



Clavinova

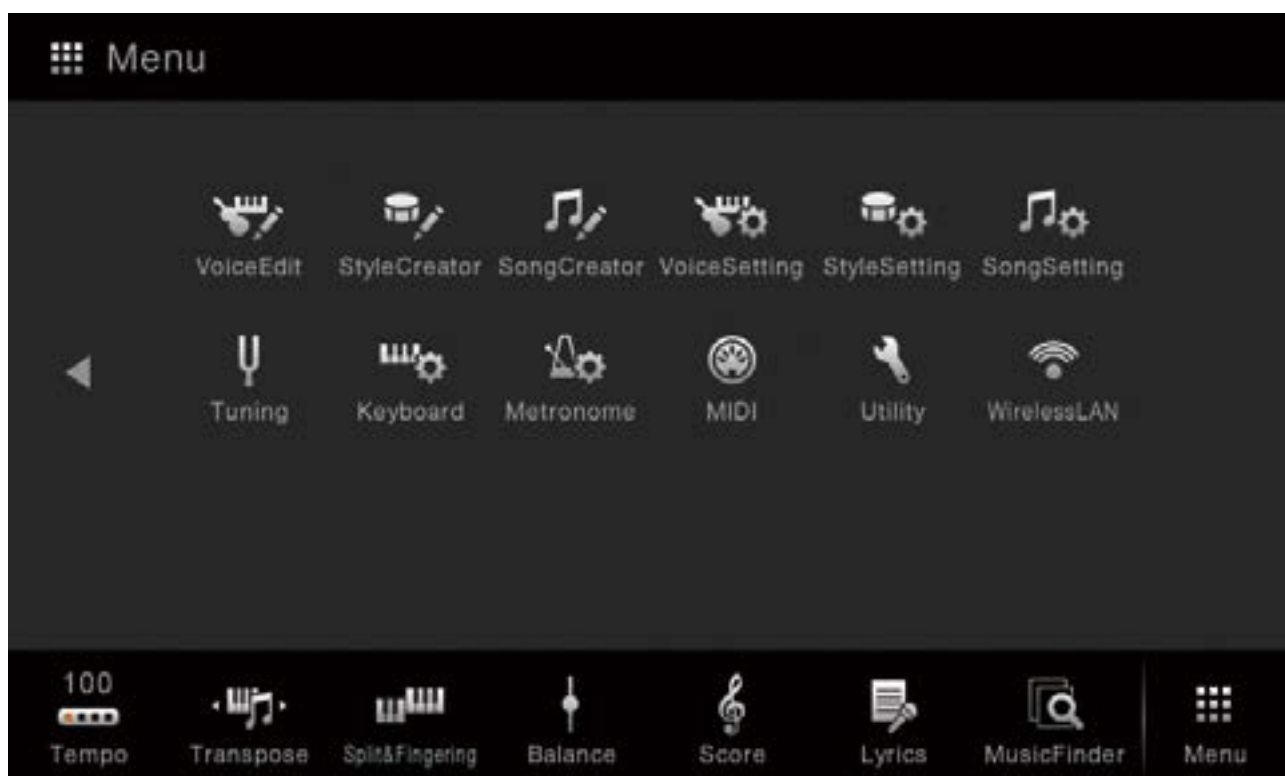
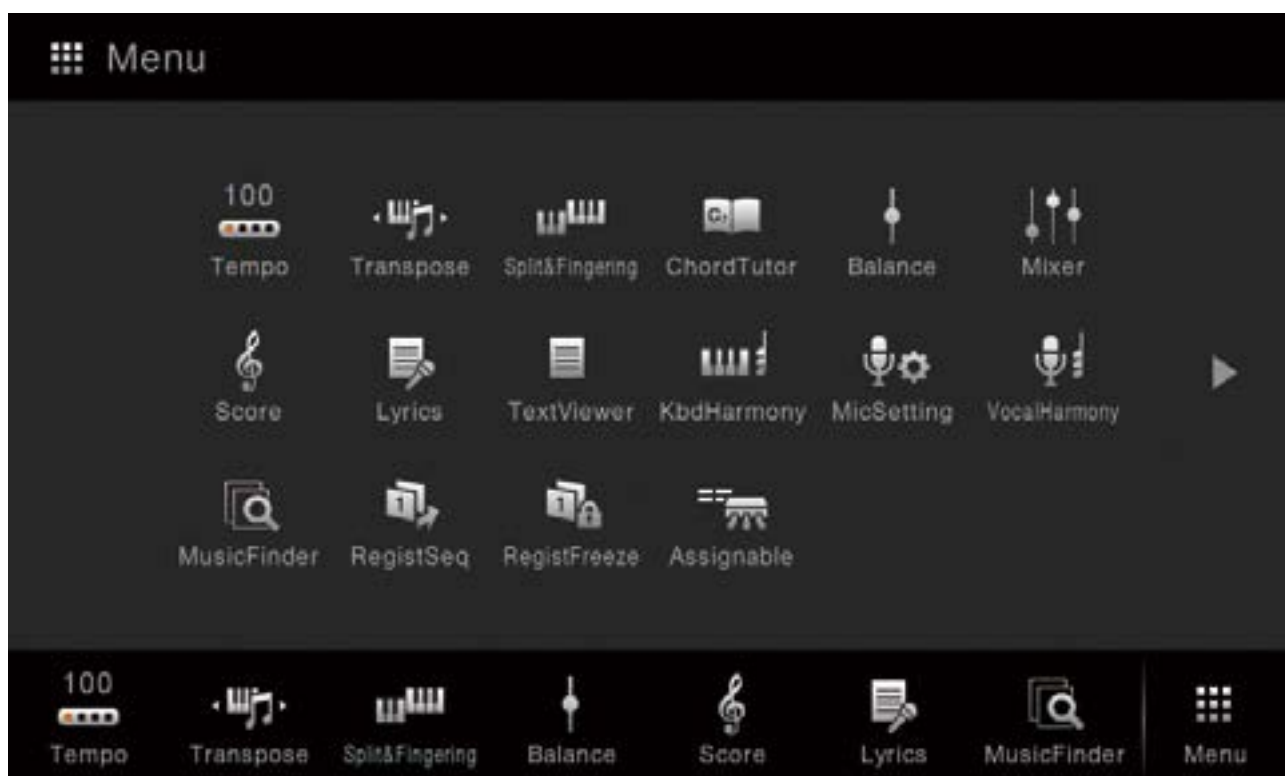
CVP-609 / CVP-605

參考手冊

此份參考手冊是針對目錄中所顯示的觸控按鍵及功能所作更進階的解釋。
在您閱讀此份參考手冊之前，請先閱讀使用說明書。

目錄

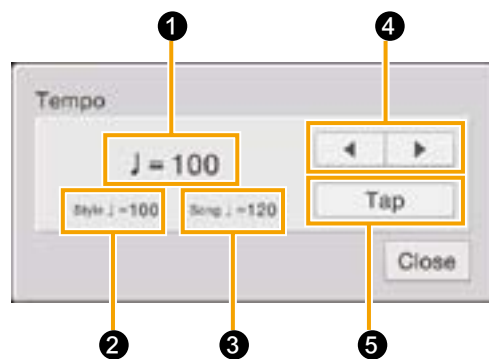
此參考手冊內的所有章節，都對應到螢幕中目錄的每一個圖示。您可以依照所需要的功能，點選下表所顯示的圖示，即可直接進入您所需要的功能頁面。



 調整拍速	4	 設定踏板或ASSIGNABLE 按鍵的特定功能	37
 以半音為單位移調	5	 編輯音色 (Voice Edit)	41
 改變分鍵點(Split)及和絃指 法種類(Fingering Type)	6	 編輯管風琴音色	45
 示範特定和絃的彈奏方式 (Chord Tutor)	7	 創作/編輯伴奏風格 (Style Creator)	47
 調整音量平衡	8	 創作/編輯MIDI樂曲 (Song Creator)	59
 編輯音量及音色平衡 (Mixer)	9	 音色設定	71
 編輯樂譜設定 (Score)	16	 伴奏風格播放的相關設定	76
 編輯歌詞畫面設定 (Lyrics)	18	 樂曲播放相關設定/錄製	79
 編輯文字畫面設定 (Text)	19	 微調音高	84
 選擇和聲功能 (Keyboard Harmony)	20	 設定鍵盤的觸鍵感應	86
 麥克風設定	22	 節拍器設定	87
 編輯人聲合唱	24	 MIDI設定	88
 建立/編輯紀錄至音樂資料庫	31	 進行整體設定	94
 依序叫出註冊記憶號碼 (Registration Sequence)	34	 無限網路設定	97
 凍結叫出特定項目 (Freeze)	36	索引	98

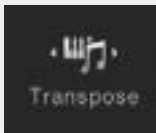
- 本說明書中操作指南出現的實例取自於CVP-609(以英文顯示)，其中的圖示畫面僅用作講解之目的，與實物可能略有不同。
- 由使用說明書中了解其韌體系統為版本1.10，Yamaha公司會不定期更新韌體資料，並建議您定期至Yamaha網站了解最新版本，下載更新至您的樂器。<http://download.yamaha.com/>
- 本說明書中所使用的公司和產品名稱，其商標或註冊商標皆屬於原所有人。

調整拍速



❶	此畫面顯示節拍器、伴奏風格，以及MIDI樂曲的播放速度。
❷	此畫面顯示目前所使用伴奏風格的速度，會依照此速度開始播放。
❸	此畫面顯示目前所使用MIDI樂曲的速度，會依照此速度開始播放。
❹	此功能基本上與操作面板上的TEMPO[+]/[-]按鍵相同。若您想要叫出目前的伴奏風格以及MIDI樂曲的設定速度，請點選並按住 ❶~❸ 的區塊。
❺	與操作面板上的[TAP TEMPO]按鍵相同。

注意： 透過Time Stretch的功能，可調整音頻樂曲的速度。請參照使用說明書。



以半音為單位移調

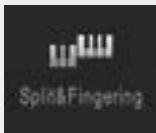
您可以半音為單位調整所有樂器的音高(鍵盤彈奏的音高、伴奏風格播放、MIDI樂曲播放等等)。



Master	可調整樂器整體的音高，但不包含音頻樂曲及從麥克風或[AUX IN]插孔輸入的音源播放。
Keyboard	可調整鍵盤彈奏的音高，包含引導伴奏風格播放的根音和絃。
Song	僅能調整MIDI樂曲的音高。

注意： 音頻樂曲移調需透過Pitch Shift(音高切換)功能，請參照使用說明書。

注意： 移調功能不適用於鼓組音色及SFX Kit聲音。



改變分鍵點(Split Point)及和絃指法種類(Fingering Type)



分鍵點 (Split Point)

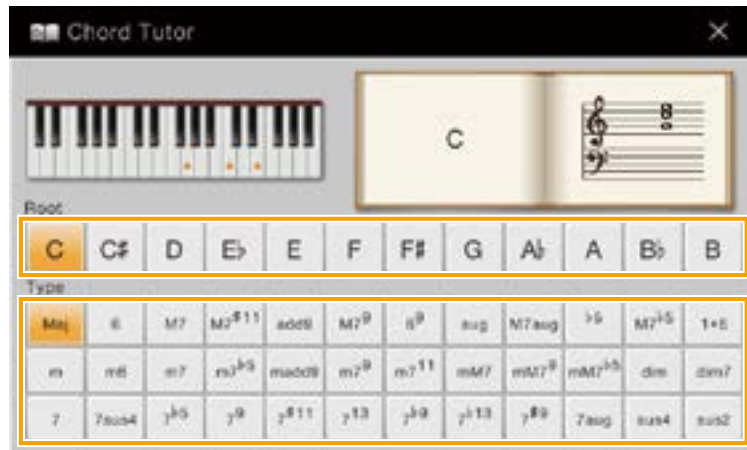
關於分鍵點的資訊，請參照使用說明書。

和絃指法種類 (Fingering Type)

關於和絃指法種類的資訊，請參照使用說明書。



示範特定和絃的彈奏方式(Chord Tutor)



如果您知道和絃的名稱卻不知道如何彈奏，此功能將指引您正確的彈奏音符。

Root	選擇您所需要的和絃根音。
Type	選擇您所需要的和絃類型。

注意： 依據和絃不同，有些音符可能會被省略。



調整音量平衡



關於畫面顯示的資訊，請參照使用說明書。



編輯音量及音色平衡(Mixer)

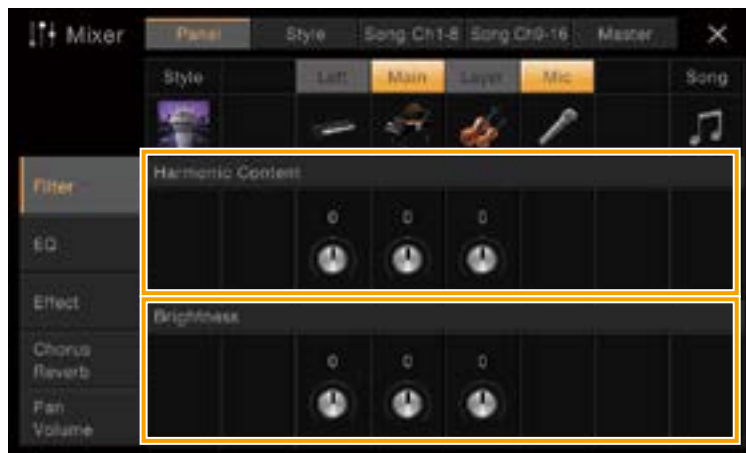
您可以透過Mixer畫面上方的"Panel" — "Song Ch9-16" 調整相對應聲部的音量；使用"Master"可以調整本樂器整體聲音。

注意： 當選擇音頻樂曲時，您無法設定相關聲部及音軌的參數。

關於混音器的版本及訊號結構，請參照第15頁的圖示。

編輯Filter參數

此功能可以透過剪輯輸出的特殊音頻來修改音色(如：明亮度 等)。但不包含混音器頁面上方"Master"的部份。

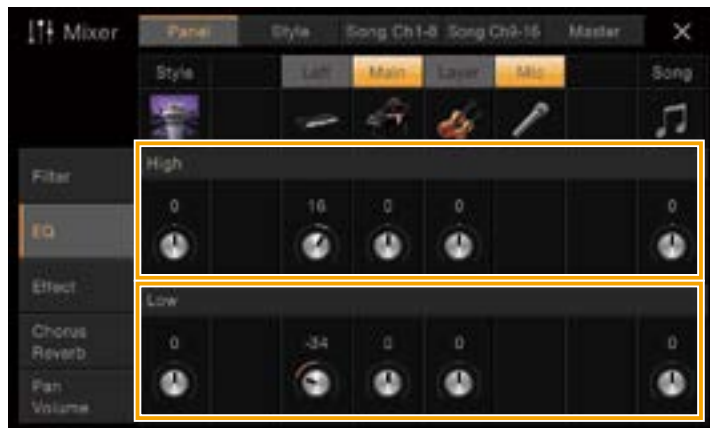


Harmonic Content	您可調整各個聲部的共鳴效果(請參照第43頁)，也可同時結合聲音的明亮度，更進一步地增加聲音的特色。
Brightness	藉由調整切斷頻率來控制每個聲部的音色亮度〔請參照第43頁〕。

等化器(EQ)

等化器(簡稱EQ)是一種可以將頻率分成多個頻段並分別加以放大或衰減以編輯頻率回應的音色處理器。在混音器的畫面上方，透過"Panel" — "Song Ch9-16"可以讓您調整EQ相對應聲部的音量；使用"Master"可以調整本樂器整體聲音的音色變化。

EQ部分(當選擇"Panel" — "Song Ch9-16"任一畫面)

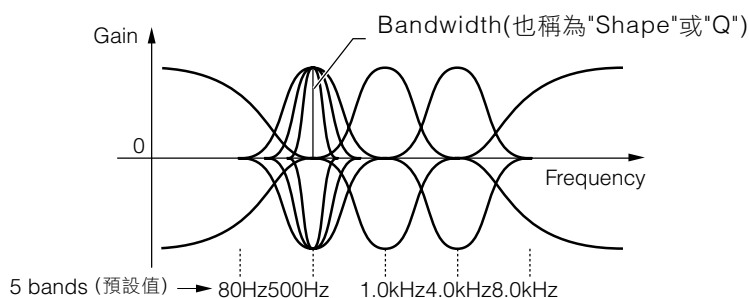


High	放大或衰減每個聲部的高EQ頻段。
Low	放大或衰減每個聲部的低EQ頻段。

Master EQ (當您選擇"Master"項目)

本樂器具有高階的五段式數位EQ。利用這項功能，可以在樂器輸出的最後音效中增加音色的變化。您可以在EQ畫面中選擇五種預設的EQ，設定其中之一或藉由調整頻段並儲存到User Master EQ類型中，進而產生自己的EQ設定。

注意： Master EQ並不支援音頻樂曲及節拍器。



1 選擇欲編輯的EQ類型。

- **FLAT**：Flat EQ設定。每個頻率被設定到0dB。
- **HOME**：標準EQ設定為最符合家中的理想聲音。
- **CONCERT**：將樂器的揚聲器設定為公開表演場合的理想EQ值。
- **AUXOUT PA**：將樂器的聲音設定為適合透過外接式PA(公共廣播)設備AUX OUT[L/L+R]/[R]的理想EQ值。
- **AUXOUT HI-FI**：將樂器的聲音設定為適合透過外接式音響設備AUX OUT[L/L+R]/[R]的理想EQ值。
- **USER 1/2**：您可在步驟4設定並儲存個人客製化的EQ值。

2 調整各個波段的Q (bandwidth)和中央頻率。

各個波段所提供的頻率區間不同，Q的數值越高，波段區間越窄。

3 增加或減少所想要選取的五個波段。

4 點選 (Save)將設定儲存至User Master EQ type。

最多可建立及儲存2組EQ類型。

小心

在關閉電源前請先儲存檔案，以免所設定之檔案遺失。

注意： 如果您想要儲存Master EQ設定至USB隨身碟作為系統起始檔，請透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Backup]→Page 2/2，並點選"User Effect"的[Backup]來完成操作(第96頁)。


編輯效果種類(EFFECT)

本樂器在Effect區塊可以展現的效果。

- **System Effect (Chorus, Reverb)**：此效果支援樂器的所有聲部。您可以透過效果系統一一調整每個聲部的深度。(第13頁)
- **Insertion Effect 1-8(CVP-609)/ Insertion Effect 1-3(CVP-605)**：此效果用來調整各個不同類型的樂器，以產生特殊的效果。(例如：破音效果，僅適用於吉他部分)
- **Variation Effect**：此區塊可以同時作用在System Effect和Insertion Effect，並提供您隨時切換。

此畫面是關於System Effect及Insertion Effect的相關設定，在Mixer畫面裡的"Master"是看不到的。




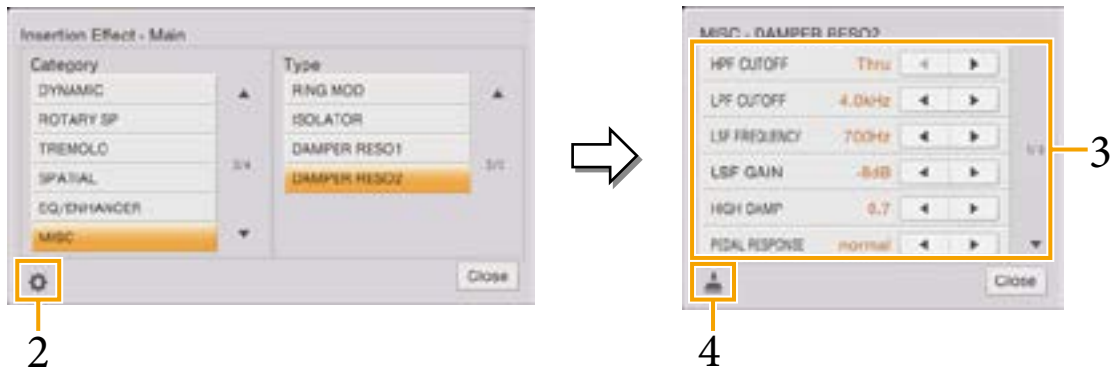
<p>Insertion Effect</p>	<p>您可以透過觸控旋鈕指定想要的Insertion效果類型，並且分別調整各個效果。如果您想指定特殊的Insertion效果和選擇效果類型，請點選此區塊右上方  (Setting)來設定必要的資料。Insertion效果可指定的部份如下：</p> <p>■ CVP-609</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1-5：鍵盤部分，樂曲音軌1-16。 • Insertion Effect 6：麥克風，樂曲音軌1-16。 • Insertion Effect 7-8：伴奏風格的部份。 <p>■ CVP-605</p> <ul style="list-style-type: none"> • Insertion Effect 1-2：鍵盤部分，樂曲音軌1-16。 • Insertion Effect 3：麥克風，鍵盤部分，樂曲音軌1-16。 <p>注意： 在CVP-605中，Insertion效果並無提供伴奏風格的設定。</p>
<p>Variation Effect</p>	<p>請點選[INSERTION]或是[SYSTEM]來切換Insertion效果及System效果的連接，再點選列表右端來選擇所想要的效果類型。當選擇"SYSTEM"時，效果可提供所有的樂曲及伴奏的風格。當選擇"INSERTION"時，效果僅可提供給指定的樂曲/伴奏的風格。</p> <p>請使用各個部份的旋鈕來調整其效果所提供的參數。</p>

注意： 關於效果類型的細部資料，請參閱Data List。

編輯與儲存效果(Effect)設定

您可以編輯System效果(Chorus, Reverb)、Insertion效果和變化效果，並可將之儲存為User Effect類型。

- 1 在混音器畫面，觸控所需要的效果類型來叫出選擇畫面。
- 2 選擇所需要的效果類型，然後點選  (設定)來叫出參數設定的畫面。



- 3 調整各個參數所需的設定。

依據效果類型的不同，所提供的參數也會不同。

- 4 點選畫面中的  (Save)將設定儲存至User Effect 類型。

在Reverb, Chorus和Variation效果項目裡，最多僅能儲存3種效果；在Insertion項目則最多可儲存10種效果。

小心

在關閉電源前請先儲存檔案，以免所設定之檔案遺失。

注意： 如果您想要儲存Effect效果設定至USB隨身碟作為系統起始檔，請透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Backup]→Page 2/2，並點選"User Effect"的[Backup]來完成操作(第96頁)。

編輯合音(Chorus) / 殘響(Reverb)

如同之前章節所述，合音(Chorus)和殘音(Reverb)是屬於套用至樂器整體聲音的System效果。當您選擇混音器畫面中的"Master"區塊時，將無法使用此效果。



Chorus	選擇Chorus內容裡所想要調整的合音類型，再回到Mixer畫面，透過各個旋鈕調整每個聲部的深度。
Reverb	選擇Reverb內容裡所想要調整的殘響類型，再回到Mixer畫面，透過各個旋鈕調整每個聲部的深度。

注意： 更多關於合音(Chorus)/殘響(Reverb)的類型，請參閱Data List(Effect類型清單)。

編輯及儲存合音(Chorus) / 殘響(Reverb)設定

同編輯"Effect"的操作相同(第12頁)。

編輯相位(Pan)及音量(Volumn)

您可以個別調整每個聲部的相位(立體聲位置)及音量。若您使用Mixer頁面上方的"Master"時，此功能則無法使用。



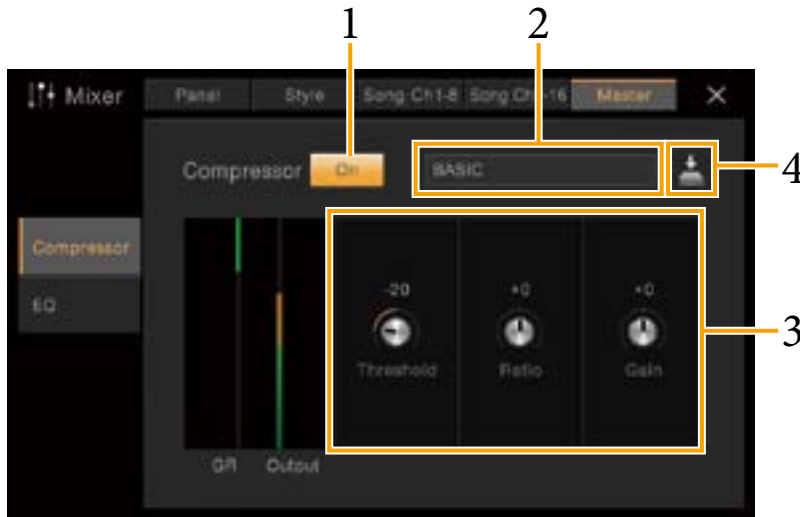
① Pan	決定每個聲部(音軌)立體聲的位置。
② Volume	決定每個聲道的音量，並讓您能更精確的控制所有聲音的平衡。

主壓縮器 (Master Compressor) (僅CVP609)

壓縮器一般是用來控制音頻訊號的動力〔柔和/響度〕，並使其維持在一定的範圍內。如人聲和吉他屬於比較遼闊的音頻訊號，壓縮器會"壓縮"住這個訊號的範圍，可以讓過於小聲的聲音變響亮，讓過於大聲的聲音變柔和。當增加整體的音量時，可以創造出更強力且完整的高品質聲音。

透過主壓縮器的設定，您可以調整相關參數，並可創造及儲存屬於您的主壓縮器設定。此畫面僅可在Mixer畫面下的"Master"區塊選擇。

注意： Audio樂曲和節拍器並無提供主壓縮器的控制效果。



- 1 將壓縮器設定為"On"。
- 2 選擇欲編輯的主壓縮器類型。
- 3 編輯相關的主壓縮器參數。

Threshold	調整輸入水平(壓縮器開啟最小的數值)。
Ratio	調整壓縮比例(壓縮動力的範圍)。
Ratio	調整壓縮比例(壓縮動力的範圍)。

"GR"表示壓縮級別的增減；"Output"表示樂器聲音即時輸出的音量。

- 4 點選畫面中的  (Save)將設定儲存至User Master Compressor 類型。

主壓縮器最多可以儲存5組創作及設定的類型。

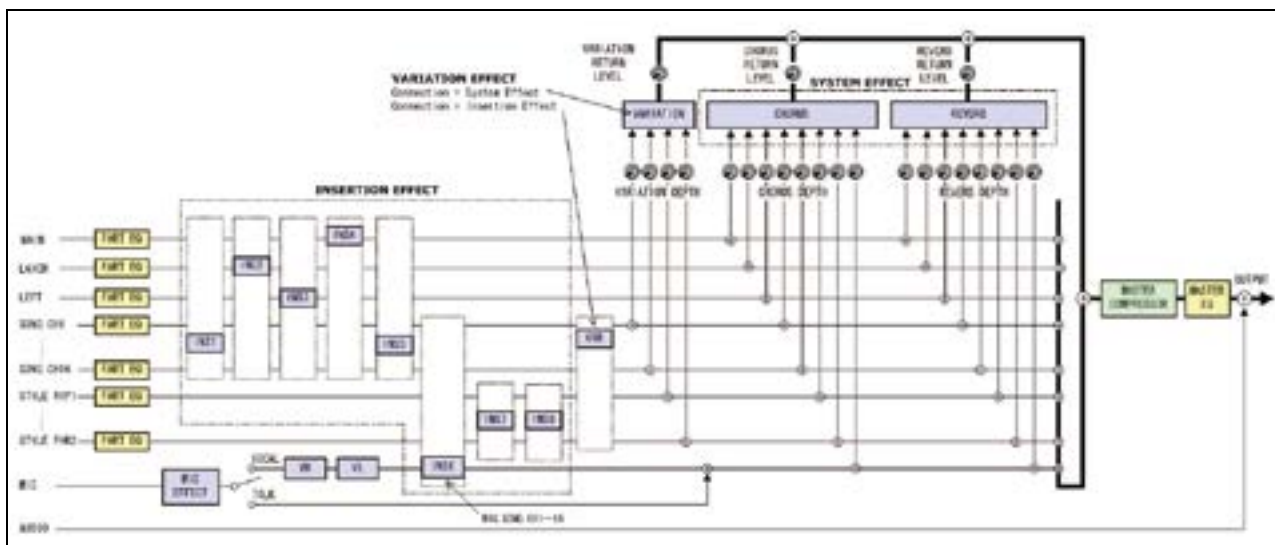
小心

在關閉電源前請先儲存檔案，以免所設定之檔案遺失。

注意： 如果您想要儲存Effect效果設定至USB隨身碟作為系統起始檔，請透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Backup]→Page 2/2，並點選"User Effect"的[Backup]來完成操作(第96頁)。

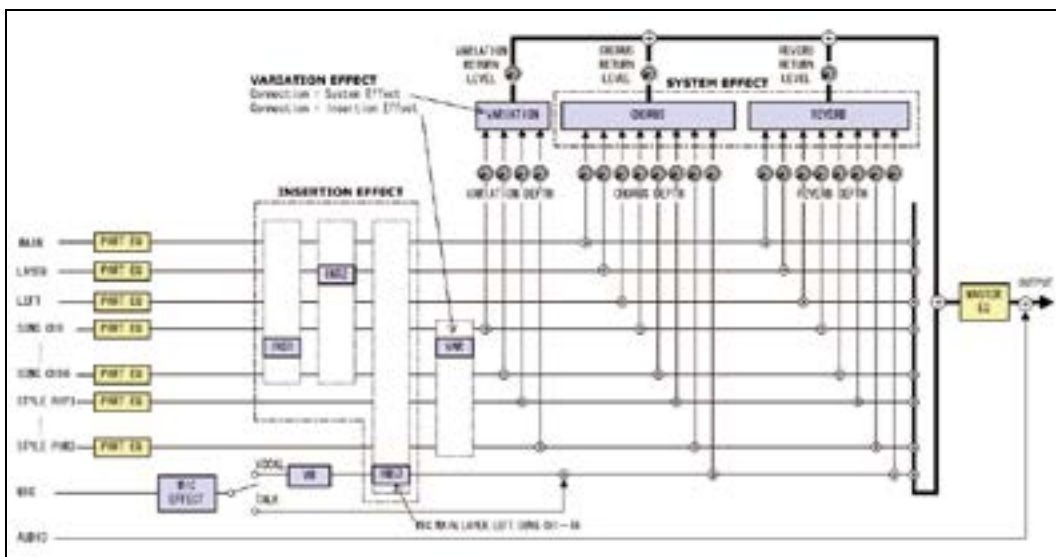
圖示

CVP-609



* 麥克風效果=3 Band EQ/Noise Gate/Compressor，VH=人聲合唱，VE=人聲合唱效果。

CVP-605

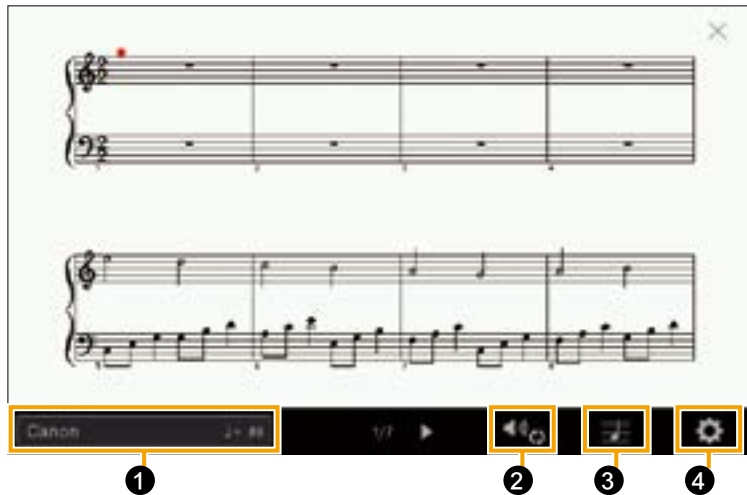


* 麥克風效果=3 Band EQ/Noise Gate/Compressor，VH=人聲合唱，VE=人聲合唱效果。



編輯樂譜設定(Score)

