需要遵守上述针对主奏和插入乐段规则的原因，可以在录制时创造特别的和弦进程。但是，当 Source Root/Chord 设置为 CM7 时，请遵守下列规则。

- 录制前奏时，请确保录制的乐句正确进入 C 大调音阶。
- 录制尾声时，请确保录制的乐句以 C 大调音阶开头或能够合理衔接 C 大调音阶。

#### • 如有需要设置 Source Root/Chord

虽然如上所述，Source Root/Chord 设置为 CM7，仍然可以将其改为其他调性或和弦。使用 TAB (选项) [◀][▶] 按钮调出 Parameter 页面，将 Source Root (或 Play Root) 和 Chord 设置为最爱或所需的 Root 和 Chord 类型。切记，当把 Source Chord 由 CM7 改为其他和弦后，相应的和弦音符和推荐音符也将改变。有关详细说明，请参见第 45 页。

## 4 按下 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮停止录制。

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

如有必要，可以删除通道数据。使用光标按钮 [▲][▼] 选择 “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”，然后按下 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) 按钮之一调出操作画面。在 Channel Delete 画面，按下需要删除的通道所对应的 [1 ▲]–[8 ▲] 按钮，然后按下 [ENTER] (执行) 按钮，实际删除通道数据。若要关闭 Channel Delete 画面，按下 [EXIT] (退出) 按钮。

## 5 一旦循环播放返回到第一小节的第一拍，开始弹奏要录制的贝司声部、和弦背景或乐句。

如果想要从开头 (不带空白) 开始录制，使用 [SYNC START] (同步开始) 按钮。有关详细说明，请参见使用说明书第 2 章。

## 6 按下 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮停止播放。

如果想要添加更多音符，再次按下 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮继续录制。

#### • 若要试听使用其他 Source Root/Chord 录制的通道的播放声音：

- 1) 使用 TAB (选项) [◀][▶] 按钮调出 Parameter 页面。
- 2) 按下 [1 ▲▼] (Rec Ch) 按钮调出 Rec Channel 画面，然后使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮将所需通道设为 On/Off。
- 3) 按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭 Rec Channel 画面。
- 4) 按下 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮开始播放。
- 5) 在 Parameter 页面，设置 Play Root 和 Chord 至所需和弦根音与和弦类型。

上述操作可让您试听在正常弹奏过程中，源模块是如何通过和弦变化来播放的。

## 7 再次按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮停止录制。

## 8 保存录制的伴奏型 (第 36 页的步骤 8)。

#### 须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已创建的伴奏型将丢失。

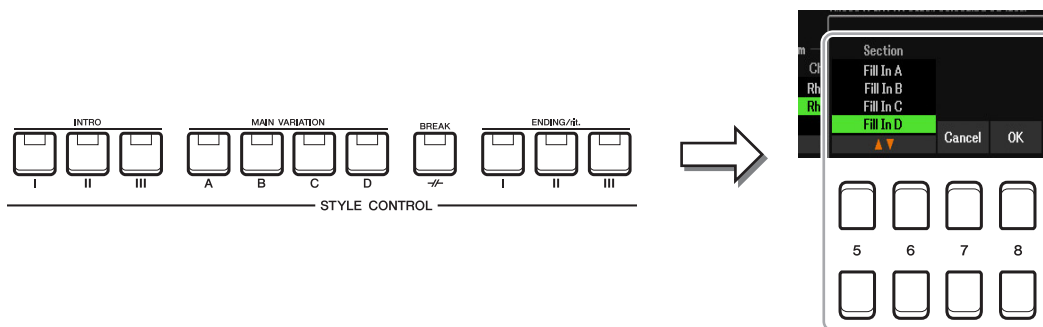
## 伴奏型重组 (Assembly)

可用于将源模块作为通道数据，从其他预设伴奏型复制到当前创建的伴奏型。如果在其他伴奏型中发现了喜爱的节奏型、贝司声部、和弦背景或乐句，可使用此功能。

下列说明应用至第 35 页基本步骤中的步骤 5。选择乐段并在 Basic 页面进行其他设置后，执行下列说明。

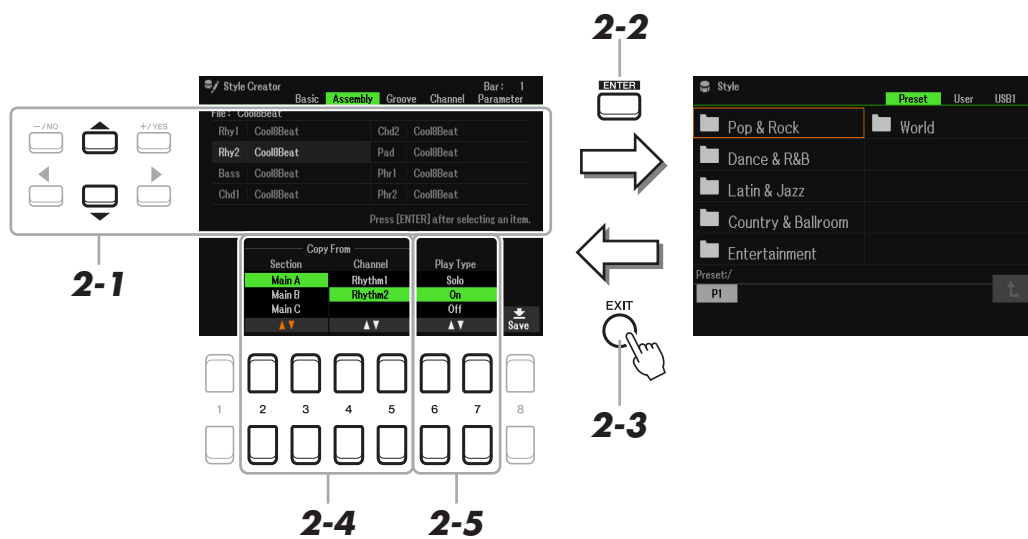
### 1 如有需要，选择在 Assembly 页面中编辑的乐段。

即使要编辑的乐段已在 Basic 页面中被选择，也可在此页面中更改乐段。在面板上按下所需乐段按钮调出 Section 窗口，然后按下 [8 ▲▼] (OK) 按钮实际输入选择。如果想要选择插入乐段 (没有面板按钮)，请按下任意乐段按钮，使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择插入乐段，然后按下 [8 ▲▼] (OK) 按钮。



**注** 可在画面上选择前奏 4 和尾声 4，然后创建为原创伴奏型，虽然面板上没有这两个乐段。

### 2 将指定通道的源模块替换为其他伴奏型的源模块。



**2-1** 通过光标按钮 [▲][▼] 选择要替换的通道。

**2-2** 按下 [ENTER] (执行) 按钮调出伴奏型选择画面。

**2-3** 选择所需伴奏型，然后按下 [EXIT] (退出) 按钮返回到原始画面。

**2-4** 通过 [2 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮选择选定伴奏型的 Section 和 Channel。

**2-5** 按下 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮播放伴奏型，确认新分配的源模块的声音。

▼ 下一页



**在伴奏型重组操作中播放伴奏型**

可在重组伴奏型时播放伴奏型，并且可以选择播放方法。在 Assembly 页面，使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Play Type) 按钮选择类型。

- **Solo:** 在 Assembly 页面播放选定通道。在 Basic 页面的 Record 画面中设置为 Rec 的所有通道同时播放。
- **On:** 在 Assembly 页面播放选定通道。在 Basic 页面的 Record 画面中设置为 Off 以外的所有通道同时播放。
- **Off:** 在 Assembly 页面静音选定通道。

**3** 根据需要，为其他通道重复步骤 2。

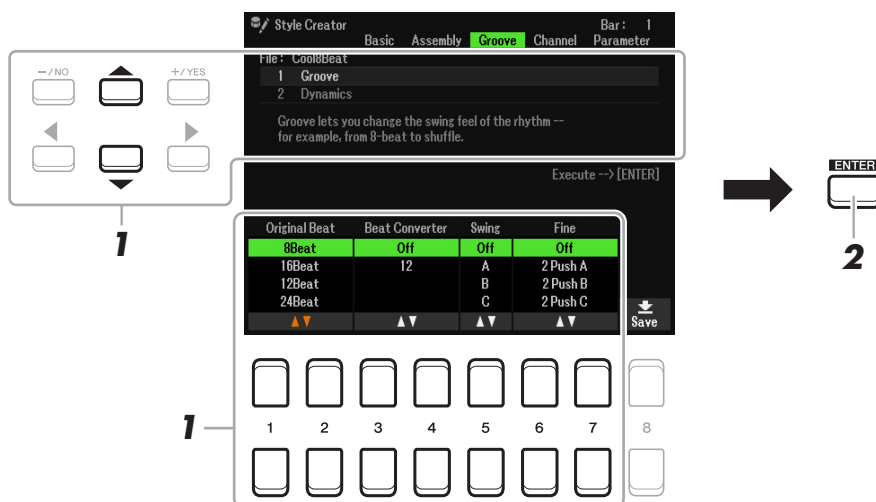
**4** 保存已编辑的伴奏型（参见第 36 页上的步骤 8）。

**须知**

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏型或关闭乐器的电源，已创建的伴奏型将丢失。

**编辑节奏听感 (Groove)**

通过更改音符的时值和力度，可以为 Basic 页面或面板按钮中选定的当前乐段的每个通道编辑节奏听感。下列说明应用至第 36 页基本步骤中的步骤 6。



**1** 在 Groove 页面，使用光标按钮 [▲][▼] 选择编辑画面，然后使用 [1 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

**1 Groove**

利用本功能，将伴奏型中的音符数据在时间上做细微的移动，使得音乐产生摇摆的感觉，或者改变了节奏。移位设置被应用于 Basic 页面中所选乐段的所有通道。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Original Beat	指定要施加移位时值的拍点。也就是说，如果选择“8 Beat”，移位时值将应用于八分音符；如果选择“12 Beat”，移位时值将应用于八分三连音。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Beat Converter	实际将拍点的时值（在上述 Original Beat 参数中指定的）变为选定的值。例如，当 Original Beat 设置为“8 Beat”，而 Beat Converter 设置为“12”时，乐段中所有八分音符都将移动到八分三连音音符的拍点上。当 Original Beat 设置为“12 Beat”时，会出现基本十六分音符的变型“16A”和“16B”供选择。
[5 ▲▼]	Swing	根据上述 Original Beat 参数，将拍点移位，产生一种“摇摆”的感觉。例如，如果指定的 Original Beat 值是“8 Beat”，本参数将有选择地延迟每小节的第 2、第 4、第 6 和第 8 拍点，从而产生摇摆的感觉。设置“A”到“E”产生不同程度的摇摆，“A”最轻微，“E”最显著。

[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fine	为所选择的乐段选择各种移位“模板”。“Push”设置会使得某些拍点提前演奏；而“Heavy”设置会使某些拍点延迟演奏。设置中的数字（2、3、4、5）用来决定作用于哪些拍点。凡是在指定拍点之前的拍点（但不包括第1拍点）都将提前/延迟演奏（例如，如果设置为“3”，则第2、第3拍点将提前/延迟演奏）。在各种情况下，“A”产生轻微的效果，“B”适中，“C”产生最大的效果。
-------------------	------	---

## 2 Dynamics

本功能可以改变伴奏型中某些音符的力度/音量（或重音）设置。动态设置被应用于每个通道或 Basic 页面中所选乐段的所有通道。

[2 ▲▼]	Channel	选择动态设置作用的通道（声部）。选定的通道显示在屏幕的左上角。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Accent Type	决定应用重音的类型，也就是说，设置通道中的哪些音符会以动态设置来强调。来自各种流派和世界音乐类型的各种典型模块可供选择。
[5 ▲▼]	Strength	决定选定的重音类型（上述）的加强程度。值越大，效果越强。
[6 ▲▼]	Expand/Comp.	扩展/压缩力度值的范围。扩展或压缩动态范围，高于100%的值扩展动态范围，低于100%的值压缩动态范围。
[7 ▲▼]	Boost/Cut	增强/削减所选乐段/通道的所有力度值。高于100%的值使力度增强，低于100%的值使力度减弱。

## 2 针对每个画面，按下 [ENTER]（执行）按钮实际执行编辑。

Strength、Expand/Comp. 和 Boost/Cut 参数中显示的值以上次设置值的百分比表示。操作完成后，显示“Undo → [ENTER]”。如果对 Groove 或 Dynamics 结果不满意，按下 [ENTER]（执行）按钮恢复原始数据。Undo 功能只有一级；仅前一操作可以撤销。

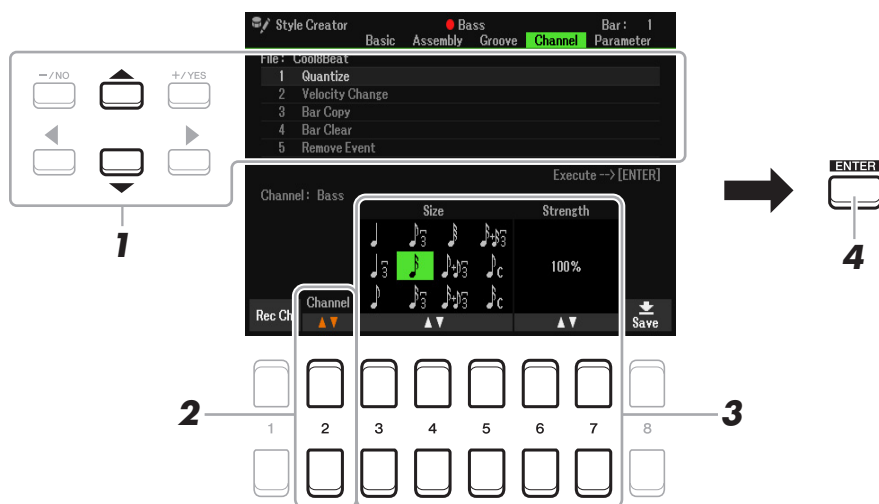
## 3 保存已编辑的伴奏型（参见第 36 页上的步骤 8）。

### 须知

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

## 编辑各通道的数据 (Channel)

可编辑在 Basic 页面或通过面板按钮选择的当前乐段中已录制数据的每个通道。下列说明应用至第 36 页基本步骤中的步骤 6。



2

伴奏型

### 1 在 Channel 页面，使用光标按钮 [▲][▼] 选择编辑菜单。

#### 1 Quantize

与 Song Creator (第 64 页) 相同，除了多出下述两个可用参数。

♪c 带摇摆的八分音符

♪c 带摇摆的十六分音符

#### 2 Velocity Change

增强或削减指定通道中所有音符的力度值，以百分比设定。

#### 3 Bar Copy

本功能允许将一个小节或几个小节的数据从一个位置复制到指定通道的另一个位置。

[4 ▲▼]	Top	指定区域中的开始 (TOP) 和结束 (LAST) 小节用于复制。
[5 ▲▼]	Last	
[6 ▲▼]	Dest.	指定目的地位置的第一小节，数据将被复制到此处。

#### 4 Bar Clear

本功能将所选通道内指定小节范围的全部数据清除。

#### 5 Remove Event

本功能可以移除所选通道内指定类型的事件。

### 2 使用 [2 ▲▼] (Channel) 按钮选择要编辑的通道。

选定的通道显示在屏幕的左上角。

### 3 使用 [3 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

### 4 针对每个画面，按下 [ENTER] (执行) 按钮实际执行编辑。

操作完成后，显示 “Undo → [ENTER]”。如果对编辑的结果不满意，按下 [ENTER] (执行) 按钮，恢复至原始数据。Undo 功能只有一级；仅前一操作可以撤销。

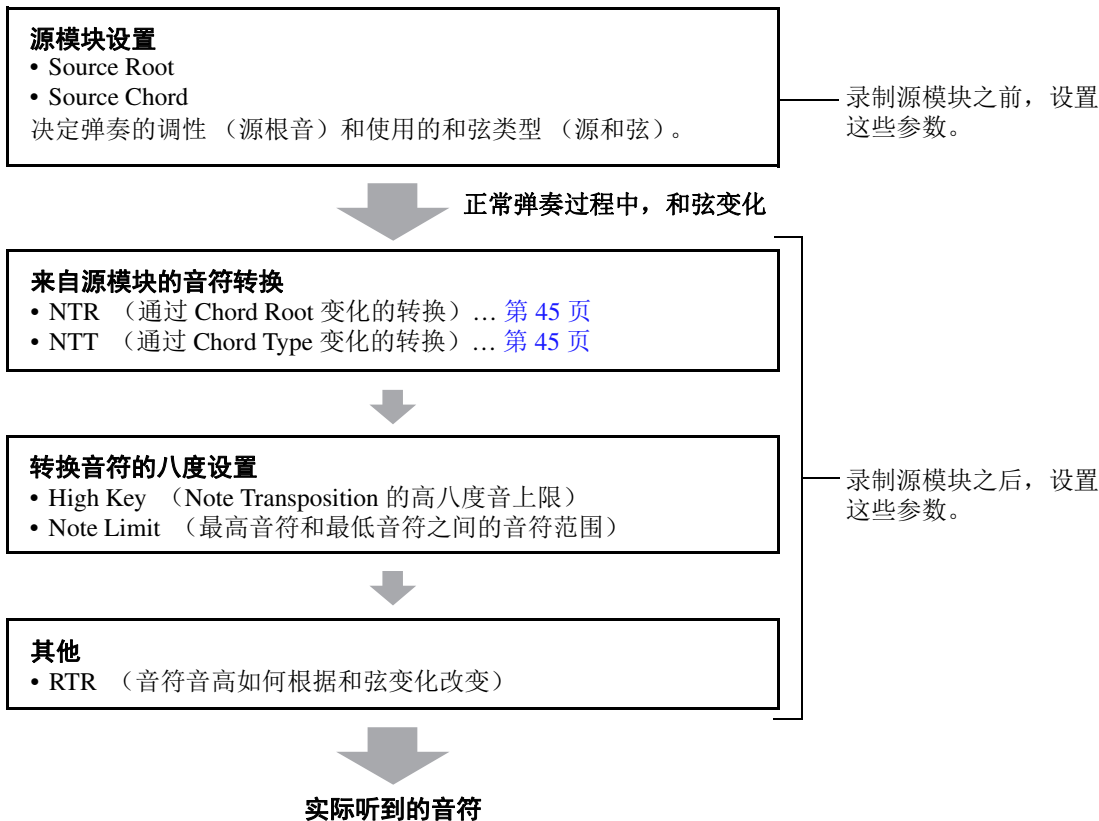
### 5 保存已编辑的伴奏型 (第 36 页上的步骤 8)。

#### 须知

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

## 设置伴奏型文件格式 (Parameter)

伴奏型文件格式 (SFF) 将 Yamaha 全部有关自动伴奏 (伴奏型播放) 的诀窍统一为一个格式。设置 SFF 相关的参数将决定如何根据在键盘和弦区指定的和弦将原始音符转换成实际发声的音符。以下为转换流程。

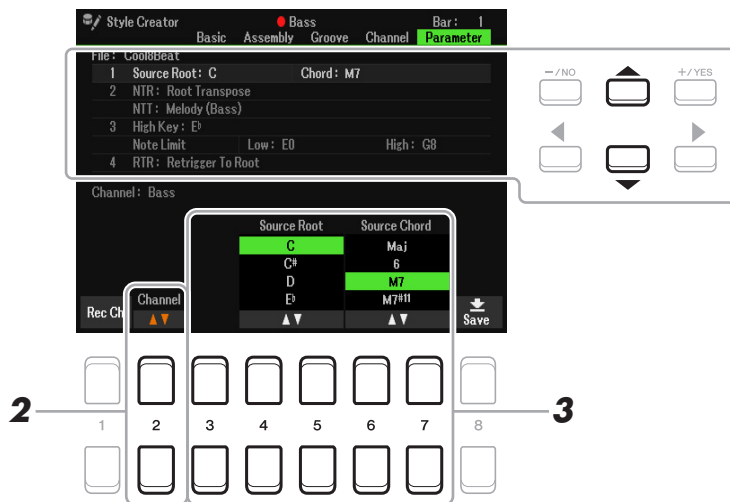


下列说明应用至第 36 页基本步骤中的步骤 6。

**注** 此处可设置的参数与 SFF GE 格式兼容。这就是在此乐器上创建的伴奏型文件只能在与 SFF GE 兼容的乐器上播放的原因。

### 1 在 Parameter 页面, 使用光标按钮 [▲][▼] 选择编辑菜单。

有关编辑菜单的详细说明, 请参见第 45 页。



▼ 下一页

## 2 按下 [2 ▲▼] (Channel) 按钮选择要编辑的通道。

选定的通道显示在屏幕的左上角。

## 3 使用 [3 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

有关可编辑参数的详细说明，请参见第 45-47 页。

## 4 保存已编辑的伴奏型（参见第 36 页上的步骤 8）。

### 须知

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

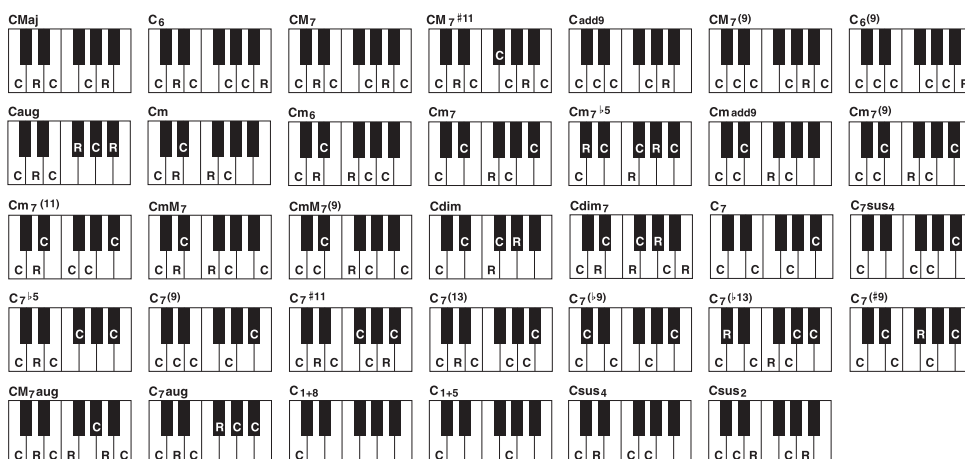
### 1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

#### 重要事项

录制前，应先设置此处的参数。如果在录制后更改设置，即使指定了各种和弦类型，也无法完成恰当的音符转换。

录制前，应该设置这些参数，以决定当您源模块录制到贝司、和弦、按垫或乐句通道时所弹奏的调性。如果将其设置为“Fm7”，录制的原始乐句（源模块）将在正常弹奏过程中通过指定 Fm7 被触发。默认设置下，CM7（源根音 = C，源和弦 = M7）。根据此处的设置，可弹奏的音符（和弦音符和推荐的音阶音符）会有所不同。有关详细说明，请参见下文。

