



PSR-S970

PSR-S770

数字键盘工作站

参考说明书

本参考说明书介绍了PSR-S970/S770的高级功能。
请在阅读使用说明书后阅读本手册。



目录

本参考说明书中的每个章节都与使用说明书中的相关章节对应。

1 音色	3	7 注册记忆	83
音色类型（特征）.....	3	编辑注册记忆.....	83
选择 GM&XG 或其它音色.....	5	禁止调用指定的项目（冻结）.....	84
力度感响应和效果相关设置.....	6	按顺序调用注册记忆编号（注册序列）.....	85
音高相关设置.....	9	8 话筒 / 吉他输入	88
编辑分配到 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮的参数 ...	11	执行并保存话筒 / 吉他设置（EQ/CMP）.....	88
编辑音色（音色设置）.....	15	设置和编辑人声和声类型（PSR-S970）.....	91
编辑音栓风琴音色.....	20	编辑合成声码器类型（PSR-S970）.....	98
添加新内容——扩展包.....	22	9 混音台	102
2 伴奏	24	编辑 VOL/VOICE（音量 / 音色）参数.....	102
和弦指法类型.....	25	编辑 FILTER（滤波器）参数.....	103
伴奏播放相关设置.....	27	编辑 TUNE（调音）参数.....	104
将原创设置保存到单触设置.....	29	编辑 EFFECT（效果）参数.....	105
创建 / 编辑伴奏（伴奏创作机）.....	30	编辑 EQ 参数.....	109
3 乐曲	49	编辑主压缩器（CMP）参数.....	111
编辑乐谱（乐谱）设置.....	49	信号流图.....	113
编辑歌词 / 文本画面设置.....	52	10 连接	114
在乐曲播放时使用自动伴奏功能.....	53	踏板开关 / 踏板控制器设置.....	114
乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、重复设置）... ..	54	MIDI 设置.....	118
创建 / 编辑乐曲（乐曲创作机）.....	58	通过无线 LAN 连接 iPhone/iPad.....	124
4 USB 音频播放器 / 录音机	75	11 其它功能	126
5 多重长音	75	UTILITY（实用工具）.....	126
创建多重长音（多重长音创作机）.....	75	SYSTEM（系统）.....	130
编辑多重长音.....	77	索引	133
6 音乐数据库	79		
建立收藏夹的数据记录集.....	79		
编辑记录.....	80		
将记录保存为单独的文件.....	81		

使用 PDF 说明书

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

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

- 本说明书中的插图和 LCD 画面仅用作讲解之目的，与实物可能略有不同。
- 画面取自 PSR-S970，英文界面。
- “数据列表”和“iPhone/iPad 连接说明书”文件可在 Yamaha 官网下载：
<http://download.yamaha.com/>
- 本使用说明书中所使用的公司名和产品名都是各自公司的商标或注册商标。

目录

音色类型（特征）.....	3
选择 GM&XG 或其它音色.....	5
力度感响应和效果相关设置.....	6
• 设置键盘的力度感响应.....	6
• 执行和声 / 琶音的详细设置.....	7
音高相关设置.....	9
• 微调整个乐器的音高.....	9
• 音阶调律.....	9
• 改变 TRANSPOSE（移调）按钮的声部分配.....	10
编辑分配到 LIVE CONTROL（实时控制）旋钮的参数.....	11
编辑音色（音色设置）.....	15
• VOICE SET（音色设置）画面的可编辑参数.....	16
• 禁用音色设置（效果等）的自动选择.....	19
编辑音栓风琴音色.....	20
添加新内容——扩展包.....	22
• 从 USB 闪存中安装扩展包数据.....	22
• 卸载扩展包数据.....	22
• 将乐器信息文件保存至 USB 闪存.....	23

音色类型（特征）

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



S.Art! （超清晰）	<p>这些音色可实时提供强大的演奏性能和表现控制力。例如，对于萨克斯音色，如果您以连奏的方式演奏音符 C 然后音符 D，您会听到音符是无缝变化的，就像萨克斯手一口气吹奏的一样。类似地，对于音乐会吉他音色，如果用力弹奏音符 D，音符 D 听起来就像“打弦”一样，而不用再次拨弦。依据如何演奏，也可以产生类似颤音和气音（对于小号音色）或者拨弦声音（对于吉他音色）等其它效果。</p> <p>更多关于如何最佳弹奏 S.Art!（超清晰 2）音色的信息，请调出信息窗口（在音色选择画面按下 [6 ▼] (INFO) 按钮）。</p>
Live!（现场）	<p>这些音色是以立体声的格式采自传统乐器的声音，使得它们听起来具有充分的现场氛围和真实感。</p>
Cool!（超酷）	<p>这些音色采用了娴熟的编程来捕捉电子乐器的动态变化和声音的细微差别。</p>
Sweet!（甜美）	<p>同样得益于 Yamaha 的尖端技术，这些原声乐器音色逼真再现声音的细致和自然。</p>

鼓组	将鼓和各种打击乐器分配到每个琴键上，让您在键盘上演奏各种打击乐器。关于哪个音色被分配至了哪个键，请参考官网的数据列表中的“鼓组/SFX组列表”。
Live! (现场) 鼓组	这些是具有立体声采样和动态采样优点的高品质鼓组音色。
SFX	将各种特效音和打击乐音色分配到每个琴键上，如枪声、海浪声，可以在键盘上演奏出这些特效音色。关于哪个音色被分配至了哪个键，请参考官网的数据列表中的“鼓组/SFX组列表”。
Live! (现场) SFX	这些多样的高品质特殊音色和打击乐音色充分运用了立体声采样和动态采样技术。
音栓风琴	通过音色设置虚拟地调整各个音管长度，您可以精心创建自己的风琴音色。详情，请参见第 20 页。
MegaVoice (兆级音色)	<p>这些音色采用了特别的力度切换技术。每个力度范围（您演奏键盘的力度）都对应了完全不同的音色。</p> <p>例如，Mega 吉他音色就包含了各种演奏技巧产生的声音。在常规乐器中，需要不同的音色调用 MIDI，并组合在一起演奏才能获得需要的效果。但是对于 Mega 音色，只要设置好指定的力度值，用一个音色就可以获得同样的效果。因为这种音色复杂的特性，触发特定音色需要精准的力度，所以这类音色并不适合在键盘上演奏。但是，它们在制作 MIDI 数据时非常实用，尤其是当您不希望在一个乐音轨道上调用多个音色的时候。</p> <p>Mega 音色位于音色选择画面的“MegaVoices”文件夹内。有关选择 MegaVoices 的说明，请参见第 5 页的“选择 GM&XG 或其它音色”。</p>

注 S.Art!（超清晰）和 Mega 音色与其它乐器型号不兼容。因此，您在本乐器上使用这些音色创建的任何乐曲或伴奏都将无法在不具备这些类型音色的乐器上正常播放。

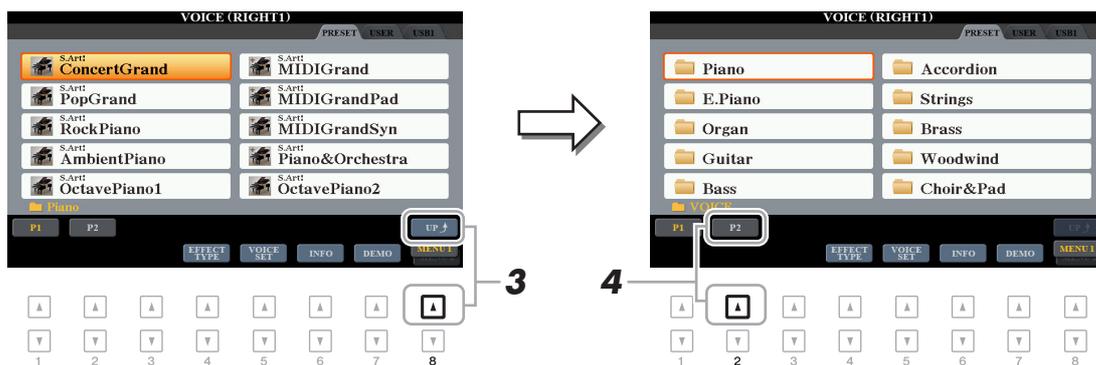
注 S.Art!（超清晰）和 Mega 音色的声音因键位、力度、触键等而异。因而，如果打开了 [HARMONY/ARPEGGIO]（和声/琶音）按钮、改变移调设置或音色设置参数，可能会导致听到未如预期的声音。

本乐器预设音色的列表，请参考官网的数据列表中的“音色列表”。

选择 GM&XG 或其它音色

本乐器所具备的音色能够用于伴奏播放，并能够兼容 XG/GM。这些音色无法从 VOICE（音色）类别选择按钮中直接调出。但是，您能够通过以下方法将其调出。

- 1 打开对应着您要使用的声部的 PART SELECT 按钮。
- 2 按下 VOICE（音色）类别的其中一个选择按钮（除 [ORGAN FLUTES]（音栓风琴）和 [EXPANSION/USER]（扩展 / 用户）按钮外）调出音色选择画面。
- 3 按下 [8 ▲]（UP）按钮调出音色类别。



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

注 您可以在这个画面中找到“Legacy”（旧版）文件夹。这个文件夹中包含了早前 Yamaha 键盘音色（诸如 PSR-S950、PSR-S750 等）用于与其它型号的兼容。

注 “MegaVoices”文件夹包含 Mega 音色（第 4 页）。

- 6 选择所需的音色。

力度感响应和效果相关设置

设置键盘的力度感响应

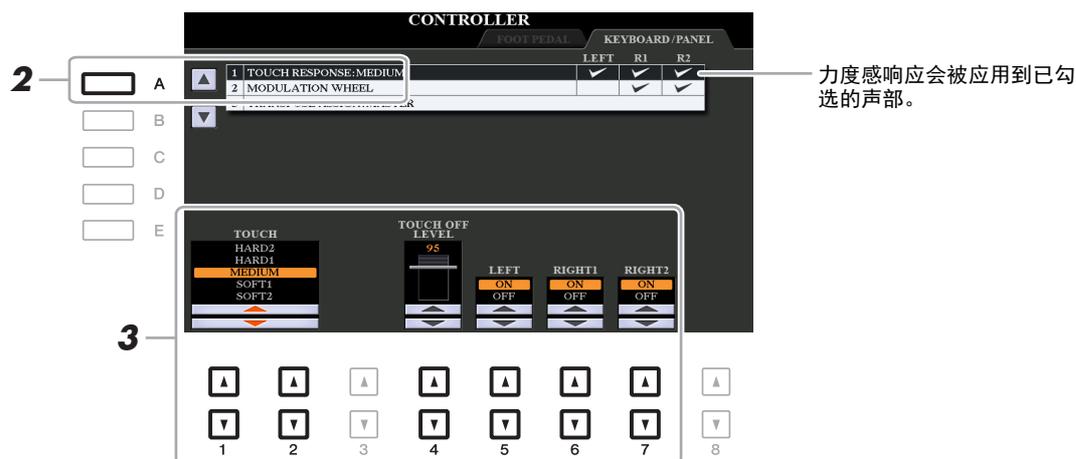
力度感响应可以决定声音如何对应您的演奏力度。已选的力度感响应类型是所有音色的共同设置。

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

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [D] CONTROLLER（控制器）→ TAB（标签）[▶] KEYBOARD/PANEL（键盘 / 面板）

2 使用 [A] 按钮选择“1 TOUCH RESPONSE”（力度感响应）。



3 使用 [1 ▲▼]–[2 ▲▼] 和 [4 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮设定力度感响应。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH (触感)	决定力度感响应类型。 HARD 2（强 1） ：需要很强的力度产生高音量。适合按键力量很大的演奏者。 HARD 1（强 1） ：需要中强的力度产生较大的音量。 MEDIUM（中） ：标准力度感响应。 SOFT 1（弱 2） ：用中等演奏力量产生高音量。 SOFT 2（弱 2） ：用较轻的力度产生较大的音量。适合按键力量较轻的演奏者。
[4 ▲▼]	TOUCH OFF LEVEL (触感关闭音量)	设置将 TOUCH（触感）参数设置为“OFF”（关闭）时的键盘演奏的固定音量。
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	LEFT–RIGHT2 (左 - 右 2)	打开 / 关闭各键盘声部的力度感响应。

执行和声 / 琶音的详细设置

您可以进行包括音量在内的详细设置。

1 调出操作画面。

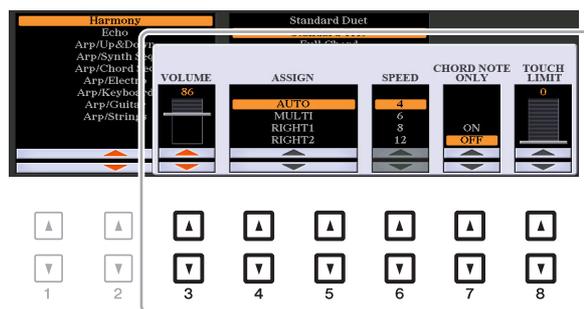
[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [B] HARMONY/ARPEGGIO (和声 / 琶音)

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



3 使用 [7 ▲▼] (DETAIL) (详细) 按钮调出详细设置窗口。

4 使用 [3 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮进行多种和声 / 琶音设置。



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

[3 ▲▼]	音量 * (VOLUME)	决定由和声 / 琶音功能产生的和声 / 琶音音符的音量大小。 注 当您使用某个音色（如风琴音色）时，如果该音色在 VOICE SET (音色设置) 画面 (第 16 页) 中的 TOUCH SENSE DEPTH (力度感响应深度) 设置为 0，音量将不会改变。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	ASSIGN* (分配)	决定效果被分配至键盘的哪个声部。 AUTO (自动) ：将效果应用至 PART ON/OFF (声部开 / 关) 为打开的声部 (RIGHT (右) 1/2) 中。如果选中了和声 / 回响类别，当两个声部都打开时，RIGHT 1 (右 1) 声部将优先于 RIGHT 2 (右 2) 声部。 MULTI (多种) ：当和声 / 回响类别选中时，该参数可用。当两个声部都打开时，键盘弹奏的音符将在 RIGHT 1 (右 1) 声部发声，和声 (效果) 将被分为 RIGHT 1 (右 1) 和 RIGHT 2 (右 2) 声部。当只有一个部分打开时，键盘弹奏的音符和效果仅在这一部分发声。 RIGHT 1 (右 1)、RIGHT 2 (右 2) ：将效果应用至选中声部 (RIGHT 1 (右 1) 或 RIGHT 2 (右 2))。

[6 ▲▼]	SPEED (速度)	当“Echo”（回响）类别（回响、震音或颤音）选中时，该参数可用。决定回响、震音和颤音的速度。
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY (仅和弦音符)	当“Harmony”（和声）类别选中时，该参数可用。当其设置为“ON”（打开）时，仅当右手演奏的音符属于左手指定的和弦内音时，才添加和声效果。
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT (力度限制)	决定发出和声、回响、颤音或震音的最低力度值。仅当右手弹奏的力度值高于设定值时，才产生和声 / 回响效果。也就是提供一个有选择地应用效果的方法。

注 您可以在画面中通过 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [J] UTILITY（实用工具）→ TAB（标签）[◀][▶] CONFIG 2（第 128 页）调出琶音量化功能和琶音保持功能的设置。

音高相关设置

微调整个乐器的音高

您可以对整个乐器如键盘、伴奏和乐曲部分（除鼓组或 SFX 组音色弹奏的键盘声部以及音频播放之外）的音高进行微调——当与其它乐器或 CD 音乐一起弹奏 PSR-S970/S770 时，该功能非常实用。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [E] MASTER TUNE/SCALE TUNE（主调律 / 音阶调律）→ TAB（标签）[◀] MASTER TUNE（主调律）

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

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

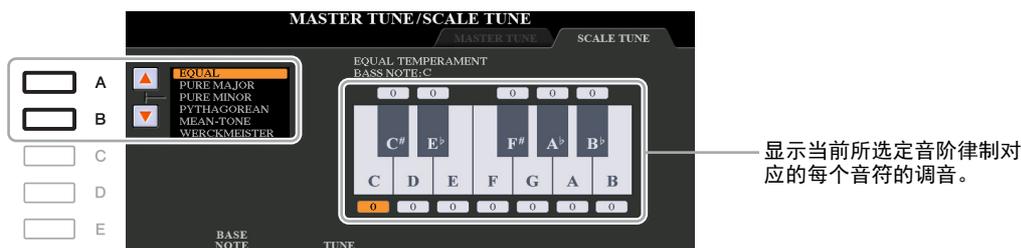
音阶调律

可以选择各种律制的音阶来演奏各个历史时期和不同流派的音乐。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE（主调律 / 音阶调律）→ TAB（标签）SCALE TUNE（音阶调律）

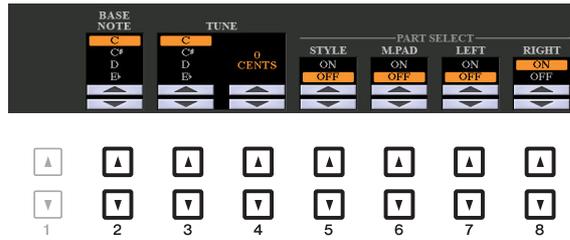
2 使用 [A]/[B] 按钮选择需要的音阶律制。



■ 预设音阶类型

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

3 按需要改变下列设置。



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

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

改变 TRANSPOSE (移调) 按钮的声部分配

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

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [D] CONTROLLER (控制器) → TAB (标签) [▶] KEYBOARD/PANEL (键盘 / 面板)

2 使用 [B] 按钮选择“3 TRANSPOSE ASSIGN” (移调分配)。

3 按下 [4 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮选择需要的声部分配。

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

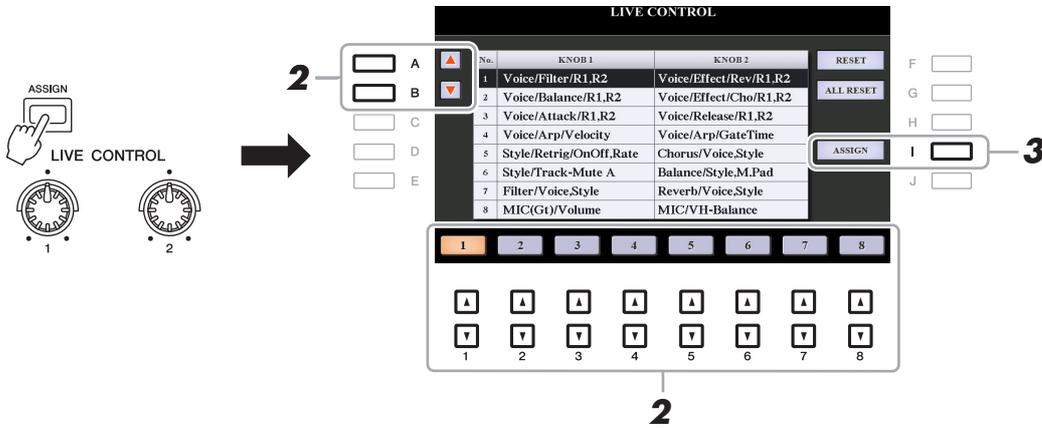
可通过 TRANSPOSE (移调) [-]/[+] 按钮在调出的弹出画面中确认分配结果。



编辑分配到 LIVE CONTROL (实时控制) 旋钮的参数

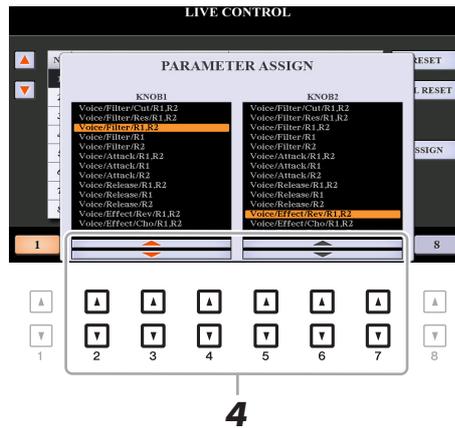
LIVE CONTROL (实时控制) 旋钮中默认分配了 8 个组合功能, 您可根据需要对这些功能进行多种组合。

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



2 使用 [A]/[B] 按钮或 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮选择您需要改变的功能编号。

3 按下 [I] (ASSIGN (分配)) 按钮调出 PARAMETER ASSIGN (参数分配) 窗口。



4 使用 [2 ▲▼]–[4 ▲▼] 按钮 (旋钮 1) 和 [5 ▲▼]–[7 ▲▼] 按钮 (旋钮 2) 选择需要分配的功能。

关于可用功能的信息, 请参考第 12–14 页。

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

6 如有需要, 请重复步骤 2-5 分别为其他编号分配 (设定) 功能。

注 即使您关闭了电源, 此处的设置仍将保留。

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

■ 可分配旋钮功能

Voice/Filter/Cut/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部滤波器的截止频率。向右转动旋钮，可以使声音更明亮。
Voice/Filter/Res/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部滤波器的共鸣。向右转动旋钮，可以使声音更明显。
Voice/Filter/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 / 或 2 声部的滤波器和共鸣的截止频率，改变声音的音质和音调。
Voice/Filter/R1	
Voice/Filter/R2	
Voice/Attack/R1,R2	调节按下琴键后直到 RIGHT （右）1 和 / 或 2 声部达到最大音量所需要的时间长度。向右转动旋钮，可以增加时间。
Voice/Attack/R1	
Voice/Attack/R2	
Voice/Release/R1,R2	调节放开琴键后直到 RIGHT （右）1 和 / 或 2 声部的衰减达到无声所需要的时间长度。向右转动旋钮，可以增加时间。
Voice/Release/R1	
Voice/Release/R2	
Voice/Effect/Rev/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部的混响深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Voice/Effect/Cho/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部的合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Voice/Effect/Rev,Cho/R1	调节 RIGHT （右）1 或 2 声部的混响深度和合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Voice/Effect/Rev,Cho/R2	
Voice/Balance/R1,R2	调节 RIGHT （右）1 和 2 声部之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高 RIGHT 1 （右 1）的音量，向右可以提高 RIGHT 2 （右 2）的音量。
Voice/Arp/Velocity	调节琶音的音量。向右转动旋钮，可以提高音量。
Voice/Arp/GateTime	调节各音符琶音的长度。向右转动旋钮，可以增长音符长度。
Voice/Arp/UnitMultiply	调节琶音的速度。向右转动旋钮，可以使速度更快。
Style/Filter/Cutoff	调节用于伴奏滤波器的截止频率。向右转动旋钮，可以使声音更明亮。
Style/Filter/Resonance	调节用于伴奏滤波器的共鸣。向右转动旋钮，可以使声音更明显。
Style/Filter/Cutoff,Res	调节伴奏滤波器和共鸣的截止频率，改变声音的音质和音调。
Style/Effect/Reverb	调节伴奏的混响深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Style/Effect/Chorus	调节伴奏的合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Style/Effect/Rev,Cho	调节伴奏的混响和合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。

Style/Retrig/Rate	调节伴奏重触发长度。当前伴奏的第一声部在指定长度中重复。向右转动旋钮，可以缩短长度。
Style/Retrig/OnOff	打开 / 关闭伴奏重触发功能。向右转动旋钮将其打开，向左转动则为关闭。
Style/Retrig/OnOff,Rate	打开 / 关闭伴奏重触发功能并调节长度。转动旋钮到最左关闭该功能，向右转动可以打开并减少长度。
Style/Track-Mute A	打开 / 关闭伴奏通道的播放。转动旋钮至最左位置可以仅打开节奏 2 通道，其它通道会被关闭。从该位置顺时针转动旋钮，旋钮向着最大位置的转动过程中，通道会按照节奏 1、贝司、和弦 1、和弦 2、长音、乐句 1、乐句 2 和所有通道的顺序打开。打开 / 关闭通道可以方便地变换节奏感觉。
Style/Track-Mute B	打开 / 关闭伴奏通道的播放。转动旋钮至最左位置可以仅打开和弦 1 通道，其它通道会被关闭。从该位置顺时针转动旋钮，旋钮向着最大位置的转动过程中，通道会按照和弦 2、长音、贝司、乐句 1、乐句 2、节奏 1、节奏 2 和所有通道的顺序打开。打开 / 关闭通道可以方便地变换节奏感觉。
MIC(Gt)/Effect/Reverb	为话筒或吉他输入声调整混响深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
MIC(Gt)/Effect/Chorus	为话筒或吉他输入声调整合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
MIC(Gt)/Effect/DSP	为话筒或吉他输入声调整 DSP 效果深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。 注 根据所选 DSP 类型或者话筒或吉他的连接方式，声音可能不会改变。
MIC(Gt)/Volume	调节来自 [MIC/GUITAR INPUT]（话筒 / 吉他输入）插口输入的话筒或吉他声音的音量。向右转动旋钮，可以提升数值。
MIC/VH-Balance (PSR-S970)	调节主唱（自己的声音）和人声和声的音量平衡。向左转动旋钮可以提高主唱的音量，向右可以提高人声和声的音量。
Audio/Volume	控制音频播放的音量。向右转动旋钮，可以提高音量。
AUX/Volume	控制来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入音量。向右转动旋钮，可以提高音量。
Balance/Voice,Style	调节音色和伴奏播放之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高伴奏的音量，向右可以提高音色的音量。
Balance/Style,M.Pad	调节伴奏和多重长音播放之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高伴奏的音量，向右可以提高多重长音的音量。
Balance/Audio,AUX	调节音频播放和来自 [AUX IN]（辅助输入）插口输入声音的音量平衡。向左转动旋钮可以提高音频播放的音量，向右可以提高来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入音量。
Balance/Song,Audio	调节乐曲和音频播放之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高乐曲的音量，向右可以提高音频（USB 音频播放器）的音量。
Balance/Song,AUX	调节乐曲播放和来自 [AUX IN]（辅助输入）插口输入声音的音量平衡。向左转动旋钮可以提高乐曲播放的音量，向右可以提高来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入音量。
Balance/MIDI,AudioAUX	调节 MIDI 数据（乐曲、伴奏、多重长音）播放和音频播放（USB 音频播放器和来自 [AUX IN]（辅助输入）插口的输入）之间的音量平衡。向左转动旋钮可以提高 MIDI 的音量，向右可以提高音频的音量。

Filter/Voice,Style	调节所有声部和伴奏的滤波器和共鸣的截止频率，改变声音的音质和特性。
Reverb/Voice,Style	调节所有键盘声部和伴奏的混响深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Chorus/Voice,Style	调节所有键盘声部和伴奏的合唱深度。向右转动旋钮，可以使效果更明显。
Master Tempo	更改当前选定伴奏或乐曲的速度。向左转动旋钮会使其变慢，向右转动会使速度加快。设置范围的数值为：从默认的 50% 到 150%。
<No Assign>	未分配功能。

编辑音色（音色设置）

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

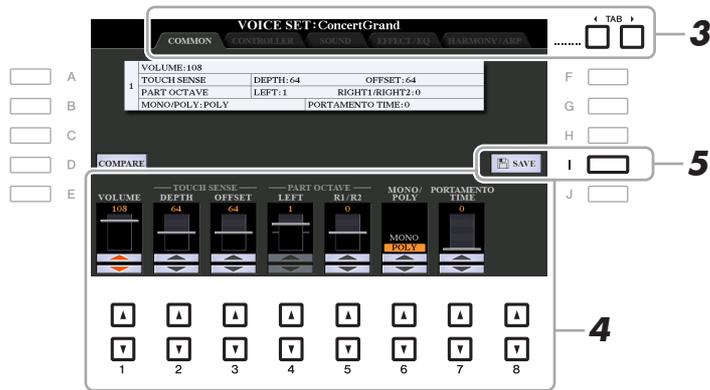
1 选择需要编辑的音色（除音栓风琴音色之外的音色）。

音栓风琴音色所用的编辑方法与在此介绍的方法不同。关于如何编辑音栓风琴音色，请参考第 20 页。

2 在音色选择画面，按下 MENU 1（菜单 1）的 [5 ▼]（VOICE SET）（音色设置）按钮，调出 VOICE SET（音色设置）画面。

3 使用 TAB [◀][▶] 按钮调出相关设置页面。

关于每个页面的可用参数，请参考第 16 页的“VOICE SET（音色设置）画面的可编辑参数”。



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

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

5 按下 [I]（SAVE（保存））按钮保存编辑后的音色。

关于保存操作的详情，请参考使用说明书的“基本操作”。

须知

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



VOICE SET（音色设置）画面的可编辑参数

音色设置参数分为五个不同页面。每个标签页上的参数在下面分别解释。

注 选择的音色不同，可供编辑的参数也不同。

■ COMMON（通用）页面

[1 ▲▼]	VOLUME (音量)	调整正在编辑音色的音量。
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE (力度感响应)	<p>调整力度感响应（力度灵敏度），或是根据弹奏琴键的力度不同，音色的音量在什么音量水平上进行响应。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="662 533 1029 952"> <p>TOUCH SENSE DEPTH (力度感响应深度) 根据VelDepth更改力度曲线（偏差值设为64）</p> <p>音源的实际力度</p> <p>接收力度 (实际按键打开速度)</p> </div> <div data-bbox="1037 533 1404 1064"> <p>TOUCH SENSE OFFSET (力度感响应偏差值) 根据VelOffset更改力度曲线（深度设为64）</p> <p>音源的实际力度</p> <p>接收力度 (实际按键打开速度)</p> </div> </div> <p>DEPTH（深度）：决定力度感响应（力度灵敏度），或是演奏力度所对应音色音量的改变程度。</p> <p>OFFSET（偏差值）：决定接收到的弹奏力度对实际响应力度效果的调整量。</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE (八度升降)	以八度为单位将音色的音高高或降低。当编辑的音色用于RIGHT1-2（右1-2）声部时，R1/R2参数可供编辑；当编辑的音色用于LEFT（左）声部时，LEFT（左）参数可供编辑。
[6 ▲▼]	MONO/POLY (单音/复音)	决定音色以单音方式，还是以复音方式演奏。还可以用面板上的VOICE EFFECT（音色效果）[MONO]（单音）按钮进行此设置。
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME (滑音时间)	<p>当被编辑的音色为MONO（单音）时，决定两个不同音之间音高过渡的时间。</p> <p>注 滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。</p>

下一页

■ CONTROLLER（控制器）页面

MODULATION（调制）

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

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

■ SOUND（声音）页面

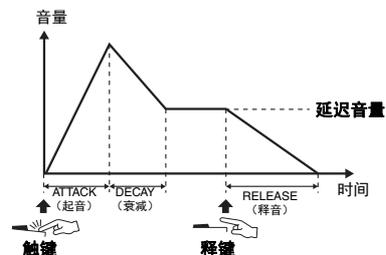
FILTER（滤波器）

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

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

EG

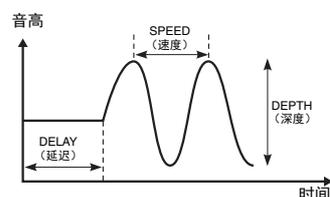
EG（包络发生器）决定声音随时间发生怎样的变化。可以再现很多传统乐器声音的特点，例如，打击乐器声音的快速起音和衰减，或钢琴延音的较长释音。