選擇一首MIDI樂曲，接著點選[Score]即可顯示正在播放MIDI樂曲的樂譜。您可以依個人需求調整畫面上樂譜的顯示方式。




❶	此畫面顯示目前正在播放的樂曲名稱，同時在畫面的右方顯示此樂曲的拍速。若您想要更改樂曲，請點選樂曲名稱，即可直接進入樂曲選擇畫面。
❷	供您設定MIDI樂曲伴奏風格的參數。詳細的訊息請參閱"播放設定"。(第16頁)
❸	供您設定樂譜的參數，包含標示樂譜尺寸、和絃顯示等。詳細的訊息請參閱"畫面設定"。(第17頁)
❹	其他更多關於樂譜的相關設定，請參閱"細部設定"。(第17頁)

播放設定(Play Setting)

按下 (Play Setting)叫出畫面，您可以設定目前所播放之MIDI樂曲伴奏風格的相關參數。這裡所闡述的參數，也可以在首頁展開時的樂曲畫面區塊裡設定。


Extra	打開或關閉所有的聲部，除了下列所說明左手和右手的部份。
Left	打開或關閉樂曲左手的聲部，可透過樂曲設定的畫面設定。(第80頁)。
Right	打開或關閉樂曲右手的聲部，可透過樂曲設定的畫面設定。(第80頁)。
Guide	引導功能的開啟與關閉。更多操作細節請參閱使用說明書。
AB	指定重複範圍的開啟與關閉。可以讓您重複播放樂曲中某個特定的樂段。更多操作細節請參閱使用說明書。

畫面設定(View Setting)

按下  (View Setting)叫出畫面，您可以調整樂譜音符的相關參數。

Size	決定所顯示樂譜的大小尺寸(或縮放的等級)。
Left	決定是否顯示左手聲部的範圍。若此參數無效或是反灰顯示，請進入細部設定畫面(第17頁)的LEFT CH參數，將之設置為"Auto"以外之任一音軌。或者進入[Menu]→[Song Setting]→[Part Ch]，將左手設定為"Off"之外的任一音軌。 注意： Right(下一參數)和左手無法同時關閉。
Right	決定是否顯示右手聲部的範圍。 注意： Right和Left(上方)無法同時關閉。
Chord	決定是否顯示和絃。但樂曲若未包含和絃資料，將不會顯示和絃。
Lyrics	決定是否顯示歌詞。但樂曲若未包含歌詞資料，將不會顯示歌詞。若樂曲包含踏板時，按下此鍵，踏板將會取代歌詞顯示在畫面上。
Note	決定是否顯示音符名稱。音符名稱將標示在音符左側，當音符間的距離太小時，標示可能會移至音符的左上方。若樂曲包含指法時，按下此鍵，指法將會取代音符名稱顯示在畫面上。
Color	當此設定為ON時，畫面上的音符將會以彩色呈現。 (C：紅色，D：黃色，E：綠色，F：橘色，G：藍色，A：紫色，以及B：灰色)。

細部設定(Detail Setting)

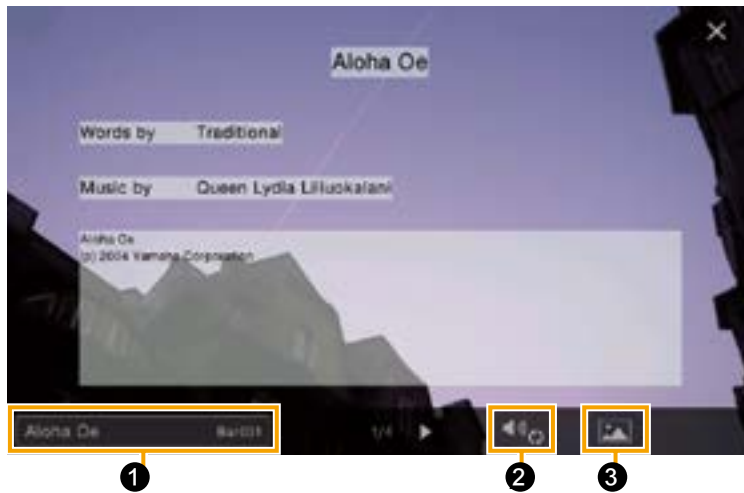
按下  (Detail Setting)叫出畫面，您可以設定更多的細部參數。

Right Ch	決定樂曲資料中左右手聲部分別配置在哪一個MIDI音軌。當您選擇不同樂曲時，本設定將會自動跳回AUTO模式。
Left Ch	<ul style="list-style-type: none"> • AUTO：本模式將會自動選擇樂曲資料中左右手聲部的MIDI音軌—將聲部設定至與功能選單(第80頁)中指定的相同音軌。 • 1-16：將指定的MIDI音軌(1-16)套用至左右手聲部。 • OFF (Left Ch only)：沒有套用任何音軌。本模式不會顯示左手聲部範圍的樂譜。
Key Signature	可讓您在樂曲中的任一停止位置改變調號。當所選樂曲顯示的樂譜不包含調號設定時，本功能相當適用。
Quantize	可讓您確實掌握整首樂曲中的音符長度，您可以將所有顯示的音符轉化或修正為正確的音符數值。在進行本項動作前，請先確認並選擇樂曲中所使用音符的最小單位。
Note Name	可由下列三種模式當中，選擇樂譜中顯示在音符左側的音符名稱種類。若上述的NOTE ON/OFF參數設定為ON時，此處的設定才有效。 <ul style="list-style-type: none"> • A, B, C：音符名稱以英文字母顯示 (C、D、E、F、G、A、B) • Fixed Do (固定調)：音符名稱將以固定調唱名，依所選語言顯示。 • Movable Do (首調)：音符名稱將根據音階音程來對應調性，以唱名的方式顯示，根音表示為Do。舉例來說，G大調中的根音Sol，將會顯示為Do。與固定調一樣，唱名的顯示會依所選語言而有所不同。



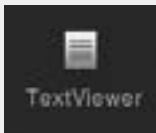
編輯歌詞畫面設定(Lyrics)

如欲瀏覽所選樂曲的歌詞，請點選[Lyrics]來叫出目前所播放樂曲的歌詞。您可依個人需求調整畫面上歌詞的顯示方式。



①	畫面顯示目前播放歌曲的名稱，並在畫面的右方顯示此樂曲的小節數。若您想要更改樂曲，請點選樂曲名稱，即可直接進入樂曲選擇畫面。
②	提供您設定MIDI樂曲播放的參數。詳細資訊請參閱"播放設定"。(第16頁)
③	您可以任意更換歌詞/文字畫面的背景圖片。除了預設的圖案之外，您還可選擇外接式USB隨身碟所儲存的圖片(圖片畫素勿超過800x480)，並將圖片存入User記憶體裡。 注意： 此設定也適用在文字顯示畫面。

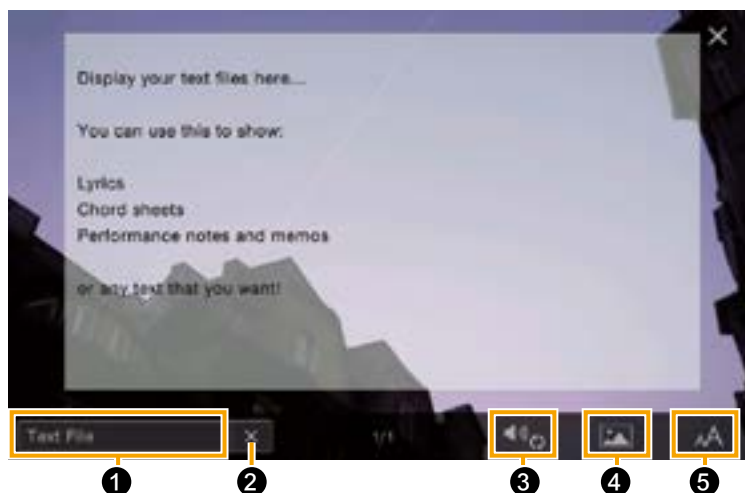
注意： 如果歌詞顯示畫面不清晰或無法顯示時，您可能需要更改歌詞語言設定。[Menu]→[Song Setting]→[Lyrics]。



編輯文字畫面設定(Text)

本樂器可顯示電腦建立的文字畫面(請使用小於60KB的.txt檔案)。

注意： 在樂器上將無法自行換行，若因螢幕空間限制而導致句子無法完整顯示時，請至電腦上執行換行動作。



❶	目前畫面顯示的文字檔案。點選此處可以選擇由外接式USB隨身碟中的檔案或將USB隨身碟中的檔案複製至內建User記憶體。
❷	清除螢幕上的文字畫面。此功能並沒有刪除文字檔案，僅將畫面的文字清除。
❸	供您設定MIDI樂曲播放的參數。詳細資訊請參閱"播放設定"。(第16頁)
❹	您可任意更換歌詞/文字畫面的背景圖片。除了預設的圖案之外，您還可選擇外接式USB隨身碟所儲存的圖片(圖片畫素勿超過800x480)，並將圖片存入User記憶體裡。 注意： 此設定也適用在歌詞顯示。
❺	您可選擇文字類型及字體大小。"大"、"中"、"小"這種固定式的字體，適用於有和絃名稱的歌詞。至於沒有和絃名稱的歌詞，則按照適合的比例來顯示。

注意： 如果文字顯示畫面不清晰或無法顯示時，您可能需要更改語言設定。[Menu]→[Utility]→[System]



選擇和聲功能(Keyboard Harmony)

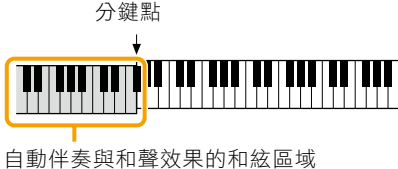
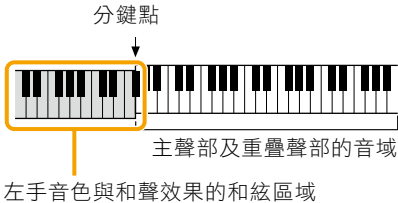
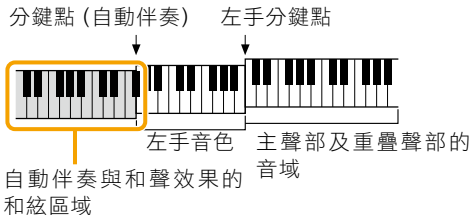


1 點選"On"，開啟和聲功能。

當設定為"On"時，彈奏時就會自動產生和聲或迴音效果。

2 調整相關的和聲類型及音量參數。

注意： 參數會因為和聲類型而有所不同。

Type	<p>和聲類型分成下述幾種：</p> <p>■ Harmony Type 這些類型將依據您左手聲部所彈奏的和絃，在右手聲部加入和聲。(但"1+5"與"Octave"兩種類型與左手聲部之和絃無關) 如果您想要在伴奏播放停止的狀況下使用此功能，請將"Stop ACMP" (停止伴奏功能) 參數為"Disabled"以外的設定。(第76頁)</p> <p>當[ACMP ON/OFF]開啟時：</p>  <p>當左手部分開啟時：</p>  <p>當[ACMP ON/OFF]與左手部分同時開啟時：</p> 
------	---

Type	<p>■ Multi Assign</p> <p>多重指定效果會自動將右手同時彈奏的音符，分割到不同聲部(音色)。選擇此類型時，請務必開啟[Main]及[Layer]聲部。[Main]及[Layer]的音色將會按照您彈奏的順序，交替套用到所彈奏的音符上。</p> <p>■ Echo Type (Echo, Tremolo and Trill)</p> <p>選擇Echo中任一類型後，相對應的效果(迴音、震音、顫音)會以當時設定的速度，套用在鍵盤上右手區域所彈奏出的音符，不受[ACMP ON/OFF]和Left聲部的開關狀態影響。請記住，只要您同時按住兩個琴鍵，即會輪流彈奏您所按住的該兩個音。</p>
Volume	這個參數適用於"Multi Assign"以外的所有類型。決定和聲/迴音音效所產生的音量大小。
Speed	這個參數只有在選擇上述的迴音、震音或顫音等類型時才有效。決定迴音、震音和顫音的速度。
Assign	<p>這個參數適用於"Multi Assign"以外的所有類型。決定和聲/迴音的音效將透過哪個鍵盤聲部來發聲。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto：效果將套用至開啟的聲部。若兩個聲部同時開啟時，則主聲部的迴音效果，將會超過重疊聲部。 • Multi：當兩個聲部同時開啟時，在鍵盤上所演奏的音符將由主聲部發出，和聲效果則均勻分布在主聲部及重疊聲部。若僅開啟其中一個時，和聲效果則僅由彈奏的聲部發出。 • Main, Layer：適用於所選擇的聲部(Main或Layer)。
Chord Note Only	只在選擇任一和聲類型時，此參數設定才能適用。若設定為"ON"時，和聲效果只會套用在鍵盤和絃音域彈奏的和絃音(彈奏於鍵盤右手聲部的音域)。
Minimum Velocity	此參數適用於"Multi Assign"以外的所有類型。決定和聲所能聽到最弱的音量。此功能可依您彈奏力度的大小，選擇性的使用和聲，增添旋律中的和聲重音。當您用力彈奏琴鍵(超過原設定值時)，便會套用此和聲效果。



麥克風設定

此章節向您介紹關於麥克風聲音設定的各種效果。您可以設定"人聲合唱(Vocal)"及"演說(Talk)"的效果 — "人聲合唱"可提昇您歌唱的效果，"演說"則可讓您在樂曲間進行演說。

選擇"人聲合唱(Vocal)"：



選擇"演說(Talk)"：



①	Microphone On/Off	開啟或關閉麥克風聲音。當開啟時，麥克風的聲音會透過樂器輸出聲音。 注意： 此設定與人聲合唱效果相同。(第24頁)
②	Vocal/Talk Switching	若您表演時需要透過麥克風歌唱，請點選"Vocal"，若您需要演說，或是在歌曲與歌曲之間說話，請點選"Talk"。這可讓您快速地依據不同情況，變更麥克風之設定。 注意： 此設定與人聲合唱效果相同。(第24頁)
③	Volume Adjustment	調整麥克風音量。音量大小的數字將會顯示在畫面右側。 注意： 此設定與人聲合唱效果相同。(第24頁)
④	3 Band EQ	EQ(等化器)是可將頻譜分成不同頻段，進行放大或衰減以編排整體頻率反應的處理器。本樂器的麥克風音色具有高階的三段數位等化器(LOW，MID和HIGH)功能。透過畫面中的旋鈕，您可以分別調整對應頻段的中心頻率(Hz)以及對應頻段的水平(dB)。
⑤	Noise Gate	當麥克風的輸入訊號低於某個水平時，會將輸入訊號變為靜音。便於讓您擷取所需的訊號(人聲，等)，並去除不必要的雜訊。
		On/Off 開啟或關閉過濾器。
	Th. (Threshold)	調整過濾器開啟的輸入水平。
⑥	Compressor	當麥克風的輸入訊號超過某個水平時，此功能可將輸出訊號維持在一定水平之下，特別適用於處理力度變化很大的聲音，可將過大的聲音變柔和些。
		On/Off 開啟或關閉壓縮器。
		Th. (Threshold) 調整壓縮器開啟的輸入水平。
		Ratio 調整壓縮比例。
	Output	調整最終輸出水平。


7	Pitch Detect (當選擇 "Vocal") (僅適用於CVP-609)	可設定並檢測麥克風聲音的音色。	
		Vocal Type	依據您的聲音設定最自然的人聲合唱。 <ul style="list-style-type: none"> • Auto：設定較低音域的聲音，也適用於設定咆哮和呼喊的聲音。 • Mid：設定中音域的聲音。 • High：設定較高音域的聲音，也適用於設定演唱者靠近麥克風的效果。 • Full：此設定適合音域廣泛的演唱者，可由低音到高音。
		Speed	可調整人聲合唱的反應速度，也可依據您的聲音速度來反應出合音的速度。 注意： 當人聲合唱中的"Lead Pitch Detect Speed"和"Harm. Pitch Detect Speed"(第27頁)同時設定到"MIC Setting"時，此設定參數才有效。在其他設定裡，人聲合唱中僅Lead Pitch Detect Speed是有效的。
		Background Noise Cut	此功能可協助您過濾干擾音色的雜音。如設定為"Thru"可關閉雜音過濾功能。
8	Talk Mixing (當選擇"Talk")	提供您在樂曲間進行演說，並與您的演唱設定有所區隔。	
		Pan	設定麥克風的立體聲相位置。
		Reverb Depth	設定套用在麥克風音色的殘響深度。
		Chorus Depth	設定套用在麥克風音色的合音深度。
		Attenuator	決定整體音色的衰減數值(除了麥克風輸入)— 讓您可以有效地調整您的聲音與樂器聲音之間的平衡。


小心

在關閉電源前請先儲存檔案，以免所設定之檔案遺失。

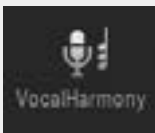
儲存麥克風設定



您可將麥克風及人聲合唱設定，透過  (Save)同時儲存到10組內建記憶空間的任一組。為了能讓您更方便找到檔案，請輸入檔案名稱或是任何可以搭配您的表演之名稱。

如要重新叫出之前儲存的麥克風設定檔案，請點選在  (Save)左側所顯示的檔案名稱。

注意： 如果您想要將麥克風設定儲存至USB隨身碟作為系統起始檔，請透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Backup]→Page 2/2，並點選"User Effect"的[Backup]來完成操作。



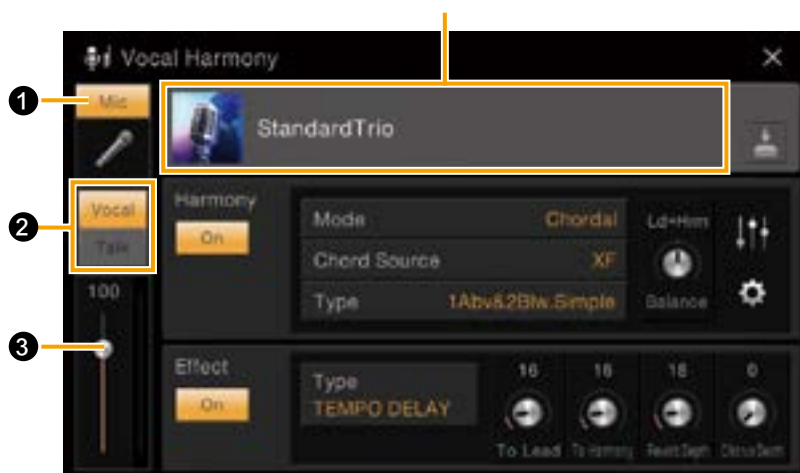
編輯人聲合唱

此功能可提供您設定人聲合唱參數，通常您不需要再重新編輯這些參數，只要選擇想要的人聲合唱類型，即可顯示合適的設定，若您想創作更多細部的設定，請詳細閱讀此章節。

基本設定

CVP-609與CVP-605在人聲合唱功能的架構上不太一樣。此章節所述皆適用於這兩種型號。其他詳細的設定內容，請分別參照第25頁(CVP-609)及第28頁(CVP-605)。

人聲合唱類型的名稱



①	Microphone On/Off	開啟或關閉麥克風聲音。當開啟時，麥克風的聲音會透過樂器發出聲音。開啟或關閉麥克風聲音。當開啟時，麥克風的聲音會透過樂器輸出聲音。
②	Vocal/Talk Switching	若您要透過麥克風歌唱，請設定到"Vocal"。若您要說話或在樂曲間進行演說，請設定到"Talk"。若您要設定人聲合唱的參數，請設定到"Vocal"。
③	Volume Adjustment	可調整麥克風音量。音量大小的數字會顯示在畫面的右側。

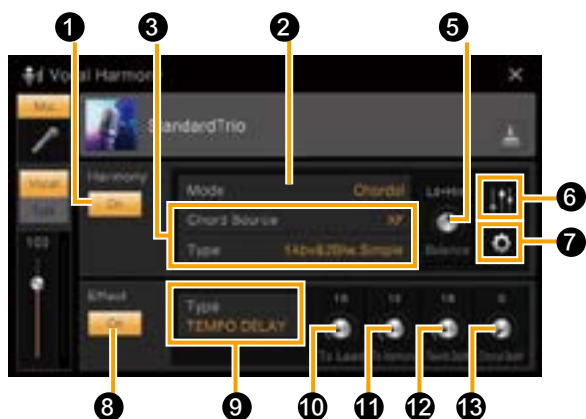
注意： 此設定與麥克風設定的效果相同。(第22頁)

編輯人聲合唱的類型 (CVP-609)

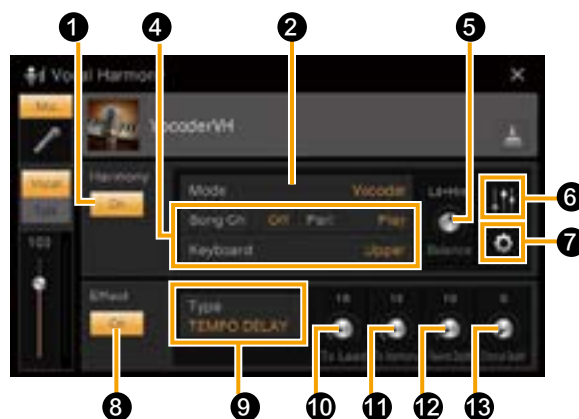
透過編輯預設的人聲合唱參數，您可以創造出屬於您的人聲合唱類型。

- 1 點選Vocal Harmony，叫出Vocal Harmony 選擇畫面。
- 2 選擇想要的Vocal Harmony類型。
- 3 以預設的Vocal Harmony類型為基礎，再去編輯您所喜歡的設定。

當模式 ② 被設定為"Chordal"：



當模式 ② 被設定為"Vocoder"或"Vocoder-Mono"：



■ 合音

您可以編輯人聲合唱效果的設定。

①	Harmony On/Off	開啟或關閉人聲合唱功能。
②	Mode	當您選擇Vocal Harmony的類型時，系統會自動帶出下列三種模式的其中之一，但您還是可以變更模式。
	Chordal	和聲音符將由下列三種和絃類型決定： 在鍵盤和絃音域所彈奏的和絃(當[ACMP On/Off]開啟時)， 在鍵盤左邊Left聲部所彈奏的和絃(當[ACMP On/Off]關閉而[Left]開啟時)，及含有和絃數據以控制和聲的樂曲。(若樂曲不含任何和絃數據時，則無法執行。) 注意： 當伴奏停止時，您若想透過在和絃區域彈奏和絃使用Vocal Harmony，需在伴奏風格設定畫面將"Stop ACMP"參數，設成"Disabled"以外的設定。(第76頁)
	Vocoder	麥克風的聲音，將經由您在鍵盤上彈奏的音符或樂曲的音符而產生。
	Vocoder-Mono	大致與Vocoder相同。在此模式下，僅能播放單旋律或單聲道。(以最後一個音符優先)。

3	(選擇模式為"Chordal")			
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="196 174 424 360"> Chord Source </td> <td data-bbox="424 174 1388 360"> 決定用來檢測和絃的樂曲數據或項目。 <ul style="list-style-type: none"> • Off：不使用樂曲數據來檢測和絃。 • XF：使用XF格式的和絃數據來檢測。 • 1-16：由MIDI樂曲音軌中的音符數據來檢測和絃。 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="196 360 424 801"> Type </td> <td data-bbox="424 360 1388 801"> 透過選擇Chordal類型，決定和絃音符如何適用於麥克風音色。基本上依據鍵盤左手及和絃音域所彈奏的和絃，或是含有和絃數據的樂曲，多數類型都會提供和絃音符，除了下列兩種類型。 <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic：依據和聲指定顯示的根音及音型所產生的和絃音符(7)，代表和聲音符無法依照和絃來顯示，但卻會依照目前樂曲的調號來顯示音階。 • Parallel：此功能讓音符與主音符(麥克風聲音)產生音程間隔，如6所說明，而忽略了和絃。 注意： 在和絃類型列表裡的"Abv"是指和聲音符在主音符的上方，"Blw"則是和聲音符在主音符的下方。 </td> </tr> </table>	Chord Source	決定用來檢測和絃的樂曲數據或項目。 <ul style="list-style-type: none"> • Off：不使用樂曲數據來檢測和絃。 • XF：使用XF格式的和絃數據來檢測。 • 1-16：由MIDI樂曲音軌中的音符數據來檢測和絃。 	Type
Chord Source	決定用來檢測和絃的樂曲數據或項目。 <ul style="list-style-type: none"> • Off：不使用樂曲數據來檢測和絃。 • XF：使用XF格式的和絃數據來檢測。 • 1-16：由MIDI樂曲音軌中的音符數據來檢測和絃。 			
Type	透過選擇Chordal類型，決定和絃音符如何適用於麥克風音色。基本上依據鍵盤左手及和絃音域所彈奏的和絃，或是含有和絃數據的樂曲，多數類型都會提供和絃音符，除了下列兩種類型。 <ul style="list-style-type: none"> • ScaleDiatonic：依據和聲指定顯示的根音及音型所產生的和絃音符(7)，代表和聲音符無法依照和絃來顯示，但卻會依照目前樂曲的調號來顯示音階。 • Parallel：此功能讓音符與主音符(麥克風聲音)產生音程間隔，如6所說明，而忽略了和絃。 注意： 在和絃類型列表裡的"Abv"是指和聲音符在主音符的上方，"Blw"則是和聲音符在主音符的下方。			
4	(選擇模式為"Vocoder"或者"Vocoder-Mono")			
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="196 862 424 987"> Song Ch </td> <td data-bbox="424 862 1388 987"> 當設定為1-16中之任一數值時，對應音軌中的音符資料(本樂器或連接電腦的樂曲)會被用來控制和聲。當設定為"Off"時，會關閉歌曲中控制和聲的資料。 </td> </tr> </table>	Song Ch	當設定為1-16中之任一數值時，對應音軌中的音符資料(本樂器或連接電腦的樂曲)會被用來控制和聲。當設定為"Off"時，會關閉歌曲中控制和聲的資料。	
	Song Ch	當設定為1-16中之任一數值時，對應音軌中的音符資料(本樂器或連接電腦的樂曲)會被用來控制和聲。當設定為"Off"時，會關閉歌曲中控制和聲的資料。		
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="196 987 424 1081"> Part </td> <td data-bbox="424 987 1388 1081"> 當設定為"Mute"時，所選音軌(控制和聲)在彈奏或播放樂曲時，會被設為靜音(Turn Off)。 </td> </tr> </table>	Part	當設定為"Mute"時，所選音軌(控制和聲)在彈奏或播放樂曲時，會被設為靜音(Turn Off)。		
Part	當設定為"Mute"時，所選音軌(控制和聲)在彈奏或播放樂曲時，會被設為靜音(Turn Off)。			
<table border="1"> <tr> <td data-bbox="196 1081 424 1218"> Keyboard </td> <td data-bbox="424 1081 1388 1218"> <ul style="list-style-type: none"> • Off：關閉鍵盤對和聲的控制。 • Upper：由分鍵點右邊所彈奏的音符控制和聲。 • Lower：由分鍵點左邊所彈奏的音符控制和聲。 </td> </tr> </table>	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off：關閉鍵盤對和聲的控制。 • Upper：由分鍵點右邊所彈奏的音符控制和聲。 • Lower：由分鍵點左邊所彈奏的音符控制和聲。 		
Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off：關閉鍵盤對和聲的控制。 • Upper：由分鍵點右邊所彈奏的音符控制和聲。 • Lower：由分鍵點左邊所彈奏的音符控制和聲。 			
5	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="196 1218 424 1391"> Balance </td> <td data-bbox="424 1218 1388 1391"> 讓您可設定主唱(麥克風聲音)與人聲合唱之間的音量平衡。提高此數值，會增加人聲合唱的音量，減少主唱的音量。當設定為L<H63時(L：為主唱，H：人聲合唱)，將只輸出人聲合唱；當設定為L63>H時，則只輸出主唱的聲音。 </td> </tr> </table>	Balance	讓您可設定主唱(麥克風聲音)與人聲合唱之間的音量平衡。提高此數值，會增加人聲合唱的音量，減少主唱的音量。當設定為L<H63時(L：為主唱，H：人聲合唱)，將只輸出人聲合唱；當設定為L63>H時，則只輸出主唱的聲音。	
Balance	讓您可設定主唱(麥克風聲音)與人聲合唱之間的音量平衡。提高此數值，會增加人聲合唱的音量，減少主唱的音量。當設定為L<H63時(L：為主唱，H：人聲合唱)，將只輸出人聲合唱；當設定為L63>H時，則只輸出主唱的聲音。			
6	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="196 1391 424 2056"> Balance adjustment for each Lead note and Harmony note </td> <td data-bbox="424 1391 1388 2056"> 下列參數可調整主音符(麥克風聲音)及和聲音符。 <ul style="list-style-type: none"> • Transpose/Degree：讓您可以對主音符(麥克風聲音)及和聲音符移調。移調範圍對所有音符都相同，但主音符僅能調整八度音。當和絃類型被設定為"Scale Diatonic"時，參數改為度數，讓您可以調整度數從-3個八度(-22個半音)→同音(1度音)→+3個八度(+22個半音)。 • Detune：由分鍵點右邊所彈奏的音符控制和聲。 • Formant：決定人聲合唱的共鳴設定。數值越大，人聲合唱越趨向女聲；數值越低，人聲合唱則越趨向男聲。 • Pan：決定人聲合唱的立體聲相位置。可設定不同的立體聲相位置，但主唱的聲音依舊在中央，就像是在自然寬廣的立體環繞音效中。 • Volume：決定人聲合唱的音量設定。透過此功能，可調整主唱與人聲合唱的音量平衡。 注意： 當Pitch Correct Mode(7)設定為OFF關閉時，主唱部分無法調整Transpose、Degreed、Detune及Formant的參數。 注意： 和聲中的移調數值，僅在模式(2)設定為"Chordal"時才可使用。 </td> </tr> </table>	Balance adjustment for each Lead note and Harmony note	下列參數可調整主音符(麥克風聲音)及和聲音符。 <ul style="list-style-type: none"> • Transpose/Degree：讓您可以對主音符(麥克風聲音)及和聲音符移調。移調範圍對所有音符都相同，但主音符僅能調整八度音。當和絃類型被設定為"Scale Diatonic"時，參數改為度數，讓您可以調整度數從-3個八度(-22個半音)→同音(1度音)→+3個八度(+22個半音)。 • Detune：由分鍵點右邊所彈奏的音符控制和聲。 • Formant：決定人聲合唱的共鳴設定。數值越大，人聲合唱越趨向女聲；數值越低，人聲合唱則越趨向男聲。 • Pan：決定人聲合唱的立體聲相位置。可設定不同的立體聲相位置，但主唱的聲音依舊在中央，就像是在自然寬廣的立體環繞音效中。 • Volume：決定人聲合唱的音量設定。透過此功能，可調整主唱與人聲合唱的音量平衡。 注意： 當Pitch Correct Mode(7)設定為OFF關閉時，主唱部分無法調整Transpose、Degreed、Detune及Formant的參數。 注意： 和聲中的移調數值，僅在模式(2)設定為"Chordal"時才可使用。	
Balance adjustment for each Lead note and Harmony note	下列參數可調整主音符(麥克風聲音)及和聲音符。 <ul style="list-style-type: none"> • Transpose/Degree：讓您可以對主音符(麥克風聲音)及和聲音符移調。移調範圍對所有音符都相同，但主音符僅能調整八度音。當和絃類型被設定為"Scale Diatonic"時，參數改為度數，讓您可以調整度數從-3個八度(-22個半音)→同音(1度音)→+3個八度(+22個半音)。 • Detune：由分鍵點右邊所彈奏的音符控制和聲。 • Formant：決定人聲合唱的共鳴設定。數值越大，人聲合唱越趨向女聲；數值越低，人聲合唱則越趨向男聲。 • Pan：決定人聲合唱的立體聲相位置。可設定不同的立體聲相位置，但主唱的聲音依舊在中央，就像是在自然寬廣的立體環繞音效中。 • Volume：決定人聲合唱的音量設定。透過此功能，可調整主唱與人聲合唱的音量平衡。 注意： 當Pitch Correct Mode(7)設定為OFF關閉時，主唱部分無法調整Transpose、Degreed、Detune及Formant的參數。 注意： 和聲中的移調數值，僅在模式(2)設定為"Chordal"時才可使用。			