#### 当源根音为C时：



C = 和弦音符

R = 推荐音符

\* 录制源模块时，建议用C和R来构成。

**注** 当选定通道的参数设置为 NTR: Root Fixed、NTT: Bypass 和 NTT Bass: Off 时，此处的参数将更改为“Play Root”，而不是“Source Root”。在此情况下，您可以在播放过程中听到更改和弦根音 / 类型时生成的声音。

**注** 当 NTR 设置为 Guitar 时，此处的设置不适用。

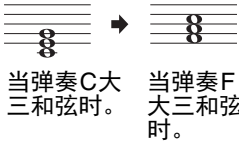
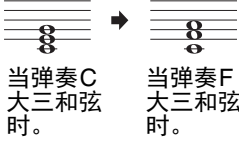
### 2 NTR/NTT（音符转换规则 / 音符转换表）

此处的设置决定源模块的原始音符如何根据正常弹奏过程中的和弦变化发生转换。

[3 ▲▼]	NTR	当从源模块转换和弦根音以响应和弦变化时，决定和弦根音的相关位置。请参见下表。
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	NTT	为源模块设置音符转换表。请参见下表。
[7 ▲▼]	Bass	当和弦变位被乐器识别时，本参数设置为 On 的通道将以指定的根音播放。当 NTR 设置为 Guitar 并且此参数设置为 On 时，仅分配至贝司的音符将通过贝司根音播放。

**注** 由于节奏通道不应受到和弦变化的影响，请确保参数设置为 NTR: Root Fixed、NTT: Bypass 和 NTT Bass: Off。在此情况下，“Source Root/Chord”更改为“Play Root/Chord”。

## NTR（音符转换规则）

Trans (Root Transpose)	当转换和弦根音时，仍然保持音符间的间隔。例如，C 和弦的 C3、E3 和 G3，当转换为 F 和弦时，变成 F3、A3 和 C4。将本设置应用于包含旋律线条的通道。	
Fixed (Root Fixed)	根音尽可能靠近前一和弦的根音。例如，C 和弦的 C3、E3 和 G3，当转换为 F 和弦时，变成 C3、F3 和 A3。将本设置应用于包含和弦声部的通道。	
GTR (Guitar)	专用于吉他伴奏转换。音符被转换时，以近似于实际吉他弹奏的和弦。	

## NTT（音符转换表）

当 NTR 设置为 Root Transpose 或 Root Fixed

Bypass	当 NTR 设置为 Root Fixed 时，转换表不用于任何音符转换。当 NTR 设置为 Root Transpose 时，本表仅通过保持音符之间的音高关系来转换音符。
Melody	适合于旋律线转换。将本设置用于旋律通道，例如 Phrase1 和 Phrase2。
Chord	适用于和弦声部转换。将设置用于 Chord1 和 Chord2 通道，特别是包含钢琴和吉他类和弦声部的通道。
Melodic Minor	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏和尾声。
Melodic Minor 5th	除上述的 Melodic Minor 转换外，增三和减三和弦还作用于源模块的五音。
Harmonic Minor	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音和六音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音和六音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的和弦通道，如前奏和尾声。
Harmonic Minor 5th	除上述的 Harmonic Minor 转换外，增三和减三和弦还作用于源模块的五音。
Natural Minor	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音、六音和七音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音、六音和七音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的和弦通道，如前奏和尾声。
Natural Minor 5th	除上述的 Natural Minor 转换外，增三和减三和弦还作用于源模块的五音。
Dorian	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音和七音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音和七音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的和弦通道，如前奏和尾声。
Dorian 5th	除上述的 Dorian 转换外，增三和减三和弦还作用于源模块的五音。

 下一页

## 当 NTR 设置为 Guitar

All-Purpose	本表包括扫弦弹奏和琶音弹奏的声音
Stroke	适合吉他扫弦的声音。有些音符听起来像是静音 —— 当通过扫弦方式在吉他的上弹奏和弦时，这是正常情况。
Arpeggio	适合琶音弹奏吉他的声音，产生优美的四音琶音。

### 3 High Key/Note Limit

此处的设置可以调整通过 NTT 和 NTR 从原始音符转换而来的音调的八度。

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Key	<p>本参数为和弦根音转换设置了一个最高限制（八度上限）。任何和弦根音经计算后超过此限制，将降低一个八度播放。仅当 NTR 参数（第 46 页）设置为“Root Transpose”时，此设置才可用。</p> <p><b>示例——当最高音为F时。</b></p> <p>根音变化 → CM            C#M   . . .   FM            F#M   . . .</p> <p>演奏音符 → C3-E3-G3    C#3-E#3-G#3            F3-A3-C4            F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	Note Limit Low	<p>这些设置为伴奏型通道中的音色设置音高范围（最高音和最低音）。精心地设置这个范围，可以保证音色的声音听起来尽可能真实可信 —— 保证音符的音高不会超出真实乐器的自然音高范围（例如：过高的贝司声音或过低的短笛声音）。</p> <p><b>示例——当最低音高设置为C3，最高音高设置为D4时。</b></p> <p>根音变化 → CM            C#M   . . .   FM   . . .</p> <p>演奏音符 → E3-G3-C4    E#3-G#3-C#4            F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	Note Limit High	

### 4 RTR（触发规则）

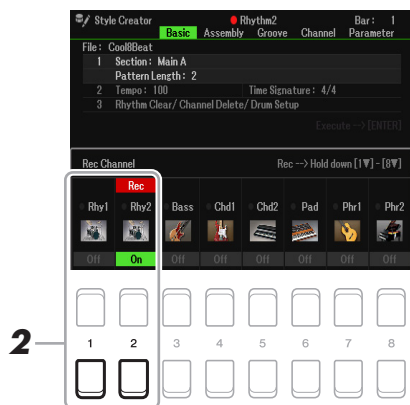
这些参数决定当响应和弦变化时，音符是否停止发声及如何变化。使用光标按钮 [4 ▲▼]-[7 ▲▼] 选择下列类型之一。

Stop	音符停止发声。
Pitch Shift	音符弯音（不重新起音）以匹配新的和弦类型。
Pitch Shift To Root	音符弯音（不重新起音）以匹配新的和弦根音。但新根音保持在同一个八度内。
Retrigger	音符重新触发，以新的音高重新起音来响应下一个和弦。
Retrigger To Root	音符重新触发，以新的和弦根音重新起音。但新根音保持在同一个八度内。

## 编辑伴奏型的节奏声部 (Drum Setup)

鼓组设置功能可用于编辑当前伴奏型的节奏声部，例如更改鼓乐器并进行各种设置。以下步骤应用于第 36 页基本步骤中的步骤 6。

- 1 从 Basic 页面，按下 [1 ▲▼] (Rec Ch) 按钮在屏幕的下半部分调出 Rec Channel 画面。

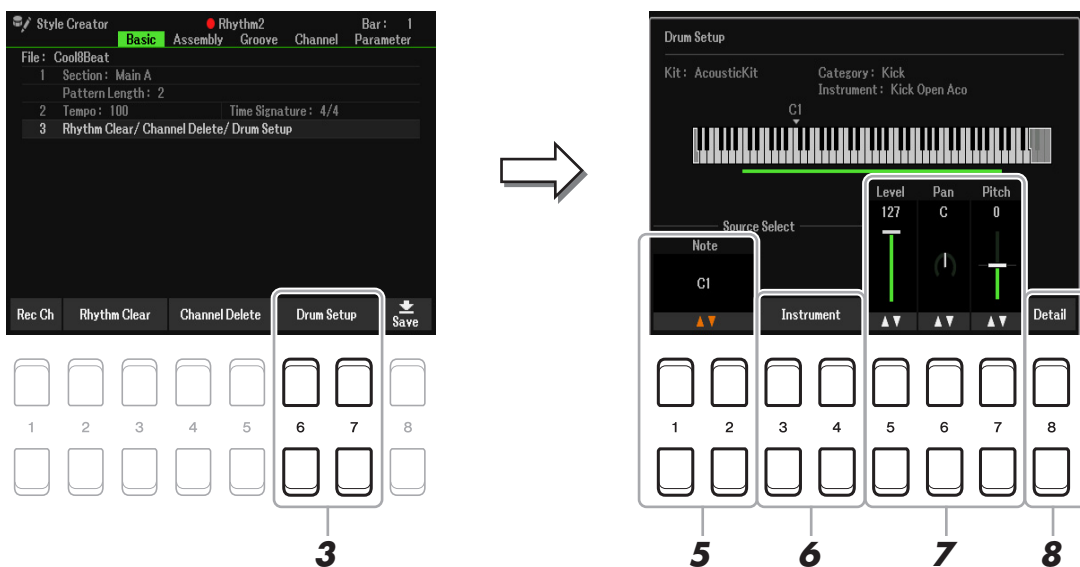


- 2 按住要编辑的所需通道对应的 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮。

**注** 如果不同的鼓声音分配至选定通道的每个乐段，则将这些声音设置为当前乐段的声音，以便使用鼓组设置功能。

- 3 使用光标按钮 [▲][▼] 选择 “3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup”，然后按下 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Drum Setup) 按钮之一调出 Drum Setup 画面。

Drum Setup 窗口出现。



- 4 如有需要，按下 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮开始播放节奏声部。

播放的声音显示在画面键盘上，用于检查要编辑的音符。

- 5 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Note) 按钮选择音符进行编辑。

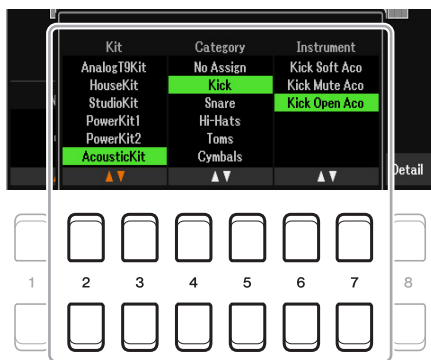
**注** 也可通过按下键盘上的音符选择音符。

▼ 下一页



## 6 选择要使用的乐器。

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



6-2

**6-1** 使用 [2 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮，按顺序选择 Kit、Category 和 Instrument。

**6-1** 按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭窗口。

**7** 如有需要，使用 [5 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮设置音量 Level、Pan 或 Pitch。

**8** 如有需要，进行更详细的设置。

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



8-2

**8-1** 使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [6 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮设置数值。

下列列表中含有“\*”的参数表示此处的设置将影响步骤 7 中的设置。

Pitch Coarse*	用于以半音为单位粗调音高。
Pitch Fine*	用于以音分为单位微调音高。 <b>注</b> 在音乐术语中，1 音分为 1 个半音的百分之一。（即 100 音分等于 1 个半音。）
Level*	用于调节音量。
Alternate Group	决定交替组。同一组号的乐器不能同时发声。演奏已编号组的任意乐器会立即停止相同编号组中任何其他乐器的声音。如果设置为 0，组内的乐器可同时发声。
Pan*	决定立体声位置。
Reverb Send	用于调整混响深度。

Chorus Send	用于调整合唱深度。
Variation Send	用于调整变量效果（DSP1）深度。 当 Mixer 画面中的“Connection”参数设置为“Insertion”并且此节奏通道选定为分配声部时，此参数影响如下。 <b>当 Variation Send 设置为 0:</b> 没有效果应用至乐器（插入关闭）。 <b>当 Variation Send 设置为 1-127:</b> 效果应用至乐器（插入打开）。
Key Assign	决定按键分配模式。仅当组的 XG 参数“SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN”（参见网站上的 Data List（数据列表））设置为“INST”时，此参数有效。 <b>Single:</b> 每次连续播放相同的声音都会导致先前的声音被切断或静音。 <b>Multi:</b> 即使连续播放多次，每个声音都会持续，直至完全衰减。
Rcv Note Off	决定是否接收音符关闭信息。
Rcv Note On	决定是否接收音符打开信息。
Filter Cutoff	决定滤波器截止频率或有效频率范围。值越大，声音越亮。
Filter Resonance	决定截止频率（共振）的重点，已在上述 Filter Cutoff 中设置。值越大，效果越明显。
EG Attack	此参数决定当一个键按下后，声音达到其最大音量有多快。值越大，触发越快。
EG Decay1	此参数决定声音从最大音量落到延音音量（比最大音量稍微低一点的音量）有多快。值越大，衰减越快。
EG Decay2	决定当释放琴键后，声音衰减到完全消失有多快。值越大，衰减越快。

**8-2** 按下 [EXIT]（退出）按钮关闭窗口。

**9** 按下 [EXIT]（退出）按钮可关闭 Drum Setup 窗口并返回 Basic 页面。

**10** 保存已编辑的伴奏型（参见第 36 页上的步骤 8）。

**须知**

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

## 目录

编辑音乐曲谱（乐谱）设置.....	51
编辑歌词 / 文本画面设置.....	53
在取消乐曲的特定声部时播放.....	54
在乐曲播放时使用自动伴奏功能.....	55
乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、反复设置）.....	56
• 使用指导功能.....	58
创建 / 编辑乐曲（Song Creator）.....	60
• 选择已录制到乐曲开头位置的设置数据（Setup 页面）.....	60
• 重录特定乐段——Punch In/Out（Rec Mode 页面）.....	61
• 编辑现有乐曲数据的通道事件（Channel 画面）.....	63

## 编辑音乐曲谱（乐谱）设置

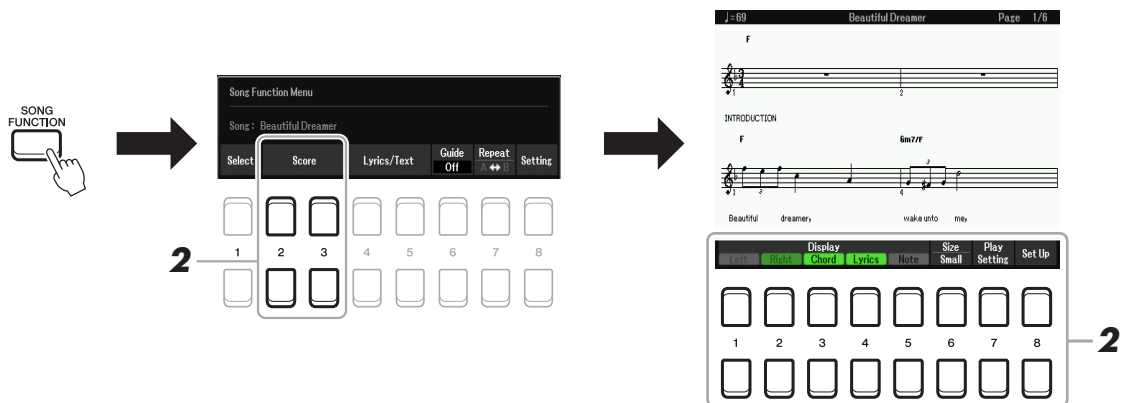
若要查看选定乐曲的音乐曲谱，请跟随下列指示。可以更改设置，如文本的字体大小。可以根据需要更改乐谱显示，以满足个人偏好。即使关闭电源，此处的设置也将保留。

**注** 通过 [MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Creator → TAB（选项）[◀][▶] Setup，可将此处的设置作为乐曲的一部分保存。请参见第 60 页。

**注** 有些特定的市售乐曲可能无法显示乐谱。

**注** 无法显示音频文件的乐谱，因为乐谱仅根据 MIDI 事件创建。

## 1 按下 [SONG FUNCTION]（乐曲功能）按钮可以调出 Song Function Menu 画面。



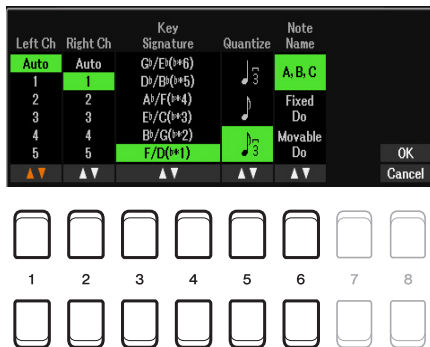
## 2 按下 [2 ▲▼]/[3 ▲▼]（Score）按钮之一。

音乐曲谱（乐谱）出现在画面中。

[1 ▲▼]	Left	启用 / 禁用左手曲谱的显示。取决于其他设置，此参数可能无效并变成灰色。如果出现此类情况，进入详细设置画面，将 Left Ch 参数设置为“Auto”之外的任意通道。或者，进入 Song Setting 画面，设置 Left 参数为“Off”（第 57 页）之外的任意通道。Right（下一参数）和 Left 不能同时关闭。
[2 ▲▼]	Right	启用 / 禁用右手曲谱的显示。Right 和 Left（上述）不能同时关闭。
[3 ▲▼]	Chord	启用 / 禁用和弦的显示。如果选择的乐曲不包含和弦数据，不会显示出和弦。
[4 ▲▼]	Lyrics	启用 / 禁用歌词的显示。如果选择的乐曲不包含歌词数据，不会显示出歌词。如果乐曲包含踏板事件，按下这些按钮，在“Lyrics”和“Pedal”之间切换。当“Pedal”打开时，按下这些按钮将启用踏板事件的显示，代替歌词显示。

[5 ▲▼]	Note	启用 / 禁用音符名称（音高）的显示。音符名称显示在音符左侧。当音符之间距离过小时，名称显示可能会移动到音符的左上方。如果乐曲包含指法事件，按下这些按钮，在“Note”和“Fingering”之间切换。当“Fingering”打开时，画面上显示指法事件，代替音符名称显示。
[6 ▲▼]	Size Small/ Large	决定乐谱显示的缩放水平。
[7 ▲▼]	Play Setting	可以取消或减弱乐曲的特定声部，用于在查看选定乐曲的音乐曲谱时以“卡拉OK”风格演唱。有关详细说明，请参见第 54 页。
[8 ▲▼]	Set Up	调出详细设置画面。见下文。

按下 [8 ▲▼] (Set Up) 按钮调出详细设置画面。可使用 [1 ▲▼]–[6 ▲▼] 按钮设置查看类型，然后按下 [8 ▲] (OK) 按钮。



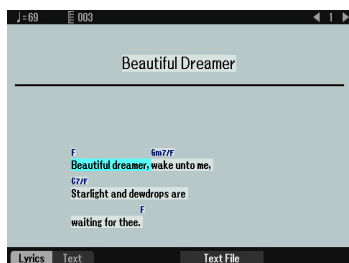
[1 ▲▼]	Left Ch	决定乐曲数据中哪个 MIDI 通道用于左手 / 右手声部。选择了不同乐曲时，此设置返回 Auto。  <b>Auto:</b> 乐曲数据中左右手声部的 MIDI 通道为自动分配——将声部设置为与 [MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [◀] Guide/Channel (第 56 页) 中指定的通道相同。 <b>1-16:</b> 单独指定分配 MIDI 通道 (1-16) 到左手或右手声部。 <b>Off (仅 Left Ch 可用的设置):</b> 不向左手声部分配通道。这将禁用左手琴键区的显示。
[2 ▲▼]	Right Ch	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature	此设置可以在乐曲中间（停止位置）设置调号改变。对于选定的乐曲不包含显示曲谱的调号设置时，此菜单非常有用。
[5 ▲▼]	Quantize	此设置可以让您控制曲谱中的音符精度，可以改变或修正音符的时值，使其显示得更规范。务必选择乐曲中的最小音符单位。
[6 ▲▼]	Note Name	确定乐谱显示时音符名称以下列哪种方式显示在音符的左侧。上述 Note 参数设置为 On 时，此处设置有效。  <b>A、B、C:</b> 音符名称以字母显示 (C、D、E、F、G、A、B)。 <b>Fixed Do:</b> 以唱名显示音符名称，音符 C 固定为 Do。当语言设置为英语时，音符“C、D、E、F、G、A、B”总是显示为“Do、Re、Mi、Fa、So、La、Ti”。请注意，音符名称显示根据当前语言设置会有所不同 (第 57 页)。 <b>Movable Do:</b> 根据当前乐曲的调性，音符名称以唱名显示。例如，当选择了 D 大调乐曲时，如果语言设置为英语，音符“D、E、F <sup>#</sup> 、G、A、B、C <sup>#</sup> ”将显示为“Do、Re、Mi、Fa、Sol、La、Ti”。请注意，音符名称显示根据当前语言设置会有所不同 (第 57 页)。

## 编辑歌词/文本画面设置

若要查看选定乐曲的歌词或文本，按下跟随在 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Lyrics/Text) 按钮之后的 [SONG FUNCTION] (乐曲功能) 按钮。可以更改设置，如文本的字体大小。

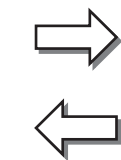
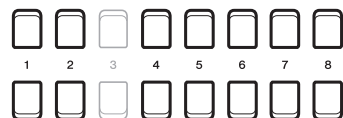
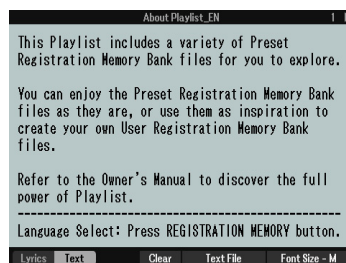
### 歌词画面

显示乐曲数据中的歌词。



### 文本画面

显示计算机中创建的文本。



按下 [1 ▲▼]/  
[2 ▲▼] 按钮

按下 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮  
实际调出所需文本文件。

**注** 当歌词混乱或无法阅读时，需要从 [MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] (执行) → 光标按钮 [▲][▼] 2 Lyrics Language (第 57 页) 更改歌词语言设置。

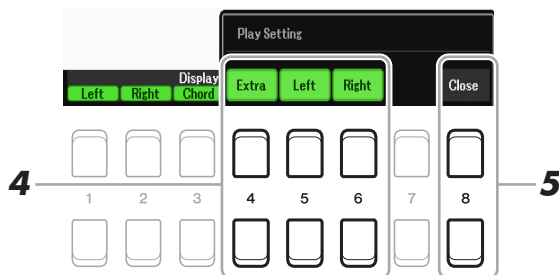
**注** 在计算机中创建文本文件时，务必手动输入换行符。这是必要的操作，因为自动换行符无法输入至本乐器。如果一个句子超出显示范围并且无法正确显示，通过手动输入适当的换行符修改文本数据。

[1 ▲▼]	Lyrics	在歌词画面 (显示乐曲中的歌词数据) 和文本画面 (通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择的文本文件) 之间切换。
[2 ▲▼]	Text	
[3 ▲▼]	Clear (仅当选择文本文件时)	从画面清除文本。此操作不会删除文本文件，仅会导致没有选择文本文件。如果需要恢复文本显示，通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮再次选择文本文件。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File	调出文本文件选择画面。选择后，按下 [EXIT] (退出) 按钮退出画面。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/ L/S(P)/M(P)/ L(P) (仅当选择文本文件时)	<p><b>当显示语言设置为非 Japanese 时</b> 决定字体类型和大小。不带有“P”标识的字体大小 (字符宽度相同)，适用于显示带有和弦名称的歌词，因为和弦名称的位置固定在相应的歌词上。带有“P”标识的字体大小 (字符宽度不同)，适用于显示不带和弦名称或注释的歌词。S、M 和 L 表示字体大小。</p> <p><b>注</b> 用于更改显示语言，请参见“设置 (使用说明书)”。</p> <p><b>当显示语言设置为 Japanese 时</b> 决定字体大小。</p>