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

VIBRATO（颤音）

颤音是通过有规律地调制声音的音高产生振颤的声音效果。



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

■ EFFECT（效果）/EQ 页面**1 REVERB DEPTH（混响深度）/CHORUS DEPTH（合唱深度）/DSP DEPTH（DSP 深度）/ PANEL SUSTAIN（面板延音）**

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH (混响深度)	调节混响深度。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH (合唱深度)	调整合唱深度。
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF (DSP 开/关)	决定 DSP 功能打开或者关闭。 还可以用面板上的 VOICE EFFECT（音色效果）[DSP] 按钮进行此设置。
[6 ▲▼]	DSP DEPTH (DSP 深度)	调整 DSP 深度。 如果要重选 DSP 类型，可以在第 19 页的“2 DSP”菜单进行操作。
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN (面板延音)	决定打开面板上的 VOICE EFFECT（音色效果）[SUSTAIN]（延音）按钮时将持续音量作用于所编辑的音色。

2 DSP

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

3 EQ

决定高、低 EQ 频段的频率和各自的增益。使用 [2 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮调节低 EQ 频段和 [5 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮调节高 EQ 频段。

■ HARMONY/ARP (和声/琶音) 页面

与通过 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [B] HARMONY/ARPEGGIO (和声/琶音) (第 7-8 页) 调出的画面相同, 除以下几点之外:

- 通过 [7 ▲▼] (DETAIL) (详细) 按钮设置的详细将出现在画面顶层。
- [D] (COMPARE) (比较) 和 [I] (SAVE) (保存) 按钮可用 (参见第 15 页的步骤 4-5)。

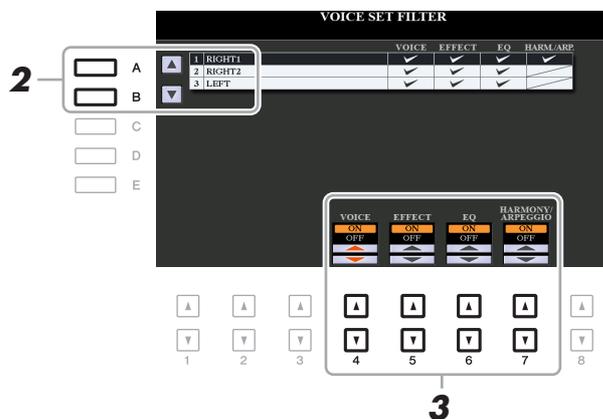
禁用音色设置 (效果等) 的自动选择

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

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [F] VOICE SET FILTER (音色设置过滤)

2 使用 [A]/[B] 按钮选择键盘声部。



3 使用 [4 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮为选定声部打开或关闭各项目。

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

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

编辑音栓风琴音色

通过调整拉杆操纵杆可对音栓风琴音色进行编辑，如添加起音声、采用效果器或均衡器等。

1 选择需要的音栓风琴音色。

- 1-1 按下 [ORGAN FLUTES] (音栓风琴) 按钮。
- 1-2 按下 [I] (PRESET) (预设) 按钮调出音色选择画面。
- 1-3 按下 [A]-[J] 按钮之一选择需要的音色。

2 按下 [5 ▼] (VOICE SET) (音色设置) 按钮返回 VOICE SET (音色设置) 画面。

3 使用 TAB [◀][▶] 按钮调出相关设置页面 (FOOTAGES (音管长度)、VOLUME/ATTACK (音量 / 起音) 或 EFFECT/EQ (效果 / EQ))。

关于每个页面的可用参数，请参考第 20-21 页。

4 编辑音栓风琴音色。

5 按下 [I] (PRESETS) (预设) 按钮调出音栓风琴音色选择画面。

6 保存已编辑的音色。

关于保存操作的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。

须知

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

■ FOOTAGE (音管长度) 页面

请参考使用说明书第 1 章。



下一页

■ VOLUME/ATTACK (音量 / 起音) 页面



与FOOTAGE (音管长度) 页面相同。

[1 ▲▼]	VOLUME (音量)	调整音栓风琴的总体音量。音管图形越长，音量越大。
[2 ▲▼]	RESP. (响应)	作用于声音的起音和释音阶段 (第 18 页)，可以根据 FOOTAGE (音管长度) 的控制来增加或减少起音和释音的响应时间。值越大，起音和释放越慢。
[3 ▲▼]	VIBRATO SPEED (颤音速度)	决定颤音效果的速度，颤音效果的开关和颤音深度由前页的 Vibrato On/Off (颤音开/关) ([F]/[G] 按钮) 和 Vibrato Depth (颤音深度) ([H] 按钮) 控制。
[4 ▲▼]	MODE (模式)	MODE (模式) 参数可设置为: FIRST (首个) 或 EACH (每一个)。在设置为 FIRST (首个) 时，起音设置 (撞击声) 仅仅应用于键盘上弹下的第一个音符和同时弹下的音符，当第一个音符保持时，后续弹下的音符不应用起音设置。当设置为 EACH (每一个) 时，起音设置应用于所有音符。
[5 ▲▼]– [7 ▲▼]	4'、2-2/3'、2'	决定音栓风琴音色的起音音量。4'、2-2/3' 和 2' 控制旋钮提高或减少相应音管长度的起音音量。音管图形越长，起音音量越大。
[8 ▲▼]	LENGTH (长度)	影响声音的起音阶段，在初始起音发生后立即产生一个较长或较短的衰减。音管图形越长，衰减时间越长。

■ EFFECT (效果) /EQ 页面

与第 18 页上解释的 VOICE SET “EFFECT/EQ” (音色设置“效果/EQ”) 页面的参数相同，除了 PANEL SUSTAIN (面板延音) 不可用于音栓风琴音色。

添加新内容——扩展包

安装扩展包可以使您将多种可选音色和伴奏添加到 USER（用户）驱动中的“Expansion”（扩展）文件夹。本章介绍了将新内容添加至乐器时的必要操作。

从 USB 闪存中安装扩展包数据

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

须知

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

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

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

包含扩展音色或伴奏的乐曲、伴奏或注册记忆

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

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

卸载扩展包数据

您可以通过对 FILES & FOLDERS（文件 & 文件夹）执行重置操作，将扩展包数据删除（参见第 132 页）。

须知

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

将乐器信息文件保存至 USB 闪存

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

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

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

2 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ [G] SYSTEM（系统）→ TAB（标签）[◀] OWNER（用户）



3 按下 [D]（EXPORT INSTRUMENT INFO）（导出乐器信息）按钮。

4 按照画面显示信息的指示进行操作。

将乐器信息文件保存至 USB 闪存的根目录。保存文件的名称为“PSR-S970_InstrumentInfo.n27”或“PSR-S770_InstrumentInfo.n27”。

目录

和弦指法类型	25
• 多指和弦模式下识别和弦类型	26
伴奏播放相关设置	27
将原创设置保存到单触设置	29
创建 / 编辑伴奏（伴奏创作机）	30
• 创建伴奏的基本步骤	30
• 实时录音	32
• 分步录音（EDIT（编辑））	36
• 伴奏重组（重组）	36
• 编辑节奏听感（GROOVE（律动感））	38
• 编辑各通道的数据（CHANNEL（通道））	40
• 设置伴奏文件格式（PARAMETER（参数））	41
• 编辑伴奏的打击乐声部（鼓组设置）	46

伴奏类型（特征）

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



- **Pro（专业）**：这些伴奏具有激动人心的专业化编配，并且具有完美的可演奏性。伴奏可以严格跟随您按下的和弦。因此，和弦的变化和富于色彩的和声，造就了逼真的伴奏。
- **Session（小型乐队）**：这些节奏在识别演奏和弦的基础上，会有更多的变化。同时，随着和弦变化，主奏部分会播放特殊的乐句，所以，音乐会节奏相比一般的节奏，更具真实感。节奏参数设置方面对这类型的节奏进行了特别的优化，使得某些特定的曲子和风格，更具色彩。但是要注意，音乐会节奏不一定适合所有的曲子以及和弦，有些和弦的和声听感不一定是正确的。比如，美国乡村音乐中，演奏一个简单的大三和弦，在音乐会节奏里，可能会听到7和弦那样的比较爵士化的效果；又比如，演奏一个贝斯转位的和弦，可能会听到非预期和弦的突兀效果。
- **Free Play（自由节奏）**：这种节奏的特点是，速度比较自由。节奏提供非常具有表现力的伴奏，供演奏者自由发挥，而且演奏的速度不必局限于某个特定的速度。
- **DJ**：表示 DJ 伴奏。更多 DJ 伴奏的信息，请查阅使用说明书。
- **Audio+（音频伴奏）（PSR-S970）**：表示音频伴奏。更多音频伴奏的信息，请查阅使用说明书。

关于预设伴奏列表，请参考官网的数据列表。

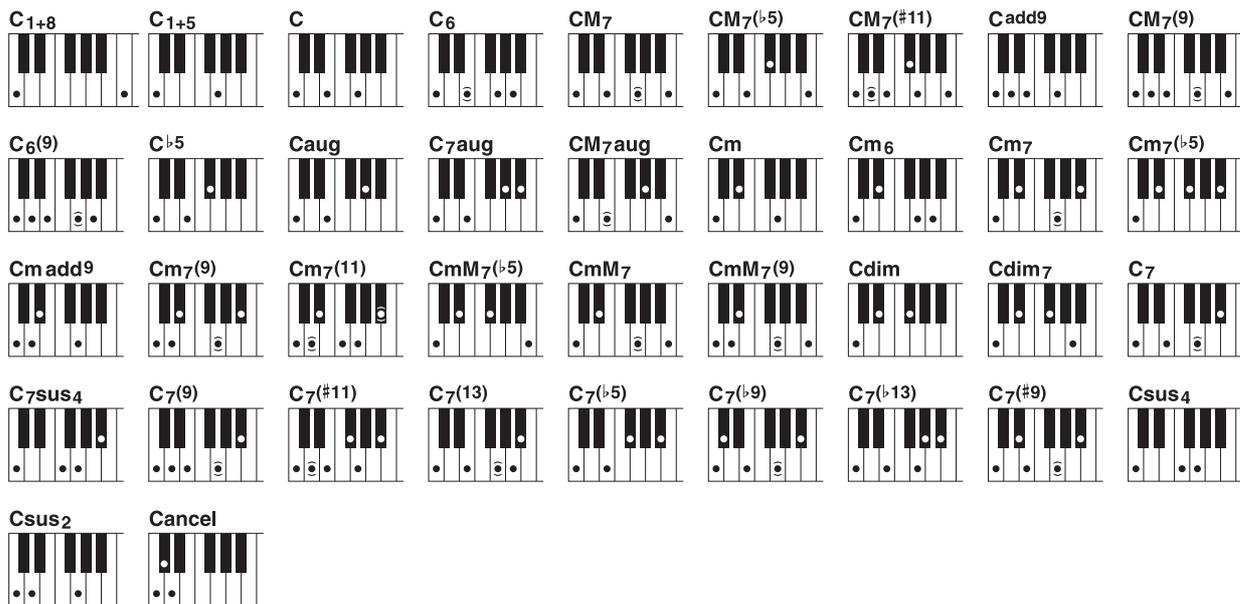
和弦指法类型

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

<p>SINGLE FINGER（单指和弦）</p>	<p>在键盘的伴奏区，仅用一个、两个或三个键，触发大三、属七、小三、小七和弦的伴奏。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>大三和弦，只按下根音键。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>属七和弦，同时按根音键和左边的一个白键。</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>小三和弦，同时按根音键和左边的一个黑键。</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>小七和弦，同时按根音键和左边的一个白键和一个黑键。</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER（单指多指自动）</p>	<p>自动检测单指和弦或多指和弦指法，这样可以使任何一种指法而无需切换指法类型。</p>
<p>FINGERED（多指和弦）</p>	<p>当 [ACMP]（伴奏）或左声部打开时，使您在键盘上的左手区按下组成和弦的音符，即可指定和弦。关于音符与和弦的对应信息，请参见第 26 页，或在画面右半区使用和弦教练功能。</p>
<p>FINGERED ON BASS（低音多指和弦）</p>	<p>与单指多指自动和弦一样识别相同的指法，但键盘的和弦区域演奏的最低音符会被作为和弦的根音音符使用，使您演奏出“低音转位”效果的和弦。（在多指模式下，和弦的根音总是被作为低音音符使用。）</p>
<p>FULL KEYBOARD（全键盘）</p>	<p>在整个键盘区域检测和弦。检测的形式和单指多指自动和弦基本相同。即使将音符分开为左右手弹奏也可以正常检测——例如，左手演奏一个低音音符，右手弹和弦；或者左手弹和弦，右手弹旋律音。</p>
<p>AI FINGERED（智能多指和弦）</p>	<p>基本与单指多指自动和弦模式相同，不同的是，可以用少于三个音符来检测和弦（根据前一个演奏的和弦做判断）。</p>
<p>AI FULL KEYBOARD（智能全键盘）</p>	<p>除了可以用少于三个音符检测（根据前一个和弦等）和弦之外，本模式与全键盘模式基本相同。此模式下，无法演奏 9 和弦、11 和弦和 13 和弦。</p>

注 “AI” 是“人工智能”的缩写。

多指和弦模式下识别和弦类型



和弦名称【缩写】	和弦构成音符*	以根音为“C”的和弦为例
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
大和弦 [M]	1+3+5	C
六和弦 [6]	1+(3)+5+6	C6
大七和弦 [M7]	1+3+(5)+7	CM7
大七和弦降五音 [M7b5]	1+3+ \flat 5+7	CM7(\flat 5)
大七和弦加升十一音 [M7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+7	CM7(#11)
加九音 [(add9)]	1+2+3+5	Cadd9
大七九和弦 [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
六和弦加九音 [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
降五音 [(\flat 5)]	1+3+ \flat 5	C \flat 5
增和弦 [aug]	1+3+#5	Caug
增七和弦 [7aug]	1+3+#5+ \flat 7	C7aug
增大七和弦 [M7aug]	1+(3)+#5+7	CM7aug
小三和弦 [m]	1+ \flat 3+5	Cm
小六和弦 [m6]	1+ \flat 3+5+6	Cm6
小七和弦 [m7]	1+ \flat 3+(5)+ \flat 7	Cm7
小七和弦降五音 [m7b5]	1+ \flat 3+ \flat 5+ \flat 7	Cm7(\flat 5)
小和弦加九音 [m(9)]	1+2+ \flat 3+5	Cm add9
小七和弦加九音 [m7(9)]	1+2+ \flat 3+(5)+ \flat 7	Cm7(9)
小七和弦加十一音 [m7(11)]	1+(2)+ \flat 3+4+5+ \flat 7	Cm7(11)
大小七和弦降五音 [mM7b5]	1+ \flat 3+ \flat 5+7	CmM7(\flat 5)
小大七和弦 [mM7]	1+ \flat 3+(5)+7	CmM7
小大七和弦加九音 [mM7(9)]	1+2+ \flat 3+(5)+7	CmM7(9)
减和弦 [dim]	1+ \flat 3+ \flat 5	Cdim
减七和弦 [dim7]	1+ \flat 3+ \flat 5+6	Cdim7
七和弦 [7]	1+3+(5)+ \flat 7	C7
挂四音七和弦 [7sus4]	1+4+5+ \flat 7	C7sus4
七和弦加九音 [7(9)]	1+2+3+(5)+ \flat 7	C7(9)
七和弦加升十一音 [7(#11)]	1+(2)+3+#4+5+ \flat 7	C7(#11)
七和弦加十三音 [7(13)]	1+3+(5)+6+ \flat 7	C7(13)
七和弦降五音 [7b5]	1+3+ \flat 5+ \flat 7	C7(\flat 5)
七和弦降五音 [7(\flat 9)]	1+ \flat 2+3+(5)+ \flat 7	C7(\flat 9)
七和弦降十三音 [7(\flat 13)]	1+3+5+ \flat 6+ \flat 7	C7(\flat 13)
七和弦加升九音 [7(#9)]	1+#2+3+(5)+ \flat 7	C7(#9)
挂四音 [sus4]	1+4+5	Csus4
挂二音 [sus2]	1+2+5	Csus2
取消	1+ \flat 2+2	Cancel

* 仅保留打击乐声部，其他乐音声部静音，仅在 Fingered, Fingered On Bass, All Fingered 和弦模式下生效。括号内的音符可以省略不弹。

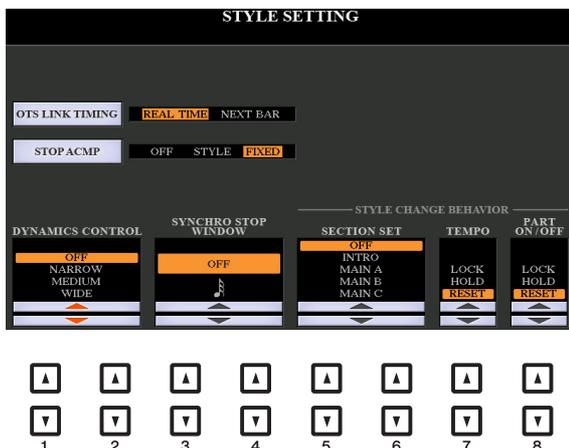
伴奏播放相关设置

伴奏播放相关设置可在下列画面中进行更改。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [G] STYLE SETTING (伴奏设置)

2 使用 [B]/[C] 和 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮进行每项设置。



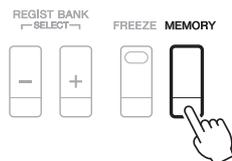
[B]	<p>OTS LINK TIMING (单触设置链接时机)</p>	<p>应用于 OTS 链接功能。该参数决定，在什么时刻，单触设置随主奏段 MAIN VARIATION (主变量) [A]-[D] 的切换而改变。([OTS LINK] (单触设置链接) 按钮必须打开。)</p> <p>REAL TIME (实时)：按下下一个 [MAIN VARIATION] (主变量) 按钮的同时，单触设置立即调出。</p> <p>NEXT BAR (下一小节)：按下下一个 [MAIN VARIATION] (主变量) 按钮时，单触设置在下一小节被调出。</p>
[C]	<p>STOP ACMP (伴奏停止)</p>	<p>当 [ACMP] (伴奏) 打开，并且 [SYNC START] (同步开始) 关闭时，在键盘的伴奏区弹奏和弦，即使伴奏停止，也可以听到和弦伴奏声音。在这种情况下 (称作“伴奏停止”)，任何有效的指弹和弦模式都可以被识别，并且和弦根音 / 类型可以在画面上显示出来。在此可以决定在伴奏停止的状态下，在键盘伴奏区弹奏的和弦是否发出声音。</p> <p>OFF (关闭)：和弦区弹奏的和弦将不能发声。</p> <p>STYLE (伴奏)：和弦区弹奏的和弦会以选定伴奏的长音通道和低音通道的音色发声。</p> <p>FIXED (固定)：和弦区弹奏的和弦会以特定音色发出声音，无论选的是什伴奏。</p> <p>注 当选定的伴奏包含 Mega 音色时，设为“STYLE” (伴奏) 时将可能出现意外的声音。</p> <p>注 当录制乐曲时，伴奏停止功能所检测到的和弦可以不受此处设置的影响而被录制。请注意，当设置为“STYLE” (伴奏) 时，音色与和弦数据都会被录制；而当设置为“OFF” (关闭) 或“FIXED” (固定) 时，仅仅录制和弦数据。</p>

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DYNAMICS CONTROL (动态控制)	<p>可以根据演奏力度决定伴奏播放的音量变化。</p> <p>OFF (关闭): 无论演奏力度如何, 音量都保持不变。</p> <p>NARROW (窄): 音量在窄范围内变化。</p> <p>MEDIUM (中): 音量在中等范围内变化。</p> <p>WIDE (宽): 音量在宽范围内变化。</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW (同步停止时间设置)	<p>该参数决定当在伴奏区按住和弦时, 经过多长时间后取消同步停止状态。当 [SYNC STOP] (同步停止) 按钮为打开状态, 并且本参数设置为“OFF” (关闭) 之外的值, 按住和弦超过此处设定的时间后, 同步停止状态自动变为“OFF” (关闭)。这一功能可以很方便地将伴奏播放重置为普通状态, 让您松开键后仍然保持伴奏播放。换句话说, 如果在此处设置的时间前释放了按键, 伴奏仍将保持同步停止状态。</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SECTION SET (节奏段落播放设置)	<p>在伴奏播放停止状态下, 选择另一个伴奏时, 本参数决定将所选伴奏的哪一个段落设置为当前使用段。当设置为“OFF” (关闭) 并且伴奏播放停止时, 新选伴奏的当前使用段不变, 仍然保持为之前选用的伴奏段。如果新选的伴奏不包含任何 MAIN (主) A-D 段, 将自动选择最接近的节奏段落作为默认段落, 例如, 新选择的伴奏中没有 MAIN (主奏) D, 那么, 默认选择 MAIN (主奏) C 段落。</p>
[7 ▲▼]	TEMPO (速度)	<p>决定当更换伴奏时, 伴奏的速度设置是否改变。</p> <p>LOCK (锁定): 总是保持前一个速度设置。</p> <p>HOLD (保持): 在伴奏播放时, 保持前一个速度设置。当伴奏播放停止时, 速度更改为所选伴奏的默认速度。</p> <p>RESET (重置): 速度总是更改为选定伴奏的默认速度。</p>
[8 ▲▼]	PART ON/OFF (声部开/关)	<p>决定当更换伴奏时, 伴奏通道开/关状态是否改变。</p> <p>LOCK (锁定): 总是保持前一个伴奏通道开/关状态。</p> <p>HOLD (保持): 在伴奏播放期间, 保持前一个通道开/关状态。当伴奏播放停止时, 所有伴奏通道设为打开。</p> <p>RESET (重置): 所有伴奏通道都设为打开。</p>

将原创设置保存到单触设置

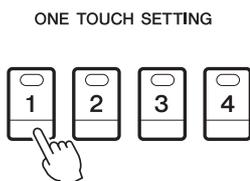
您可以将自己的原创面板设置保存到单触设置。全新创建的单触设置会以伴奏的形式保存到 USER（用户）驱动或 USB 闪存，然后可以将单触设置作为伴奏的一部分调出。

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



- 4 按下 ONE TOUCH SETTING（单触设置）[1]–[4] 按钮中的一个，将面板设置保存到该按钮。**

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



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

- 5 按下 [F]（YES）（是）按钮调出伴奏选择画面，然后将单触设置作为一个伴奏保存。**
关于保存操作的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。

须知

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

创建 / 编辑伴奏（伴奏创作机）

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

（PSR-S970）音频声部的局限：

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

2

伴奏

创建伴奏的基本步骤

1 选择需要的伴奏作为新伴奏的基础。

2 调出伴奏创作机画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ [A] STYLE CREATOR（伴奏创作机）

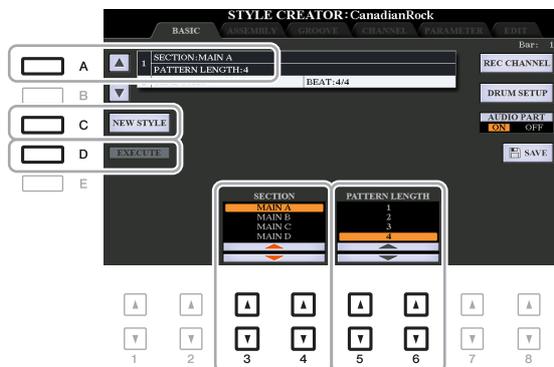
3 从 BASIC（基本）页面中选择一个乐段。

（如果 RECORD（录音）画面在屏幕下半部分显示部分，按下 [EXIT]（退出）按钮。）按下 [A] 按钮选择“1 SECTION”（1 乐段），然后使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮选择乐段。

如有需要，执行下列操作。

- 如果需要创建一个全新的伴奏，按下 [C]（NEW STYLE（新伴奏））按钮调出一个空的新伴奏。
- 对于当前乐段，通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择段落长度。选择后，按下 [D]（EXECUTE（执行））按钮实际输入指定长度。
请注意，如果在音频伴奏基础上制作或编辑数据（PSR-S970），改变段落长度将删除对应音频声部。
- 对当前整个伴奏，使用 [A]/[B] 按钮选择“2 TEMPO/BEAT”（2 速度 / 节拍），然后使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮设置速度，用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮设置拍号。

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



下一页

4 为各通道创建一个基础模板。

- **BASIC**（基本）页面的实时录音（第 32 页）
使您能用键盘演奏的方式录制伴奏。
- **EDIT**（编辑）页面的分步录音（第 36 页）
使您能够分别输入每个音符。
- **ASSEMBLY**（重组）页面的伴奏组合（第 36 页）
使您能够从其它预设伴奏或已创建的伴奏中复制各种伴奏段落。

5 编辑已录制的通道数据。

- 在 **GROOVE**（移位）（第 38 页）、**CHANNEL**（通道）（第 40 页）和 **EDIT**（编辑）（第 36 页）页面编辑通道数据
可以改变节奏听感、量化和力度等。
- 在 **PARAMETER**（参数）页面（第 41 页）编辑 **SFF** 参数
可以对已有录音通道的 SFF（Style File Format（伴奏文件格式））相关参数进行编辑。
- 使用鼓组设置功能在 **BASIC**（基本）页面编辑节奏声部（第 46 页）
可以对伴奏的节奏声部进行编辑，如更改单独乐器的声音。

6 根据需要重复步骤 3-5。

7 在任意页面按下 [I] 或 [J]（SAVE）（保存）按钮保存创建的伴奏。

相关指示请参考使用说明书的“基本操作”。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失。

实时录音

在 BASIC（基本）页面，您可以通过键盘录制原创的节奏模式。

伴奏创作机中的实时录制特征

• 循环录音

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

• 叠加录音

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

2

伴奏

■ 录制打击乐通道 1-2

下列步骤适用于第 31 页的基本步骤 4 中。

•（PSR-S970）如果您选择音频伴奏作为基础数据时：

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

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

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



下一页

2 如有需要，为需要录制的打击乐通道选择音色。

按下 [1 ▲] 或 [2 ▲] 按钮（选定通道）调出音色选择画面，然后选择需要的音色如鼓组等。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回原始的伴奏创作机画面。使用已选音色对需要录制的节奏段落进行练习。

• 可用于录音的音色

对于 RHY1 通道而言，可选择除音栓风琴以外的音色进行录制。

对于 RHY2 通道，仅可选择鼓组 /SFX 音色进行录制。

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

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

当播放已录制的数据时，使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮根据需要打开或关闭每个通道。如果您选择了音频伴奏作为原始节奏的基础模板（PSR-S970），可通过 [H] 按钮打开或关闭音频声部。

如有必要，您可以删除通道数据。按住 [J]（DELETE）（删除）按钮的同时，按下 [1 ▲]–[8 ▲]（需要删除数据的通道）按钮中的任意一个按钮。

4 一旦循环播放回到第一小节的第一拍，开始弹奏需要录制的节奏模式。

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

第一次循环

低音鼓

第二次循环

军鼓
低音鼓

第三次循环

立镲
军鼓
低音鼓

删除录制错误的音符（节奏清除）

如果您在弹奏中犯了错误或弹奏了错误的音符，您可以删除这些指定的音符。按住 [E]（RHY CLEAR（节奏清除））按钮的同时，按下键盘上对应的键。

5 按下 [START/STOP]（开始 / 停止）按钮停止播放。

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

6 按下 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮禁用录音。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失（第 31 页的步骤 7）。

■ 录音至低音、和弦 1-2、长音和乐句 1-2 通道

下列步骤适用于第 31 页的基本步骤 4 中。

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

如果选中了一个预设伴奏，一条信息将出现，提示您是否删除选定通道中的已录制数据。按下 [G]（YES（是））按钮删除数据，所选通道被指定为录音目标。请注意，除原厂预设伴奏中的鼓轨道，其他轨道无法在预设数据上进行叠加录音，只能从零开始录音。



2 如有需要，为需要录制的低音、和弦或乐句通道选择音色。

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

• 可用于录音的音色

除音栓风琴音色 / 鼓组 / SFX 组音色外都可被用于录音。

• 以 CM7 和弦录制一个乐句（为和弦的变化演奏恰当的音符）

录制主奏或加花时的规则

在默认初始状态下，源根音 / 和弦（第 42 页）设为 CM7。这意味着您需要使用 CM7 和弦音阶录制伴奏乐句织体。当选定 CM7 时，录制您想听到的低音、乐句或和弦通道。详细操作信息请参见下文。

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



C = 和弦音符
C、R = 推荐音符

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

录制前奏和尾奏时的规则

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

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



- 如有需要，设置源根音 / 和弦

尽管伴奏录制时的源根音 / 和弦默认设置为 CM7 和弦，但您仍可以将其改为您需要的音调或和弦。使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出 PARAMETER（参数）页面，然后设置 PLAY ROOT（演奏源音）和 CHORD（和弦）至您想要设定的根音及和弦类型。切记，当把源和弦由 CM7 改为其它和弦后，相应的和弦音符和推荐音符也将改变。详情请参考第 42 页。

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

当轨道上已录制的音符播放时，您可使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮根据需要打开或关闭每个通道。如果您使用了音频伴奏作为伴奏模板（PSR-S970），可通过 [H] 按钮打开或关闭音频声部。

如有必要，您可以删除通道数据。按住 [J]（DELETE）（删除）按钮的同时，按下 [1 ▲]–[8 ▲] 按钮中需要删除通道对应的按钮。

4 一旦循环播放回到第一小节的第一拍，开始弹奏需要录制的低音、和弦或乐句。

5 按下 [START/STOP]（开始 / 停止）按钮停止播放。

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

- 聆听使用其他源根音 / 和弦演奏的声音：

- 1) 用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出 PARAMETER（参数）页面。

- 2) 按下 [F]（REC CHANNEL）（录音通道）按钮调出 RECCORD（录音）画面，然后使用 [1 ▼]–[8 ▼] 按钮打开 / 关闭需要的通道。

- 3) 按下 STYLE CONTROL（伴奏控制）[START/STOP]（开始 / 停止）按钮开始播放。

- 4) 在 PARAMETER（参数）页面，将 PLAY ROOT（播放根音）和 CHORD（和弦）设置为想要的和弦根音及和弦类型。

您可以通过上述操作实现录制的伴奏在正常演奏过程中响应不同和弦变化的效果。

6 按下 [3 ▼]–[8 ▼] 按钮禁用录音。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失（第 31 页的步骤 7）。

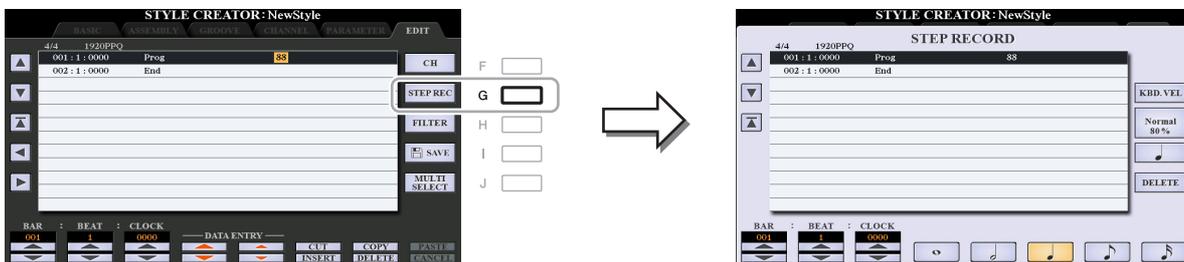
分步录音 (EDIT (编辑))