7	Harmony Assign	<p>如何以主音符(麥克風聲音)來指定或設定和聲音符。更多相關訊息，請參照網站上的"MIDI Reference"(人聲合唱參數列表)。</p> <p>■ 當和聲模式被設定為"Chordal"時：</p> <ul style="list-style-type: none"> • Session Table：決定和聲如何發聲，也可依據不同的音樂風格及和絃類型，來創作新的和聲。 • Key Root, Key Typ：當Chordal Type類型(3)被設定為"ScaleDiatonic"時，此參數是有效的。這代表和聲音符無法依照和絃來顯示，但卻會依照目前樂曲的調號來顯示音階。 <p>■ 當和聲模式被設定為"Vocoder"或"Vocoder-Mono"時：</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transpose Mode：依照要被調整的和聲部分來決定數值。如設定為"0"代表沒有移調，設定為"Auto"則代表自動移調。
	Detail Setting	<ul style="list-style-type: none"> • PITCH CORRECT MODE：檢視主音符(麥克風聲音)的音高。"Off"表示不檢視，"Hard"則表示精準的檢視。 • LEAD PITCH DETECT SPEED, HARM.PITCH DETECT SPEED：透過麥克風檢視主音符及人聲合唱的拍速。"1"代表最慢，"4"代表標準，"15"則是最快，"as MIC SETTING"則是優先依據麥克風設定的拍速來決定(第23頁)。 • HARMONY EFFECT：決定加入主音符的和聲效果類型。 • HARMONY STABILITY：提供穩定的和聲效果給主音符。當設定為"Stable"，提供相對穩定且小聲的和聲變化；當設定為"Dynamic"，則會依據輸入聲音的力度來調整和聲變化。 • LEAD VIBRATO DEPTH：設定主音符的顫音深度。 • HARM.VIBRATO DEPTH：設定人聲合唱的顫音深度。 • VIBRATO SPEED：設定顫音音效的速度。 • VIBRATO DELAY：設定顫音音效開始前，指定延遲的長度。

■ Effect 效果

可編輯套用至人聲合唱音符的相關效果參數。

8	Effect On/Off	開啟或關閉人聲合唱。
9	Type	選擇人聲合唱的效果類型。您可同時設定所選擇類型的細部參數。更多關於效果參數的訊息，請參照網站上的"MIDI Reference"(人聲合唱參數列表)。
10	To Lead	調整主音符的效果深度。
11	To Harmony	調整和聲音符的效果深度。
12	Reverb Depth	調整麥克風聲音的殘響。此設定與Mix畫面的設定相同(第13頁)。
13	Chorus Depth	調整麥克風的人聲合唱。此設定與Mix畫面的設定相同(第13頁)。

4 點選 (Save)，儲存所編輯的人聲合唱類型

您可將至多60種的人聲合唱類型儲存至User記憶體。為了日後更方便叫出檔案，請儲存合適的檔名。

小心

若您尚未執行儲存操作就關閉電源，此處的設定將會遺失。

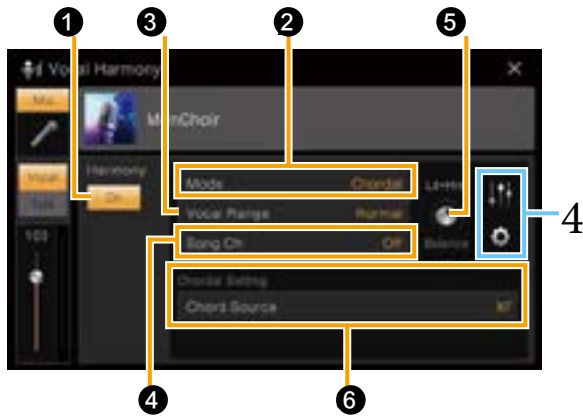
注意： 如果您想要將人聲合唱設定儲存至USB隨身碟作為系統起始檔，請透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Back up]→Page2/2，並點選"User Effect"的[Backup]來完成操作。(第96頁)

編輯人聲合唱的類型(CVP-605)

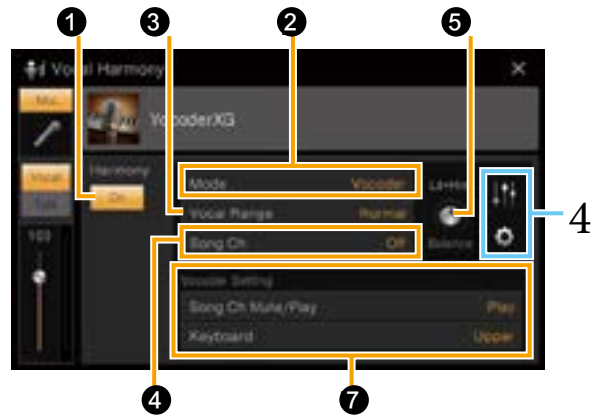
透過編輯預設的人聲合唱參數，您可以創造出屬於您的人聲合唱類型。

- 1 點選Vocal Harmony，叫出Vocal Harmony 選擇畫面。
- 2 選擇想要的Vocal Harmony類型。
- 3 以預設的Vocal Harmony類型為基礎，再去編輯您所喜歡的設定。

當模式 2 設定為"Chordal"時



當模式 2 設定為"Vocoder"時



1	Harmony On/Off	開啟或關閉人聲合唱功能。	
2	Mode	當您選擇Vocal Harmony的類型時，系統會自動帶出下列三種模式的其中之一，但您還是可以變更模式。 注意： 有些人聲合唱並沒有模式，當選擇到這樣的類型時，即使您沒有彈奏或播放樂曲，和聲音符仍會提供給麥克風聲音(主音符)。	
		Auto (Vocoder/Chordal)	當[ACMP On/Off]或[Left]開啟，或樂曲中具有和絃數據時，該模式會自動設定為"Chordal"。其他狀況時，該模式會設定為"Vocoder"。
		Vocoder	麥克風的聲音，將隨著您在鍵盤上彈奏的音符或樂曲，同時輸出。
	Chordal	和聲音符將由下列三種和絃類型決定：在鍵盤和絃音域所彈奏的和絃(當[ACMP On/Off]開啟時)；在鍵盤左邊聲部所彈奏的和絃(當左手部分開啟時)；及含有和絃數據以控制和聲的樂曲。(若樂曲不含任何和絃數據時，則無法執行)	
3	Vocal Range	此設定將根據您的聲音得到最自然的人聲合唱。 <ul style="list-style-type: none"> • Normal：正常設定。 • Low：設定較低的聲音。也適用於設定咆哮或呼喊的聲音。 • High：設定較高的聲音。也適用於設定演唱者靠進麥克風的效果。 	
4	Song Ch	當設定為1-16中之任一數值時，對應音軌中的音符資料(本樂器或連接電腦的樂曲)會被用來控制和聲。當設定為"Off"時，會關閉歌曲中控制和聲的資料。	

5	Balance	讓您可以設定主唱(麥克風聲音)與人聲合唱之間的音量平衡。提高此數值會增加人聲合唱的音量，減少主唱的音量。當設定為 $L < H \times 3$ 時(L：為主唱，H：人聲合唱)，將只輸出人聲合唱；當設定為 $L \times 3 > H$ 時，則只輸出主唱的聲音。
6	(選擇模式為"Chordal")	
	Chord Source	決定用來檢測和絃的樂曲數據或項目。 <ul style="list-style-type: none"> • Off：不使用樂曲數據來檢測和絃。 • Upper：使用XF格式的和絃數據來檢測。 • Lower：由MIDI樂曲音軌中的音符數據來檢測和絃。
7	(選擇模式為"Vocoder")	
	Song Ch Mute/Play	當設定為"Mute"時，所選音軌(4)在播放樂曲時會被設為靜音(Turn Off)。
	Keyboard	<ul style="list-style-type: none"> • Off：關閉鍵盤對和聲的控制。 • Upper：由分鍵點右邊所彈奏的音符控制和聲。 • Lower：由分鍵點左邊所彈奏的音符控制和聲。

4 設定和聲音符的參數

■ 調整各主音符及和聲音符的平衡

- **Detune**：決定適合人聲合唱的音高微調，從-50分到+50分。
- **Pan**：決定人聲合唱的立體聲相位置。可設定不同的立體聲相位置，但主唱的聲音依舊在中央，就像是在自然寬廣的立體環繞音效中。
- **Volume**：決定人聲合唱的音量設定。透過此功能，可調整主唱與人聲合唱的相關音量平衡。

■ 細部設定

依據不同的人聲合唱類型會提供不一樣的參數。

VOCODER TYPE	當和絃模式設定為"Vocoder"時，可決定人聲合唱套用到麥克風的音色(第25頁)。
CHORDAL TYPE	當和絃模式設定為"Chordal"時，可決定人聲合唱套用到麥克風的音色(第25頁)。
CHROMATIC TYPE	當選擇和絃類型為"SpdyMouse"，"SingBass"或"ChromatXG"時，可決定人聲合唱套用到麥克風的音色。
DETUNE TYPE	當選擇和絃類型為"DetuneXG"時，可決定人聲合唱套用到麥克風的音色。
HARM GENDER TYPE	決定是否改變人聲合唱的性別。 <ul style="list-style-type: none"> • Off：不改變人聲合唱的性別。 • Auto：自動改變人聲合唱的性別。
LEAD GENDER TYPE	決定如何改變主唱(麥克風原聲)的音色性別。請注意，人聲合唱的數目取決於所選的類型。當設定為Off時，會產生三個人聲合唱。其他設定時，則產生兩個人聲合唱。 <ul style="list-style-type: none"> • Off：不改變人聲合唱的性別。 • Unis：不改變人聲合唱的性別。您可以根據下列資料調整Lead Gender Depth。 • Male：將主唱的聲音，改變為男聲。 • Fem：將主唱的聲音，改變為女聲。

LEAD GENDER DEPTH	當上述的Lead Gender Type設定為"Off"之外的狀態時，您可以調整主唱性別改變的程度。數值越大，合音的音色越趨向女聲；數值越低，合音的音色則越趨向男聲。
LEAD PITCH CORRECT	此參數只有在上述的Lead Gender Type設定為"Off"之外的狀態時才有作用。當您選擇Smooth或Hold時，主唱的音高會準確的位移半音。
UPPER GNDR THRESH	當合音的音高，達到或超過特定數目的半音，並高過主唱音高時，會改變合音的性別。
LOWER GNDR THRESH	當合音的音高，達到或超過特定數目的半音，並低過主唱音高時，會改變合音的性別。
UPPER GNDR DEPTH	將套用在合音的性別程度，調整成高過上述的Upper GNDR Thresh。數值越大，合音的音色越趨向女聲；數值越小，合音的音色越趨向男聲。
LOWER GNDR DEPTH	將套用在合音的性別程度，調整成低於上述的Upper GNDR Thresh。數值越大，合音的音色越趨向女聲；數值越小，合音的音色則越趨向男聲。
VIBRATO DEPTH	設定合音的音色顫音深度。當上述的Lead Gender Type設定為"Off"之外的狀態時，也會影響主唱的音色。
VIBRATO RATE	設定合音顫音的音效速度。當上述的Lead Gender Type設定為"Off"之外的狀態時，也會影響主唱的音色。
VIBRATO DELAY	當音符產生顫音音效開始前，指定延遲的長度。數值越大，延遲效果越久。

5 在步驟4的畫面裡，按下 (Save)儲存所編輯的人聲合唱類型。



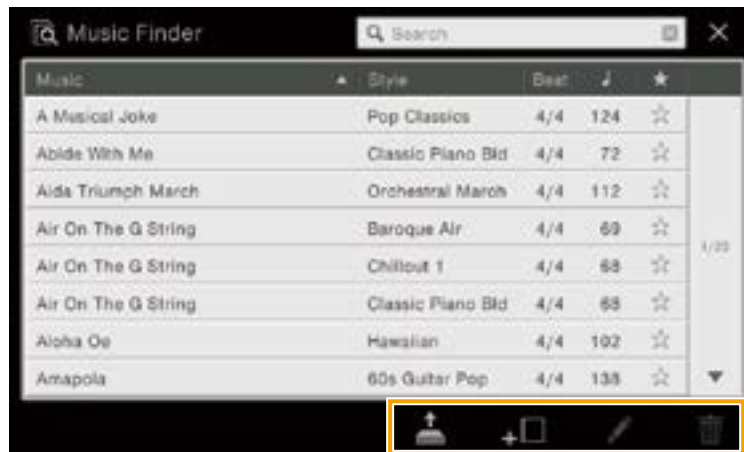
此儲存的動作，涵蓋步驟4的編輯及步驟3的合音開關設定。此設定可將兩個畫面的資料，儲存為單一的人聲合唱類型，為了可以更方便的叫出檔案，請儲存合適的檔名。

小心

若您尚未執行儲存操作就關閉電源，此處的設定將會遺失。

注意： 在儲存按鍵的左側會顯示此人聲合唱的檔名。點選此處可以顯示所有人聲合唱的檔案，您可以選擇其他的人聲合唱類型。此操作與步驟1相同。

注意： 如果您想要將人聲合唱設定儲存至USB隨身碟作為系統起始檔，請透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Back up]→ Page2/2，並點選"User Effect"的[Backup]來完成操作。(第96頁)





建立 / 編輯記錄

您可建立一個新的記錄，或是編輯目前所選的記錄。

1 若您要編輯已經存在的記錄，請選擇Music Finder畫面中欲編輯的記錄。

若您要建立一個新的記錄，則可以不用進入這個操作。

2 叫出操作的畫面。

若您想建立一個新的記錄，請點選  (Create)。若您想編輯已經存在的記錄，請點選  (Edit)。

3 建立一個新的記錄，或是編輯目前所選的記錄。

建立一個新的記錄



編輯目前的記錄



Music	可輸入樂曲名稱或紀錄名稱，並顯示在Music Finder畫面上。
Style	可輸入想要的伴奏風格。但不適用於樂曲紀錄。


Beat	可輸入用來搜尋紀錄所需的拍子節奏。但不適用於樂曲紀錄。 注意： 此處的設定僅用來搜尋紀錄，並不影響特定伴奏風格的實際拍子節奏。
Tempo	可輸入實際拍速值。但不適用於樂曲紀錄。
Section	可指定一個當選擇紀錄時自動叫出的伴奏風格樂段設定。但不適用於樂曲紀錄。

若欲終止編輯，請點選[Cancel]來取消。

4 點選[Create]或[Save]來儲存建立/編輯的記錄。

點選[Create]可增加新的記錄至音樂資料庫畫面；點選[Save]可將您的編輯覆寫至已經存在的檔案。

刪除記錄

- 1 透過Music Finder畫面，選擇要刪除的記錄。
- 2 點選  (Delete)刪除所選擇的記錄。

將記錄儲存為一個單一檔案

音樂資料庫能將所有內建及外建的記錄，以單一檔案的方式處理。請注意單一記錄(面板設定及樂曲資料)無法以不同檔案處理。

- 1 若有需要，請先將USB隨身碟連接至樂器。
- 2 透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Back up]→ Page2/2叫出操作畫面。
- 3 點選Music Finder中的[Backup]叫出檔案選擇畫面。
- 4 選擇您想要儲存檔案的位置，然後點選[Backup Here]執行儲存操作。

所有的檔案將儲存為單一檔案。

叫出User記憶體 / USB隨身碟中的音樂資料庫記錄

1 在Music Finder畫面裡，點選 (Load)來叫出檔案選擇的畫面。

注意： 此畫面也可透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Back up]→ Page2/2 點選Music Finder的[Restore]來叫出。

2 選擇內建User記憶體或是USB隨身碟中的Music Finder資料。

確認訊息將顯示如下：

- **Append**：所選資料的紀錄將會被加到已存在的紀錄中。
- **Replace**：已存在的紀錄將會被所選的檔案紀錄所取代。
- **Cancel**：取消操作(將不會叫出所選檔案)。

小心

選擇"Replace"會自動刪除內建記憶體中所有的原始記錄。請先將所有的重要資料，儲存到其他的位置。

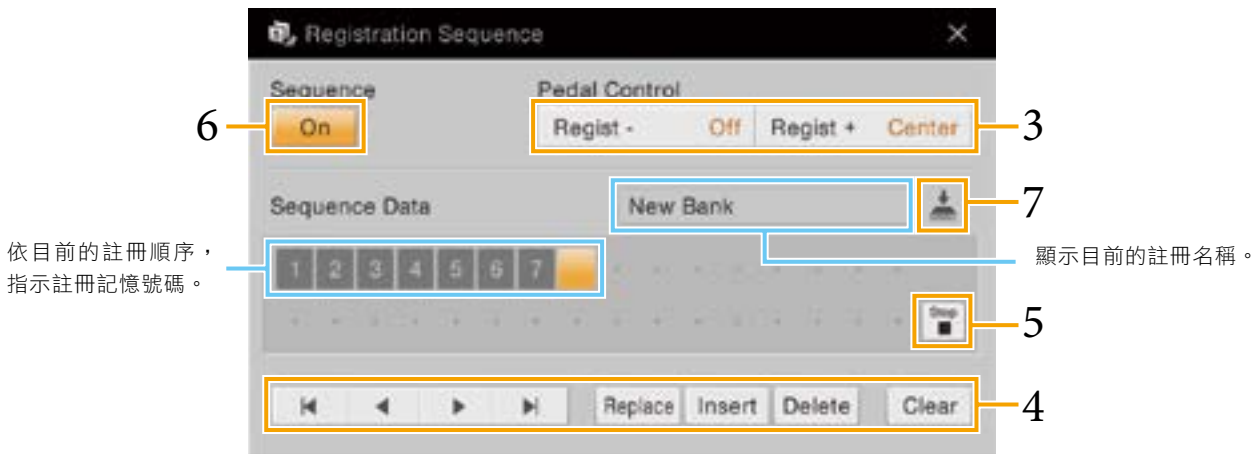
注意： 若您想要恢復原廠的記憶體內容，請在預設目錄裡點選"Music Finder Preset"中的[Replace]。



依序叫出註冊記憶號碼 (Registration Sequence)

為使您能在現場演奏中快速切換面板設定，本樂器特別配備Registration Sequence記憶順序功能，只需透過ASSIGNABLE按鍵或踏板，即可依您的設定輕鬆地叫出八種設定組合。

- 1 選擇想要的註冊記憶資料庫設定來編輯順序。
- 2 透過[Menu]→[RegistSeq]來叫出記憶順序畫面。



3 若您想要以踏板來切換註冊記憶的設定，您可在此設定如何使用踏板：

踏板控制顯示"Regist+"選擇順向切換順序；踏板控制顯示"Regist-"選擇逆向切換順序。

注意： 您也可使用踏板指定其他功能 — 樂曲的起始點/結束點(第81頁)和Assignable畫面中的設定(第37頁)。若您指定多個踏板功能，其先後順序為：樂曲的起始點/結束點→註冊記憶順序→Assignable畫面中的設定功能。

若您想使用ASSIGNABLE按鍵來切換記憶資料庫的順序，請透過[Menu]→[Assignable]→[Assignable]來叫出設定"Regist +" 或 "Regist -"的畫面(第40頁)。

4 編輯記憶資料庫裡的順序清單。

請點選面板上想要註冊的記憶資料庫號碼，然後點選[Insert]進入所選擇的號碼。

◀, ◀, ▶, ▶	移動游標。 注意： 若您要直接移動游標至已輸入的號碼，請點選想要的號碼。
Replace	以目前所選擇的註冊記憶號碼取代游標位置的號碼。
Insert	將目前所選擇的註冊記憶號碼插入在游標位置之前。
Delete	刪除游標位置的號碼。
Clear	刪除記憶順序中的所有號碼。

5 設定記憶順序到達結尾時的方式。

- **Stop**：按下ASSIGNABLE按鍵或"advance"踏板將沒有作用。順序進行將停止。
- **Top**：順序進行將回到起始的位置，重新開始。
- **Next**：自動切換到同一資料夾的下一個註冊記憶資料庫的起始位置。

6 設定記憶順序為"On"。

記憶順序會顯示在註冊記憶的首頁畫面，可點選面板或是ASSIGNABLE按鍵，來檢視記憶資料庫號碼是否依照目錄順序所顯示。

7 點選 (Save)來叫出檔案選擇的畫面，然後儲存順序目錄至註冊記憶資料庫。

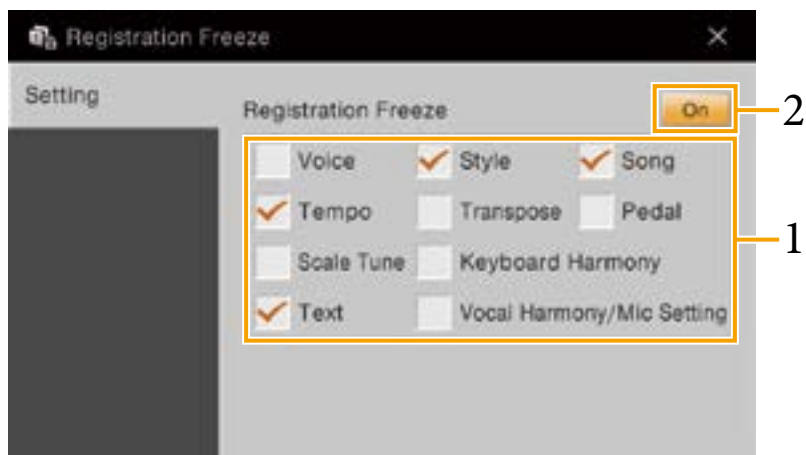
小心

若您尚未儲存檔案資料而直接選擇其他的註冊記憶資料庫，您所設定的記憶順序資料將會遺失。



凍結叫出特定項目(Freeze)

註冊記憶體讓您可使用單一按鍵，來叫出所有的面板設定。然而，即使是切換記憶設定，您可能也會希望某些項目能夠維持原狀。舉例來說，您在切換音色或音效設定時，可能仍想保留原來的伴奏類型，此時，凍結功能就非常方便。它讓您在選擇其他記憶設定時，也能維持某些項目的設定。



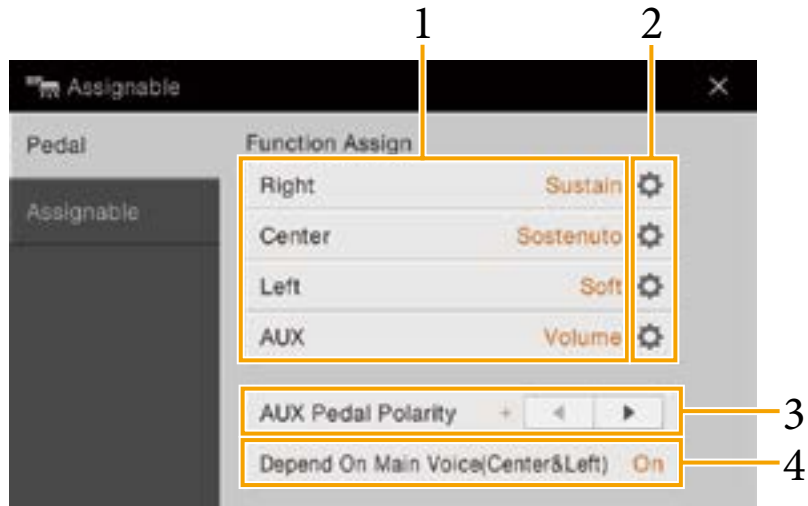
- 1 勾選需要"凍結"的項目。
- 2 設定Registration Freeze為"On"。



設定踏板或ASSIGNABLE按鍵的特定功能

踏板

您可以為本樂器的三個踏板設定各種不同的功能來取代它原來的功能(延音/特定延音/柔音)。同樣地，您也可設定踏板開關或外接式踏板控制器[AUX PEDAL]。



1 選擇各個踏板的機能。

關於每個功能的說明，請參閱第38-39頁。

注意：您也可為踏板指定其他功能 — 樂曲的起始點/結束點(第81頁)和Assignable畫面中的設定(第37頁)。若您指定多個踏板功能，其先後順序為：樂曲的起始點/結束點→註冊記憶順序→Assignable畫面中的設定功能。

2 點選 ⚙️ (Setting)，為所選的機能做細部設定。

您可開啟或關閉每一個項目所選的機能，並調整各項機能參數。依據步驟1所選擇的項目，可調整的參數會有所不同，若 ⚙️ (Setting)為反灰色時，表示系統沒有提供可用的參數。

3 必要時，可設定連接至[AUX PEDAL]插孔的踏板開關或外接式踏板控制器的極性。

視踏板或外接式踏板控制器的不同，可能造成相反的狀況(舉例來說，有些踏板踩下時將啟動選項功能，有些則是在踩下時關閉選項功能)。如遇此狀況，可使用此項功能來改變操作設定。

4 若您更改中間或左邊踏板功能的原始設定，可依據需要開啟或關閉"Depend On Main Voice (Center & Left)"。

當設定為關閉時，中間或左邊踏板的機能設定將不會因為改變Main Voice的音色而變動。

可設定踏板功能

有"*"符號的功能只適用於踏板控制器，使用踏板開關將無法正確操作。

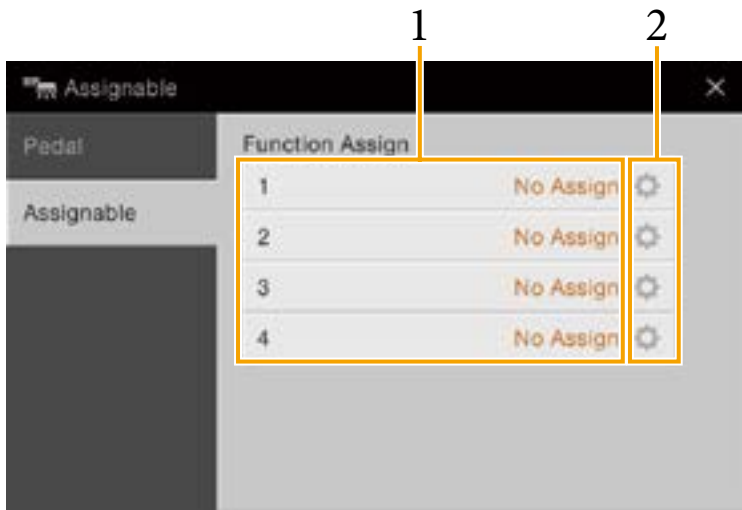
有"**"符號的功能也可適用於ASSIGNABLE[1]-[4]指定按鍵。

Articulation 1/2**	使用設定至踏板/踏板控制器的Super Articulation音色音效時，您只需要踩下踏板/踏板，即可啟動音效。
Volume*	控制音量。此項功能只適用於連接在[AUX PEDAL]接孔上的踏板。
Sustain	控制延音。當踩住踏板時，您在鍵盤上彈奏的所有音符都會延長；鬆開踏板時，延長的音符將會立即停止(damps)。若您正在使用踏板或外接踏板的控制器，可透過"Half Pedal Point"設定踩下踏板的深度參數，以啟動制音器效果。此功能不但可設定CVP-609的所有踏板，也可設定CVP-605的右踏板及連接至[AUX PEDAL] 接孔的腳控制器。
Sostenuto	控制特定延音效果。當您在鍵盤上彈奏音符或和絃的同時，踩下踏板，音符會持續延長直到踏板鬆開。但後續的音符則不會延長。讓您有可能在延長一個和絃的同時，將其他音符彈成斷奏。 注意： 此功能即使已經設定在腳踏板上，仍不適用於管風琴及少部分Super Articulation音色。
Soft	控制柔音效果。踩下踏板時，會降低彈奏音符的音量並改變音質，此功能只適用於某些音色。若您正在使用踏板或外接踏板控制器，可透過"Half Pedal Point"，來設定踩下踏板深度的參數，以啟動柔音效果。此功能不但可設定CVP-609的所有踏板，也可設定CVP-605的右踏板及連接至[AUX PEDAL] 接孔的腳控制器。
Glide	踩下踏板時，會改變音高，在鬆開踏板時則恢復正常音高。 <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down：決定是否升高或降低音高。 • Range：以半音為單位，決定欲改變音高的範圍。 • On Speed：決定踩下踏板時，音高改變的速度。 • Off Speed：決定放開踏板時，音高改變的速度。
Portamento	踩下踏板時，會產生滑音效果(在音符間平滑)，當您彈奏圓滑的音符時，將會產生滑音(例如：當您按住前一個音符，又彈奏另一個音符時)。您也可以在混音器畫面上，調整滑音的時間(第42頁)。此項功能不適用於某些在使用此功能後聽起來不適當的Natural Voice上。 注意： 此功能即使已經設定在腳踏板上，仍不適用於管風琴、Super Articulation 2音色及少部分Super Articulation音色。
Pitch Bend*	可將踏板音高升降的微調。此功能不但可設定CVP-609的所有踏板，也可設定CVP-605的右踏板及連接至[AUX PEDAL] 接孔的腳控制器。 <ul style="list-style-type: none"> • Up/Down：決定音高變化上升或降低的微調。 • Range：以半音為單位，決定欲改變音高的範圍。
Modulation*	可將顫音效果套用在鍵盤上所彈奏的音符。此外，也可對Super Articulation Voice添加各種音效。當踩下踏板控制器時，效果會變得更深。
Modulation(Alt)	與上述Modulation不同，當踩下踏板控制器時，將會交替開啟或關閉顫音效果。
Effect Variation On/Off**	開啟或關閉Insertion Effect Variation。(第44頁)