## 在取消乐曲的特定声部时播放

可以取消或减弱乐曲的特定声部，用于在查看选定乐曲的音乐曲谱时以“卡拉 OK”风格演唱。

- 1 按下 [SONG FUNCTION]（乐曲功能）按钮可以调出 Song Function Menu 画面。
- 2 按下 [2 ▲▼]/[3 ▲▼]（Score）按钮之一。  
选定乐曲的音乐曲谱（乐谱）出现在画面中。
- 3 按下 [7 ▲▼]（Play Setting）按钮调出 Play Setting 画面。



- 4 使用 [4 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮取消所需的乐曲通道。

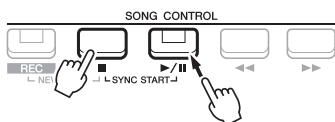
- **Right:** 打开或关闭右手声部的播放。
- **Left:** 打开或关闭左手声部的播放。
- **Extra:** 打开或关闭上述已分配至左手和右手声部之外的所有通道的播放。

- 5 使用 [8 ▲▼]（Close）按钮退出画面。

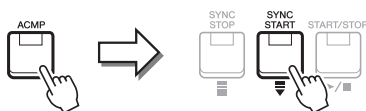
## 在乐曲播放时使用自动伴奏功能

同时播放乐曲和伴奏型时，乐曲中 9-16 通道的数据将被伴奏型通道代替——这样可以自己为乐曲演奏伴奏。参阅下面的说明，尝试为播放的乐曲演奏和弦伴奏。

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



- 4 按下 STYLE CONTROL（伴奏型控制）[ACMP]（伴奏开/关）按钮打开自动伴奏功能，然后按下 [SYNC START]（同步开始）按钮启动伴奏的同步开始。



- 5 按下 STYLE CONTROL（伴奏型控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮或播放和弦区的和弦。

乐曲和伴奏型同时开始播放。在弹奏的同时，可在乐谱画面（第 51 页）查看和弦信息。

**注** 当同时播放乐曲和伴奏型时，自动使用乐曲中设定的速度值。

**注** 乐曲播放过程中无法使用伴奏型触发功能（第 11 页）。

当乐曲播放停止时，伴奏型播放也会同时停止。

# 乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、反复设置）

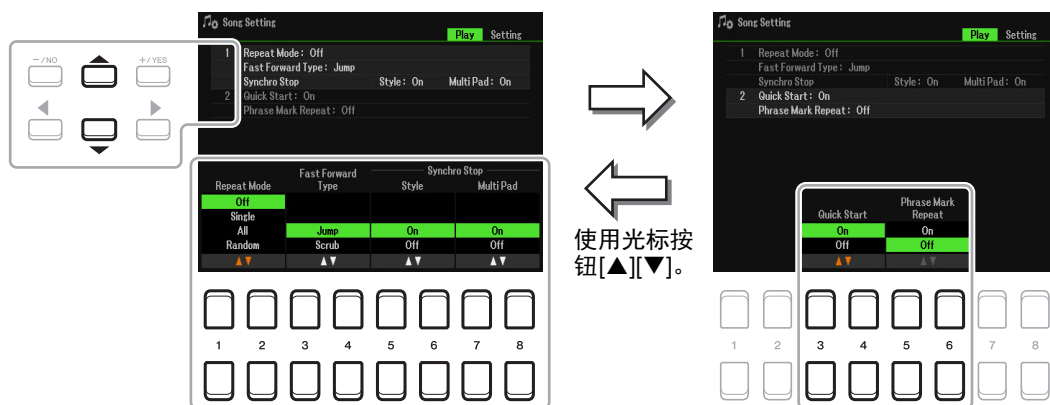
本乐器具有多种乐曲播放功能——反复播放、各种指导设置等，可从下列画面进入这些功能。

## 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]（执行）

## 2 使用 TAB（选项）[◀][▶] 按钮和光标按钮 [▲][▼]，选择页面并进行如下所示的设置。

### ■ Play 页面



### 1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode	决定反复播放的方式。 <b>Off:</b> 乐曲播放一遍后停止播放。 <b>Single:</b> 反复播放选定的乐曲。 <b>All:</b> 持续反复播放指定文件夹中的所有乐曲。 <b>Random:</b> 持续随机播放指定文件夹中的所有乐曲。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type	决定在乐曲播放过程中按下 [▶▶]（FF）按钮时的快进类型。 <b>Jump:</b> 按下 [▶▶] 按钮，立即将播放位置设置为下一小节，不发出声音。 按住 [▶▶] 按钮可连续向前拖动。 <b>Scrub:</b> 按住 [▶▶] 以高速播放和试听乐曲。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop	决定当 MIDI 乐曲播放停止时，伴奏型的播放是否停止。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Multi Pad Synchro Stop	决定当 MIDI 乐曲播放停止时，多功能按垫的反复播放是否停止。

≡ 下一页



## 2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start	在一些市售的乐曲数据中，某些乐曲相关的设置（如音色选择、音量等）被录制在有效音符之前的第 1 小节。当快速播放设置为“On”时，本乐器会尽可能快地读取所有这些非音符数据的初始化信息，然后在第一个音符处自动降低速度。这样可以用最少的暂停来读取数据，尽可能快地开始播放乐曲。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Phrase Mark Repeat	仅当当前乐曲包含乐句标记时，此参数可用，乐句标记用于指定乐曲的某个位置（每个位置有多个小节）。设置为 On 时，反复播放乐句标记对应的部分（通过 SONG CONTROL（乐曲控制）[◀◀]（REW）和 [▶▶]（FF）按钮指定）。请注意，仅当乐曲播放停止时可以设置此参数。

### ■ Setting 页面



### 1 Part Channel/Guide Mode

[2 ▲▼]	Left	这些参数决定乐曲数据中的哪个 MIDI 通道分配到指导功能的左手或右手声部和乐谱功能。
[3 ▲▼]	Right	
[4 ▲▼]	Auto Ch Set	设置为“On”时，自动为市售的乐曲数据中编制的左手和右手声部设置适当的 MIDI 通道。一般应设置为“On”。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode	请参见第 58 页。

### 2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language	决定歌词画面的显示语言。 <b>Auto:</b> 当乐曲数据已指定语言，歌词就按照指定的语言显示。 <b>International:</b> 以西方语言显示歌词。 <b>Japanese:</b> 以日语显示歌词。
-------------------	-----------------	--

## 使用指导功能

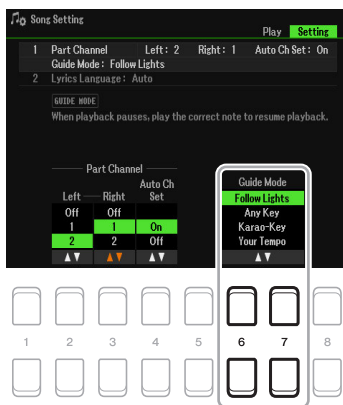
通过指导功能，乐器在乐谱画面中提示您应弹奏音符的时间点，以便于学习。本乐器还具有方便的人声练习工具，用于调整乐曲播放的时间点，以配合人声表演。

### 1 选择所需乐曲用于键盘练习和演唱。

### 2 调出设置画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]（执行）→ 光标按钮 [▲] 1 Part Channel/Guide Mode

### 3 使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮选择所需的指导模式。



#### ■ 用于键盘练习的指导模式

##### Follow Lights

当选择此指导功能时，乐曲的播放会暂停，等待弹下正确的音符。直到弹出正确的音符，播放才继续下去。Follow Lights（跟奏指示灯）功能是为 Yamaha Clavinova 系列数码钢琴开发的。此功能用于练琴，能够用键盘上的指示灯指示要演奏的音符键。尽管 PSR-SX600 没有这些指示灯，也可以通过乐谱功能，跟随显示的乐谱中的标识，使用相同的功能。

##### Any Key

利用此功能，可以跟随着乐曲播放节奏，只用一个琴键（任何键都可以）就能演奏出乐曲的旋律。乐曲播放暂停并等待弹奏任何键。只要弹奏键盘上任何一个琴键都可以继续音乐和乐曲播放。

##### Your Tempo

与 Follow Lights 相同，但乐曲播放会匹配弹奏的速度。

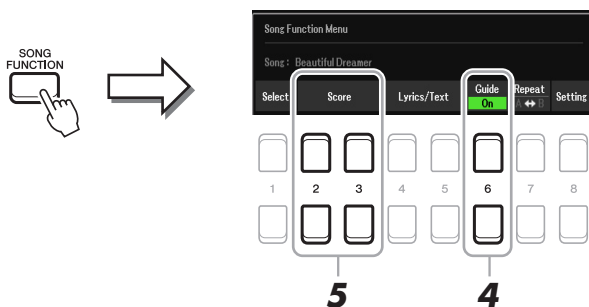
#### ■ 用于演唱的指导模式

##### Karao-Key

跟随乐曲演唱时，本功能可以用一根手指控制乐曲的播放。此功能对于自弹自唱很有帮助。乐曲播放暂停并等待演唱。只要弹奏键盘上任何琴键（弹奏键盘不会发出声音）都可以继续乐曲播放。



- 4** 按下 [SONG FUNCTION]（乐曲功能）按钮调出 Song Function Menu 画面，然后按下 [6 ▲▼]（Guide）按钮打开 Guide 功能。



- 5** 按下 [2 ▲▼][3 ▲▼]（Score）按钮之一调出乐谱画面。
- 6** 按下 SONG CONTROL（乐曲控制）[▶/||]（PLAY/PAUSE（播放 / 暂停））按钮开始播放。  
跟随步骤 3 中选择的指导模式练习键盘弹奏和演唱。
- 7** 按下 [■]（STOP（停止））按钮停止播放。  
**注** 可以将指导设置作为乐曲数据的一部分保存（第 61 页）。对于保存有指导设置的乐曲，当选择此乐曲时，会自动打开指导功能，并调出相关设置。
- 8** 练习完成后，按下 [6 ▲▼]（Guide）按钮关闭指导功能。  
**注** 保持指导功能打开，可能会导致乐曲播放停止。

## 创建 / 编辑乐曲 (Song Creator)

使用说明书中介绍了如何通过录制键盘演奏（称为“实时录制”）来创建原始乐曲。本参考说明书介绍如何编辑已录制的乐曲。

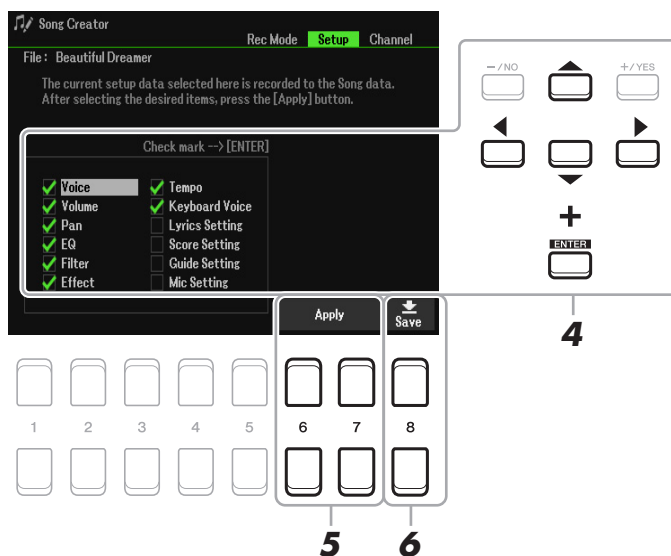
### 选择已录制到乐曲开头位置的设置数据 (Setup 页面)

Mixer 画面的当前设置和其他面板设置可作为设置数据，录制到乐曲开头位置。此处录制的面板设置在乐曲开始播放时会自动调出。

**1** 选择您想要在其中录制设置数据的乐曲。

**2** 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [◀][▶] Setup



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

☰ 下一页

#### 4 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 和 [ENTER]（执行）按钮选择要录制的设置数据。

选择要与选定乐曲一起自动调用的项目。除 Keyboard Voice 外，此处选择的项目仅可录制在乐曲开头位置。

Voice、Volume、Pan、EQ、Filter、Effect、Tempo	录制速度设置以及在 Mixer 中所作的所有设置。
Keyboard Voice	录制面板设置，包括各个键盘声部（RIGHT 1、2 和 LEFT）的音色选择、各声部的开 / 关状态。此处录制的面板设置与存储到单触设定的项目相同。可录制在乐曲的任意位置，用于在乐曲中间改变音色。
Lyrics Setting	在 Lyrics 画面录制设置。
Score Setting	在 Score 画面录制设置。
Guide Setting	录制 Guide 功能的设置，包括 Guide On/Off 设置。
Mic Setting	在 Mic Setting 画面录制设置。

按下 [ENTER]（执行）按钮添加或移除所选项目的勾选标记。

#### 5 按下 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（Apply）按钮录制数据。

#### 6 按下 [8 ▲▼]（Save）按钮执行保存操作。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

##### 须知

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

### 重录特定乐段 —— Punch In/Out（Rec Mode 页面）

可以用 Punch In/Out 功能，将已经录制好的乐曲中的特定乐段重新录制。这种方法，仅仅将 Punch In 点和 Punch Out 点之间的数据用新录制的的数据覆盖。切记，Punch In/Out 点之前和之后的数据不会覆盖，虽然可以聆听，但这是为了能够顺利过渡 Punch In/Out 时间点。

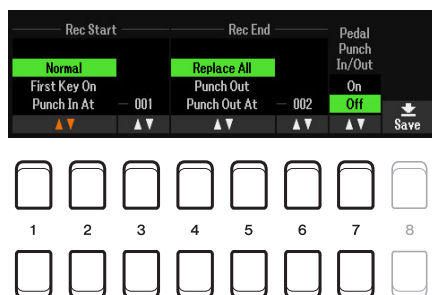
**注** 当在现有数据上录制（叠录）时，不能使用伴奏型触发功能（第 11 页）。

#### 1 选择所需乐曲进行重录。

#### 2 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[◀] Rec Mode

#### 3 决定录制的设置。

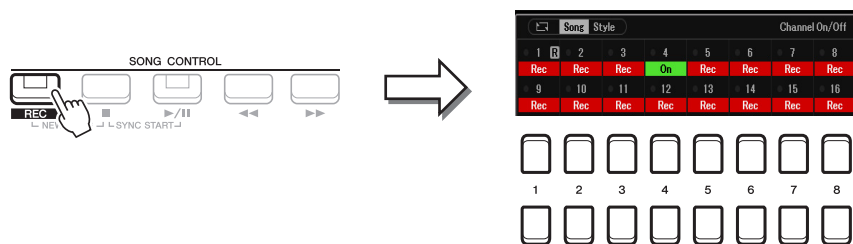


▼ 下一页

[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	Rec Start (Punch In)	<p>使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮决定穿入时间点。</p> <p><b>Normal:</b> 当通过 SONG CONTROL (乐曲控制) [▶/  ] (PLAY/PAUSE (播放 / 暂停)) 按钮开始乐曲播放或在同步准备模式下弹奏键盘时, 覆盖录制开始。</p> <p><b>First Key On:</b> 在乐曲播放过程中, 弹下键盘上任一琴键后, 覆盖录制即开始。</p> <p><b>Punch In At:</b> 乐曲播放到此参数指定的 Punch In 小节的开始处, 然后从此点开始覆盖录制。按下 [3 ▲▼] 按钮设置 Punch In 小节。</p>
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	Rec End (Punch Out)	<p>使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮决定穿出时间点。</p> <p><b>Replace All:</b> 此参数将删除录制停止点之后的全部数据。</p> <p><b>Punch Out:</b> 录制停止点上的乐曲位置即是 Punch Out 点。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。</p> <p><b>Punch Out At:</b> 持续地覆盖录制, 直到此参数指定的 Punch Out 小节的开始处 (用对应的显示按钮设置), 在此穿出点, 录制停止并继续正常播放。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。按下 [6 ▲▼] 按钮设置穿出小节。</p>
[7 ▲▼]	Pedal Punch In/Out	<p>当此参数设置为 On 时, 可以使用脚踏板 2 来控制 Punch In 和 Punch Out 点。乐曲播放时, 快速踩下 (并踩住) 脚踏板 2 即可开始穿入录制, 释放踏板停止录制 (Punch Out)。播放中可以按需要频繁踩下和释放脚踏板 2 进行覆盖录制的穿入 / 穿出。注意, 当 Pedal Punch In/Out 功能设置为 On 时, 脚踏板 2 的当前功能分配被取消。</p> <p><b>注</b> Pedal Punch In/Out 操作根据连接到乐器上的踏板种类的不同可能会颠倒。如有需要, 更改踏板极性将控制反过来 (第 96 页)。</p>

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

Channel On/Off (Song) 画面出现。按住 [REC] (录音) 按钮的同时, 按下 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮, 将所需通道设为 “Rec”。



#### 5 按下 SONG CONTROL (乐曲控制) [▶/||] (PLAY/PAUSE (播放 / 暂停)) 按钮开始穿入 / 穿出录制。

根据步骤 3 中的设置, 在穿入和穿出点之间弹奏键盘。请参见下面所示的各种设置示例。

#### 6 按下 [8 ▲▼] (Save) 按钮执行保存操作。

有关详细说明, 请参见使用说明书的 “基本操作”。

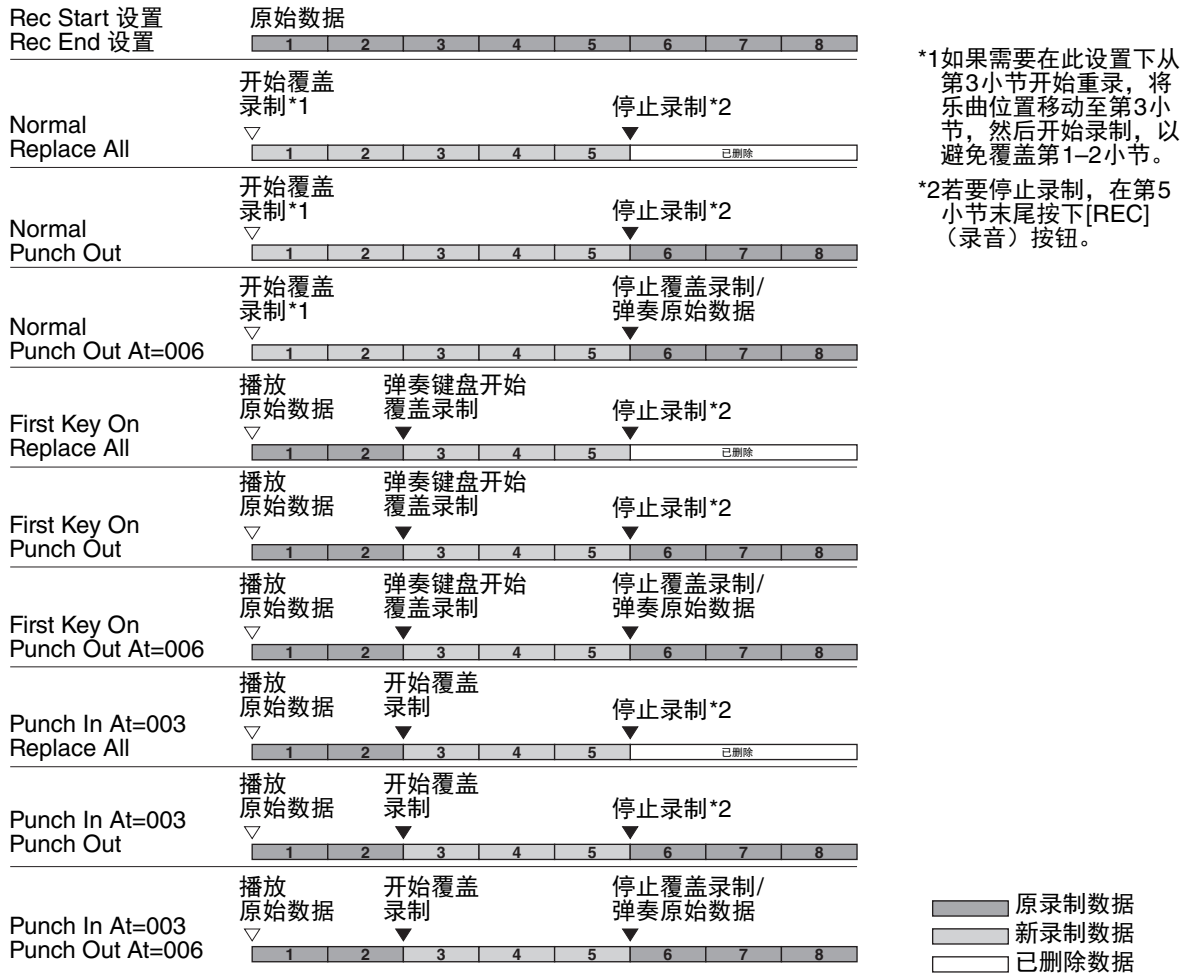
##### 须知

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



## ■ 以各种穿入 / 穿出设置进行重录的示例

本乐器提供多种方式来穿入 / 穿出录制。下图解释说明了各种情况下，在一个八小节的乐句内进行重录的情形。



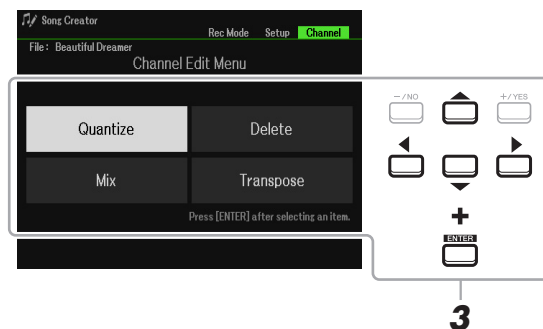
## 编辑现有乐曲数据的通道事件（Channel 画面）

可在 Channel 页面中将各种实用功能应用至已录制的数据中，如量化和移调。

### 1 选择要编辑的乐曲。

### 2 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[▶] Channel



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

▶ 下一页

#### 4 使用 [1 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮编辑数据。

有关编辑菜单和可用设置的详细说明，请参见第 64–65 页。

#### 5 按下 [ENTER]（执行）按钮执行当前画面的操作。

操作完成后，画面中的“Execute → [ENTER]”标识变为“Undo → [ENTER]”，如果对操作结果不满意，可用于恢复至原始数据。Undo 功能只有一级；仅前一操作可以撤销。