这一部分可适用于第 31 页基本步骤 4。在选择一个伴奏段落并在 BASIC (基本) 页面进行其它设置后, 按以下指示调出适用 STEP RECORD (分步录音) 画面, 然后执行分步录音。

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

伴奏创作机中的分步录音步骤与乐曲创作机 (第 59–62 页) 本质上是相同的, 除了以下几点:

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



分步录音的步骤请参考第 59–62 页。EDIT (编辑) 页面的信息 (乐曲创作机中的事件列表画面) 请参考第 72 页。

伴奏重组 (重组)

使用本功能, 您可以将一个预制伴奏的声部通道数据拷贝到当前正在编辑的伴奏中来。当您在另一个伴奏中遇到喜爱的节奏模式、低音旋律、和弦支持或乐句时, 可以使用此功能。

这一部分可适用于第 31 页基本步骤 4。选择乐段并在 BASIC (基本) 页面进行其它设置后, 执行下列指示。

注 (PSR-S970) 音频声部无法复制到另一个伴奏。

注 (PSR-S970) 如果您选择音频伴奏作为开始数据, 音频声部则无法被其它数据替换。

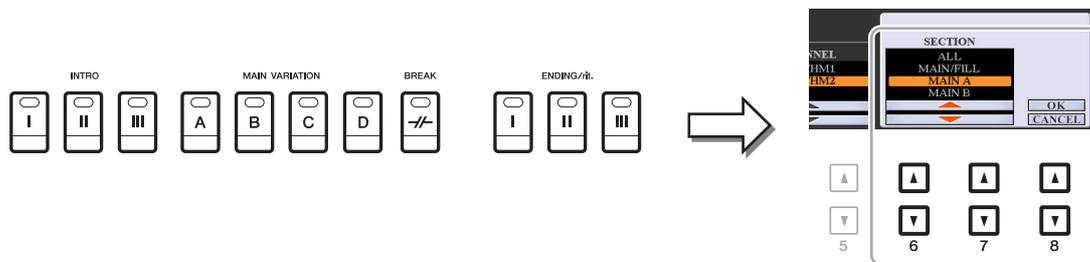
1 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → [A] STYLE CREATOR (节奏制作机) → TAB (标签) [◀][▶] ASSEMBLY (合奏)

2 选择需要编辑的伴奏段落。

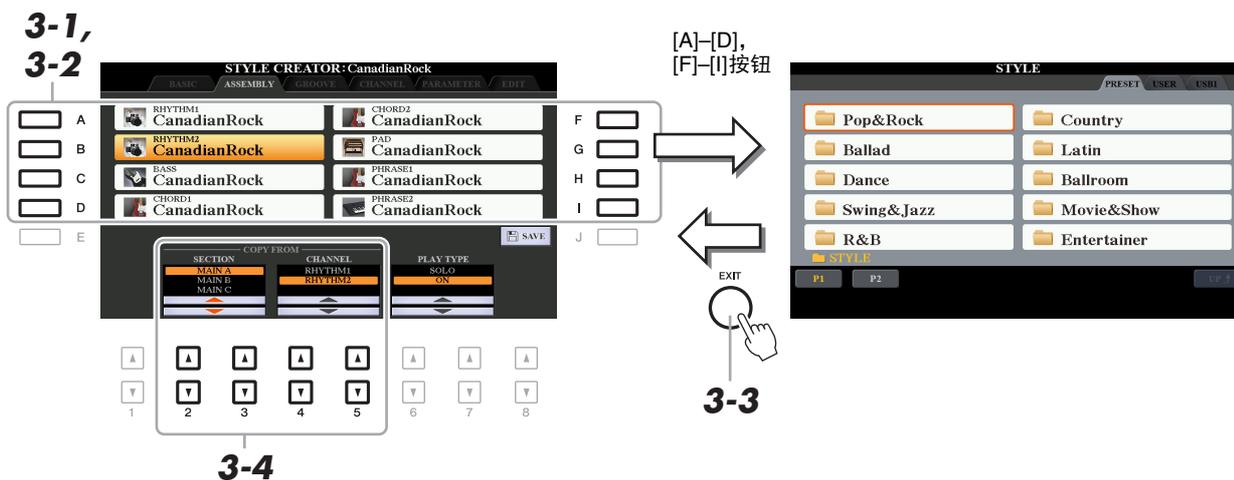
即便需要编辑的乐段已在 BASIC (基本) 页面被选中, 仍可以在本页面中更换乐段。在面板上按下需要的乐段按钮调出 SECTION (乐段) 窗口, 然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮进入所选择段落的编辑页面。如果您想选择插入乐段 (无对应面板按钮), 按下任意乐段按钮, 使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮选择插入, 然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮。





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

3 使用一个伴奏指定通道的数据替换现有伴奏的数据。



3-1 使用 [A]–[D] 和 [F]–[I] 按钮选择想要被替换的通道。

3-2 按下选定通道所对应的按钮，调出伴奏选择画面。

3-3 选择替换数据用的伴奏，然后按下 [EXIT]（退出）按钮返回初始画面。

3-4 使用 [2 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮选择选定伴奏的乐段和通道。

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

在伴奏重组操作中播放伴奏

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

- **SOLO（独奏）**：assembly 页面中所选择的通道和其他在 basic 页面 record 录音选项中设置为 rec 的通道将会同时播放。
- **ON（打开）**：assembly 页面中所选择的通道和其他在 basic 页面 record 录音选项中设置为非 off 的通道将会同时播放。
- **OFF（关闭）**：assembly 页面中所选的通道将静音。

4 根据需要，对其它通道重复步骤 3。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，创建的伴奏将丢失（第 31 页的步骤 7）。

编辑节奏听感（GROOVE（律动感））

通过改变伴奏中所有音符的时间点和力度，您可以对在 BASIC（基本）页面或面板按钮选定的当前乐段每个通道进行节奏听感的编辑。这一部分可适用于第 31 页基本步骤 5。



- 1 在 GROOVE（律动感）页面，使用 [A]/[B] 按钮选择编辑菜单，然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮编辑数据。

1 GROOVE（律动感）

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

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



下一页

2

伴奏

2 DYNAMICS (动态)

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL (通道)	选择动态设置作用的通道 (声部)。所选择的通道显示在画面的左上角。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE (重音类型)	决定应用重音的类型, 也就是说, 设置通道中的哪些音符会以动态设置来强调。
[6 ▲▼]	STRENGTH (强度)	决定上面选择的重音类型的加强程度。值越大, 效果越强。
[7 ▲▼]	EXPAND/CMP. (扩展 / 压缩)	扩展 / 压缩力度值的范围。扩展或压缩动态范围, 高于 100% 的值扩展动态范围, 低于 100% 的值压缩动态范围。
[8 ▲▼]	BOOST/CUT (增强 / 削减)	增强 / 削减所选乐段 / 通道的所有音符的力度值。高于 100% 的值使力度增强, 而低于 100% 的值使力度减小。

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

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

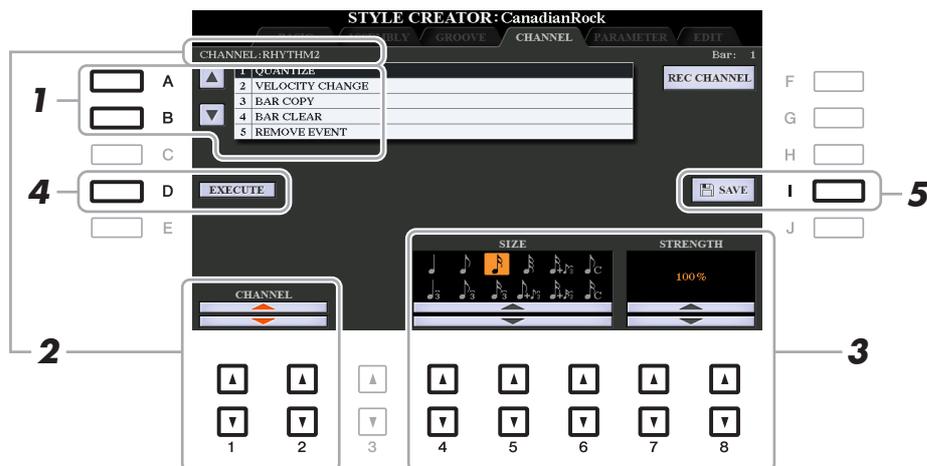
操作完成后, 该按钮变为“UNDO” (撤销), 如果对修改结果不满意, 可以按该按钮恢复原来的数据。撤销级别只有一级, 也就是仅仅前一次编辑可以撤销。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源, 编辑的伴奏将丢失 (第 31 页的步骤 7)。

编辑各通道的数据（CHANNEL（通道））

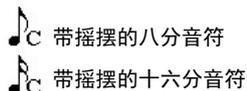
您可以对在 BASIC（基本）页面或面板按钮选定的当前乐段每个通道进行已录制数据的编辑。这一部分可适用于第 31 页基本步骤 5。



1 在 CHANNEL（通道）页面，使用 [A]/[B] 按钮选择编辑菜单。

1 QUANTIZE（量化）

与乐曲创作机的量化相同（第 70 页），除了多出下面两个可选择参数。



2 VELOCITY CHANGE（力度变化）

增强或削减指定通道中所有音符的力度值，以百分比设定。

3 BAR COPY（小节复制）

本功能允许将一个或多个小节的数据从一个位置复制到指定通道的另一个位置。

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

4 BAR CLEAR（小节清除）

本功能将所选通道内指定小节范围的全部数据清除。

5 REMOVE EVENT（移除事件）

本功能可以移除所选通道内指定类型的事件。

2 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼]（CHANNEL（通道））按钮选择需要编辑的通道。

被选择的通道显示在画面的左上角。

3 使用 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮编辑数据。

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

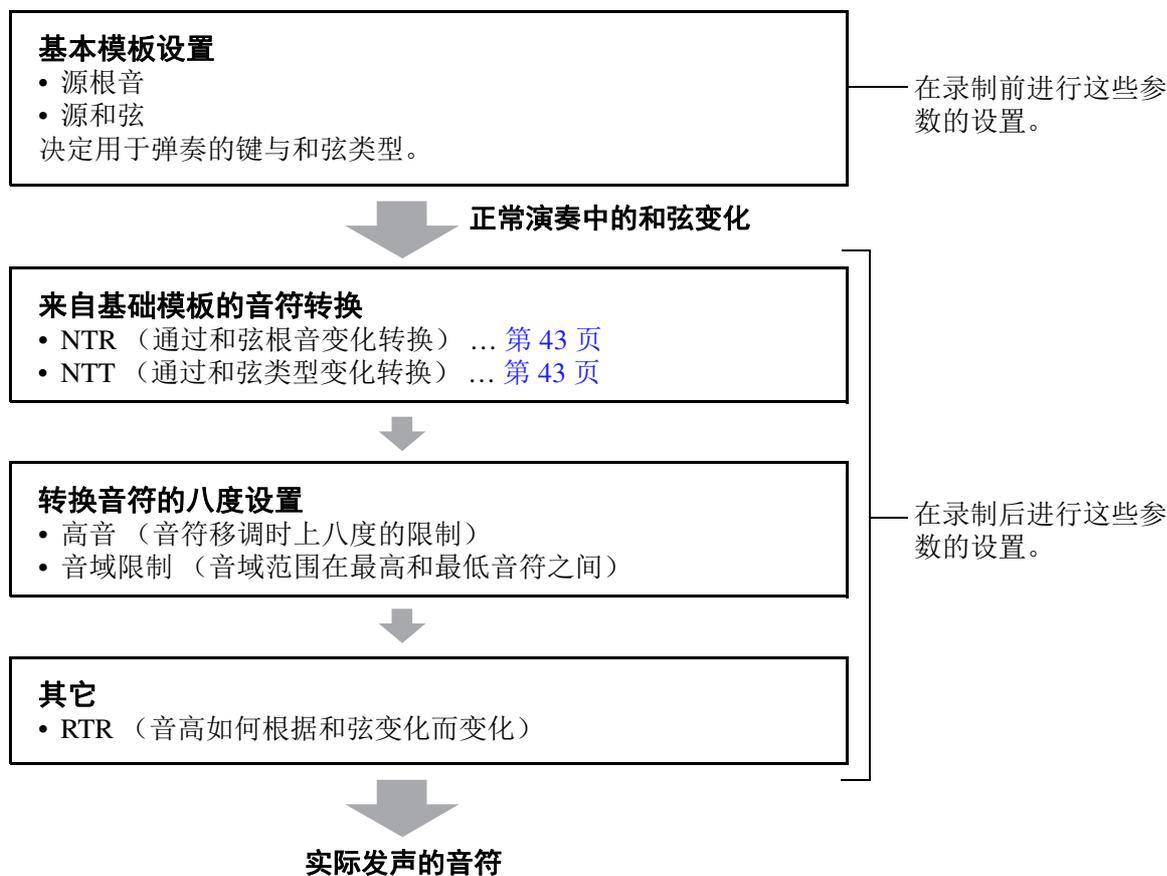
操作完成后，此按钮变为“UNDO”（撤消），如果对修改的结果不满意，可以按该按钮恢复原来的数据。撤消级别只有一级，也就是仅仅前一次编辑可以撤消。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，编辑的伴奏将丢失（第 31 页的步骤 7）。

设置伴奏文件格式（PARAMETER（参数））

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



这一部分可适用于第 31 页基本步骤 5。

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

1 在 PARAMETER（参数）页面，使用 [A]/[B] 按钮选择编辑菜单。

有关编辑菜单的详情，请参见第 42 页。



2 按下 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL (通道)) 按钮选择需要编辑的通道。

被选择的通道显示在画面的左上角。

3 使用 [3 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑数据。

关于可编辑的参数，详见第 42-45 页。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，编辑的伴奏将丢失（第 31 页的步骤 7）。

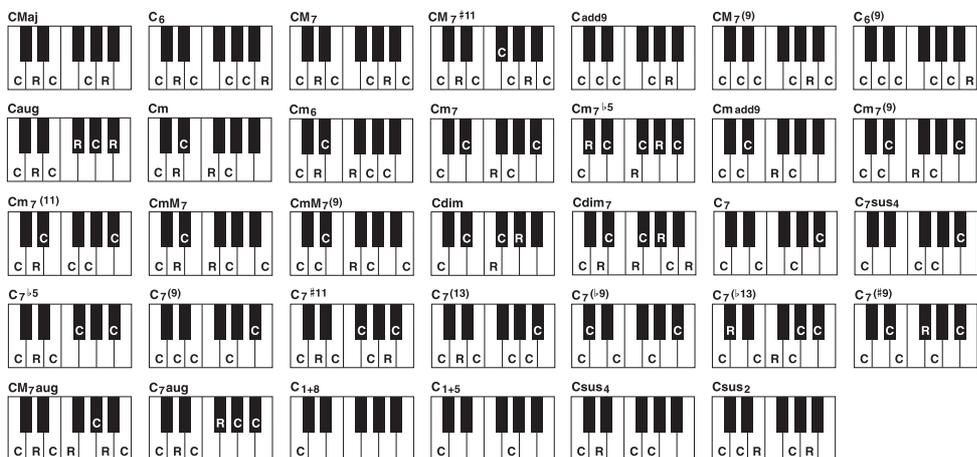
1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD (源 (弹奏) 根音 / 和弦)

重要事项

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

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

当源根音为 C 时：



C = 和弦音符
C、R = 推荐音符

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

注 当 NTR 设为 GUITAR (吉他) 时，无法应用此处的设置。



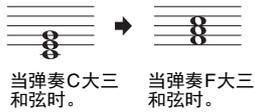
2 NTR/NTT

此处的设置决定在正常演奏时，基础模板的原始音符如何根据和弦变化进行转换。

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	NTR (音符转换规则)	确定基础模板的根音如何根据实际演奏和弦进行变化，请参见下表。
[5 ▲▼]- [7 ▲▼]	NTT (音符转换表)	确定伴奏基础模板如何进行音符转换，请参见下表。请参见下表。
[8 ▲▼]	NTT BASS ON/ OFF (音符转换表低音开/关)	当演奏转位和弦时，参数设置为 ON 的通道可以识别实际演奏的根音。当 NTR 设为 GUITAR (吉他) 且本参数设为 ON (打开) 时，只有被设定为根音的音符将作为和弦根音音符播放。

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

NTR (音符转换规则)

ROOT TRANS (根音变换)	当转换和弦根音时，仍然保持音符间的间隔。例如，C 和弦的 C3、E3 和 G3，当转换为 F 和弦时，变成 F3、A3 和 C4。包含旋律线的轨道可以使用此设置。	
ROOT FIXED (根音固定)	根音尽可能靠近前一和弦的根音。例如，C 和弦的 C3、E3 和 G3，当转换为 F 和弦时，变成 C3、F3 和 A3。演奏和弦的轨道可以使用此设置。	
GUITAR (吉他)	此设置专为吉他轨道设置，音符的转化与真实演奏吉他时候的指法变化相同。	

NTT (音符转换表)

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

BYPASS (旁通)	当 NTR 设置为 ROOT FIXED (根音固定) 时，转换表不用于任何音符转换。当 NTR 设置为 ROOT TRANS (根音转换) 时，转换表仅通过维持音符间的音高关系来转换音符。
MELODY (旋律)	适合于旋律线转换。将本设置用于旋律通道，例如乐句 1 和乐句 2。
CHORD (和弦)	适用于和弦部分的移调。将设置用于和弦 1 和和弦 2 通道，特别是包含钢琴和吉他类和弦声部时。
MELODIC MINOR (旋律小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
MELODIC MINOR 5th (旋律小调五音)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于基础模板的五音。

HARMONIC MINOR (和声小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音和六音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音和六音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
HARMONIC MINOR 5th (和声小调第五)	除上面的和声小调的转换外，增三和减三和弦还作用于基础模板的五音。
NATURAL MINOR (自然小调)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音、六音和七音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音、六音和七音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
NATURAL MINOR 5th (自然小调五音)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于基础模板的五音。
DORIAN (多利亚)	当演奏的和弦由大和弦变为小和弦时，本表将音阶的三音和七音降低半音。当和弦由小和弦变为大和弦时，将三音和七音升高半音。其它音符不变。将本设置用于仅仅响应大三、小三和弦的乐段的旋律通道，如前奏段和尾奏段。
DORIAN 5th (多利亚五音)	除上面的转换外，增三和减三和弦还作用于基础模板的五音。

当 NTR 设定为 GUITAR (吉他) 时

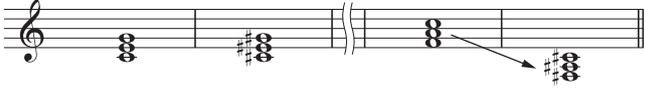
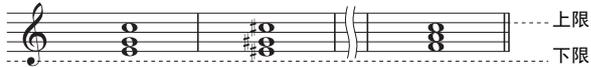
ALL-PURPOSE (所有目的)	本转换表包含分解和弦和扫弦两种。
STROKE (扫弦)	适用于吉他的扫弦演奏。一些音符听上去像是被静音了——当在真实吉他上弹奏和弦时该现象属于正常的。
ARPEGGIO (分解和弦)	适用于吉他的分解和弦演奏声音，实现动人的 4 个音符琶奏的声音。



下一页

3 HIGH KEY/NOTE LIMIT (高音键 / 音符限制)

此处的设置用于调整伴奏模板音符通过 NTT 和 NTR 规则转换后的八度设置。

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY (退音点)	<p>本参数为和弦根音转换设置了一个最高限制 (八度上限)。任何经过计算高过退音点的根音都将降低一个八度播放。本设置仅当 NTR 参数 (第 43 页) 设置为“Root Trans” (根音转换) 时才可用。</p> <p>示例——当最高限设置为F时。</p> <p>根音变化 → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>演奏的音符 → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p> 
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW (音符最低限制)	<p>本参数指定了伴奏通道中音色的音域音高范围 (最高音和最低音)。请按照真实乐器的音域范围设置, 保证伴奏通道的音符不会超出真实乐器的范围而听起来不自然。例如: 过高的贝司声音或过低的短笛声音。</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH (音符最高限制)	<p>示例——当最低音高设置为C3, 最高音高设置为D4时。</p> <p>根音变化 → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>演奏的音符 → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p> 

4 RTR (重触发规则)

这些参数决定当响应和弦变化时, 音符是否停止发声及如何变化。

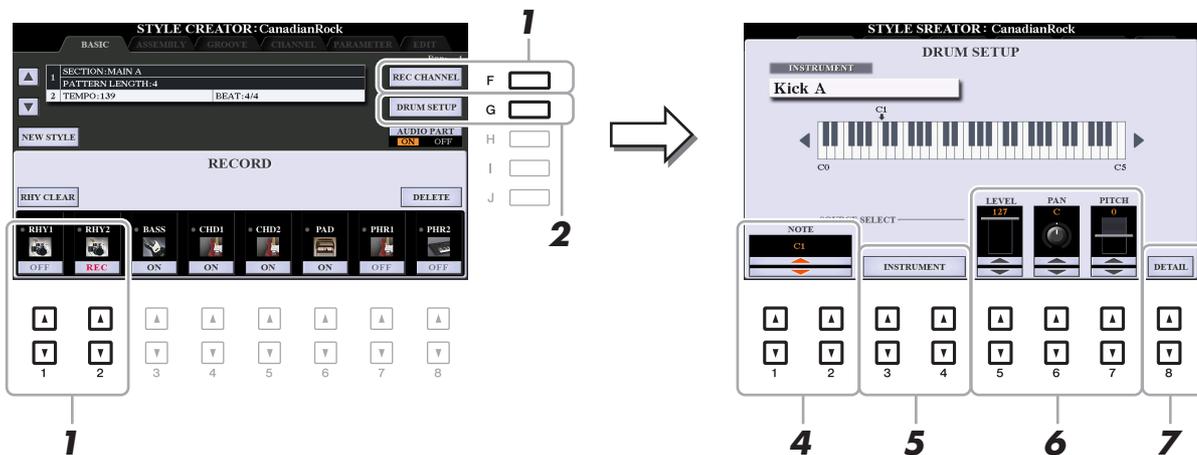
STOP (停止)	音符停止发声。
PITCH SHIFT (音高变化)	音符通过弯音, 直接滑到新的音符以匹配新的和弦。
PITCH SHIFT TO ROOT (音高转换至根音)	音符通过弯音, 直接滑到新的音符以匹配新的和弦。但新和弦的音符保持在同一个八度。
RETRIGGER (重触发)	音符重新触发, 以新的音高重新起音来响应下一个和弦。
RETRIGGER TO ROOT (重触发至根音)	音符重新触发, 以新的和弦根音重新起音。但新和弦的音符保持在同一个八度。

编辑伴奏的打击乐声部（鼓组设置）

鼓组设置功能使您可以编辑当前伴奏的打击乐通道，如更换鼓组乐器和进行设置。下列步骤适用于第 31 页的基本步骤的步骤 5。

- 1 在 BASIC（基本）页面，按住 [F]（REC CHANNEL（录音通道））按钮的同时，按下 [1 ▼] 或 [2 ▼] 按钮选择需要的通道进行编辑。

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



- 2 按下 [G]（DRUM SETUP（鼓设置））按钮调出 DRUM SETUP（鼓设置）窗口。
- 3 如有需要，按下 STYLE CONTROL（节奏控制）[START/STOP]（开始/停止）按钮播放鼓组声部。

播放的声音将出现在画面中的键盘上，您可以检查要编辑的音符。

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

注 您也可通过按下键盘上的音符来选择音符。

- 5 选择需要使用的乐器。

5-1 使用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼]（INSTRUMENT）（乐器）按钮调出窗口选择乐器。



5-2 使用 [2 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮按顺序选择鼓组，音色类别和鼓音色。

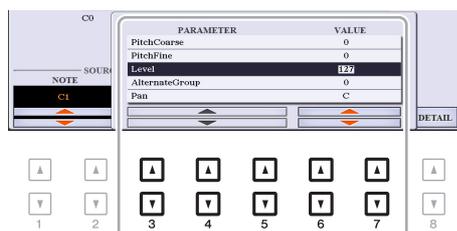
5-3 按下 [EXIT]（退出）按钮关闭窗口。

下一页

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

7 如有需要，进行更多详细设置。

7-1 按下 [8 ▲▼] (DETAIL) (详细) 按钮调出详细设置窗口。



7-2

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

下述列表中含有“*”的参数表示此处的设置会影响步骤 6 中的设置。

音高粗调 *	以半音为增量对音高进行粗调。
音高微调 *	以音分为增量对音高进行微调。 注 在音乐术语中，1 音分为 1 个半音的百分之一。（即 100 音分等于 1 个半音。）
音量 *	用于调整音量。
同属组	决定哪些鼓组部件属于同组。同一个组的鼓部件，不可以同时发声；演奏同组的其中一个鼓音色，其他同组的会立即停止发声。数值为 0，则可以同时发声。
声像 *	决定立体声的位置。
混响发送	用于调节混响深度。
合唱发送	用于调节合唱深度。
变奏发送	用于调节变奏效果（DSP1）深度。 当混音台画面中的“Connection”（连接）参数设为“Insertion”（插入）且该伴奏通道为被插入的轨道，参数影响如下。 • 当变奏发送设为 0 时：没有效果应用于本乐器（插入关闭）。 • 当变奏发送设为 1-127 时：效果将应用于本乐器（插入打开）。
键位分配	决定键位分配的模式。只有当组的 XG 参数“SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN”（相同音符号码键位分配）（参见官网的数据列表）设为“INST”（插入）时，参数有效。 • 单一音色：每次相同声音的连奏会导致前一个音被切断或静音。 • 复合音色：即便先后多次连奏，每个声音仍持续充分衰减。
接收音符关闭	决定是否接收音符关闭的信息。
接收音符打开	决定是否接收音符打开的信息。
滤波器截频	决定滤波器截止频率或有效频率范围。值越高，声音越亮。

滤波器共鸣	决定上述滤波器截止频率（共鸣）的加强程度。值越大，效果越显著。
EG 起音	该参数决定当一个键按下后，声音达到最大音量有多快。数值越高，起音越快。
EG 衰减 1	该参数决定声音从最大音量落到延音音量（比最大音量稍微低一点的音量）有多快。数值越高，衰减越快。
EG 衰减 2	决定按下琴键后声音衰减至完全无声状态的速度。数值越高，衰减越快。

7-3 按下 [EXIT]（退出）按钮关闭窗口。

8 按下 [EXIT]（退出）按钮返回关闭 DRUM SETUP（鼓设置）窗口。

须知

如果未执行保存操作就选择了另外一个伴奏或关闭乐器的电源，编辑的伴奏将丢失（第 31 页的步骤 7）。

目录

编辑乐谱（乐谱）设置.....	49
编辑歌词 / 文本画面设置.....	52
在乐曲播放时使用自动伴奏功能.....	53
乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、重复设置）.....	54
• 使用指导功能进行键盘和人声练习.....	55
• 使用演奏助手功能演奏背景声部.....	57
创建 / 编辑乐曲（乐曲创作机）.....	58
• 录制旋律（分步录音）.....	59
• 录制和弦（分步录音）.....	62
• 选择乐曲开头位置的初始化设置数据.....	65
• 重录特定乐段——记入 / 记出.....	66
• 编辑已有乐曲数据的通道事件.....	69
• 编辑和弦事件、音符、系统专有事件和歌词.....	72

编辑乐谱（乐谱）设置

要浏览选定乐曲的乐谱，按下 [SCORE]（乐谱）按钮。可以按您的需要改变乐谱的显示方式。对于此部分的设置，即使关闭电源数据和设置仍会保留。

注 您可以通过 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ [B] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签）[◀][▶] SETUP（设置），将这些设置作为乐曲的一部分保存。请参见第 65 页。

注 部分特定的商业可用乐曲，可能无法显示乐谱。

注 音频文件的乐谱无法显示，因为乐谱仅基于 MIDI 事件创建。

TEMPO ♩=99 SCORE: Ode To Joy PAGE 1/2

INTRODUCTION

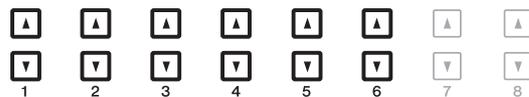
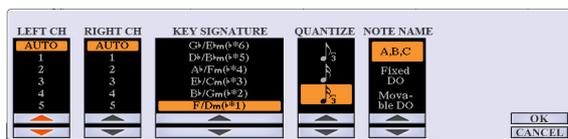
THEME

ENDING

LEFT OFF	RIGHT ON	CHORD OFF	LYRICS ON	NOTE OFF	COLOR OFF	SIZE SMALL	SET UP
▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼
1	2	3	4	5	6	7	8

[1 ▲▼]	LEFT ON/ OFF (左手 开/关)	启动 / 禁止显示左手乐谱。取决于其它设置, 该参数可能无效并变成灰色。如果发生此类情况, 请进入详细设置画面 (见下述) 并将 LEFT CH (左手通道) 参数设置为除“ AUTO ” (自动) 外的任意通道。或者, 前往 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [H] SONG SETTING (乐曲设置) → TAB (标签) [◀] GUIDE/CHANNEL (指导 / 通道) 并设置 TRACK 2 参数至除“ OFF ” (关闭) 外的任意通道 (第 54 页)。RIGHT (右手) (下一参数) 和 LEFT (左手) 不能同时关闭。
[2 ▲▼]	RIGHT ON/ OFF (右手 开/关)	启动 / 禁止显示右手乐谱。RIGHT (右手) 和 LEFT (左手) (上述) 不能同时关闭。
[3 ▲▼]	CHORD ON/ OFF (和弦 开/关)	启动 / 禁止显示和弦。如果选择的乐曲不包含和弦数据, 不会显示出和弦。
[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF (歌词 开/关)	启动 / 禁止显示歌词。如果选择的乐曲不包含歌词数据, 不会显示出歌词。当乐曲包含踏板事件时, 按下这些按钮, 踏板事件的显示将代替歌词出现。
[5 ▲▼]	NOTE ON/ OFF (音符 开/关)	启动 / 禁止显示音符名称 (音高)。音符名称显示在音符左侧。当音符之间距离太小时, 名称显示可能会移动到音符的左上方。当乐曲包含指法事件时, 按下这些按钮, 指法事件的显示将代替音符出现。
[6 ▲▼]	COLOR ON/ OFF (颜色 开/关)	当设置为 ON (打开) 时, 出现在画面中的音符呈彩色显示 (C: 红, D: 黄, E: 绿, F: 橙, G: 蓝, A: 紫和 B: 灰)。
[7 ▲▼]	SIZE (尺寸)	决定乐谱显示的乐谱显示的大小。
[8 ▲▼]	SET UP (设置)	用于调出细节设置画面。见下文。