Vibe Rotor on/Off**	當Insertion Effect Type的"TREMOLO"類別設定為"VIBE BIVRATE"時，可切換開啟或關閉Vibe Rotor。
Keyboard Harmony On/Off**	開啟或關閉Keyboard Harmony功能。(第20頁)
Vocal Harmony On/Off**	開啟或關閉"Vocal Harmony"畫面裡的"Harmony"功能。(第25, 28頁)
Vocal Harmony Effect On/Off** (僅適用 CVP-609)	開啟或關閉"Vocal Harmony"畫面裡的"Effect"功能。(第27頁)
Talk On/Off**	開啟或關閉麥克風設定中的演說功能。(第22頁)
Score Page +/-**	當樂曲停止時，可以移動至下一頁/上一頁的樂譜(每次一頁)。
Lyrics Page +/-**	當樂曲停止時，可以移動至下一頁/上一頁的歌詞(每次一頁)。
Text Page +/-**	可移動至下一頁/上一頁的文字(每次一頁)。
Song Play/Pause	與歌曲控制裡[▶/] (PLAY/PAUSE)的按鍵相同。
Style Start/Stop	與伴奏風格控制裡[▶/■] (PLAY/PAUSE)的按鍵相同。
Tap Tempo	與[TAP TEMPO]按鍵相同。
Synchro Start	與[SYNC START]按鍵相同。
Synchro Stop	與[SYNC STOP]按鍵相同。
Intro 1-3	與INTRO [I]-[III]按鍵相同。
Main A-D	與MAIN VARIATION [A]-[D]按鍵相同。
Fill Down	播放過門，自動接在主奏Main Section按鍵的左側。
Fill Self	播放過門。
Fill Break	播放暫停。
Fill Up	播放過門，自動接在主奏Main Section按鍵的右側。
Ending 1-3	與ENDING/rit [I]-[III] 按鍵相同。
Fade In/Out**	開啟或關閉淡入/淡出功能。
Fingered/ Fingered On Bass**	踏板將自動交替Fingered及On Bass模式。(第6頁)
Bass Hold	當您踩下踏板時，即使在伴奏風格播放的過程中改變和絃，其Bass音符仍會持續。但若和絃指法設定為"AI Full Keyboard"，此功能將不會作用。
Percussion	踏板可演奏由  (設定)視窗裡所選的打擊樂器。在此畫面可使用鍵盤選擇喜愛的打擊樂器。 注意： 當您使用鍵盤上的按鍵來選擇打擊樂器，按下該鍵的速度將決定打擊樂器的音量。
Main Voice On/Off**	開啟或關閉Main Voice。
Layer Voice On/Off**	開啟或關閉Layer Voice。
Left Voice On/Off**	開啟或關閉Left Voice。
OTS +/-	叫出下一/上一單鍵設定。

指定功能(Assignable)

您可將特殊功能指定至ASSIGNABLE[1] – [4]，這可讓您快速地叫出慣用的功能。同樣地，您也可指定將其中任何一個圖標顯示到主畫面中。




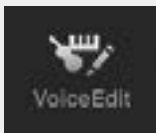
1 選擇ASSIGNABLE裡的项目。

您可指定顯示在主畫面的圖標(包含其他指定及無線功能)、有**號的踏板功能(第38頁)和下列功能。如果您不希望指定任何功能，請選擇"No Assign"不指定。

Left Hold On/Off	開啟或關閉Left Hold。
Effect On/Off	開啟或關閉效果。
Mono/Play	快速切換單音(鍵盤聲音為單聲)或複音(鍵盤聲音為複音)效果。依據不同的聲音，當圓滑奏時可能會產生滑音。
Regist +/-	叫出下一/上一個記憶資料庫裡的記憶順序。

2 必要時，可點選 (Setting)做更細部的設定。

您可開啟或關閉各個部份的特定功能。依據所選擇的功能，若  (Setting)為反灰色時，表示沒有提供可用的參數。



編輯音色(Voice Edit)


本樂器的音色編輯功能，使您能藉由編輯既有音色的某些參數，進而創作屬於您自己的音色。一旦創作了音色，您即可將它存至User Voice，以便未來隨時使用。但管風琴音色的編輯方式與其他樂器不同，有關管風琴音色的編輯方式請參閱第45頁。

1 選擇您想要的音色(管風琴以外的音色)。

2 透過[Menu]→[Voice Edit]叫出Voice Edit音色編輯的畫面，選擇您想要的參數並編輯數值。

更多關於可調整參數的資訊，請參閱第42頁。



透過反覆點選  (Compare)，您可比較音色編輯前後的聲音。

3 點選 (Save)儲存編輯的音色

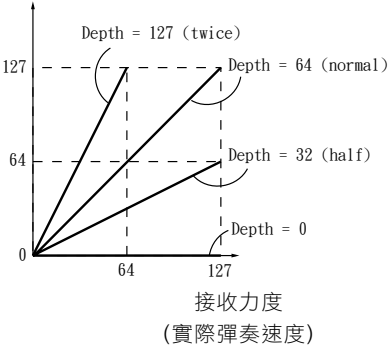
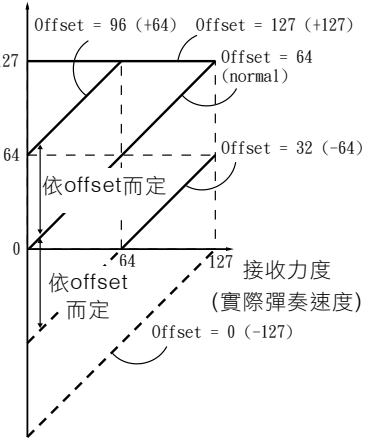
小心

若您尚未儲存檔案資料而直接選擇其他的音色或關閉電源，您所設定的音色資料將會遺失。

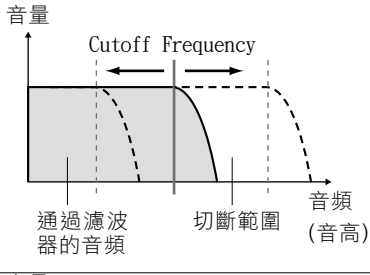
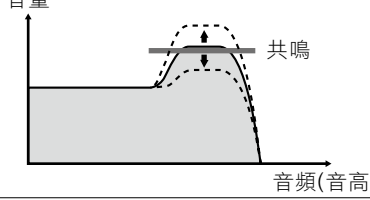
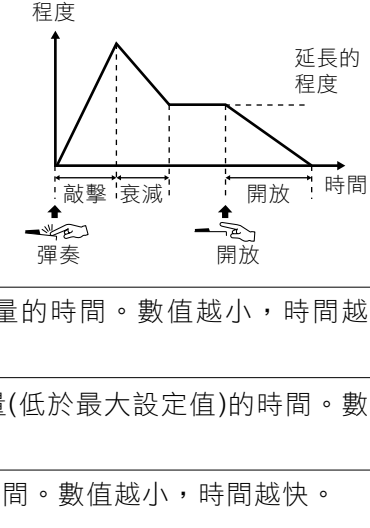
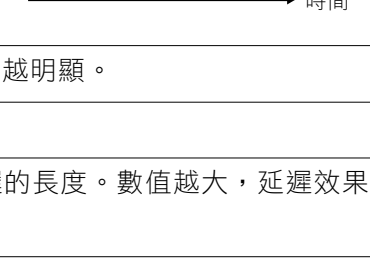
注意：如果您想編輯其他音色，可點選編輯音色畫面上方的音色檔名。或點選VOICE[MAIN/LAYER/LEFT]按鍵，選擇鍵盤部分至被指定想要的音色，再依照您的需求，編輯音色畫面上方的音色檔名，進入儲存操作。

Voice Edit 畫面中的可編輯參數

基本

<p>Volume</p>	<p>調整目前編輯音色的音量。</p>	
<p>Touch Sense</p>	<p>Depth</p>	<p>調整觸鍵感應度(力道感應)，或是根據您彈奏的力度來調整觸鍵感應。</p>
	<p>Offset</p>	<p>觸鍵感應深度 根據Velocity Depth(偏差值設為64)</p>  <p>觸鍵感應偏差值 根據Velocity Depth(偏差值設為64)</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Depth：決定力道的感應或根據您的彈奏力度(速度)，來決定音量改變的程度。 • Offset：決定接收到的彈奏力度與實際反應力效果的調整值。
<p>Part Octave</p>	<p>Main/Layer</p>	<p>以八度音程為單位，將已編輯的音色移高或移低八度。若編輯音色用在主要聲部或右手部份，則主要聲部/右手參數可以設定；若用在左手聲部，左手參數即可設定。</p>
	<p>Left</p>	
<p>Mono</p>	<p>Mono/Poly</p>	<p>決定已編輯的音色是否以複音方式彈奏。</p>
	<p>Portamento Time</p>	<p>當上述已編輯的音色設定為"Mono"時，此功能可設定滑音時間(音高移轉時間)。</p> <p>注意： Portamento (滑音) 時間決定音高過渡的時間。Portamento功能會在第一個彈奏的音符與下一個音符間，產生一個平滑的過渡音。</p>

聲音

Filter	濾波器是一種透過使用阻滯，或通過某個範圍的音頻來改變音色或音質的處理器。下列參數可由增強或切斷特定音頻來決定一個音的整體音色。濾波器除了能夠使音色更明亮或更柔和之外，還可以用來製造電子合成音效。	
	Brightness	決定所要切斷的音頻或濾波器的有效音頻範圍。(見圖)數值越高，音色越亮。 
	Harmonic Cont. (Harmonic Content)	決定所要切斷之重音(共鳴)，在上述Brightness中設定(見圖)，數值越高，音效越明顯。 
EG	EG (波封產生器 Envelope Generator)可決定時間內音量改變的程度。此功能使您能製造出許多具自然樂器特色的音色一例如快速敲擊及衰減的打擊樂器、或是鋼琴的持續音。 	
	Attack	設定彈下琴鍵後，讓聲音達到最大音量的時間。數值越小，時間越快。
	Decay	設定彈下琴鍵後，讓聲音達到最小音量(低於最大設定值)的時間。數值越小，時間越快。
	Release	設定離開琴鍵後讓聲音衰減到無聲的時間。數值越小，時間越快。
Vibrato	Vibrato是一種藉由週期性改變音高而製造出的顫音音效。 	
	Depth	設定顫音效果的強度，數值越高，效果越明顯。
	Speed	設定顫音效果的速度。
	Delay	當音符產生顫音音效開始前，指定延遲的長度。數值越大，延遲效果越久。
Modulation	當您將踏板功能設定為Modulation(第38頁)時，踏板將可用來改變下列參數和音高(顫音)。在此，您可設定使用踏板的參數改變程度。	
	Filter	決定踏板調節切斷濾波器音頻的程度。濾波器的相關內容請參閱第43頁。

Modulation	Amplitude	調整踏板振幅(音量)的程度。
	LFO Pitch	調整踏板音高或顫音效果的程度。
	LFO Filter	調整踏板Filter Modulation或wah效果的程度。
	LFO Amplitude	調整踏板振幅或震音效果的程度。

效果

Insertion Effect	On/Off	開啟或關閉Insertion效果。
	Type	選擇Insertion效果的類型。可由目錄進入選擇類型。
	Depth	調整Insertion效果的深度。
Variation	在系統設定值裡，每個Insertion效果類型的變化都是關閉的。您可透過此Variation開啟，並調整此效果的深度。(見下列敘述)	
(Variation name)	此畫面可設定Insertion效果類型中的Variation名稱，並在Variation開啟時(見上列敘述)，設定效果的深度。	
Vibe Rotor	只能在上述Insertion效果類型中，選擇"TREMPLO"目錄裡的"VIBE VIBRATE"時，才可使用。可讓您選定音色時，決定開啟或關閉VIBE VIBRATE功能。	
Reverb	Depth	調整殘響深度。
Chorus	Depth	調整合音深度。

EQ

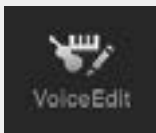
設定等化器高低頻段的頻率和強度。詳細EQ相關內容，請參閱[第10頁](#)。

鍵盤和聲

在此畫面，您可設定與Keyboard Harmony畫面相同的參數([第20頁](#)步驟2)。在做任何設定前，請先確認目前的內容，是否已經儲存到Main；換句話說，您應該要先透過點選畫面上方的音色名稱，進入Main部分，或者點選VOICE[MAIN/LAYER/LEFT]按鍵，透過對應的音色，此設定即可自動被叫出。

踏板

可讓您決定套用在左踏板或中間踏板的機能。在做任何設定前，請先確認目前的內容，是否已經儲存到Main；換句話說，您應該要先透過點選畫面上方的音色名稱，進入Main部分，或者點選VOICE[MAIN/LAYER/LEFT]按鍵，透過對應的音色，此設定即可自動被叫出。更多關於踏板的細部設定，請參閱[第38頁](#)。



編輯管風琴音色(Voice Edit)

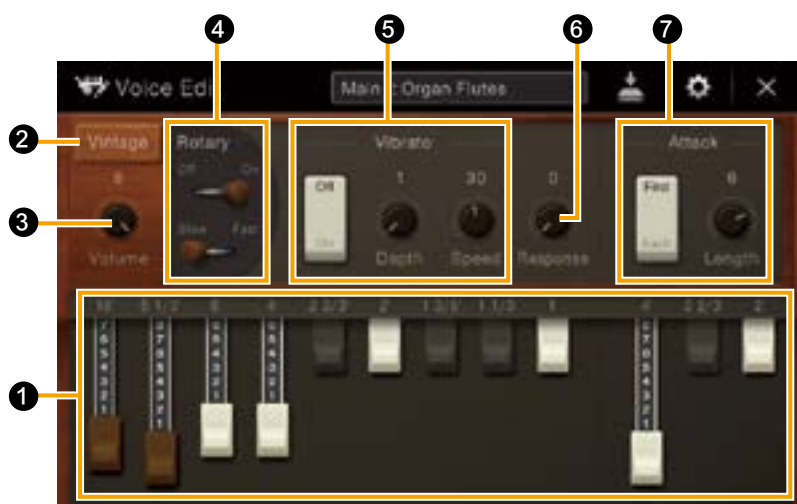
您可透過調整音管尺寸、加強重音、套用效果及平衡等，來編輯管風琴音色。

1 選擇想要的管風琴音色。

從[Organ]目錄，點選[Organ Flutes]，然後選擇想要的管風琴音色。

2 透過[Menu]→[Voice Edit]叫出音色編輯畫面，再選擇想要的參數來編輯數值。

注意：管風琴音色裡的音色編輯畫面，也可由管風琴音色首頁上方的Organ Flute按鍵叫出。當您在彈奏時，可隨意地調整音管尺寸及音量大小。



①	Footage	決定管風琴基本音色。
②	Organ Type	指定管風琴的聲音取樣的模擬類型。 <ul style="list-style-type: none">• Sine：產生乾淨明亮的聲音。• Vintage：產生有雜訊、稍微失真的聲音。• Euro(僅CVP-609)：產生電子管風琴的聲音及電子顫音。
③	Volume	調整管風琴的整體音量。
④	Rotary Speaker	開啟或關閉Rotary(迴轉式)揚聲器，並且切換Rotary Speaker"快/慢"速度。此功能僅在Rotary SP目錄的效果類型中，可供選擇。
⑤	Vibrato	決定顫音效果。
⑥	Response	由Footage控制彈奏琴鍵和放開琴鍵的反應(第43頁)，增加或減少彈奏琴鍵或放開琴鍵的時間。
⑦	Attack	在Attack模式下，選擇"First"或者"Each"來調整Attack聲音的長度。在First模式中，彈奏琴鍵(擊鍵)的效果，只會套用在同時彈奏並按住的第一個音，後續彈奏的任何音都不會有擊鍵效果。但在Each模式中，所有彈奏的音，都會有擊鍵效果。Attack Length可控制開始彈奏琴鍵後，音量衰減的長度比例，刻度越長，衰減時間越長。

3 必要時，請點選 (Setting) 設定Effects和EQ的相關參數。

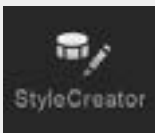
關於Effect和EQ畫面的參數，與前一章"編輯音色"(Voice Edit)相同(第44頁)。

4 點選 (Save)儲存所建立的管風琴音色。

小心

若您尚未執行儲存操作，就選擇另一種音色或關閉電源，此處的設定將會遺失。

注意： 如果您想編輯其他音色，可點選編輯音色畫面上方的音色檔名。或點選VOICE[MAIN/LAYER/LEFT]按鍵來選擇鍵盤部分至被指定想要的音色，並依照您的需求，編輯音色畫面上方的音色檔名，然後進入儲存操作。

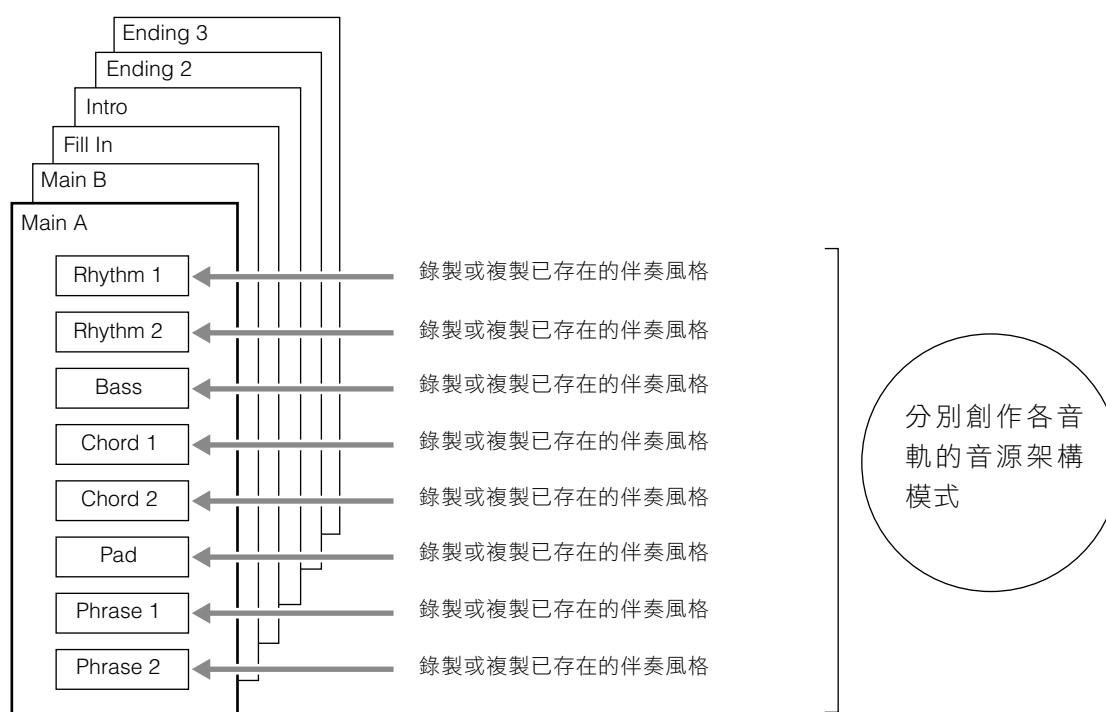


創作/編輯伴奏風格(Style Creator)

伴奏創造機(Style Creator)功能，可提供您透過錄製鍵盤彈奏的節奏及使用原有的伴奏風格，來創造新的伴奏風格。基本上，選擇最接近您想要的預設伴奏風格，然後依照各個音軌及樂段錄製節奏，低音部、背景和聲、或者小節數(根據伴奏創造機的音源架構模式)。如同樂曲錄製一樣，共有即時錄音(Realtime Recording)和逐步錄音(Step Recording)兩種錄製的方式。

■ 伴奏風格的資料架構 — 音源架構模式

伴奏風格是由不同的樂段所組成(Intro, Main, Ending等等)，每個樂段分別含有8個獨立的音軌，稱之為"音源架構模式"。透過伴奏創造機的功能，您可藉由分別錄製音軌或複製其他已存在之伴奏風格的曲式資料，來創作一個新的伴奏風格。



■ 創作伴奏風格的基本步驟

更多相關細節，請參閱各個步驟的描述。

- 1 選擇想要的伴奏風格作為開始資料。
- 2 透過[Menu]→[Style Creator]叫出伴奏創造機畫面。
- 3 在"BASIC"畫面中選擇一個樂段(第48頁)。

必要時，請執行下列設定。

- 若要重新創作一個伴奏風格，請點選[Initialize Style]刪除目前的伴奏風格。
- 如果您已經清除伴奏風格的資料，請設定所選樂段的長度(小節數)。
- 設定拍速及節奏等整體參數。

4 創作各音軌的音源架構模式。

- **Realtime Recording 即時錄音(第49頁)**
可在彈奏鍵盤的同時錄製伴奏風格。
- **Step Recording 逐步錄音(第52頁)**
可逐一地輸入音符。
- **Style Assembly 組合伴奏類型(第52頁)**
可由樂曲內建或已經創作好的伴奏風格中，組合各種曲式來創造出新的伴奏風格。

5 編輯已經錄好的音軌資料。

- **Channel Edit(第53頁)**
可以編輯已經錄好音軌的MIDI資料。
- **SFF Edit(第55頁)**
可以編輯已經錄好音軌的SFF(伴奏風格檔案格式)相關參數。但不適用於節奏音軌。

6 依需要重複步驟3 – 5。

7 點選畫面上方的 (Save)儲存所創作的伴奏風格。

基本

此單元是針對第47頁步驟3所做的說明。可讓您設定如樂段選擇等的基本參數。



Initialize Style	將目前伴奏風格的所有音軌資料初始化。當您想編輯一個新的伴奏前，點選進入此畫面，可清空目前所有樂段的音軌資料。
Section	選擇需要創作或編輯的樂段。
Pattern Length	選擇目前樂段的長度(小節數)。在加入音值（音符的長度）之後，點選[Execute]輸入實際修改的資料。
Tempo	設定伴奏風格的節拍。此處的設定，通常適用於所有樂段。
Beat	設定伴奏風格的節奏。此處的設定，通常適用於所有樂段。在加入音值之後，點選[Execute]輸入實際修改的資料。

即時錄音(Realtime Recording)

此單元是針對第48頁步驟4所做的說明。在"Rec Channel"畫面中，您可以透過即時錄音，分別錄製各音軌，創作出一個新的伴奏風格。

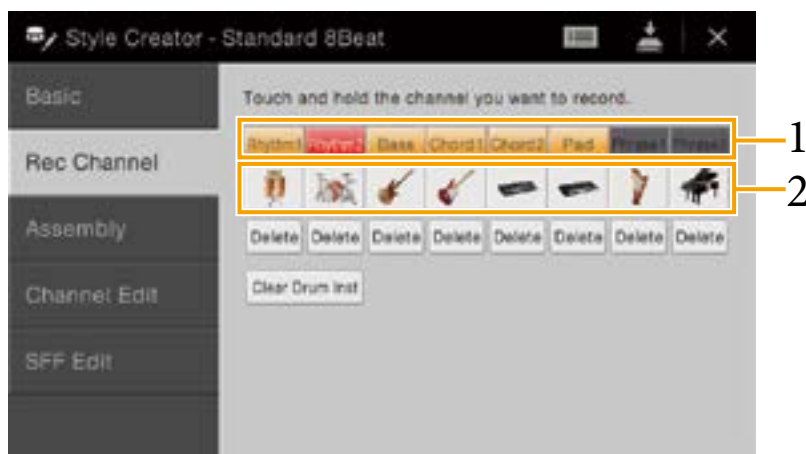
即時錄音的特色

■ Loop Recording (循環錄音)

此伴奏風格是以數個小節為一個循環，重複播放的節奏模式。舉例來說，若您在開始時，錄製一個2小節的主樂段，這兩小節即會重複錄製。您所錄製的音樂，將從下一個循環開始重複播放，讓您在錄音的同時，可以聽到先前錄製的內容。

■ Overdub Recording (重疊錄音)

此功能讓您在一個已經含有錄音資料的音軌中，不刪除原本數據而錄製新的資料。在錄製伴奏風格時，已錄製的資料將會保留，除非您使用節奏清除(第50, 51頁)或刪除(第54頁)的功能。舉例來說，若您在開始時，錄製一個2小節的主樂段，這兩小節即會重複錄製。您所錄製的音樂，將從下一個循環開始重複播放，使您可在聽到先前錄音的同時，將新的內容重疊錄製到原來的資料裡。當您根據樂器內建伴奏風格，來創造一個新的伴奏風格類型時，重疊錄製只套用在節奏音軌。至於其他的音軌(除了節奏以外)，請在錄製之前，先刪除原始資料。



■ 錄製節奏音軌1 – 2

1 在"Rec Channel"畫面中，點選並按住想選擇的音軌，直到該選項變成紅色。

不論音軌是否已經含有資料，被選擇的音軌都會成為錄製的目標。若選擇的音軌含有錄音資料，您應該要像重疊錄音功能所述，錄製附加的音符。



2 必要時，選擇音色即可將節奏錄製到相對應的音軌。

點選樂器的按鍵(圖示)來叫出音色選擇畫面，然後選擇想要的音色，如Drum Kits。選擇音色後，點選[Close]回到原來的畫面。透過選擇的音色，即可將節奏錄製到相對應的音軌。

可錄製的音色

Rhythm1音軌，除了管風琴音色以外的任何音色都可錄製。

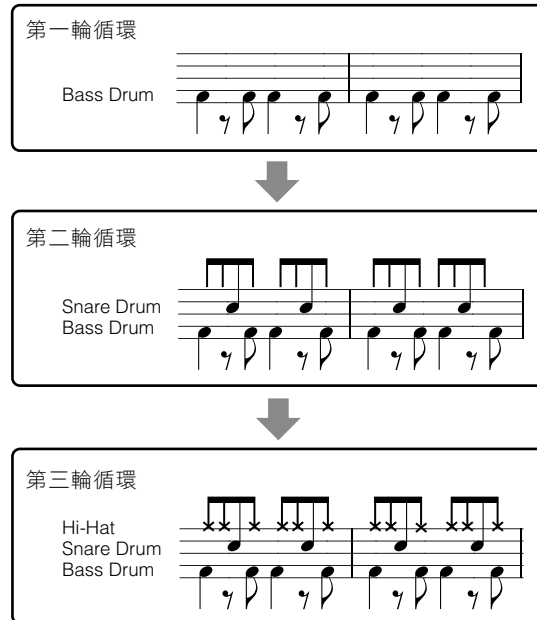
Rhythm2音軌，僅可錄製Drum/SFX kits音色。

3 按下STYLE CONTROL [▶/■](START/STOP)開始錄製。

當已錄製的樂段開始播放時，可透過觸控開啟或關閉各個想使用的音軌。
必要時，可按下[Delete]刪除不必要的音軌。

4 當循環播放回到第一小節的第一拍時，您可開始彈奏節奏並同時錄製。

如果您覺得彈奏上有困難，可參考下圖說明彈奏：



如果您彈錯任何音符：

您可刪除特定的鼓樂器音符。點選[Clear Drum Inst]叫出訊息視窗，當訊息出現時，在鍵盤上點選相對應的音符。刪除選取的鼓樂器後，點選[Exit]關閉訊息。

5 按下STYLE CONTROL [▶/■](START/STOP)停止錄製。

如果您想增加更多的節奏，請點選[▶/■] (START/STOP)繼續錄製。

6 欲離開錄製模式，請點選並按住已錄製的音軌直到按鍵顏色改變。

■ 錄製Bass, Chord1-2, Pad和Phrase1-2

1 在"Rec Channel"畫面中，點選並按住想選擇的音軌，直到選項變成紅色。

若選擇的音軌含有錄音資料，無論是否要刪除原本的資料，都會出現確認訊息來提醒您。選擇[Yes]來刪除資料，並且選擇新的音軌成為錄製目標。請注意：音軌資料跟節奏音軌資料不同，無法重疊錄製。



2 必要時，選擇音色即可錄製相對應的低音、和絃伴奏或樂句。

點選樂器的按鍵〔圖示〕來叫出音色選擇畫面，然後選擇想要的音色。選擇音色後，點選[Close]回到原來的畫面。透過選擇的音色，即可錄製相對應的和絃伴奏及樂句。

可錄製的音色

所有的音色都可以被錄製，除了管風琴/鼓組/SFX的音色。

■ 錄製CM7的樂句時，會依據您所演奏的音符，適當地變換和絃的表現**錄製主旋律(Main)及過門(Fill-in)的規則**

依據系統原本的設定，來源和絃Root/Chord(根音/和絃)預設值為CM7。這表示在一般的演奏時，將會直接以CM7來錄製音源模式。當您錄製低音部、樂句或和絃伴奏時，所聽到的就是被指定的和絃。更具體的說明如下：

- 錄製Bass和Phrase音軌時，只能使用CM7音階的調性(即C、D、E、G、A及B)。
- 錄製Chord和Pad音軌時，只能使用和絃音(即C、E、G及B)。



C=和絃音
C, R=建議音符

如果您依循此規則，自動伴奏將會根據您演奏時的和絃，適當地轉換。

錄製前奏(Intro)及尾奏(Ending)的規則

此部分是假設在播放的時候，和絃不被改變的狀況下所做的設計。這表示您不用依循上述主旋律及過門的規則，就可依照和絃進行的方式來錄製。但當來源和絃Root/Chord(根音/和絃)被設定為CM7時，您還是需要依照下列規則。

- 當錄製前奏時，確認是依循CM7的音階而作出的樂句。
- 當錄製尾奏時，確認是依循CM7的音階而作出的樂句。

■ 必要時，設定來源和絃(根音/和絃)

即使系統原本設定的來源和絃Root/Chord(根音/和絃)為CM7，您還是可以更改成您習慣彈奏的和絃。叫出"SFF Edit"畫面，設定您習慣或想要的來源和絃之根音及和絃類型。當您變更來源和絃的根音及和絃類型時，請留意和絃音及建議音將會隨著更改。更多相關資訊，請參照第56頁。

3 點選STYLE CONTROL[▶/■] (START/STOP)按鍵開始錄製。

當已錄製的樂段開始播放，透過點選打開或關閉各個您想使用的音軌。必要時，可按下[Delete]刪除不必要的音軌。

4 當循環播放回到第一小節的第一拍時，您開始彈奏的低音部、和絃伴奏或樂句，將被錄製下來**5 按下[▶/■] (START/STOP)停止錄製。**


如果您想增加更多的音符，請點選[▶/■](START/STOP)繼續錄製。

■ 在播放已經錄製的音軌下，想要聆聽其他的來源和絃Root/Chord：

- 1) 叫出"SFF Edit"畫面，然後將畫面上方的"Target Ch"設定為"Rhythm 1"或"Rhythm 2"。
- 2) 點選[Play Root/Chord]來叫出操作畫面。
- 3) 點選STYLE CONTROL[▶/■] (START/STOP)按鍵開始播放
- 4) 在畫面中，設定想要的和絃根音及和絃類型至"Play Root/Chord"。此操作可在正常演奏時，讓您聽到和絃如何依據所設定的音源模式來變化。

6 按下[▶/■] (START/STOP)停止錄製。


逐步錄音(Step Recording)

此單元是針對第48頁步驟4所做的說明。在逐步錄音(Style Edit)畫面中，透過點選畫面右上方的  (Edit)，您可逐步錄製或編輯音符。逐步錄音的步驟，除了下述幾點外，基本上與樂曲錄製(第60頁)的方式相同：

- 在樂曲創造機中，您可自由改變終止符號"End"的位置，但在伴奏創造機中，則無法任意改變。伴奏長度是以您在"Basic"畫面所選擇的樂段而定(第48頁)，例如：若您創作一個四小節長度的伴奏樂段，終止符號"End"的位置將自動設定在第四小節的結尾，無法在伴奏風格畫面中被更改。
- 錄製的音軌可在樂曲創造機畫面中更改，但無法在伴奏創造機中更改。請事先在"Rec Channel"中，選擇想要錄製的音軌。
- 在伴奏創造機中，您無法輸入和絃、歌詞及系統專用的數據。但您可在此輸入音軌資料及編輯系統專用的數據(刪除、複製、或移動)。

