

目录

使用说明书	2	使用相连的电脑	19
基本结构	3	连接电脑	19
MX49、MX61 或 MX88 的结构	3	使用电脑制作乐曲	22
控制器模块	3	将您在 MX49、MX61 或 MX88 上的演奏作为 MIDI 数据录制到 DAW 软件中。	22
键盘	3	将您在 MX49、MX61 或 MX88 上的演奏作为音频数据录制到 DAW 软件中。	27
滑音轮	3	将您在 MX49、MX61 或 MX88 上的琶音乐段作为 MIDI 数据录制到 DAW 软件中	28
调制轮	4	从 MX49、MX61 或 MX88 远程控制 DAW 软件或 VSTi (软件设备)	31
旋钮	4	远程控制分配	35
音源模块	5	使用 iOS 应用程序	39
AWM2 (高级波形记忆 2)	5	参考	40
音色	5	演奏组	40
音色的存储结构	8	演奏组播放	40
演奏组	9	Performance Select	41
演奏组存储结构	10	Performance Part Select	41
编辑演奏组和音色	10	Performance Edit	43
效果器模块	11	Performance Job	54
效果器结构	11	Performance Store	56
效果连接和设定	12	补充信息	56
琶音模块	13	乐曲 / 模板设定	58
琶音类别	13	乐曲	58
关于琶音类型列表	14	模板	59
琶音播放类型	14	文件	60
弹奏的音符与琶音类型之间的关系	15	文件操作中的术语	60
乐曲 / 模板播放模块	16	File 画面	61
节奏模板	16	Utility	64
乐曲	16	Utility Job	68
内部存储器	17	远程模式	70
MX49、MX61 或 MX88 的内置存储器	17	Remote 画面	70
MIDI/ 音频信号流	18	切换旋钮 [A] – [D] 的功能	71
		切换控制模板	71
		工具设定	71

使用说明书

本 MX49、MX61 或 MX88 合成器附带 4 本不同的参考指南—使用说明书、参考手册（本书）、合成器参数手册及数据列表。使用说明书采用印刷本的形式在合成器包装中，而参考手册、合成器参数手册和数据列表以 PDF 文件的形式在 Yamaha Downloads 网页上提供。

使用说明书（印刷本）

介绍如何设定 MX49、MX61 或 MX88 以及执行基本操作的方法。该说明书还带有一些有关乐器的有用附录。此说明书介绍下列操作。

- 设定
- 基本操作和各个画面
- 播放音色
- 使用控制器更改音色的音质
- 使用琶音功能
- 键盘八度/移调设定
- 播放演奏组
- 播放节奏模板
- 播放乐曲
- 创建原创演奏组
- 在现场演奏时在不切断声音的情况下切换音色
- 进行总体系统设定
- 与USB闪存交换文件
- 连接外部MIDI乐器
- 切换功能列表
- 画面信息
- 故障排除
- 规格

参考手册（本PDF文件）

介绍 MX49、MX61 或 MX88 的内部设计、相连电脑的使用方法以及所有可调节和设定的参数。

合成器参数手册（PDF文件）

介绍用于带有 Yamaha AWM2 音源的合成器的音色参数、效果类型、效果参数以及 MIDI 信息。请先阅读使用说明书和参考手册，然后再使用本参考手册，如有需要，也可多了解一些与 Yamaha 合成器相关的参数和术语。

数据列表（PDF文件）

提供各种列表，如音色列表、演奏组列表、琶音类型列表、效果类型列表以及各种参考资料，如 MIDI 执行表和遥控功能列表。

使用参考手册

- 使用参考章节各页面上部的主要功能标签，您可跳到相应功能的参数介绍页面。所选功能各页面右侧显示的列表相当于功能树。通过单击此列表中的所需项目，您可跳到相应功能的介绍页面。
- 您可单击目录或说明文字中的任何页码跳到相应页面。
- 您也可单击主窗口左侧“书签”索引中您想要参考的所需项目和主题，然后跳到相应页面。（如果未显示，则单击“书签”标签打开索引。）
- 如果您想要查找特定主题、功能或特点的信息，请从 Adobe Reader “Edit” 菜单中选择“Find”或“Search”，然后输入关键词查找文件中的相关信息位置。

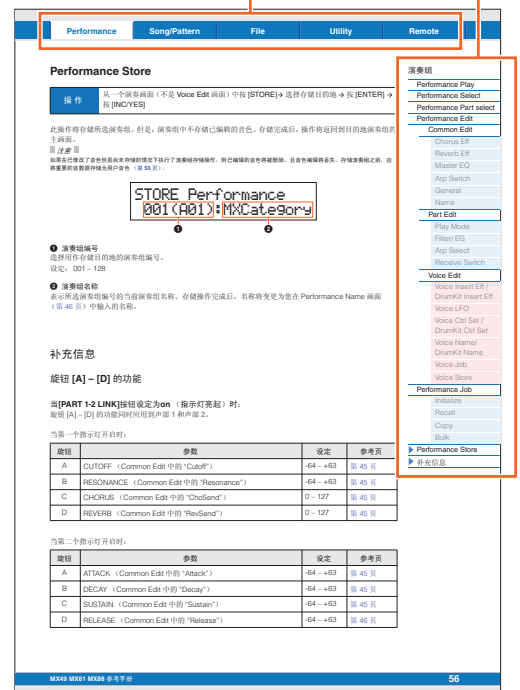
注 可从以下网页上下载最新版本的 Adobe Reader。
<http://www.adobe.com/products/reader/>

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。

信息

- 本参考手册中的插图和 LCD 画面仅用作讲解之用，与实物可能略有不同。
- Windows 是 Microsoft® Corporation 在美国和其它国家的注册商标。
- Apple、Mac、iPhone、iPad 和 iPod Touch 是 Apple Inc.，在美国和其它国家或的注册商标。
- 其它所有商标的所有权均为其各自所有者所有。

选择主要功能 选择一项功能



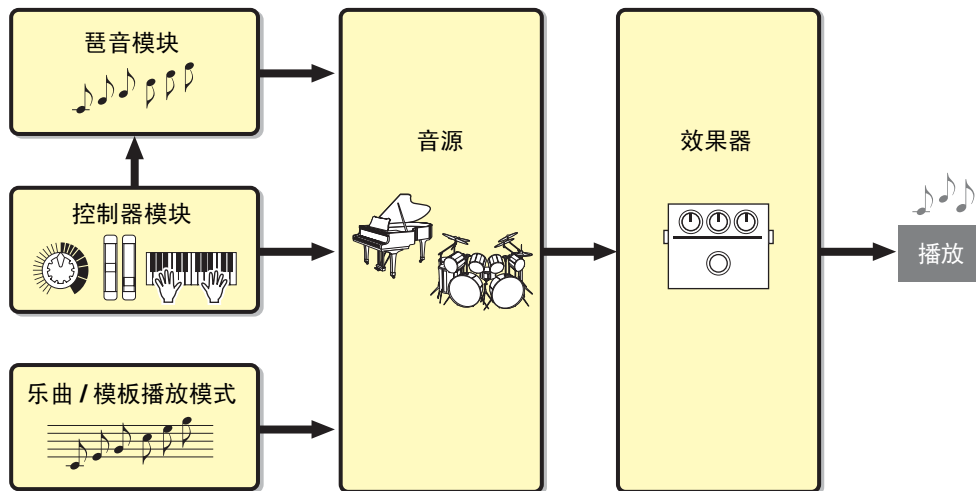
按钮	参数	设定	参考页
A	CUTOFF (Common Edit 中的 "Cutoff")	64 ~ 483	第 45 页
B	RESONANCE (Common Edit 中的 "Resonance")	64 ~ 483	第 45 页
C	CHORUS (Common Edit 中的 "ChoSend")	0 ~ 127	第 45 页
D	REVERB (Common Edit 中的 "RevSend")	0 ~ 127	第 45 页

按钮	参数	设定	参考页
A	ATTACK (Common Edit 中的 "Attack")	64 ~ 483	第 45 页
B	DECAY (Common Edit 中的 "Decay")	64 ~ 483	第 45 页
C	SUSTAIN (Common Edit 中的 "Sustain")	64 ~ 483	第 45 页
D	RELEASE (Common Edit 中的 "Release")	64 ~ 483	第 45 页

基本结构

MX49、MX61 或 MX88 的结构

MX49、MX61 或 MX88 系统由 5 个主要功能模块构成：控制器、音源、效果器、琶音和乐曲 / 模板播放。



控制器模块

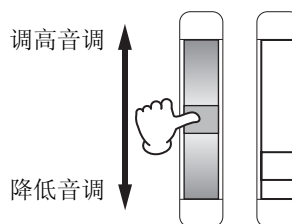
此模块在您弹奏音符时产生并将音符 on/off、力度（强度）和其它演奏信息发送到合成器的音源模块。如果琶音功能可用，则此模块也将演奏信息发送琶音模块。

键盘

键盘将音符 on/off 信息发送到音源模块（用于发声）。键盘也用于触发琶音播放。分配到键盘的默认音符范围为 C2 – C6（MX49）、C1 – C6（MX61）和 A-1 – C7（MX88）。您可使用 OCTAVE [-]/[+] 按钮以八度音高为单位改变键盘的音符范围，也可使用 TRANSPOSE [-]/[+] 按钮对音符进行移调。

滑音轮

弹奏键盘时，使用滑音轮可调高（将滑音轮朝着您身体反方向滚动）或调低音调（将滑音轮朝着您身体的方向滚动）。放开滑音轮时它会自动回到中位置，这时音符音调回到标准音高。每种预设音色都有其各自默认的滑音范围设定。可在 Part Edit 的 Play Mode 画面（第 47 页）中更改滑音范围设定。在 Voice Edit 的 Ctrl Set 画面（第 52 页）中可将滑音以外的功能分配到滑音轮。



基本结构

- ▶ 基本结构
- ▶ 控制器模块
- 音源模块
- 效果模块
- 琶音模块
- 乐曲 / 模板播放模块
- 内置存储器
- MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- 使用电脑制作乐曲

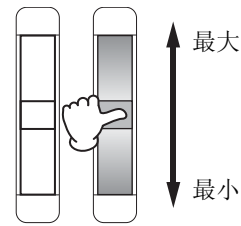
使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

调制轮

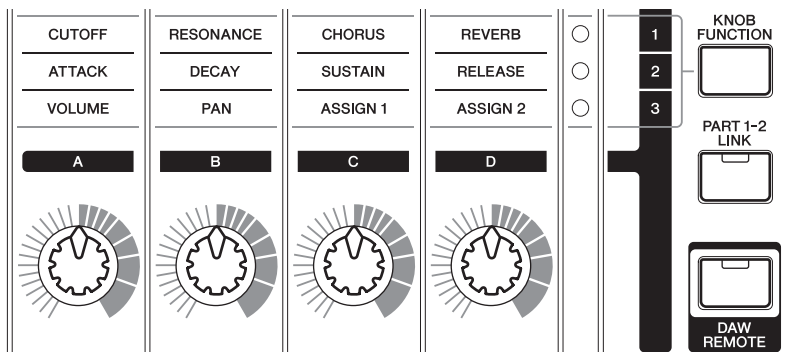
尽管调制轮通常用于在声音中加入颤音，但在许多预设音色（第5页）中调制轮上还分配有其它功能和效果。调制轮向上移动幅度越大，应用到声音的效果就越大。为了避免对当前音色意外应用效果，确保开始演奏前制轮设定到最小值。在 Voice Edit 的 Ctrl Set 画面（第52页）中可将各种功能分配到调制轮。



旋钮

这4个旋钮可在您演奏时实时改变音色声音的各方面。每个旋钮上可分配3种功能，使用 [KNOB FUNCTION] 按钮可交替选择。此外，通过 [PART 1-2 LINK] 按钮决定用到旋钮效果的声音。有关详细说明，请参见第56页。

注 有关使用旋钮的说明，请参见“使用说明书”。



DAW Remote

按 [DAW REMOTE] 进入远程模式。在远程模式中，您可通过面板控制器操作 DAW 软件或 VSTi（软件设备）。进入远程模式会将某些面板按钮（如旋钮 [A] - [D]、Transport 按钮和 Category 按钮）的功能改变为此模式中独有的功能。有关详细说明，请参见第35页上“使用相连电脑”中的“远程控制分配”。

基本结构

基本结构
▶ 控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

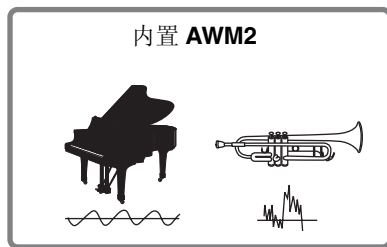
演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

音源模块

音源模块是实际响应弹奏键盘和使用控制器时所产生演奏信息发声的模块。本章节介绍 AWM2 合成系统、音色（MX49、MX61 或 MX88 的基本声音）以及演奏组（音色组合）。

AWM2（高级波形记忆 2）

本乐器配备 AWM2（高级波形记忆 2）音源模块。AWM2 是一种基于采样波形（声音素材）的合成系统，被用在多种 Yamaha 合成器中。为了让音色更为真实，每 AWM2 音色都使用了真实乐器波形的多种采样。另外，广泛的参数—包络发生器，滤波器，调制器等等—都可以使用。

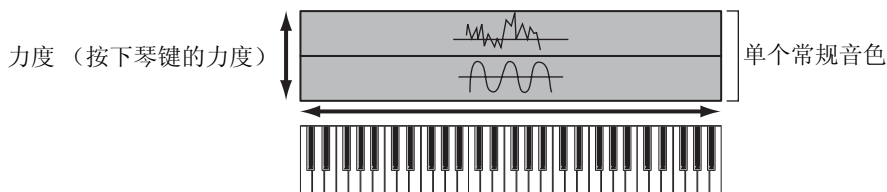


音色

我们将含有可产生特定乐器效果声音元素的程序，称为“音色”。内置有两种音色类型：常规音色和鼓音色。

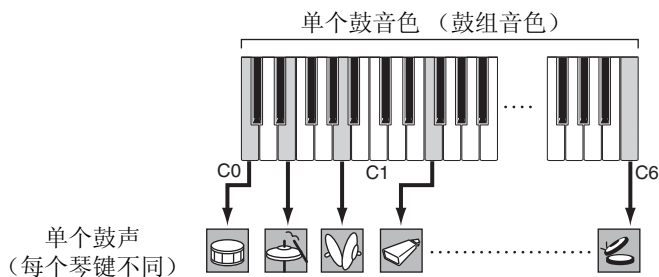
常规音色

常规音色主要为有固定音高的乐器类型音色，可以在键盘整个范围内进行演奏。常规音色由组合波形或声音样本构成。



鼓音色（鼓组音色）

鼓音色是分配到键盘上单个音符键的鼓和打击乐声音。已分配的打击乐 / 鼓声波形统称为鼓组音色。



注 分配到键盘范围的默认音符范围为 C2 - C6（MX49）/ C1 - C6（MX61）。若要弹奏键盘范围（C0 - C2 / C0 - C1）以外的音符，请使用 OCTAVE [-] 按钮或 TRANSPOSE [-] 按钮更改键盘音高。

基本结构

基本结构
控制器模块
▶ 音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI / 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