#### 6 按下 [8 ▲▼]（Save）按钮执行保存操作。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

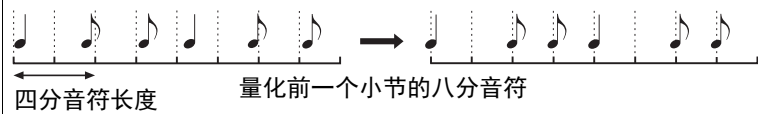
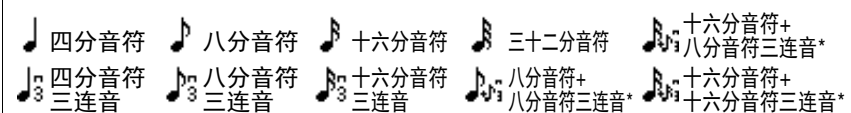
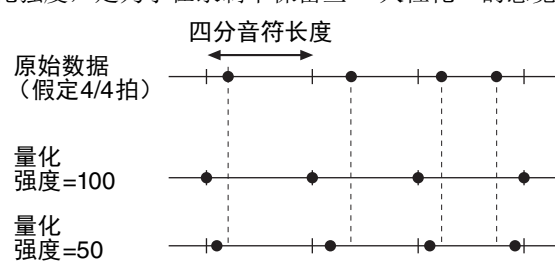
##### 须知

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

#### Quantize

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



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Channel	决定乐曲数据中要量化的 MIDI 通道。
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	Size	<p>选择量化精度（分辨率）。为得到最理想的结果，应将其设置为通道中最短的音符时值。例如，通道中最短的音符是八分音符，应选择八分音符作为量化精度。</p>  <p>设置：</p> <p>  </p> <p>上面三种标记为星号（*）的量化设置是极其方便的，因为它们允许同时量化两种不同的音符值。例如，当通道中同时含有八分音符和八分三连音音符时，如果用八分音符为精度做量化，通道中所有音符都量化为八分音符，完全失去了三连音的感觉。然而，如果使用八分音符 + 八分三连音音符设置，八分音符和八分三连音音符都将得到正确的量化。</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Strength	<p>决定音符量化的强度。设置为 100% 会得到最精确的结果。如果设置为小于 100% 的值，音符将按指定的百分比接近到指定的量化拍点。应用小于 100% 的量化强度，是为了在录制中保留些“人性化”的感觉。</p> 



### Delete

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

**注** 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（All Channels Delete）按钮可输入或移除所有通道的勾选标记。

### Mix

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

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Source1	决定要混合的 MIDI 通道（1 - 16）。此处指定通道的所有 MIDI 事件被复制到目标通道。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Source2	决定要混合的 MIDI 通道（1 - 16）。只有此处指定通道的音符事件被复制到目标通道。除了可以选 1-16 通道外，还有一个“COPY”设置可以用来从源通道 1 将数据复制到目标通道。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Destination	决定混合或复制的结果被置于的通道。

### Channel Transpose

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

**注** 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（All Channels）按钮选择所有通道，用于同时将所有通道移调。

**注** 请勿对通道 9 和 10 进行移调。通常，鼓组被分配至这些通道。如果移调了鼓组通道，分配到各琴键的乐器音色会被改变。

此功能在使用说明书中有详细说明。请参见使用说明书中的对应章节。

## 目录

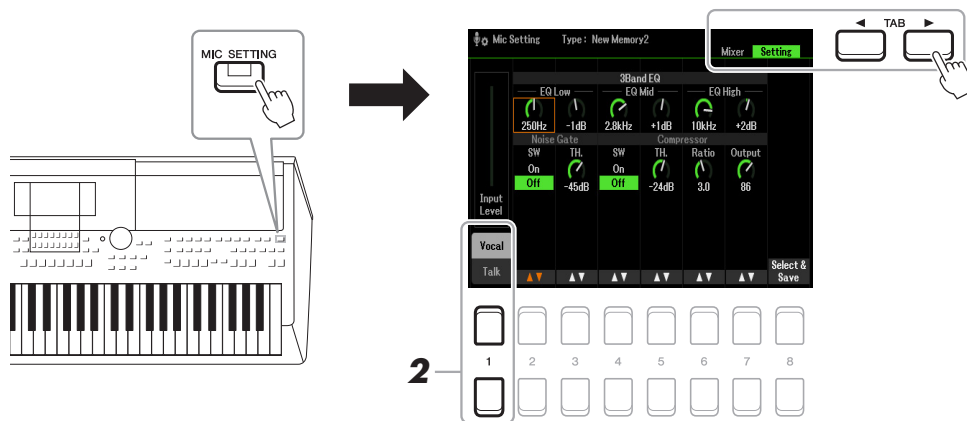
进行话筒设置 .....	67
• Vocal 页面 .....	68
• Talk 页面 .....	69
• 将插入效果应用至人声声部 .....	70
保存或调出话筒设置 .....	71
• 保存话筒设置 .....	71
• 调出话筒设置 .....	71

## 进行话筒设置

本章节用于设置应用至话筒声音的各种效果器的参数。需要同时进行“Vocal”和“Talk”设置——例如，使用 Vocal 进行演唱，使用 Talk 进行乐曲之间的报幕。

## 1 调出操作画面。

[MIC SETTING] (话筒设置) → TAB (选项) [▶] Setting

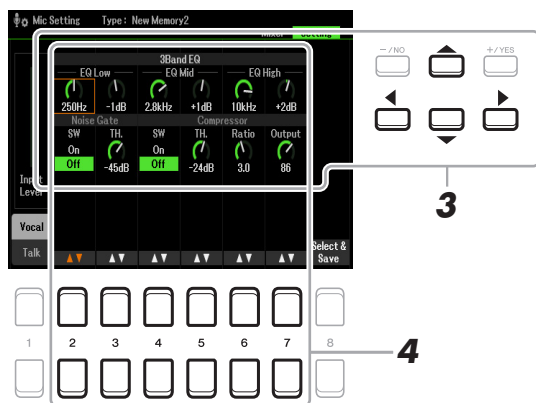


## 2 使用 [1 ▲] (Vocal) / [1 ▼] (Talk) 按钮选择所需页面。

**注** 可以使用连接的踏板便捷地在 Vocal 和 Talk 之间切换。有关详细说明，请参见第 95 页。

## 3 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需参数。

有关每个参数的信息，请参见下一页。



▶ 下一页

**4** 使用 [2 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮编辑参数。

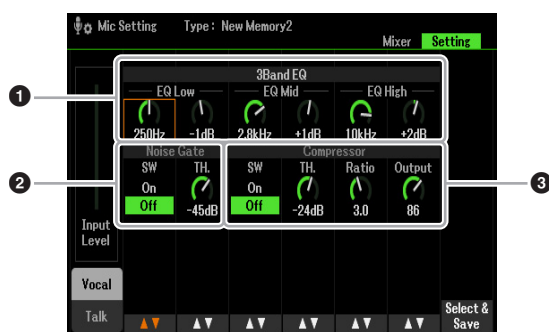
**5** 保存编辑的设置。

有关详细说明，请参见第 71 页。

**须知**

设置完成后，请参见第 71 页保存设置。如果未执行保存操作就退出此画面或关闭乐器的电源，设置将丢失。

## Vocal 页面



**1** 3Band EQ

均衡器（也称 EQ）是一种声音处理器，将频谱分为多个频段，以便按需对每个频段的声音强度分别进行增强和削减，达到裁剪总体频率响应的目的。本乐器为麦克风声音配备了高级的 3 频段（Low、Mid 和 High）数字均衡器功能。

Hz	调整相应频段的频率中心点。
dB	增强或削减相应频段的音量，最大范围为 12dB。

**2** Noise Gate

当麦克风输入信号的音量小于设定值时，处理器静音输入信号。这样可以有效地消除外部噪音，仅允许所需信号（如人声）通过。

SW（开关）	打开或关闭 Noise Gate。
TH.（阈值）	调整噪音门限开始打开时的输入电平。

**3** Compressor

本处理器在麦克风输入信号的音量超过指定值时，将其压低至合适的输出音量。利用它可以将较大动态范围的人声输入平坦地输出。可以有效地“压缩”信号，使过弱的声音变强一些，使过强的声音变弱一些。要获得最大压缩效果，将 RATIO 设置到较高值，并调整 OUT 参数以获得最佳音量。

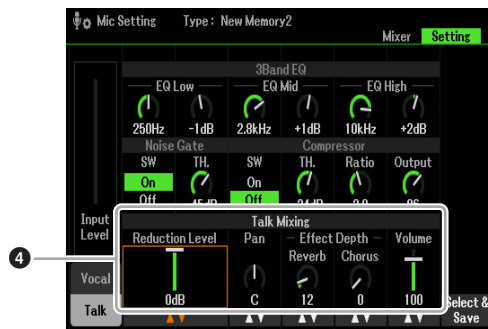
SW（开关）	打开或关闭 Compressor。
TH.（阈值）	调整应用 Compressor 的输入电平。
Ratio	调整压缩比。高压缩比会使声音扁平，同时会降低声音的动态范围。
Out	调整最终的输出电平。

**须知**

如果未执行保存操作就退出此画面或关闭乐器的电源，设置将丢失。

## Talk 页面

此处的设置用于演讲或播报（不用于演唱）。所有指示和参数（下述 Talk Mixing 除外）与 Vocal 页面的相同。但是，这些设置独立于 Vocal 页面中的设置。



④ Talk Mixing	此功能让您可以在演唱期间，为语音讲话或播报更改设置。	
	Reduction Level	决定总体声音的衰减量（话筒输入除外）可以有效调整人声和乐器声音的音量平衡。
	Pan	决定声音的立体声声相位置。
	Reverb Depth	决定应用于麦克风上的混响效果深度。
	Chorus Depth	决定应用于麦克风上的合唱效果深度。
	Volume	决定麦克风的输出音量。

### 须知

如果未执行保存操作就退出此画面或关闭乐器的电源，设置将丢失。

## 将插入效果应用至人声声部

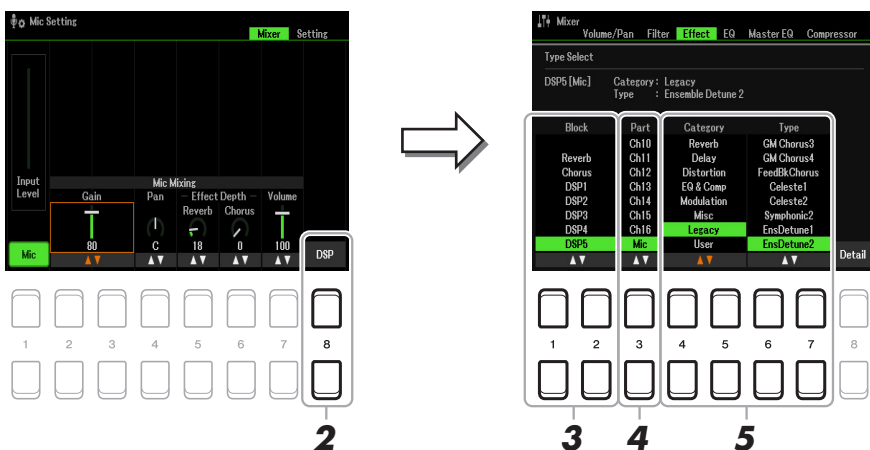
本乐器内置的 DSP（数字信号处理器）功能具有高质量的效果类型，包括真实回响和真实延迟。也可仅将 DSP 效果应用至指定目标。例如，通过对所有声部应用常见效果（如 Reverb 和 Chorus），可以在混音中获得平滑、一致的声音，并且仅对人声声部插入特殊的 Delay 效果。下述内容说明如何将 DSP 效果仅应用至人声声部。

### 1 调出操作画面。

[MIC SETTING]（话筒设置）→ TAB（选项）[◀] Mixer

有关连接麦克风的详细说明，请参见使用说明书第 5 章。

### 2 按下 [8 ▲▼] 按钮调出效果类型选择画面。



### 3 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（Block）按钮选择效果模块。

若要仅对人声声部应用 DSP 效果（混响或合唱除外），选择 DSP5 作为效果模块。有关电路图，请参见第 94 页。

### 4 使用 [3 ▲▼]（Part）按钮选择要应用 DSP 效果的声部。

若要仅对人声声部应用 DSP 效果（混响或合唱除外），选择 MIC 作为声部。

### 5 使用 [4 ▲▼]/[5 ▲▼]（Category）按钮选择所需类别，然后使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（Type）按钮选择所需类型。

对着麦克风演唱的同时，确认效果。

**注** 混响没有类别。

若要进行效果的详细设置，按下 [8 ▲▼]（Detail）按钮。  
有关详细说明，请参见“编辑和保存原创效果类型”（第 89 页）。



### 6 保存编辑的设置。

有关详细说明，请参见下一页。

# 保存或调出话筒设置

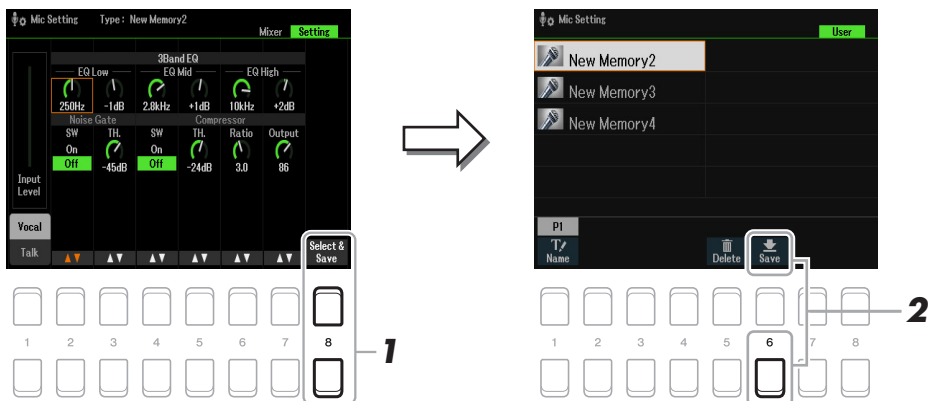
所有设置（Vocal/Talk 页面）都集中保存至单个文件中。最多可将 60 个文件保存至 User 驱动器。

## 保存话筒设置

### 1 调出操作画面。

[MIC SETTING]（话筒设置）→ TAB（选项）[▶] Setting → [8 ▲▼]（Select&Save）

**注** 为便于以后调用，为文件制定一个足以描述文件内容的名称或一个与弹奏匹配的名称。有关字符输入，请参见使用说明书的“基本操作”。



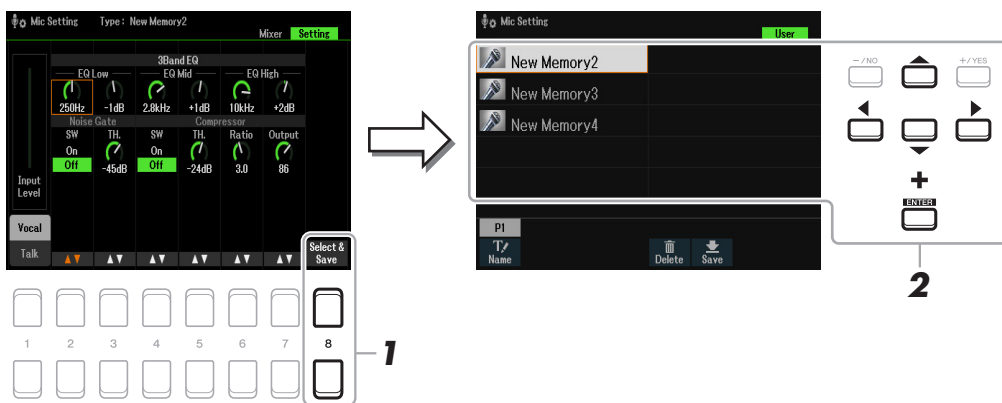
### 2 按下 [6 ▼]（Save）按钮保存设置。

此方法仅介绍如何将设置保存到 User 驱动器。如果需要保存至 USB，请使用 Setup Files（第 112 页）中的介绍。

## 调出话筒设置

### 1 调出操作画面。

[MIC SETTING]（话筒设置）→ TAB（选项）[▶] Setting → [8 ▲▼]（Select&Save）



### 2 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需文件，然后按下 [ENTER]（执行）按钮。

## 目录

创建多功能按垫 (Multi Pad Creator) .....	72
编辑多功能按垫 .....	74

## 创建多功能按垫 (Multi Pad Creator)

此功能可通过录制键盘上的演奏来创建原创的多功能按垫。录制的乐句被注册到 MULTI PAD CONTROL (多功能按垫) [1]-[4] 按钮中, 并且可作为库保存。也可以用录制的乐句替换现有库中的一些按垫, 并单独保存为一个库。

开始操作之前, 请注意下列要点:

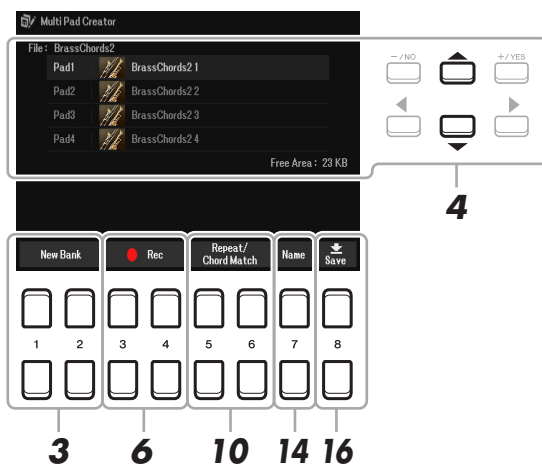
- 由于录制可以与伴奏型播放一起完成并同步, 因此应该预先选择所需伴奏型。切记, 伴奏型不会被录制。
- 仅 RIGHT 1 声部的演奏将会被录制为多功能按垫乐句, 您应该预先为 RIGHT 1 声部选择所需音色。

### 1 如果想要在现有的库中创建一个新的多功能按垫, 请通过 MULTI PAD CONTROL (多功能按垫) [SELECT] (选择) 按钮选择所需的多功能按垫库。

如果想要在空的库中创建一个新的多功能按垫, 则无需此设置。

### 2 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Multi Pad Creator → [ENTER] (执行)



### 3 如果想要在新的库中创建一个多功能按垫, 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (New Bank) 按钮的其中一个。

### 4 使用光标按钮 [▲][▼] 选择一个指定的多功能按垫用于录制。

### 5 如有需要, 通过 VOICE (音色) 类别选择按钮选择所需音色。

选择音色后, 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回前一画面。

▼ 下一页



**6** 按下 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Start) 按钮之一进入录制准备状态, 准备录制步骤 4 中选择的多功能按垫。

## 7 弹奏键盘开始录制。

为确保录制与节拍同步, 按下 [METRONOME] (节拍器) 按钮打开节拍器。

如果需要在实际乐句前插入空白段, 按下 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始/停止) 开始录制并播放 (当前伴奏型的) 节奏。切记, 录制过程中播放的当前伴奏型的节奏声部, 但不会被录制。

### 推荐用于 Chord Match 乐句的音符

如果想要创建 Chord Match 乐句, 请使用 CM7 原始和弦中的音符 (C、E、G、B) 和推荐的音符 (D、A), 如下所示。这可以确保乐句保持和谐, 并匹配键盘左手区弹奏的和弦。



## 8 停止录制。

完成乐句弹奏后, 按下 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Stop) 按钮之一或面板上的 MULTI PAD CONTROL (多功能按垫) [STOP] (停止) 按钮, 或者 STYLE CONTROL (伴奏型控制) [START/STOP] (开始/停止) 按钮停止录制。

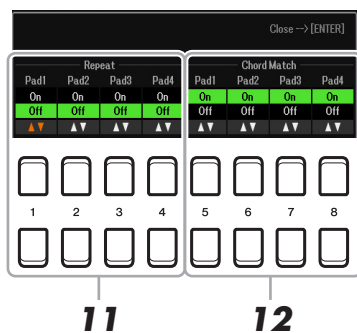
**9** 要试听新录制的乐句, 按下相应的 MULTI PAD (多功能按垫) 按钮的 [1]-[4]。若要重新录制乐句, 重复步骤 6-8。

**10** 按下 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Repeat/Chord Match) 按钮调出 Repeat/Chord Match 设置窗口。

**11** 使用 [1 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮将每个按垫的 Repeat 参数设为 On 或 Off。

如果选定按垫的 Repeat 参数为打开, 相应的按垫将持续到按下 MULTI PAD (多功能按垫) [STOP] (停止) 按钮为止。在乐曲或伴奏型播放的过程中, 按下 Repeat 为打开的多功能按垫时, 播放将开始并与节拍同步反复。

如果选定按垫的 Repeat 参数为关闭, 乐句结束后, 按垫的播放将自动结束。



**12** 使用 [5 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮将每个按垫的 Chord Match 设为 On 或 Off。

如果选定按垫的 Chord Match 参数为打开时, 相应按垫的播放将匹配在键盘和弦区弹奏的和弦 (打开 [ACMP] (伴奏开/关) 时), 或者在打开 [LEFT] 的情况下 (关闭 [ACMP] (伴奏开/关) 时), 匹配 LEFT 声部弹奏的和弦。

下一页

- 13** 按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭 Repeat/Chord Match 设置窗口。
- 14** 按下 [7 ▲▼] (Name) 按钮为录制的多功能按垫命名。
- 15** 如果想要录制其他多功能按垫, 重复步骤 4-14。
- 16** 按下 [8 ▲▼] (Save) 按钮将多功能按垫数据作为库保存, 四个按垫为一组。  
有关详细说明, 请参见使用说明书的“基本操作”。

#### 须知

如果未执行保存操作就关闭乐器的电源, 已录制的数据将丢失。

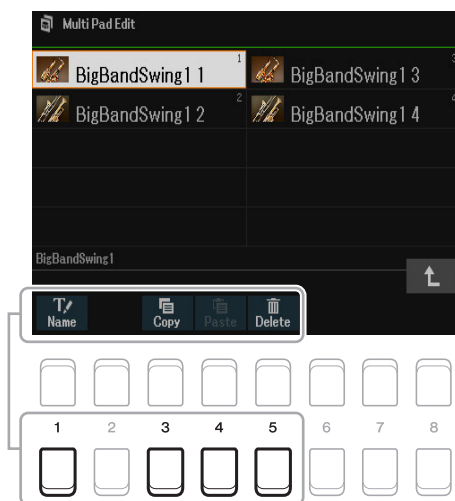
## 编辑多功能按垫

可以管理 (重命名、复制、粘贴和删除) 已创建的多功能按垫库以及属于此库的每个多功能按垫。有关管理多功能按垫库文件的介绍, 请参见使用说明书的“基本操作”。本章节介绍如何管理每个多功能按垫。

- 1** 选择包含多功能按垫的多功能按垫库进行编辑。
  - 1-1** 按下 MULTI PAD CONTROL (多功能按垫) [SELECT] (选择) 按钮调出多功能按垫库选择画面。
  - 1-2** 使用 TAB (选项) [◀][▶] 按钮选择保存着所需多功能按垫的“Preset”、“User”或“USB” (当连接 USB 闪存时) 标签页。
  - 1-3** 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择一个多功能按垫库, 然后按下 [ENTER] (执行) 按钮。
- 2** 按下 Menu1 的 [7 ▼] (Edit) 按钮调出 Multi Pad Edit (多功能按垫编辑) 画面。
- 3** 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择一个要编辑的多功能按垫, 然后按下 [ENTER] (执行) 按钮。