組合 (Assembly) — 組合伴奏類型至各個音軌

此單元是針對第48頁步驟4所做的說明。"Assembly"畫面會顯示目前樂段中各個音軌資料來自於哪種伴奏風格、哪個樂段及哪個音軌。若您想選擇適合的資料，請直接在各個音軌中點選伴奏風格、樂段、及音軌名稱。



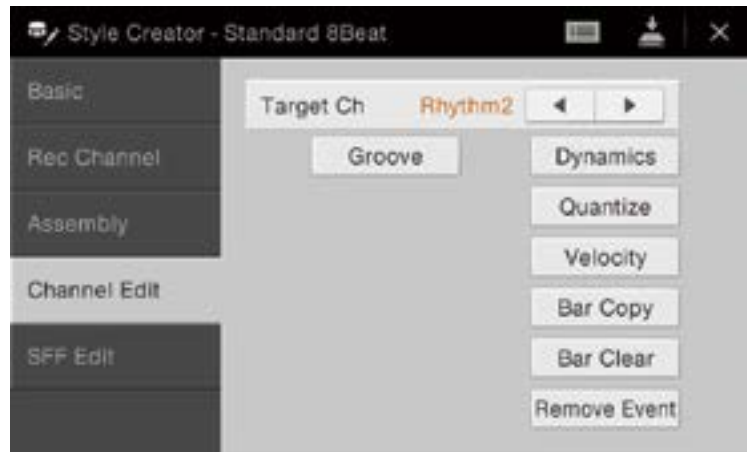
The screenshot shows the 'Style Creator - Standard 8Beat' interface. On the left is a vertical menu with options: Basic, Rec Channel, Assembly (selected), Channel Edit, and SFF Edit. The main area is titled 'Copy From' and contains a table with the following data:

	Style	Segment	Track
Rhythm1	Standard 8Beat	Main A	Rhythm1
Rhythm2	Standard 8Beat	Main A	Rhythm2
Bass	Standard 8Beat	Main A	Bass
Chord1	Standard 8Beat	Main A	Chord1
Chord2	Standard 8Beat	Main A	Chord2
Pad	Standard 8Beat	Main A	Pad
Phrase1	Standard 8Beat	Main A	Phrase1
Phrase2	Standard 8Beat	Main A	Phrase2


音軌編輯(Channel Edit)

此單元是針對第48頁步驟5所做的說明。在"Channel Edit"畫面中，可以讓您編輯已經儲存的音軌資料。請選擇目標音軌，再編輯您所想要的參數。

在編輯您所想要的參數後，請點選[Execute]進入編輯各個步驟的視窗，當執行完成後，該按鍵會改變成[Undo]，如果您不滿意現在的內容，它可讓您恢復原來的設定。但Undo按鍵的功能，僅可恢復前一個操作。

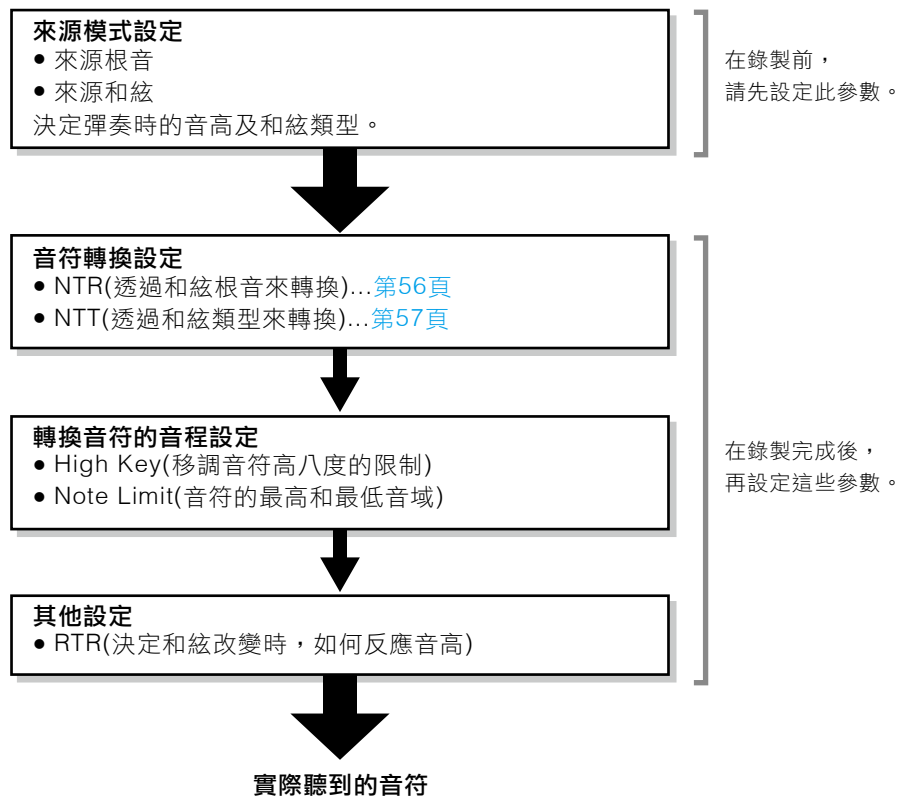


Target Ch	選擇想要編輯的音軌目標。除了"Groove"以外的所有音軌都可被選擇。	
Groove	讓您在音樂中加入swing的節奏，或在伴奏風格中，些微地改變時間點(clock)，進而改變節拍"感覺"的微妙變化。Groove設定可以套用在所選伴奏風格中的所有音軌。	
	Original Beat	指定要使用Groove timing的拍子。換句話說，當您選擇"8 Beat"時，Groove timing就會套用在八分音符上；當您選擇"12 Beat"時，Groove timing則會套用在八分音符三連音上。
	Beat Converter	實際改變拍子的timing到指定的數值〔設定在上方Original Beat參數內〕。舉例來說，當Original Beat設定為"8 Beat"，並且Beat Converter設定為"12"時，所有在此樂段中的8分音符，都會替換為八分音符三連音。當Original Beat被設定為"12 Beat"時，Beat Converter會顯示"16A"、"16B"，可替換為基本的十六音符。
	Swing	依據上方的"Original Beat"的參數，設定替換後半拍的timing，來創造出"Swing"的感覺。舉例來說，如果Original Beat設定為"8 Beat"，Swing參數會延遲每小節內第二、四、六及第八拍來營造出Swing的感覺。設定"A"至"E"會產生不同程度的Swing感覺，"A"為最細緻；"E"為最顯著。
	Fine	選擇各種Groove模組，套用到所選樂段上。"Push"設定可使某些拍子提前播放，當設定為"Heavy"時，某些拍子則會延遲播放。數字(2, 3, 4, 5)決定哪些拍子適用於Groove效果。指定拍子前所有的拍子(不包括第一拍)，都會較早或延遲播放(舉例來說，當選擇"3"時，指第二或第三拍)。在所有的情況下，"A"表示細微效果，"B"表示中等效果，"C"則表示最大效果。

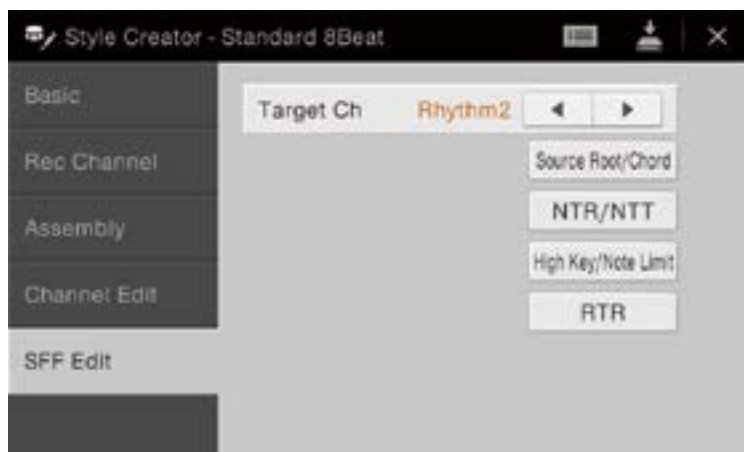
Dynamics	可改變伴奏播放中，某些音的強度/音量(或重音)。Dynamic設定可套用在所選伴奏類型的各個音軌或所有音軌。	
	Accent Type	選擇想要套用的重音類型。換句話說，也就是以Dynamics來設定所強調的音符。
	Strength	設定重音類型(如上方)的強度。數值越大，強度越大。
	Expand/ Compress	延伸或壓縮力度數值的範圍。大於100%的數值，可延伸動態範圍，小於100%數值，則壓縮動態範圍。
	Boost/ Cut	在所選樂段/音軌中，增強或縮減力度數值。大於100%的數值，將增強整體力度，小於100%的數值，則縮減整體力度。
	Apply To All Channels	當"On"開啟時，設定畫面可提供給目前樂段的所有音軌。 當"Off"開啟時，設定畫面可提供給音軌設定畫面中的"Target Ch"。
Quantize	除了下列兩種參數之外，基本上與樂曲創造機(第69頁)相同。  Swing感覺的八分音符  Swing感覺的十六分音符	
Velocity	依據此處指定的百分比，增強或減弱指定音軌中所有音色的力度。	
Bar Copy	在指定的音軌內，將一個或一組小節的資料，複製到另一個位置。	
	Source Top	指定複製區域內的第一小節(Source Top)和最後一小節(Source Last)
	Source Last	
Destination	指定複製資料置放目標位置的第一小節。	
Bar Clear	在指定的音軌內，刪除指定小節範圍內的所有資料。	
Remove Event	在指定的音軌內，移除特定項目。	

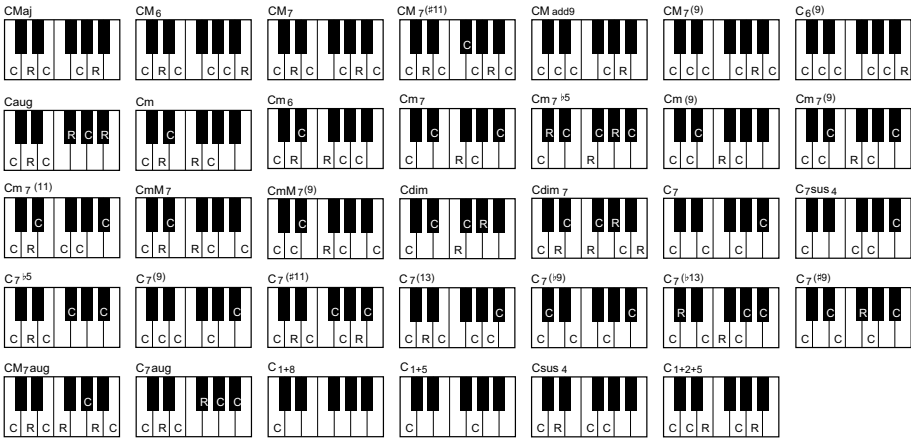






伴奏風格檔案格式設定(SFF Edit)

此單元是針對第48頁步驟5所做的說明。伴奏風格檔案格式(SFF)，將所有Yamaha自動伴奏的技術，融合為一個格式檔案，透過設定SFF相關參數，可依據您想要的和絃類型，讓原始的音符轉換成實際聲音。轉換的流程，請參閱下表所示：

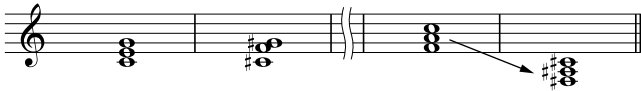
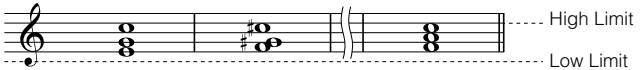
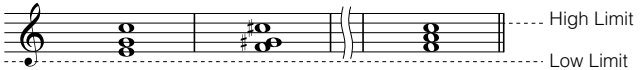


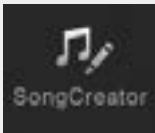
上面所顯示的參數，可在"SFF Edit"畫面中設定。



<p>Target Ch</p>	<p>選擇想要編輯的音軌目標。</p> <p>這些設定決定來源模式的原本調性(也就是錄音時所用的調性)。若您在此設定 "Fm7", 指定 "Fm7" 在鍵盤的和絃部分將會播放為您的錄製資料(來源模式)。系統預設的 "CM7" (來源根音為 "C", 和絃類型為 "M7"), 將依據您所選擇的和絃類型, 音階與和絃音也會一起改變, 無論原本的來源根音與和絃為何, 預設的 CM7 將會自動選擇。</p> <p>當來源根音為 C 時:</p>  <p>C=和絃音 C,R=建議音</p> <p>重要提醒 在錄製前要先設定這些參數。如果您在錄製後才改變設定資料, 在彈奏和絃時, 來源模式則無法合適的轉換至對應的音符。</p> <p>注意: 當您將目標音軌的參數設定為 NTR: Root Fixed, NTT: Bypass, 或 NTT Base: Off 時, 這裡所設定的參數, 分別會改變為 "Play Root" 和 "Play Chord"。在此狀況下, 您可更改和絃, 並聽到所有音軌的改變。</p> <p>注意: 此處的設定, 不適用於將 NTR 改為 "Guitar"。</p>													
<p>NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)</p>	<p>這裡的參數, 可決定當您用鍵盤彈奏時, 和絃從來源模式轉換而來的相對位置。</p> <table border="1" data-bbox="352 1294 1439 2101"> <tr> <td data-bbox="352 1294 523 1391"> <p>NTR</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="523 1294 1439 1391"> <p>選擇音符移調規則, 可決定和絃根音隨著和絃轉換時, 從來源模式轉換而來的相對位置。</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="352 1391 523 1697"> <p>Root Trans</p> </td> <td data-bbox="523 1391 767 1697"> <p>使用根音移調時, 音符間的音程將維持不變。舉例來說, 當 C 大調中的音符 C3、E3 與 G3 移為 F 大調時, 將變為 F3、A3 與 C4。請將此設定套用在含有旋律聲部的音軌。</p> </td> <td data-bbox="767 1391 1439 1697">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="352 1697 523 2004"> <p>Root Trans</p> </td> <td data-bbox="523 1697 767 2004"> <p>移調時, 將音符接近之前的音域。舉例來說, 當 C 大調中的音符 C3、E3 與 G3 移為 F 大調時, 將變為 C3、F3 與 A3。請將此設定套用在含有旋律聲部的音軌。</p> </td> <td data-bbox="767 1697 1439 2004">  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="352 2004 523 2101"> <p>Guitar</p> </td> <td colspan="2" data-bbox="523 2004 1439 2101"> <p>此設定專為吉他伴奏設置。盡可能的將音符移調至近似吉他自然指法的和絃。</p> </td> </tr> </table>		<p>NTR</p>	<p>選擇音符移調規則, 可決定和絃根音隨著和絃轉換時, 從來源模式轉換而來的相對位置。</p>		<p>Root Trans</p>	<p>使用根音移調時, 音符間的音程將維持不變。舉例來說, 當 C 大調中的音符 C3、E3 與 G3 移為 F 大調時, 將變為 F3、A3 與 C4。請將此設定套用在含有旋律聲部的音軌。</p>		<p>Root Trans</p>	<p>移調時, 將音符接近之前的音域。舉例來說, 當 C 大調中的音符 C3、E3 與 G3 移為 F 大調時, 將變為 C3、F3 與 A3。請將此設定套用在含有旋律聲部的音軌。</p>		<p>Guitar</p>	<p>此設定專為吉他伴奏設置。盡可能的將音符移調至近似吉他自然指法的和絃。</p>	
<p>NTR</p>	<p>選擇音符移調規則, 可決定和絃根音隨著和絃轉換時, 從來源模式轉換而來的相對位置。</p>													
<p>Root Trans</p>	<p>使用根音移調時, 音符間的音程將維持不變。舉例來說, 當 C 大調中的音符 C3、E3 與 G3 移為 F 大調時, 將變為 F3、A3 與 C4。請將此設定套用在含有旋律聲部的音軌。</p>													
<p>Root Trans</p>	<p>移調時, 將音符接近之前的音域。舉例來說, 當 C 大調中的音符 C3、E3 與 G3 移為 F 大調時, 將變為 C3、F3 與 A3。請將此設定套用在含有旋律聲部的音軌。</p>													
<p>Guitar</p>	<p>此設定專為吉他伴奏設置。盡可能的將音符移調至近似吉他自然指法的和絃。</p>													

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT	選擇音符移調規則。可決定和絃中，根音隨著和絃轉換時，從來源模式轉換而來的相對位置。 當NTR設定為"Root Trans"或"Root Fixed"時：
	Bypass	當NTR設定為Root Fixed時，移調表將不會做任何音符轉換；當NTR設定為Root Trans時，移調表將只會以保留音符間音高的關係，來轉換音符。
	Melody	適合用於旋律線的移調。請使用在旋律音軌，如"Phrase1"和"Phrase2"。
	Chord	適合用於和絃部分的移調。請使用在和絃Chord1與Chord2音軌，特別是當其中包含鋼琴或吉他和絃的聲部時。
	Melodic Minor	當彈奏的和絃由大調轉為小調時，音階中的第三音將會降低半音；當和絃由小調轉為大調時，第三音將會升高半音，其他音則維持不變。適用於旋律音軌，並只對大/小和絃有反應的樂段，例如前奏與尾奏。
	Melodic Minor 5th	除了上述的Melodic Minor轉換，增和絃與減和絃會影響來源模式的第五音。
	Harmonic Minor	當彈奏的和絃由大調轉為小調時，音階中的第三與第六音將會降低半音；當和絃由小調轉為大調時，第三音與第六音將會升高半音，其他的音則維持不變。適用於和絃音軌，並只對大/小和絃有反應的樂段，例如前奏與尾奏。
	Harmonic Minor 5th	除了上述的Harmonic Minor轉換，增和絃與減和絃會影響來源模式的第五音。
	Natural Minor	當彈奏的和絃由大調轉為小調時，將以半音為單位降低音階中的第三、第六與第七音；當和絃由小調轉為大調時，第三、第六與第七音將以半音為單位升高，其他的音則維持不變。適用於和絃音軌，並只對大/小和絃有反應的樂段。
	Natural Minor 5th	除了上述的Natural Minor轉換，增和絃與減和絃會影響來源模式的第五音。
	Dorian	當彈奏的和絃由大調轉為小調時，音階中的第三與第七音，將以半音為單位降低；當和絃由小調轉為大調時，第三音與第七音，將以半音為單位升高，其他的音符則維持不變。適用於和絃音軌，並只對大/小和絃有反應的樂段，例如前奏與尾奏。
	Dorian 5th	除了上述的Dorian轉換，增和絃與減和絃會影響來源模式的第五個音。
	當NTR設定為"Guitar"時：	
	All Purpose	此目錄包含彈奏撥奏與琶音的聲音。
Stroke	適用於彈奏吉他stroke-played的聲音。當您使用吉他Stroke方式彈奏和絃時，有些音符可能會呈現靜音狀態，這是正常的狀況。	

NTR/NTT (Note Transposition Rule/Note Transposition Table)	NTT Type	Arpeggio	適用於彈奏吉他琶音的聲音。使用此目錄時，4個音符的琶音，音色是最美的。
	NTT Bass	當此設定為"On"，本樂器辨識出on-bass和絃時，音軌將以bass根音來播放。但若NTR設定為Guitar，且此參數設定為"On"時，只有套用到bass的音符才會以bass根音播放。	
	NTR/NTT設定為節奏音軌 若節奏音軌無法改變和絃，請確認下列設定： <ul style="list-style-type: none"> • NTR = Root Fixed • NTR = Bypass • NTR = Bass = Off 依據上列的設定，"來源根音"與"來源和絃"參數會修改為"Play Root播放根音"與"Play Chord播放和絃"。		
High Key/ Note Limit	透過NTT和NTR來調整音符的音程。		
	High Key	設定當根音改變時，移調音符的最高音(高八度的限制)。任何經計算，比最高音還要高的音，會移低一個八度。此項設定只在NTR設定為"Root Trans"(第56頁)時才有效。 範例—當最高音為F時 Root changes → CM C#M . . . FM F#M . . . Notes Played → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3 	
	Note Limit Low	設定錄製到伴奏風格音軌的音色音域(最高音與最低音)。藉由審慎的設定，您可確保發出擬真的音色，換句話說，不會出現在自然音域之外的聲音(如，高音的Bass或是低音的短笛)。 範例—當最低音為C3，最高音為D4時 Root changes → CM C#M . . . FM . . . Notes Played → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4 	
Note Limit High	Root changes → CM C#M . . . FM . . . Notes Played → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4 		
RTR (Retrigger Rule)	決定音符是否停止發聲，或是當和絃改變時，如何反應音高。		
	Stop	音符停止發聲。	
	Pitch Shift	就算沒有再彈一次，音符的滑音也能對應到新和絃的類型。	
	Pitch Shift to Root	就算沒有再彈一次，音符的滑音也能對應到新和絃的根音。	
	Retrigger	重新彈奏新的音高以對應下一個和絃。	
	Retrigger to Root	重新彈奏下一和絃的根音音符，但新和絃的八度音高維持不變。	



創作/編輯MIDI樂曲(Song Creator)

在說明書裡，已說明如何透過彈奏鍵盤，即時錄製您的演出(請參照即時錄音說明)。本參考手冊將告訴您，如何操作逐步錄音(請參照逐步錄音說明)，及如何透過細部的參數設定，來提升現有的樂曲資料。

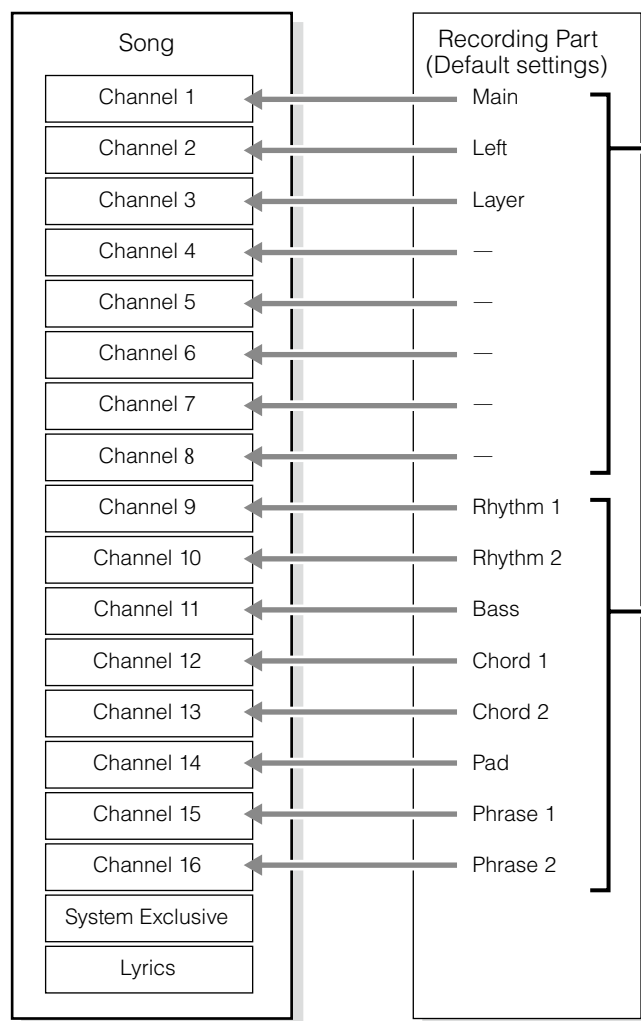
■ 即時錄音及逐步錄音

本樂器提供兩種錄製模式，讓您創作新的樂曲。透過即時錄音，此樂器可即時錄下您彈奏的音樂；使用逐步錄音，可用"寫"的方式，將您的樂曲記錄下來。關於即時錄音的操作，請參照使用說明書。至於即時重新錄製指定的樂段，您可使用Punch In/Out功能(第81頁)。

本章節主要在說明逐步錄音的操作方式。

■ MIDI樂曲資料的結構

一首MIDI樂曲包含了16組MIDI音軌。您可透過即時錄製指定的音軌或數個音軌，來創作MIDI樂曲。



鍵盤旋律演奏

- **即時錄音：**
透過系統設定，您彈奏的旋律會錄製在音軌1-3。您也可在音軌4-8，錄製其他的旋律。
- **逐步錄音：**
不需指定任何鍵盤部分，您可在樂譜上一個一個輸入旋律及音符到想要的音軌中。

伴奏風格播放

- **即時錄音：**
透過系統設定，伴奏風格會錄製在MIDI音軌9-16。
- **逐步錄音：**
在輸入和絃/樂段的項目後，點選[Expand]實際錄製音符到MIDI音軌9-16。

■ 創作樂曲的基本流程

此章節說明逐步錄音的基本流程

1 選擇想要的樂曲或叫出新的空白樂曲。

如果您想要叫出新的空白樂曲，請按下[●](REC)按鍵，然後依序點選[New MIDI]和[Cancel]。

2 透過[Menu]→[Song Creator]叫出Song Creator畫面。

3 點選畫面上方的 (Edit)叫出Song Edit畫面。



4 點選畫面左上方[Ch1]來選擇錄製的目標音軌。

- 如果您要錄製鍵盤演奏的樂曲，請選擇"Ch1"~"Ch8"。若您不需錄製伴奏風格，"Ch9"~"Ch16"也可使用。
- 如果您要設定系統執行資料，請選擇"SysEx"。
- 如果您要編輯歌詞，請選擇"Lyrics"。
- 如果您要錄製伴奏風格(和絃/樂段的項目)，請選擇"Chord"。

5 依據步驟4所選擇的項目，執行逐步錄製或編輯資料。

- 當音軌"Ch1"~"CH8"其中一個被選擇：
 - 關於編輯已經存在的樂曲資料，請參照第66頁。
 - 關於透過逐步錄製輸入旋律，請點選畫面左方的[Step Rec]，並參照第61頁。
- 當選擇"SysEx"：
 - 關於編輯已經存在的樂曲資料，請參照第66頁的說明。
 - 逐步錄製不支援此項目。
- 當選擇"Lyrics"：
 - 關於編輯已經存在的樂曲資料，請參照第66頁的說明。
 - 逐步錄製不支援此項目。
- 當選擇"Chord"：
 - 關於編輯已經存在的樂曲資料，請參照第66頁的說明。
 - 關於透過逐步錄製輸入和絃/樂段的部分，請點選 [Step Rec]，並參照第61頁。

6 必要時，可點選 (Edit)回到Song Creator的入口畫面，再執行音軌編輯功能(第69頁)

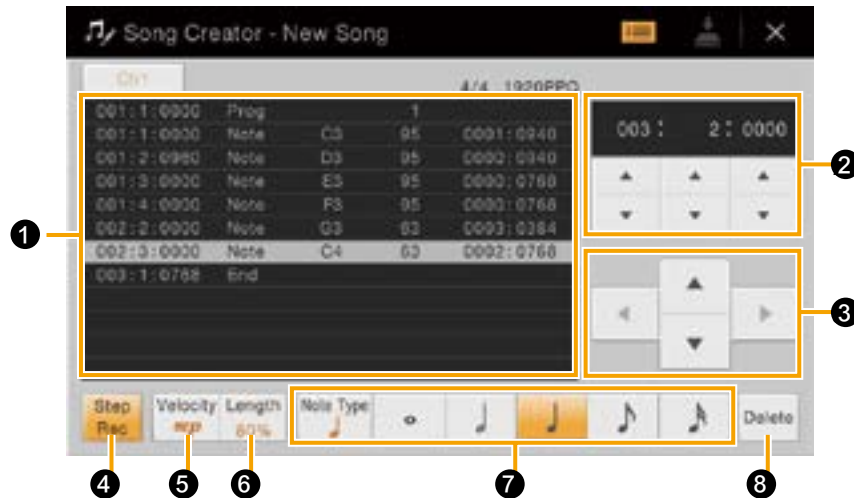
7 點選右上方的 (Save)來儲存創作的樂曲。

小心

若您尚未儲存檔案資料而直接選擇其他的樂曲或關閉樂器電源，您所編輯的樂曲資料將會遺失。

透過逐步錄音來錄製旋律

此單元是針對第60頁步驟5，關於選擇"Ch1"~"Ch8"所做的說明。開啟畫面左方的[Step Rec]按鍵，參照下表的操作，一步一步的輸入音符：

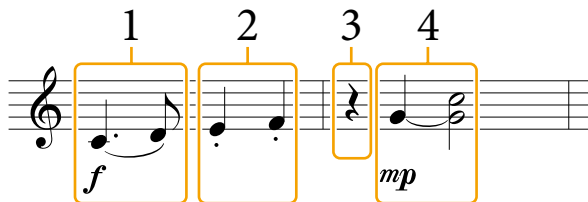


■ 控制檔名及功能

①	Even List	決定要輸入的項目，例如音符或聲音。更多細部訊息，請參照第67頁。
②	Song Position (Measure: Beat: Clock)	表示目前樂曲的位置。您可選擇要輸入的項目，例如音符或聲音，指定錄製到此。也可修改目前的位置，透過[▲]或[▼]選擇小節、節拍或Clock來錄製。 *Clock 樂曲位置和音符長度的最小單位。一個四分音符有1920個clock。
③	Cursor	讓您可以移動游標位置。
④	Step Rec	開啟此項目可顯示Step Recording畫面，關閉此項目則顯示Song Edit畫面。
⑤	Velocity	決定音符輸入的力度(音量)。力度值範圍由1~127，數值越大，聲音越大。 Kbd.Vel ：實際彈奏力度 <i>fff</i> : 127 <i>mp</i> : 63 <i>ff</i> : 111 <i>p</i> : 47 <i>f</i> : 95 <i>pp</i> : 31 <i>mf</i> : 79 <i>ppp</i> : 15
⑥	Length	決定音符輸入的時間(音符的長度)。 Normal: Staccato: ██████████ 80% ██████████ 40% Tenuto: Staccatissimo: ██████████ 99% ██████████ 20% Manual：您可以使用Data dial設定您想要時間的百分比。

7	Note Type, Note Indication	重覆點選[Note Type]可依序輸入音符的形式：正常、附點或三連音(Normal, Dotted, Triplet)，選擇其中一個形式，再開啟下一個要輸入的音符。如果您再度點選所選擇的音符(正開啟的音符)，下一個音符將會被輸入相同的長度。
8	Delete	刪除所選的資料。

■ 逐步錄音的範例 — 旋律



*顯示於圖例中的數字，對應下列操作步驟中的數字。

本章節說明如何透過逐步錄音輸入上述音符的步驟。

開始前，請注意下述重點：

- 欲在步驟4輸入有連結線的音符時，操作時請勿放開琴鍵。仔細閱讀步驟，繼續進行。
- 輸入音符前，請使用音色按鍵選擇想要的音色。即使想要的音色已被選定，您仍須再次選擇同一個音色，藉以將音色號碼輸入項目清單(Event List)中。請注意，僅有音符及音色選項能以逐步錄音輸入。
- 由於樂譜(透過[Menu] → [Score]叫出)是由錄製的MIDI檔案所產生，所以可能與上圖所示不盡相同。

1 輸入第一及第二個音符並加上slur(圓滑線)。

- 1-1 按下[Velocity]按鍵，選擇"*f*"。
- 1-2 按下[Length]按鍵，選擇"99% (Tenuto)"。
- 1-3 按下[Note Type]一或兩次，叫出"附點"音符形式。
- 1-4 按下附點四分音符(♩.)。
- 1-5 彈奏C3鍵。