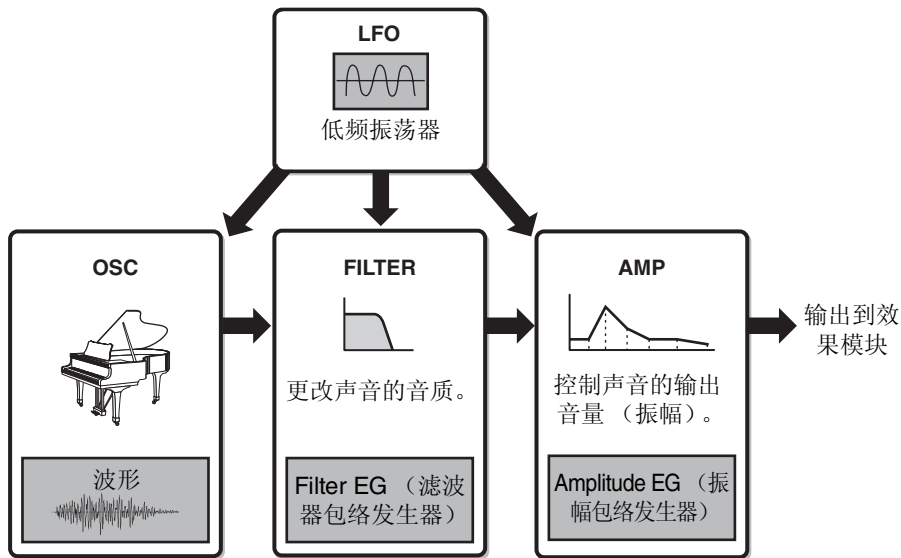
使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

音色构成

每个音色由OSC（振荡器）、FILTER、AMP（振幅）和LFO组件构成。编辑这些组件的参数可创建原创的音色。



OSC

此组件决定波形（基本声音素材）、声音的音符范围和力度范围（弹奏琴键的力度）。各音色都固定为合适的设定。

FILTER

此组件通过减去声音的指定频率范围修改来自 OSC 的声音输出音调。可在 Performance Part Edit 的 Filter/EG 画面（第 48 页）中设定滤波器相关参数。

AMP

此组件控制从滤波器输出声音的输出水平（振幅）。可在 Play Mode 画面和 Filter/EG 画面（第 48 页）中设定 AMP 相关参数。

LFO

此单元产生振荡器、滤波器和振幅的循环调制。调节声音的这些方面可创建颤音、哇音和震音等效果。可在 Voice Edit 的 Voice LFO 画面（第 51 页）中设定 LFO 相关参数。

基本结构

基本结构
控制器模块
▶ 音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

音色类别

各音色方便地分成特定类别。根据普通乐器类型或声音特性划分类别。以下列出不同的类别。每个类别带有多个音色。

类别名称	缩写	类别按钮名称	音色类型
Acoustic Piano	AP	PIANO	常规音色
Keyboard	KB	KEYBOARD	常规音色
Organ	ORG	ORGAN	常规音色
Guitar	GTR	GUITAR	常规音色
Bass	BAS	BASS	常规音色
Strings	STR	STRINGS	常规音色
Brass	BRS	BRASS	常规音色
Sax / Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	常规音色
Synth Lead	LD	SYN LEAD	常规音色
Synth Pad/Choir	PAD	PAD/CHOIR	常规音色
Synth Comping	CMP	SYN COMP	常规音色
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	常规音色
Drum / Percussion	DR	DRUM/ PERCUSSION	鼓音色（鼓组音色）
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	常规音色
Musical Effect	MFX	MUSICAL EFX	常规音色
Ethnic	ETH	ETHNIC	常规音色

基本结构

基本结构
控制器模块
▶ 音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

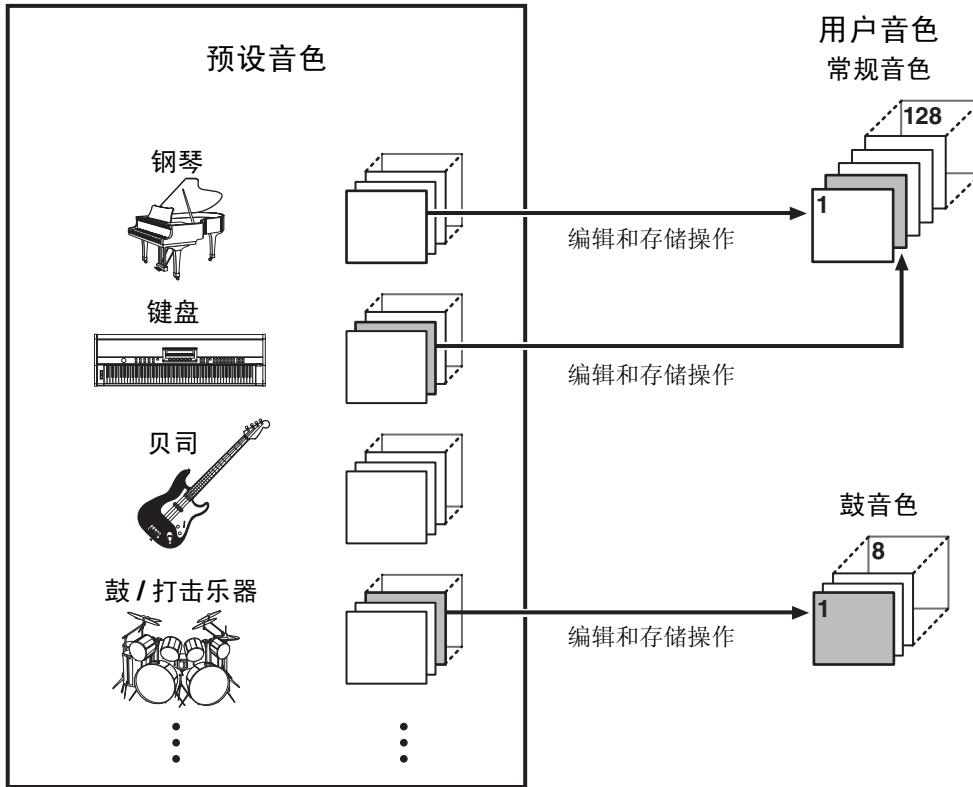
使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

音色的存储结构

MX49、MX61 或 MX88 的预设存储器中带有多种音色，无法覆盖这些音色（第 17 页）。这些音色称为预设音色。而通过编辑预设音色创建的音色称为用户音色。用户音色存储在用户存储器中，可对其进行覆盖（第 17 页）。可存储到用户存储器的最大用户音色数为 128 个常规音色和 8 个鼓音色。



基本结构

基本结构
控制器模块
▶ 音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

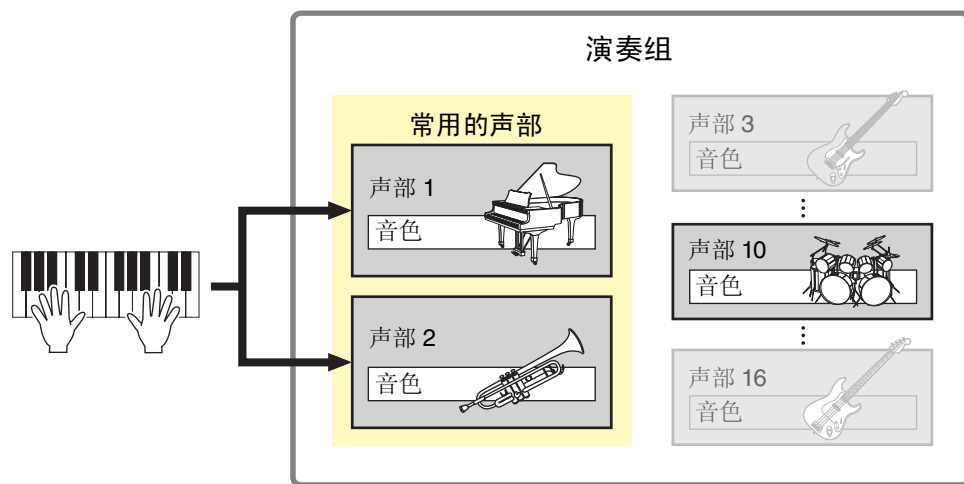
演奏组

MX49、MX61 或 MX88 带有 16 个独立声部，可使多个音色同时发声。这种组合了多种音色（声部）的程序称为演奏组。每个声部分配一个音色，单个演奏组组合 16 种音色。

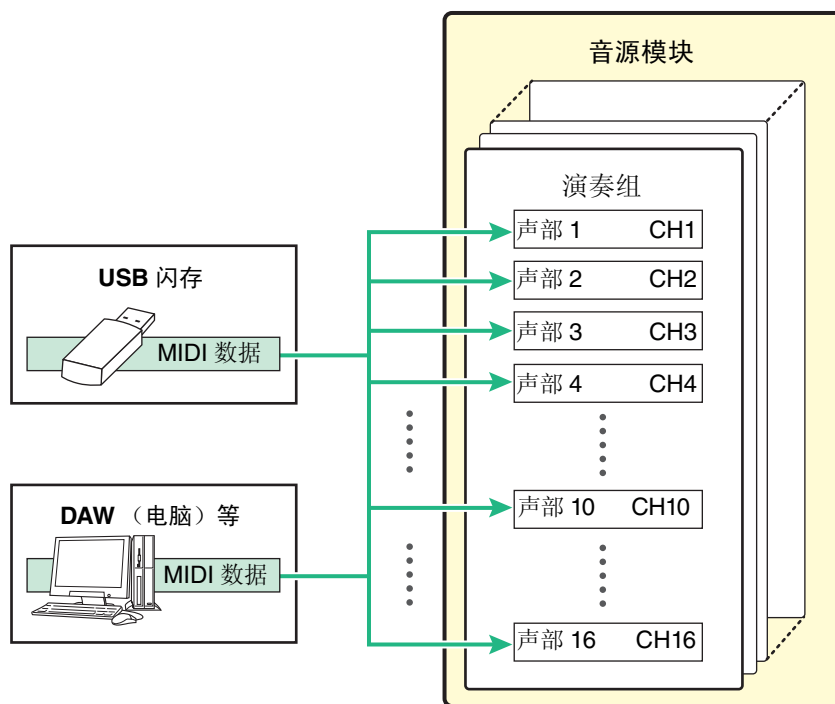
通常可演奏声部 1 和声部 2。MX49、MX61 或 MX88 允许在一个层中一起弹奏声部 1 和 2 的不同音色（层叠功能），或者一边用右手弹奏声部 1 的音色，用左手弹奏声部 2 的另一个音色（分割功能）。

声部 10 通常用于播放节奏模板。因此，分配到声部 10 的默认音色为鼓音色。

注 您也可在声部 3 - 16 中进行切换，并逐一弹奏这些音色。



声部 1 - 16 上分配了不同的 MIDI 通道。使用外接 MIDI 音序器、电脑上的 DAW 软件或与 MX49、MX61 或 MX88 相连的 USB 闪存中的 MIDI 数据最多可同时播放 16 个声部。



基本结构

基本结构
控制器模块
▶ 音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI / 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- 使用电脑制作乐曲

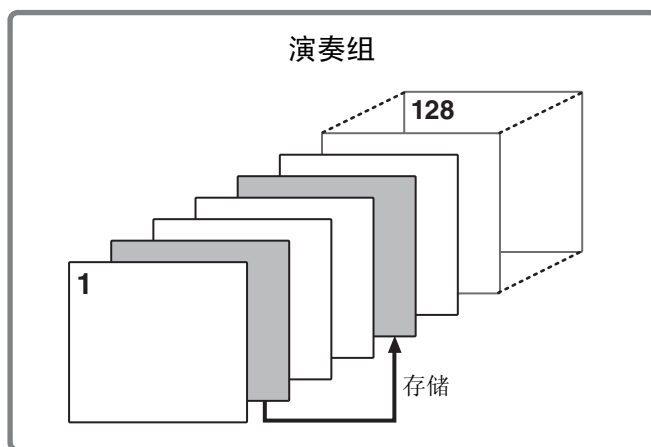
使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

演奏组存储结构

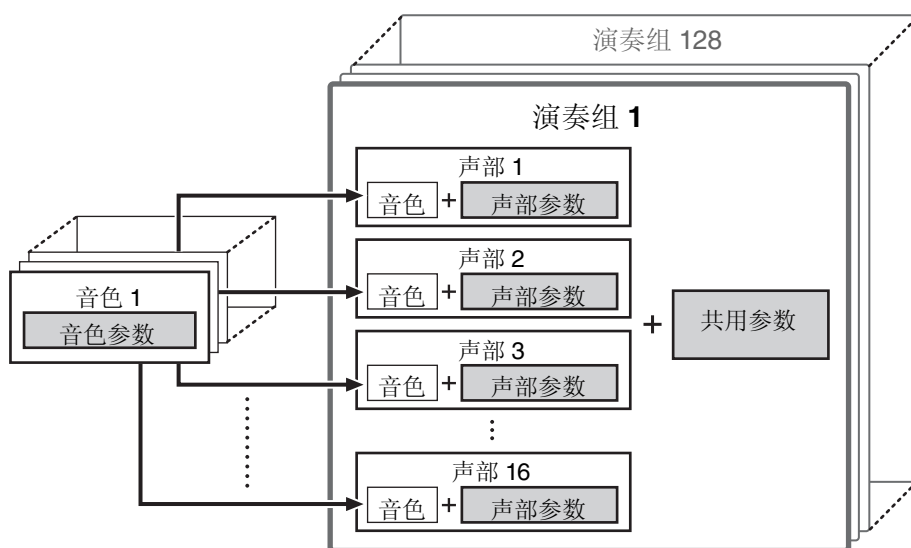
MX49、MX61 或 MX88 的用户存储器中带有 128 种演奏组，无法覆盖这些音色（第 17 页）。若要存储已编辑的演奏组，在需要覆盖存储位置 1 - 128 中的任意 1 个位置。



编辑演奏组和音色

您可以通过编辑演奏组和音色参数创建您自己原创的音色。在 Performance Edit 中，您可编辑各声部独有的参数（Part 参数）以及所有声部共用的参数（Common 数）。在 Voice Edit 中，您可编辑与整个音色相关的参数。仅可对已分配到演奏组声部的音色进行音色编辑。

在编辑音色时，请务必将其存储为独立于演奏组的用户音色。请记住，即使存储了演奏组，也不会存储音色参数。



最大复音

最大复音数指的是可以从内部音源上同时发声的音符数量。本合成器的最大复音数为 128。当内部音源接收了超过最大复音数的音符时，前一演奏音符被截止。请注意特别是对于没有衰减的音色来说尤其如此。此外，当使用了包含多个波形的常规音色时，同时发声的最大音符数小于 128。

基本结构

基本结构
控制器模块
▶ 音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

效果器模块

此模块将效果应用到音源模块的输出，从而对声音进行处理以增强音响效果。效果器在编辑的最后阶段应用，从而让您按需要改变声音。

效果器结构

嵌入式效果器

可在合并所有声部型号之前，对分配到特定声部的音色单独应用嵌入式效果器。也将该效果器用于您想要极大改变其特性的声音。每个音色都带有 1 个嵌入式效果器。您可将不同效果类型设定到嵌入式效果。可在 Voice Edit 的 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 画面（第 50 页）中设定此设定。本乐器带有 4 个嵌入式效果，可将这些效果应用到演奏组的（最多）4 个声部。

系统效果器

本乐器配备用作系统效果的混响和叠奏。系统效果应用到整体声音。使用系统效果时，根据各声部的效果发送电平将各声部的声音发送给效果。处理的声音（“湿音”）发送回调音台，并在与未经处理的“干音”混合以后输出。

主控均衡器

主均衡器适用于本乐器的最终（后处理效果）、整体声音。在此均衡器中，可将所有 5 个频段设定为峰型，坡型也可用于最低和最高频段。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
▶ 效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