☰ 下一页

## 4 编辑选定的按垫。



[1 ▼]	Name	更改每个多功能按垫的名称。
[3 ▼]	Copy	复制多功能按垫。见下文。
[4 ▼]	Paste	粘贴由 [3 ▼] 按钮复制的多功能按垫。
[5 ▼]	Delete	删除选定的多功能按垫。

### 复制多功能按垫

- 1 在上述步骤 4 中按下 [3 ▼] (Copy) 按钮。
- 2 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择要复制的多功能按垫，然后按下 [ENTER] (执行) 按钮。选定的多功能按垫被复制到剪贴板。
- 3 按下 [7 ▼] (OK) 按钮。
- 4 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择目的地位置。如果需要复制选定的按垫至其他库，按下 [8 ▲] (↑) 按钮调出多功能按垫库选择画面，选择所需的库，按下 Menu1 的 [7 ▼] (Edit) 按钮，然后选择目的地。
- 5 按下 [4 ▼] (Paste (粘贴)) 按钮执行复制操作。

## 5 保存当前库，其中包含已编辑的多功能按垫。

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

## 目录

编辑注册存储 .....	76
禁用特定项目的调出 (Freeze) .....	77
按顺序调出注册存储编号 (Registration Sequence) .....	78
• 决定注册存储选择的顺序 .....	78
• 保存注册序列设置 .....	80
• 使用注册序列 .....	80
• 注册存储示例 (Preset Regist) .....	81
使用演奏列表 .....	82
• 使用搜索将记录添加至演奏列表 .....	82
• 更改演奏列表中记录的顺序 .....	83
• 导入音乐数据库记录至演奏列表 .....	83

## 编辑注册存储

可以编辑（重命名或删除）库中包含的每个注册存储。

### 1 选择注册存储库中包含的注册存储进行编辑。

同时按下 REGIST BANK（注册库）[+] 和 [-] 按钮调出注册库选择画面，然后使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需库。

### 2 按下 [7 ▼] (Edit) 按钮调出注册编辑画面。

### 3 确保 Name 和 Delete 出现在画面的底部。

如果没有出现在画面中，可以按下 [8 ▼] (File) 按钮将其调出。



### 4 通过下列操作编辑（删除或重命名）注册存储。

#### ■ 删除注册存储

根据使用说明书的“基本操作”中的“删除文件/文件夹”的介绍，将其删除。

#### ■ 重命名注册存储

根据使用说明书的“基本操作”中的“重命名文件/文件夹”的介绍，将其重命名。

### 5 按下 [6 ▼] (Save) 按钮保存包含已编辑注册存储的当前库。

## 禁用特定项目的调出 (Freeze)

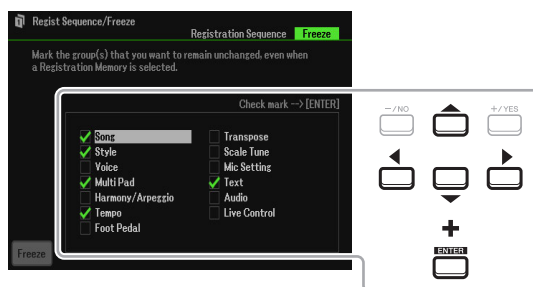
通过注册存储可以只按一下按钮即可调用所有的面板设置。然而，有时候需要在切换注册按钮时保持某些参数不变。例如当您想要切换音色设置但仍保留伴奏型设置时，可以仅“冻结”伴奏型设置并保留这些设置，即使您选择了另一个注册存储编号。

### 1 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [▶] Freeze

### 2 选择当按下 [FREEZE] (冻结) 按钮时保持不变的项目。

使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需项目，然后按下 [ENTER] (执行) 按钮输入或删除勾选标记。



### 3 使用 [1 ▲▼] (Freeze) 按钮打开冻结功能。

通过此操作，您可以“冻结”或保持勾选项，即使选择了另一个注册存储编号。若要关闭冻结功能，再次使用 [1 ▲▼] (Freeze) 按钮。

当面板上的 [FREEZE] (冻结) 按钮打开时，带有勾选标记的项目将被“冻结”。

### 4 按下 [EXIT] (退出) 按钮从操作画面退出。

#### 须知

当退出画面时，Freeze 画面中的设置将自动保存至乐器。但是，如果未退出画面就关闭电源，所做的设置将丢失。

## 按顺序调出注册存储编号 (Registration Sequence)

尽管注册存储功能很方便，但有时候，在演奏中您需要快速地切换设置。注册序列功能可以让您按指定的顺序调出八个设置，只需要使用 TAB (选项) [◀][▶] 按钮 (在主画面中)，或踩一下踏板。

### 决定注册存储选择的顺序

**1** 如果想要使用一个或多个踏板切换注册存储编号，将可选踏板连接至相应的 FOOT PEDAL 插孔。

有关详细说明，请参见使用说明书第 9 章。

**2** 同时按下 REGIST BANK (注册库) [+] 和 [-] 按钮调出 Registration Bank Selection (注册库选择) 画面，然后选择所需库进行编写。

**3** 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER (执行)] → TAB (选项) [◀] Registration Sequence

**4** 如果使用一个踏板，在此处指定踏板的工作方式 —— 在序列中推进或反转。

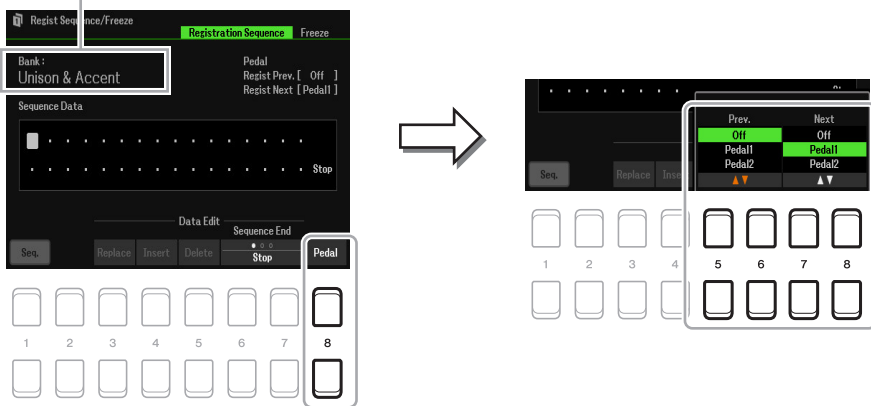
按下 [8 ▲▼] (Pedal) 按钮调出操作窗口。根据下述内容完成设置后，按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭窗口。

[5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Prev.): 选择用于反转 Registration Sequence 的踏板。

[7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Next): 选择用于推进 Registration Sequence 的踏板。

切记，此处的踏板设置 (OFF 除外) 将优先于 Foot Pedal 画面 (第 95 页) 中的设置。如果要将踏板用于注册序列以外的功能，务必将其设置为 Off。

显示当前选定的注册存储库的名称。



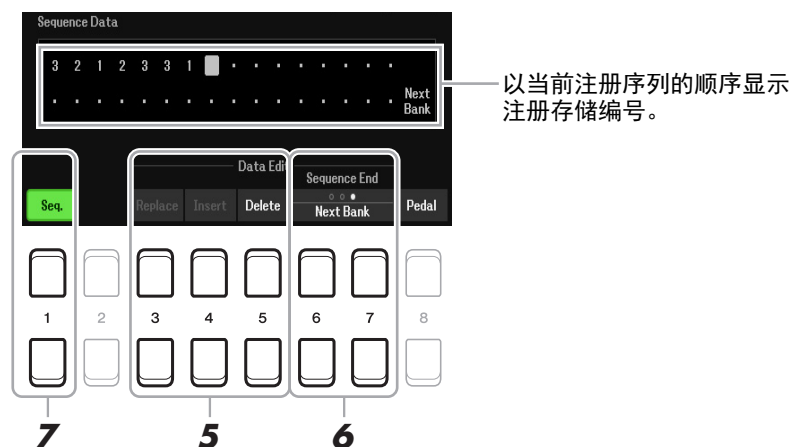
下一页

7

注册存储

## 5 从左至右编写注册序列。

按下面板上 REGISTRATION MEMORY（注册存储）[1]–[8] 按钮之一，然后按下 [4 ▲▼]（Insert）按钮输入编号。使用光标按钮 [◀][▶] 移动光标位置。



[3 ▲▼]	Replace	以当前选定的注册存储编号替换光标位置的编号。
[4 ▲▼]	Insert	将当前选定的注册存储编号插入光标位置。
[5 ▲▼]	Delete	删除光标位置的编号。

## 6 重复按下 [6 ▲▼]/[7 ▲▼]（Sequence End）按钮决定达到序列终点时注册序列的运作方式。

**Stop:** 按下 TAB（选项）[▶] 按钮或“推进”的踏板没有效果。序列被“停止”。

**Top:** 序列再次从头开始。

**Next Bank:** 序列将自动移动到同一文件夹的下一个注册存储库的开头。

## 7 按下 [1 ▲▼]（Seq.）按钮打开注册序列功能。

若要关闭注册序列功能，按下 [1 ▲▼]（Seq.）按钮。

## 8 按下 [EXIT]（退出）按钮退出操作画面。

确认信息出现后，按下 [7 ▲▼]（Yes）按钮暂时保存注册序列程序。

### 须知

切记，如果未执行保存注册存储库文件的操作就更改注册存储库，所有注册序列数据将丢失。有关介绍的详细说明，请参见下述内容。

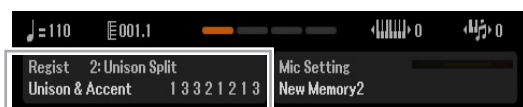
## 保存注册序列设置

序列顺序的设置和达到序列终点时注册序列（Sequence End）的运作方式都可以作为注册存储库文件的一部分。若要保存新编制的注册序列，保存当前注册存储库文件。

- 1 同时按下 REGIST BANK（注册库）[+] 和 [-] 按钮调出 Registration Bank Selection（注册库选择）选择画面。
- 2 按下 [8 ▼]（File）按钮保存库文件。  
有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

## 使用注册序列

- 1 选择所需的注册库。
- 2 在主画面的左上角，确认 Registration Sequence。



- 3 按下 TAB（选项）[◀] 或 [▶] 按钮或踩下脚踏板，选择第一个注册存储编号。  
此时会高亮显示当前选定的注册存储编号。
- 4 在键盘演奏过程中，使用 TAB（选项）按钮或脚踏板。  
若要返回到未选择注册存储编号的状态，在调出主画面的同时按下 TAB（选项）[E] 和 [F] 按钮。

**注** 即使主画面没有显示，踏板也可用于 Registration Sequence。

**注** 也可以将其他功能分配到踏板。包括 Punch In/Out 乐曲录制（第 61 页）和 Foot Pedal 页面中的功能（第 95 页）。如果分配多个功能至踏板，优先顺序为：Punch In/Out 乐曲录制 → Registration Sequence → 分配至脚踏板的功能。



## 注册存储示例（Preset Regist）

本乐器还具有许多预设注册存储示例（预设注册），让您可以调出便捷的设置应对各种演奏情况，无需特别编制注册存储设置。

- 1 同时按下 REGIST BANK（注册库）[+] 和 [-] 按钮调出注册库选择画面。
- 2 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 将光标移动到所需的库，然后按下 [ENTER]（执行）按钮。

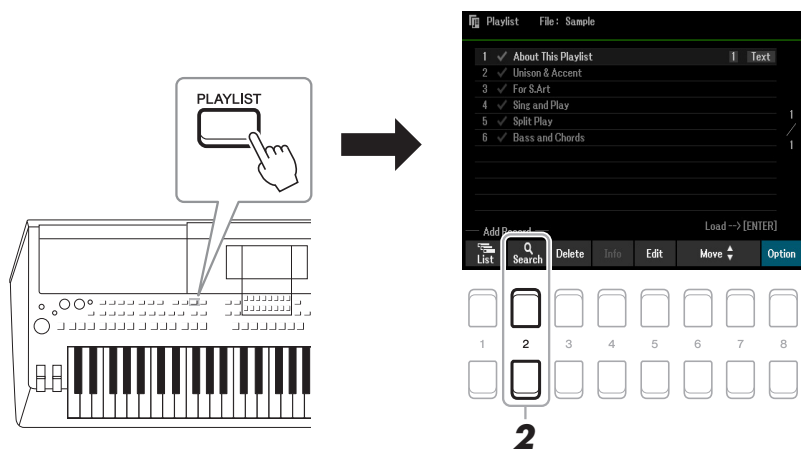
### ■ 预设注册

Unison & Accent	存储 1	当设置为 All Parts 类型时，适用于 Unison（齐奏）功能。也可在此启用 Accent（重音）功能。指法类型设置为 AI Fingered。
	存储 2	当设置为 Split 类型时，适用于 Unison（齐奏）功能。也可在此启用 Accent（重音）功能。指法类型设置为 AI Fingered。
	存储 3	当设置为 Auto Split 类型时，适用于 Unison（齐奏）功能。也可在此启用 Accent（重音）功能。指法类型设置为 AI Full Keyboard。
For S.Art	适用于演奏 S.Art 音色。使用 FOOT PEDAL 2 可以触发每个 S.Art 音色特有的特殊演奏技巧。各种受欢迎的 S.Art 音色被注册到每个存储中。	
Sing and Play	适用于键盘弹唱（钢琴、电钢琴）和伴奏型播放。FINGERING TYPE（指法类型）设置为 AI Full Keyboard。	
Split Play	适用于跟随伴奏型播放，左手和右手弹奏不同音色。由于 FINGERING TYPE（指法类型）设置为 AI Full Keyboard，使得演奏具有极大的灵活性，而不局限于只使用左手弹奏和弦音符。	
Bass and Chords	适用于右手弹奏和弦，左手弹奏 Manual Bass。	
About This Playlist	这是演奏列表的说明文本，用于预设示例。	

# 使用演奏列表

## 使用搜索将记录添加至演奏列表

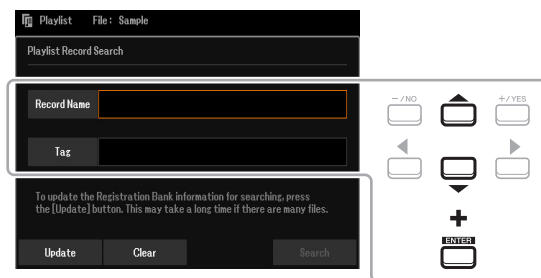
**1** 按下 [PLAYLIST] (演奏列表) 按钮调出演奏列表画面。



**2** 按下 [2 ▲▼] (Search) 按钮调出搜索画面。

**2-1** 使用光标按钮 [▲][▼] 选择 Record Name 或 Tag 作为搜索目标, 然后按下 [ENTER] (执行) 按钮。

**注** 音乐数据库的关键字和流派被保存为标记信息。保存标记信息可以方便地搜索所需记录。



**2-2** 输入所需文件名或文件夹名, 然后按下 [8 ▲] (OK) 按钮。

有关字符输入, 请参见使用说明书的“基本操作”。

**2-3** 按下 7 ▲▼/[8 ▲▼] (Search) 按钮开始搜索。

若要清除搜索结果, 使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Clear) 按钮。

若要更新搜索信息, 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Update) 按钮。根据文件的数量, 更新过程需要很长时间。

**3** 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 从搜索的结果中选择所需的库文件, 将其注册为演奏列表记录, 然后按下 [ENTER] (执行) 按钮。

若要选择所有文件, 按下 [8 ▼] (All) 按钮。

**4** 按下 [7 ▼] (OK) 按钮添加记录。

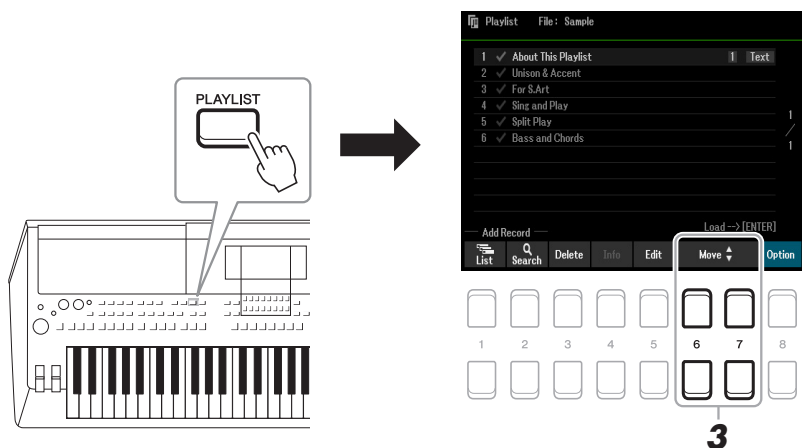
结果窗口关闭, 结果被添加到当前演奏列表的底部。

**5** 使用 [8 ▲▼] (Option) 按钮调出弹出画面, 然后使用 [7 ▲▼] (Select&Save) 按钮以保存编辑的演奏列表。

有关如何保存的介绍, 请参见“添加一个记录 (关联至库文件) 至演奏列表” (使用说明书第 7 章), 并从步骤 5-2 开始跟随说明操作。

## 更改演奏列表中记录的顺序

- 1 按下 [PLAYLIST] (演奏列表) 按钮调出演奏列表画面。

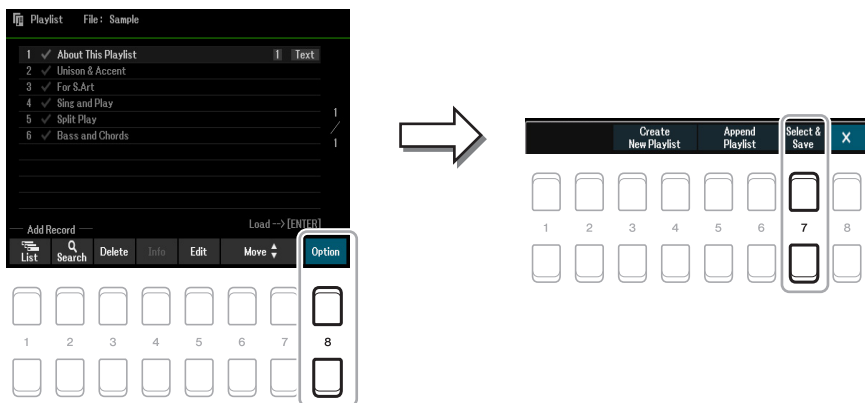


- 2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择所需记录进行移动。
- 3 使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Move) 按钮移动所需记录。  
如果要移动其他记录，重复步骤 2-3。
- 4 使用 [8 ▲▼] (Option) 按钮调出弹出画面，然后使用 [7 ▲▼] (Select&Save) 按钮以保存编辑的演奏列表。  
有关如何保存的介绍，请参见“添加一个记录 (关联至库文件) 至演奏列表” (使用说明书第 7 章)，并从步骤 5-2 开始跟随说明操作。

## 导入音乐数据库记录至演奏列表

通过导入在早前 Yamaha 电子键盘 (如 PSR-S670) 上使用的音乐数据库记录 (.mfd)，可以在本乐器演奏列表中使用这些记录，如同在其它乐器上使用音乐数据库功能一样。  
有关使用音乐数据库的详细说明，请参见包含所需音乐数据库记录的 Yamaha 电子键盘的使用说明书。

- 1 将含有音乐数据库文件 (\*\*\*.mfd) 的 USB 闪存连接到 [USB TO DEVICE] 端口。
- 2 按下 [PLAYLIST] (演奏列表) 按钮调出演奏列表画面。
- 3 按下 [8 ▲▼] (Option) 按钮之一调出弹出画面，然后按下 [7 ▲▼] (Select&Save) 按钮以调出演奏列表选择画面。



下一页

7

注册存储

**4** 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需的音乐数据库文件，然后按下 [ENTER]（执行）按钮。

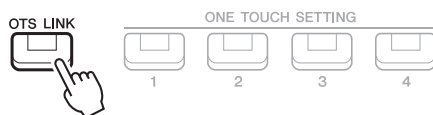
**5** 出现确认信息后，使用 [7 ▲▼]（OK）按钮开始导入。

导入的音乐数据库记录将转换为注册存储库文件，并保存到本乐器 User 驱动器中的文件夹（与导入的文件同名）。同时，将在 USB 闪存中创建已转换的注册存储库文件（与导入的文件同名）的演奏列表。音乐数据库设置注册到每个库的注册存储编号 [1]。

**须知**

如果已存在与音乐数据库文件同名的文件夹，则导入的数据将覆盖文件夹中同名的注册存储库文件。为避免覆盖重要数据，请确保更改文件夹名或音乐数据库文件名。

**6** 打开 [OTS LINK]（OTS 关联）按钮，启用与原始音乐数据库功能相同的方式使用导入的记录。



**7** 选择演奏列表画面中的记录名称并加载包含在音乐数据库数据中的设置。

**搜索记录**

由于音乐数据库的数据保存在注册存储中，因此可以在注册库选择画面中搜索记录。音乐数据库的关键词和流派被保存为标记信息。有关搜索和使用标记的详细说明，请参见第 82 页。

## 目录

编辑 Vol/Pan/Voice 参数 .....	85
编辑 Filter 参数 .....	86
编辑 Effect 参数 .....	87
• 调整每个声部的效果深度 .....	87
• 为每个模块选择效果类型 .....	88
• 编辑和保存原创的效果类型 .....	89
编辑 EQ (EQ/Master EQ) 参数 .....	90
• 声部均衡器 (EQ) .....	90
• 主均衡 (Master EQ) .....	91
编辑主压缩器参数 .....	92
电路图 .....	94

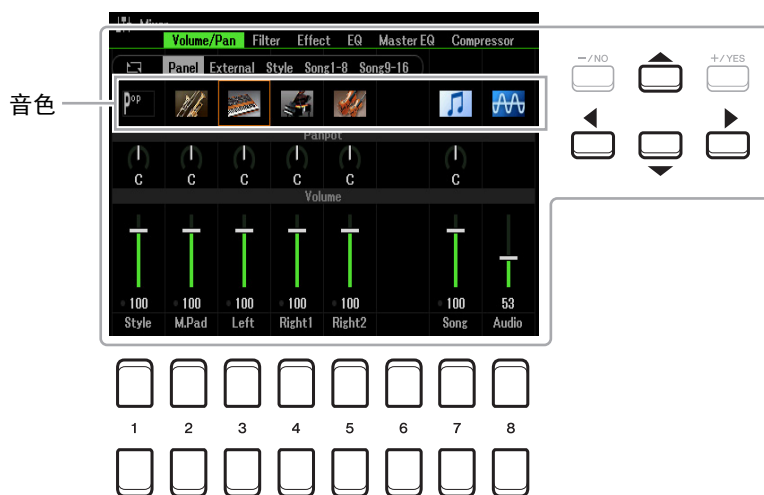
可以编辑 [MIXER] (调音台) 按钮调出的声部的各种参数, 然后保存编辑便于以后调用。对于 Mixer, 参考说明书涵盖每个参数的详细说明, 而使用说明书涵盖包括保存操作在内的基本说明。Mixer 画面由 6 个页面组成。按下 TAB (选项) [◀]/[▶] 按钮选择后续的各个页面。有关信号流和 Mixer 配置的视觉显示, 请参见第 94 页的电路图。