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



[1 ▲▼]	LEFT CH (左手通 道)	决定乐曲数据中左手右手是哪个 midi 声部在选择了另一个乐曲时该设置会默认设置为 auto。
[2 ▲▼]	RIGHT CH (右手通 道)	<p>AUTO (自动): 乐曲数据中用于右手和左手声部的 MIDI 通道将自动分配——此操作与通过下列设置的声部相同。[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [H] SONG SETTING (乐曲设置) → TAB (标签) [◀] GUIDE/CHANNEL (指导 / 通道) (第 54 页)。</p> <p>1-16: 分配指定的 MIDI 通道 (1-16) 到左手或右手声部。</p> <p>OFF (关闭) (设置仅用于 LEFT CH (左通道)): 不分配通道至左手声部。这将禁止左手琴键区的显示。</p>

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE (调号)	此设置可以让你在乐曲中间（停止位置）设置调号改变。对于显示的乐曲中不包含调号设置的情况下，这个菜单非常实用。
[5 ▲▼]	QUANTIZE (量化)	此设置可以让您控制音符显示的精度，可以改变或修正音符的时值和显示位置，使得它们显示得更规范。执行量化时请选择乐曲中的最小音符单位。
[6 ▲▼]	NOTE NAME (音符名称)	<p>确定乐谱显示时音符的左侧显示的音符名以下列哪种方式显示。当上述 NOTE ON/OFF（音符开/关）参数设置为 ON（打开）时，此处设置有效。</p> <p>A、B、C： 音符名称以音名显示（C、D、E、F、G、A、B）。</p> <p>绝对 DO： 音符名称以唱名的形式显示，音符 C 固定为 DO。当语言被设定为英语时，字母“C、D、E、F、G、A、B”总是代表“Do、Re、Mi、Fa、So、La、Ti”。根据当前语言设定不同，代表音符名称的字母也会有所不同（第 55 页）。</p> <p>相对 DO： 根据当前乐曲的调性，音符名称以唱名的形式显示。例如，当选中的乐曲为 D 大调且语言为英语时，音符“D、E、F#、G、A、B、C#”将显示为“Do、Re、Mi、Fa、Sol、La、Ti”。根据当前语言设定不同，代表音符名称的字母也会有所不同（第 55 页）。</p>

编辑歌词 / 文本画面设置

要浏览选定乐曲的歌词或文本，按下 [LYRICS/TEXT]（歌词 / 文本）按钮。如果需要，您可以更改如背景颜色的歌词 / 文本画面设置。

注 当歌词被改动或不可读时，您可能需要从 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [H] SONG SETTING（乐曲设置）→ TAB（标签）[▶] OTHERS（其它）中改变歌词的语言设置（第 55 页）。

注 当您在计算机上创建文本文件时，请确保手动输入换行。由于乐器上无法输入自动换行，因此这点很有必要。如果句子超过了画面且无法正确显示，请修改文本数据，手动输入适当的换行。

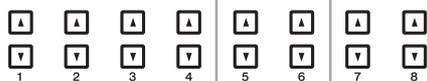
歌词显示

显示乐曲数据中的歌词。

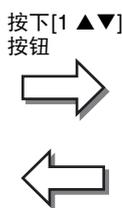


文本显示

显示由计算机创建的文本。



按下 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮实际调出需要的文本文件。

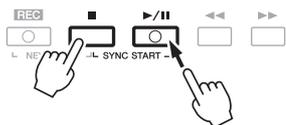


[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS (文本 / 歌词)	在歌词显示（显示乐曲中的歌词数据）和文本显示（由 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择的文本文件）开关中切换。
[2 ▲▼]	CLEAR (清除) (仅当文本文件选中时)	从画面中清除文本。该操作不会删除文本文件本身，但会使得无文本文件被选中。如果您需要恢复文本显示，通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮再次选择文本文件。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FIXED-16-28, PROPOR- TIONAL-16-28 (仅当文本文件选中时)	决定文本类型（等宽字体和比例字体）和字体大小。因为和弦名称的位置被“固定”到对应的歌词，“F”（固定）适用于显示带和弦名称的歌词。比例字体适于显示不带和弦名称或注释音符的歌词。号码 16-28 表示字体字号。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE (文本文件)	调出文本文件选择画面。选择完毕后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回歌词 / 文本显示界面。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	BACKGROUND (背景)	支持更改显示歌词 / 文本时的背景图片。设置完毕后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回歌词 / 文本显示。 注 当乐曲数据中指定了背景图片时，BACKGROUND（背景）设置无法更改。 注 关于可用图片文件的信息，请参考第 130 页的 MAIN PICTURE（主图片）参数。

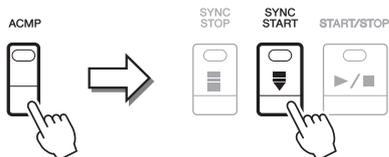
在乐曲播放时使用自动伴奏功能

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

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



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



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

乐曲和伴奏开始播放。当弹奏和弦时，按下 [SCORE]（乐谱）按钮并打开第 50 页的 CHORD（和弦），就可以看到和弦信息。

- 注 当同时播放乐曲和自动伴奏时，自动使用乐曲中设定的速度。
- 注 乐曲播放期间，伴奏重触发功能（第 13 页）无法使用。

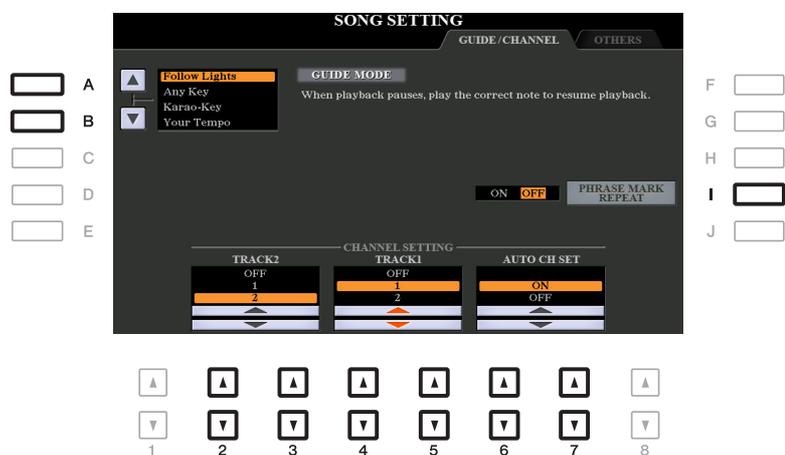
当乐曲播放停止时，自动伴奏也会自动停止。

乐曲播放相关参数（指导功能、通道设置、重复设置）

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

调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [H] SONG SETTING（乐曲设置）→ TAB（标签）[◀][▶] GUIDE/CHANNEL（指导/通道）或 OTHERS（其它）



■ GUIDE/CHANNEL（指导/通道）页面

[A]/[B]	GUIDE MODE (指导模式)	请参见第 55 页。
[I]	PHRASE MARK REPEAT (乐句 标记重复)	只有当前乐曲包含乐句标记时该参数才可用，乐曲中的乐句标记能够指定特定位置（每个乐句包含多个小节）。当其设置为 ON（打开）时，由乐句标记（由 SONG（乐曲）[◀◀]（REW）和 [▶▶]（FF）指定）选定的部分将被重复播放。请注意，只有当乐曲播放停止时才能设置该参数。
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TRACK 2 (轨道 2)	这些参数决定乐曲数据中的哪个 MIDI 通道分配到指导功能的左手或右手声部和乐谱功能。另外，此处的设置也决定了通道被分配至 [TR1]（TRACK 1）（轨道 1）按钮还是 [TR2]（TRACK 2）（轨道 2）按钮。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TRACK 1 (轨道 1)	
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	AUTO CH SET (自动分配左右 通道)	设置为“ON”（打开）时，自动为市场上销售的乐曲数据中预编制的左手和右手声部设置适当的 MIDI 通道。一般应设置为“ON”（打开）。

下一页

■ OTHERS（其它）页面

[G]	REPEAT MODE (重复模式)	<p>确定重复播放的方式。</p> <p>OFF（关闭）：乐曲播放一遍后停止播放。</p> <p>SINGLE（单曲重复）：重复播放该乐曲。</p> <p>ALL（全部重复）：持续重复播放指定文件夹中的所有乐曲。</p> <p>RANDOM（随机）：持续随机播放指定文件夹中的所有乐曲。</p>
[I]	FAST FORWARD TYPE（快进类型）	<p>决定在乐曲播放过程中按下 [▶▶]（FF）（快进）按钮时的快进类型。</p> <p>JUMP（跳跃）：按下 [▶▶] 按钮一次，直接将播放位置设置为下一小节。按住 [▶▶] 按钮不断向前滚动。</p> <p>SCRUB（快放）：按住 [▶▶] 以高速播放乐曲。</p>
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE (歌词语言)	<p>决定歌词显示的语言。</p> <p>AUTO（自动）：当乐曲数据指定了语言，歌词就按照指定的语言显示。乐曲数据如果没有指定语言，歌词按以下 INTERNATIONAL（国际）方式显示。</p> <p>INTERNATIONAL（国际）：按西方语言处理歌词语言显示。</p> <p>JAPANESE（日语）：按日语处理歌词语言显示。</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	QUICK START (快速播放)	<p>在某些商业 midi 乐曲文件中，一些有关乐曲的设置信息（如音色、音量等）是在乐曲音符前的空白小节中设置的。当快速播放设置为 on 时，乐曲可以快速读取这些非乐音音符的乐曲信息，然后在开始有音符的位置恢复播放速度以尽可能快地开始播放乐曲。</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	P.A.T. (演奏助手功能)	<p>请参见第 57 页。</p>

使用指导功能进行键盘和人声练习

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

1 选择需要的乐曲用于键盘或歌唱练习。

2 调出设置画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [H] SONG SETTING（乐曲设置）→ TAB（标签）[◀] GUIDE/CHANNEL（指导/通道）

3 使用 [A]/[B] 按钮选择需要的指导模式。



用于键盘练习的指导模式

• 引导灯

当选择了这种指导功能时，乐曲的播放会暂停，等待弹出正确的音符。直到弹出正确的音符，播放才继续下去。引导灯功能是为 YAMAHA Clavinova 系列电钢琴开发的。该功能的目的是练琴，能够用键盘上的引导灯指示要演奏的音符键。尽管 PSR-S970/S770 的琴键没有引导灯，但借助于显示的乐谱功能，一样可以使用这个功能。

• 任意键

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

• 您的速度

除乐曲播放会与您的弹奏速度相匹配外，其它与引导灯功能一样。

用于演唱的指导模式

• 卡拉 OK 键

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

4 打开 [GUIDE]（指导）按钮。



5 按下 [SCORE]（乐谱）按钮调出乐谱显示。

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

与步骤 3 中选定的指导模式一起练习键盘弹奏或演唱。

7 按下 [■]（STOP）（停止）按钮停止播放。

注 可以将指导设置作为乐曲数据的一部分保存（第 65 页）。对于存有指导设置的乐曲，当选择该乐曲时，会自动打开指导功能，并调出相关的设置。

使用演奏助手功能演奏背景声部

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

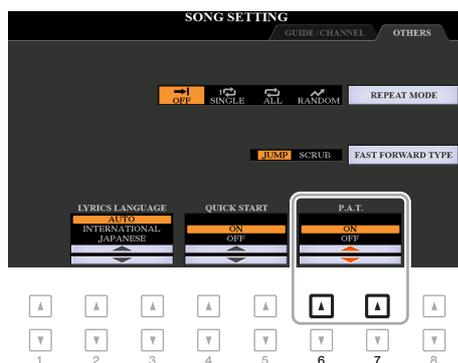
1 选择一首包含和弦数据的乐曲。

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

2 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [H] SONG SETTING（乐曲设置）→ TAB（标签）[▶] OTHERS（其它）

3 使用 [6 ▲]/[7 ▲] 按钮打开 P.A.T.（演奏助手功能）。



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

5 弹奏键盘。

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



6 按下 [■]（STOP）（停止）按钮停止播放。

完成演奏后，确保关闭 P.A.T.

注 选择另一首乐曲时重置 P.A.T. 为 OFF（关闭）。

创建 / 编辑乐曲 (乐曲创作机)

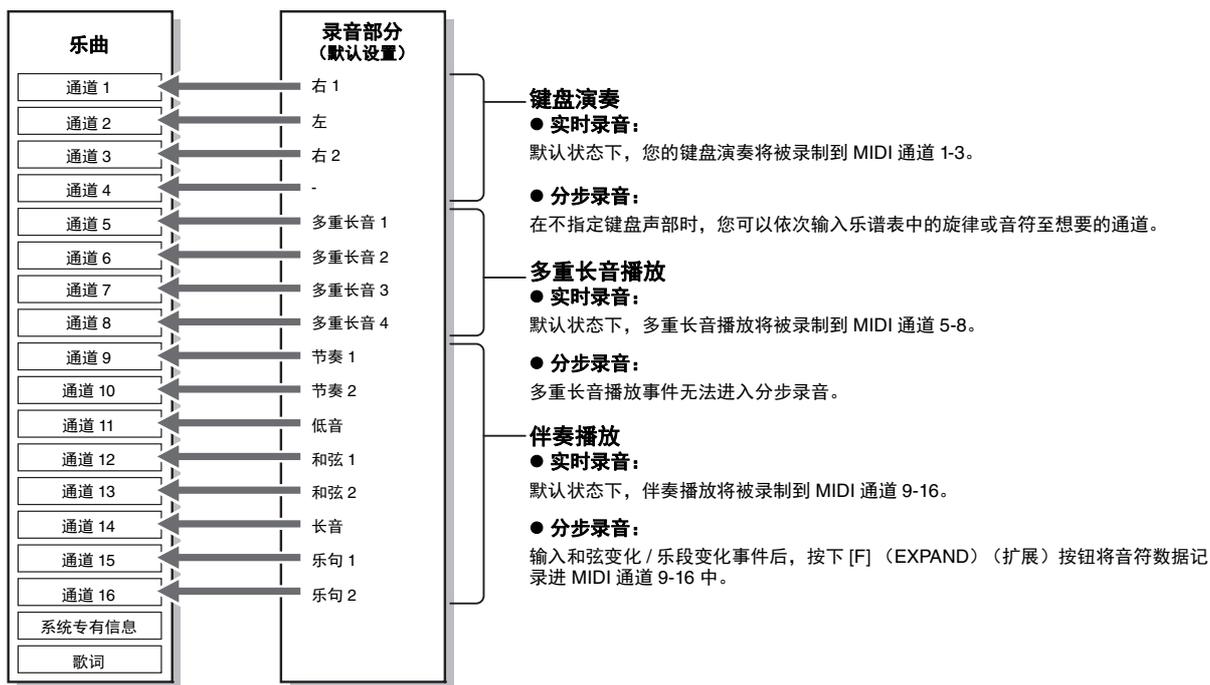
使用说明书已经包含了如何通过录制您的键盘演奏 (称为“实时录音”) 来创建原创乐曲。本参考说明书将介绍如何通过一个一个地输入音符 (称为“分步录音”) 来创建原创乐曲, 以及如何通过编辑细节参数来改进已有的创作乐曲。

■实时录音和分步录音

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

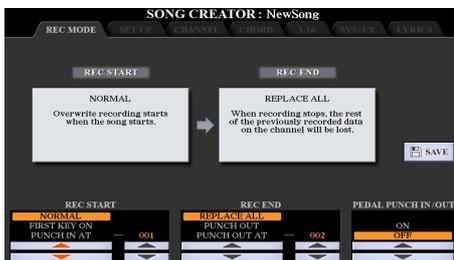
■乐曲数据结构

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



■乐曲创作机显示结构

通过 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → [B] SONG CREATOR (乐曲创作机) 调出乐曲创作机画面。



乐曲创作机的画面共有 7 页 (标签)。

- **REC MODE (录音模式)** .. 用于重新录制乐曲。请参见第 66 页。
- **SETUP (设置)**..... 设定录制在乐曲开头的面板设定参数信息。请参见第 65 页。
- **CHANNEL (通道)**..... 用于编辑通道事件。请参见第 69 页。

- **CHORD** (和弦) 用于以精确的时间录制和弦和乐段 (第 62 页) 或是对其进行编辑 (第 72 页)。
- **1-16** 用于录制旋律 (分步录音; 见下) 或编辑已录制的旋律 (第 72 页)。
- **SYS/EX** (系统专有信息) ... 用于编辑系统专有事件 (速度、拍号等)。请参见第 72 页。
- **LYRICS** (歌词) 用于输入 / 编辑乐曲名称和歌词。请参见第 72 页。

录制旋律 (分步录音)

- 1 同时按下 **SONG** (乐曲) [**REC**] (录音) 和 **SONG** (乐曲) [**■**] (**STOP**) (停止) 按钮。
新建一个空白的乐曲 (“New Song” (新乐曲)) 准备用于录制。



- 2 调出操作画面。

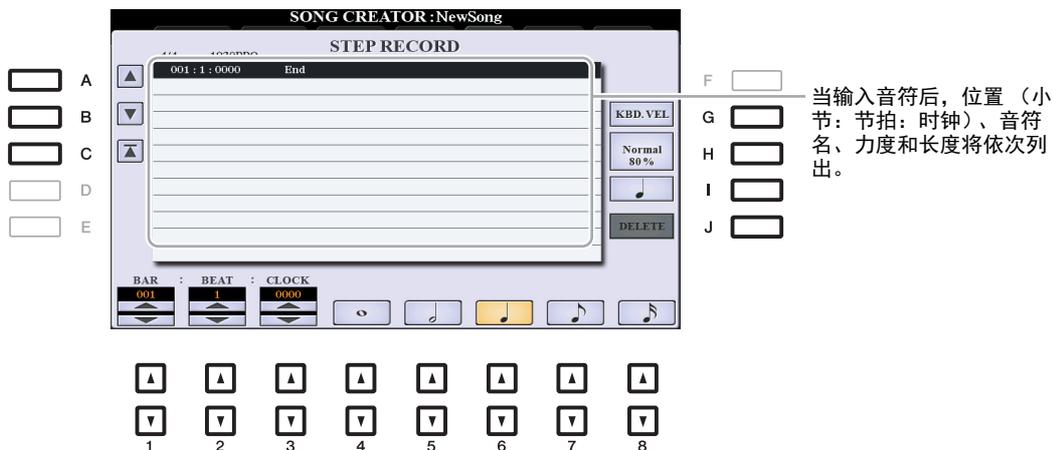
[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → [B] SONG CREATOR (乐曲创作机) → TAB (标签) [◀][▶] 1-16



- 3 按下 [F] 按钮选择通道用于录音。

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

- 5 使用 [A]–[J] 按钮和 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮以及键盘来开始分步录音。
特定指示请参考第 61 页的示例。



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

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



- 7** 按下 [EXIT]（退出）按钮退出分步录音画面。

- 8** 按下 [I]（SAVE）（保存）按钮执行保存操作。

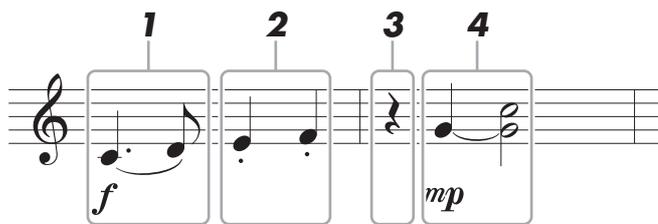
有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

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



分步录音示例 —— 旋律（第 59 页步骤 5 的详细说明）



*图中的数字对应于下面叙述的操作步骤。

在本例中，要特别注意有一步操作需要，需要按住一个琴键，再执行相关的操作。
在执行下列操作前，在 STEP RECORD（分步录音）画面中选择需要的音色。请注意，在分步录音中只可进行音色选择和音符输入操作。

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

1 以连音的形式输入第一个和第二个音符。

- 1-1 按下 [G] 按钮选择“f”。
- 1-2 按下 [H] 按钮选择“Tenuto”（持续音）。
- 1-3 按下 [I] 按钮选择音符类型“dotted”（附点音符）。
- 1-4 通过 [6 ▲▼] 按钮选择附点四分音符。
- 1-5 弹奏 C3 键。

第一个音符的输入即告完成。

- 1-6 按下 [I] 按钮选择音符类型“normal”（普通音）。
- 1-7 按下 [7 ▲▼] 按钮选择八分音符。
- 1-8 弹奏 D3 键。

第二个音符的输入即告完成。

2 输入下一个音符并采用断音。

- 2-1 按下 [H] 按钮选择“Staccato”（断音）。
- 2-2 按下 [6 ▲▼] 按钮选择四分音符。
- 2-3 依顺序弹奏 E3 键和 F3 键。

第一小节的输入即告完成。

3 若要输入四分休止符，可以再次按下 [6 ▲▼] 按钮。

若要输入休止符，请使用 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮。（第一次按下按钮选择时值，再按一次输入休止符。）BAR:BEAT:CLOCK（小节：节拍：时钟）指示能够让您确认具有特定长度的休止符的输入。

4 输入下一个音符并使用延音线。

4-1 按下 [G] 按钮选择“mp”。

4-2 按下 [H] 按钮选择“Normal”（普通音）。

4-3 持续按住键盘上的 G3 琴键，按下 [6 ▲▼] 按钮。

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

4-4 当按住 G3 琴键时，按下 C4 琴键。

请勿释放按下的 G3 和 C4 琴键。执行下列步骤时按住这些音符。



4-5 当按住 G3 和 C4 琴键时，按下 [5 ▲▼] 按钮。

当按下按钮时，抬起手指，松开琴键。

上一页乐谱中显示的 G3 音符和 C4 音符的输入即告完成。

录制和弦（分步录音）

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

1 同时按下 SONG（乐曲）[REC]（录音）和 SONG（乐曲）[■]（STOP）（停止）按钮。新建一个空白的乐曲（“New Song”（新乐曲））准备用于录制。

注 选择空乐曲后将初始化面板设置。



2 选择您想要在乐曲中使用的伴奏。

3 调出操作画面。

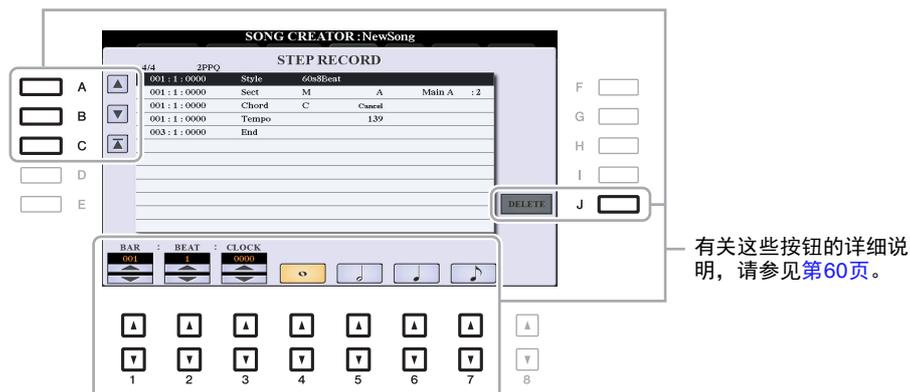
[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ [B] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签）[◀][▶] CHORD（和弦）

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



5 使用 [A]–[J] 按钮和 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮以及键盘来开始分步录音。

特定指示请参考以下示例。



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



7 按下 [EXIT] (退出) 按钮退出分步录音画面。

8 按下 [F] (EXPAND) (扩展) 按钮, 将录制的数数据转换成 MIDI 音符 (乐曲数据)。

9 按下 [I] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。

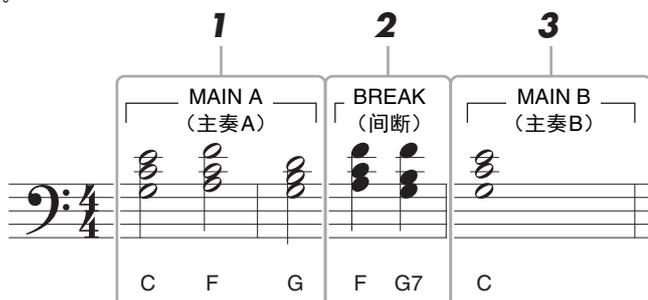
有关详细说明, 请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

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

分步录音示例 —— 和弦 (上述步骤 5 的详细说明)

注 本例使用 4/4 拍的伴奏。



*图中的数字对应于下面叙述的操作步骤。

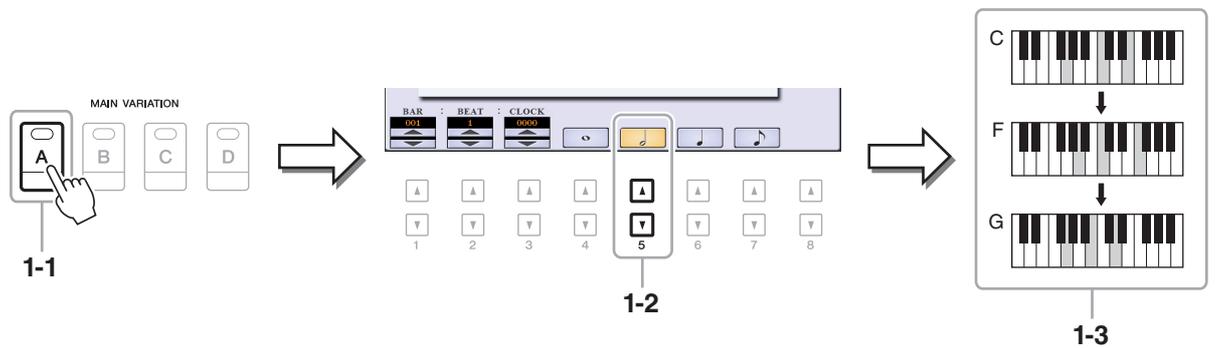
在执行下列操作前, 由于上述乐谱示例中未包含加花部分, 因此请确保 [AUTO FILL IN] (自动插入) 按钮已关闭。

1 输入主奏 A 部分的和弦。

1-1 按下 STYLE CONTROL MAIN VARIATION (伴奏控制主变量) [A] 按钮。

1-2 按下 [5 ▲▼] 按钮选择二分音符时长。

1-3 在键盘的和弦区依次弹下 C、F 和 G 和弦。

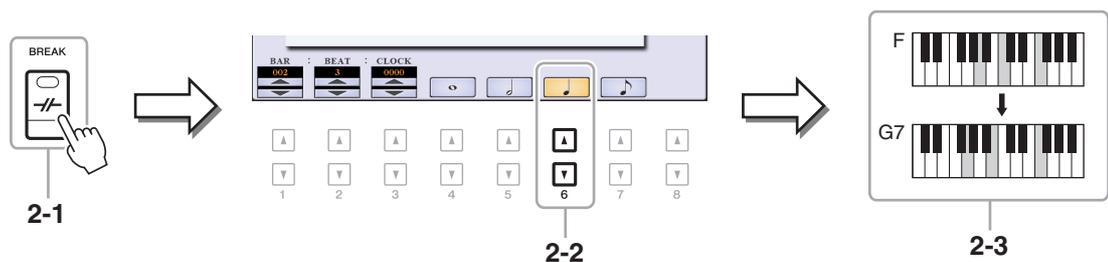


2 输入间断部分的和弦。

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

2-2 按下 [6 ▲▼] 按钮选择四分音符。

2-3 在键盘的和弦区依次弹下 F 和 G7 和弦。



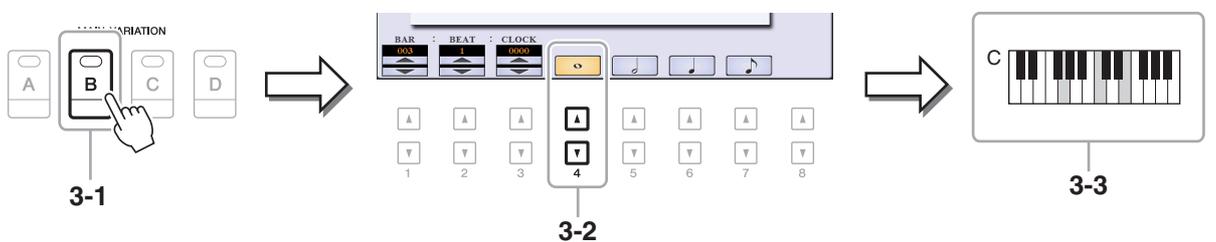
注 如果您想输入加花段落部分，打开 [AUTO FILL IN] (自动加花) 按钮，然后按下 MAIN VARIATION (主变奏) [A]-[D] 按钮中的一个。

3 输入主奏 B 部分的和弦。

3-1 按下 STYLE CONTROL MAIN VARIATION (伴奏控制主变奏) [B] 按钮。

3-2 按下 [4 ▲▼] 按钮选择全音符。

3-3 在键盘的和弦区弹下 C 和弦。



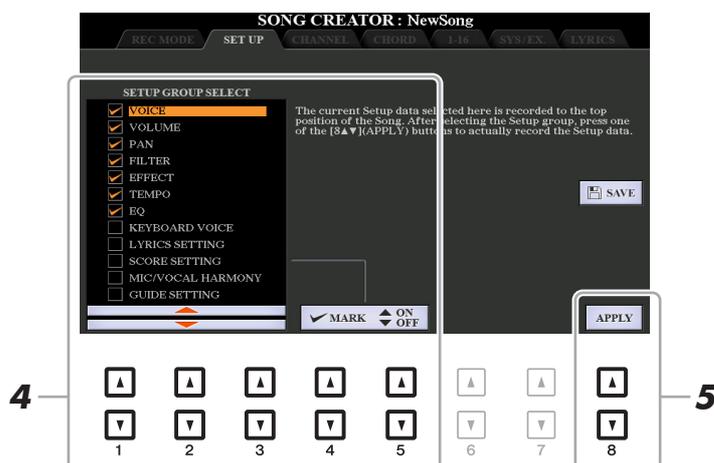
选择乐曲开头位置的初始化设置数据

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

1 选择您想要在其中录制设置数据的乐曲。

2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → [B] SONG CREATOR (乐曲创作机) → TAB (标签) [◀][▶] SETUP (设置)



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

4 决定要录制的设置数据。

<p>[1 ▲▼]- [3 ▲▼]</p>	<p>SELECT (选择)</p>	<p>设置随乐曲播放自动调用的播放功能。 除了键盘音色外，此处设定的内容仅能够保存在乐曲的开头处。</p> <p>VOICE、VOLUME、PAN、FILTER、EFFECT、TEMPO、EQ (音色、音量、声像、滤波器、效果、速度、EQ)：录制乐曲速度设置和所有的混音台设置。</p> <p>KEYBOARD VOICE (键盘音色)：录制面板设置，包括各个声部 (RIGHT (右) 1、2 和 LEFT (左) 声部) 的音色选择、各声部的开关状态。这里录制的面板设置项目和单触设置可存储的项目是相同的。可在乐曲的任何位置录制，可以在乐曲中段更改音色。</p> <p>LYRICS SETTING (歌词设置)：录制歌词显示画面的设置。</p> <p>SCORE SETTING (乐谱设置)：录制乐谱画面的设置。</p> <p>MIC/VOCAL HARMONY (话筒 / 人声和声) (PSR-S970)、MIC SETTING (话筒设置) (PSR-S770)：录制话筒 / 吉他设置。有关参数的详细说明，请参见网站上数据列表中的参数表。</p> <p>GUIDE SETTING (指导设置)：录制指导功能的设置，包括指导功能的开 / 关状态。</p>
---------------------------	------------------------	---