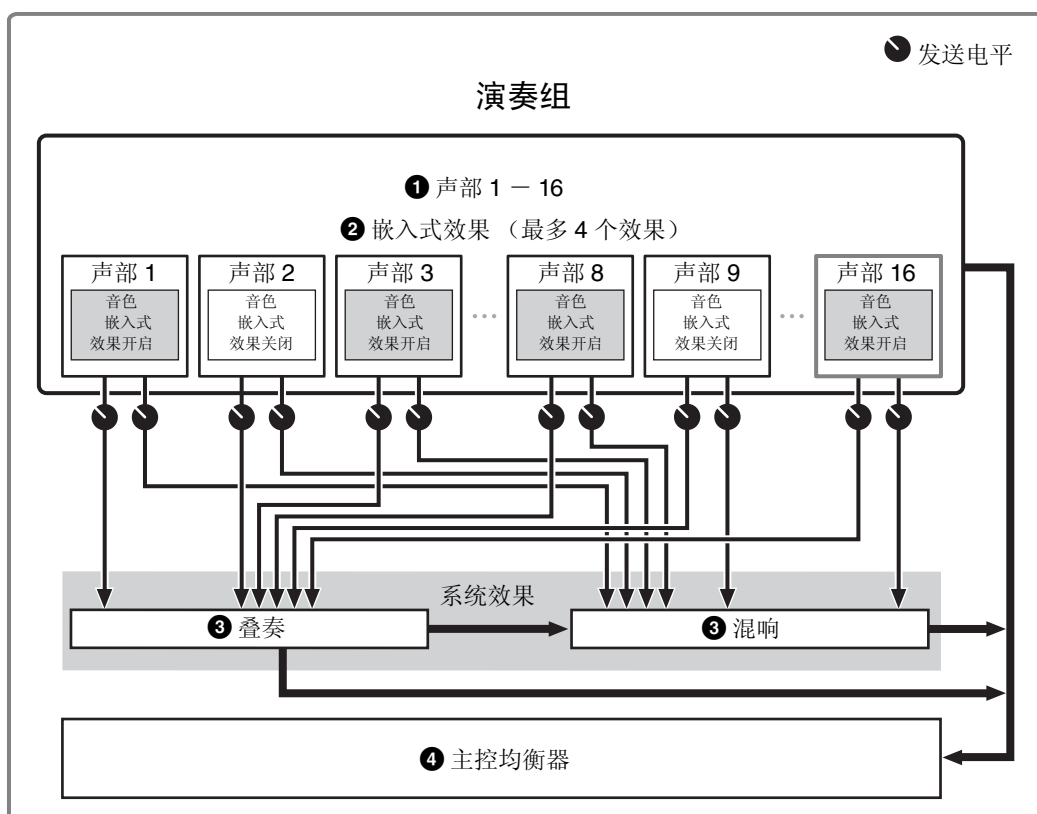
连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

效果连接和设定



- 1 选择哪个声部 (1 - 16) 使用嵌入式效果。**
设定：在 Performance Part Select 画面（第 42 页）中设定 “InsSw”。
- 2 嵌入式效果相关设定**
设定：可在 Voice Edit 的 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 画面（第 50 页）中设定。
- 3 叠奏和混响相关设定**
设定：在 Common Edit 的 Chorus Eff/ Reverb Eff 画面（第 43 页）、Common Edit 的 General 画面（第 45 页）和 Part Edit 的 Play Mode 画面（第 47 页）中设定。
- 4 主控均衡器相关设定**
设定：在 Common Edit 的 Master EQ 画面（第 44 页）中设定。

关于效果类别、效果类型和效果参数

有关本乐器效果类别和类别中包含效果类型的信息，请参见“数据列表”PDF文件中的“效果类型列表”。有关可在各效果类型中设定的效果参数信息，请参见“数据列表”PDF文件中的“效果参数列表”。有关各效果类别、各效果类型和各效果参数的说明，请参见“合成器参数手册”PDF文件。

关于预设设定

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

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
▶ 效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

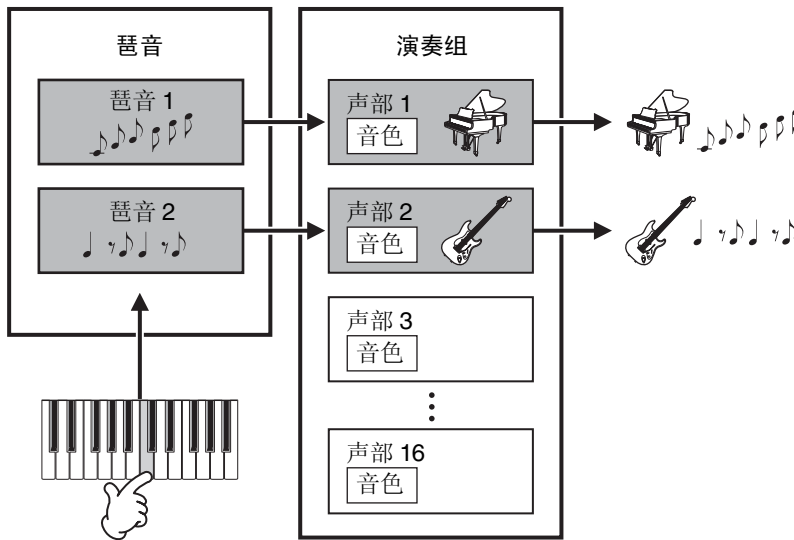
使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

琶音模块

此模块可以让您仅按下键盘上的一个或多个音符键即可使用当前音色自动触发音乐与节奏乐句。琶音器音序还可以根据您实际演奏的音符或和弦而改，给您提供更为广泛的令人激动的乐句与想法 — 在编曲中及演奏中实现。可同时播放 2 个琶音类型。



琶音类别

琶音类型分为多个类别，如下所示。类别基于乐器类型。

类别列表

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar / Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
▶ 琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

关于琶音类型列表

Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

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

1 Category

表示琶音类别。

2 ARP No. (琶音编号)

表示琶音类型编号。

3 ARP Name (琶音名称)

表示琶音名称。

4 Time Signature

表示琶音类型的拍号或计量表。

5 Length

表示琶音类型的数据长度（小节数量）。

6 Original Tempo

表示琶音类型的合适速度值。请注意，选择琶音类型时此速度未自动设定。

7 Accent

此圆圈表示琶音使用重音乐句功能。

8 Note/Chord

表示琶音播放类型。“N (Note)”表示播放方式因音符数或音符之间的时间间隔而异。“C (Chord)”表示从键盘上弹奏的音符数据中检测到的和弦，然后音播放将随着和弦变化。空白单元格表示鼓音色的琶音（第 15 页）或主要包含控制器信息的琶音（第 15 页）。

琶音播放类型

打开 / 关闭琶音播放

以下 2 种设定可打开 / 关闭琶音播放。

若要只按住音符即可连续播放琶音：	将“Hold”参数设定为“off”。
若要在即使放开音符键时仍然继续播放琶音：	将“Hold”参数设定为“on”。

注 有关包含“Hold”参数画面的信息，请参见 Arp Select 画面（第 49 页）。

注 当“Switch (Arpeggio Switch)”设定为“on”时，您可使用制音踏板（发送 MIDI sustain 信息；control change #64）执行与“Hold”设定为“on”时相同的功能。

重音乐句

重音乐句由某些琶音类型中包含的音序数据构成，仅当用力（强力）弹奏音符键时才会发声。有关使用此功能的琶音类型信息，请参见“数据列表”PDF 文件中的“琶音类型列表”。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
▶ 琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

弹奏的音符与琶音类型之间的关系

主要有以下 3 种主要琶音播放类型。

常规音色的琶音

用于常规音色的琶音类型（属于除 DrPC 与 Cntr 之外的所有类别），有以下 2 种播放类型。

只播放已弹奏的音符

只用弹奏的音符及八度音符播放琶音。

根据弹奏的音符播放编程的音序

这些琶音类型有几个短句，每个短句适用于一个和弦类型。即使仅按下一个音符，琶音也会使用编排的音序播放 — 您所听到的并非是演奏的那些音符按其它音符将触发将按下音符作为新根音的移调音序。在那些已按住的音符上添加音符将相应改变音序。有关此琶音类型的详细信息，请参见“数列表”PDF 文件中的“琶音类型列表”。

根据演奏的和弦播放已编程的音序

将播放用于常规音色的琶音以匹配您在键盘上弹奏的和弦类型。有关此琶音类型的详细信息，请参见“数据列表”PDF 文件中的“琶音类型列表”。

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

用于鼓音色的琶音（类别：DrPc）

这些琶音类型是专为与鼓音色配合使用而编排的，让您立即使用各种节奏形式。以下为 3 种有效使用类型。

播放鼓模板

按下任意音符将会触发相同的节奏模板。

播放鼓模板，加上弹奏的音符（分配了鼓乐器）

按下任意音符会触发相同的节奏模板。在按住 1 个音符键的同时弹奏另 1 个音符键可在播放的鼓模板中添加其它音色（已分配的鼓乐器）。

仅播放演奏音符（指定鼓乐器）

演奏音符会仅使用所演奏的音符来触发节奏模板（指定鼓乐器）。请注意即使您演奏相同的音符，触发节奏模板也会根据音符的秩序而有所不同。当“KeyMode”参数设定为“thru”或“thruDirect”时，您只需改变弹奏音符的顺序即可用相同的乐器触发不同的节奏模板。

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

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

主要包含控制器信息的琶音（类别：Cntr）

这些类型主要为使用控制变化与滑音数据而编排。用于改变声音的音调或音高，而不是演奏特定的音符。其实，有些类型根本不包含音符数据。

注 当选择了属于“Cntr”类别且不含音符数据时，即使 MX49、MX61 或 MX88 接收到 Note On 信息，也不会产生声音。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
▶ 琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI / 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

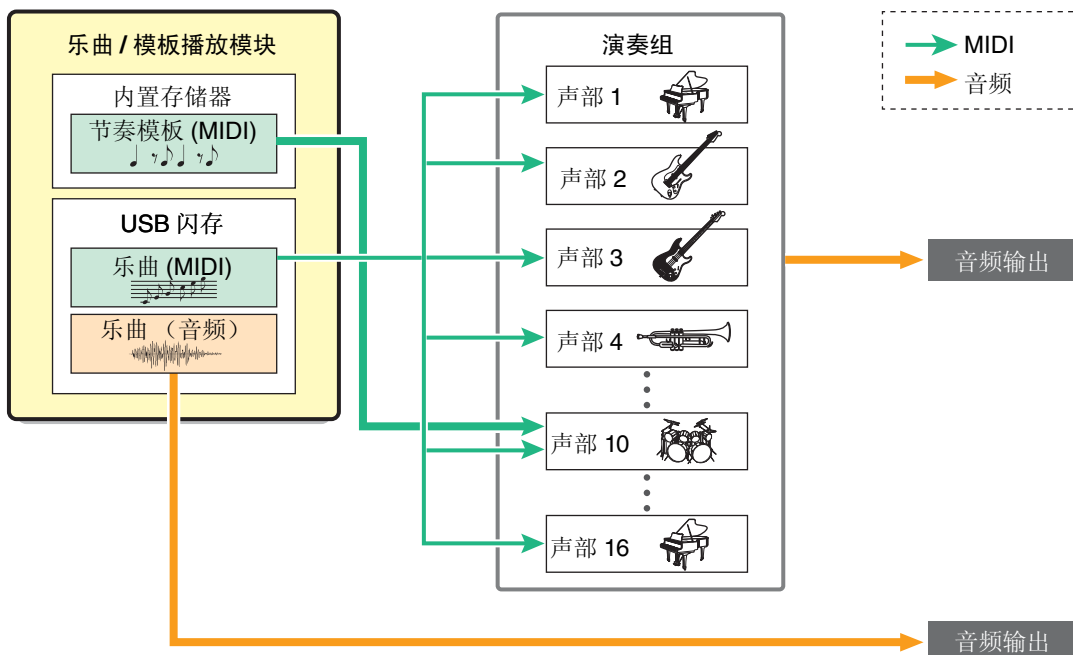
演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

有关琶音播放的提示

琶音不仅能够为您提供演奏时的灵感和完整的节奏片段，还可为您提供制作乐曲时可用的高质量 MIDI 数据以及现场演奏时的备用声部。有关使用琶音的说明，请参见使用说明书中的“快速指南”。

乐曲 / 模板播放模块

此模块可播放内置节奏模板或保存在与本乐器相连的 USB 闪存中的 MIDI/ 音频数据。节奏模板和 USB 闪存中的 MIDI 数据被发送到音源模块，然后播放声音。



节奏模板

MX49、MX61或MX88带有多个节奏模板。各演奏组决定了相应的节奏模板。使用分配到演奏组声部10的鼓音色播放此模板。

乐曲

可将USB闪存根目录（第60页）中保存的MIDI和音频数据作为乐曲在本乐器上播放。MIDI数据使用演奏组声部1 - 16的声音进行播放。音频数据直接输出到 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔。

注 在本乐器上只可使用 SMF（标准 MIDI 文件）0 格式的 MIDI 数据进行播放。

注 在本乐器上只可播放 44.1kHz/16 位立体声 WAV 文件音频数据。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
▶ 乐曲 / 模板播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

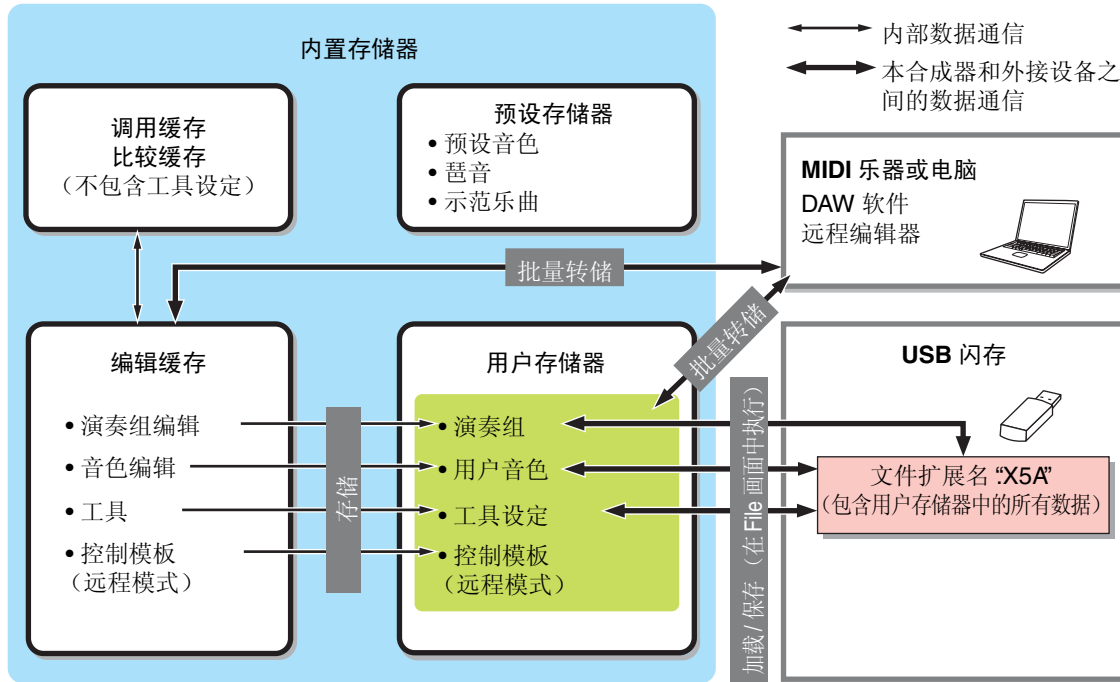
参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

内部存储器

MX49、MX61或MX88创建了各种不同类型数据，包括演奏组和音色。本章讲述如何维护各种类型的数据并使用存储器设备 / 媒体来保存它们。

MX49、MX61 或 MX88 的内置存储器



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
▶ 内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

预设存储器

预设音色、琶音和示范乐曲存储在此存储器中。其主要设计用于读取数据，而无法写入数据。

用户存储器

此存储器中存储了 128 个演奏组、用户音色、工具设定（系统整体设定）和 50 个控制模板。其支持数据写入和数据读取操作。即使在电源关闭时也可保此存储器中的内容。

编辑缓存

编辑缓存是用于存储演奏组中已编辑数据以及分配到各声部音色的存储位置。在此存储器中一次只可容纳一个演奏组。此存储器支持数据写入和数据取操作。电源关闭时，此存储器中的内容将丢失。在切换演奏组或关闭电源之前，请务必将编辑后的数据存储到用户存储器。