經過上述的操作，輸入第一個音符。接著，輸入第二個音符。

- 1-6 按下[Note Type]一或兩次，叫出"一般"音符形式。
- 1-7 按下八分音符(♪)。
- 1-8 彈奏D3鍵。

第一與第二個音符被輸入了圓滑線(slur)。

2 輸入下一個音符，並加上斷奏。

- 2-1 按下[Length]按鍵，選擇"40% (Staccato)"。
- 2-2 按下四分音符(♩)。
- 2-3 依序彈奏E3和F3鍵。

完成第一小節。

3 輸入四分休止符。

點選一次已開啟的四分音符(♩)來輸入四分休止符。

請小心不要重覆點選已開啟的符號，倘若如此，將會造成後面的音都變成相同的長度。您可透過檢查樂曲位置來確認是否已經輸入。

4 輸入下一個音符，並加上tie(連結線)。

4-1 按下[Velocity]按鍵選擇" *mp* "。

4-2 按下[Length]按鍵選擇"80% (Normal)"。

4-3 在按住G3鍵的同時，按下四分音符(♩)。

請先不要放開G3鍵。在執行下列步驟時，請持續按住G3鍵。

4-4 在按住G3鍵的同時，按下C4鍵。

請先不要放開G3鍵和C4鍵。在執行下列步驟時，請持續按住這些鍵。

4-5 在按住G3和C4鍵的同時，按下二分音符(♪)。

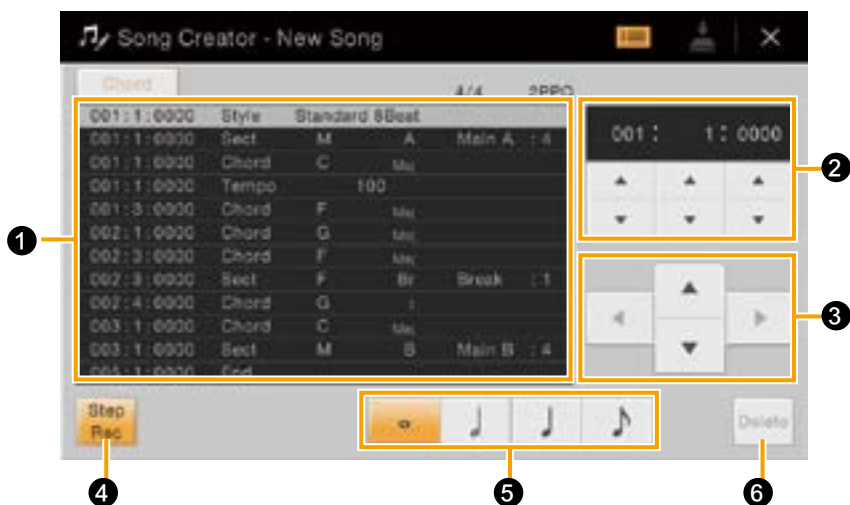
按下二分音符後(♪)，再放開所有琴鍵。

完成第二小節。

5 點選SONG CONTROL [■] (STOP)按鍵，回到樂曲起始位置，再透過點選 [▶/|||] (PLAY/PAUSE)，可聆聽最新輸入的樂曲。

透過逐步錄音錄製和絃/樂段變化

此單元是針對第60頁步驟5，關於選擇"和絃"(Chord)所做的說明。開啟畫面左方的[Step Rec]按鍵，參照下表的操作，一步一步的輸入和絃/樂段變化項目：



■ 控制檔名及功能

①	Even List	決定要輸入的項目，例如和絃/樂段變化。更多細部訊息，請參照第67頁。
②	Song Position (Measure: Beat: Clock)	表示目前樂曲的位置。您可選擇要輸入的項目，例如將和絃/樂段變化，指定錄製到此，也可修改目前的位置，透過[▲]或[▼]選擇，依照小節、節拍或Clock來錄製。 *Clock 樂曲位置和音符長度的最小單位。一個四分音符有1920個clock。
③	Cursor	讓您可以移動游標位置。
④	Step Rec	開啟此項目可顯示Step Recording畫面，關閉則顯示Song Edit畫面。
⑤	Note Indication	讓您選擇四個指示音符的其中之一，以便輸入下一個項目。
⑥	Delete	刪除所選的資料。

■ 逐步錄音的範例 — 和絃/樂段項目

1 2 3

Main A Break Main B

C F G F G7 C

*顯示於圖例中的數字，對應下列操作步驟的數字。

此操作說明透過逐步錄製，輸入上方樂譜和絃/樂段變化的方法。在開始之前，請注意下列重點：

- 關閉面板上STYLE CONTROL[AUTO FILL IN]按鍵。
- 此範例使用4/4拍的伴奏風格。

1 輸入Main A樂段的和絃。

- 1-1 按下 MAIN VARIATION[A]按鍵。
- 1-2 點選二分音符(♩)。
- 1-3 在鍵盤上的和絃音域，彈奏C、F及G和絃。

1-1 1-2 1-3

2 輸入Break樂段的和絃。

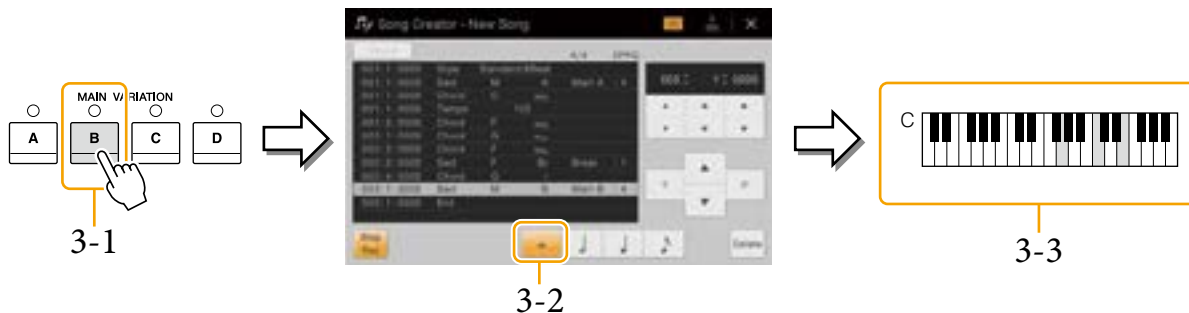
- 2-1 按下[BREAK]按鍵。
- 2-2 點選四分音符(♩)。
- 2-3 在鍵盤上的和絃音域，彈奏F及G7和絃。

2-1 2-2 2-3

注意：輸入過門時，請將[AUTO FULL IN]按鍵開啟，並按下您所想要的MAIN VARIATION [A]~[D]按鍵。

3 輸入Main B樂段的和絃

- 3-1 按下MAIN VARIATION [B]按鍵。
- 3-2 點選全音符(●)。
- 3-3 在鍵盤上的和絃音域，彈奏C和絃。



以上和絃/樂段變化項目，已經輸入完成。

4 點選SONG CONTROL[■](STOP)按鍵，回到樂曲起始位置，再透過點選 [▶/||] (PLAY/PAUSE)，可聆聽最新輸入的樂曲。

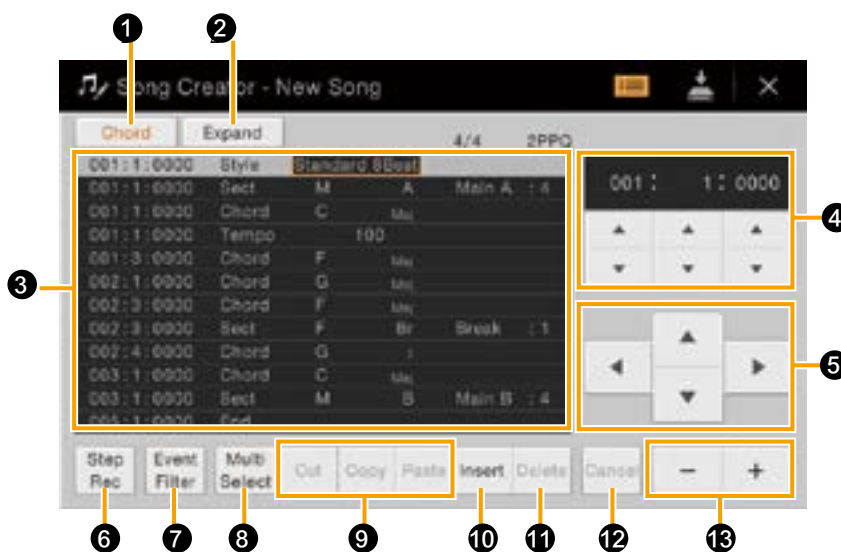
5 點選並關閉[Step Rec]，叫出樂曲編輯畫面。

6 點選樂曲編輯畫面左上方[Expand]，將和絃/樂段變化資料，轉換為樂曲資料。

當完成上述(步驟1~3)的操作，僅和絃/樂段變化資料被錄製，這表示實際的樂曲資料尚未產生，即使在樂曲播放後才離開樂曲創造機，伴奏風格的部分，仍然不會有聲音。因此，當您完成輸入後，請確認執行Expand功能，儲存成樂曲資料，以保存錄製的檔案，也能在未來繼續輸入。

編輯錄製資料

此單元是針對第60頁步驟5所做的說明。從樂曲編輯畫面中，您可透過即時錄製和逐步錄製的模式，編輯各個項目，例如：音符資料和音色選擇。

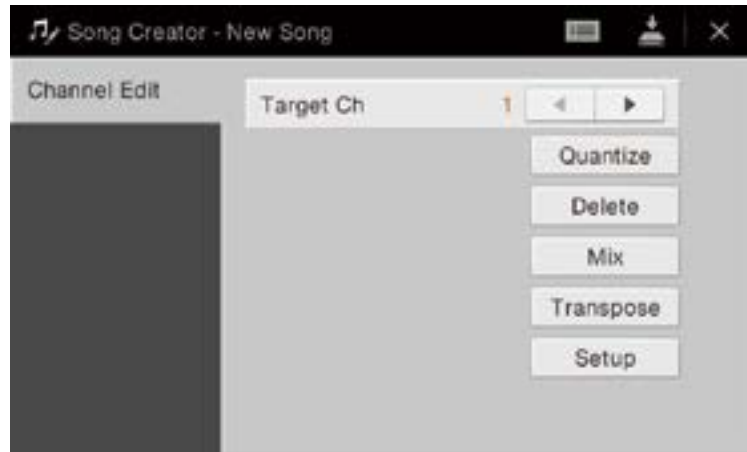









① Recording Target	關於錄製目標的詳細說明。 <ul style="list-style-type: none"> • Ch1~Ch16：當其中一個被選取，即可編輯此音軌資料。 • SysEx：編輯系統執行資料，適用於所有音軌。 • Lyrics：編輯歌詞資料。 • Chord：編輯播放伴奏風格的和絃/樂段變化項目。 																				
② Expand	僅顯示在選擇上述的"Chord"時，讓您可將逐步錄音畫面輸入的和絃/樂段變化，轉換成樂曲資料，當完成樂曲資料後，必須確認已執行此操作。若您尚未執行此操作就離開樂曲創造機，播放樂曲時，則不會產生伴奏風格的聲音。																				
③ Event List	<p>此單元列出可編輯的樂曲資料項目。每一列會顯示一個項目。</p>  <p>相對應的項目，指示樂曲位置 (小節數：節拍：時間)</p> <p>指示此項目的類型</p> <p>指示此項目的數值和細節</p> <p>依據上述錄製目標的內容(①)，所列出可編輯的項目會有不同，請見下列說明。</p> <p>■ 當錄製目標被設定為"Ch1"~"Ch16"時：</p> <table border="1" data-bbox="434 981 1476 1525"> <tr> <td>Note</td> <td>樂曲中個別的音符。包含對應彈奏鍵盤的音符號碼，彈奏琴鍵的力度值及時間值(音符的長度)。</td> </tr> <tr> <td>Ctrl (Control Change)</td> <td>樂曲中個別的音符。包含對應彈奏鍵盤的音符號碼，彈奏琴鍵的力度值及時間值(音符的長度)。</td> </tr> <tr> <td>Prog (Program Change)</td> <td>所選音色的MIDI程式變更號碼。</td> </tr> <tr> <td>P.Bnd (Pitch Band)</td> <td>改變音色音高的數據。</td> </tr> <tr> <td>A.T (After touch)</td> <td>彈奏一個音符並按壓，將會產生此功能。注意：本樂器的鍵盤並沒有After touch。</td> </tr> </table> <p>■ 當錄製目標被設定為"SysEX"時：</p> <table border="1" data-bbox="434 1585 1476 2076"> <tr> <td>ScBar (Score Start Bar)</td> <td>設定樂曲的起始小節。</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>設定速度。</td> </tr> <tr> <td>Time (Time Signature)</td> <td>設定拍號。</td> </tr> <tr> <td>Key (Key Signature)</td> <td>為畫面上顯示的樂譜，設定大/小調的調號。</td> </tr> <tr> <td>XGPrm (XG Parameters)</td> <td>可進行XG參數的細部設定。請參照另附的Data List檔案中"MIDI Data Format"(MIDI資料格式)</td> </tr> </table>	Note	樂曲中個別的音符。包含對應彈奏鍵盤的音符號碼，彈奏琴鍵的力度值及時間值(音符的長度)。	Ctrl (Control Change)	樂曲中個別的音符。包含對應彈奏鍵盤的音符號碼，彈奏琴鍵的力度值及時間值(音符的長度)。	Prog (Program Change)	所選音色的MIDI程式變更號碼。	P.Bnd (Pitch Band)	改變音色音高的數據。	A.T (After touch)	彈奏一個音符並按壓，將會產生此功能。注意：本樂器的鍵盤並沒有After touch。	ScBar (Score Start Bar)	設定樂曲的起始小節。	Tempo	設定速度。	Time (Time Signature)	設定拍號。	Key (Key Signature)	為畫面上顯示的樂譜，設定大/小調的調號。	XGPrm (XG Parameters)	可進行XG參數的細部設定。請參照另附的Data List檔案中"MIDI Data Format"(MIDI資料格式)
Note	樂曲中個別的音符。包含對應彈奏鍵盤的音符號碼，彈奏琴鍵的力度值及時間值(音符的長度)。																				
Ctrl (Control Change)	樂曲中個別的音符。包含對應彈奏鍵盤的音符號碼，彈奏琴鍵的力度值及時間值(音符的長度)。																				
Prog (Program Change)	所選音色的MIDI程式變更號碼。																				
P.Bnd (Pitch Band)	改變音色音高的數據。																				
A.T (After touch)	彈奏一個音符並按壓，將會產生此功能。注意：本樂器的鍵盤並沒有After touch。																				
ScBar (Score Start Bar)	設定樂曲的起始小節。																				
Tempo	設定速度。																				
Time (Time Signature)	設定拍號。																				
Key (Key Signature)	為畫面上顯示的樂譜，設定大/小調的調號。																				
XGPrm (XG Parameters)	可進行XG參數的細部設定。請參照另附的Data List檔案中"MIDI Data Format"(MIDI資料格式)																				

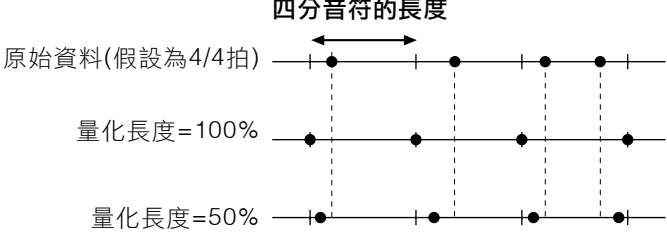
③	Even List	Sys/Ex. (System Exclusive)	顯示樂曲中系統的專用數據。 請注意：您無法在此處創作新的資料，或更改資料的目錄，但可進行刪除、剪下、複製、貼上的動作。
		Meta (Meta Event)	顯示樂曲資料中SMF meta的項目。 請注意：您無法在此處創作新的資料，或改變資料的目錄，但可進行刪除、剪下、複製、貼上的動作。
		■ 當錄製目標被設定為"Lyrics"時：	
		Name	可輸入樂曲名稱。
		Lyrics	可輸入歌詞。
		Code	CR：在歌詞文字中分段。 LF：清除目前顯示的歌詞，並顯示下一組歌詞。
		■ 當錄製目標被設定為"Chord"時：	
		Style	伴奏風格的名稱。
		Tempo	設定速度。
		Chord	和絃根音、和絃類型、低音和絃。
		Sect (Section)	伴奏風格樂段(Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
		On Off	伴奏風格樂段(Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
		CH.Vol (Channel Volume)	伴奏風格各聲部(音軌)的音量。
S.Vol (Style Volume)	伴奏風格的整體音量。		
④	Song Position (Measure: Beat: Clock)	決定目前樂曲資料的位置。您可依照這裡所指示的位置，輸入您的資料，也可透過Measure: Beat: Clock下方的[▲]或[▼]按鍵來變更目前樂曲的位置。 *Clock 樂曲位置和音符長度的最小單位。一個四分音符有1920個 clock。	
⑤	Cursor	可移動游標位置。	
⑥	Step Rec	開啟此項目，會顯示逐步錄製的畫面，關閉則會顯示樂曲編輯的畫面。	
⑦	Event Filter	叫出濾波器畫面，讓您可選擇想要顯示在目錄中的內容。  ：勾選所有項目。  ：清除勾選的所有項目。  ：倒轉勾選/不勾選的所有項目。	
⑧	Multi Select	開啟後，使用Cursor按鍵(⑤)的畫面，可選擇多個項目。	
⑨	Cut/Copy/ Paste	執行剪下/複製/貼上的操作。	
⑩	Insert	增加新項目。	
⑪	Delete	刪除所選擇的項目。	
⑫	Cancel	取消編輯並恢復原始值。	
⑬	- /+	以1為單位，增加或減少目前游標的位置。	

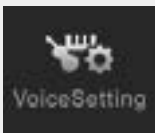
音軌編輯 — 使用單一按鍵編輯音軌資料

此單元是針對第60頁步驟6所做的說明。音軌編輯畫面，可讓您修改或轉換樂曲特定部分的資料。在完成編輯想要的參數後，點選[Execute]進入編輯各個步驟的視窗。當執行完成後，按鍵會改變成[Undo]，如果您不滿意現在的內容，它可讓您恢復原來的設定。但Undo按鍵的功能，僅可恢復前一個操作。

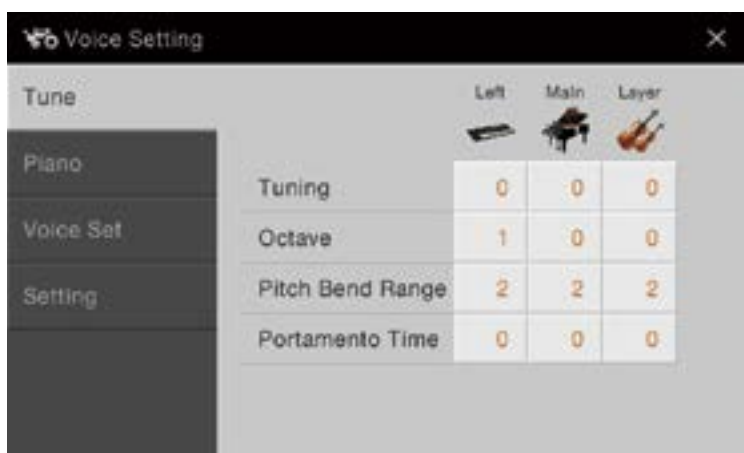


Target Ch	選擇要編輯的目標資料。											
Quantize	<p>讓您可校正音軌內所有音符播放的時間。例如，若您錄製下方的樂段，您可能因無法準確地彈奏而使演奏造成些微的搶拍或拖拍，此時，Quantize功能即可便於您利用來校正時間。</p> 											
	Size	<p>選擇量化的單位(辨識度)。請將量化的單位，設置為音軌中最短的音符，以產生最佳效果。舉例來說，若音軌中最短的音符為八分音符，請將量化單位設定為八分音符。</p>  <p style="text-align: center;">以八分音符量化之後</p> <p>設定：</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td> 1/4 note</td> <td> 1/8 note</td> <td> 1/16 note</td> <td> 1/32 note</td> <td> 1/16 note+ 1/8 note triplet*</td> </tr> <tr> <td> 1/4 note triplet</td> <td> 1/8 note triplet</td> <td> 1/16 note triplet</td> <td> 1/8 note+ 1/8 note triplet*</td> <td> 1/16 note+ 1/16 note triplet*</td> </tr> </table> <p>以上三種標有*號的量化設定是特別便利的，它們可讓您同時量化兩種音符值。例如：當音軌中同時包含八分音符及八分音符的三連音時，若您以八分音符來量化，則所有的音符都會被量化為八分音符，完全忽視三連音的節奏感。然而，若您使用1/8 note+1/8 note triple setting，則八分音符及八分音符的三連音，都將正確地被量化。</p>	 1/4 note	 1/8 note	 1/16 note	 1/32 note	 1/16 note+ 1/8 note triplet*	 1/4 note triplet	 1/8 note triplet	 1/16 note triplet	 1/8 note+ 1/8 note triplet*	 1/16 note+ 1/16 note triplet*
 1/4 note	 1/8 note	 1/16 note	 1/32 note	 1/16 note+ 1/8 note triplet*								
 1/4 note triplet	 1/8 note triplet	 1/16 note triplet	 1/8 note+ 1/8 note triplet*	 1/16 note+ 1/16 note triplet*								

<p>Quantize</p>	<p>Strength</p>	<p>決定音符被量化的程度，100%的設定會產生精準的時間。若您選擇低於100%的量化值，音符將會依指定的數值，稍微超前特定量化的拍子。套用低於100%的量化值，將使您的錄音保有一些"人性"的感覺。</p> <p style="text-align: center;">四分音符的長度</p> 
<p>Delete</p>	<p>可刪除樂曲中特定音軌的資料。勾選您想要刪除資料的音軌，然後按下[Execute]完成刪除資料。</p>	
<p>Mix</p>	<p>可混合兩個音軌的資料，並將結果儲存在另一個音軌中。您也可以將資料複製到另一個音軌。</p>	
	<p>Source 1 Ch</p>	<p>決定要混合的MIDI音軌(1-16)。被指定在此MIDI音軌的所有項目，都會被複製到目的音軌。</p>
	<p>Source 2 Ch</p>	<p>決定要混合的MIDI音軌(1-16)。只有被指定在這裡的音符項目，會被複製到目的音軌。除了音軌數值1-16之外，也可使用"Copy"設定，讓您將Source 1的資料，複製到目的音軌。</p>
	<p>Destination Ch</p>	<p>決定混合或複製的資料，將被放置的音軌。</p>
<p>Transpose</p>	<p>可讓您將每個音軌錄製的資料移調。以半音為單位，升高或降低（至多2個八度）。</p>	
	<p>1-16</p>	<p>設定各個音軌的移調數值。</p>
	<p>All-</p>	<p>將所有音軌移低半音。</p>
	<p>All+</p>	<p>將所有音軌移高半音。</p>
	<p>注意： 請勿將音軌9及10移調，因為鼓組通常會套用到這些音軌，若您將鼓組的音軌移調，則套用到樂器鍵盤上的設定將會改變。</p>	
<p>Setup</p>	<p>可將目前混音器畫面設定和其他面板設定的資料，錄製在樂曲最前面的位置作為設定數據。當樂曲開始播放時，將會自動叫出這裡所儲存的混音器和面板設定。勾選樂曲中您想要的播放特點與功能，即可自動被叫出。</p> <p>注意： 在執行Setup操作前，請點選SONG[STOP]按鍵，將樂曲的位置移到樂曲最前面。</p>	



音色設定



調整音高

可讓您調整各個鍵盤部分的音高相關參數。

Tuning	決定每個鍵盤聲部的音高。
Octave	決定音高在八度音的變化範圍，每個琴鍵可升高或降低兩個八度。
Pitch Bend Range	當踏板設定為"Pitch Bend"或"Guide"功能時(第38頁)，決定每個琴鍵滑音的範圍。
Portamento Time	Portamento：使鍵盤上彈奏的第一個音符到下一個音符之間，產生平滑的過渡音。 Portamento Time：決定過渡音的時間。數值越大，音高滑移的時間越長。當數值設定為"0"時，將不會產生任何音效。只在選定琴鍵設定為Mono時，此參數才適用(第42頁)。

鋼琴設定

提供您在"Piano"目錄中，設定鋼琴音色的相關參數("Target Voice List"參數列表於第72頁)

Tuning Curve	決定音調曲線。若您覺得鋼琴音色的調整曲線與其他樂器音色不協調時，您可選擇設定"Flat"。 <ul style="list-style-type: none">• Stretch：鋼琴音色特定的調整曲線。• Flat：調整曲線頻率為超過整個鍵盤的兩個八度範圍。
Key Off Sample	調整離鍵聲音的音量(放開琴鍵時，所產生的微妙聲音)。
Sustain Sample	調整延音踏板持續音取樣的深度。
String Resonance	調整琴弦共鳴的深度。

目標音色列表

Voice Name	Tuning Curve	Key Off Sampling	Sustain Sampling	String Resonance
Concert Grand	○	○	○	○
Grand Piano	○	—	—	—
Mellow Piano	○	○	○	○
Pop Grand 1	○	○	○	○
Rock Piano	○	○	○	○
Grand 1 octave	○	○	○	○
Grand 2 octave	○	○	○	○
Bright Piano	○	○	○	○
Ballad Grand 1	—	○	○	○
Ballad Grand 2	—	○	○	○
Piano & Strings	—	○	○	○
Grand Pad Layer	—	○	○	○
Piano & EP1 (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & Choir (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & EP2 (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & Pad (CVP-609)	—	○	○	○
Piano & EP (CVP-609)	—	○	○	○

○：可提供，—：無提供

音色組合

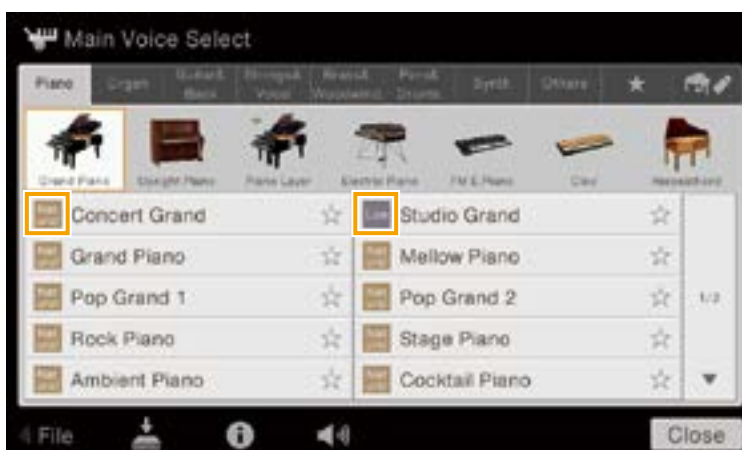
每個音色都會連結到系統的音色組合參數(管風琴音色除外，與音色編輯畫面第41頁的資料相同)。當選擇音色時，這些設定會自動被叫出，但您仍可取消這些特色。例如：若您想更改音色卻仍想保留和聲的效果，請移除勾選"Keyboard Harmony"的選項。

設定



Category Button	當音色目錄任一個按鍵被點選時，決定音色選擇畫面顯示的方式。 <ul style="list-style-type: none"> • Open & Select：打開音色選擇畫面時，前一個在音色目錄裡使用的音色，會被自動選擇(當音色目錄任一個按鍵被點選時)。 • Open Only：打開音色選擇畫面時，僅選擇目前使用的音色(當音色目錄任一個按鍵被點選時)。
S.Art2 Auto Articulation (only for CVP-609)	決定是否要自動加入S. Articulation2的音色。

音色特性

在音色選擇畫面中，音色類型及其相關特性，會顯示在音色名稱的左方。關於所選音色的詳細資訊，請點選 **i** (Information)來叫出相關內容。



Natural!	這些豐富甜美的音色，主要包括鍵盤樂器的聲音，特別適用於彈奏鋼琴或其他鍵盤樂器。它們是使用Yamaha最先進的取樣技術，如立體聲取樣、持續音取樣以及離鍵音取樣等製作而成。
S.Articulation! S.Articulation!2 (only for CVP-609)	關於"articulation"這個字，在音樂上通常是表示音符與音符之間的轉換及延續的表現。這會反應在特殊的表演技巧上，像是斷音、圓滑奏及連音。兩種音色類型—S.Articulation!及S.Articulation!2—依照您彈奏的方式，可以創造出微妙擬真的音色。
Live!	這些現場樂器的音色，以立體聲取樣，來製造出真實而生動的音色。
Cool!	這些音色，捕捉了電子樂器的生動色彩與其微妙特性→使用了大量的記憶空間與精密的設計。
Sweet!	這些樂器的音色，是以Yamaha最人性化的科技擷取而成→細緻與自然，使您如同演奏真實樂器一般。
Drums	各種鼓組與打擊樂器的音色，被指定到各個琴鍵，使您可以用鍵盤，演奏出這些音色。
Live! Drums (only for CVP-609)	這些高品質鼓組的音色，使用Yamaha最先進的取樣技術製作而成，包括立體聲取樣與動態取樣。
SFX	各種特殊效果的音色，被指定到各個琴鍵，使您可用鍵盤，演奏出這些音色。
Live!SFX (only for CVP-609)	這些高品質的特殊鼓組音色，使用Yamaha最先進的取樣技術製作而成，包括立體聲取樣與動態取樣，提供您除了一般鼓組音色之外更廣泛的選擇。
Organ Flutes!	這些真實的管風琴音色，也可讓您透過調整音管尺寸，製作出自己的管風琴聲音。詳細內容請參照第45頁。

 Mega Voice	<p>以快速切換的方式，創造出特殊音色。一般音色也可依據您彈奏時的力度輕重，快速切換聲音的品質或層級，這可讓彈奏的音色，聽起來自然又真實。但擁有Mega Voice，每次切換的範圍〔依據您每小節彈奏的力度〕會產生更完整且特別的聲音，例如吉他的Mega Voice，就包含了各式各樣在臨場演奏的技術。在一般常見的樂器中，不同的音色會透過MIDI技術來產生，完整的表現出想要的效果。但現在擁有Mega Voice，彈奏極具說服力的吉他聲音，僅需要單一音色，只要使用指定切換的數據，即可演奏出想要的聲音。因為這些複雜又自然的聲音，在彈奏時更需精準快速的切換音色，無法直接透過鍵盤彈奏來表現，但他們創造出非常方便的MIDI資料，尤其當您只要單一樂器的部份，想要避免使用許多不同的音色時，此功能就非常實用。</p> <p>關於Mega Voice的圖表，在所提供的Data List小冊子中。</p> <p>注意： Mega Voice並不適用於其他機種。您透過本樂器Mega Voice所創作的任何音色或伴奏風格，無法完整地在其他沒有相同Mega Voice特色的樂器上播放。</p> <p>注意： Mega Voice會因為不同的鍵盤範圍、速度及觸感等，而產生不一樣的聲音。因此，若您使用鍵盤和聲效果，改變移調設定或音色參數設定，會產生非預期或不想要的聲音。</p>
 Regular	<p>其他音色，包含GM音色及XG音色。</p>

將MIDI樂曲轉換為Mega音色 (MEGAEnhancer)

MEGAEnhancer是可以轉換XG/GM樂曲資料(標準MIDI檔案)升級至特殊的樂曲資料，或延續Mega Voice產生音調的軟體程式。為了使用複雜的Mega Voice，MEGAEnhancer可自動轉換樂曲資料 — 在吉他和Bass部分，讓聲音聽起來更真實自然。MEGAEnhancer可以透過下列網站下載。