[4 ▲]/ [5 ▲]	MARK ON (标记开启)	添加或移动选定项目中的勾选标记。勾选的项目将被录制进乐曲。
[4 ▼]/ [5 ▼]	MARK OFF (标记关闭)	

5 按下 [8 ▲▼] (APPLY) (应用) 按钮录制数据。

6 按下 [I] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

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

重录特定乐段 —— 记入 / 记出

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

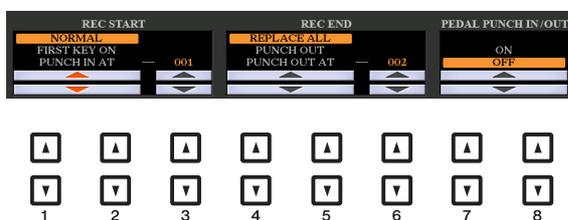
注 当您在现存数据上录制时（叠录），不能使用伴奏重触发功能（第 13 页）。

1 选择需要的乐曲用于重新录制。

2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → [B] SONG CREATOR (乐曲创作机) → TAB (标签) [◀] REC MODE (录音模式)

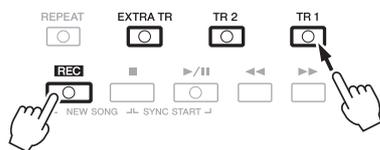
3 决定录制的设置。



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

[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	REC END (录音结束) (记出)	<p>设定记出点的时间。</p> <p>REPLACE ALL (覆盖全部)：此参数将删除录制停止点之后的全部数据。</p> <p>PUNCH OUT (记出)：录音停止点上的乐曲位置就是记出点。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。</p> <p>PUNCH OUT AT (记出点结束)：持续地覆盖录制，直到该参数指定的记出点小节的开始处（用对应的显示按钮设置），在此记出点处，录制停止并继续正常的播放。本设置将保留录制停止点之后的全部数据。按下 [6 ▲▼] 按钮设置记出小节。</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PEDAL PUNCH IN/OUT (踏板 记入 / 记出)	<p>当此参数设置为 ON (打开) 时，可以使用踏板 2 来控制记入 / 记出点。乐曲播放时，快速踩下 (并踩住) 踏板 2 即可开始记入录音，放开踏板停止录音 (记出)。播放中可以按需频繁踩下和抬起踏板 2 进行记入 / 记出覆盖录音。注意，当 PEDAL PUNCH IN/OUT (踏板记入 / 记出) 参数设置为 ON (打开) 时，当前定义的踏板 2 的功能自动失效。</p> <p>注 根据连接到乐器上的踏板种类的不同，踏板的默认极性可能使踏板记入 / 记出操作颠倒。如必要，请将踏板极性反转更改过来 (第 115 页)。</p>

4 当按住 SONG (乐曲) [REC] (录音) 按钮时，再按要重新录制的轨道按钮。



5 按下 SONG (乐曲) [▶/||] (PLAY/PAUSE) (播放 / 暂停) 按钮开始记入 / 记出的录制。

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

6 按下 [I] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。

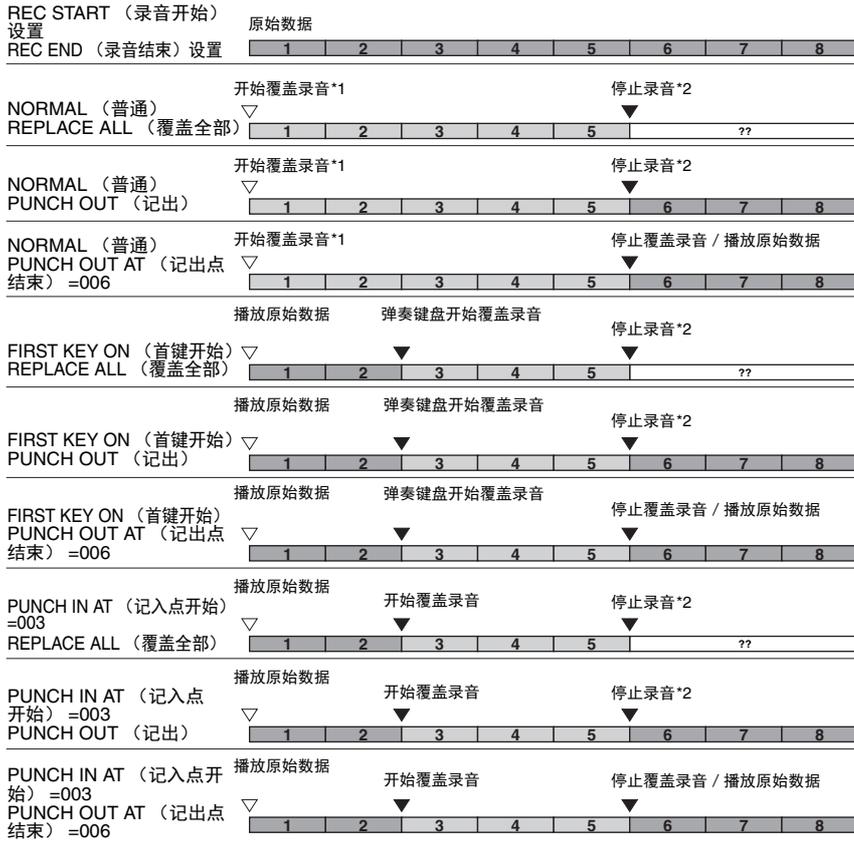
有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

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

■ 以各种记入 / 记出设置进行重录的示例

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



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

*2 要停止录制，在第5小节末尾按下 [REC] (录音) 按钮。

原录制数据
新录制数据
删除的数据

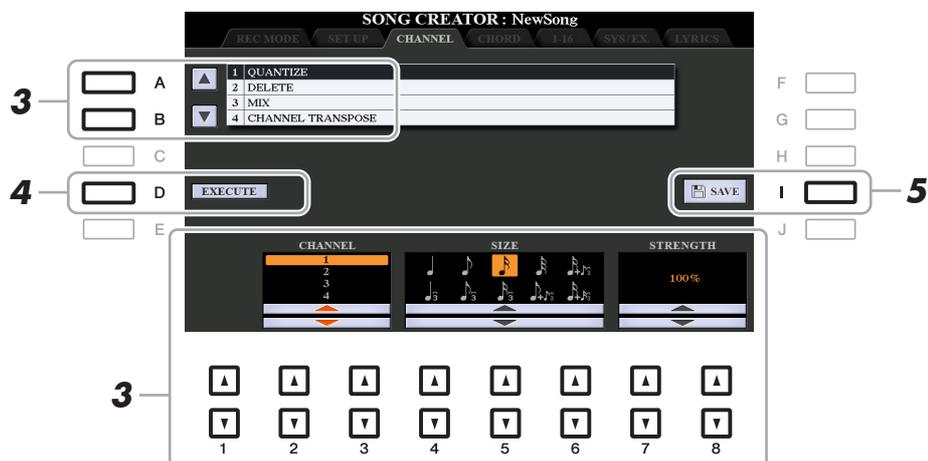
编辑已有乐曲数据的通道事件

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

1 选择要编辑的乐曲。

2 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ [B] SONG CREATOR（乐曲创作机）→ TAB（标签）[◀][▶] CHANNEL（通道）



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

关于编辑菜单和可用设置的详情，请参考第 70-71 页。

4 按下 [D]（EXECUTE）（执行）按钮对当前画面执行操作。

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

5 按下 [I]（SAVE）（保存）按钮执行保存操作。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

须知

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



下一页

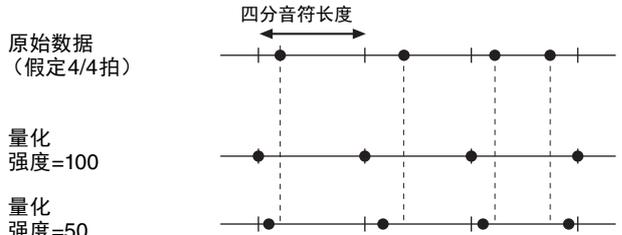
3

乐曲

1 QUANTIZE (量化)

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



[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	CHANNEL (通道)	决定乐曲数据中要量化的 MIDI 通道。
[4 ▲▼]- [6 ▲▼]	SIZE (量化精度)	<p>选择量化的精度 (分辨率)。为得到最理想的结果，应将其设置为通道中最短的音符时值。例如，通道中最短的音符是八分音符，就应选择八分音符作为量化精度。</p>  <p>设置:</p>  <p>上面三种标记为星号 (*) 的量化设置是极其方便的，因为它们允许同时量化两种不同的音符值。例如，当通道中同时含有八分音符和八分三连音音符时，如果用八分音符为精度做量化，通道中所有音符都量化为八分音符，完全失去了三连音的感觉。然而，如果使用八分音符 + 八分三连音音符设置，八分音符和八分三连音音符都将得到正确的量化。</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	STRENGTH (强度)	<p>决定音符量化的强度。设置为 100% 会得到最精确的结果。如果设置为小于 100% 的值，音符将按指定的百分比接近到指定的量化拍点。设置小于 100% 的量化强度，是为了在录制中保留些“人性化”的感觉。</p> 

2 DELETE (删除)

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

3 MIX (混音)

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

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	SOURCE 1 (源 1)	决定要混合的 MIDI 通道 (1 – 16)。这里指定通道的所有 MIDI 事件被复制到目标通道。
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOURCE 2 (源 2)	决定要混合的 MIDI 通道 (1 – 16)。只有这里指定通道的音符事件被复制到目标通道。除了数值 1 – 16，还有一个“COPY” (复制) 设置可以用来从来源 1 将数据复制到目标通道。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DESTINATION (目标)	设定混合或者复制数据的目标通道。

4 CHANNEL TRANSPOSE (通道移调)

可以单独对各个通道的录制数据以半音为单位向上或向下移调，移调的最大范围为两个八度。

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

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

编辑和弦事件、音符、系统专有事件和歌词

您可以在其它对应画面中以相同方式编辑和弦事件、音符事件、系统专有事件和歌词：CHORD（和弦）、1-16 通道、SYS/EX（系统专有信息）和 LYRICS（歌词）。由于部分事件以列表形式显示，因此这些被称为“事件过滤器”画面。



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

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

注 实时录制的和弦部分数据，不能在此画面显示和编辑。

■ 和弦事件（CHORD（和弦）页面）

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

■ 音符事件（1-16 页面）

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

■ 系统专有事件（SYS/EX.（系统专有信息）页面）

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

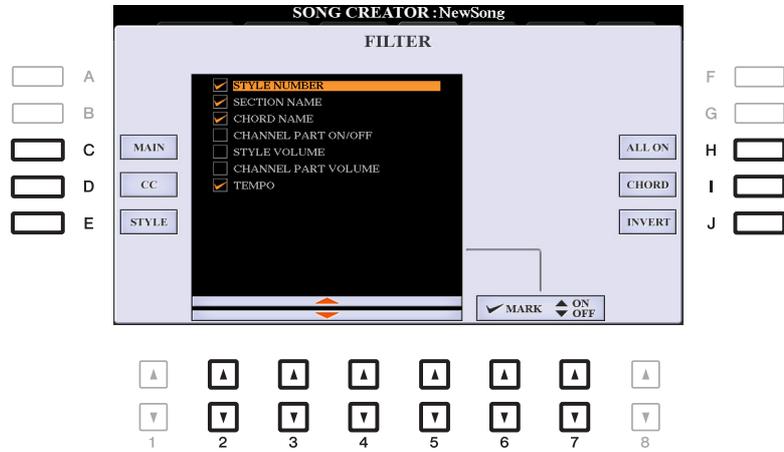
■ 歌词事件（LYRICS（歌词）页面）

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

显示指定的事件类型

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

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



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

- 3 按下 [EXIT]（退出）按钮以返回至事件列表（仅显示未过滤事件）。

使用说明书详细介绍了该功能。请参见使用说明书中的相关章节。

多重长音

目录

创建多重长音（多重长音创作机）	75
• 多重长音 —— 通过 MIDI 实时录音	75
• 多重长音 —— 通过 MIDI 分步录音	77
编辑多重长音	77

创建多重长音（多重长音创作机）

利用本功能可以制作自己原创的多重长音，或者在现有多重长音基础上二次创作属于您自己的多重长音。乐曲创作机，多重长音创作机功能支持实时录音和分步录音。然而，每个多重长音仅由一个通道组成，如 Punch In/Out（记入 / 记出）等便捷功能不包含在内。

多重长音 —— 通过 MIDI 实时录音

在此操作前，请注意下列要点：

- 由于多重长音乐句的数据由 right1 声部录制，因此在录制多重长音前，您应该提前设置好 right1 声部的音色。
- 超清晰音色和音栓风琴音色无法用于多重长音的录制，如果这类音色被设定为 right1 声部的音色，那么在录制时，音色将会自动替换为 grand piano 音色。
- 由于录制能够与伴奏播放同时进行且被同步到伴奏中，因此您应该提前选择需要的伴奏。然而，请记住，伴奏不会被录制。

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

如果您想要在全新的空库中制作多重长音，则不需要这个步骤。



2 调出操作画面。

[FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → [C] MULTI PAD CREATOR (多重长音创作机) → TAB (标签) [◀] RECORD (录音)



3 如果您想要在全新的空库中制作多重长音，按下 [C] (NEW BANK (新库)) 按钮。

4 按下相应的 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮，选择指定的多重长音用于录制。

5 如有需要，通过 VOICE (音色) 类别选择按钮选择需要的音色。

选择音色后，按下 [EXIT] (退出) 按钮返回先前的画面。

6 按下 [H] (REC (录音)) 按钮进入录制待机状态，准备录制第 4 步中选择的多重长音。

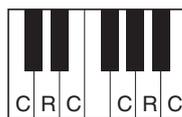
7 弹奏键盘开始录音。

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

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

推荐用于和弦匹配乐句的音符

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



C = 和弦音符
C、R = 推荐音符

8 停止录音。

当录制完成后，按下 [H] (STOP (停止)) 按钮或面板上的 MULTI PAD CONTROL (多重长音控制) [STOP] (停止) 按钮，或者 STYLE CONTROL (伴奏控制) [START/STOP] (开始/停止) 按钮停止录制。

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

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

如果循环状态设置为 ON (打开)，相应的长音将循环播放直到按下 MULTI PAD CONTROL (多重长音控制) [STOP] (停止) 按钮。当乐曲或伴奏播放的时候，按下循环状态为 ON (打开) 的多重长音，长音的播放将和乐曲或伴奏的节拍同步开始和循环。

如果循环状态设置为 OFF (关闭)，相应长音只播放一次，播放完毕即自动停止。

下一页

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

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

12 按下 [D]（NAME（名称））按钮，然后为每个多重长音输入需要的名称。**13** 如果想要录制其它的多重长音，请重复步骤 4-12。**14** 按下 [I]（SAVE（保存））按钮保存多重长音，然后将含有 4 个长音的一组多重长音数据作为一个库保存。**须知**

如果未执行保存操作就选择了另外一个多重长音库或关闭乐器的电源，编辑的多重长音数据将丢失。

多重长音 —— 通过 MIDI 分步录音

可以在 EDIT（编辑）页面执行分步录音。在第 76 页的第 4 步选择多重长音后，按下 TAB（标签）[▶] 按钮选择 EDIT（编辑）页面。

在 EDIT（编辑）页面显示多重长音中的事件列表，可以在这里以绝对精确的时值录制音符。这里的分步录音与乐曲录制的分步录音（第 59–62 页）基本相同，除了以下几点：

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

编辑多重长音

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

1 选择包含需要被编辑的多重长音的多重长音库。

按下 MULTI PAD CONTROL（多重长音控制）[SELECT]（选择）按钮调出多重长音库选择画面，使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出“PRESET”（预设）、“USER”（用户）或“USB”（当连接 USB 闪存时），然后使用 [A]–[J] 按钮选择需要的多重长音库。

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

2 按下 MENU 1（菜单 1）的 [7 ▼]（EDIT）（编辑）按钮调出 MULTI PAD EDIT（多重长音编辑）画面。**3** 按下任意 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮，选择指定的多重长音进行编辑。

 下一页

4 编辑选择的长音。



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

5

复制多重长音

- 1** 按下上述步骤 4 中的 [3 ▼] (COPY) (复制) 按钮。
- 2** 使用 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮选择需要复制的多重长音，然后按下 [7 ▼] (确定) 按钮。选定的多重长音被复制到剪贴板。
- 3** 按下 [A]、[B]、[F] 和 [G] 按钮，选择目标位置。当您需要将选定的长音复制到其他库时，按下 [8 ▲] (UP) (向上) 按钮调出多重长音库选择画面，选择需要的库，按下 MENU 1 (菜单 1) 中的 [7 ▼] (EDIT) (编辑) 按钮，然后选择目标位置。
- 4** 按下 [4 ▼] (PASTE) (粘贴) 按钮执行复制操作。

5 保存包含了编辑的多重长音的当前库。

按下 [8 ▲] 按钮调出确认窗口，按下 [F] (YES (是)) 按钮调出 USER (用户) 页面，然后按下 [6 ▼] (SAVE) (保存) 按钮执行保存操作。有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

目录

建立收藏夹的数据记录集	79
编辑记录	80
• 删除记录	81
将记录保存为单独的文件	81
• 从音乐数据库文件中加载记录	82

建立收藏夹的数据记录集

虽然搜索功能可以让您高效地查看音乐查找记录，但您可能需要建立一个自定义的收藏夹“文件夹”——这样就可以快速调出您经常使用的面板设置、乐曲数据和伴奏数据。

- 1 从 MUSIC FINDER（音乐数据库）画面中选择需要的记录。
- 2 按下 [H]（ADD TO FAVORITE）（添加至收藏夹）按钮，然后按下 [G]（是）按钮添加选中的记录至 FAVORITE（收藏夹）页面。



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

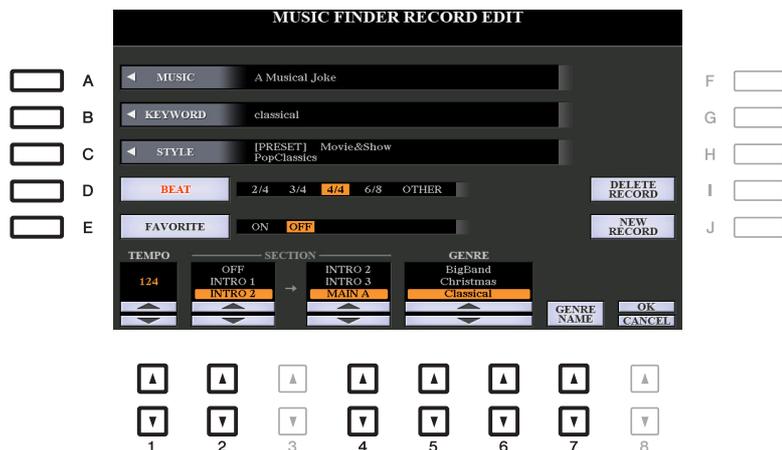
从 FAVORITE（收藏夹）页面中删除记录

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

编辑记录

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

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



[A]	MUSIC（音乐）	用于输入音乐标题。按下 [A] 按钮可以调出输入音乐标题的画面。
[B]	KEYWORD（关键字）	用于输入执行搜索操作时用的关键字。按下 [B] 按钮可以调出输入关键字的画面。
[C]	STYLE/SONG/AUDIO（伴奏 / 乐曲 / 音频）	改变伴奏。按下 [C] 按钮可以调出伴奏选择画面。选择想要的伴奏后，按下 [EXIT]（退出）按钮返回到 EDIT（编辑）画面。 SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
[D]	BEAT（节拍）	改变记录的节拍（拍号）用于搜索。 SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。 注 切记，此处设定的节拍信息仅作为标识用于音乐数据库的搜索，不会对伴奏本身的节拍造成影响。
[E]	FAVORITE（收藏夹）	选择编辑的记录是否需要添加至 FAVORITE（收藏夹）页面中。
[1 ▲▼]	TEMPO（速度）	改变速度。SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
[2 ▲▼] [4 ▲▼]	SECTION（伴奏段落）	设定调用记录时加载的伴奏段落，当数据记录被选择时设定的伴奏段落会被调出。您可通过按钮 [2 ▲▼] 设定记录调用时自动播放的伴奏段落（如前奏 1, 2, 3），然后当该伴奏段落播放完毕后，自动切换到通过按钮 [4 ▲▼] 设定的伴奏段落上来（如主奏 abcd）。SONG（乐曲）或 AUDIO（音频）记录无法进行此项设置。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GENRE（流派）	设定乐曲的流派。
[7 ▲▼]	GENRE NAME（流派名称）	创建一个新流派。

如要取消和退出编辑操作，可以按下 [8 ▼]（CANCEL）（取消）按钮。

4 保存已编辑的记录。

创建新记录

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

覆盖原来的记录

按下 [8 ▲] (确定) 按钮。

删除记录

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

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

2 按下 [8 ▲▼] (RECORD EDIT) (记录编辑) 按钮调出 EDIT (编辑) 画面。

3 按下 [I] (DELETE RECORD) (删除记录) 按钮。

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

4 按下 [G] (YES (是)) 按钮删除当前记录。

将记录保存为单独的文件

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

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

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

3 按下 [6 ▼] (SAVE) (保存) 按钮。

字符输入窗口被调出。如有需要，重命名文件。相关指示请参考使用说明书的“基本操作”。

4 按下 [8 ▲] (确定) 按钮保存文件。

所有记录都保存到一个音乐数据库文件中。

从音乐数据库文件中加载记录

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

- 1** 在 MUSIC FINDER（音乐数据库）画面中按下 [7 ▲▼]（FILES）（文件）按钮的其中一个，调出文件选择画面。
- 2** 按下 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择导入文件的位置。
- 3** 按下 [A]-[J] 按钮选择需要的音乐数据库文件。
提示信息出现，提示您从下列选项中选择一个。

[G]	REPLACE (替换)	本乐器的当前音乐数据库中的记录全部被删除，并用所加载文件中的记录替换。 选择“REPLACE”（替换）将自动从内存删除您所有的原始记录。确认事先已将所有重要数据备份到其它位置。
[H]	APPEND (追加)	将加载的记录追加到乐器内当前现有的记录中。
[I]	CANCEL (取消)	取消文件导入操作。

目录

编辑注册记忆	83
禁止调用指定的项目（冻结）	84
按顺序调用注册记忆编号（注册序列）	85
• 保存注册序列设置	86
• 使用注册序列	87

编辑注册记忆

您可以编辑（重命名和删除）包含在库中的每一个注册记忆。

1 选择注册记忆库中包含的注册记忆进行编辑。

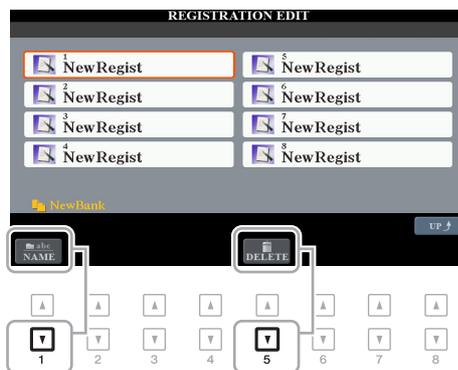
同时按下 REGISTRATION BANK（注册记忆库）[+]/[-] 按钮调出注册记忆库选择画面，然后用 [A]-[J] 按钮选择想要的库。

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

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

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

有关重命名和删除操作的详情，请参考使用说明书的基本操作。



5 保存当前包含已编辑过注册记忆的注册记忆库。

按下 [8 ▲]（UP）（向上）按钮调出注册记忆选择画面，然后按下 MENU 2（菜单 2）的 [6 ▼]（SAVE）（保存）按钮执行保存操作。有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

禁止调用指定的项目（冻结）

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

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB [◀]（页面切换）MENU 1（菜单 1）→ [C] REGIST SEQUENCE/FREEZE（注册记忆序列 / 冻结）→ TAB [▶]（页面切换）FREEZE（冻结）

2 使用[1 ▲▼]–[3 ▲▼]按钮选择需要的项目，然后使用[4 ▲▼]/[5 ▲▼]按钮输入或移除勾选。

当打开面板上的 [FREEZE]（冻结）按钮时，带有勾选的项目将被冻结。



3 按下 [EXIT]（退出）按钮从操作画面退出。

须知

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

4 按下面板上的 [FREEZE]（冻结）按钮打开冻结功能。

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

按顺序调用注册记忆编号（注册序列）

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

1 如果您想使用踏板来切换注册记忆，请将可选购踏板接入 FOOT PEDAL（踏板）插孔。
相关指示请参考使用说明书的第 10 章。

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

3 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB [◀]（页面切换）MENU 1（菜单 1）→ [C] REGIST SEQUENCE/
FREEZE（注册记忆序列/冻结）→ TAB [◀]（页面切换）REGISTRATION SEQUENCE（注册
记忆序列）

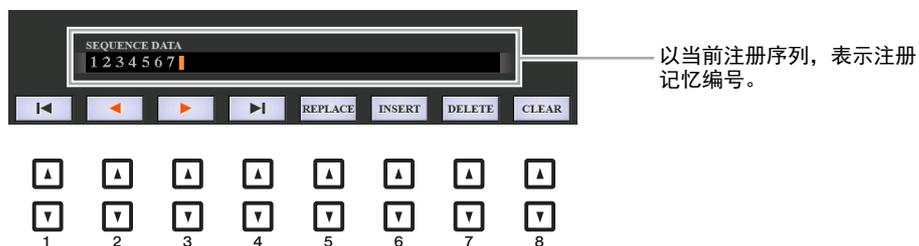
4 如果您使用踏板，在这里指定如何使用踏板——正序或倒序切换注册记忆序列。

使用 [B] 或 [C] 按钮选择用于正序或倒序切换注册记忆序列。例如，如果连接了两个踏板，那么踏板 1 用于向前切换，踏板 2 则用于向后切换。请注意，此处的踏板设置（除非此设置为 OFF（关闭））将优先于 FOOT PEDAL（踏板）画面（第 114 页）中的设置。如果您需要将踏板用于除注册序列以外的功能，请确保将此设为 OFF（关闭）。



5 从左至右编制注册序列。

按下面板上的 REGISTRATION MEMORY（注册记忆）[1]-[8] 按钮中的一个，然后按下 [6 ▲▼]（INSERT）（插入）按钮输入数字。



下一页

7

注册记忆

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

6 使用 [D] (SEQUENCE END) (序列结束) 按钮决定当注册序列到达终点时再次切换的行为。

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

7 按下 [F] (REGIST SEQ.ENABLE) (注册序列启用) 按钮打开注册序列功能。

8 按下 [EXIT] (退出) 按钮从操作画面退出。

当确认消息出现后，按下 [G] (确定) 按钮临时存储注册序列程序。

须知

如果未执行保存注册记忆库文件的操作，当选择另一个注册记忆库后，编制的注册序列数据将丢失。有关保存的说明，请参见下述章节。

保存注册序列设置

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

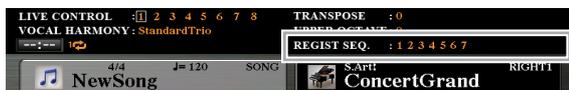
1 同时按下 REGIST BANK (注册库) [+] 和 [-] 按钮调出 REGISTRATION BANK (注册库) 选择画面。

2 按下 MENU 2 (菜单 2) 的 [6 ▼] (SAVE) (保存) 按钮保存库文件。

有关详细说明，请参见使用说明书的“基本操作”。

使用注册序列

- 1 选择需要的注册库。
- 2 在主画面右上角，确认注册序列。



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

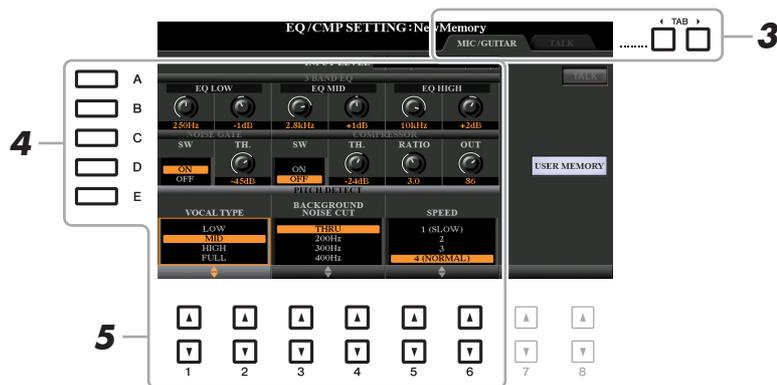
目录

执行并保存话筒 / 吉他设置 (EQ/CMP)	88
• 保存话筒 / 吉他设置	89
• MIC/GUITAR (话筒 / 吉他) 页面	89
• TALK (讲话) 页面	90
设置和编辑人声和声类型 (PSR-S970)	91
• 设置人声和声控制参数	91
• 编辑人声和声类型	93
编辑合成声码器类型 (PSR-S970)	98
• 编辑 OVERVIEW (总体) 标签页参数	99
• 编辑 DETAIL (详细) 标签页参数	101

执行并保存话筒 / 吉他设置 (EQ/CMP)

以下将为您介绍如何设定和保存话筒 / 吉他的细节设置。

- 1** 连接话筒或吉他，按下 [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (话筒设置 / 人声和声) 按钮 (PSR-S970) 或 [MIC SETTING] (话筒设置) (PSR-S770) 按钮以调出操作画面，然后按下 [A] (MIC/GUITAR) (话筒 / 吉他) 按钮以开启。
这可以使您在向着话筒说话或演奏吉他的同时听到参数设置的变化。
- 2** 按下 [B] (EQ/CMP) 按钮调出 EQ/CMP SETTING (EQ/CMP 设置) 画面。
- 3** 使用 TAB (标签) [◀][▶] 按钮，选择需要的页面，MIC/GUITAR (话筒 / 吉他) 或 TALK (讲话)。



注 当 [F] (TALK) (讲话) 按钮打开时，在 TALK (讲话) 页面进行的设置将被启用。

- 4** 使用 [A]-[E] 按钮选择要指定参数行 (或组) 进行调整。
- 5** 使用 [1 ▲▼]-[6 ▲▼] 按钮设置该行中指定参数的数值。

有关各参数的说明，请参见第 89-90 页。

须知

设置后，按下 [I] (USER MEMORY) (用户记忆) 按钮进入 EQ/CMP SETTING MEMORY (EQ/CMP 设置记忆) 画面并保存设置 (参见第 89 页)。如果未执行保存操作就从该画面退出或关闭乐器的电源，所做的修改设置将丢失。

保存话筒 / 吉他设置

所有设置（MIC/GUITAR（话筒 / 吉他）和 TALK（讲话）页面）将作为单个文件保存在一起。最多可以保存 10 个文件。

1 在 EQ/CMP SETTING（EQ/CMP 设置）画面（第 88 页步骤 3）中按下 [I]（USER MEMORY）（用户记忆）按钮。

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

有关命名和保存操作的详情，请参考使用说明书的基本操作。

注 话筒 / 吉他设置文件仅可保存在内部 USER（用户）驱动中。如果想要保存该设置到 USB 闪存，在通过 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）▶ MENU 2（菜单 2）→ [G] SYSTEM（系统）→ TAB（标签）[◀] [▶] SETUP FILES（设置文件）→ [H] USER EFFECT FILES（用户效果文件）调出的画面上保存用户效果文件。