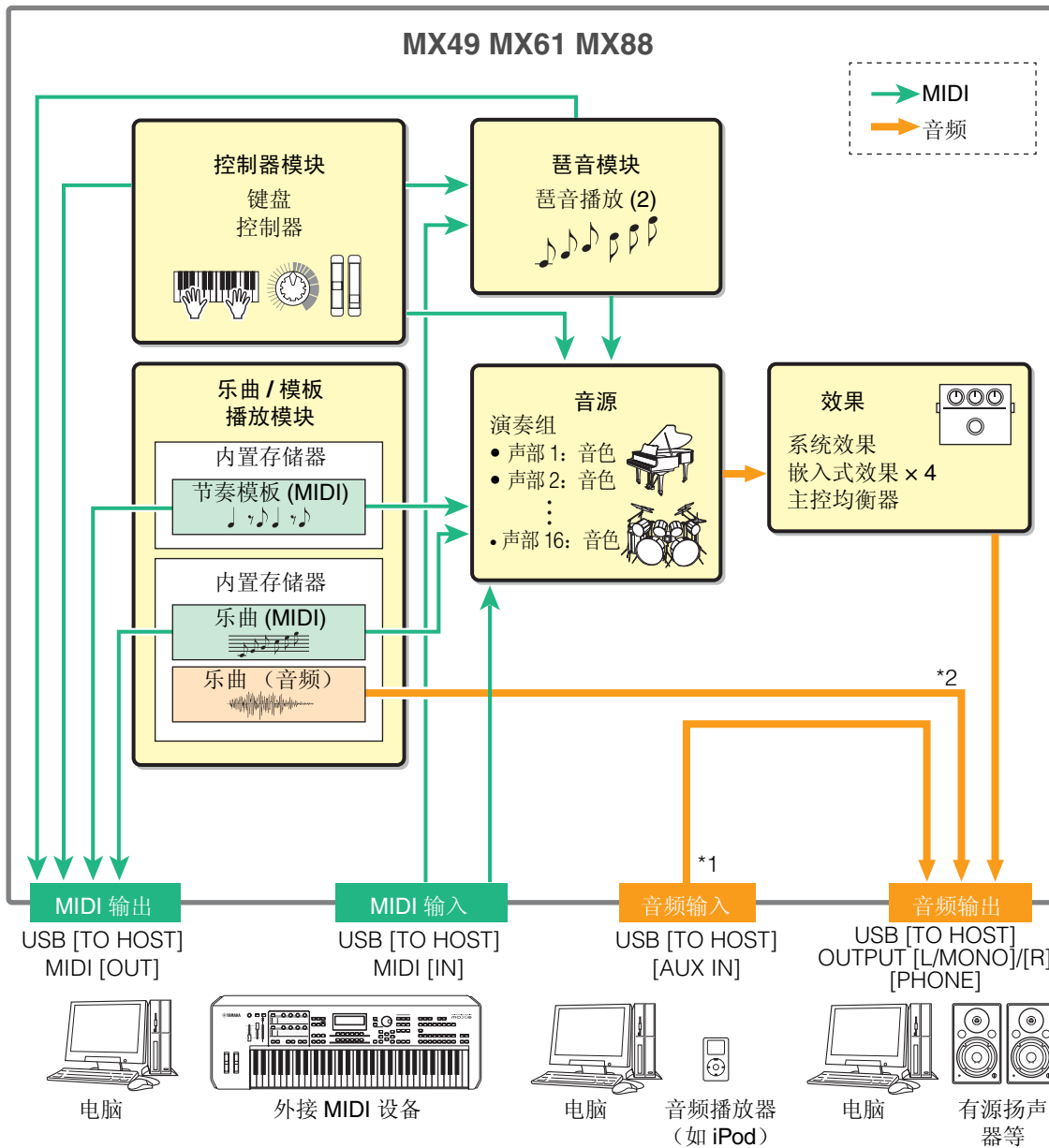
调用缓存 / 比较缓存

调用缓存是编辑缓存的备份存储器。如果您在未存储正在编辑的演奏组时选择了另一个演奏组，则可使用调用功能恢复原始编辑，因为编辑缓存的内容已经存储到了备份存储器中。

比较缓存主要用于保存编辑前出现的数据。将暂时恢复编辑前的数据，然后您可在已编辑的数据和其原始、未编辑状态数据之间切换，以便您试听编对声音的影响（比较功能）。这些存储器支持数据写入和数据读取操作。电源关闭时，此存储器中的内容将丢失。

MIDI/ 音频信号流

下图显示本乐器中的 MIDI/ 音频信号流以及本乐器和外接设备之间的信号流。



*1 通过 USB [TO HOST] 端口输入的音频型号只输出到 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔和 [PHONE] 插孔。这些信号不输出到 USB [TO HOST] 端口。

*2 USB 闪存的音频信号只输出到 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔和 [PHONE] 插孔。数据不输出到 USB [TO HOST] 端口。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

使用相连的电脑

将 MX49、MX61 或 MX88 连接到电脑（通过 USB）并使用电脑上的 DAW 软件制作您原创的乐曲。

注 缩写 DAW（数字音频工作站）指的是用于录音、编辑和混合音频及 MIDI 数据的音乐软件。主要的 DAW 应用程序为 Cubase、Logic、SONAR 和 Digital Performer。虽然 MX49、MX61 或 MX88 可有效使用上述所有程序，但是当配合本乐器制作乐曲时，我们还是建议您使用 Cubase。

通过将本乐器与电脑相连，您可利用以下功能及用途。

- 用作 DAW 软件和 MIDI 键盘的外接音源
- 用作 DAW 软件和 VSTi（软件设备）的遥控器

连接电脑

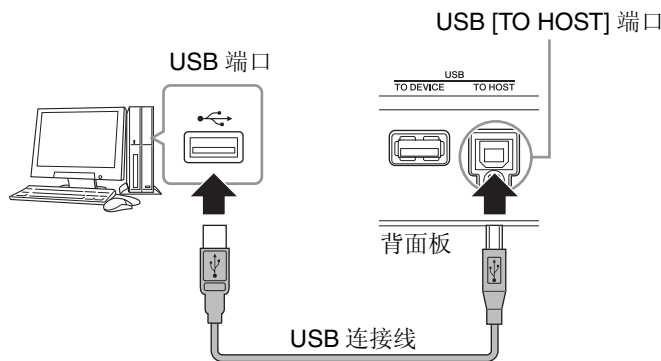
将 MX49、MX61 或 MX88 连接电脑时，需要用到 USB 连接线和 Yamaha Steinberg USB 驱动程序。请注意，通过 USB 可传送音频数据和 MIDI 数据。此外，当在本乐器上使用 DAW 软件时，MX49/MX61 远程工具和 MX 音色列表很有用。请按照下列说明进行操作。

- 1 请从我们的网站下载最新 **Yamaha Steinberg USB 驱动程序**、**MX49/MX61 远程工具** 和 **MX 音色列表**。单击 **Download** 按钮之后，对压缩文件进行解压缩。
<http://download.yamaha.com/>

注 在以上网站上也可找到有关操作系统要求的信息。

注 Yamaha Steinberg USB 驱动程序和远程工具可能会修订及更新，恕不另行通知。请务必在上述网站查看和下载最新版本。

- 2 将 **Yamaha Steinberg USB Driver** 安装到电脑上。
有关安装的说明，请参见下载的文件包中附带的在线安装指南。将本乐器连接到电脑时，请如下所示将 USB 连接线连接到本乐器的 USB [TO HOST] 的端口和电脑的 USB 端口。



- 3 确认本乐器的 **USB [TO HOST]** 端口已启用。
按 [UTILITY] 按钮调用 Utility 画面 → 用光标 [^]/[V] 按钮从列表中选择“02:MIDI”，然后按 [ENTER] 调用 MIDI 画面 → 将“MIDI IN/OUT”参数设定为“USB”。



- 4 按 [STORE] 按钮将设定存储至内置存储器中。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- ▶ 连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

5 将 MX49/MX61 Remote Tools （在步骤 1 中已下载）安装到电脑上。

Remote Tools 由 2 个组件构成：MX49/MX61 Remote Editor 和 MX49/MX61 Extension，可方便您将 MX49、MX61 或 MX88 与 Cubase 系列组合使用。有关安装的说明，请参见下载的文件包中附带的在线安装指南。

6 将 MX 音色列表 （在步骤 1 中已下载）安装到电脑上。

有关安装的说明，请参见下载的文件包中附带的在线安装指南。

使用 USB [TO HOST] 端口时的注意事项

将电脑连接至 USB [TO HOST] 端口时，请务必遵循以下要点。如果未能遵照执行，可能会导致乐器和/或电脑挂起（死机），并可能导致数据损坏或丢失。果电脑或本乐器死机，请重新启动应用程序或电脑操作系统，或将本乐器的电源关闭后再打开。

■ 注意 ■

- 请使用长度小于 3 米的 AB 型 USB 连接线。无法使用 USB 3.0 连接线。
- 将电脑连接到 USB [TO HOST] 端口之前，请退出任何电脑节能模式（如暂停、睡眠或待机）。
- 打开本乐器的电源之前，请将电脑连接到 USB [TO HOST] 端口。
- 在打开或关闭本乐器的电源，或者从 USB [TO HOST] 端口上插拔 USB 连接线之前，请执行下面的操作。
 - 退出在电脑上打开的任何应用程序软件。
 - 确认未从本乐器传送数据。（只有弹奏键盘上的音符或播放乐曲等时才有数据传送。）
- 当电脑与本乐器相连时，执行下列操作时中间应至少等待 6 秒钟：(1) 关闭本乐器的电源然后再次打开，或者 (2) 交替连接 / 断开 USB 连接线。

MIDI 通道和 MIDI 端口

MIDI 数据被分配到 16 个通道中的一个，本合成器能通过最多 16 个 MIDI 通道最多同时演奏 16 个独立声部。但是，使用另外的 MIDI“端口”（每个端口支持 16 个道）以及添加另一台合成器或音源可打破 16 通道的限制，可支持更多乐器音色。一根 MIDI 连接线的标准为可以最多同时使用 16 通道处理数据，而 USB 连接以处理更多的数据并提供更多通道 - 这就有赖于 MIDI 端口的使用。每个 MIDI 端口可以调用 16 个通道，USB 连接最多允许 8 个端口的使用，结果是：可以在电上使用最多 128 个通道（8 个端口 x 16 个通道）。使用 USB 连接线将本乐器连接到电脑时，MIDI 端口的定义如下：

端口 1	本乐器上的音源模块只能识别和使用此端口。当将 MX49、MX61 或 MX88 用作外接 MIDI 乐器或电脑的音源时，您应在相连的 MIDI 设备或电脑上将 MIDI 端口设定为 1。
端口 2	此端口用于通过远程控制功能在 MX49、MX61 或 MX88 上控制电脑上的 DAW 软件。
端口 3	此端口用作 MIDI Thru 端口。通过 USB [TO HOST] 端口在端口 3 接收到的 MIDI 数据将通过 MIDI [OUT] 端口再次传送到外接 MIDI 设备。此外，通过 MIDI [IN] 端口在端口 3 接收的 MIDI 数据将通过 USB [TO HOST] 端口再次传送到外接设备（电脑等）。
端口 4	此端口不用于 MX49、MX61 或 MX88。
端口 5	此端口只用于 MX49/MX61 Remote Editor 的数据通信。其它软件或设备都无法使用此端口。

使用 USB 连接时，请确定要匹配 MIDI 发送端口和 MIDI 接收端口，以及匹配 MIDI 发送通道和 MIDI 接收通道。请务必根据上述信息设定与本乐器相连的外接设备的 MIDI 端口。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI / 音频信号流

使用相连的电脑

▶ 连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

音频通道

MX49、MX61或MX88的音频信号可输出到USB [TO HOST]端口和OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔。在连接电脑时，请使用USB [TO HOST]端口。在此情况下，最多可使用2个音频通道（USB 1和USB2）。MX49、MX61或MX88的音频信号可从USB [TO HOST]端口和[AUX IN]插孔输入。最多可将2个通道的音频输入到USB [TO HOST]端口。通过设定MX49、MX61或MX88上的“DAW Level”参数（第64页）设定输出音量。信号输出到OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔。此外，最多可将2个音频通道输入到[AUX IN]插孔。信号直接发送到 OUTPUT [L/MONO]/[R] 插孔。有关详细说，请参见“MIDI/ 音频信号流”章节（第18页）。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- ▶ 连接电脑
- 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

使用电脑制作乐曲

通过将 MX49、MX61 或 MX88 与相连电脑上的 DAW 软件组合使用，您可充分利用以下功能及用途。

- 将您的 MX49、MX61 或 MX88 演奏 MIDI 录音到电脑上的 DAW 软件上。
- 将您的 MX49、MX61 或 MX88 演奏录音到电脑上的 DAW 软件上
- 远程控制 DAW 软件或 VSTi（软件设备）

本章节中概述了在连接完成后将电脑上的 DAW 软件与 MX49、MX61 或 MX88 组合使用的方法。

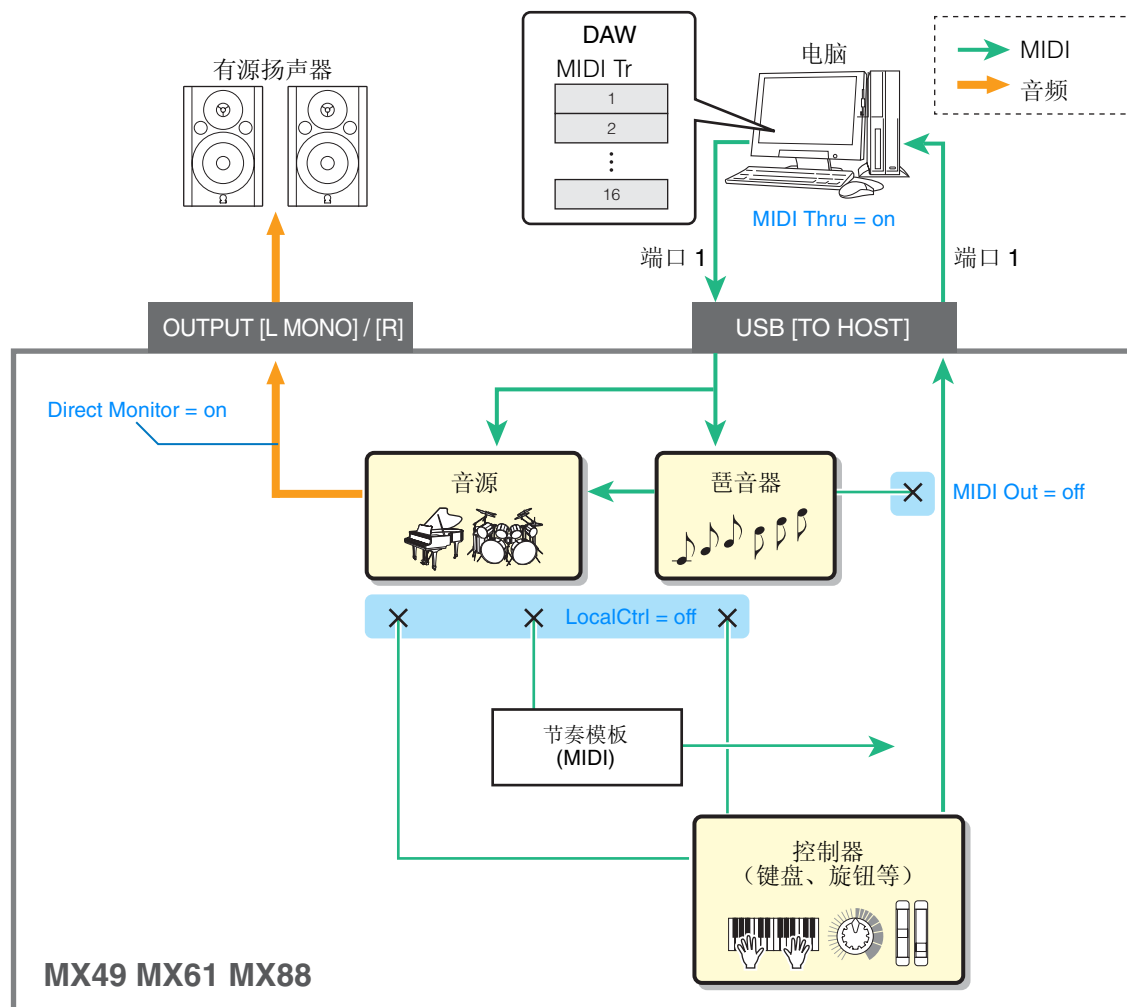
注 有关支持 MX49、MX61 或 MX88 的 Cubase 系列软件的信息，请访问以下网站。
<http://download.yamaha.com/>