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

Panel (Right1、Right2、Left。) → External → Style → Song1-8 → Song9-16

## 编辑 Vol/Pan/Voice 参数

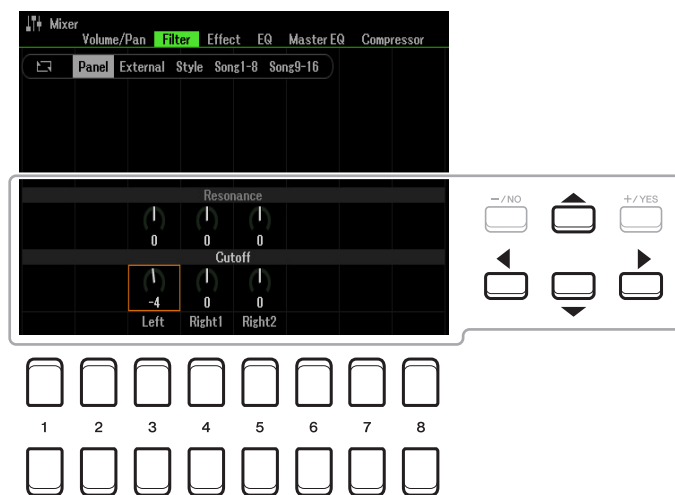


使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 在画面上移动光标位置, 然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮、[+ / YES] [– / NO] 按钮或数据轮编辑参数。

▼ 下一页

音色	<p>用于重新选择每个键盘声部或每个伴奏型或乐曲声部（通道）的音色。使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮或 [+ /YES] [- /NO] 按钮调出通道（声部）的音色（或文件）选择页面。选择所需音色或文件后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回 Mixer 画面。当选择面板声部时，同样的操作可用于重新选择相应声部的伴奏型、乐曲或音频文件（而不是音色）。</p> <p><b>注</b> 请注意以下操作限制。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•当选择 GM 乐曲时，只能为通道 10（在 Song9-16 页面中）选择一个鼓组音色。</li> </ul> <p><b>注</b> 对于伴奏型或乐曲通道，调出一个节奏 / 打击乐器音色（鼓组）将用新音色的通道设置代替现有的通道设置。在此情况下，即使重新选择原始音色，可能也无法恢复原始设置。若要恢复原始声音，请在不执行保存操作的情况下再次选择相同的伴奏型或乐曲。</p>
Panpot	决定选定声部（通道）的立体声位置。
Volume	决定各声部（或通道）的音量，可以精细调整所有声部的平衡。

## 编辑 Filter 参数



使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 在画面上移动光标，然后使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮、[+ /YES] [- /NO] 按钮或数据轮编辑参数。

Resonance	可以调整各个声部的共振（第 16 页）。
Cutoff	通过调整截止频率，决定各个声部声音的亮度（第 16 页）。

## 编辑 Effect 参数

本乐器具有七个效果模块，为您提供强大的工具以显著提升乐器的声音或完整转换。效果分为以下几组：

### ■ Reverb、Chorus:

这些模块的效果应用于整体声音或所有声部。在每个效果模块中，每次只能选择一个 Effect Type，并调整各个声部的 Send Level (Depth) 和所有声部的 Return Level。

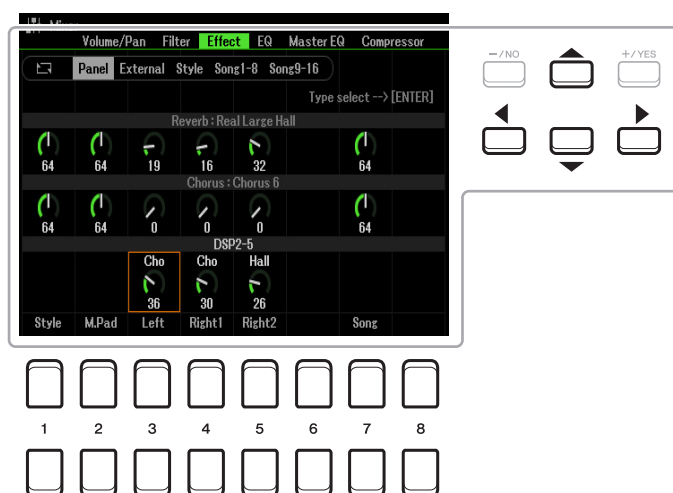
### ■ DSP1:

当第 89 页步骤 2 中的“Connection”参数设置为“System”时，此模块的效果仅应用至伴奏型和乐曲声音。在此状态下，每次只能选择一个 Effect Type，并调整各个声部的 Send Level (Depth) 和所有声部的 Return Level。当“Connection”参数设置为“Insertion”时，此模块的效果应用至伴奏型和乐曲的指定通道。

### ■ DSP2-5:

这些模块的效果应用至多功能按钮以外的指定声部或通道。可以为每个可用声部或通道选择不同的 Effect Types。

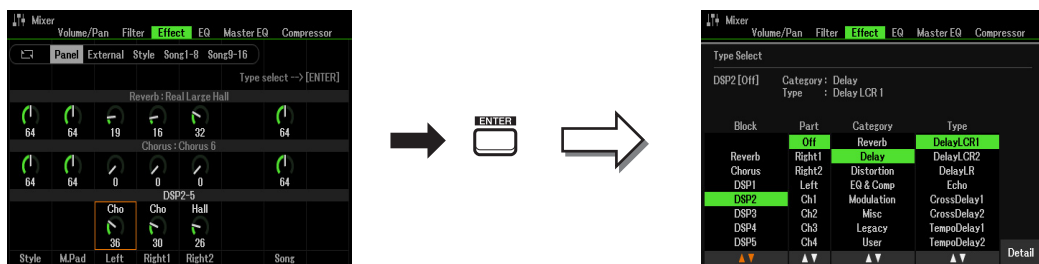
## 调整每个声部的效果深度



使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需效果模块，然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮、[+ / YES][– / NO] 按钮或数据轮调整各个声部的效果深度。

## 为每个模块选择效果类型

- 1 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需项目更改 Effect Type, 然后按下 [ENTER] (执行) 按钮调出效果类型选择画面。



- 2 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择效果模块。

效果模块	可应用效果的声部	效果特点
Reverb	所有声部	重现在音乐厅或爵士俱乐部演奏的热烈气氛。
Chorus	所有声部	产生质感丰富的声音, 好像同时演奏几个声部。此外, 还可以在此效果模块中选择其他类型的效果 (如混响、延迟)。
DSP1	Style Part、 Song Channel 1-16	Reverb 和 Chorus 除外, 还包括了多种效果类型, 如 Distortion 和 Wah。
DSP2、 DSP3、 DSP4	Right1、 Right2、 Left、 Song Channel 1-16	Reverb 和 Chorus 除外, 还包括了多种效果类型, 如 Distortion 和 Wah。对于每个 DSP2-5, 可以从左侧列表选择一个声部或通道。例如, 如果为 DSP2 选择了 “Right2”, DSP2 效果仅应用至 Right2 声部。切记, 如果选择了需要 DSP2-5 模块的乐曲或伴奏型, 这三个模块的声部分配将根据数据自动更改, 并具有最后优先级。
DSP5	Right1、 Right2、 Left、 Song Channel 1-16、 Mic	

- 3 使用 [3 ▲▼] 按钮选择要应用效果的声部。

切记, 选择了 “Reverb”、 “Chorus” 或 “DSP1” (当 “Connection” 参数设置为 “System” 时; 详情请参见第 89 页) 的声部无法被选择。这是因为仅可选择其中一种效果类型, 将其应用至所有可用声部。

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

切记, 混响模块没有类别。

如果要编辑选定效果类型的详细参数, 按下 [8 ▲▼] (Detail) 按钮。有关详细说明, 请参见下一章节。

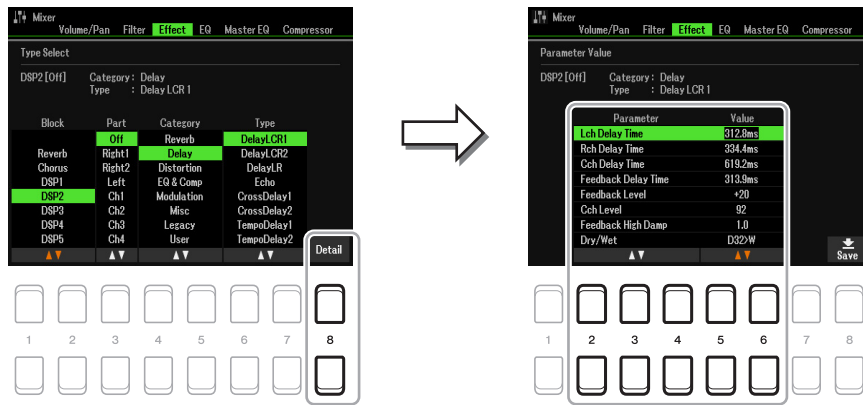
- 5 将效果设置保存至注册存储、乐曲或伴奏型。

有关详细说明, 请参见使用说明书第 8 章。



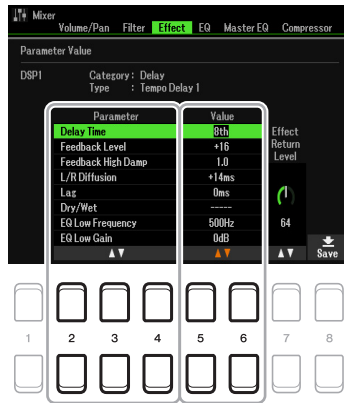
## 编辑和保存原创的效果类型

- 1 在上一章节的 Type Select 画面中，按下 [8 ▲▼] (Detail) 按钮调出用于编辑效果参数的画面。

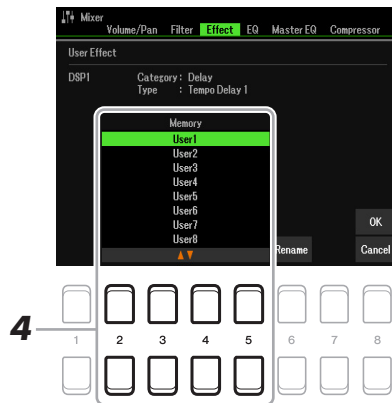


- 2 使用 [2 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮编辑数值。

当作为效果模块选定 Reverb、Chorus 或 DSP1 时，可通过 [7 ▲▼] (Effect Return Level) 按钮调整返回电平。



- 3 按下 [8 ▲▼] (Save) 按钮调出用于保存操作的画面。



- 4 使用 [2 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择目的地，将设置作为用户效果保存。

如有需要，更改用户效果名称。按下 [6 ▲▼] (Rename) 按钮调出字符输入窗口，输入名称，然后按下 [8 ▲] (OK) 按钮。

- 5 按下 [8 ▲] (OK) 按钮执行保存操作。

- 6 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回上一画面。

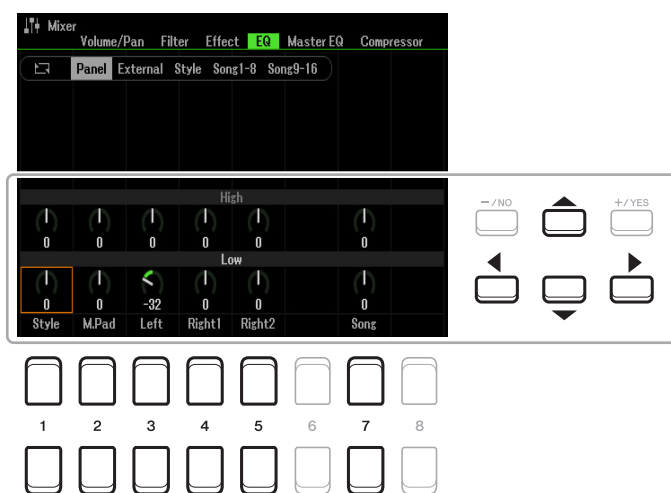
可从对应效果模块的“User”类别中，选择已保存的用户效果 (第 88 页)。

## 编辑 EQ (EQ/Master EQ) 参数

均衡器（也称 EQ）是一种声音处理器，将频谱分为多个频段，以便按需对每个频段的声强分别进行增强和削减，达到裁剪总体频率响应的目的。EQ 页面（使用 TAB（选项）[◀][▶] 按钮选择）可用于调整各个对应声部的 EQ，Master EQ 页面可用于对整件乐器的整体 EQ 进行调整。

### 声部均衡器 (EQ)

本乐器具有 2 频段数字 EQ，可独立处理共计 27 个声部——包括键盘（3 个声部）、伴奏型（8 个声部）和乐曲（16 个声部）。



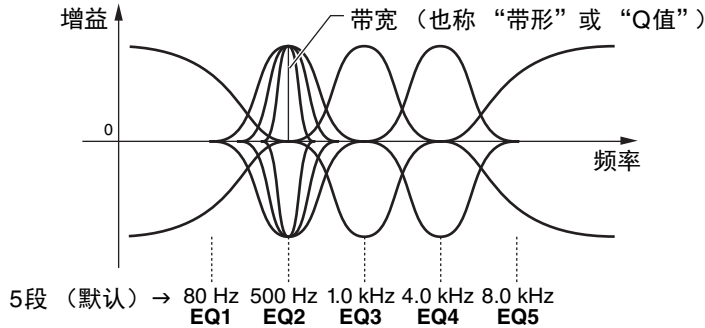
使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 在画面上移动光标，然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮、[+/YES][-/NO] 按钮或数据轮编辑参数。

High	增强或减弱各个声部的高 EQ 频段。
Low	增强或减弱各个声部的低 EQ 频段。

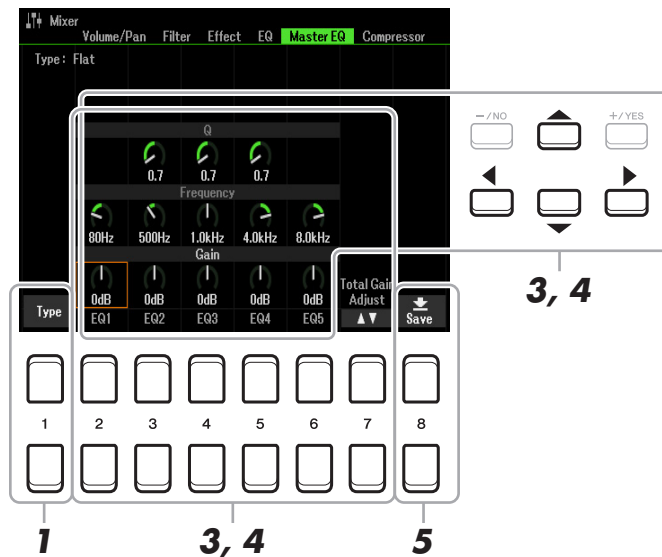
# 主均衡 (Master EQ)

本乐器具有一个 5 频段数字 EQ。利用它可以对本乐器的音频输出在最终环节加上音质控制。可以选择五个预设类型之一，或通过调整频段来创建自定义 EQ 设置，并作为用户 Master EQ 类型保存设置。

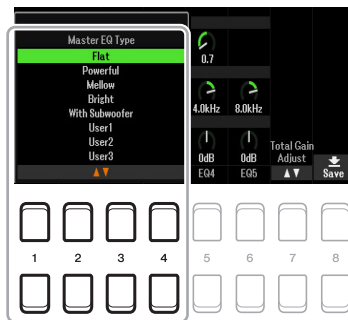
**注** 主 EQ 无法应用至音频播放或节拍器声音。



**1** 按下 [1 ▲▼] (Type) 按钮调出 Master EQ Type 窗口。



**2** 使用 [1 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择所需 Master EQ Type，然后按下 [ENTER] (执行) 按钮。参数将根据选定主 EQ 发生变化。



下一页

**Flat:** 平直的 EQ 设置。每个频率的增益设置为 0 dB。

**Powerful:** 强劲的 EQ 设置，所有频率声音都加强。可以用来增强派对等的音乐效果。

**Mellow:** 柔软温和的 EQ 设置，其中高频频段略有减少。

**Bright:** 提升高频电平的 EQ 设置，使声音更明亮。

**With Subwoofer:** 自定义 EQ 设置，低频频段减少。这是将本乐器与超低音音箱（如 KS-SW100，另售）一起使用时的最佳设置。

**User1-30:** 步骤 5 中保存的自定义 EQ 设置。

### 3 使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 将光标移动至 Gain 行，然后调整 GAIN（增益）电平以提升或削减五个频段。

使用 [2 ▲▼]–[6 ▲▼] 按钮、[+ / YES]–[- / NO] 按钮或数据轮调整电平。使用 [7 ▲▼]（Total Gain Adjust）按钮可同时提升或削减所有五个频段。

### 4 如有需要，调整每个频段的 Q（带宽）和 Frequency（中心频率）。

若要调整带宽（也成为“带形”或“Q”），使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动光标至 Q 列，然后使用 [3 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮。Q 值越高，频段越窄。

若要调整 Frequency（中心频率），使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 移动光标至 Frequency 列，然后使用 [2 ▲▼]–[6 ▲▼] 按钮。每个频段的可用 Frequency 范围都不相同。

### 5 按下 [8 ▲▼]（Save）按钮执行保存操作。

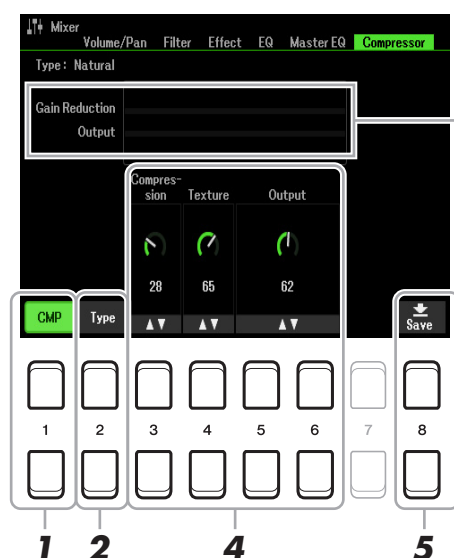
若要输入名称，使用 [6 ▲▼]（Rename）按钮调出命名操作，根据需要对设置命名，然后按下 [8 ▲]（OK）按钮将设置作为 User Master EQ Type 保存，可以使用上述步骤 1-2 中的介绍将其调出。

## 编辑主压缩器参数

压缩器是一种通常用于限制和压缩音频信号动态部分（柔和 / 响亮）的处理器。对于动态范围变化大的信号，例如人声和吉他声部，它能“挤压”动态范围，有效地增强较弱的声音、削弱较强的声音。当使用增益提高总体音量时，压缩器可创建更强大、更一致的高音量声音。

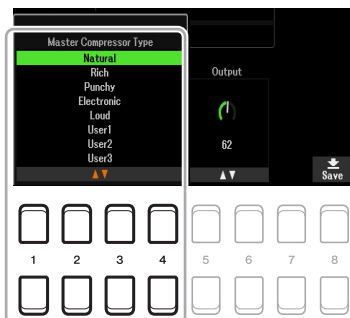
本乐器具有主压缩器，可应用至本乐器的整体声音。虽然已提供主压缩器设置的预设，您可通过调整相关参数，创建并保存原创的主压缩器。

**注** 主压缩器无法应用至音频播放或节拍器声音。



显示 Gain Reduction（压缩程度）和 Output 电平。

- 1 按下 [1 ▲▼] (CMP) 按钮打开主压限器。
- 2 按下 [2 ▲▼] (Type) 按钮调出 Master Compressor Type 窗口。
- 3 使用 [1 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择 Master Compressor Type, 然后按下 [ENTER] (执行) 按钮。



**Natural:** 自然的压缩器设置, 效果适度。

**Rich:** 丰富的压缩器设置, 乐器的特性得到最佳增强。适用于增强原声乐器、爵士音乐。

**Punchy:** 高度夸张的压缩器设置。适用于增强摇滚音乐。

**Electronic:** 电子舞曲音乐的特性得到最佳增强的压缩器设置。

**Loud:** 强劲的压缩器设置。适用于增强充满活力的音乐, 如摇滚或福音音乐。

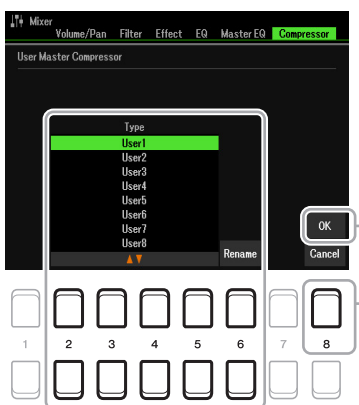
**User1-30:** 步骤 5 中保存的自定义压缩器设置。

#### 4 编辑主压缩器。

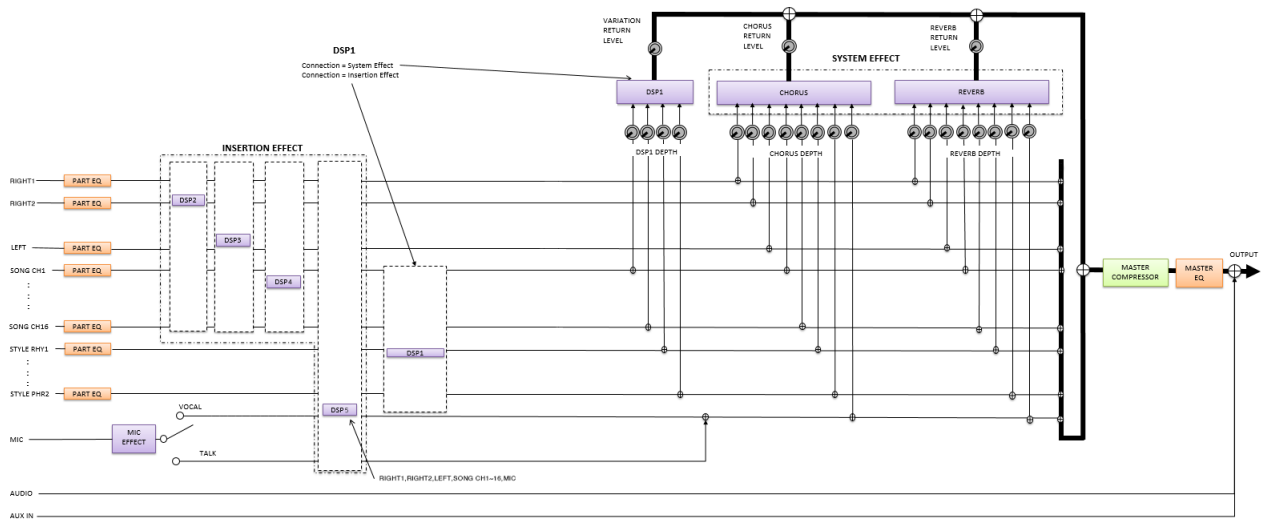
[3 ▲▼]	Compression	决定阈值 (压缩器起作用时的最小音量)。
[4 ▲▼]	Texture	决定压缩比 (动态范围被压缩的程度)。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Output	决定输出电平。