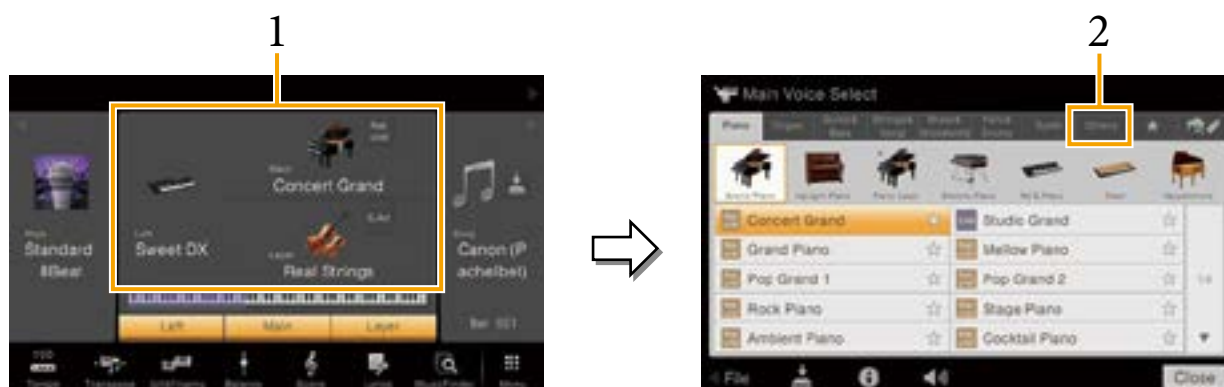
Yamaha Downloads

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

選擇GM/XG或伴奏風格的音色

本樂器擁有GM音色、XG音色以及特殊風格的播放音色，這些音色可以透過音色選擇畫面中的"Others"目錄叫出。

- 1 在主畫面中，透過音色選擇畫面，選擇您想要的音色檔名。



- 2 點選"Others"目錄。

- 3 點選  (Upward)數次，叫出"Others"的根目錄。



- 4 選擇想要的類別，如"GM&XG"和"Style Viuces"。

注意： 您可在畫面上找到"Legacy"資料夾。此資料夾包含了可相容於其他機種的前Yamaha Clavinova型號音色 (如CVP-509、505等)。

- 5 選擇想要的音色。



伴奏風格播放的相關設定



設定

Display Tempo	在伴奏風格選擇的畫面中，顯示開啟或關閉速度指示。
Stop ACMP	<p>在伴奏風格選擇的畫面中，顯示開啟或關閉速度指示。當[ACMP ON/OFF]開啟，且[SYNC START]關閉時，您可在伴奏播放停止的狀況下，於鍵盤和絃區域彈奏和絃，此時將能聽見伴奏和絃。這種情況，稱為"停止伴奏"。可辨識各種有效的和絃指法，畫面上也會顯示和絃根音及類型。您可在此決定，於停止伴奏的狀態下，鍵盤和絃區域所彈奏的和絃是否發聲。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disable：取消"停止伴奏"。當伴奏風格停止時，所有在和絃區域彈奏的和絃不會被辨識。 • Off：在和絃區域彈奏的和絃不發聲。 • Style：在和絃區域彈奏的和絃，將透過已選伴奏風格的Pad聲部及Bass音軌發聲。 • Fixed：在和絃區域彈奏的和絃，無論使用任何伴奏風格，都會透過特定音色發聲。 <p>注意：當設定為"STYLE"，且所選伴奏風格包含Mega音色時，可能會產生超乎您預期的音效。</p> <p>注意：當設定為"STYLE"，且使用停止伴奏錄製樂曲時，音色以及和絃資料都將會被記錄。當設定為OFF或FIXED時，僅和絃資料會被記錄下來。</p> <p>注意：當設定為"Disabled"，且伴奏風格停止播放時，將無法偵測和絃。這將導致當您在鍵盤上的和絃區域彈奏和絃時，人聲合唱(Chordal模式)及鍵盤和聲不會發生作用。</p>
ACMP On/Off Default	決定[ACMP ON/OFF]的開關，是否會隨著樂器電源打開而開啟。

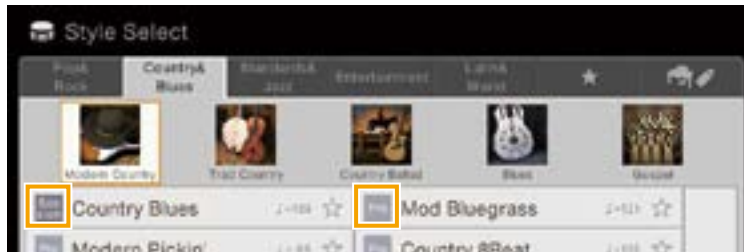
<p>OTS Link Timing</p>	<p>套用在OTS連結功能。在〔OTS LINK〕按鍵為開啟狀態時，此參數將決定單鍵設定，隨著主樂段[A]-[D]改變的時機。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Real Time：當您按下MAIN VARIATION按鍵時，可立即叫出單鍵設定。 • Next Bar：當您按下MAIN VARIATION按鍵時，單鍵設定將在下一個小節被叫出。
<p>Synchro Stop Window</p>	<p>決定在同步停止功能自動取消之前，您可按住和絃的時間。當[SYNC STOP]按鍵開啟，並設定為"Off"以外的數值時，若您按住和絃的時間，比此處的設定值更久，則會自動取消同步停止功能，便利地將伴奏播放控制重設為normal，使您即使放開琴鍵，仍能保持伴奏風格播放。換句話說，放開琴鍵的時間比此處的設定值快時，同步停止功能將會作用。</p>
<p>Style Touch Response</p>	<p>開啟或關閉伴奏播放的觸鍵反應。當設定為ON時，伴奏的音量將依據您在琴鍵和絃區域彈奏的力度反應。</p>

改變狀態

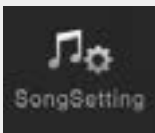
<p>Section Set</p>	<p>當選擇不同的伴奏風格〔伴奏播放停止時〕，此功能將自動叫出決定的預設樂段。當設定為"OFF"，伴奏播放停止時，即使選擇其他伴奏類型，仍將維持原來啟用的樂段。若在伴奏資料中，未包含任何MAIN A-D樂段，將會自動選擇最鄰近的樂段，例如：若MAIN D不被包含在已選的伴奏中，則將會叫出MAIN C。</p>
<p>Tempo</p>	<p>若您在伴奏風格播放期間更換伴奏，此功能可決定是否改變速度。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock：無論播放的狀態為何，速度會依照之前的設定播放。 • Hold：當伴奏風格正在播放時，之前設定的速度會保持下去；當伴奏風格停止時，速度會變更為系統原本的設定。 • Reset：無論播放的狀態為何，速度會依照系統所選伴奏風格預設的速度設定。
<p>Part On/Off</p>	<p>若您在伴奏風格播放期間更換伴奏，此功能可決定伴奏風格音軌開啟或關閉的設定。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock：無論播放的狀態為何，伴奏風格會依照之前的設定播放。 • Hold：當伴奏風格正在播放時，之前設定的伴奏風格會保持下去；當伴奏風格停止時，伴奏風格會變更為開啟。 • Reset：無論播放的狀態為何，伴奏風格會依照系統所選伴奏風格預設為開啟。
<p>Music Finder</p>	<p>Tempo</p> <p>若您在伴奏風格使用Music Finder，播放期間更換伴奏時，此功能可決定是否改變速度。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lock：無論播放的狀態為何，速度會依照之前的設定播放。 • Hold：當伴奏風格正在播放時，之前設定的速度會保持下去；當伴奏風格停止時，速度會變更為系統原本的設定。 • Reset：無論播放的狀態為何，速度會依照系統所選伴奏風格預設的速度設定。

伴奏風格的特色

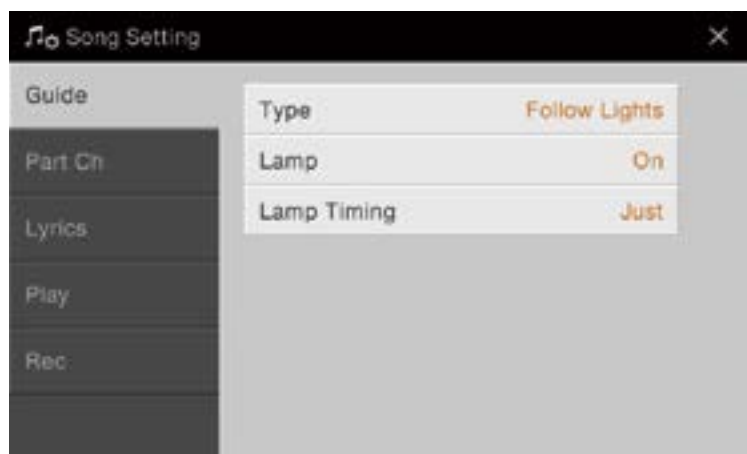
在伴奏風格選擇的畫面中，伴奏風格的特色會顯示在伴奏名稱的左方圖示。



- **Pro**：這類型的伴奏風格，提供您專業且令人興奮的的編排，結合完美的彈奏技巧，精準地跟隨彈奏的和絃而產生。因此，您的和絃變化及豐富多彩的和聲，將在瞬間轉化成逼真的的音樂伴奏。
- **Session**：這類型的伴奏風格，透過混合原來和絃類型的變化和主樂段特殊和絃的即興變化，提供您更真實的效果，在某些歌曲和某些特定音樂類型的表演，這些已被編寫，並加入"spice"及專業的觸感。但請留意，並不是每一種風格的樂曲都合適，對於有些樂曲，這些和聲並不是正確的，舉例來說，彈奏大調時可能會產生"jazzy"七度和聲，或彈奏On-bass和絃，可能會產生非預期且不適合的伴奏。
- **Free Play**：這類型的伴奏風格，透過混合原來和絃類型的變化和主樂段特殊和絃的即興變化，提供您更真實的效果，在某些歌曲和某些特定音樂類型的表演，這些已被編寫，並加入"spice"及專業的觸感。但請留意，並不是每一種風格的樂曲都合適，對於有些樂曲，這些和聲並不是正確的，舉例來說，彈奏大調時可能會產生"jazzy"七度和聲，或彈奏On-bass和絃，可能會產生非預期且不適合的伴奏。



樂曲播放相關設定 / 錄製



引導功能(Guide)

若您使用引導功能，鍵盤引導燈會指示您所彈奏的音符(位置及時間)；同樣地，當您使用外接麥克風演唱時，本樂器將會自動調整樂曲播放的時間點，以配合您的歌唱演出。

引導功能可在首頁、樂譜畫面、歌詞畫面及文字畫面中的樂曲區域(含展開部分)被開啟。關於如何使用引導功能的說明，請參照使用說明書。此章節涵蓋了引導功能的細部參數設定。

Type	<p>可選擇引導類型。</p> <ul style="list-style-type: none">■ 鍵盤練習引導清單<ul style="list-style-type: none">• Follow Light：開啟此功能時，鍵盤引導燈會指示您應彈奏的音符。樂曲暫停播放等候您彈奏，當您彈奏正確的音符時，樂曲就會繼續播放。• Any Key：藉由此功能，您只需以正確的節奏，在正確的拍點上按一個鍵(任何鍵都可以)，就能彈奏樂曲的旋律。樂曲暫停播放直到您任意按一個鍵，您只要持續彈奏鍵盤的任意鍵，樂曲就會繼續播放。• Your Tempo：基本上與"Follow Light"相同，播放的速度會配合您彈奏的速度而改變。■ 歌唱練習引導清單<ul style="list-style-type: none">• Karao-Key：讓您在跟隨樂曲演唱時，只需用一根手指，就能控制樂曲播放的時間點，此功能在獨唱時非常有用。樂曲暫停播放等候您唱歌，您只要彈奏鍵盤上的任意鍵，樂曲就會繼續播放。
Lamp	<p>開啟或關閉鍵盤引導燈。</p> <p>注意：若引導燈未亮起，可在"Part Ch"畫面中，設定右手為"Ch1",左手為"Ch2"。</p>
Lamp Timing	<p>決定鍵盤引導燈亮起的時間點。</p> <ul style="list-style-type: none">• Just：引導燈在您應該彈奏的時間點，與音樂同時亮起。• Next：引導燈比音樂提前亮起，指示下一個您要彈奏的音符。若彈奏錯誤時，引導燈將會閃爍。

注意：引導功能的設定，可儲存在樂曲資料中(第70頁)。透過選擇已經儲存的樂曲，可叫出引導功能設定。

音軌部分(Part Ch)

Right	決定哪一個音軌被指定為右手部份。
Left	決定哪一個音軌被指定為左手部份。顯示開啟或關閉速度指示。
Auto Set	當設定為"On"時，自動為樂曲資料中的左右手聲部，預設適當的MIDI音軌。此設定通常應設為"On"。

歌詞(Lyrics)

語言	<p>決定顯示歌詞的語言。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto：若在樂曲資料中設定語言，歌詞將會依據設定，顯示相對應的語言。若樂曲資料中沒有設定語言，歌詞語言會依下述的International顯示。 • International：將以西方語言顯示歌詞。 • Japanese：將以日文顯示歌詞。
-----------	---

樂曲播放(Play)

Repeat Mode	<p>決定重複播放MIDI樂曲的模式。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Off：播放選擇的樂曲，播完後停止。 • Single：重複播放選擇的樂曲。 • All：連續重複播放指定資料夾中的所有樂曲。 • Random：連續隨機播放指定資料夾中的所有樂曲。 <p>注意：在"Follow Light"資料夾中的預設樂曲，包含指引設定。這些樂曲不適用於All或者Random模式。</p>
Phrase Mark Repeat	樂曲資料中用來標示特性位置(小節位置)的預設資料。打開此功能時，對應特定樂句標示號碼的部份，將重複播放。
Quick Start	在某些市售樂曲資料中，與樂曲相關的設定(如：音色選擇、音量等)，會儲存在第一小節實際音符資料之前。當Quick Start設定為"On"時，本樂器會以最快的速度，讀取樂曲前面的非音符資料，並在第一個音符的位置，自動切換到適當的速度，讓您能儘快開始演奏。
USB MIDI Song Auto Open	當設定為"On"時，連接外接式USB記憶卡，會自動讀取USB記憶卡裡MIDI樂曲的第一首。
Performance Assistant	請參照第81頁。

播放背景聲部的輔助功能

此功能可讓您自己彈奏的背景聲部在鍵盤上與MIDI樂曲同時播放，並讓兩組聲部搭配得更和諧(即使您彈錯一些音符)。

1 選擇含有和絃資料的MIDI樂曲。

此功能僅適用於含有和絃資料的樂曲。若樂曲含有和絃資料，樂曲播放時，主畫面會顯示目前的和絃名稱，您可檢查樂曲是否有和絃資料。

2 透過[Menu]→[SongSetting]→[Play]叫出操作畫面。

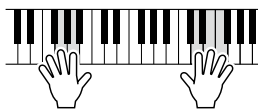
3 設定演奏輔助功能為"On"。

注意： 選擇樂曲，將會關閉演奏輔助功能。

4 按下SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE)按鍵開始播放。

5 彈奏鍵盤。

隨著播放的MIDI樂曲，請試著在左手區域彈奏低音，在右手區域彈奏不同的樂句或和絃，即使您不確定要彈奏哪一個音符，都請隨心所欲的彈奏任何琴鍵，本樂器會配合您的演奏，播放適當的音符及正確的和聲。



6 按下SONG CONTROL [■] (STOP) 按鍵停止播放。

錄製樂曲

重新錄製特定樂段 — 起始點/結束點

您可使用Punch IN/OUT功能，重新錄製已錄製好樂曲中的指定樂段。利用此方式，只在起始點與結束點之間的資料，會被重新錄製的資料所覆蓋，在起始點與結束點前後的音符，則不會被重新紀錄，您可聽見樂曲正常播放，指示您起始點與結束點的位置。

1 透過 [Menu] → [Song Setting] → [Rec] → Page1/2叫出操作畫面。

2 設定錄製樂曲"開始/停止"與"起始點/結束點"的位置。

注意： 當錄製樂曲時，無法設定資料。

Mode	Rec Start	
		決定起始點位置。
		<ul style="list-style-type: none"> • Normal：按下SONG[▶/](PLAY/PAUSE)按鍵，或在同步預備模式下彈奏鍵盤，將會重新開始錄製。 • First Key On：樂曲正常播放，當您彈奏鍵盤時，即重新開始錄製。 • Punch In At：樂曲在開始時正常播放，直到您所設定的起始點小節時，再由起始點重新開始錄製。

Mode	Rec Stop	決定結束點位置。 <ul style="list-style-type: none"> • Replace All：刪除停止錄音點之後的所有資料。 • Punch Out：樂曲停止錄音的位置，會被視為結束點。此設定會保留結束點之後的所有資料。 • Punch Our At：持續重新錄音，直到指定的結束點小節，將於結束點停止錄製，並繼續正常播放樂曲。此設定會保留結束點之後的所有資料。
Punch In/Out	Punch In At	指定起始點小節。
	Punch Out At	指定結束點小節。
	Pedal Control	當此設定為ON時，您可使用中間踏板來控制起始點與結束點。播放樂曲時，踩下(踩住)中間踏板，即可開始錄音(起始點)，放開踏板則停止錄音(結束點)。當您想在樂曲中，重新錄製某個樂段時，您可隨時利用踩下或放開中間踏板，來控制起始點與結束點。請注意，當此功能設定為ON時，原本為中間踏板設定的功能，將會取消。 注意： 依據您所連接至樂器的特定踏板，其Pedal Punch In/Out的功能有可能相反。必要時，請相反變更踏板，以便將控制方式倒轉過來。(第37頁)

3 選擇想要重新錄製的MIDI樂曲。

4 按下[●](REC)按鍵，叫出樂曲錄製的畫面。

若音軌畫面未顯示，請按下音軌畫面左方[▶]播放鍵。



5 打開所需重新錄製的音軌。

注意： 更多關於音軌錄製的內容，請參閱使用說明書。

6 按下SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE)按鍵開始錄製。

在步驟2，可透過開始彈奏及停止彈奏，來控制起始點與停止點。

7 在主畫面按下 (Save)執行儲存操作。

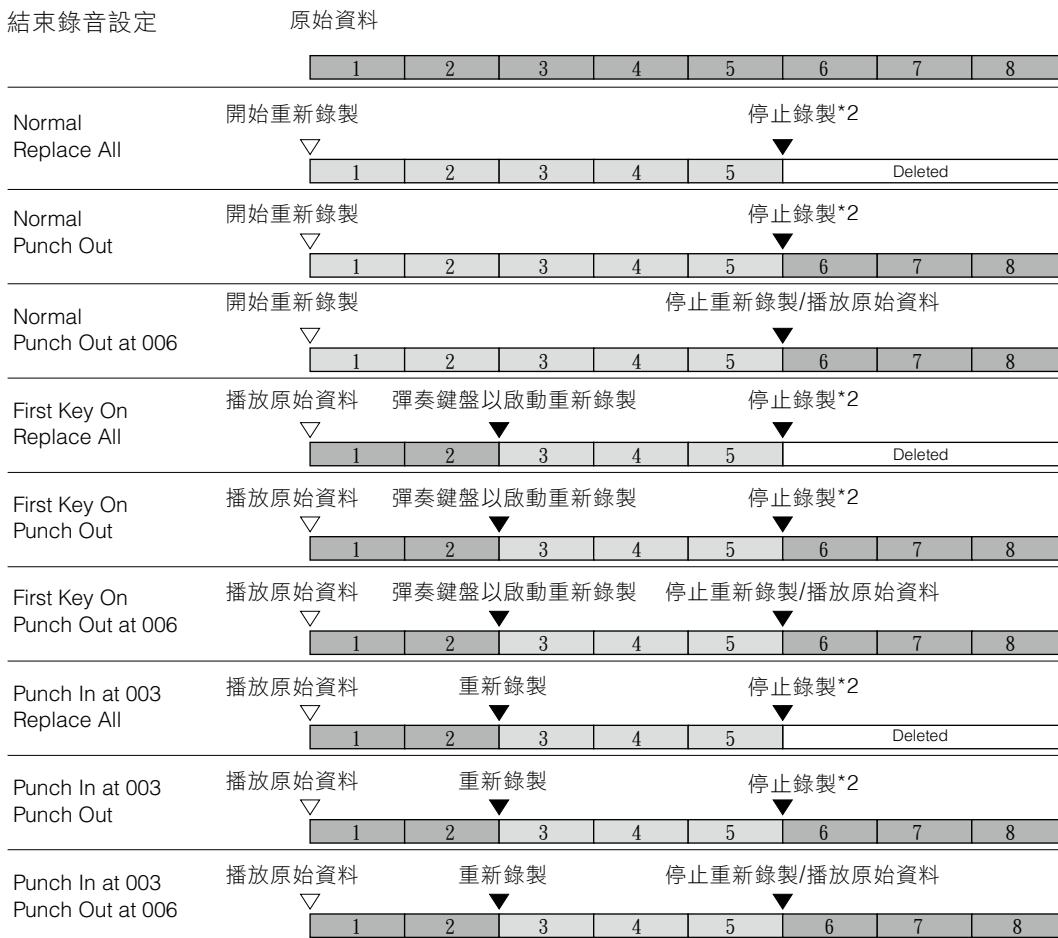
NOTICE

若您尚未執行儲存操作，就選擇其他樂曲或是關閉電源，您所錄製的樂曲資料將會遺失。

■ 各種設定重新錄製起始點/結束點的範例

本樂器提供您多種方式來使用起始點/結束點的功能。下列圖示指示出重新錄製所選八小節樂段的各種狀況。

開始錄音設定
結束錄音設定



*1 為避免重新錄製第1-2小節，請由第三小節開始錄製。

*2 在第5小節結束時，按下[REC]按鍵停止錄製。

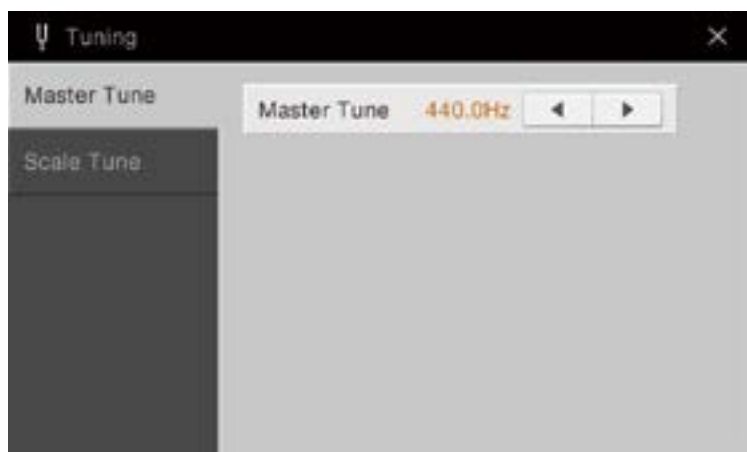
透過樂曲錄製設定樂曲的檔案格式

從畫面中的[Menu]→[Song Setting]→[Rec]→page2/2，可透過樂曲錄製，設定樂曲的檔案格式。

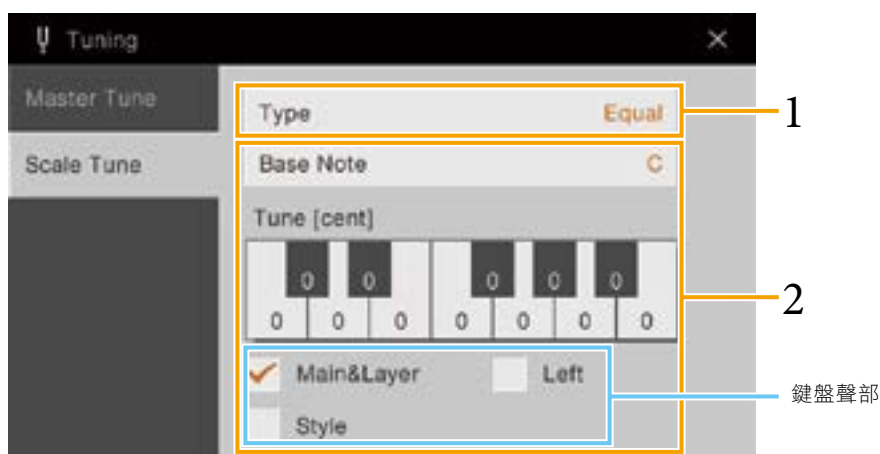
Audio Rec Format	<ul style="list-style-type: none"> • WAV：您可將演奏的樂曲以WAV格式錄製，此格式比MP3格式的音質更好，但是檔案也相對較大。 • MP3 64/96/128/256/320kbps：您可將演奏的樂曲以MP3格式錄製 (MPEG-1 Audio Layer-1)。儲存的數值越大，音質越好，但是檔案也相對較大。
-------------------------	---

整體音高— 微調樂器的整體音高(Master Tune)

您可使用0,2Hz為間距，微調樂器的整體音高 — 當您使用Clavinova與其他樂器或CD樂曲一同演奏時，這項功能特別有用。請注意，此功能不會作用於Drum Kit或SFX Kit音色及音頻檔案。點選並持續按住設定值，可恢復原廠設定值(440.0Hz)。



調整音律— 選擇或創造參數(Scale Tune)



1 選擇想要的音階類型(音律)。

您可選擇調整各種特定的音律，以符合您演奏特定時期的音樂風格。

Type	<ul style="list-style-type: none"> • Equal：每個8度音高範圍，平均分為12等份，每個半音的音高相等。此為現今音樂最常使用的音律。 • Pure Major, Pure Minor：此音律保持每個音階精確的音程，特別是三和絃(根音、三音、五音)。您可在人聲合唱中聽到，如：合唱團、唱詩班或無伴奏清唱。 • Pythagorean：此音階乃著名的希臘哲學家畢達哥拉斯所發明，由完美五度的序列組合，摺疊在一個8度內。第三音稍不穩定，但第四與第五音非常出色，適合某些主奏或主旋律。 • Mean-Tone：此音階由Pythagorean改良而來，使大調的第三音更為準確。常見於16世紀到18世紀，如韓德爾的作品。 • Werckmeister, Kirnberger：此複合音階結合Werckmeister與Kirnberger系統，他們各自是由Pythagorean與Mean-Tone改良而成。此音階最主要的特點是每個音都有其特色，在巴哈與貝多芬時期最被廣泛使用。直到現在，當使用大鍵琴演奏古典音樂時，仍經常被使用。 • Arabic1, Arabic2：當演奏阿拉伯音樂時，使用此音律。
-------------	---

2 依據您的需要，變更下列設定。

Bass Note	決定每個音階的基礎音。當基礎音改變時，鍵盤的音高將跟著移調，但各音間的音程，仍保持不變。
Tune [cent]	選擇想要調整的音符，並以"cent"為單位調整。若您想調整參數，"(Edited)"顯示在步驟1"Type"類型的右方。 注意： 在音樂術語中"cent"為半音的1/100。(100 cents相當於一個半音)。
(Part)	勾選欲套用音律調整的部份。

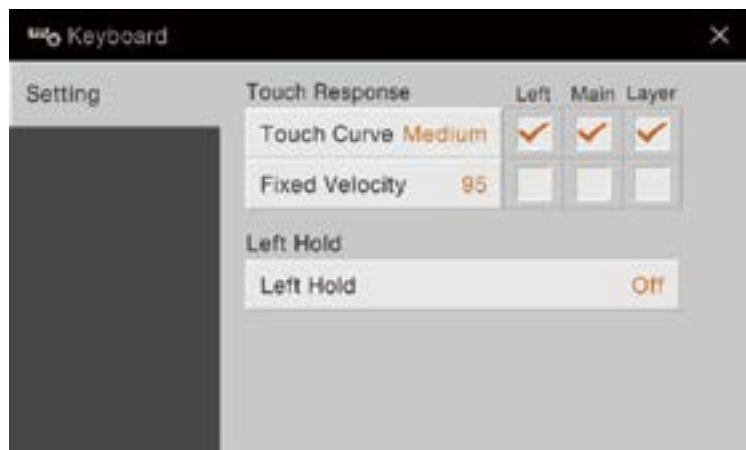
儲存音律調整的設定

若您想要儲存音律調整的設定，請使用Registration Memory註冊記憶體。點選Registration Memory [MEMORY]按鍵，勾選"Scale Tune"選項，再按下Registration Memory [1]-[8]其中一個按鍵來註冊音律調整的設定。



設定鍵盤的觸鍵感應

您可調整彈奏琴鍵的力度反應(聲音如何反應您彈奏的方式)。此設定不會改變鍵盤的重量。



關於此畫面顯示的資訊，請參照使用說明書。



節拍器設定



節拍器 (Metronome)

Volume	調整節拍器的音量。
Sound	決定節拍器所使用的音色。 <ul style="list-style-type: none">• Bell Off：沒有鈴聲的傳統節拍器聲音。• Bell On：有鈴聲的傳統節拍器聲音。• English Voice：以英文計數。• German Voice：以德文計數。• Japanese Voice：以日文計數。• French Voice：以法文計數。• Spanish Voice：以西班牙文計數。
Time Signature	決定節拍器聲音的拍號。

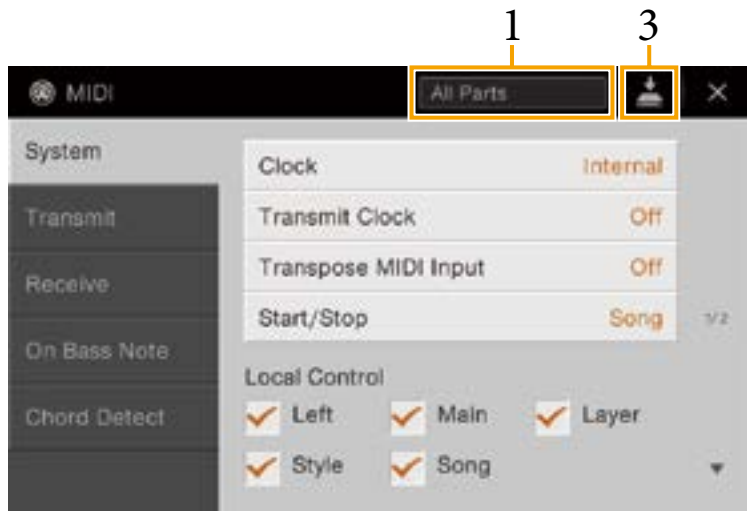
擊拍 (Tap Tempo)

Volume	當按下[TAP TEMPLE]按鍵時，可調整擊拍的音量。
Sound	當按下[TAP TEMPLE]按鍵時，可選擇打擊樂器作為擊拍的聲音。



MIDI設定

本章節主要說明本樂器MIDI的相關設定。本樂器提供10組程式樣板，讓您可輕易地更改設定，以符合您特殊的MIDI應用程式或外接裝置。您可在USER畫面中，編輯這些樣板程式，並儲存您獨創的十組樣板。



1 點選上表的區塊，再選擇預設的MIDI樣板(如下述)。

若您已建立您的原始MIDI樣板，並儲存在USER頁面時((依照下方步驟2和3)，您也可由USER頁面選擇該樣板。

2 依照步驟1所選擇的MIDI樣板，編輯MIDI參數相關設定。

- **System**：設定MIDI系統相關參數。..... [第89頁](#)
- **Transmit**：設定MIDI傳輸相關參數。..... [第90頁](#)
- **Receive**：設定MIDI接收相關參數。..... [第91頁](#)
- **On the Bass**：經由MIDI接收數據，為伴奏風格設定和絃低音。..... [第92頁](#)
- **Chord Detect**：經由MIDI接收數據，為伴奏風格設定和絃種類。..... [第93頁](#)