重要事项

为了方便说明，我们以运行 Windows 7 的电脑上使用 Cubase 6 的情况为例。本章节中所示的 Cubase 窗口和名称可能应您的 Cubase 版本和 / 或电脑环境而异。

将您在 MX49、MX61 或 MX88 上的演奏作为 MIDI 数据录制到 DAW 软件中。

在本章节中，您将学到如何将各种乐器音色录制到 Cubase 的多个音轨制作 MIDI 乐曲。录制为 MIDI 数据允许您方便地制作演奏乐谱，以及对录音内容进行部分修改，例如，改变整首乐曲的速度或音调。在本章节中，按照下图所示进行连接并设定信号流。使用快速设定功能可极大地简化 MX49、MX61 或 MX88 上的连接设定。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

设定 MX49、MX61 或 MX88

- 1 使用快速设定功能指定“DAW Rec”连接。
按[UTILITY] → [JOB] → 选择“01:QuickSetup” → [ENTER] → 将“Type”设定为“DAW Rec” → [ENTER]。如下设定下列参数。Local Control (第65页)设定为off。当您想要将您在本乐器上的演奏（不包括琶音数据）录制到 DAW 软件时，使用此设定。

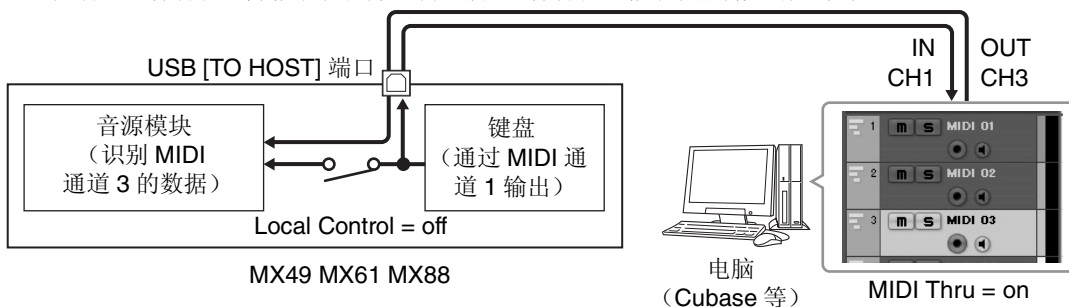
JOB QuickSetup
Type= DAW Rec

	DAW Rec
Direct Monitor switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
Arpeggio MIDI output switch	off

- 2 存储设定，然后返回到演奏组主画面。
按 [STORE]，然后反复按 [EXIT] 在存储设定后返回到主画面。
- 3 确认层叠和分割功能已关闭。
如果 [LAYER] 按钮和 / 或 [SPLIT] 按钮的指示灯亮起，请按这些按钮使其指示灯熄灭。

设定 Cubase

- 1 启动电脑上的 Cubase。
重要事项
启动Cubase后如果打开MX49、MX61或MX88的电源，则Cubase无法识别MX49、MX61或MX88。打开MX49、MX61 或 MX88 的电源之后，请务必启动 Cubase。
- 2 在 Cubase 上，打开新项目。
在工程助手窗口的“其它”区域中选择“Empty”项目，然后单击 [创建]。
- 3 确认 Cubase 上的 MIDI Thru 设定为“on”。
单击“文件”菜单 → “首选项” → “MIDI”。确认勾选“MIDI Thru 活动”。然后，单击 [确定] 关闭首选项窗口。当 MIDI Thru 设定为 on 时，弹奏键盘所产生的以及电脑接收到的 MIDI 数据将返回到 MX49、MX61 或 MX88。如下图所示，这样做可允许您在 Cubase 上播放所选的音轨（每个音轨采用不同的 MIDI 通道），并让 MX49、MX61 或 MX88 上的各声部发声。例如，如果将音轨 1、2 和 3 分配设定为 MIDI 通道 1、2 和 3，且将 MX49、MX61 或 MX88 设定为分别在 MIDI 通道 1、2 和 3 播放钢琴、贝司和弦乐器，则您可单独选择一个用于播放 / 录音的音轨，并使得 MX49、MX61 或 MX88 发出各种乐器的声音。选择音轨 1 并播放 / 录制钢琴声部；选择音轨 2 播放 / 录制贝司声部等。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

4 确认 **ASIO Driver** 设定为 **“Yamaha Steinberg USB ASIO”** 或 **“Yamaha MX49/MX61”**。
单击 **“设备”** 菜单 → **“设备设置 ...”** → **“VST 音频系统”**。确认 **“ASIO 驱动”** 设定。然后，单击 [确定] 关闭 **Device Setup** 窗口。

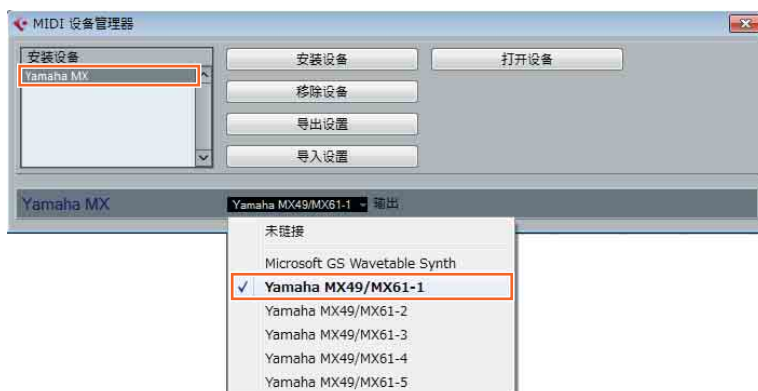
5 设定您电脑上安装的 **MX** 音色列表，以便在 **Cubase** 上使用。
设定 **MX** 音色列表可在使用本乐器的多种音色制作乐曲数据时，使得操作更加流畅、简便和快捷。如果您不设定 **MX** 音色列表，则需要在 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 上手动设定分配到各声部的音色。

5-1 单击 **“设备”** 菜单 → **“MIDI 设备管理器”** → [安装设备]。



5-2 在添加 **MIDI** 设备窗口中选择 **“Yamaha MX”**，然后单击 [确定]。

5-3 在 **MIDI 设备管理器** 窗口的 **“安装设备”** 区域中选择 **“Yamaha MX”** 后，将窗口下半部分的输出设定为 **“Yamaha MX49/MX61-1”**，然后关闭窗口。



6 创建 **MIDI** 音轨。
单击 **“工程”** 菜单 → **“添加轨道”** → **“MIDI”** → [添加轨道]。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

7 在MIDI音轨上，将输入/输出跳线设定为允许MX49、MX61或MX88数据输入到Cubase，以及允许MIDI音轨数据输出到MX49、MX61或MX88的端口1。

将输入跳线设定为“All MIDI Inputs”，然后将输出跳线设定为“Yamaha MX49/MX61 (Yamaha MX49/MX61-1)”。所有接收到的MIDI数据将被输入到Cubase，且MIDI音轨数据将被输出到MX49、MX61或MX88的MIDI端口1的音轨上确定的通道。此外，可在Cubase的音轨上显示MX音色列表。

注 如果您不执行上述步骤5，请将输出跳线设定为“Yamaha MX49/MX61-1”。



8 决定将用于MIDI音轨数据的音色。

单击程序选择器调用MX49、MX61或MX88音色列表，然后选择所需的音色。分配到与MIDI音轨的输出通道对应的MX49、MX61或MX88声部上的音色将被您在Cubase上所选的音色所替换。请一边弹奏MX49、MX61或MX88键盘，一边确认音色。

注 如果您在Cubase上没有选择音色，则当前分配到MX49、MX61或MX88声部的音色将发声。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

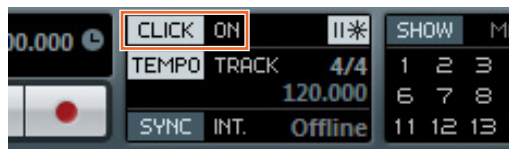
连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

- 9** 如有需要，请开启节拍器。
单击移调面板上的“CLICK”（或者按 C）开启节拍器。



- 10** 将 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 的演奏录制到所选的 **MIDI** 音轨。
将时间位置设定为 0 后，单击 （录音）。当您开始弹奏 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 时，将立即开始对您的演奏进行录音。完成后，单击 （停止）停止录音。
- 11** 根据需要创建其它 **MIDI** 音轨，然后使用 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 的其它音色录制您演奏的更多声部。
重复执行上述步骤 6 – 10。根据需要完成录音后，进到步骤 12。
- 12** 检查所有音轨中录制的的数据。
将时间位置设定为 0 后，单击 （开始）。如有需要，可修改或编辑 Cubase 上的 **MIDI** 数据以完成乐曲数据。有关使用 Cubase 的说明，请参见软件附带的文档。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

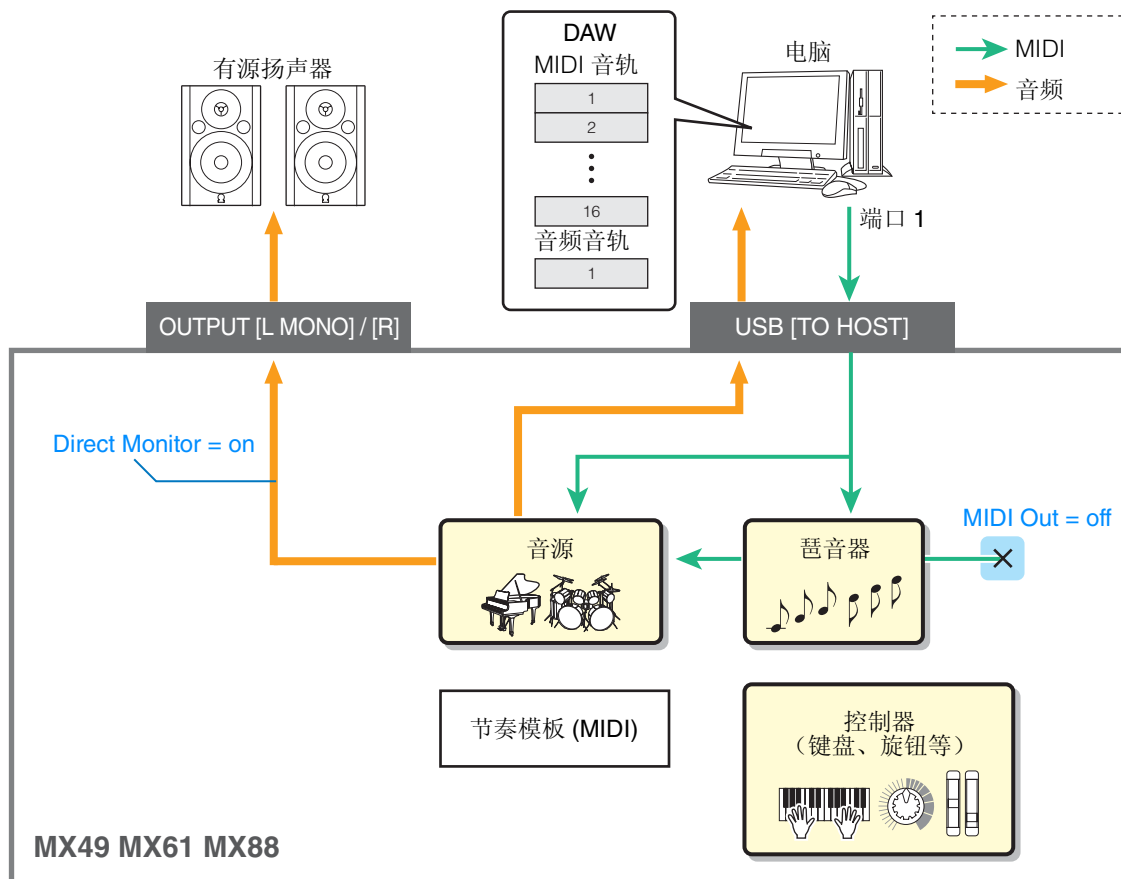
使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

将您在MX49、MX61或MX88上的演奏作为音频数据录制到DAW软件中。

在本章节中，将向您介绍如何使用MX49、MX61或MX88的音色将您在前一章节中创建的MIDI数据转换为音频数据。通过录制音频数据，您可创建音频CD，或者将MX49、MX61或MX88乐曲数据用作其它用途的音频文件，如声音编辑器或视频制作软件。在本章节中，按照下图所示进行连接并设定信号流。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

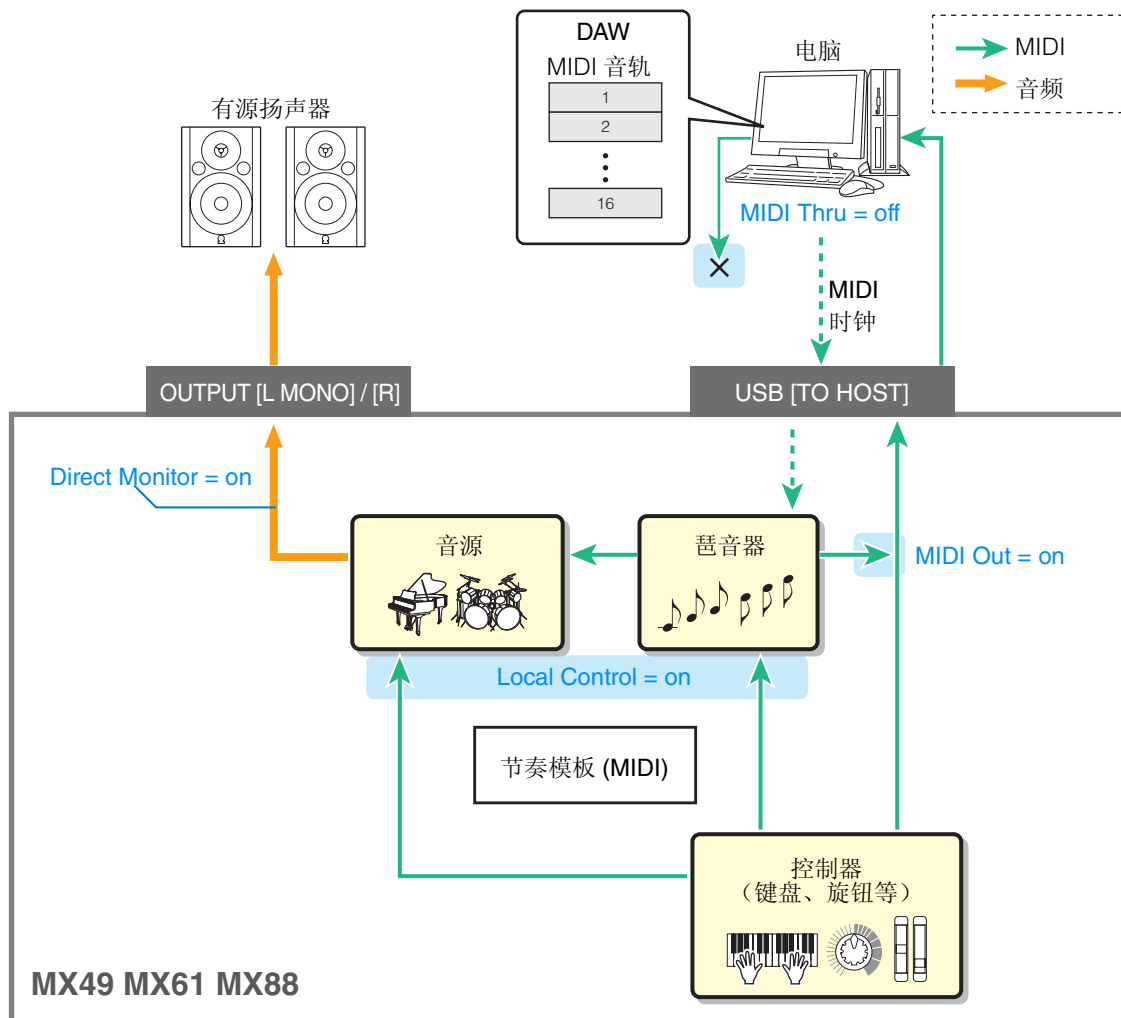
参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