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

使用 [2 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮, 选择保存主压缩器的目的地。如有需要, 更改主压缩器名称。按下 [6 ▲▼] (Rename) 按钮调出字符输入窗口, 输入名称, 然后按下 [8 ▲] (OK) 按钮。已保存的主压缩器设置可使用上述步骤 2-3 中的介绍调出。



# 电路图



## 目录

将指定功能分配到各踏板 .....	95
<b>MIDI 设置</b> .....	99
• MIDI 系统设置 .....	101
• MIDI 传送设置 .....	102
• MIDI 接收设置 .....	103
• 通过 MIDI 接收, 用于伴奏型播放的 On Bass Note 设置 .....	104
• 通过 MIDI 接收, 用于伴奏型播放的和弦类型设置 .....	104
<b>通过无线 LAN 连接至智能设备</b> .....	105
• Infrastructure Mode .....	105
• Access Point Mode .....	106

## 将指定功能分配到各踏板

连接至 FOOT PEDAL [1]/[2] 插孔的脚踏板功能可通过默认设置（延音等）单独更改 — 例如，可使用踏板开关播放 / 停止伴奏型播放，或使用踏板控制器产生弯音。

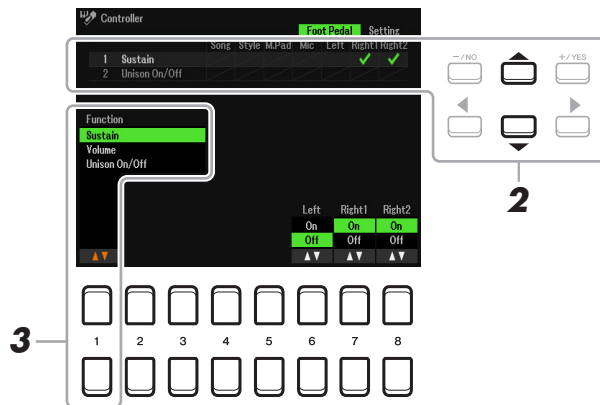
**注** 有关如何连接脚踏板或可连接哪种类型的踏板，请参见使用说明书第 9 章。

### 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[◀] Menu1 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER]（执行）→ TAB（选项）[◀] Foot Pedal

### 2 使用光标按钮 [▲][▼] 选择两个脚踏板中的一个分配功能。

在画面上，数字 1 和 2 分别对应 FOOT PEDAL 插孔 [1] 和 [2]。



### 3 使用 [1 ▲▼] 按钮选择功能，分配至步骤 2 中指定的踏板。

有关可用功能的信息，请参见第 96–98 页。

**注** 也可分配其他功能至踏板 — 乐曲的 Punch In/Out（第 61 页）和注册序列（第 78 页）。如果分配多个功能至踏板，优先顺序为：乐曲的 Punch In/Out → Registration Sequence → 此处分配的功能。

▶▶▶ 下一页

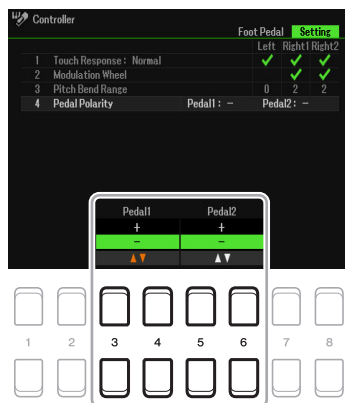
## 4 使用 [2 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置选定功能的详情（应用功能的声部）。

在步骤 3 中选择的声部不同，可用的参数也不同。

## 5 如有需要，使用光标按钮 [▼] 选择 “4 Pedal Polarity”，然后设置踏板的极性。

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

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



### ■ 分配踏板功能

有 “\*” 标记的功能，仅能使用踏板控制器；踏板开关无法正常操作。

Sustain	选择此项，可以用踏板控制延音。踩住踏板，键盘上弹奏的所有音符将有较长的延音。释放踏板立即停止（减弱）任何延音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
Volume*	选择此项，可以用踏板控制器控制音量。在此画面上可以为每个声部打开或关闭此踏板功能。
Unison On/Off	打开或关闭 Unison 功能（第 28 页）。
Articulation1	使用与此功能具有对应效果的超清晰音色时，可通过分配至此功能的踏板 / 踏板开关 / 按钮，启用效果。
Articulation2	
Sostenuto	选择此项，可以用踏板控制选择性延音效果。如果在键盘上弹奏音符或和弦，在按住音符的同时踩下此踏板，这些音符将一直延续到踏板释放为止。但是，后面的所有音符不会延续。这样可以在以“断奏”弹奏其他音符的同时延长和弦音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 <b>注</b> 此功能不会影响任何音栓风琴和一部分超清晰音色。
Soft	选择此项，可以用踏板控制柔音效果。踩下踏板，弹奏的音符将产生音量和音质的变化。此设置仅对某些适当的音色有效。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。



Glide Up	当踏板踩下时，弹奏音符的音高会发生变化，当释放踏板时，音高恢复到正常。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
Glide Down	<b>Up/Down:</b> 决定音高变化是上升（升高）还是下降（降低）。 <b>Range:</b> 决定音高变化的范围（以半音为单位）。 <b>On Speed:</b> 决定踩下踏板时音高变化的速度。 <b>Off Speed:</b> 决定释放踏板时音高变化的速度。
Portamento	当踏板踩下时，会产生滑音效果（音符间的平滑滑音）。滑音是在连奏的方式下产生的（也就是前一个音符未释放就弹下了下一个音符）。也可从 Voice Set 画面对滑音时间进行调整（第 14 页）。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 <b>注</b> 此功能不会影响任何音栓风琴和一部分超清晰音色。
Pitch Bend Up*	设置此项，可以使用踏板将音符的音高向上或向下弯音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
Pitch Bend Down*	<b>Up/Down:</b> 决定音高变化是上升（升高）还是下降（降低）。 <b>Range:</b> 决定音高变化的范围（以半音为单位）。
Modulation*	将调制效果应用到键盘弹奏的音符上，如颤音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
Modulation Alt	这是上述调制的一个微小变化，在此变化中，每次踩下踏板 / 踏板开关，效果（波形）交替打开 / 关闭。
Pedal Control (Wah)	当 [DSP] 按钮打开时，将哇音效果应用于键盘弹奏的音符。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。仅当采用了“Modulation”和“Wah”类型的效果时，此参数可用。
Organ Rotary Slow/Fast	在“Slow”和“Fast”之间切换旋转扬声器速度。只有应用的效果名称中包含“Rotary”时，此参数可用。
Kbd Harmony/Arp On/Off	与 [HARMONY/ARPEGGIO]（和声 / 琶音）按钮功能相同。
Arpeggio Hold	踩下踏板时，即使释放键盘，琶音播放也将继续，当释放踏板时，琶音停止。务必选择一个琶音类型，并且 [HARMONY/ARPEGGIO]（和声 / 琶音）按钮打开。
Live Control Reset Value	重置所有可分配的实时控制功能的数值。
Style Start/Stop	与 STYLE CONTROL（伴奏型控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮功能相同。
Synchro Start On/Off	与 [SYNC START]（同步开始）按钮功能相同。
Synchro Stop On/Off	与 [SYNC STOP]（同步停止）按钮功能相同。
Intro1-3	与 INTRO（前奏）[I]-[III] 按钮功能相同。
Main A-D	与 MAIN VARIATION（主奏）[A]-[D] 按钮功能相同。
Fill Down	演奏一个插入段，播放后会立即跟随上一主奏段（左边的按钮）。
Fill Self	演奏一个插入段。
Fill Break	演奏一个中断段。
Fill Up	演奏一个插入段，播放后会立即跟随下一主奏段（右边的按钮）。
Ending1-3	与 [ENDING/rit. I-III]（尾声 / 渐慢）[I]-[III] 按钮功能相同。

▼ 下一页

Half Bar Fill In	踩下踏板时，“Half Bar Fill In”功能打开，从当前乐段的第一拍更改伴奏型的乐段将从中间开始自动填充下一乐段。 当此功能分配至按钮时，每次按下按钮都会在正在打开和关闭的功能之间交替切换。
Fade In/Out	与 [FADE IN/OUT]（淡入 / 淡出）按钮功能相同。
Fing/On Bass	踏板交替在 Fingered 和 Fingered On Bass 模式之间切换（第 23 页）。
Bass Hold	在伴奏型播放过程中，踩下踏板时，即使更改和弦，伴奏型中的贝司音符将被保持。如果指法设置为“AI Full Keyboard”，此功能无效。
One Touch Setting +/-	调出下一个 / 上一个单触设定。
Song Play/Pause	与 SONG CONTROL（乐曲控制）[▶/■]（PLAY/PAUSE（播放 / 暂定））按钮功能相同。
Score Page +/-	当乐曲停止播放时，可以将乐谱翻到上一页 / 下一页（一次一页）。
Lyrics Page +/-	当乐曲停止播放时，可以将歌词翻到上一页 / 下一页（一次一页）。
Text Page +/-	可以将文本翻到上一页 / 下一页（一次一页）。
Talk On/Off	在 Mic Setting 中切换 Vocal 和 Talk。
Reset/Tap Tempo	与 [RESET/TAP TEMPO]（重置 / 击拍定速）按钮功能相同。
Percussion	踏板播放由 [4 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮选择的打击乐器。可以用键盘选择所需的打击乐器。 <b>注</b> 当按下键盘上的琴键选择打击乐器时，按下琴键的力度决定打击乐器的音量。
Right 1 On/Off	与 PART ON/OFF（声部开 / 关）[RIGHT 1] 按钮功能相同。
Right 2 On/Off	与 PART ON/OFF（声部开 / 关）[RIGHT 2] 按钮功能相同。
Left On/Off	与 PART ON/OFF（声部开 / 关）[LEFT] 按钮功能相同。

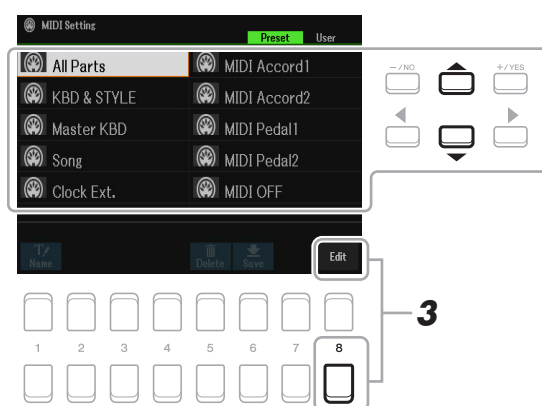
# MIDI 设置

在本章节中，可以对乐器进行 MIDI 相关的设置。PSR-SX600 提供一套十个预编制的模板，利用它们可以立即方便地配置好乐器，以满足具体的 MIDI 应用或外接设备。也可以编辑模板，并将其作为原始数据保存在 User 驱动器，最多可以保存十个用户模板。

**注** 可将所有用户模板作为单个文件保存至内存（User 驱动器）或 USB 闪存。请参见第 112 页。

## 1 调出操作画面。

[MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]（执行）



## 2 从 Preset 页面选择预编制模板（第 100 页）。

如果已创建用户模板并保存至 User 页面，也可以从 User 页面选择此模板。

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

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

- System..... MIDI 系统设置（第 101 页）
- Transmit ..... MIDI 传送设置（第 102 页）
- Receive..... MIDI 接收设置（第 103 页）
- On Bass Note..... 通过 MIDI 接收，用于伴奏型播放的 On Bass Note 设置（第 104 页）
- Chord Detect..... 通过 MIDI 接收，用于伴奏型播放的和弦类型设置（第 104 页）

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

☰ 下一页

9

连接

## 6 按下 TAB (选项) [▶] 按钮选择 User 页面, 然后按下 [6 ▼] (Save) 按钮保存已编辑的模板。

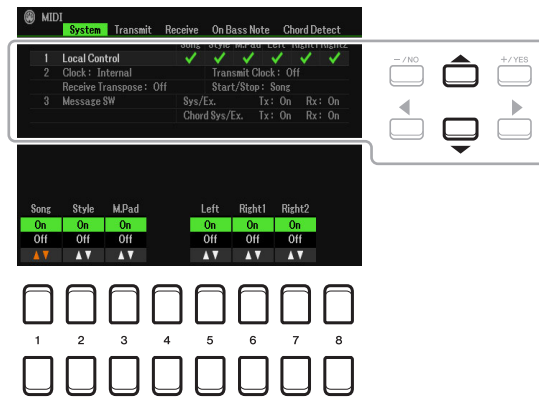
### ■ 预编制的 MIDI 模板

All Parts	传送所有键盘声部 (包括 RIGHT 1、2 和 LEFT), 但不传送乐曲声部。
KBD & STYLE	基本与 “All Parts” 相同, 仅仅是对键盘声部的定义不同。右手声部被同时看作 “UPPER” 而不是 RIGHT 1 和 2, 左手声部被看作 “LOWER”。
Master KBD	使用此设置, 可将本乐器作为 “主控” 键盘使用, 用来演奏和控制外接的一个或多个音源或其它设备 (例如计算机 / 音序器)。
Song	设置所有传送通道与乐曲的 1-16 通道一一对应。本设置用来在外接音源上播放乐曲, 也可以将乐曲数据录制到外接音序器上。
Clock Ext.	与外接 MIDI 时钟同步地播放或录制乐曲、伴奏型、多功能按垫等, 而不用乐器的内部时钟。如果需要将乐器的速度设置为连接于乐器的 MIDI 设备的速度, 应该使用此模板。
MIDI Accord1	MIDI 手风琴可以传送 MIDI 数据, 并且可用手风琴键盘和贝司 / 和弦按钮演奏外接音源。本模板可以让您用 MIDI 手风琴的键盘演奏旋律, 用左手按钮控制本乐器的伴奏型播放。
MIDI Accord2	与上述的 “MIDI Accord1” 基本相同, 不同的是在 MIDI 手风琴上用左手演奏的贝司 / 和弦也被识别为 MIDI 音符事件。
MIDI Pedal1	MIDI 踏板单元允许您用脚演奏外接音源 (尤其便于演奏单音符的贝司声部)。本模板可以让您用 MIDI 踏板演奏 / 控制伴奏型播放的和弦根音。
MIDI Pedal2	本模板可以让您用 MIDI 踏板演奏伴奏型播放的贝司声部。
MIDI Off	既不发送 MIDI 信号, 也不接收 MIDI 信号。

# MIDI 系统设置

此处的介绍应用于第 99 页中步骤 4 的 System 页面。

使用光标按钮 [▲][▼] 选择参数（如下），然后使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置 On/Off 状态。



## 1 Local Control

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

## 2 时钟设置等

### ■ Clock

决定本乐器是由其内部时钟控制，还是由从外接设备（USB1、USB2 或 Wireless LAN）接收到的 MIDI 时钟信号控制。Internal 是正常的时钟设置，当单独使用乐器时或作为主乐器控制其他设备时使用。当把本乐器和外接音序器、MIDI 计算机或其他 MIDI 设备一起使用时，并且要和这些设备同步，将此参数设置为适当的设置：USB1、USB2 或 Wireless LAN。在这种情况下，务必正确连接外接设备（例如连接到本乐器的 MIDI IN 端口），并正确传送 MIDI 时钟信号。

**注** 当 Clock 设置为 Internal 以外的值时，速度在主画面上显示为“Ext.”。这意味着本乐器的播放只能通过外接 MIDI 设备或计算机进行控制。在这种情况下，即使执行开始操作，也无法播放伴奏型、乐曲、多功能按垫或节拍器。

**注** 当 USB 无线 LAN 适配器连接至 [USB TO DEVICE] 端口时，“Wireless LAN”参数也可被选择。

### ■ Transmit Clock

打开或关闭 MIDI 时钟（F8）传送。当此参数设置为 Off 时，不传送 MIDI 时钟或开始 / 停止数据，即使正在播放乐曲或伴奏型。

### ■ Receive Transpose

决定是否将乐器的移调设置应用于由 MIDI 端口接收到的音符事件。

### ■ Start/Stop

决定接收到的开始（FA）和停止（FC）信息是否应用于乐曲或伴奏型的播放。

## 3 Message SW（信息开关）

### ■ Sys/Ex.

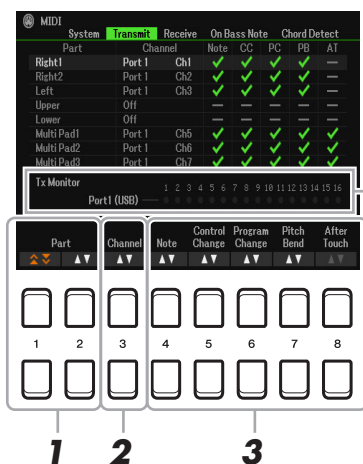
“Transmit”设置可以打开或关闭 MIDI 系统专用信息的传送。“Receive”设置可以打开或关闭由外接设备产生的 MIDI 系统专用信息的接收和识别。

## ■ Chord Sys/Ex.

“Transmit” 设置可以打开或关闭 MIDI 和弦专用数据（和弦侦测、和弦根音与和弦类型）的传送。“Receive” 设置可以打开或关闭由外接设备产生的 MIDI 和弦专用数据的接收和识别。

## MIDI 传送设置

此处的介绍应用于第 99 页中步骤 4 的 Transmit 页面。决定哪些声部以 MIDI 数据发送，以及通过哪些 MIDI 通道发送数据。



每当通道发送任何数据时，对应于每个通道（1-16）的点短暂闪烁。

**注** 如果出现“WLAN”，表示乐器可以处理通过连接至 [USB TO DEVICE] 端口的 USB 无线 LAN 适配器所接收的信息。如果连接 USB 无线 LAN 适配器后不出现“WLAN”，关闭乐器后重新尝试。

### 1 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Part) 按钮选择要更改传送设置的声部。

可以使用 [1 ▲▼] 按钮向上或向下跳选声部类型（键盘声部、多功能按垫和伴奏型），也可使用 [2 ▲▼] 按钮向上或向下逐一移动到下一声部。

下列两个声部除外，此画面中列出的声部与 Mixer 画面和 Channel On/Off 画面中显示的相同。

**Upper:** 在音色分割点（RIGHT 1 和 / 或 2）右侧演奏键盘声部。

**Lower:** 在音色分割点左侧演奏键盘声部。不受 [ACMP]（伴奏开/关）按钮的开/关状态的影响。

### 2 使用 [3 ▲▼] (Transmit Channel) 按钮选择传送所选声部的通道。

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

**注** 即使正确地设置了乐曲通道 1-16，被保护乐曲也不能被传送。

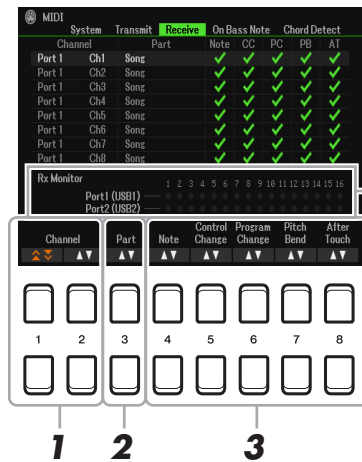
### 3 使用 [4 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮输入勾选标记，选择要传送的对应 MIDI 信息。

带有勾选标记的 MIDI 信息可被传送。

- [4 ▲▼] (音符)：Note 事件
- [5 ▲▼] (CC)：Control Change
- [6 ▲▼] (PC)：Program Change
- [7 ▲▼] (PB)：Pitch Bend
- [8 ▲▼] (AT)：After Touch

## MIDI 接收设置

此处的介绍应用于第 99 页中步骤 4 的 Receive 页面。此设置决定哪些声部接收 MIDI 数据以及通过哪些 MIDI 通道接收数据。



每当通道接收任何数据时，对应于每个通道（1-16）的点短暂闪烁。

**注** 如果出现“WLAN”，表示乐器可以处理通过连接至 [USB TO DEVICE] 端口的 USB 无线 LAN 适配器所接收的信息。如果连接 USB 无线 LAN 适配器后不出现“WLAN”，关闭乐器后重新尝试。

### 1 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（Channel）按钮选择要接收的通道。

[1 ▲▼] 按钮可以搜索端口，[2 ▲▼] 按钮可以逐一搜索每个通道。

可以使用 [1 ▲▼] 按钮向上或向下跳选端口，可以使用 [2 ▲▼] 按钮向上或向下逐一移动到下一通道。

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

### 2 使用 [3 ▲▼]（Part）按钮选择接收所选通道的声部。

下列声部除外，此画面中列出的声部与 Mixer 画面和 Channel On/Off 画面中显示的相同。

**Keyboard:** 接收到的音符信息将控制可使用乐器键盘执行的声部。

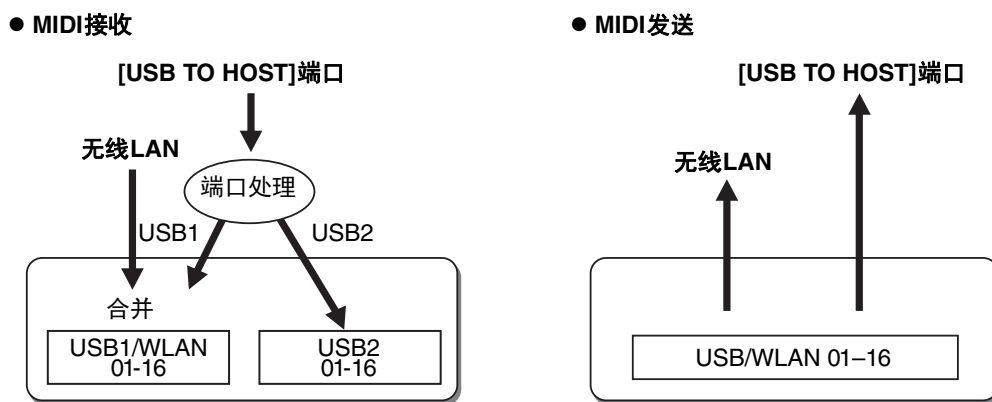
**Extra Part 1-5:** 五个声部专门保留用于接收并播放 MIDI 数据。一般情况下，这些声部不能被乐器使用。通过这五个声部以及乐器的其他声部，本乐器可作为 32 通道多音色音源发生器使用。