加载保存于 USER（用户）中的话筒 / 吉他设置

1 调出 EQ/CMP SETTING MEMORY（EQ/CMP 设置记忆）画面。

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY]（话筒设置 / 人声和声）（PSR-S970）或 [MIC SETTING]（话筒设置）（PSR-S770）按钮 → [B] EQ/CMP SETTING（EQ/CMP 设置）→ [I] USER MEMORY（用户记忆）

2 按下 [A]-[J] 按钮选择需要的设置文件。

MIC/GUITAR（话筒 / 吉他）页面

■ 3 段 EQ（通过 [A]/[B] 按钮选择）

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

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

■ NOISE GATE（噪音门限）（通过 [C]/[D] 按钮选择）

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

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

■ COMPRESSOR（压缩器）（通过 [C]/[D] 按钮选择）

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

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

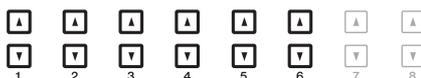
■ (PSR-S970) PITCH DETECT (音高检测) (通过 [E] 按钮选择)

决定本乐器如何检测或识别在表演中通过话筒输入的声音。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	VOCAL TYPE (人声类型)	此设置可以根据您的声音获得最自然的人声和声。 LOW (低频) : 为较低声线的人声进行设置。此设置还适用于低声吼叫和高声喊叫。 MID (中频) : 为中音声线的人声进行设置。 HIGH (高频) : 为较高声线的人声进行设置。此设置还适用于靠近话筒演唱。 FULL (全频) : 为具有宽广声线的歌手进行设置。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BACKGROUND NOISE CUT (背景噪声切除)	THRU (贯通)、200Hz、300Hz、400Hz、500Hz : 帮助您过滤低频噪音, 这种噪音可能会影响人声和声的效果。 “THRU” (贯通) 的设置会将噪音过滤关闭。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	SPEED (速度)	1 (SLOW) (慢) -4 (NORMAL) (中) -15 (FAST) (快) 调整人声和声效果的响应, 或设置和声响应人声的响应时间。 注 当在 DETAIL (详细) 标签页 (第 97 页) 中, 单个声部或多声部的人声和声中的音高检测速度中的主唱和和声被设为“作为话筒 Mic Setting 设置”时, 该参数有效。在其它设置中, 人声和声音高检测设置均有效。

TALK (讲话) 页面

此处的设置用于您的讲话或播报 (非歌唱声音), 当 [F] (TALK) (讲话) 按钮设为 ON (打开) 时启用。所有指示和参数 (除下列 TALK MIXING (讲话混音) 外) 均与 MIC/GUITAR (话筒/吉他) 页面相同。然而, 此处的设置独立于 MIC/GUITAR (话筒/吉他) 页面的参数设置。



■ TALK MIXING (讲话混音) (通过 [E] 按钮选择)

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

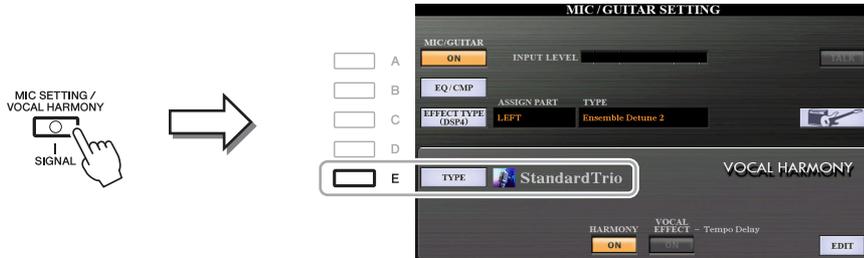
设置和编辑人声和声类型 (PSR-S970)

设置人声和声控制参数

无论当前人声和声类型，都可以设置某个声部控制人声和声。

1 调出人声和声类型选择画面。

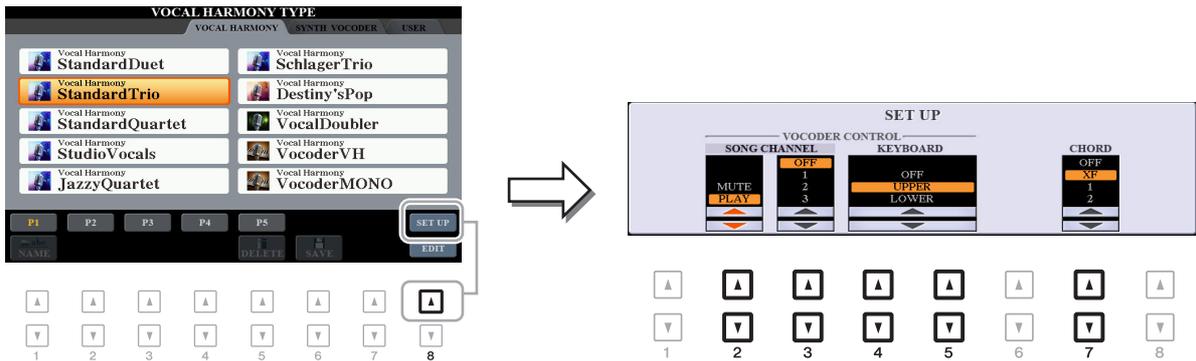
[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (话筒设置 / 人声和声) → [E] (TYPE) (类型)



注 在进行此处的人声和声控制参数设置前，需要检查话筒是否连接正确（使用说明书第 8 章），设置是否调整正确（参考说明书，第 88 页）。

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

有关每个参数的说明，请参见第 92 页。



3 完成参数值设置后，按下 [EXIT] (退出) 按钮关闭设置画面。

下一页

■ 设置参数

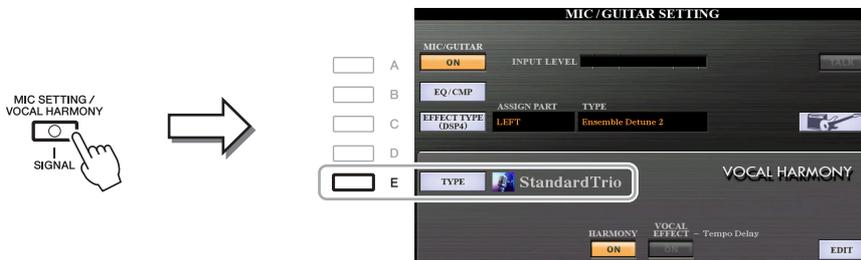
[2 ▲▼]- [5 ▲▼]	VOCODER CONTROL (人 声合成控制)	声码器中的人声和声效果和声码器 - 单声道模式由您在键盘上弹奏的音符和 / 或乐曲数据控制。
[2 ▲▼]	SONG CHAN- NEL MUTE/ PLAY (乐曲通 道静音 / 播放)	当选择“MUTE”(静音)时,下面选择的通道(用于控制和声)将在播放期间静音。这可以使您在没有背景伴奏的时候添加和声伴唱。
[3 ▲▼]	SONG CHAN- NEL OFF/1-16 (乐曲通道关闭 / 1-16)	当设置为 OFF (关闭)时,乐曲播放将不会影响人声和声。当设置为 1-16 中的一个通道时,包含在相应通道的音符数据(本乐器或者外接 MIDI 音序中播放的乐曲)将用来控制和声。
[4 ▲▼] /[5 ▲▼]	KEYBOARD (键盘)	<p>OFF (关闭): 键盘演奏不会影响人声和声。</p> <p>UPPER (上部): 在分割点右边演奏的音符控制人声和声。</p> <p>LOWER (下部): 在分割点左边演奏的音符控制人声和声。</p> <p>注 键盘设置中 (OFF/UPPER/LOWER) (关闭 / 上部 / 下部) 分开的点被称为分割点 (LEFT)。</p> <p>注 当键盘演奏设置和乐曲数据设置都启用时,这些设置将合并后控制和声。</p>
[7 ▲▼]	CHORD (和弦)	<p>在和弦模式下,下列参数决定用乐曲中的哪些数据来进行和弦检测。</p> <p>OFF (关闭): 不从乐曲数据中检测和弦。</p> <p>XF: 用乐曲数据中的 XF 格式和弦数据来产生人声和声。</p> <p>1-16: 用指定乐曲通道中的音符数据来检测和弦。</p> <p>注 依据乐曲数据无论此处设置,人声和声可能无法正常工作,因为选定乐曲可能不包含和弦数据或用于和弦检测的音符不足。</p>

编辑人声和声类型

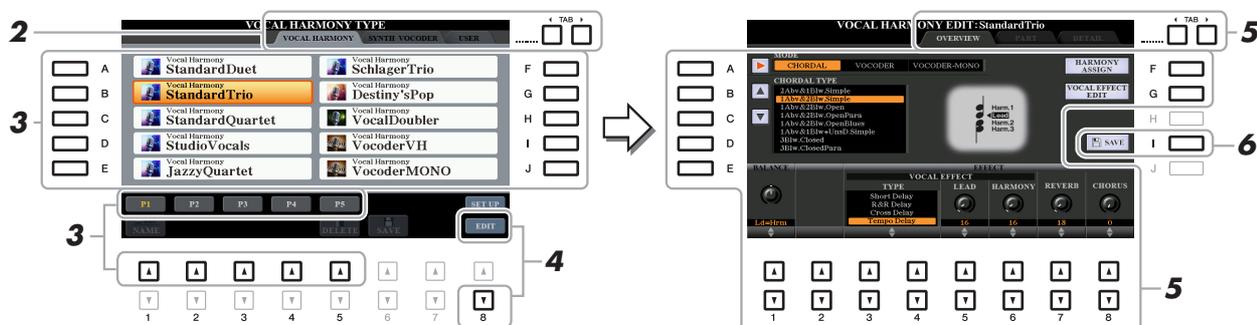
本节简要介绍如何创建自己的人声和声类型，并列出了可供编辑的详细参数。最多可创建并保存 60 种人声和声类型。

1 调出人声和声类型选择画面。

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (话筒设置 / 人声和声) → [E] TYPE (类型)



2 用 TAB (标签) [◀][▶] 按钮选择 VOCAL HARMONY (人声和声) 标签页。



3 使用 [A]-[J] 按钮选择一个人声和声类型。

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

4 按下 [8 ▼] (EDIT) (编辑) 按钮调出 VOCAL HARMONY EDIT (人声和声编辑) 画面。

注 在 MIC/GUITAR SETTING (话筒 / 吉他设置) 画面的使用 [8 ▲▼] 按钮也可调出 VOCAL HARMONY EDIT (人声和声编辑) 画面。

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

VOCAL HARMONY EDIT (人声和声编辑) 画面中共有三个标签页；各标签页的编辑请参考第 94-97 页。

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

须知

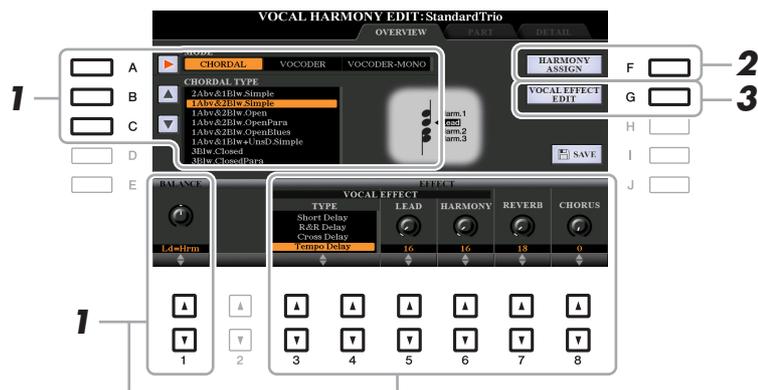
如果未执行保存操作就选择了另外一个人声和声类型，或者关闭了电源，这里所做的设置将丢失。

6 按下 [I] (SAVE) (保存) 按钮保存编辑的人声和声类型。

关于保存操作的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。

注 编辑的人声和声类型仅能作为文件保存于内部 USER (用户) 驱动中。如果想要保存该设置到 USB 闪存，在通过 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [▶] MENU 2 (菜单 2) → [G] SYSTEM (系统) → TAB (标签) [◀][▶] SETUP FILES (设置文件) → [H] USER EFFECT FILES (用户效果文件) 调出的画面上保存用户效果文件。

■ 编辑 OVERVIEW (总体) 标签页参数



1 使用 [A]-[C] 按钮、[1 ▲▼] 和 [3 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置参数值。

有关每个参数的说明，请参见第 95 页。

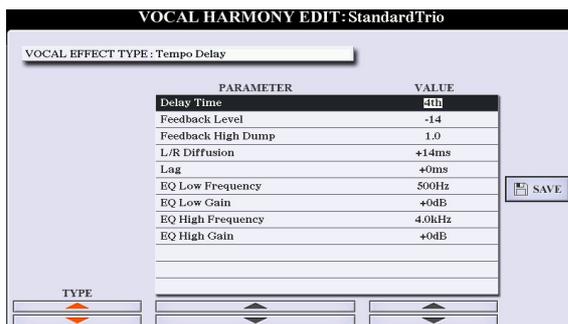
2 按下 [F] (HARMONY ASSIGN) (和声分配) 按钮设置如何将人声和声应用到您的演唱声音中。

有关每个参数的说明，请参见第 95 页。



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

在此操作中调出的画面上，使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [6 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮设置参数值。如有需要，您可以通过 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮更改步骤 1 中选择的的效果类型。有关每个参数的详细说明，请参见网站上数据列表中的“人声和声参数列表”。



■ OVERVIEW (总体) 标签页参数

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

■ HARMONY ASSIGN (和声分配)

有关每个参数的详细说明, 请参见网站上数据列表中的“人声和声参数列表”。

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TRANS (TRANPOSE) MODE (移调模式)	决定和声部分转换至什么调性。若设置为“0”, 则不转调; 若设置为“Auto”, 则自动转调。当模式设定为声码器或声码器 - 单声道时, 参数可用。 设置: 0、Auto、-3 - +3
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SESSION TABLE (乐段表)	根据不同乐器伴奏, 决定和声如何发声, 或者在创建和声时使用哪种类型的和弦。只有设为和声模式且和声类型不为全音阶 (ScaleDiatonic) 或并行 (Parallel) 时, 此参数可用。 设置: Normal、Simple、R&R、UrbanA、UrbanB、Blues7、UrbanC

[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	KEY ROOT (音调根音)	决定移调的根音。与下列音调类型结合使用本参数，实现音阶和声移调。当和声类型的参数设置为全音阶 (ScaleDiatonic) 时，此参数可用。 设置：C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	KEY TYPE (音调类型)	决定移调的音阶类型。与上述音调根音结合使用本参数，实现音阶和声移调。当和声类型的参数设置为全音阶 (ScaleDiatonic) 时，此参数可用。 设置：Maj、Min 自然小调 (Natural)、Min 和声小调 (Harmonic)

■ 编辑 PART (声部) 标签页参数

该参数以矩阵的形式排列。



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

有关各参数的说明，请参见下文。

■ TRANSPOSE (移调) (通过 [A] 按钮选择)

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

TRANSPOSE (移调) 设置：

主唱：-3 个八度 - +3 个八度
和声 1、2、3：-36 个半音 - +36 个半音

DEGREE (音级) 设置：

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

■ DETUNE (音高微调) (通过 [B] 按钮选择)

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

设置：-50 音分 - +50 音分

下一页

■ FORMANT（共振峰）（通过 [C] 按钮选择）

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

设置：-62 - +62

■ PAN（声像）（通过 [D] 按钮选择）

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

设置：L63（左）-C（中央）-R63（右）

■ VOLUME（音量）（通过 [E] 按钮选择）

决定每个声部的音量设置。使用这个参数来调整各个人声声部间的电平平衡。

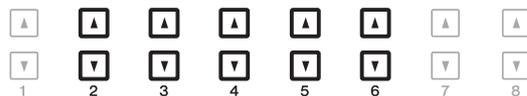
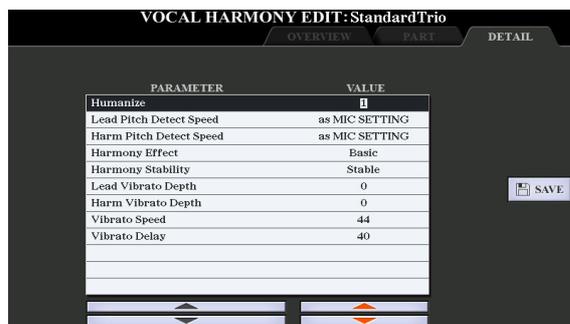
设置：0-127

■ PITCH CORRECT（音高校正）（由 [7 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置）

决定音高校正如何作用于您的声音。有关每个参数的详细说明，请参见网站上数据列表中的“人声和声参数列表”。

设置：OFF、SOFT1、SOFT2、HARD

■ 编辑 DETAIL（详细）标签页参数



使用 [2 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择需要的参数，然后通过 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮设置选定参数的数值。

有关每个参数的详细说明，请参见网站上数据列表中的“人声和声参数列表”。

编辑合成声码器类型 (PSR-S970)

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

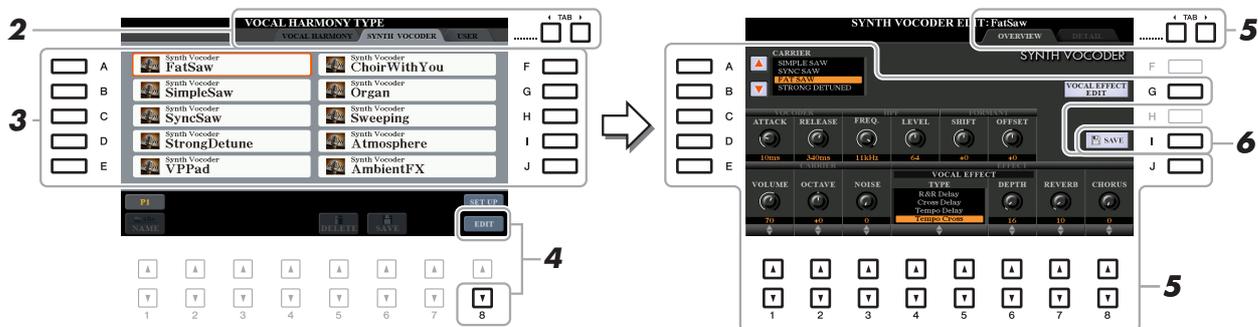
注 关于“编辑人声和声类型”的信息，请参考第 93 页。

1 调出人声和声类型选择画面。

[MIC SETTING/VOCAL HARMONY]（话筒设置 / 人声和声）→[E] TYPE（类型）



2 用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮选择 SYNTH VOCODER（合成声码器）标签页。



3 用 [A]-[J] 按钮选择一个需要编辑的合成声码器类型。

4 按下 [8 ▼]（EDIT）（编辑）按钮调出 SYNTH VOCODER EDIT（合成声码器编辑）画面。

注 在 MIC/GUITAR SETTING（话筒 / 吉他设置）画面的使用 [8 ▲▼] 按钮也可调出 SYNTH VOCODER EDIT（合成声码器编辑）画面。

5 使用 TAB（标签）[◀][▶] 按钮调出需要的标签页，然后使用 [A]-[E]、[G]、[J] 按钮和 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮编辑合成声码器。

SYNTH VOCODER EDIT（合成声码器编辑）画面中共有两个标签页，每个标签页的编辑请参考第 99-101 页。

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

须知

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

6 按下 [I]（SAVE）（保存）按钮保存编辑的合成声码器类型。

关于保存操作的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。

注 编辑的人声和声类型仅能作为文件保存于内部 USER（用户）驱动中。如果想要保存该设置到 USB 闪存，在通过 [FUNCTION]（功能）→TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→[G] SYSTEM（系统）→TAB（标签）[◀][▶] SETUP FILES（设置文件）→[H] USER EFFECT FILES（用户效果文件）调出的画面上保存用户效果文件。

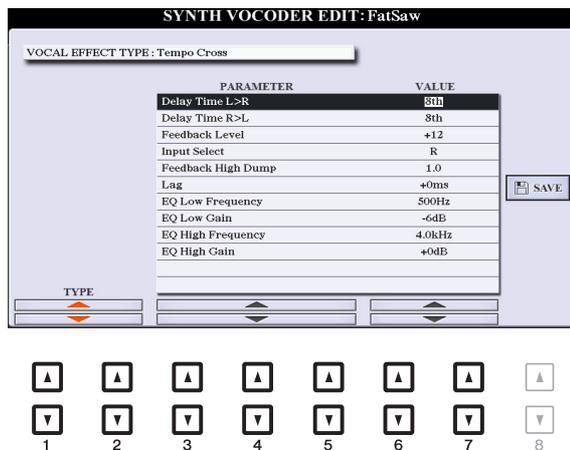


1 使用 [A]–[E] (或 [J]) 按钮选择需要调整的参数, 然后通过 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮或控制推杆设置数值。

有关各参数的说明, 请参见第 100–101 页。

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

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



■ CARRIER（载体声音）（通过 [A]/[B] 按钮设置）

选择乐器声音作为合成声码器的音源（载体声音）。（载体声音作为根基音色，然后人声特征将作用于此音色上。）

■ VOCODER（声码器）参数（通过 [C]/[D] 按钮选择）

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

■ HPF（高通滤波器）参数（通过 [C]/[D] 按钮选择）

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

■ FORMANT（共振峰）参数（通过 [C]/[D] 按钮选择）

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

■ CARRIER（载体声音）参数（通过 [E]/[J] 按钮选择）

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

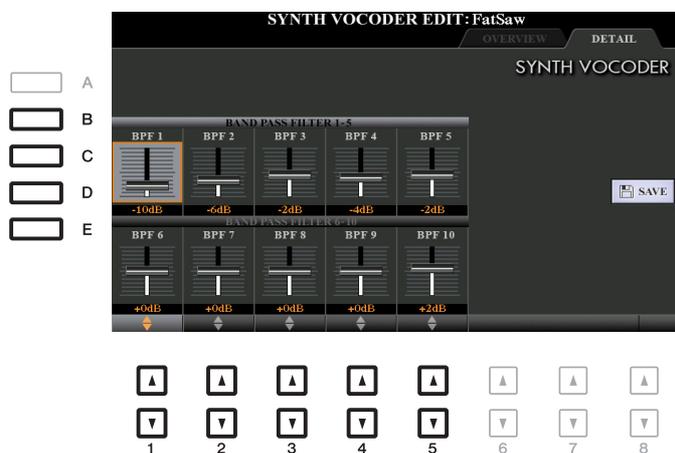


下一页

■ EFFECT（效果）参数（通过 [E]/[J] 按钮选择）

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	TYPE（类型）	决定用于合成声码器主唱声音效果的特定类型。包括混响、延迟、调制、失真和其他可用的特殊效果。按下 [G]（VOCAL EFFECT EDIT）（人声效果编辑）按钮（第 99 页的步骤 2）编辑人声效果。 关于效果类型的列表，请参考网站的数据列表。
[6 ▲▼]	DEPTH（深度）	决定应用于总体合成声码器声音的效果发送量（上述 TYPE 中所选）。
[7 ▲▼]	REVERB（混响）	决定应用于合成声码器声音的混响效果发送量。
[8 ▲▼]	CHORUS（合唱）	决定应用于合成声码器的合唱效果发送量。

编辑 DETAIL（详细）标签页参数



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

注 根据不同设置，可能会产生反馈（啸叫）。当增加数值时请特别注意。

■ BAND PASS FILTER（带通滤波器）1-10 参数

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

设置：-18dB - +18dB

目录

编辑 VOL/VOICE (音量 / 音色) 参数	102
编辑 FILTER (滤波器) 参数	103
编辑 TUNE (调音) 参数	104
编辑 EFFECT (效果) 参数	105
• 调整每个声部的效果深度	105
• 为每个模块选择效果类型	105
• 编辑和保存您原创的效果类型	107
编辑 EQ 参数	109
• 编辑声部 EQ 参数	109
• 编辑和保存您原创的主 EQ (MEQ) 类型	110
编辑主压缩器 (CMP) 参数	111
• 保存主压缩器设置	112
信号流图	113

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

关于信号流的直观指示和混音台的配置，请参见第 113 页的信号流图。

使用 TAB (标签) [◀]/[▶] 按钮选择出现的各页面。

编辑 VOL/VOICE (音量 / 音色) 参数



[B]/[C]/ [G]/[H]	VOICE (音色)	<p>允许重新指定各个部分的音色。</p> <p>注 请注意下列操作限制。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 您可以为每个伴奏通道选择用于第 33 和 34 页录音的音色。 • 您不能为伴奏或乐曲通道选择 USER (用户) 驱动中的音色。 • 您不能为每个多重长音更改音色。 • 当选中 GM 乐曲时，通道 10 仅可使用鼓组音色 (在 SONG (乐曲) CH9-16 页面)。 <p>注 在伴奏或乐曲通道中，调出节奏 / 打击乐音色 (鼓组等) 将取代新音色的通道设置。在这种情况下，如果重新选择原有音色，可能无法恢复原有的设置。若要恢复原有的声音，再次选择相同的伴奏或乐曲，不执行保存操作。</p>
[D]/[I]	PANPOT (声像)	指定某声部 (通道) 的立体声声像位置。
[E]/[J]	VOLUME (音量)	决定每个声部或通道的音量，可以精细调节各个声部的平衡。

编辑 FILTER（滤波器）参数



[D]/[I]	HARMONIC CONTENT (谐波内容)	允许调整各声部的共鸣效果（第 17 页）。
[E]/[J]	BRIGHTNESS (亮度)	通过调整截止频率，决定各个声部声音的亮度（第 17 页）。

编辑 TUNE（调音）参数



[A]/[B]/ [F]/[G]	PORTAMENTO TIME (滑音时间)	滑音是一种把键盘上弹奏音符的音高平滑过渡到下一个弹下音符音高的功能。滑音的时间决定音高过渡的时间。数值越高，音高改变时间越长。设置为“0”时则无效果。本参数当键盘的某声部设置为 MONO（单音模式）时才起作用（第 16 页）。
[C]/[H]	PITCH BEND RANGE (弯音范围)	决定每个键盘声部的 [PITCH BEND]（弯音）轮范围。范围从“0”至“12”，每个数值对应于一个半音。
[D]/[I]	OCTAVE (八度)	以八度为单位升高或降低键盘某声部的音高，每个键盘声部最多可以升高或降低两个八度。按下 UPPER OCTAVE（高八度音）[-]/[+]按钮可以将此处设置的值添加到设置中。
[E]/[J]	TUNING (调音)	设定键盘每个声部的音高，以音分为单位。 注 在音乐术语中，1 音分为 1 个半音的百分之一。（即 100 音分等于 1 个半音。）
[1 ▲▼]- [3 ▲▼]	TRANSPOSE (移调)	可以对乐器的总体声音（MASTER）（主）、乐曲播放（SONG）（乐曲）或键盘音高（KBD）等分别设置移调。请注意，“KBD”设置同样会将伴奏播放和多重长音的音高移调（因为这些声部由左手声部演奏触发，受到左手音调的影响）。

编辑 EFFECT（效果）参数

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

■混响、合唱：

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

■DSP1：

当第 108 页步骤 2 中的“Connection”（连接）参数设为“System”（系统）时，该模块的效果仅用于伴奏和乐曲的声音。这种状态下，您一次只可以选择一个效果类型，为每个声部调整发送量（深度），并为所有声部调整发送量。当“Connection”（连接）参数设为“Insertion”（插入）时，该模块的效果仅用于伴奏和乐曲的特定通道。

■DSP2-4：

这些效果模块将应用于除多重长音和话筒 / 吉他输入外的指定声部或通道。能够为每个可用的声部或通道选择不同的效果类型。

调整每个声部的效果深度



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

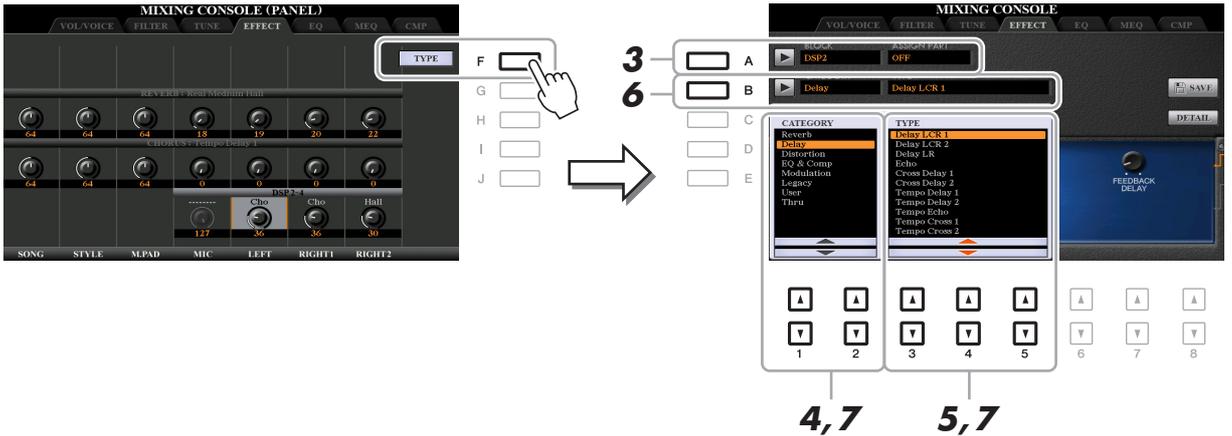
为每个模块选择效果类型

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

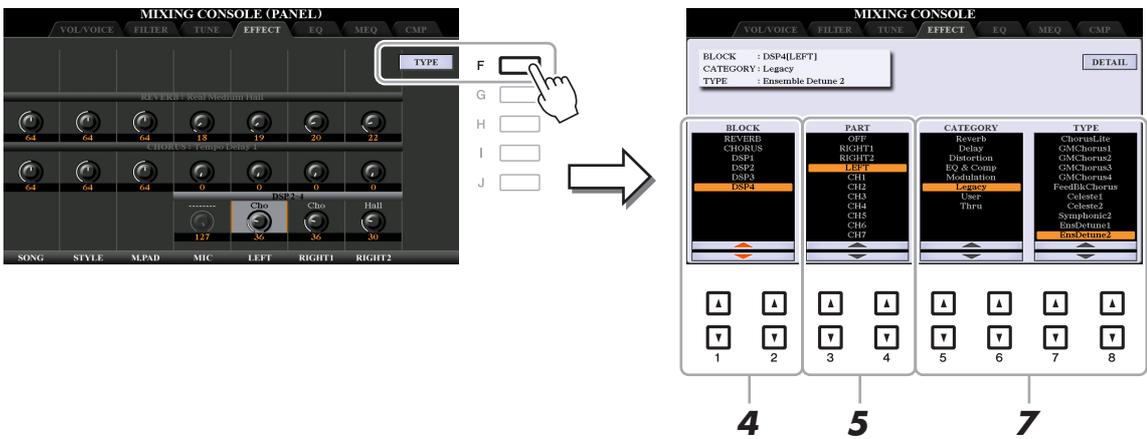
- 1 如有需要，按下 [MIXER/EQ]（混音台 / EQ）按钮从 PANEL（面板）、STYLE（伴奏）或 SONG（乐曲）等页面中调出需要的页面。