- 1 根据第 23 页上的“设定 MX49、MX61 或 MX88”中的说明对 MX49、MX61 或 MX88 进行设定。
- 2 在前一章节中已创建的项目中创建一个新的音频音轨（“将您在 MX49、MX61 或 MX88 上的演奏作为 MIDI 数据录制到 DAW 软件”）。单击“工程”菜单 → “添加轨道” → “音频” → [添加轨道]。
- 3 在新的音频音轨中，设定 MX49、MX61 或 MX88 的输入 / 输出目的地。将输入跳线设定为“Stereo In”，将输出跳线设定为“Stereo Out”。
注 “Stereo In”和“Stereo Out”是从“Device”菜单调用的VST Connection窗口中设定的总线名称。如果您已经在VST Connection窗口中添加了其它总线名称，请务必路由设定为相应的总线名称。
- 4 使用已录制到项目中的所有 MIDI 数据将 MX49、MX61 或 MX88 的声音作为音频数据录制到 Cubase。将时间位置设定为 0 后，单击 （录音）。将播放所有音轨的 MIDI 数据，以便将数据录制到音频音轨。当 MIDI 数据到达末尾时，单击 （停止）停止录音。
- 5 在将 Cubase 的工程窗口中的所有音轨（不包括新的音频音轨）全部静音后，通过播放音频音轨确认已录制的音频数据。

将您在MX49、MX61或MX88上的琶音乐段作为MIDI数据录制到DAW软件中

在本章节中，将向您介绍如何将琶音乐段作为MIDI数据录制到Cubase中。这样可方便您制作复杂的乐曲，而无需在键盘上弹奏困难乐段。在本章节中，如下图所示设定信号流，并使用便捷的快速设定功能简化MX49、MX61或MX88上的连接设定。



设定MX49、MX61或MX88

- 1 对声部 1，决定录音时所需的琶音类型，然后将琶音开关设定为 on。
在Performance画面中按[EDIT]→用光标[V]按钮选择“02:Part”，然后按[ENTER]→爱按[PIANO](1)→用光标[^]/[V]按钮选择“03:ArpSelect”，然后按[ENTER]→将“Switch”设定为“on”，然后选择所需的“Category”/“Type”。
- 2 将琶音开关设定为 on。
按[ARP]使其指示灯亮起。此功能用于整个演奏组。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲/模板 播放模块
内置存储器
MIDI/音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲/模板
- 文件
- 工具
- 远程

- 3** 使用快速设定功能指定“Arp Rec”连接。
按 [UTILITY] → [JOB] → 选择“01:QuickSetup” → [ENTER] → 将“Type”设定为“Arp Rec” → [ENTER]。下列参数即被自动设定。此设定用于将您在本乐器上的演奏（包括琶音数据）录制到 DAW 软件。

JOB QuickSetup
Type= Arp Rec

	Arp Rec
DirectMonitor（直接监听开关）	on
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT（琶音 MIDI 输出开关）	on

- 4** 设定本乐器，使得 **Cubase** 不接收音序器控制信号：开始、停止等。
按两下 [EXIT] → 选择“02:MIDI” → 按 [ENTER] → “SeqCtrl” = “out” 或 “off”。
- 5** 存储设定，然后返回到演奏组主画面。
按 [STORE]，然后按 [EXIT] 在存储完成后返回到主画面。
- 6** 确认层叠和分割功能已关闭。
如果 [LAYER] 按钮和 [SPLIT] 按钮的指示灯亮起，请按这些按钮使其指示灯熄灭。

设定 Cubase

- 1** 启动电脑上的 **Cubase**。
重要事项
启动 Cubase 后如果打开 MX49、MX61 或 MX88 的电源，则 Cubase 无法识别 MX49、MX61 或 MX88。打开 MX49、MX61 或 MX88 的电源之后，请务必启动 Cubase。
- 2** 在 **Cubase** 上，打开新项目。
在工程助手窗口的“其它”区域中选择“Empty”项目，然后单击 [创建]。
- 3** 创建 MIDI 音轨。
单击“工程”菜单 → “添加轨道” → “MIDI” → [添加轨道]。
- 4** 在 MIDI 音轨上，设定输入 / 输出跳线以禁用 MIDI thru 功能。
将输入跳线设定为“All MIDI Input”，然后将输出跳线设定为“未连接”。所有 MIDI 数据将被输入到 Cubase，且 MIDI 音轨数据将不会输出到 MX49、MX61 或 MX88。请禁用 MIDI 音轨的 MIDI thru 功能，以防止要录制的琶音数据输出到 MX49、MX61 或 MX88，否则可能会在本乐器和电脑之间产生反馈回路。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程


5 设定 MIDI 时钟，使其从 Cubase 发送到 MX49、MX61 或 MX88。

单击“走带”菜单→“工程同步设置”→在“MIDI 时钟目标”区域中，勾选“Yamaha MX49/MX61-1”、“MIDI 时钟跟随工程位置”和“总是发送启动信息”→，然后单击 [确定]。

注 “在停止模式发送 MIDI 时间” 设定决定在 Cubase 上停止录音或播放（停止模式）时是否播放琶音。如果您想要在停止模式中播放琶音，则需要另外勾选“在停止模式发送 MIDI 时间”。



6 将 MX49、MX61 或 MX88 的琶音乐段录制到所选 MIDI 音轨。

将时间位置设定为 0 后，单击 （录音），然后弹奏 MX49、MX61 或 MX88 的键盘以播放琶音。琶音乐段将输出为 MIDI 数据，允许您将其录制到 Cubase 中的 MIDI 音轨。

完成演奏后，单击 （停止）结束录音。

播放已录制的琶音乐段


1 按 MX49、MX61 或 MX88 上的 [ARP] 使其指示灯熄灭。

用于整个演奏组的琶音开关将设定为 off。

2 在想要录制琶音乐段的 MIDI 音轨上，设定要启用的 MIDI thru 功能。

将输出跳线设定为“Yamaha MX49/MX61-1”。已录制的 MIDI 数据将被输出到 MX49、MX61 或 MX88。

3 勾选已录制的琶音乐段。

将时间位置设定为 0 后，单击 （开始）。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

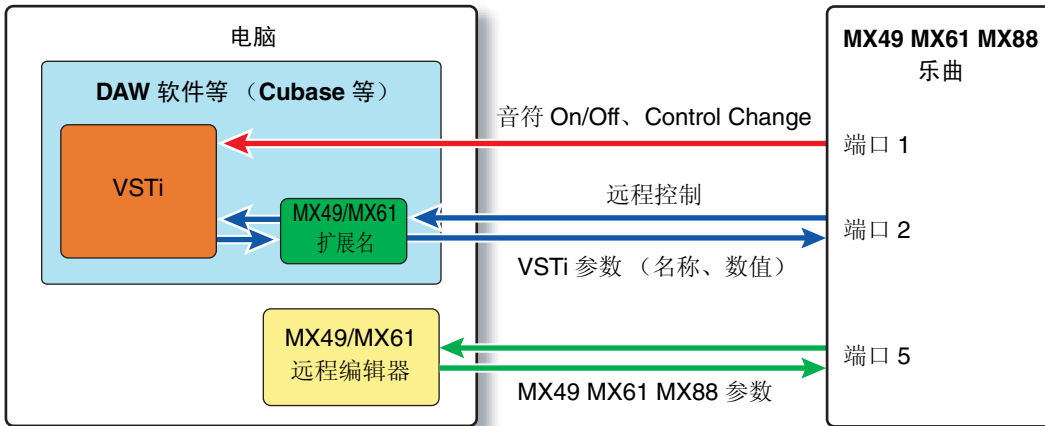
演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

从 MX49、MX61 或 MX88 远程控制 DAW 软件或 VSTi（软件设备）

MX49、MX61 或 MX88 带有极其方便的远程模式，可允许您通过 MX49、MX61 或 MX88 的面板操作在电脑上控制 DAW 软件和 VSTi（软件设备）。此功能允许您从本乐器有效控制 DAW 软件或 VSTi，提高了录音和制作乐曲时的便捷性。

开启 [DAW REMOTE] 时，MX49、MX61 或 MX88 将进入远程模式，且远程控制功能分配到面板上的特定按钮。名称以白底黑字形式印刷在面板上。例如，[PLAY] (▶/||) 按钮、[STOP] (■) 按钮和 AI KNOB ([DATA] 拨盘) 可用作 Cubase 的传输控制器。

通过 MX49、MX61 或 MX88 可控制的 DAW 程序包括 Cubase、Logic Pro、SONAR 和 Digital Performer。端口 2 主要用于在 MX49、MX61 或 MX88 和 DAW 软件之间传输用于远程控制的 MIDI 数据。



在使用远程控制功能之前，您需要按照以下说明进行设定。

注 在进行 DAW Remote 设定之前，请务必正确安装 Yamaha Steinberg USB Driver 和 MX49/MX61 Remote Tools。

设定 MX49、MX61 或 MX88

- 1 用 USB 连接线将本乐器连接到电脑（第 19 页）。
- 2 按 [DAW REMOTE] 按钮进入远程模式。
- 3 按 [UTILITY] 调用 UTILITY Remote 画面，然后将“DAW Select”设定到所需的 DAW 软件。



- 4 按 [STORE] 按钮将设定存储至内置存储器中。
- 5 按 [EXIT] 从 Utility 画面退出。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

设定电脑上的 DAW 软件

启动相连电脑上的 DAW 软件。然后，按照以下说明进行设定。

注 当将 MX49、MX61 或 MX88 连接到电脑的连接线断开连接时或者意外关闭了 MX49、MX61 或 MX88 的电源时，DAW 将不会再次识别 MX49、MX61 或 MX88。如果出现这种情况，请退出 DAW 软件，然后在设定 MX49、MX61 或 MX88 并确认牢固连接后再重新启动该软件。

注 有关与 MX49、MX61 或 MX88 兼容的 DAW 软件版本的详细说明，请参见“使用说明书”PDF 文件中的“规格”部分。

注 请注意，因具体的软件版本或电脑环境而定，并非以下所有功能都可使用。

■ Cubase

安装 MX49/MX61 远程工具以完成设定。

■ SONAR

- 1 将 [Edit] 菜单下拉 → [Preferences] 菜单，然后选择“MIDI”的 [Devices]。
- 2 在输入设备中添加“Yamaha MX Series-2”，然后在输出设备中添加“Yamaha MX Series-2”。
- 3 将 [Edit] 菜单下拉 → [Preferences] 菜单，然后选择 [Control Surfaces]。
- 4 单击 [+] 按钮，选择“Mackie Control”，然后将输入端口设定为“Yamaha MX Series-2”，接着将输出端口设定为“Yamaha MX Series-2”。

■ Digital Performer

- 1 在 Mac 电脑的音频/MIDI 设定中，将 MX49、MX61 或 MX88 接口的端口 2 连接到音源的端口 2。当音源上只有 1 个端口时，请添加新端口，然后再将其连接至接口。
- 2 下拉 [Setup] 菜单，选择 [Control Surface Setup] 调用“Control Surface”窗口。
- 3 单击 [+] 按钮。
- 4 从 Driver 部分中选择“Mackie Control”。
- 5 在“Unit”和“MIDI”的设定框中，在“Unit”区域中选择“Mackie Control”，然后在“MIDI”区域中选择“MX49/MX61 New Port 2”。

■ Logic Pro

- 1 选择 [偏好设置] 菜单 → [控制表面设置] 调用设定窗口。
- 2 选择 [新建] 菜单 → [安装]。
- 3 从型号列表中选择“Mackie Control”，然后将其添加为控制界面。
- 4 将 MIDI 输出端口设定为“Yamaha MX Series Port2”。

注 Mackie Control 是 Mackie Designs, Inc. 的商标。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

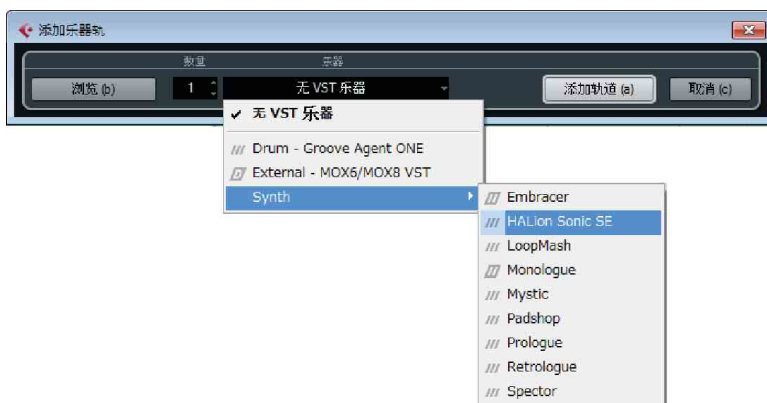
VSTi 的远程控制

本章节介绍如何设定 Cubase 上的 VSTi 以启用远程控制功能。

- 1 使用 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 的快速设定功能指定“**DAW Rec**”连接。
按 [UTILITY] → [JOB] → 选择“01:QuickSetup” → [ENTER] → 将“Type”设定为“DAW Rec” → [ENTER]。Local Control（第 65 页）设定为 off。当您想要将您在本乐器上的演奏（不包括琶音数据）录制到 DAW 软件时，使用此设定。
- 2 通过按照“设定 **MX49**、**MX61** 或 **MX88**”（第 31 页）中的说明设定 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 以便远程控制 Cubase。
- 3 创建 MIDI 音轨。
单击“工程”菜单 → “添加轨道” → “MIDI” → [添加轨道]。
- 4 按 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 上的 [添加乐器轨] ([SYN COMP]) 以便在 Cubase 工程窗口中显示“添加乐器轨”对话框。



- 5 使用 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 的光标按钮选择 VSTi。
按光标 [V] 按钮在对话框中显示 VSTi 列表，然后使用光标 [V]/[>] 按钮选择 VSTi，在此示例中，我们选择“Synth” → “HALion Sonic SE”。选择完成后，按 [ENTER]。



- 6 按 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 的 [ENTER] 关闭“添加乐器轨”对话框。
Cubase 工程窗口中将创建乐器音轨，且 **MX49**、**MX61** 或 **MX88** 上将自动选择“HALion Sonic SE”的控制模板。



提示

MX49、MX61 或 MX88 带有用于远程控制常用 VSTi 设备的控制模板。这些控制模板可将您喜爱的 VSTi 的相应功能分配到 MX49、MX61 或 MX88 上的旋钮 [A] – [D]。使用 Cubase 时，在 MX49、MX61 或 MX88 上将 Cubase 上的 VSTi 切换到相应的控制模板。使用 Cubase 以外的其它 DAW 软件时，在 DAW 软件上切换 VSTi 不会影响 MX49、MX61 或 MX88 上的控制模板。您应手动设定相应的控制模板以匹配 DAW 软件上的 VSTi。有关 MX49、MX61 或 MX88 上的远程模式设定，请参见第 70 页。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