3 當您結束各個畫面的編輯，點選 (Save)儲存設定至您原始的MIDI樣板。

注意： 您的原始MIDI樣版，可被儲存為單一檔案至USB外接記憶體中。在畫面中，透過[Menu]→[Utility]→[Factory Reset/Backup]→Page2/2，點選[Backup]來執行儲存動作([第96頁](#))。

■ 預設MIDI樣板

All Parts	全部傳輸(歌曲部分除外)，包括鍵盤的所有部份(Main、Layer和Left)。
KBD&STYLE	除了琴鍵的配置之外，基本上與"All Parts"相同。右手部分請設定為"Upper"，取代原來的Main和Layer，左手部份則設定為"Lower"。

Master KBD (Master Keyboard)	在這個設定中，樂器功能為鍵盤"控制"，可以用來彈奏及控制一個或更多的外接音調產生器或其他裝置(如電腦/序列器)
Song	所有的傳輸音軌分別被設定為樂曲音軌1-16。用於使用外接音調產生器來演奏樂曲數據或是錄製樂曲數據到外部序列器。
Clock Ext (Clock External)	播放或錄音時(樂曲、風格等等)與外部MIDI時脈而非樂器內部時脈同步。這個樣版只能使用於當您想要為連接到樂器的MIDI裝置設定節奏時。
MIDI Accord1 (MIDI Accordion1)	MIDI手風琴讓您可以傳輸MIDI資料，並演奏連接到鍵盤的音調產生器及手風琴的低音/和絃按鍵。這個樣板讓您可以在鍵盤上演奏旋律，並使用樂器上的左手按鍵來控制播放伴奏風格。
MIDI Accord2 (MIDI Accordion2)	基本上同上述的"MIDI Accord1"。除了您左手在MIDI手風琴上演奏的和絃/低音音符將被認定為MIDI音符。
MIDI Pedal1	MIDI踏板裝置讓您可以使用腳演奏連接的音調產生器(特別便於演奏單一音符的低音部分)。這個樣板讓您可以在播放伴奏風格時，使用MIDI踏板裝置演奏/控制和絃根音。
MIDI Pedal2	這個樣板讓您在播放伴奏風格時，可以使用MIDI踏板裝置演奏的低音部份。
MIDI OFF	無法傳輸或接收MIDI訊號。

系統 — MIDI系統相關設定

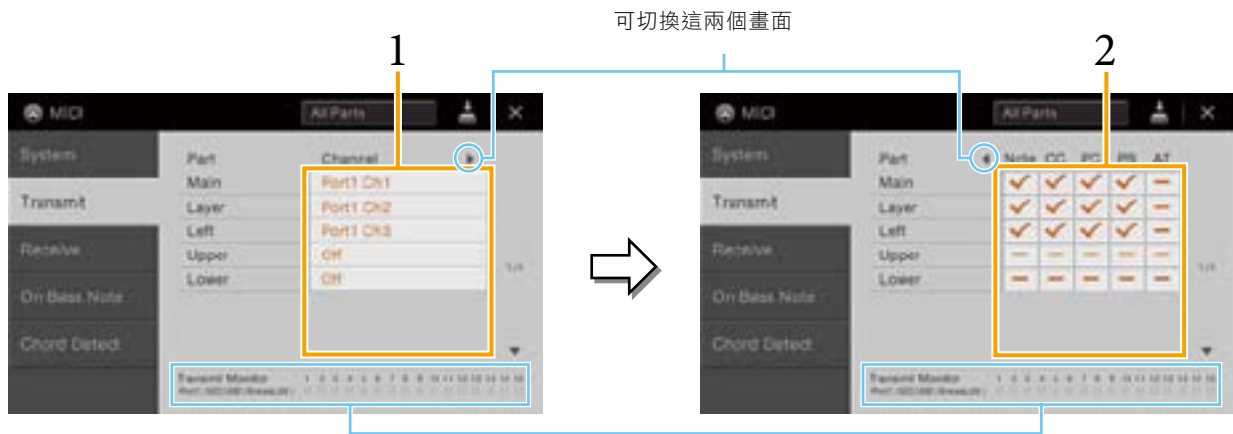
此單元是針對叫出"System"畫面第88頁步驟2所做的說明。

Clock	<p>決定樂器是由內部時脈(Internal)或是外部裝置(MIDI，USB1，USB2和Wireless LAN)所接收的MIDI時脈訊號所控制。"Internal"是當樂器單獨使用或作為控制外部裝置之主鍵盤時的一般時脈設定。若您的樂器與外部編曲機、MIDI電腦或其他MIDI裝置一起使用，並且欲與其他裝置同步時，請將此參數適當地設定為：MIDI、USB1、USB2或Wireless LAN。同時，請確定外部裝置正確連接(例如，連接到樂器的MIDI IN端子)，並且正確地傳輸MIDI時脈訊號。當設定由外部裝置所控制時(MIDI，USB1，USB2和Wireless LAN)，主畫面的Tempo會顯示為"Exit"。</p> <p>注意： 如果Clock設定為"INTERNAL"以外時，將無法由面板按鍵控制伴奏風格、樂曲、節拍器及速度。</p> <p>注意： "Wireless LAN"將會在樂器連結USB無線LAN轉接器時出現。</p>
Transmit Clock	開啟或關閉MIDI時脈傳輸(F8)。當設定為"Off"時，即使播放樂曲或伴奏風格也無法傳輸MIDI時脈或Start/Stop數據。
Transpose MIDI Input	決定經由MIDI所接收至樂器的音符資料是否進行移調。
Start / Stop	決定所接收的FA(start)和FC(stop)訊息是否會發生作用在樂曲或伴奏風格播放上。

Local Control		開啟或關閉每個聲部的近端控制。當近端控制設定位"On"時，樂器鍵盤將控制其自己(近端)內部音源，使鍵盤可以直接演奏內部音色。若將近端控制設定為"Off"時，鍵盤與控制器將切斷與樂器音源的連結。如此一來，彈奏鍵盤或使用控制器時將不會產生任何聲音。舉例來說，您可以使用外部的MIDI編曲機來播放樂器的內部音色，以及使用樂器鍵盤將音符錄到外部編曲機，或是播放外部音源。
System Exclusive Message	Transmit	設定會開啟或關閉MIDI專用系統訊息(MIDI Exclusive message)的MIDI傳輸。
	Receive	設定會開啟或關閉由外部裝置所產生的MIDI系統專用訊息的接收與辨識。
Chord System Exclusive Message	Transmit	設定會開啟或關閉MIDI和絃專用數據的MIDI傳輸(和絃偵測、根音及類型)。
	Receive	設定會開啟或關閉由外部裝置所產生的MIDI和絃專用數據的MIDI接收與辨識。

傳輸 — MIDI傳輸音軌設定

下列說明適用於第88頁中"Transmit"頁面的步驟2。可決定哪些聲部會以MIDI傳送資料，以及由哪個MIDI音軌來傳送。



當有任何資料傳輸至音軌時，對應各音軌(1~16)的小圓點將會短暫閃爍

1 針對各個部份，選擇要改變MIDI傳輸設定的聲部。

除了以下兩個聲部之外，其他聲部的型態接與使用說明書中的說明一致。

- **Upper**：鍵盤分鍵點右邊所彈奏的聲部音色。
- **Lower**：鍵盤分鍵點左邊所彈奏的聲部音色。不受[ACMP ON/OFF]按鍵開關狀態所影響。

注意：若您將多個聲部設定至同一傳輸音軌，所傳輸的MIDI訊息會結合成一個單一音軌，可能會產生非預期的音色，並可能導致外接MIDI裝置故障。

注意：即使您正確地設定傳輸的樂曲音軌1-16，也無法傳輸受版權保護的樂曲。

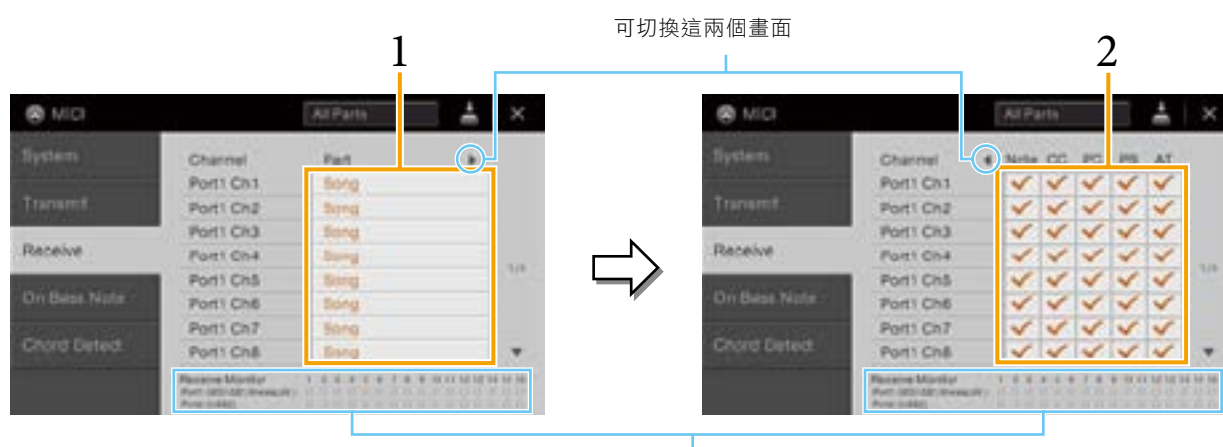
2 點選[▶]來叫出其他頁面，然後選擇欲經由哪個音軌傳輸已選定的畫面。

您可以在傳輸/接收畫面上設定下列MIDI訊息。

- Note (Note events) 第67頁
- CC (Control Change) 第67頁
- PC (Program Change) 第67頁
- PB (Pitch Bend) 第67頁
- AT (Aftertouch) 第67頁

接收 — MIDI接收音軌設定

下列說明適用於第88頁"Receive"頁面的步驟2。將決定哪些聲部會以MIDI接收資料，以及由哪個MIDI音軌來接收。



當有任何資料接收音軌時，對應各音軌(1~16)的小圓點將會短暫閃爍

1 針對各個音軌，選擇透過外部MIDI設備來接收選定的MIDI資料。

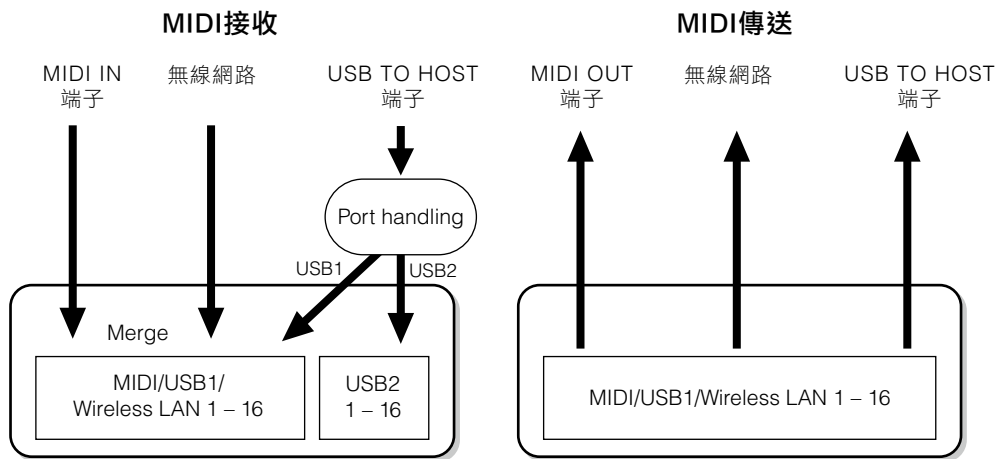
透過樂器可控制經由連結USB來接收32個音軌的MIDI訊息(16個音軌x 2個連接埠)。除了下列兩個聲部之外，其他聲部的型態，皆與使用說明書中的說明相同。

- **Keyboard**：所接收的音符訊息會控制樂器的鍵盤演奏。
- **Extra Part1-5**：樂器上有5個聲部特別用來接收和播放MIDI資料。一般來說，樂器本身不會使用到這些聲部。除了一般的聲部(麥克風音色除外)，使用這五個聲部，可將本樂器當作一個32音軌的多重音源機使用。

2 點選[▶]來叫出其他頁面，然後選擇欲經由哪個音軌接收MIDI資料類型。

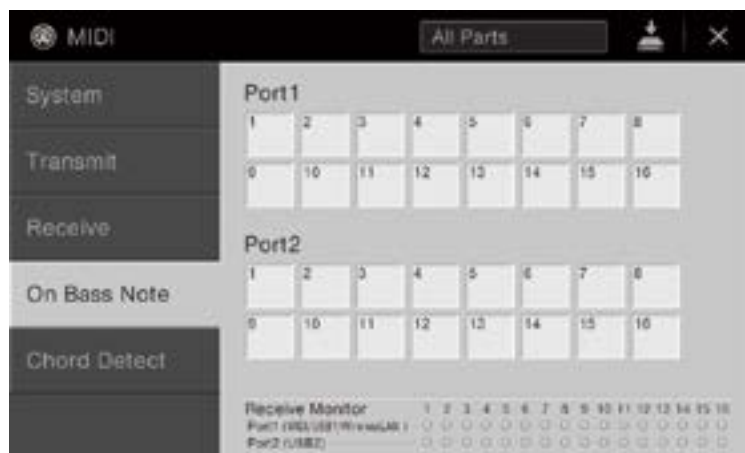
透過USB端子、無線網路和MIDI端子來進行MIDI傳輸/接收。

MIDI端子、無線網路和[USB TO HOST]端子與用來傳輸/接收MIDI訊息的32個音軌(16個音軌x2個連接埠)間的關係如下：



Bass音符 — 設定伴奏風格播放的Bass音符

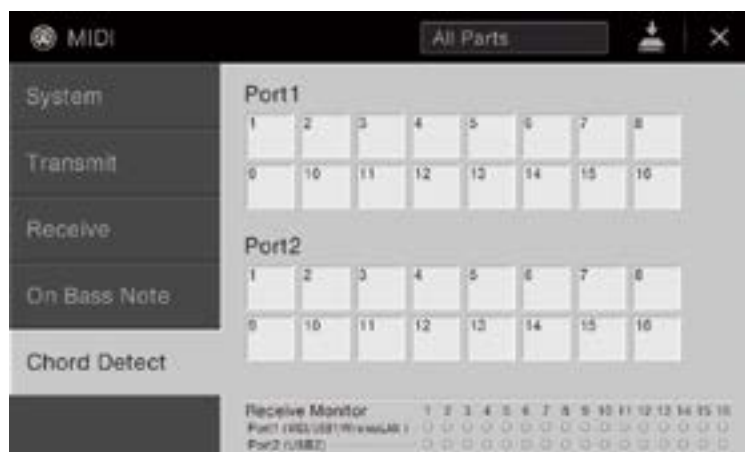
下列說明適用於第88頁Bass頁面的步驟2。這些設定讓您根據由MIDI所接收的音符訊息來決定伴奏風格播放的低音音符。當音軌所接收的音符on/off訊息設定為"On"時，會被用來辨識伴奏風格播放的和絃低音。不論[ACMP ON/OFF]或分鍵點設定，都將會辨識到低音音符。若同時有多個音軌設定為"On"時，將透過音軌接收的合併MIDI資料辨識到低音音符。



點選想要的音軌數字並輸入標記在選項裡。點選同樣的位置可以移除項目標記。

和絃偵測 — 設定伴奏風格播放的和絃類型

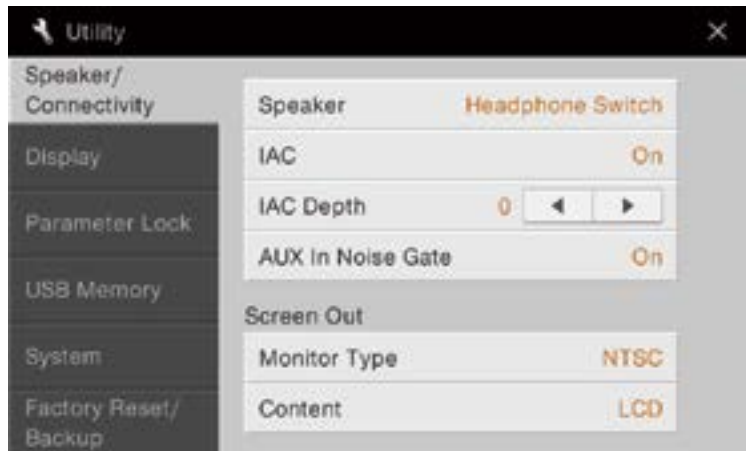
下列說明適用於第88頁"Chord Detect"頁面的步驟2。這些設定讓您根據由MIDI所接收的音符訊息來決定播放伴奏風格的和絃類型。當音軌所接收音符on/off訊息設定為"On"時，會被用來作為辨識伴奏風格和絃的音符。和絃將依照和絃指法類型來辨識。無論[ACMP On/Off]或分鍵點設定，都將會辨識到和絃類型。若同時有多個音軌設定為"On"時，將透過由音軌接收的合併MIDI資料辨識到和絃類型。



點選想要的音軌數字並輸入標記在選項裡。點選同樣的位置可以移除項目標記。



進行整體設定 (Utility)



揚聲器/連接 (Speaker/Connectivity)

Speaker	決定是否開啟揚聲器。 <ul style="list-style-type: none">• Headphone Switch：揚聲器正常運作，但是當耳機插入耳機接孔時會自動關閉。• On：揚聲器保持開啟狀態。• Off：關閉揚聲器。您只能透過使用耳機聽取聲音。
IAC (Intelligent Acoustic Control)	開啟或關閉IAC(智慧音響控制)。透過此功能，聲音品質可以透過樂器自動調整，且由整體音量來控制。即使音量很小，這個功能還是可以讓您聽到清晰的低音或高音。
IAC Depth	調整IAC的深度。
AUX In Noise Gate	開啟或關閉雜音閘門可過濾由[AUX IN]接孔所輸入的聲音雜音。
Screen Out	Monitor Type <p>選擇輸出監視器的類型(NTSC或PAL)以滿足視訊設備的標準。僅提供CVP-609：連接外部監視器時請選擇"RGB"。</p> <p>注意： 當選擇NYSC時，螢幕的下方部分可能無法顯示。</p> <p>注意： 如使用監視器時畫面無法產生或設定，此畫面訊號可能無法輸出到螢幕，即使您是選擇正確的類型。</p> <p>注意： 樂器畫面的傳輸效果可能無法輸出。</p>
	Content

顯示畫面 (Display)

Pop-up Display Time	決定跳出視窗關閉的時間。當按下TEMPO[-]/[+]，TRANSPOSE[-]/[+]，SONG CONTRAL[◀◀](REW)/[▶▶](FF)，或是REGISTRAYION BANK[-]/[+]時，會顯示跳出視窗。當"Hold"按住所選擇的項目，跳出視窗會持續顯示直到您點選[X]。	
Transition Effect	當畫面更改時，提供開啟或關閉傳輸效果。	
Voice Area	在首頁的音色區塊可決定顯示鍵盤的哪一個部份。 當選擇"Show Active Parts Only"時，只有在活動的鍵盤會顯示；當選擇"Show All Parts"時，所有的鍵盤部分會被顯示。	
Touch Panel	Sound	決定在點選畫面時是否有點選聲音。
	Calibration	如果在點選畫面時無法準確的反應您點選的位置，此設定可以協助校準。(一般來說，您不需要此設定，因為校準刻度在原廠已經設定)。點選此部份來叫出校準畫面，然後依序點選畫面中央的"+"記號。

參數鎖定 (Parameter Lock)

這項功能是用來"鎖住"特定參數(如音效、分鍵點等)使他們只能從面板控制來選擇—也就是取代註冊記憶、單鍵設定、音樂資料庫、或樂曲及序列數據等方式來改變。

點選對應的區塊並勾選想要鎖定的參數。確定要鎖住此參數，請再點選勾選區塊一次。

USB記憶體 (USB Memory)

可執行連接到樂器的外接式USB隨身碟的格式化操作，或檢查記憶體容量(估計值)。關於USB記憶體的資訊，請參照使用說明書。

系統 (System)

關於系統設定的資訊，請參閱使用說明書。

原廠重設/備份 (Factory Reset/Backup)

原廠重設 — 回復原廠設定

在頁面1/2，勾選想要的參數區塊，然後點選[Factory Reset]來初始化所勾選的參數設定。

System	回復系統參數為原廠設定。請參閱Data List來確定哪些參數屬於系統設定。
MIDI	將內建User記憶體裡包含MIDI樣板的MIDI設定回復為原廠設定。

User Effect	將User Effect設定中包含下述的資料回復為原廠設定。 <ul style="list-style-type: none"> • User Effect Types使用者音效類型(第12頁) • User Master EQ Types使用者Master EQ類型(第11頁) • User Master Compressor Types使用者主壓縮器類型(第14頁) • User Vocal Harmony Types使用者人聲合唱類型(第27,30頁) • User Microphone Settings使用者麥克風設定(第23頁)
Registration	關閉註冊記憶體[1]-[8]的燈號，即使記憶體資料還在運作，但代表著沒有選擇任何註冊記憶體資料。在這個狀態下，您可以從目前的面板設定來創造註冊記憶體設定。您也可以利用按住B6鍵同時開啟電源的方式(鍵盤最右邊的B鍵)來操作。
Music Finder	將音樂資料庫的資料(所有的紀錄)回復為原廠設定。
Files&Folders	刪除儲存在內建User記憶體的所有檔案與資料夾，並回復原廠設定。這也可以刪除在選擇音色或伴奏風格畫面裡註冊為Favorite(★)的資料。

備份 — 以單一檔案方式儲存並叫出您的原始設定

您可以將下列原始設定的項目儲存成一個檔案到內建User記憶體或USB隨身碟中，以便日後叫出使用。

1 選擇樂器上所需要的設定，然後叫出"Factory Reset/Backup"畫面中的page 2/2。

2 點選需要的項目[Backup]。

如果您想要儲存備份檔案到USB隨身碟，請確認USB隨身碟已連接到樂器上。當您選擇"All"時，備份檔案僅能儲存到USB隨身碟中。

All	在樂器裡所有內建User記憶體的設定和資料〔除了被保護的樂曲〕都會被儲存為一個名為"CVP-609.bup"或"CVP-605.bup"的檔案。藉由點選[Backup]的"All"會儲存所有檔案至USB記憶體，故步驟3可以被省略。
System	將系統參數儲存為單一系統檔案處理。請參閱Data List來確定哪些參數屬於系統設定。
MIDI	將內建User記憶體裡包含MIDI樣板的MIDI設定儲存至單一MIDI設定檔案。
User Effect	將User Effect設定中包含下述的資料儲存至單一檔案。 <ul style="list-style-type: none"> • User Effect Types使用者音效類型(第12頁) • User Master EQ Types使用者Master EQ類型(第11頁) • User Master Compressor Types使用者主壓縮器類型(第14頁) • User Vocal Harmony Types使用者人聲合唱類型(第27,30頁) • User Microphone Settings使用者麥克風設定(第23頁)
Music Finder	所有Music Finder預設和產生的紀錄會被儲存至單一檔案。

3 選擇想要備存的檔案，然後點選[Backup Here]。

必要的時候請輸入檔名，然後點選[OK]來儲存檔案。

叫出備存的檔案：

選擇所需要的檔案，然後點選[Restore]。

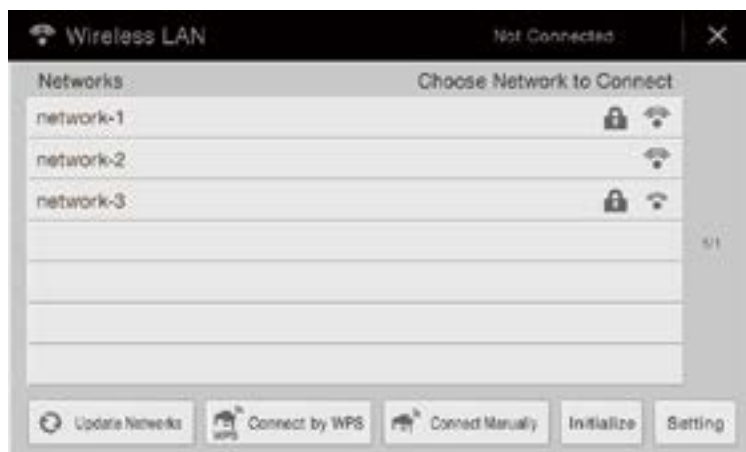
您可以選擇備存檔案至"Preset"按鍵來重置原廠參數設定。




無線網路設定

此圖示顯示時，代表著USB無線網卡已經連上[USB TO DEVICE]終端(有可能您的區域並不被涵蓋)。在執行操作前請先確認是否已經連結。更多關於連結資訊，請參閱網頁上的"iphone/iPad 連結說明"。更多關於智慧型裝置的相容和運用工具，請瀏覽下述網頁：

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>



從畫面中的網際網路清單，選擇想要的項目。如網際網路選項有鎖定圖示()，您需要輸入密碼並點選[Connect]；如網際網路沒有鎖定圖示，您只需要選擇您要的項目即可連結。

當已經成功完成連結，"Connected"會顯示在畫面上，而訊號的強度會依照下圖所示：



如果您沒有在畫面中找到您要的網際網路或者是您想要執行細部設定，必要時請執行下列操作。

Update Networks	更新畫面中網際網路的清單。
Connect by WPS	透過WPS連結樂器至網際網路。在點選視窗顯示的[Start WPS]後，約兩分鐘內點選WPS按鍵來選擇想使用的無線通道。 注意： 確認您的通道支援WPS。關於確認狀況及變更通道設定，請參閱使用說明書的 Access Point。
Connect Manually	連結樂器至關閉或者是未公開的網際網路。必要時需輸入SSID，保全方式、和密碼，然後點選[Connect]。
Initialize	初始化連結設定回復為原廠設置。
Setting	讓您設定更細部的資料，如IP位置。設定後請點選[OK]。

索引

Numerics

3 Band EQ 22

A

Amplitude 44

Any Key 79

Articulation 38

Assembly 52

Assignable 37

Attack 43

Attenuator 23

Audio File Format 83

Audio Rec Format 83

B

Backup 95, 96

Backup file 96

Balance 8, 9

Bar Clear 54

Bar Copy 54

Bass Hold 39

Beat Converter 53

Block Diagram 15

Brightness 9, 43

Bypass 57

C

Channel Edit 53, 69

Chord 17

Chord Detect 93

Chord Source 26, 29

Chord Tutor 7

Chordal 25, 28

Chorus 13

Clock 61, 64, 68, 89

Color 17

Compressor 14, 22

Cutoff Frequency 43

D

Decay 43

Dorian 57

Drums 73

Dynamics 54

E

Echo 21

Effect 11

Effect Variation 38

EG (Envelope Generator) 43

EQ (Equalizer) 10

Equalizer 10

Euro 45

Event Filter 68

Event List 61, 64, 67

F

Factory Reset 95

Fade In/Out 39

Filter 9, 43

Fingering Type 6

Follow Lights 79

Footage 45

Freeze 36

G

Gain 14

Genre 32

Glide 38

Groove 53

Guide 16, 79

Guitar 56

H

Harmonic Cont. 43

Harmonic Content 9, 43

Harmonic Minor 57

Harmony Assign 27

Harmony Type 20

High Key 58

I

IAC (Intelligent Acoustic Control) 94

Insertion Effect 11, 12

K

Karao-Key 79

Key Off Sampling 71

Key Signature 17

Keyboard Harmony 20

Keyword 32

L

Left Hold 40

LFO Amplitude 44

LFO Filter 44

LFO Pitch 44

Local Control 90

Loop Recording 49

Lyrics 17, 18

M

Master Compressor 14

Master EQ 10

Master Tune 84

MEGAEnhancer 74

MegaVoice 74

Melodic Minor 57

Metronome 87

Microphone 22

MIDI 88

MIDI Accordion 89

MIDI Pedal 89

MIDI Receive Channel 91

MIDI reception 92

MIDI Templates 88

MIDI transmission 92

MIDI Transmit Channel 90

Mixer 9

Modulation 38, 43, 44

Mono 40, 42

MP3 83

Multi Assign 21

Music Finder 31

Music Notation 16

N

Natural Minor 57

Noise Gate 22

Note 17

Note Limit 58

Note Name 17

NTR (Note Transposition Rule) ... 56

NTT (Note Transposition Table) .. 57

O

Octave 71

On Bass Note 92

Organ Flutes 45, 73

Original Beat 53

OTS Link Timing 77

Overdub Recording 49

P

Pan 13

Parameter Lock 95

Part EQ 10

Pattern length	48	Split Point	6	W	
Pedal	37	Step Recording	52, 59	WAV	83
Performance Assistant	81	Stop ACMP	76	Wireless LAN	97
Phrase Mark Repeat	80	String Resonance	71	Y	
Pitch Bend	38	Stroke	57	Your Tempo	79
Pitch Bend Range	71	Style	76		
Pitch Detect	23	Style Creator	47		
Pitch Shift	58	Style File Format	55		
Play Root/Chord	56	Style Touch Response	77		
Poly	40, 42	Sustain	38		
Portamento	38	Sustain Sampling	71		
Portamento Time	42, 71	Swing	53		
Punch In/Out	81	Synchro Stop Window	77		
Punch Out	82	System Effect	11		
Q		T			
Quantize	17, 54, 69	Talk	22, 24		
Quick Start	80	Talk Mixing	23		
R		Tap Tempo	87		
Ratio	14, 22	Temperament	84		
Realtime Recording	49, 59	Tempo	4		
Record	31	Text	19		
Registration Freeze	36	Threshold (Th.)	14, 22		
Registration Memory	34	Time Signature	87		
Registration Sequence	34	Touch Panel	95		
Release	43	Touch Sense	42		
Repeat Mode	80	Touch Sense Depth	42		
Resonance	43	Touch Sense Offset	42		
Restore	96	Touch Sensitivity	86		
Retrigger	58	Transpose	5, 70		
Reverb	13	Tremolo	21		
Root Fixed	56	Trill	21		
Root Trans (Root Transpose)	56	Tuning	71, 84		
Rotary Speaker	45	U			
RTR (Retrigger Rule)	58	User Effect	96		
S		Utility	94		
Scale Tune	84	V			
Scale type	85	Variation Effect	11, 12		
Score	16	Vibe Rotor	39		
SFF Edit	55	Vibrato	43		
SFX	73	Vintage	45		
Sine	45	Vocal Harmony	24		
Soft	38	Vocal Range	28		
Song	79	Vocoder	25, 28		
Song Creator	59	Vocoder-Mono	25		
Song Position	61, 64, 68	Voice	71		
Sostenuto	38	Voice Edit	41, 45		
Source Patterns	47	Volume	13		
Source Root/Chord	56				
Speaker	94				



Yamaha 全球官網
<http://www.yamaha.com/>

Yamaha 說明書網站
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

台灣山葉音樂股份有限公司
YAMAHA MUSIC & ELECTRONICS TAIWAN CO., LTD.

台北市南京東路二段6號3樓

TEL: 02-25118688

FAX: 02-25117599

Website: tw.yamaha.com

2013 10