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

（PSR-S970）



（PSR-S770）



3 （PSR-S970）按下 [A] 按钮。

4 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择效果模块。

效果模块	可应用效果的声部	效果特点
REVERB （混响）	所有声部	重建在音乐厅或爵士俱乐部等不同环境中演奏的听感气氛。
CHORUS （合唱）	所有声部	产生质感丰富的声音，好像同时演奏几个声部。另外，您还可以分配其他类型的效果到这个效果模块（也就是说，不一定选择合唱类型效果）（如混响、延迟等）。
DSP1	伴奏声部、乐曲通道 1 - 16	除混响和合唱外，还可以选择许多不同类型的效果，如失真和哇音等。

下一页

效果模块	可应用效果的声部	效果特点
DSP2、DSP3、DSP4	RIGHT 1、RIGHT 2、LEFT、乐曲通道 1-16、MIC/GUITAR*	还可以选择许多不同类型的效果，如失真和哇音等。对于 DSP2-4，您可以选择左边列出的声部或通道。例如，当您为 DSP2 选择“RIGHT2”，那么 DSP2 效果将仅应用于右 2（Right 2）声部。请注意，如果您选择了带有 dsp2-4 模块设定信息的乐曲或伴奏，那么当前的 dsp 设置会被自动改变为乐曲或伴奏中的设置。 * 仅 DSP4 可用。如果仅想要应用一定效果到话筒或吉他声音，为 DSP4 选择“MIC/GUITAR”（话筒 / 吉他）。

5 适用 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] 按钮选择您需要使用效果的声部。

请注意，如果声部的“REVERB”（混响）、“CHORUS”（合唱）或“DSP1”（当“Connection”（连接）参数设为“System”（系统）时，参见第 108 页）选中时，该声部无法选择。这是因为只能选择一个被用于所有可用声部的效果类型。

6 (PSR-S970) 按下 [B] 按钮。

7 (PSR-S970) 使用 [1 ▲▼]/[2 ▲▼] 按钮选择类别，然后使用 [3 ▲▼]/[5 ▲▼] 按钮选择效果类型。

(PSR-S770) 使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮选择类别，然后使用 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮选择效果类型。

请注意，混响模块未被分入任何类别中。

如果您需要编辑选定效果类型的详细参数，按下 [H]（PSR-S970）或 [F]（PSR-S770）按钮。有关详细说明，请参见下一部分。

8 保存效果设置至注册记忆、乐曲或伴奏。

有关详细说明，请参见使用说明书。

编辑和保存您原创的效果类型

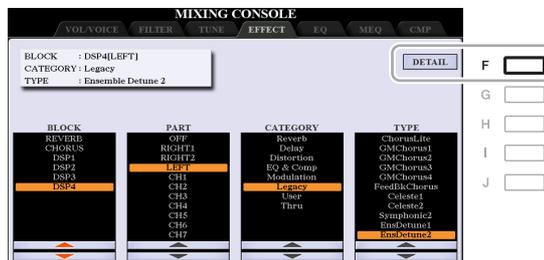
您可以编辑选定效果类型的详细参数，并且这些参数设置可以被保存为原创效果类型，也可如上一部分所述，保存至注册记忆、伴奏或乐曲中。本部分将介绍如何将设置保存为原创效果类型。

1 一旦您在上一部分中选择了效果模块和效果类型，按下 [H]（PSR-S970）或 [F]（PSR-S770）按钮调出用于编辑效果参数的画面。

(PSR-S970)



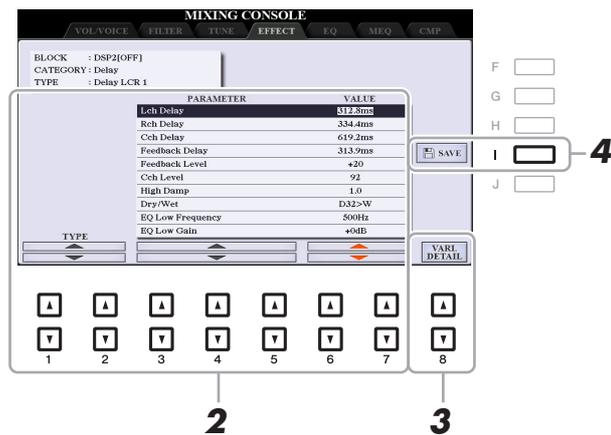
(PSR-S770)



下一页

2 使用 [3 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮选择参数，然后使用 [6 ▲▼]/[7 ▲▼] 按钮编辑数值。

当混响、合唱或 DSP1 被选为效果模块时，您可以通过 [8 ▲▼]（RETURN LEVEL）（返送量）按钮调整返送量。如果您需要更改效果类型，使用 [1 ▲▼]–[2 ▲▼] 按钮。

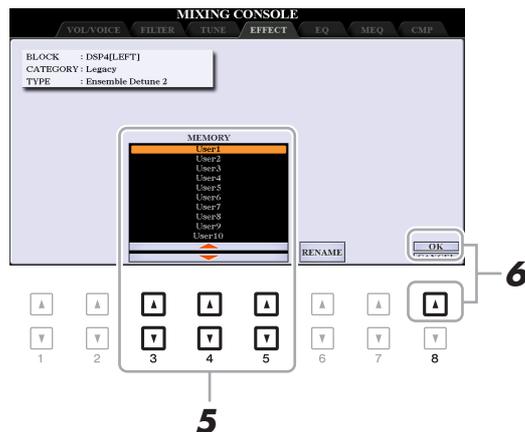


注（PSR-S970）您也可编辑步骤 1 中画面上显示的参数。使用 [D]/[I] 或 [E]/[J] 按钮选择需要的参数，然后使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮调整效果参数值。

3 如果 DSP2、3 或 4 被选为效果模块，根据需要编辑变量参数。

按下 [8 ▲▼]（VARI.DETAIL）（变量详细）按钮调出变量参数，通过 [2 ▲▼]–[4 ▲▼] 按钮选择一个参数，然后使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮编辑数值。只有当面板上的 [DSP VARI.]（DSP 变量）按钮灯亮起时，该参数有效。若要关闭画面，按下 [EXIT]（退出）按钮。

4 按下 [I]（SAVE）（保存）按钮调出用于保存的画面。



5 使用 [3 ▲▼]–[5 ▲▼] 按钮选择用于保存用户效果的目标位置。

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

6 按下 [8 ▲▼]（确定）按钮执行保存操作。

7 按下 [EXIT]（退出）按钮返回到之前的画面。

保存的用户效果可从对应效果模块的“User”（用户）类别中选择（第 107 页）。

编辑 EQ 参数

均衡器（也称 EQ）是一种声音处理器，将频谱分为多个频段，以便按需要对每个频段的声音强度分别进行增加和削减，达到改变总体频率响应的目的。

“MEQ”页面让您为整个乐器整体处理 EQ 调整，“EQ”页面可为每个相应声部调节 EQ。

编辑声部 EQ 参数



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

编辑和保存您原创的主 EQ (MEQ) 类型

本乐器配备了高级的 8 段数字均衡器。通过调整频段，您可以选择 5 种预设 EQ 类型中的一个，或者可以创建自定义 EQ 设置，然后保存到两个用户设置中。

注 主 EQ 无法应用于音频播放或节拍器声音。



1 使用 [A]/[B] 按钮选择所需 EQ 类型。

Standard (标准)：标准 EQ 设置可最佳地体现出乐器的特征。

Mellow (醇厚)：柔软醇厚的 EQ 设置能略微降低高频段。

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

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

Flat (平直)：平直的 EQ 设置。每个频率的增益为 0dB。

User1/2：用户自定义的 EQ 设置。

2 使用 [E]/[J] 按钮移动光标至 GAIN (增益) 行，然后调整 GAIN (增益) 电平分别提升或降低 8 个频段。

使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮调整电平。按住 [E] 或 [J] 按钮可以同时提升或降低所有 8 个频段的数值。

3 如有需要，调整每段的 Q (频带) 和 FREQ (中心频率)。

若要调频段带宽（也称为“频带外形”或“Q”），使用 [C]/[H] 按钮移动光标至 Q 行，然后使用 [2 ▲▼]-[7 ▲▼] 按钮。Q 值越高，频带越陡峭（窄）。

若要调整 FREQ (中心频率)，使用 [D]/[I] 按钮移动光标至 FREQ 行，然后使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮。每个频带中心频率的可调范围都不相同。

4 按下 [F] 或 [G] (STORE 1/2) (存储 1/2) 按钮执行保存操作。

在通过此操作调出的字符输入窗口中，输入名称，然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮来存储用户自定义 EQ 设置，通过 [A]/[B] 按钮调出。

编辑主压缩器 (CMP) 参数

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

注 主压缩器无法应用于音频播放或节拍器声音。



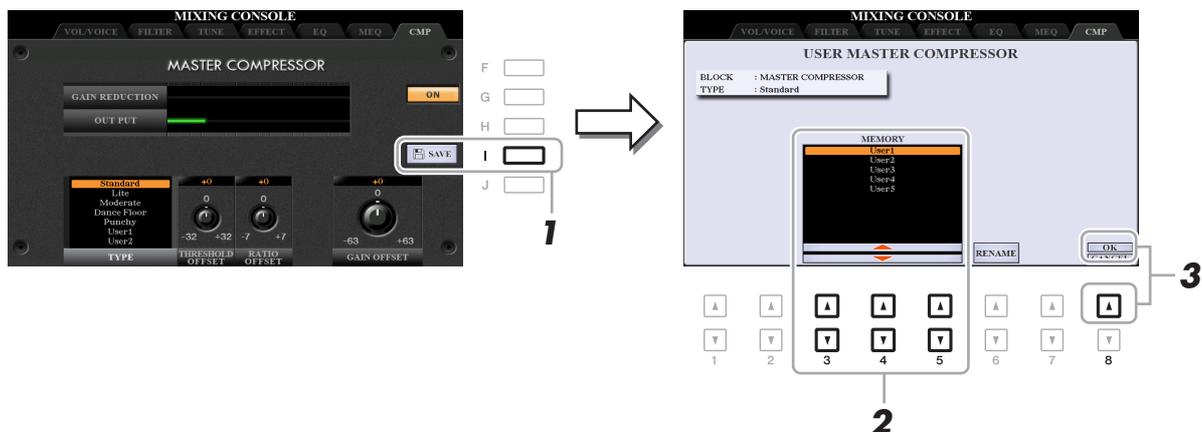
显示增益的减小（压缩程度）和输出电平。

[G]	ON/OFF (开 / 关)	打开或关闭主压缩器效果。
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TYPE (类型)	选择主压缩器类型。 Standard (标准) : 标准压缩器设置。 Lite (轻微) : 清新的压缩器设置，效果轻微。 Moderate (中度) : 中度的压缩器设置，效果适度。 Dance Floor (舞池) : 相对强大的压缩器设置，强调低音。 Punchy (强力) : 高度渲染的压缩器设置。 User1-5 : 用户自定义压缩器设置，设置保存方法参考本手册下一部分。
[4 ▲▼]	THRESHOLD OFFSET (偏差值)	决定阈值（压缩器起作用时的最小音量）。
[5 ▲▼]	RATIO OFFSET (比率偏差)	决定压缩比（动态范围被压缩的程度）。
[7 ▲▼]	GAIN OFFSET (增益补偿)	决定输出电平。

保存主压缩器设置

可以将对主压缩器设置的修改保存为用户压缩器类型。

1 按 [I] (SAVE) 按钮进入 USER MASTER COMPRESSOR (用户主压缩器) 画面。



2 使用 [3 ▲▼]-[5 ▲▼] 按钮选择用于保存用户主压缩器的目标位置。

如有需要，更改用户主压缩器名称。按下 [6 ▲▼] (RENAME) (重命名) 按钮调出字符输入窗口，输入名称，然后按下 [8 ▲] (确定) 按钮。

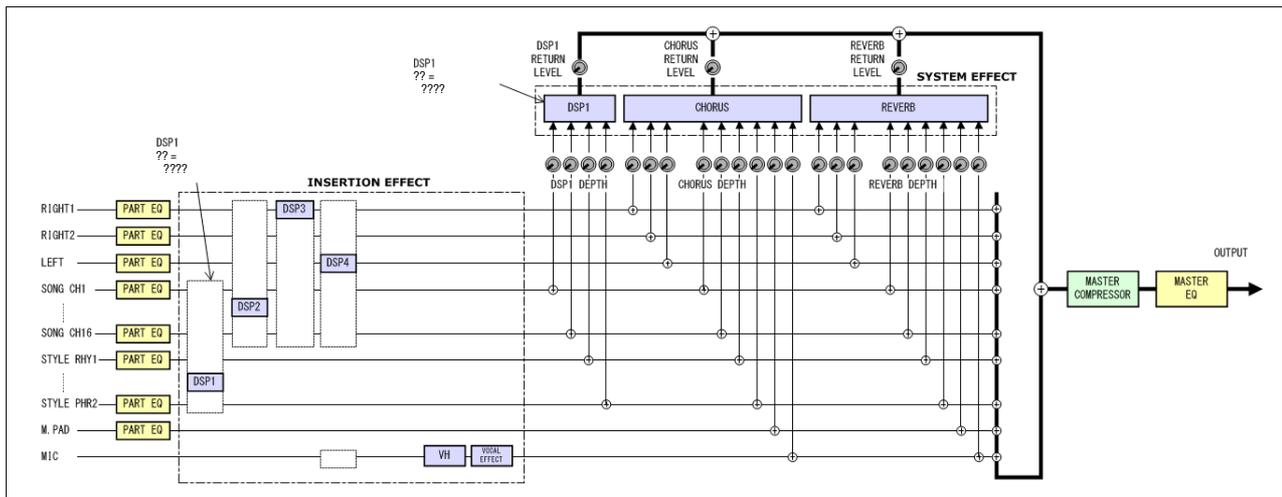
3 按下 [8 ▲] (确定) 按钮执行保存操作。

4 按下 [EXIT] (退出) 按钮返回到之前的画面。

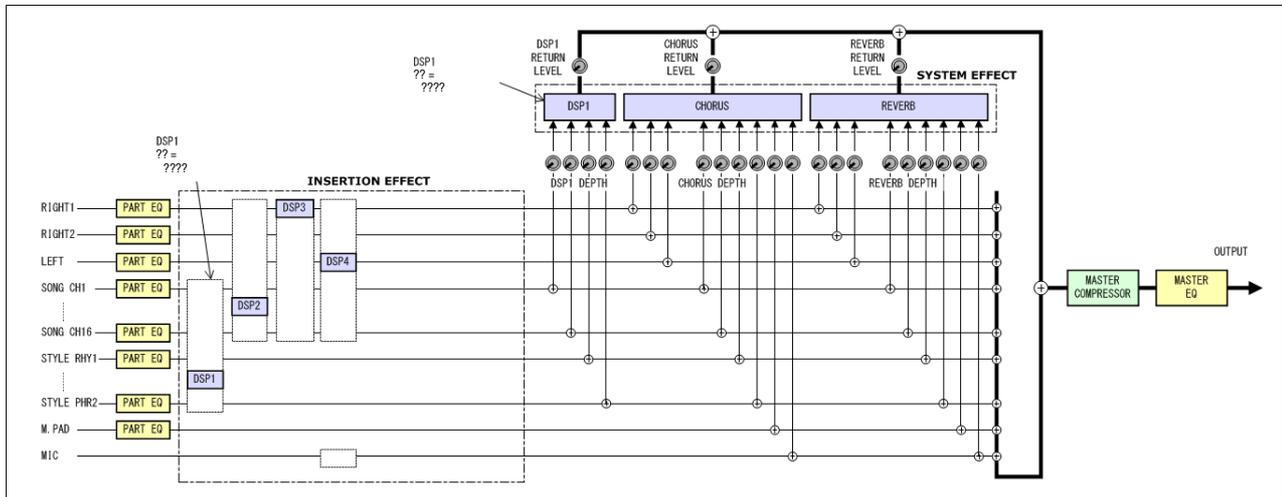
保存的主压缩器设置显示于 TYPE (类型) 选择列表。

信号流图

PSR-S970



PSR-S770



目录

踏板开关 / 踏板控制器设置	114
• 将指定功能分配到各踏板	114
MIDI 设置	118
• MIDI 系统设置	120
• MIDI 传输设置	121
• MIDI 接收设置	122
• 通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置	123
• 通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置	123
通过无线 LAN 连接 iPhone/iPad	124
• 基础设施模式	124
• 接入点模式	125

踏板开关 / 踏板控制器设置

将指定功能分配到各踏板

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

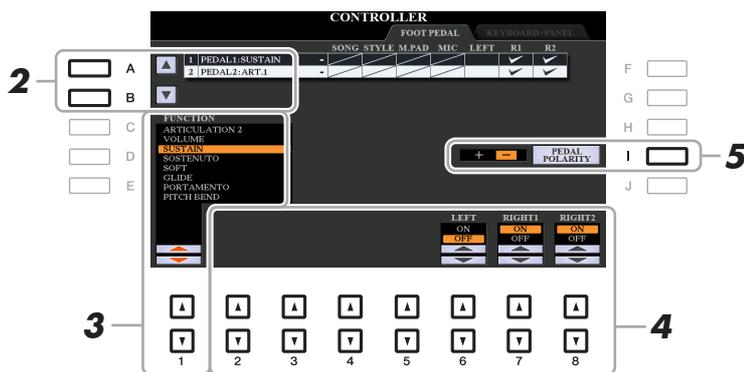
注 关于如何连接踏板或连接何种踏板的信息，请参考使用说明书第 10 章。

1 调出操作画面。

[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[◀] MENU 1（菜单 1）→ [D] CONTROLLER（控制器）→ TAB（标签）[◀] FOOT PEDAL（踏板）

2 使用 [A]/[B] 按钮选择两个踏板中要重新定义功能的踏板。

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



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

关于可用功能的信息，详见第 115–117 页。

注 您还可以分配其它功能至踏板——乐曲记入 / 记出（第 66 页）和注册序列（第 85 页）。如果您将多个功能分配至踏板，优先顺序为：乐曲记入 / 记出 → 注册序列 → 此页面分配的功能。



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

在步骤 3 中选择的功能不同，可用的参数也不同。

5 如有需要，使用 [I] 按钮设置踏板的极性。

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

■ 可分配踏板功能

带有“*”标记的功能，仅能用于踏板控制器，不能用于踏板开关。

ARTICULATION (特殊技法触发 (超清晰音色)) 1/2	当您选择了超清晰音色，此功能的踏板将触发选定音色独特的技法音色。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
VOLUME* (音量)	选择此项，可以用踏板控制器控制音量大小。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
SUSTAIN (延音)	此项为延音功能。踩住踏板会使键盘上演奏的所有音符的延音变长，松开踏板所有音符的延音立即消失。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
SOSTENUTO (抽选延音)	选择此项，可以用踏板控制抽选延音效果。如果您在键盘上演奏了一个音符或和弦并按下音符时踩下了该踏板，音符会一直延持直到踏板抬起。但是，踩下踏板后演奏的音符不会产生持续音。这样可以在以“断音”弹奏其它音符的同时延长和弦音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 注 对于音栓风琴和某些超清晰音色，此项设定无法使用，即使踏板功能设定为此功能。
SOFT (柔音)	选择此项，可以用踏板控制柔音效果。踩下踏板，弹奏的音符将产生音量和音质的变化。此设置仅对某些音色有效。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
GLIDE (波音)	当踏板踩下时，弹奏音符的音高会发生变化；当释放踏板时，音高恢复到正常的高度。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 UP/DOWN (升高 / 降低) ：决定音高变化是上升（升高）还是下降（降低）。 RANGE (范围) ：以半音为单位，决定音高变化的范围。 ON SPEED (踩下音高变化速度) ：决定踩下踏板时音高变化的速度。 OFF SPEED (释放音高变化速度) ：决定释放踏板时音高变化的速度。
PORTAMENTO (滑音)	当踏板踩下时，会产生滑音效果（音符间音高的平滑过渡）。滑音是在连贯的方式下产生的（也就是前一个音符未释放就弹下了下一个音符）。可以通过混音台画面调整滑音时间（第 104 页）。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 注 对于音栓风琴和某些超清晰音色，此项设定无法使用，即使踏板功能设定为此功能。
PITCH BEND* (弯音)	设置为此项，可以使用踏板将音符的音高向上或向下弯音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。 UP/DOWN (升高 / 降低) ：决定音高变化是上升（升高）还是下降（降低）。 RANGE (范围) ：以半音为单位，决定音高变化的范围。
MODULATION (调制)*	将调制效果应用到键盘演奏的音符上，如颤音。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
MODULATION (调制) (ALT)	与上述的 MODULATION（调制）稍有不同，每当踩下踏板 / 踏板开关时该效果（波形）会交替打开 / 关闭。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。

DSP VARIATION (DSP 变化)	与面板上的 [DSP VAR.] (DSP 变化) 按钮功能相同。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
PEDAL CONTROL (WAH) (踏板哇音控制)	当 [DSP] 按钮打开时, 将哇音效果应用到键盘弹奏的音符。在此画面上可以为每个键盘声部打开或关闭此踏板功能。
HARMONY/ARPEGGIO (和声 / 琶音)	与 [HARMONY/APPEGGIO] (和声 / 琶音) 按钮功能相同。
PEDAL (ARPHOLD) (踏板 (琶音保持))	当踩下踏板时, 即便释放琴键, 琶音播放也将继续, 松开踏板时, 琶音停止。请确保已选中了任意琶音类型且 [HARMONY/ARPEGGIO] (和声 / 琶音) 按钮已打开。
VOCAL HARMONY (人声和声) (PSR-S970)	与 MIC/GUITAR SETTING (话筒 / 吉他设置) 画面中的 [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (HARMONY) (和声) 按钮相同。
VOCAL EFFECT (人声效果) (PSR-S970)	与 MIC/GUITAR SETTING (话筒 / 吉他设置) 画面中的 [5 ▲▼]/[4pq] (VOCAL EFFECT) (人声效果) 按钮相同。
TALK (讲话)	与 MIC/GUITAR SETTING (话筒 / 吉他设置) 画面中的 [F] (TALK) (讲话) 按钮相同。
SCORE PAGE +/- (乐谱后翻页)	当乐曲停止播放时, 可用踏板将乐谱显示翻至下一页 / 上一页 (一次一页)。
LYRICS PAGE +/- (歌词后翻页)	当乐曲停止播放时, 可用踏板将歌词显示翻至下一页 / 上一页 (一次一页)。
TEXT PAGE +/- (文本后翻页)	可以将文本翻至下一页 / 上一页 (一次一页)。
SONG PLAY/PAUSE (乐曲 播放 / 暂停)	与 SONG (乐曲) [▶/■] (PLAY/PAUSE) (播放 / 暂停) 按钮相同。
STYLE START/STOP (伴奏 开始 / 停止)	与 STYLE CONTROL (伴奏控制) [START/STOP] (开始 / 停止) 按钮功能相同。
TAP TEMPO (击拍速度)	与 [TAP TEMPO] (击拍速度) 按钮功能相同。
SYNCHRO START (同步开始)	与 [SYNC START] (同步开始) 按钮功能相同。
SYNCHRO STOP (同步停止)	与 [SYNC STOP] (同步停止) 按钮功能相同。
INTRO (前奏) 1-3	与 INTRO (前奏) [I] - [III] 按钮功能相同。
MAIN (主奏) A-D	与 MAIN VARIATION (主变奏) [A] - [D] 按钮功能相同。
FILL DOWN (向下加花)	演奏当前主奏伴奏段落对应的上一个段落的加花乐段 (在该伴奏段落左边)。

FILL SELF (自动加花)	演奏一个当前段落对应的加花乐段。
FILL BREAK (中断加花)	中断段落。
FILL UP (向上加花)	演奏当前伴奏段落对应的下一个伴奏段落的加花段落 (在该伴奏段落左边)。
ENDING (尾奏) 1-3	与 ENDING/rit (尾奏 / 渐慢) [I]-[III] 按钮功能相同。
FADE IN/OUT (淡入 / 淡出)	与 [FADE IN/OUT] (淡入 / 淡出) 按钮功能相同。
FING/ON BASS (低音多指和弦)	踏板在 FINGERED (多指和弦) 和 FINGERED ON BASS (低音多指和弦) 模式间交替切换 (第 25 页)。
BASS HOLD (低音保持)	在使用自动伴奏时, 踩下踏板, 即使换了和弦, 伴奏中的低音将被保持。如果指弹和弦模式设置为“AI FULL KEYBOARD”(智能全键盘) 模式, 该功能无效。
PERCUSSION (打击乐)	踏板弹奏由 [4 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮选择的打击乐乐器。可以用键盘选择需要的打击乐器。 注 当您按下键盘上的一个键选择打击乐器时, 按下键的力度决定打击乐器的音量。
RIGHT (右) 1 ON/ OFF (开 / 关)	与 PART ON/OFF (声部开 / 关) [RIGHT 1] (右 3) 按钮功能相同。
RIGHT (右) 2 ON/ OFF (开 / 关)	与 PART ON/OFF (声部开 / 关) [RIGHT 2] (右 3) 按钮功能相同。
LEFT ON/OFF (左开 / 关)	与 PART ON/OFF (声部开 / 关) [LEFT] (左) 按钮功能相同。
OTS +/- (单触设置)	调出下一个 / 上一个单触设置。

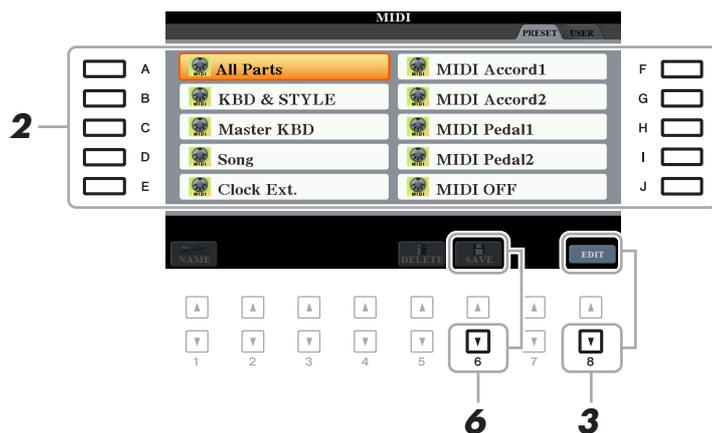
MIDI 设置

在本节，可以对乐器进行 MIDI 的有关设置。PSR-S970/S770 提供一套 10 个原厂预制的设定模板，利用其可以方便配置好不同类别的 midi 应用或外接设备。也可以编辑预编制的模板，并将其作为原始数据保存至用户记忆，最多可以保存 10 个用户模板。

注 您可以将所有原创模板保存为单个文件至内部记忆（用户驱动）或 USB 闪存。[FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ [G] SYSTEM（系统）→ TAB（标签）[◀][▶] SETUP FILES（设置文件）→ [G] MIDI SETUP FILES（MIDI 设置文件）。请参见第 131 页。

1 调出操作画面。

[FUNCTION] 功能 → TAB 页面切换 [◀] MENU1 菜单 1 → [I] MIDI



2 从 PRESET（预设）页面选择预编程模板（第 119 页）。

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

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

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

- SYSTEM（系统）..... MIDI 系统设置（第 120 页）
- TRANSMIT（传输）..... MIDI 传输设置（第 121 页）
- RECEIVE（接收）..... MIDI 接收设置（第 122 页）
- BASS（贝司）..... 通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置（第 123 页）
- CHORD DETECT（和弦检测）.. 通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置（第 123 页）

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

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



下一页

■ 预编制 MIDI 模板

All Parts (所有声部)	传输所有键盘声部 (RIGHT (右) 1、2 和 LEFT (左)), 但不传输乐曲声部。
KBD & STYLE (键盘和伴奏)	基本与上面的“ All Parts ”(所有声部)相同, 仅仅是对键盘声部的定义不同。右手声部一起被视为“ UPPER ”(上部)而不是 RIGHT (右) 1 和 2, 而左手声部被视为“ LOWER ”(下部)。
Master KBD (主控键盘)	使用该设置, 可将本乐器作为主控键盘使用, 用来演奏和控制外接的一个或多个音源或其它设备 (例如计算机 / 音序器)。
Song (乐曲)	设置所有传输通道与乐曲的 1-16 通道一一对应。本设置可用于通过外接音序器播放乐曲, 也可以将乐曲数据录制到外接音序器上。
Clock Ext. (外接时钟)	与外接 MIDI 时钟同步地播放或录制乐曲、伴奏、多重长音等, 而不用本乐器内部的时钟。如果需要将乐器的速度设置为连接于乐器的 MIDI 设备的速度时, 应使用此模板。
MIDI Accord 1 (MIDI 手风琴 2)	MIDI 手风琴可以传送 MIDI 信息, 并且可用手风琴键盘和左手的贝司 / 和弦按钮演奏外接音源。本模板可以让您用 MIDI 手风琴的键盘演奏旋律, 用左手的按钮控制本乐器的自动伴奏。
MIDI Accord 2 (MIDI 手风琴 2)	与上面的“ MIDI Accord 1 ”(MIDI 手风琴 1)基本相同, 不同的是, 在 MIDI 手风琴上用左手演奏的贝司 / 和弦也被识别为 MIDI 音符事件。
MIDI Pedal 1 (MIDI 踏板 1)	MIDI 踏板允许用外接脚踏板 (键盘) 演奏外接的音源 (尤其便于演奏单音符的贝司声部)。本模板可以让您用 MIDI 踏板演奏 / 控制自动伴奏的和弦根音。
MIDI Pedal 2 (MIDI 踏板 2)	本模板可以让您用 MIDI 踏板演奏自动伴奏的贝司声部。
MIDI OFF (无 MIDI 输入输出)	既不发送 MIDI 信号, 也不接收 MIDI 信号。

MIDI 系统设置

此处的说明适用于第 118 页的 SYSTEM（系统）页面步骤 4。
使用 [A]/[B] 按钮选择参数（下述），然后使用 [1 ▲▼]-[8 ▲▼] 按钮设置 ON/OFF 状态。



1 本地控制

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

2 时钟设置等

■ CLOCK（时钟）

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

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

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

■ TRANSMIT CLOCK（传输时钟）

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

■ RECEIVE TRANSPOSE（移调接收）

决定是否将乐器的移调设置作用于由 MIDI 端口接收到的音符事件。

■ START/STOP（开始/停止）

决定接收到的开始（FA）和停止（FC）信息是否作用于乐曲或伴奏的播放。

3 MESSAGE SW（信息切换）

■ SYS/EX.（系统专有信息）

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

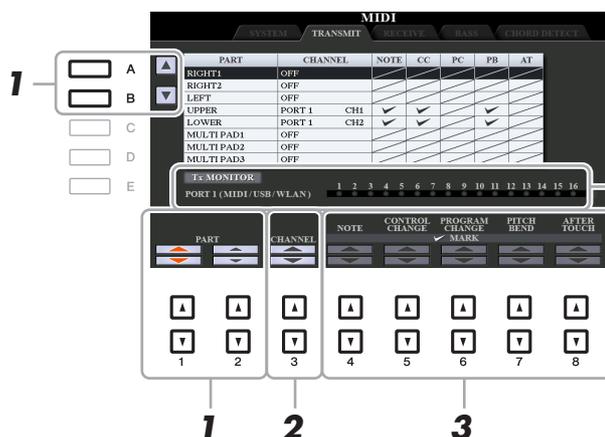


■ CHORD SYS/EX. (和弦系统专有信息)