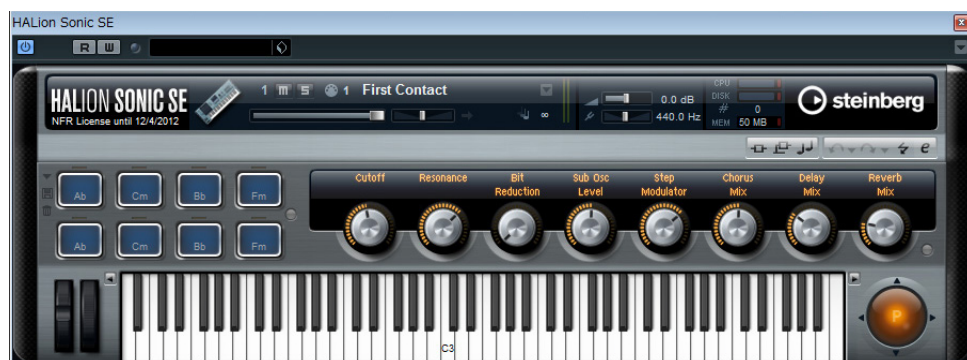
- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

7 按 [VSTi WINDOW] ([CHROMATIC PERCUSSION]) 打开所选乐器音轨的 VSTi 窗口。



8 按 MX49、MX61 或 MX88 的 [INC/YES]/[DEC/NO] 选择 VSTi 的程序。

9 使用 MX49、MX61 或 MX88 键盘演奏 VSTi，或者使用旋钮 [A]–[D] 控制 VSTi 的参数。
如果您想要编辑控制模板或创建新模板，则需要使用 MX49/MX61 远程编辑器。有关使用远程编辑器的详细说明，请参见附带的 PDF 手册。

其中带有额外的远程控制功能。有关详细说明，请参见以下“远程控制分配”章节。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

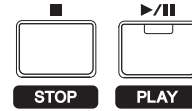
远程控制分配

在远程模式中，您可使用 MX49、MX61 或 MX88 控制器控制 DAW 软件的各种功能。

注 请注意，因具体的软件版本或电脑环境而定，并非以下所有功能都可使用。

传输操作

[PLAY] ([▶/||]) 按钮和 [STOP] ([■]) 按钮用作 DAW 传输控制器。



程序变更功能

[INC/YES]/[DEC/NO] 按钮用作所选音轨中的程序变更控制器。如果所选音轨为设定了 VSTi 的乐器音轨、MIDI 音轨或音频音轨，则这些按钮可切换音轨的预设程。使用 Cubase 时，功能因 “PrgChgMode” (第 68 页) 设定而异。

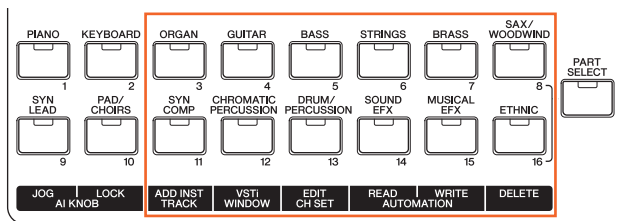
“PrgChgMode” 设定	功能
remote	按 [INC/YES] 选择下一个程序，按 [DEC/NO] 按钮选择上一个程序。
PC	使用 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮将 Program change 信息发送到 DAW 软件。但是，使用 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮无法更改 VST3 乐器的程序。
auto	当所选音轨为 MIDI 音轨，且 MIDI 音轨的输出目的地不是 VSTi 时，[INC/YES]/[DEC/NO] 的功能与 “PrgChgMode” 设定为 “PC” 时相同。在其它情况下，[INC/YES]/[DEC/NO] 功与 “PrgChgMode” 设定为 “remote” 时相同。

使用 Cubase 以外的其它 DAW 软件时，“PrgChgMode” 始终设定为 “PC”。

注 当在 DAW 软件上选择了多个音轨时，程序变更功能只对最上面的音轨起作用。

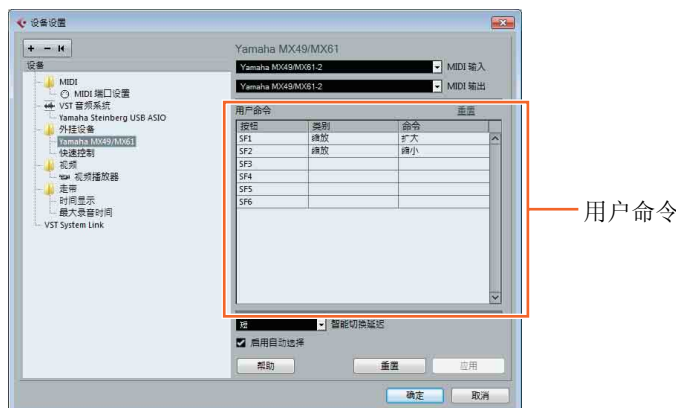
通过类别按钮进行操作

使用类别按钮可操作 DAW 软件的功能。



■ [ORGAN] – [SAX/WOODWIND] 按钮

可将这些按钮自由分配到任意所需功能。默认状态下，这些按钮上未分配任何功能。当您想要在 Cubase 中将功能分配到这些按钮时，单击 “设备” 菜单 → “设备设置” → “外挂设备” 区域中的 “Yamaha MX49/ MX61” → 将功能分配到 “用户命令” 区域中的按钮。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

■ [添加乐器轨] ([SYN COMP]) 按钮 – [DELETE]([ETHNIC]) 按钮

使用 Cubase 时，以下固定功能分配到 [添加乐器轨] ([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC])。Cubase 的相应功能分配到各按钮。

注 即使您使用的是 Cubase 以外的其它 DAW 软件，功能也将自动分配到 [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]) 按钮。但是，DAW 软件上的实际功能可能有所不同在使用这些类别按钮之前，应在您的软件上将所需功能分配到这些按钮。请注意，在 Digital Performer 中这些按钮不起作用。

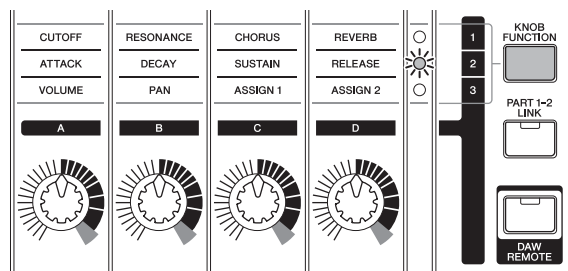
按钮	功能
[添加乐器轨]	打开 / 关闭 [添加乐器轨] 对话框。
[VSTi WINDOW]	打开 / 关闭所选音轨的 VSTi 画面。
[EDIT CH SET]	打开 / 关闭所选音轨通道的设定窗口。
[AUTOMATION READ]	打开或关闭所选音轨的自动读取。
[AUTOMATION WRITE]	打开或关闭所选音轨的自动写入。
[DELETE]	删除音轨中的所选数据。

在选择多个音轨时，请记住以下要点：

- [VSTi WINDOW] 功能适用于最上面的音轨。
- [EDIT CH SET] 功能仅适用于最上面的音轨。
- [AUTOMATION READ]/[AUTOMATION WRITE]/[DELETE] 功能适用于所有所选音轨。

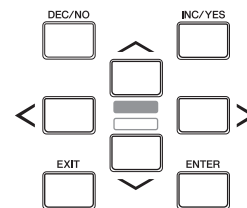
操作旋钮 [A] – [D]

旋钮 [A] – [D] 可控制所选音轨或所选 VSTi 的参数。控制模板自动将当前 VSTi 的相应功能分配到各旋钮。每个控制模板都带有分配到旋钮 [A] – [D] 的 3 组功能。按 [KNOB FUNCTION] 按钮可切换功能组。



移动光标和其它功能

使用光标 [<]/[^]/[v]/[>] 按钮可在 DAW 软件中使光标上/下/左/右移动。[EXIT] 按钮的功能与电脑上的 [Esc] 键相同。[ENTER] 按钮的功能与电脑上的 [Enter] 键相同。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
▶ 使用电脑制作乐曲

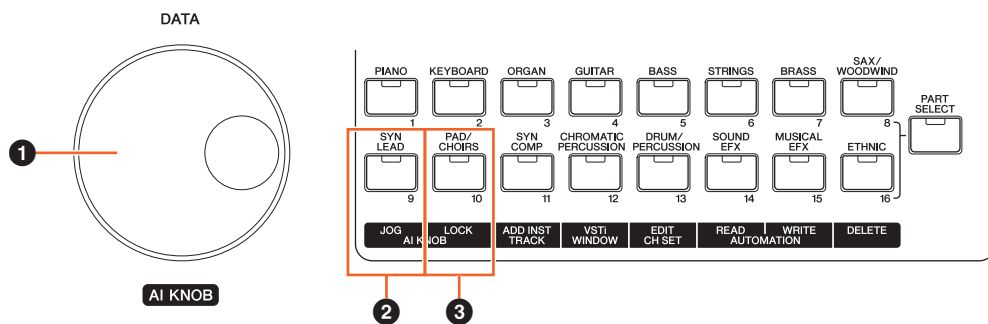
使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

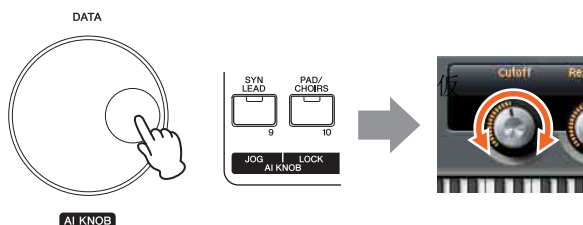
AI KNOB 功能

AI KNOB 可控制通过鼠标指针指定的所需参数，或者在项目中移动当前时间位置。



1 AI KNOB

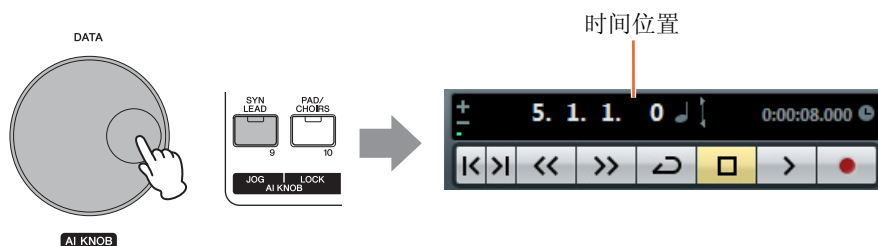
此处，MX49、MX61 或 MX88 的 [DATA] 拨盘用作 AI KNOB。AI KNOB 是一种多功能旋钮，例如，其可控制 Cubase 主要窗口和插件软件中的所需参数，还可用于转动 / 推动操作（就像在自由移动时间位置一样）。可分配到 AI KNOB 的参数根据 [JOG] ([SYN LEAD]) 按钮的开/关状态和 [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) 按钮而异。若要在 Cubase 上控制通过鼠标指针指定的参数，请确认 [JOG] ([SYN LEAD]) 按钮和 [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) 按钮已关闭。



调节鼠标指针所在的参数位置

2 [JOG] 按钮

当此按钮开启时，AI KNOB 将移动当前项目的的时间位置。顺时针旋转 AI KNOB 将使时间位置向前移动，而逆时针旋转 AI KNOB 将使时间位置向后移动。开启 [LOCK] 按钮以及 [JOG] 按钮时，即使放开 AI KNOB，移动的时间位置也不会停止。向后旋转 AI KNOB 或按 [STOP] 按钮可随时停止时间位置。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

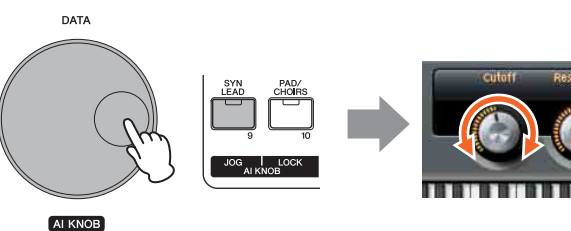
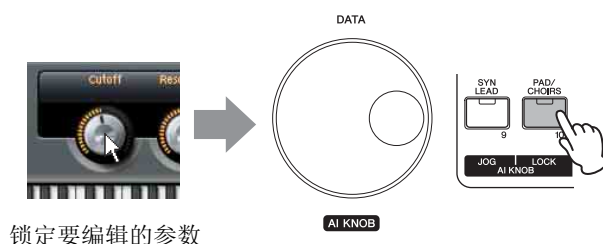
使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

③ [LOCK] 按钮

通过开启此按钮可“锁定”AI KNOB 可编辑的参数。当您将鼠标指针移动到所需参数处，然后开启 [LOCK] 按钮，无论鼠标指针位置如何，AI KNOB 都将控制“锁定”的参数。关闭 [LOCK] 按钮后，您可解锁要编辑的参数，然后 AI KNOB 即可用于编辑鼠标指针所在位置的其它参数。开启 [LOCK] 也可“锁定”微动轮，使得时间位置持续移动，直到您转向或者停止（按 [STOP]）。



基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

- 连接电脑
- ▶ 使用电脑制作乐曲

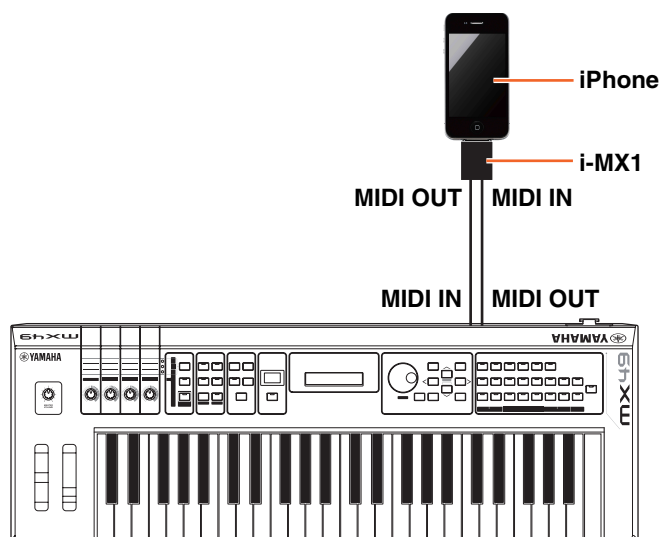
使用 iOS 应用程序

参考

- 演奏组
- 乐曲 / 模板
- 文件
- 工具
- 远程

使用 iOS 应用程序

您可以通过使用选购的 i-MX1 MIDI 接口连接 iPad、iPhone 或 iPod Touch 设备以便在本乐器上使用各种 iOS 应用程序，为您提供更强的娱乐性及音乐多样性。有关将本乐器连接到 iPad/iPhone/iPod Touch 的详细说明，请参见 i-MX1 的使用说明书。此外，有关兼容应用程序的信息及应用程序最低要求的详细说明，请参见以下网站。
<http://www.yamaha.com/kbdapps/>