### 3 使用 [4 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮输入勾选标记，选择要接收的相应 MIDI 信息。

带有勾选标记的 MIDI 信息（第 102 页）可被接收。

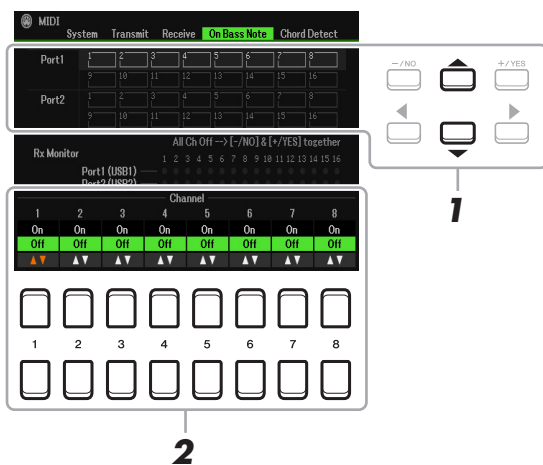
#### 通过 [USB TO HOST] 端口的 MIDI 发送 / 接收

USB 端口之间的关系和它们对于 MIDI 信息的处理（发送 / 接收 32 个通道；16 通道 x 2 端口）如下图所示：



## 通过 MIDI 接收，用于伴奏型播放的 On Bass Note 设置

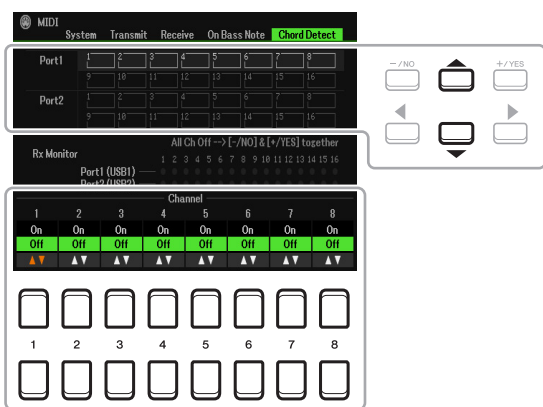
此处的介绍应用于第 99 页中步骤 4 的 On Bass Note 页面。这些设置可以根据 MIDI 接收到的音符信息，决定伴奏型播放的贝司音符。设置为“On”的通道接收到的音符开/关信息将作为伴奏型播放的和弦贝司音符识别。无论 [ACMP]（伴奏开/关）的状态如何，也无论分离点设置在何处，都将侦测贝司音符。当多个通道同时设置为“ON”时，将这些通道接收的 MIDI 数据合并，从合并的结果中侦测贝司音符。



- 1 使用光标按钮 [▲][▼] 选择通道。
- 2 使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置所需通道的 ON 或 OFF。  
同时按下 [-/NO] 和 [+ /YES] 按钮可将所有通道设为 OFF。

## 通过 MIDI 接收，用于伴奏型播放的和弦类型设置

此处的介绍应用于第 99 页中步骤 4 的 Chord Detect 页面。此页面可用于选择 MIDI 通道，通过通道，外接设备的 MIDI 数据将用于侦测伴奏型播放的和弦类型。设置为“On”的通道接收到的音符开/关信息将作为伴奏型播放的和弦侦测音符识别。侦测的和弦取决于指法类型。无论 [ACMP]（伴奏开/关）的状态如何，也无论分离点设置在何处，都将侦测和弦类型。当多个通道同时设置为“ON”时，将这些通道接收的 MIDI 数据合并，从合并的结果中侦测和弦类型。



操作过程与上述 On Bass Note 画面的操作基本相同。



## 通过无线 LAN 连接至智能设备

通过 USB 无线 LAN 适配器（另售），可以在无线网络环境下将 PSR-SX600 连接至智能设备。更多通用操作介绍，请参见网站上的“Smart Device Connection Manual”（智能设备连接说明书）。本章节仅包含针对 PSR-SX600 的操作。

开始操作之前，确保 USB 无线 LAN 适配器连接至 [USB TO DEVICE] 端口，然后通过 [MENU]（菜单）→ TAB（选项）[▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Wireless LAN → [ENTER]（执行）调出设置画面。

### 须知

请勿将本产品直接连接到公共 Wi-Fi 和 / 或互联网。仅通过具有强加密保护的路由器将本产品连接到互联网。有关安全最佳做法的信息，请咨询路由器制造商。

**注** 如果乐器没有识别 USB 无线 LAN 适配器，“Wireless LAN”不会显示。当 USB 无线 LAN 适配器处于连接状态下，仍不显示“Wireless LAN”时，关闭乐器后重新尝试。

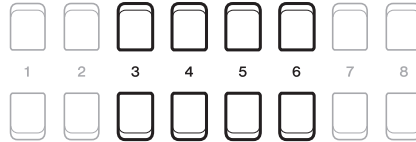
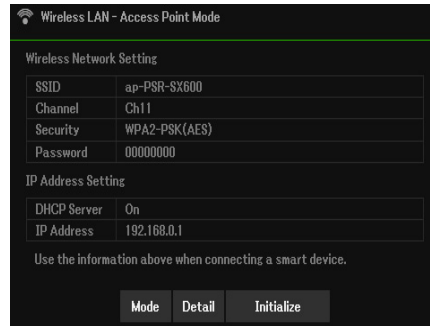
如果连接成功，“Connected”出现在画面顶部，表示信号强度的图标出现在每个可用连接的右侧。

## Infrastructure Mode



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	通过 WPS 将乐器连接至网络。按下 [7 ▲▼] (Yes) 按钮后按下此按钮，然后在两分钟内按下接入点上的 WPS 按钮。
[3 ▲▼]	Mode	切换至连接点模式。
[4 ▲▼]	Detail	用于设置详细参数。完成设置后，按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（Save）按钮之一实际保存。 <b>IP ADDRESS:</b> 设置 IP 地址和其他相关参数。 <b>OTHERS:</b> 设置主机名称、时区和夏令时。当乐器在基础设施模式下连接至网络时，主画面上将显示当前的时间。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	将连接设置初始化至出厂状态。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect	使用光标按钮 [▲][▼] 选择网络。按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮之一，连接至选定的网络。 如果选择“Others”，将调出手动设置画面，可以在此画面中设置 SSID、安全性方法和密码。输入完成后，在手动设置画面按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮之一，连接至网络。 <b>注</b> 同时按下 TAB（选项）[◀] 和 [▶] 按钮更新画面中的网络列表。

## Access Point Mode



[3 ▲▼]	Mode	切换至 Infrastructure Mode。
[4 ▲▼]	Detail	用于设置下列页面的详细参数。完成设置后，按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) 按钮之一实际保存。 <b>Wireless Network:</b> 用于设置 SSID、安全性、密码和通道。 <b>IP Address:</b> 用于设置静态 IP 地址和其他相关参数。 <b>Others:</b> 用于输入主机名称或 MAC 地址。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	将连接设置初始化至出厂状态。

## 目录

Utility .....	107
• Config1 .....	107
• Config2 .....	108
• Parameter Lock .....	109
• USB .....	110
System .....	111
• Common .....	111
• Backup/Restore .....	111
• Setup Files .....	112
• Reset .....	113

本章节仅覆盖 Menu 中的 Utility 和 System 画面。对于其他画面，请参见使用说明书中的“功能列表”，了解在哪里可以找到介绍。

## Utility

## 调出操作画面。

[MENU] (菜单) → [▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER] (执行)

## Config1



使用光标按钮 [▲][▼] 选择所需参数。

## 1 扬声器设置

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Speaker	<p>决定声音是否从乐器的扬声器输出。</p> <p><b>Headphone Switch:</b> 扬声器通常发声，如果将耳机连接至 [PHONES] (耳机) 插孔，扬声器则被切断。</p> <p><b>On:</b> 即使连接耳机，扬声器声音也照常。</p> <p><b>Off:</b> 扬声器声音关闭。只能通过耳机或连接至 AUX OUT (辅助输出) 插孔的外接设备聆听乐器的声音。</p>
-------------------	---------	--

▶▶▶ 下一页

## 2 External 连接相关设置

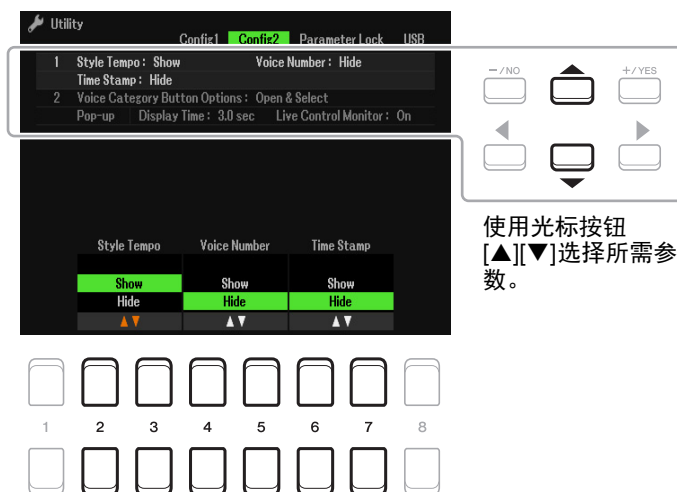
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate	打开或关闭噪音门限，通过 [AUX IN]（辅助输入）插孔将声音输入的噪音降至最低。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback	决定来自连接的计算机或智能设备的输入音频是否输出到计算机或智能设备。有关详细说明，请参见使用说明书第 9 章。

## 3 淡入 / 淡出

这些参数决定使用 [FADE IN/OUT]（淡入 / 淡出）按钮时，伴奏型或乐曲播放如何淡入 / 淡出。当在踏板设置中指定淡入 / 淡出功能时，此处的设置也有效（第 95 页）。

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Fade In Time	决定淡入过程，即音量由最小变到最大的时间（范围 0–20.0 秒）。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Fade Out Time	决定淡出过程，即音量由最大变到最小的时间（范围 0–20.0 秒）。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fade Out Hold Time	决定当执行淡出时，音量降到 0 后，经过多长时间再将音量恢复到正常值（范围 0–5.0 秒）。

## Config2



## 1 显示屏相关设置

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo	决定是否在伴奏型选择画面的伴奏型名称上方显示或隐藏每个预设伴奏型的默认速度。 <b>注</b> 此设置仅应用于预设伴奏型。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number	决定在音色选择画面显示或隐藏音色库和编号。本功能在下述情况下非常有用：当使用外接 MIDI 设备时，要选择本乐器的音色，需要指定音色的 MSB/LSB 值和程序变更编号。 <b>注</b> 此处显示的编号从“1”开始。因此，实际的 MIDI 程序变更编号应该是此值减 1，因为后者从“0”开始。 <b>注</b> 此设置仅应用于预设音色。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp	决定在文件选择画面显示或隐藏更新日期和时间。 当使用 USB 无线适配器（UD-WL01）在基础设施模式（第 105 页）下将乐器连接至网络时，乐器获得“时钟”信息，当前时间戳记（日期和时间）将记录到保存至乐器的文件中。一旦关闭电源，时钟将被设置为出厂默认状态，直至将乐器接入网络后才会更新。 <b>注</b> 本设置不影响预设文件。

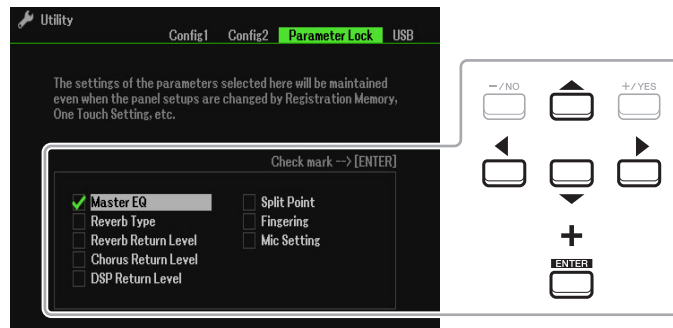
▼ 下一页

## 2 音色类别按钮选项 / 弹出画面

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Voice Category Button Options	决定按下某个音色按钮时，音色选择画面如何显示。 <b>Open &amp; Select:</b> 打开音色选择画面，自动选择音色类别中先前选定的音色（按下某个音色按钮时）。 <b>Open Only:</b> 用当前选择的音色打开音色选择画面（按下某个音色按钮时）。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Pop-Up Display Time	决定弹出画面关闭的时间。（按下 TEMPO（速度）、TRANSPOSE（移调）或 UPPER OCTAVE（高八度音）等按钮时显示弹出画面。）
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Live Control Monitor	决定旋转旋钮时，表示旋钮当前状态的弹出画面是显示还是隐藏。

## Parameter Lock

用于锁定或维持指定参数（如效果和 Split Point）的设置，即使面板设置通过注册存储、One Touch Setting 等被更改。

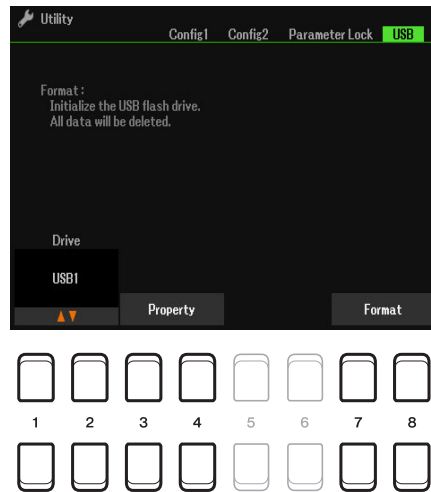


若要设置此功能，使用光标按钮 [▲][▼][◀][▶] 选择所需参数，然后按下 [ENTER]（执行）按钮输入（或删除）勾选标记。根据需要重复此步骤。将锁定已勾选的项目。

## USB

可以为乐器设置或执行与 USB 闪存相关的重要操作。

**注** 在使用 USB 闪存之前，请务必阅读使用说明书第 9 章的“连接 USB 设备”。



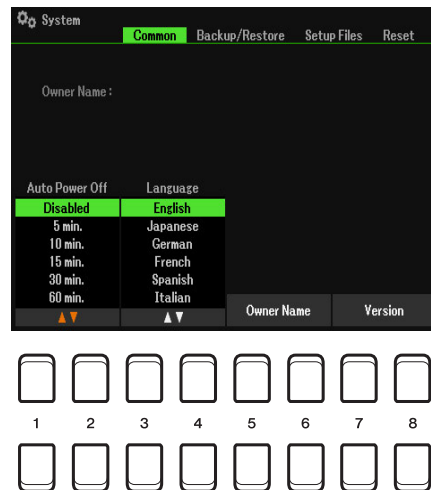
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Drive	当 USB 闪存已连接时，“USB1”出现。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Property	表示连接的 USB 闪存的属性（如存储容量）。 <b>注</b> 显示的剩余内存值是一个近似值。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Format	将上述驱动格式化。有关详细说明，请参见使用说明书第 9 章。

## System

调出操作画面。

[MENU] (菜单) → TAB (选项) [▶] Menu2 → 光标按钮 [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] (执行) → TAB (选项) [◀] Common

### Common



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Auto Power Off	决定电源自动关闭之前的时间消耗量。如果选择“Disabled”，启动乐器，自动关机功能禁用。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Language	决定画面信息使用的语言。一旦改变此设置后，所有信息都将用所选择的语言显示。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Owner Name	用于输入所有者的名字。打开电源时，所有者名字会显示在开机画面上。有关输入字符的介绍，请参见使用说明书的“基本操作”。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Version	显示乐器的程序版本和硬件 ID。

### Backup/Restore

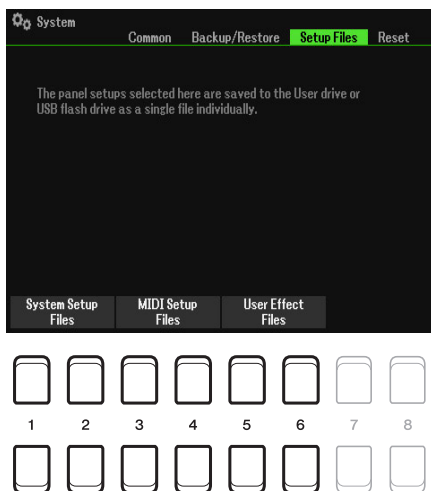
请参见使用说明书的“基本操作”。

## Setup Files

对于下列的项目，可以将用户设置作为单个文件保存至 User 或 USB 驱动器，以便日后调用。

**1** 在乐器上进行所有必要的设置。

**2** 调出操作画面。



**3** 使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮调出用于保存数据的相关画面。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files	在不同画面设置的参数，如 [MENU]（菜单）按钮调出的 Utility 画面，可以作为单个系统设置文件来处理。有关哪些参数属于系统设置的详细说明，请参见 Data List（数据列表）中的“参数图表”。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files	包括 User 标签页画面中的 MIDI 设置的 MIDI 设置作为单个文件处理。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	User Effect Files	以下数据可作为单个文件管理。 <ul style="list-style-type: none"><li>• 用户效果类型 ..... 第 89 页</li><li>• 用户话筒设置 ..... 第 71 页</li><li>• 用户主 EQ 类型 ..... 第 90 页</li><li>• 用户主压缩器类型 ..... 第 92 页</li></ul>

**4** 使用 TAB（选项）[◀][▶] 按钮选择用于保存设置的标签页之一（User 或 USB）。

**5** 按下 [6 ▼]（Save）按钮保存文件。

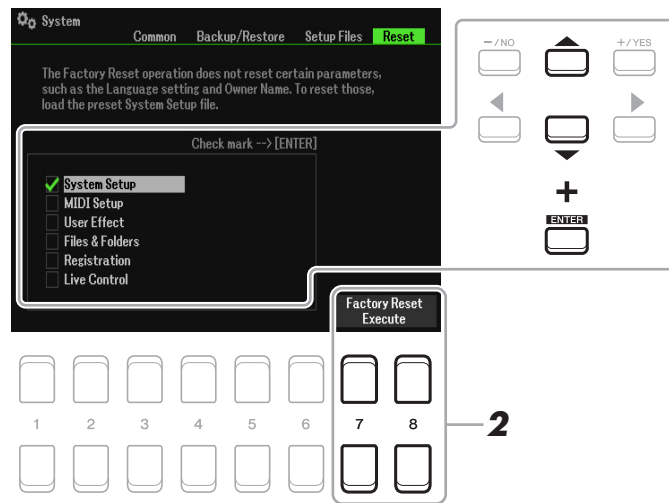
**6** 若要调出文件，在 Setup Files 中选择所需文件。

如果需要调出出厂默认文件，选择 Preset 标签页中的文件。  
选择文件时，会根据文件的内容显示一条信息。按下所需按钮。



# Reset

此功能用来将乐器的状态恢复为原始出厂设置。



## 1 使用光标按钮 [▲][▼][E][F] 选择所需项目，然后使用 [ENTER]（执行）按钮输入或移除勾选标记。

当项目被勾选时，相应的参数将被重置，如下所述：

System Setup	将系统设置参数重置到原始出厂设置。有关哪些参数属于系统设置的详细说明，请参见 Data List（数据列表）中的“参数图表”。
MIDI Setup	将包括 User 标签页画面中的 MIDI 设置的 MIDI 设置重置到原始出厂状态。
User Effect	重置当前效果设置和下列数据： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 用户效果类型..... 第 89 页</li> <li>• 用户话筒设置..... 第 71 页</li> <li>• 用户主 EQ 类型..... 第 90 页</li> <li>• 用户主压缩器类型..... 第 92 页</li> </ul>
Files & Folders	删除存储在 User 标签页画面中包括扩展文件夹在内的所有文件和文件夹。
Registration	关闭所有注册存储 [1]–[8] 指示灯，表示虽然保留了所有注册存储库文件，但未选择任何注册存储库。在此状态下，可以从当前面板设置创建注册存储设置。 <b>注</b> 在按住 B5 键（最右边的 B 键）的同时打开电源，可实现相同操作。在此状态下，可以从默认面板设置创建注册存储设置。
Live Control	将 LIVE CONTROL（实时控制）设置参数重置到原始出厂设置。

## 2 按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼]（Factory Reset Execute）按钮之一为所有勾选项目执行出厂重置操作。

# 索引

- A**  
Any Key ..... 58  
Audio Loopback ..... 108
- B**  
Balance (LIVE CONTROL) ..... 10, 12  
八度 ..... 14  
伴奏型创作机 ..... 35  
伴奏型类型 ..... 22  
伴奏型设置 ..... 31  
伴奏型重组 ..... 40  
备份 ..... 111
- C**  
Chord Tutor ..... 27  
Chorus ..... 17  
Compressor ..... 92  
Config1 ..... 107  
Config2 ..... 108  
参数锁定 ..... 109  
插入 ..... 70, 87  
穿入/穿出 (乐曲创作机) ..... 61
- D**  
DSP ..... 17  
淡入/淡出 ..... 108  
电路图 ..... 94  
冻结 ..... 77  
多功能按键 ..... 72  
多功能按键创作机 ..... 72
- E**  
EG (包络发生器) ..... 16  
EQ (声部均衡器) ..... 90  
External ..... 108
- F**  
Follow Lights ..... 58  
反复 (乐曲) ..... 56
- G**  
GM/GM2 ..... 3  
Groove (伴奏型创作机) ..... 41
- 歌词 ..... 53  
格式化 (USB) ..... 110  
功能 ..... 107  
鼓组设置 ..... 48
- H**  
和声 ..... 5, 17  
和弦指法类型 ..... 23  
滑音 ..... 15  
恢复 ..... 111
- J**  
基础设施模式 ..... 105  
击拍 ..... 5  
脚踏板 ..... 95  
节拍器 ..... 5  
接入点模式 ..... 106
- K**  
Karao-Key ..... 58  
扩展包 ..... 20
- L**  
Lyrics Language ..... 57  
力度感响应 ..... 18  
力度感应 ..... 14  
连接 ..... 95  
量化 ..... 43, 64  
滤波器 ..... 16, 86
- M**  
Master Compressor (CMP) ..... 92  
Master EQ (主均衡器) ..... 90  
MIDI设置 ..... 99  
Mixer ..... 85  
Mono ..... 18  
Mono/Poly ..... 14  
面板延音 ..... 17
- N**  
NTR (音符转换规则) ..... 45  
NTT (音符转换表) ..... 45
- O**  
One Touch Setting(OTS) ..... 34
- P**  
Playlist ..... 82  
Poly ..... 18  
琶音 ..... 5, 17
- R**  
Reset ..... 113  
Reverb ..... 17  
RTR (触发规则) ..... 47
- S**  
Smart Chord ..... 23, 25  
System (功能) ..... 111  
设置文件 ..... 112  
声相 ..... 86  
时间戳记 ..... 108  
实时控制 ..... 9  
实时录制 (伴奏型创作机) ..... 36
- T**  
踏板 ..... 95  
踏板开关 ..... 95  
调制 ..... 15  
通道 (乐曲) ..... 56
- U**  
Unison & Accent ..... 28, 81  
USB闪存 ..... 110  
Utility ..... 107
- V**  
Volume (LIVE CONTROL) ..... 10, 12
- W**  
微调 ..... 6  
文本 ..... 53  
无线LAN ..... 105

## X

XG .....	3
显示屏 .....	108
效果 .....	17, 87
旋钮 .....	9

## Y

Yamaha Expansion Manager .....	20
Your Tempo .....	58
扬声器设置 .....	107
移调 .....	9
音阶调律 .....	7
音阶类型 .....	7
音乐曲谱 .....	51
音量（调音台） .....	85
音量（音色设置） .....	14
音色（调音台） .....	85
音色设置 .....	13
预设注册 .....	81
语言 .....	111
乐句标记 .....	57
乐谱 .....	51
乐曲创作机 .....	60

## Z

颤音 .....	16
指导功能 .....	56
注册存储 .....	76
注册序列 .....	78