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

MIDI 传输设置

此处的说明适用于第 118 页的 TRANSMIT（传输）页面步骤 4。设置哪些声部以 MIDI 数据发送，以及通过哪些 MIDI 通道发送数据。



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

注 如果“WLAN”字样的标志出现，乐器可处理通过连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口的 USB 无线 LAN 适配器传输的 MIDI 信息。若无法搜索到已连接的 usb 无线 lan 适配器时，请重启本乐器重新尝试。

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

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

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

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

2 使用 [3 ▲▼] 按钮选择通道，选中的声部将通过这个通道被传输。

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

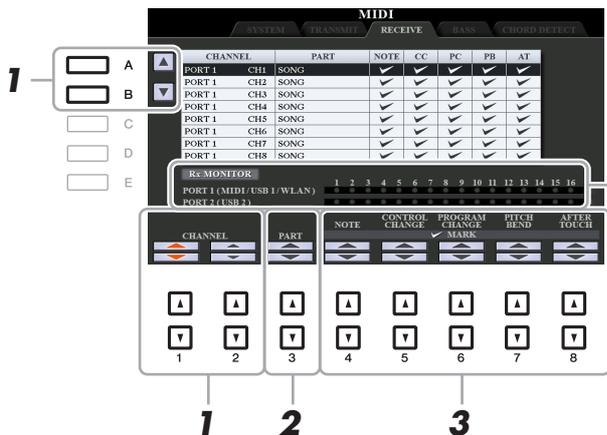
注 即使正确地设置了乐曲通道 1-16，被保护的乐曲也不能被传输。

3 使用 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮决定发送数据的类型。

有关在 MIDI 信息上可设置的信息，请参阅第 73 页的“Note Events”（音符事件）。

MIDI 接收设置

此处的说明适用于第 118 页的 RECEIVE（接收）页面步骤 4。决定哪些声部接收 MIDI 数据以及通过哪些 MIDI 通道接收数据。



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

注 如果“WLAN”字样的标志出现，乐器可处理通过连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口的 USB 无线 LAN 适配器传输的 MIDI 信息。若无法搜索到已连接的 USB 无线 LAN 适配器时，请重启本乐器重新尝试。

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

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

2 使用 [3 ▲▼] 按钮选择声部，将通过选定的通道接收。

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

KEYBOARD（键盘）：接收的音符信息将控制本乐器的键盘演奏。

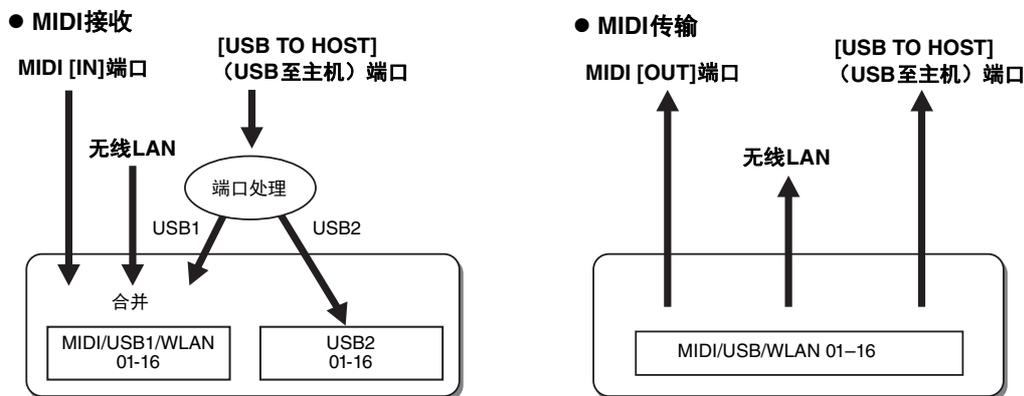
EXTRA PART（外部声部）1-5：这五个声部专门保留用于接收并播放 MIDI 数据。一般情况下，这些声部不能被乐器本身使用。使用这五个连同其它声部（话筒/吉他声部除外），可以将本乐器当作 32 通道的多音色音源使用。

3 使用 [4 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮决定被接收数据的类型。

有关在 MIDI 信息上可设置的信息，请参阅第 73 页的“Note Events”（音符事件）。

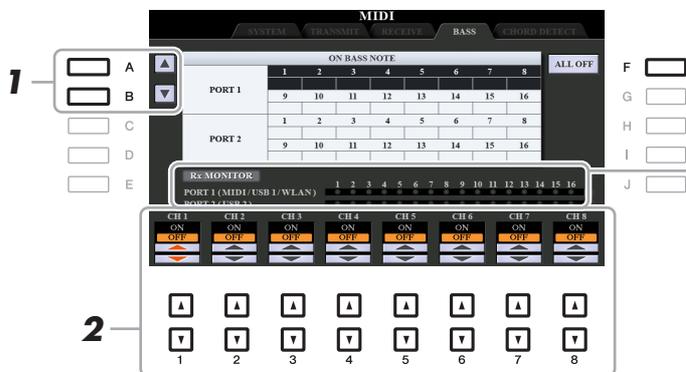
用 USB 端口和 MIDI 端口传输/接收 MIDI

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



通过 MIDI 接收的伴奏播放贝司音符设置

此处的说明适用于第 118 页的 BASS（贝司）页面步骤 4。这里的设置，可以根据 MIDI 接收到的音符信息，决定自动伴奏的贝司音符。设置为“ON”（打开）的通道接收的音符开/关信息，将作为和弦伴奏播放的贝司音符识别。无论 [ACMP]（伴奏）的状态如何，分割点设置在何处，都将在相关通道检测贝司音符。当多个通道同时设置为“ON”（打开）时，则将这些通道接收的 MIDI 数据合并，从合并的结果中检测贝司音符。



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

注 如果“WLAN”字样的标志出现，乐器可处理通过连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口的 USB 无线 LAN 适配器传输的 MIDI 信息。若无法搜索到已连接的 usb 无线 lan 适配器时，请重启本乐器重新尝试。

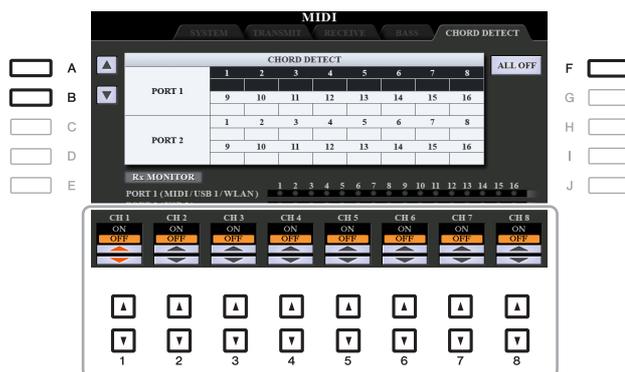
1 使用 [A]/[B] 按钮选择通道。

2 使用 [1 ▲▼]–[8 ▲▼] 按钮打开或关闭需要的通道。

按下 [F]（ALL OFF）（关闭所有）按钮可将所有通道关闭。

通过 MIDI 接收的伴奏播放和弦类型设置

此处的说明适用于第 118 页的 CHORD DETECT（和弦检测）页面步骤 4。您可以在本页面中选择来自外部设备用来检测播放自动伴奏和弦类型的 midi 通道。设置为“ON”（打开）的通道接收的音符开/关信息，将作为伴奏播放的和弦检测音符识别。要被检测的和弦取决于和弦指法类型。无论 [ACMP]（伴奏）或分割点设置如何，都将在相应通道上检测和弦类型。当多个通道同时设置为“ON”（打开）时，则将这些通道接收的 MIDI 数据合并，从合并的结果中检测和弦类型。



操作过程与上述 BASS（贝司）画面的操作基本相同。

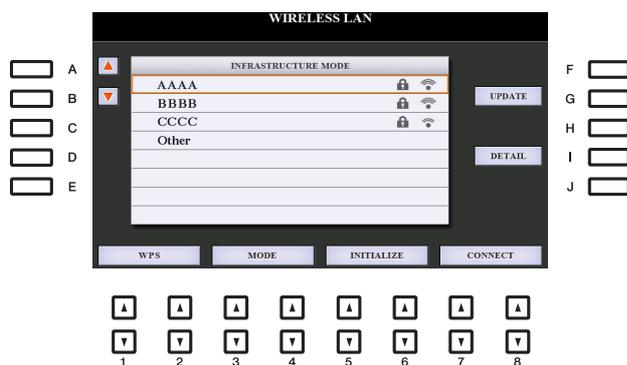
通过无线 LAN 连接 iPhone/iPad

通过 USB 无线 LAN 适配器（单独贩售），您可以在无线网络环境下将 PSR-S970/S770 连接至 iPhone/iPad。对于一般通用操作，详见官网的“iPhone/iPad 连接说明书”。本章内容仅针对 PSR-S970/S770 的操作。

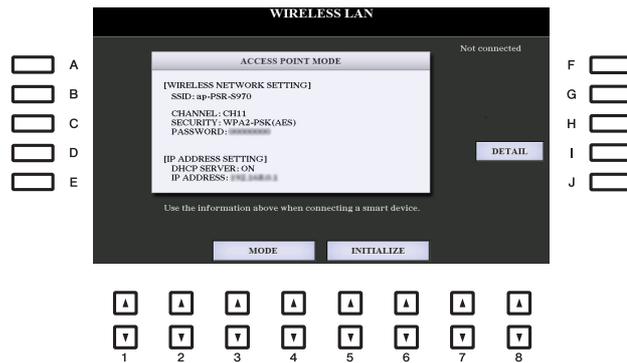
开始操作前，请确保 USB 无线 LAN 适配器已连接至 [USB TO DEVICE]（USB 至设备）端口，通过 [FUNCTION]（功能）→ TAB（标签）[▶] MENU 2（菜单 2）→ [H] WIRELESS LAN（无线 LAN）调出设置画面。

注 如果 USB 无线 LAN 适配器未被乐器识别，则 [H] 按钮的“WIRELESS LAN”（无线 LAN）不会出现。若无法搜索到已连接的 usb 无线 lan 适配器时，请重启本乐器重新尝试。

基础设施模式



[A]/[B]		选择网络。
[G]	UPDATE (更新)	刷新画面中的网络列表。
[I]	DETAIL (详细)	设置下列页面中的详细参数。设置参数后，按下 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (SAVE) (保存) 按钮之一以实际保存参数。 IP ADDRESS (IP 地址): 设定 IP 地址和其它相关参数。 OTHERS (其它): 当乐器在基础设施模式下连接至网络时，当前时间将显示在主画面。您可以通过 [B] 按钮设置当地时间的时区和通过 [C] 按钮设置当地时间的夏令时。 如果要编辑主机名，请按下 [A] 按钮。
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS (WIFI 保护设置)	通过 WPS 将乐器连接至网络。在按下 [G] (YES (是)) 按钮后按下此按钮，然后在 2 秒内按下接入点设备 (如路由器) 的 WPS 按钮。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MODE (模式)	更换至接入点模式。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE (初始化)	将您的连接设置初始化至出厂状态。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	CONNECT (连接)	连接至所选网络。 如果您使用 [A]/[B] 按钮选择“Others” (其它)，将调出手动设置画面，可以设置 SSID、安全方式和密码。设置完成后，按下手动设置画面中 [7 ▲▼]/[8 ▲▼] 按钮之一连接至网络。



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

目录

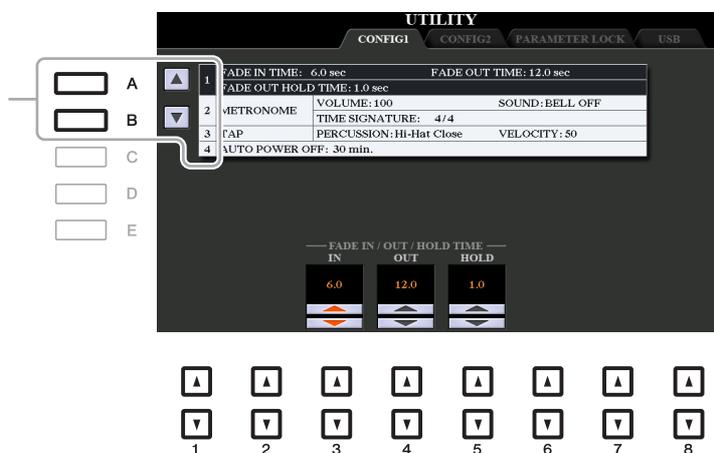
UTILITY (实用工具)	126
• CONFIG 1 (设置 1)	126
• CONFIG 2 (设置 2)	127
• PARAMETER LOCK (参数锁定)	129
• USB	129
SYSTEM (系统)	130
• OWNER (用户)	130
• BACKUP/RESTORE (备份 / 恢复)	130
• SETUP FILES (设置文件)	131
• RESET (重置)	132

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

UTILITY (实用工具)

CONFIG 1 (设置 1)

使用[A]/[B]按钮选择所需参数。



1 淡入 / 淡出

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

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

2 节拍器

[2 ▲▼]	VOLUME (音量)	决定节拍器的音量。
[3 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SOUND (声音)	决定在每个小节的第一拍是否用铃声代替。
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNA- TURE (拍号)	决定节拍器的拍号。

3 击拍

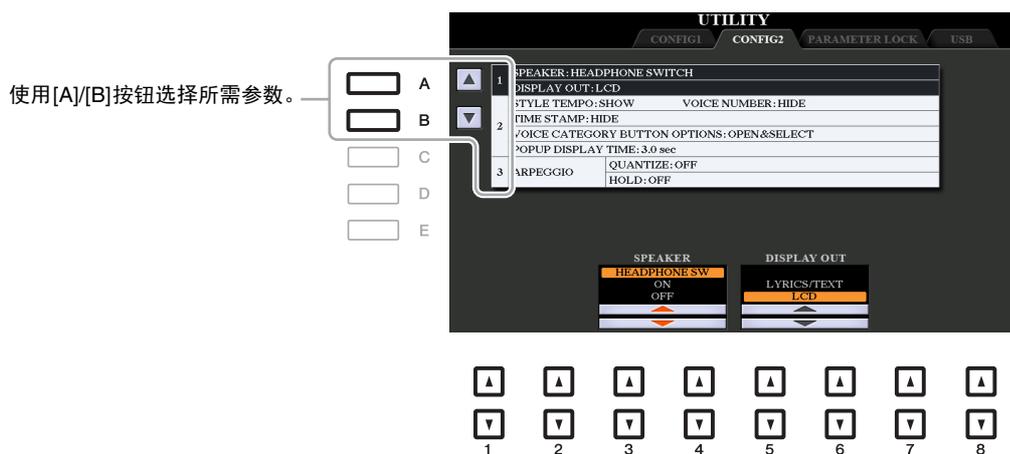
可以设置当 [TAP TEMPO] (击拍速度) 按钮按下时击拍的声音和力度。

[2 ▲▼]/ [4 ▲▼]	PERCUSSION (击拍音色)	选择击拍的音色。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY (力度)	设置击拍音色的力度。

4 自动关机

有关详细说明, 请参见使用说明书的“设置”部分。

CONFIG 2 (设置 2)



1 扬声器 / 画面内容

(PSR-S970) [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SPEAKER (扬声器)	决定声音是否从乐器的扬声器输出。 HEADPHONE SW (耳机开关): 通常情况下扬声器正常发声, 但当耳机插口插入耳机时, 扬声器关闭。 ON (打开): 即使插入耳机, 扬声器仍然发声 OFF (关闭): 扬声器声音关闭。您只能通过耳机或连接至 [AUX OUT] (辅助输出) 插口的外接设备听到乐器的声音。
(PSR-S770) [4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	DISPLAY OUT (画面输出) (PSR-S970)	选择外接监视器的显示内容。有关详情, 请参阅使用说明书第 10 章。

2 画面相关设置 / 音色类别按钮选项

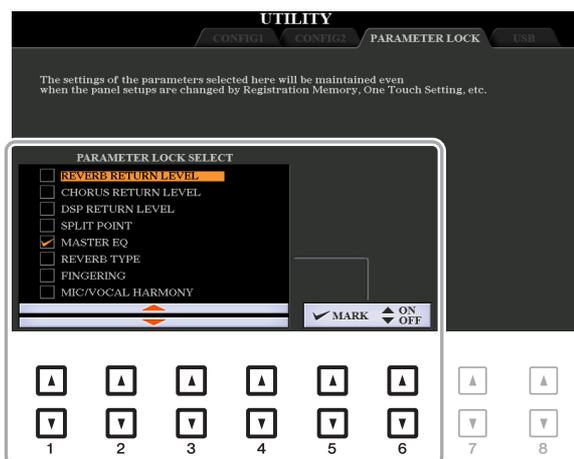
[1 ▲▼]	STYLE TEMPO (伴奏速度)	决定在伴奏选择画面中，每个预设伴奏的默认速度在伴奏名称上显示或隐藏。
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER (音色编号)	决定是否在音色选择画面上显示或隐藏音色的库号和音色号。这些显示在下述情况下非常有用：当使用外接 MIDI 设备时，要选择本乐器的音色，需要指定该音色的 MSB/LSB 库号和程序变化号。 注 显示在此的编号从“1”开始。因此，实际上 program change 值从 0 开始，所以本乐器上显示的 program change 比实际值多 1。 注 对于 GS 音色而言，即便参数设为 ON（打开），程序变化号也不可用。
[3 ▲▼]	TIME STAMP (时间戳)	决定在文件选择画面显示或隐藏文件修改日期和时间。 当使用 USB 无线适配器（UD-WL01）在基础设施模式（第 124 页）下将乐器连接到网络，您保存至乐器的文件会包含当前的日期、时间信息。一旦关闭电源，无论乐器是否连接至网络，时钟将设置为出厂默认且不会被更新。
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS (音色类别按钮选项)	决定按下某个 VOICE（音色）按钮时，音色选择画面如何打开。 OPEN & SELECT（打开 & 选择） ：打开音色选择画面时，自动选择音色类别中的先前选定的音色（当按下某个 VOICE（音色）按钮时）。 OPEN ONLY（仅打开） ：用当前选择的音色打开音色选择画面（当按下某个 VOICE（音色）按钮时）。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME (弹出窗口显示时间)	决定弹出画面自动关闭的时间。（按下 TEMPO（速度）、TRANSPOSE（移调）或 UPPER OCTAVE（高八度音）等按钮时显示的弹出画面。）

3 琶音设置

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

PARAMETER LOCK (参数锁定)

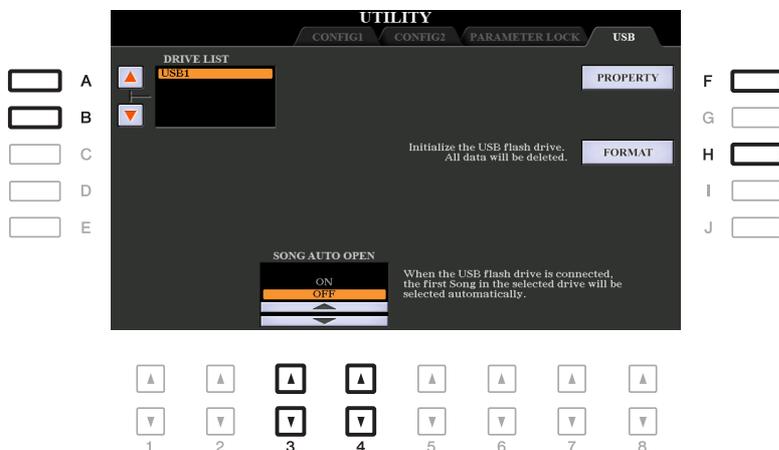
即便通过注册记忆、单触设置等对面板设置进行了修改，该功能使您可以锁定或保持特定参数的设置（如效果和分割点）。即便进行了注册记忆、单触设置等等修改面板设置的操作。



若要设置该功能，使用 [1 ▲▼]-[4 ▲▼] 按钮选择需要的参数，然后使用 [5 ▲▼]/[6 ▲▼] 按钮输入或移除勾选。根据需要重复此步骤。已被勾选的项目将被锁定。

USB

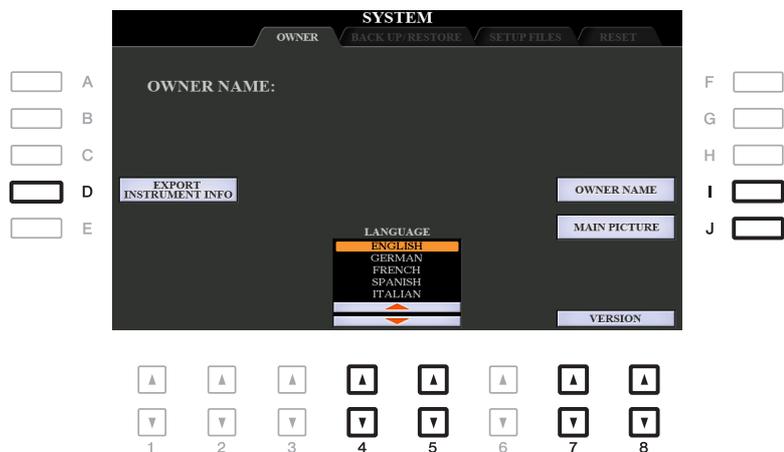
您可以为乐器设置或执行重要的 USB 闪存相关操作。使用 USB 闪存之前，请确保认真阅读使用说明书第 10 章的“连接 USB 设备”。



[A]/[B]	DRIVE LIST (驱动器列表)	选择需要格式化或查看剩余空间的驱动。
[F]	PROPERTY (属性)	使用 [A]/[B] 按钮打开所选设备的属性画面。可以检查设备的剩余空间。 注 显示的剩余容量值为近似值。
[H]	FORMAT (格式化)	使用 [A]/[B] 按钮格式化驱动器。有关指示，请参阅使用说明书第 10 章。
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SONG AUTO OPEN (乐曲自 动打开)	打开或关闭乐曲自动打开功能。当设置为“ON”（打开）时，仅连接 USB 闪存（在上述设备列表中已选）即可调出 USB 闪存中的第一首乐曲。

SYSTEM (系统)

OWNER (用户)



[D]	EXPORT INSTRUMENT INFO (导出乐器信息)	用于将乐器的识别信息导出至 USB 闪存的根目录，使用“Yamaha Expansion Manager”软件时可能需要该信息（第 22 页）。
[I]	OWNER NAME (机主姓名)	可输入机主姓名。当您打开乐器时，机主姓名将出现在开机画面。关于输入字符的指示，请参考使用说明书的“基本操作”。
[J]	MAIN PICTURE (主画面)	<p>可以选择一张背景图片用于主画面。您可以从 PRESET（预设）页面的各种图片中选择一个图片。选择后，按下 [EXIT]（退出）按钮关闭选择画面。</p> <p>如果您想使用自定义的图片，请在 USB 闪存中放入需要的文件（一个小于 800×480 像素的位图“BMP”文件），并将其从 USB 闪存复制至 USER（用户）页面，然后从 USER（用户）页面选择。由于存取速度限制，不推荐从 USB 闪存中选择需要的文件。</p> <p>注 上述有关图片兼容性的说明也适用于乐曲歌词显示的背景（第 52 页）。</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE (语言)	决定画面信息使用的语言。一旦改变此设置后，所有信息都将用所选择的语言显示。
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION (版本)	显示程序版本以及本乐器的硬件 ID。

BACKUP/RESTORE (备份 / 恢复)

请参考使用说明书的“基本操作”。

SETUP FILES (设置文件)

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

1 在乐器上进行所有必要的设置。

2 调出操作画面。



3 按下 [F]-[I] 按钮中的调出相关的数据保存画面。

[F]	SYSTEM SETUP FILES (系统设置文件)	在不同画面设置的参数，如 [FUNCTION] (功能) → TAB (标签) [◀] MENU 1 (菜单 1) → [J] UTILITY (实用工具) 和 MIC/GUITAR SETTING (话筒 / 吉他设置) 画面，可以保存为单个的系统设置文件。有关哪些参数属于系统设置的信息，请参见数据列表中的“参数图表”。
[G]	MIDI SETUP FILES (MIDI 设置文件)	包括 USER (用户) 标签页的 MIDI 设置保存为单个的设置文件。
[H]	USER EFFECT FILES (用户效果文件)	<p>下列数据可保存为单个的设置文件。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 用户效果类型 第 107 页 • 用户主 EQ 类型 第 110 页 • 用户主压缩器类型 第 112 页 • 用户话筒 / 吉他设置 第 89 页 • 用户人声和声 / 合成声码器类型 (仅 PSR-S970) .. 第 93、98 页
[I]	MUSIC FINDER FILES (音乐数据库文件)	将音乐数据库的所有预设记录和用户记录保存为单个的文件。

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

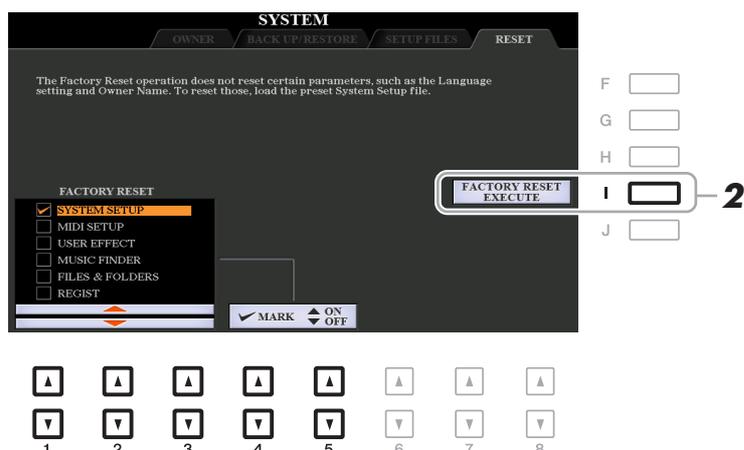
5 按下 [6 ▼] (SAVE) (保存) 按钮保存文件。

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

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

RESET (重置)

此功能用来将乐器的状态恢复为初始的出厂设置。



- 1** 使用[1 ▲▼]-[3 ▲▼]按钮选择需要的项目，然后使用[4 ▲▼]/[5 ▲▼]按钮输入或移除勾选。当一个项目被勾选后，相应的参数也将如下述被重置。

SYSTEM SETUP (系统设置)	将所有系统设置参数恢复到出厂的设置状态。有关哪些参数属于系统设置的信息，请参见数据列表中的“参数图表”。
MIDI SETUP (MIDI 设置)	将 MIDI 设置，包括 USER（用户）标签页的 MIDI 设置恢复到出厂状态。
USER EFFECT (用户效果)	重置当前效果设置和以下数据： <ul style="list-style-type: none"> • 用户效果类型 第 107 页 • 用户主 EQ 类型 第 110 页 • 用户主压缩器类型 第 112 页 • 用户话筒 / 吉他设置 第 89 页 • 用户人声和声 / 合成声码器类型（仅 PSR-S970） 第 93、98 页
MUSIC FINDER (音乐数据库)	将音乐数据库（所有记录）恢复到出厂设置。
FILES & FOLDERS (文件 & 文件夹)	删除 USER（用户）标签页画面包括扩展文件夹在内的所有文件和文件夹。
REGIST（注册记忆）	关闭所有注册记忆 [1]-[8] 指示灯，表示没有注册记忆库被选择，尽管包含了所有注册记忆库文件。在这种状态下，您可以从当前面板设置创建注册记忆设置。 注 相同的操作可以用下面的方法执行：在打开电源的同时按住 B5 琴键（右数第二个白键）。在这种状态下，您可以从默认面板设置创建注册记忆设置。

- 2** 按下 [I]（FACTORY RESET EXECUTE）（出厂重置执行）按钮为所有勾选项目执行出厂重置操作。

索引

- B**
- 伴奏创作机 30
 - 伴奏设置 27
 - 伴奏停止 27
 - 伴奏文件格式 (SFF) 41
 - 伴奏重触发 13
 - 伴奏重组 36
 - 备份 130
- C**
- 参数锁定 129
 - 颤音 18
 - 重置 (系统) 132
 - 传送带 (合成声码器) 100
- D**
- DSP 18, 19, 106
 - 单触设置 (OTS) 29
 - 淡入/淡出 126
 - 单音 16
 - 电路图 113
 - 冻结 84
 - 动态控制 28
 - 多重长音创作机 75
- E**
- EG (包络发生器) 18
 - EQ (均衡器) 18, 19, 88, 109
- F**
- 反复 (乐曲) 54
 - 分步录音 (伴奏) 36
 - 分步录音 (多重长音) 77
 - 分步录音 (乐曲) 59, 62
 - 复音 16
- G**
- GM 5
 - 歌词 52
 - 格式化 129
 - 共振峰 97
 - 鼓组设置 46
- H**
- 合唱 18, 106
 - 合成声码器类型 98
 - 和声 7
 - 和弦指法类型 25
 - 画面 127
 - 滑音 16
 - 恢复 130
 - 混响 18, 106
- J**
- 基础设施模式 124
 - 击拍速度 127
 - 记入/记出 (乐曲创作机) 66
 - 讲话 90
 - 节拍器 127
- K**
- 卡拉OK键 56
 - 扩展包 22
- L**
- 力度感响应 6
 - 力度灵敏度 6, 16
 - 连接点模式 125
 - 滤波器 17, 103
- M**
- MIDI设置 118
- N**
- NTR (音符转换规则) 43
 - NTT (音符转换表) 43
 - 您的速度 56
- O**
- OTS链接时机 27
- P**
- 琶音 7
 - 琶音保持 116, 128
 - 琶音量化 128
- 琶音设置 128
- R**
- RTR (重触发规则) 45
 - 人声和声 91
 - 人声和声类型 93
 - 任意键 56
- S**
- Song Setting (乐曲设置) 54
 - 设置文件 131
 - 声部EQ 109
 - 声像 (混音台) 102
 - 声像 (人声和声) 97
 - 实时控制 11
 - 实时录音 (伴奏) 32
 - 实时录音 (多重长音) 75
- T**
- 踏板 114
 - 踏板开关 114
 - 踏板控制器 114
 - 调音 9, 104
 - 调制 17
- U**
- USB闪存 129
- W**
- 微调 9
 - 文本 52
 - 无线LAN 124
- X**
- XG 5
 - 效果 7, 18, 106
 - 效果 (混音台) 105
 - 旋钮 11
- Y**
- 压缩器 88, 111
 - 演奏助手功能 (P.A.T.) 57

扬声器	127
移调	10, 104
移调（人声和声）	95, 96
引导灯	56
音高	9, 104
音高微调	96
音高校正（人声和声）	97
音阶调律	9
音乐数据库	79
音量（混音台）	102
音量（人声和声）	97
音色设置	15
音色设置过滤	19
音栓风琴音色	20
语言	55, 130
源根音	42
源和弦	42
乐器信息	23
乐曲创作机	58

Z

噪音门限	89
指导（乐曲）	55
注册记忆	83
注册序列	85
主EQ	110
主压缩器	111