注 当您想要将本乐器和 iPhone/iPad 上的应用程序组合使用时，建议您在 iPhone/iPad 上将“飞行模式”设定为“开启”以避免通信噪音。

注 在您所在地区，可能不支持 iOS 应用程序。请与当地 Yamaha 经销商确认。

基本结构

基本结构
控制器模块
音源模块
效果模块
琶音模块
乐曲 / 模板 播放模块
内置存储器
MIDI/ 音频信号流

使用相连的电脑

连接电脑
使用电脑制作乐曲

使用 iOS 应用程序

参考

演奏组
乐曲 / 模板
文件
工具
远程

参考

演奏组

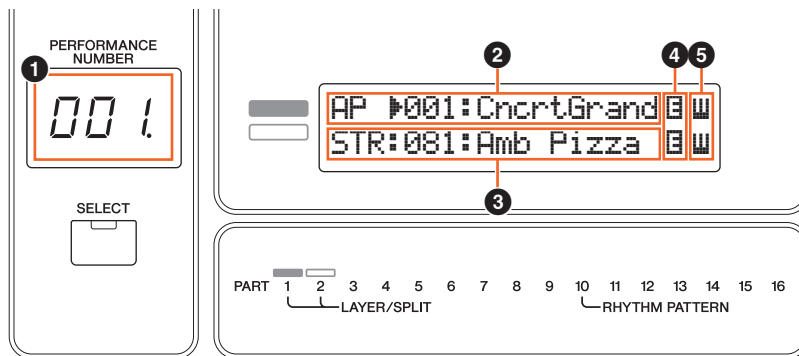
演奏组通常由多个音色组成，允许您通过各种方式使各音色一起发声。例如，您可通过组合 2 种音色（声部 1 和声部 2）在键盘上演奏质地丰富的声音，或者通过使用外接音序器或 MIDI 数据同时播放多个声部。本章节介绍所有演奏组参数，这些参数分成 6 个大类（Performance Play、Performance Select、Performance Part select、Performance Edit、Performance Job 和 Performance Store）。

演奏组播放

此参数对应乐器的上部画面或主画面。在此画面中，您可选择/播放声部 1 或声部 2、在一个层中一起播放声部 1 和 2 的不同音色、或者一边用右手弹奏声 1 的音色，用左手弹奏声部 2 的另一个音色。

操作

反复按 [EXIT] 调用演奏组播放画面 → 用光标 [^][V] 按钮选择声部 1/2 → 用 [DATA] 拨盘选择音色。



1 演奏组编号

在此 3 位数字画面上始终显示所选的演奏组编号。编辑演奏组参数时，在画面的右下方将显示黑点(.)。该指示给出了当前演奏组已被修改但尚未存储快速确认信息。当您想要存储当前状态时，请执行演奏组存储功能（第 56 页）。

2 声部 1 的音色

3 声部 2 的音色

表示/决定分配到所选演奏组声部 1 和 2 的音色。从左至右依次显示音色类别、音色编号和音色名称。用户音色的音色名称开头带有“u”标记。当类别中含有用户音色时，用户音色将列出在类别的预设音色后面。在音色类别和所选声部编号之间将显示光标(>)。

4 E (编辑) 指示

当修改了分配到声部 1 或声部 2 的音色时，此指示将出现在音色名称的右侧。该指示给出了音色已被修改但尚未存储的快速确认信息。当您想要存储当前状态时，请执行音色存储功能（第 53 页）。

5 键盘图标

在弹奏键盘时，在当前发声的声部右侧将出现此图标。层叠功能启用时，此图标将同时出现在 2 个声部的右侧，因为 2 个声部都会发声。当分割功能启用，在您弹奏键盘右侧时图标将出现在声部 1 上（分割点右侧；第 45 页），在您弹奏左侧时图标将出现在声部 2 上。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

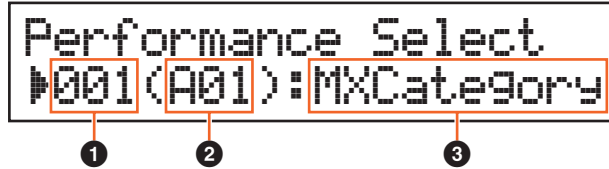
补充信息

Performance Select

从乐器提供的多个演奏组中选择一个演奏组。

操作

按 PERFORMANCE [SELECT] 按钮 → 用 [DATA] 拨盘选择演奏组



❶ 演奏组编号

表示所选演奏组的编号。您可使用 [DATA] 拨盘或 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮切换演奏组编号。

❷ 演奏组分组

表示所选演奏组的分组(A-H)。您可在按住 [SHIFT] 按钮的同时使用 [DATA] 拨盘或 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮切换演奏组分组。

❸ 演奏组名称

表示所选演奏组的名称。

Performance Part Select

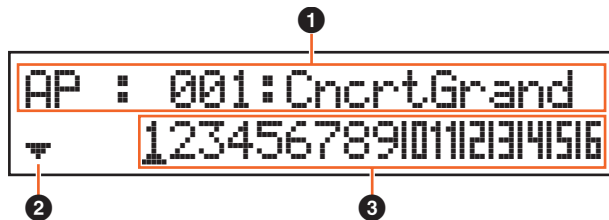
在此画面中，您可从声部 1 - 16 中选择 1 个声部进行演奏。您还可更改分配到各声部的音色以及某些声部参数（包括 Volume 和 Pan）。此画面有多个页面，使用光标 [^]/[v] 按钮可调用这些页面。

注 声部选择画面中可编辑的参数与声部编辑画面中的参数一样。

操作

按 [PART SELECT] → 用光标 [^]/[v] 按钮选择声部 → 编辑参数

第一页



❶ 音色

表示分配到所选声部的类别、编号和音色名称。使用 [DATA] 拨盘或 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮可切换第一页中的音色类别。您也可通过按一下光标 [v] 按钮后移动画面上的光标来切换音色编号。

❷ 页面指示

表示该画面带有多个页面。按光标 [v] 按钮可调用下一页。

❸ 声部 1 - 16

按光标 [^]/[v] 按钮或类别按钮 ([1] - [16]) 选择声部。下划线表示所选的声部编号。

演奏组

Performance Play

▶ Performance Select

▶ Performance Part select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

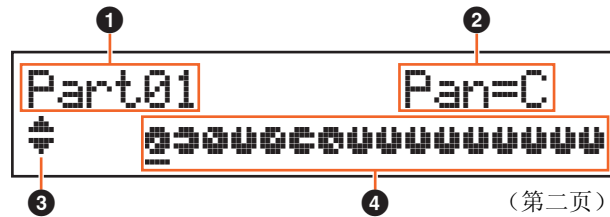
Copy

Bulk

Performance Store

补充信息

第二页和后续页面



❶ 声部编号

表示选定的声部编号。

❷ 声部参数

表示要编辑的参数名称以及所选声部的参数值。每个页面上显示单个参数。使用 [DATA] 拨盘或 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮可更改所选声部的数值。

参数	描述
Pan	确定每个声部的立体声声相位置。 设定：L63（最左端）-C（中央）-R63（最右端）
Volume	确定每个声部的音量，可以针对所有声部设定最优电平平衡。 设定：0 - 127
ChoSend (叠奏发送)	决定发送到叠奏效果的信号发送电平，允许您对每个声部设定所需的叠奏量。 设定：0 - 127
RevSend (混响发送)	决定发送到混响效果的信号发送电平，允许您对每个声部设定所需的混响量。 设定：0 - 127
DryLevel	决定干声（未经系统效果器（叠奏、混响）处理的声音）的电平，让您可控制各声部之间的整体效果平衡。 设定：0 - 127
InsSw (嵌入效果开关)	决定可用于嵌入效果的声部。当此开关设定为开启时，启用已分配至声部的音色的嵌入效果。最多可将嵌入效果应用到演奏组的 4 个声部。 设定：off, on
ArpSw (琶音开关)	决定琶音功能可用的声部。可将琶音应用到演奏组的最多 2 个声部。 设定：off, on

❸ 页面指示

表示该画面带有多个页面。使用光标 [^]/[v] 按钮可调用上一页 / 下一页。

❹ 声部 1 - 16 的参数值

对于大多数参数，所选参数数值也显示为图示旋钮，该旋钮表示各声部的数值 (❷)。使用 [DATA] 拨盘或 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮可更改所选声部的数值。若要改变声部，请使用光标 [<]/[>] 按钮。

演奏组

Performance Play
Performance Select
▶ Performance Part select
Performance Edit
Common Edit
Chorus Eff
Reverb Eff
Master EQ
Arp Switch
General
Name
Part Edit
Play Mode
Filter/ EG
Arp Select
Receive Switch
Voice Edit
Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
Voice LFO
Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
Voice Name/ DrumKit Name
Voice Job
Voice Store
Performance Job
Initialize
Recall
Copy
Bulk
Performance Store
补充信息

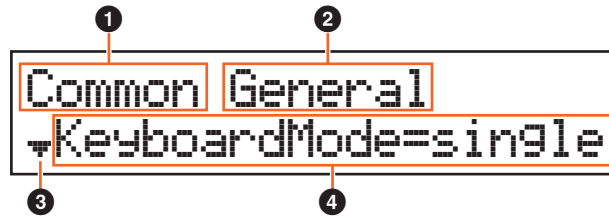
Performance Edit

有2种类型的演奏组编辑画面：用于编辑所有声部通用设定的Common Edit画面以及用于编辑单个声部的Part Edit画面。您也可对Part Edit画面中分配到声部的色参数进行编辑（音色编辑）。

Common Edit

操作

按 [Edit] → 用光标 [^] 按钮选择 “01:Common” → 按 [ENTER] → 用光标 [^]/[V] 按钮选择所需的画面 → 按 [ENTER] → 编辑所选画面中的参数



1 Common

表示当前画面为 Common Edit 画面。

2 要编辑的画面

表示在 Common Edit 画面中选定用于编辑的画面。

3 页面指示

表示该画面带有多个页面。使用光标 [^]/[V] 按钮可调用上一页 / 下一页。

4 参数

显示并允许对所选参数进行编辑。每个页面上显示单个参数。使用 [DATA] 拨盘或 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮可更改参数的数值。

Chorus Eff（叠奏效果）

参数	描述
叠奏类别 叠奏类型	决定叠奏效果的类别和类型。 设定：有关可编辑的效果类别和类型的详细说明，请参见“数据列表”PDF文件。此外，有关各效果类型的详细描述，请参见“合成器参数手册”PDF文件。
Preset (效果预设)	允许您调用各效果类型的预编程设定，这些设定设计为用于特定的应用及场合。您也可改变所选预编程设定影响声音的方式。 <small>注</small> 有关所有预设效果的列表，请参见“数据列表”PDF文件。
效果参数	效果参数因当前所选效果类型而异。有关各效果类型中的可编辑效果参数的说明，请参见“数据列表”PDF文件。此外，有关各效果参数的详细描述，参见“合成器参数手册”PDF文件。

Reverb Eff（混响效果）

参数	描述
混响类别 混响类型	决定混响效果的类别和类型。 设定：有关可编辑的效果类别和类型的详细说明，请参见“数据列表”PDF文件。此外，有关各效果类型的详细描述，请参见“合成器参数手册”PDF文件。
Preset (预设效果)	允许您调用各效果类型的预编程设定，这些设定设计为用于特定的应用及场合。您也可改变所选预编程设定影响声音的方式。 <small>注</small> 有关所有预设效果的列表，请参见“数据列表”PDF文件。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

▶ Chorus Eff

▶ Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

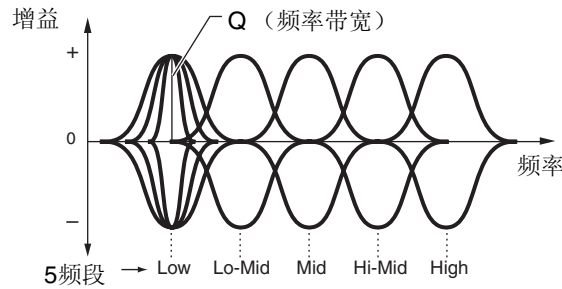
Performance Store

补充信息

参数	描述
效果参数	效果参数因当前所选效果类型而异。有关各效果类型中的可编辑效果参数的说明，请参见“数据列表”PDF文件。此外，有关各效果参数的详细描述，参见“合成器参数手册”PDF文件。

Master EQ

您可以在此画面上将5段均衡（LOW、LOWMID、MID、HIGHMID、HIGH）应用到所选演奏组的所有声部或所有音色。



参数	描述
Shape	<p>确定均衡器使用为坡型还是峰型。峰型可以削弱 / 增强指定频率设定的信号，而坡型则可以削弱 / 增强频率高于或低于指定频率设定的信号。该参数仅 LOW 与 HIGH 频段有效。</p> <p>设定: shelv (坡型), peak (峰型)</p> <p>shelv</p> <p>peak</p>
Freq (频率)	<p>确定中央频率。此点周围的频率被增益设定减弱 / 增强。</p> <p>设定: LOW: 坡型 32Hz-2.0kHz, 峰型 63Hz - 2.0kHz LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz - 10.0kHz HIGH: 500Hz - 16.0kHz</p>
Gain	<p>确定频率 (见上文) 的电平增益, 或者选定频段衰减或增强的量。</p> <p>设定: -12dB - +0dB - +12dB</p>
Q (频率特性)	<p>决定频率 (见上文) 的带宽以创建各种频率曲线特性。数值越大, 则带宽越窄。</p> <p>设定: 0.1 - 12.0</p> <p>注 有关 EQ 结构的详细说明, 请参见“合成器参数手册”PDF文件。</p>

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

▶ Reverb Eff

▶ Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

补充信息

Arp Switch (琶音开关)

参数	描述
Switch (琶音通用开关)	决定打开还是关闭所有声部的琶音。此设定与面板上的 [ARP] 按钮相同。 设定: off, on
Tempo	决定琶音的速度。 设定: 5 - 300 注 如果您想要将本乐器与外接音序器、RAW 软件或 MIDI 设备组合使用, 且您想要使其与该设备同步, 请将工具 (第 66 页) 中 MIDI 画面中的 "MIDI Sync" 参数设定为 "external" 或 "auto"。当 "MIDI Sync" 设定为 "auto" (仅当连续发送 MIDI 时钟时) 或 "external" 时, 此处的 Tempo 参数将显示 "EXT" 且无法更改。 注 按 [TEMPO] 按钮也可在 Tempo 画面中设定速度。也可通过 "演奏" 或按照所需速度反复轻敲 [TEMPO] 按钮数次以设定速度。此功能称为 "轻敲速度"。
SyncQtzValue (琶音同步量化值)	决定在播放某个声部的琶音的同时触发下一个琶音时, 下一个琶音播放实际开始的时序。这样做可使得连续演奏的琶音之间过渡更加符合音乐习惯。设定为 "off" 时, 一旦触发立即开始下一个琶音。显示在各数值右侧的数字表示时钟的四分音符分辨率。 设定: off, 60 (32 分音符), 80 (16 分音符三连音), 120 (16 分音符), 160 (8 分音符三连音), 240 (8 分音符), 320 (1/4 音符三连音), 480 (1/4 音符)

General

此画面中的参数同时应用到声部 1 和声部 2。

参数	描述
KeyboardMode	设定声部 1 和 2 的键盘分割和层叠。 设定: single, layer, split single 只有所选声部发声。 layer 声部 1 和声部 2 同时发声。延伸到键盘的整个长度。 split 声部 1 用于高于 "SplitPoint" 设定的所有琴键; 声部 2 用于所有低于 "SplitPoint" 设定的琴键。
SplitPoint	决定键盘上分割左右声部的分割点 (或琴键)。 设定: C#2 - G8 注 当 "KeyboardMode" 设定为 "Split" 时, 在按住 [SPLIT] 按钮的同时按所需琴键也可决定数值。
Cutoff	决定滤波器的截止频率。此设定同时应用到分配到声部 1 和 2 的滤波器。 设定: -64 - +0 - +63
Resonance	决定应用到截止频率上的谐波强化效果。此设定同时应用到分配到声部 1 和 2 的滤波器。 设定: -64 - +0 - +63
ChoSend (叠奏发送)	决定发送到叠奏效果的信号发送电平。此设定同时应用到分配到声部 1 和 2。 设定: 0 - 127
RevSend (混响发送)	决定发送到混响效果的信号发送电平。此设定同时应用到分配到声部 1 和 2。 设定: 0 - 127
Attack (起音时间)	决定按下琴键后声音达到其最大音量的速度。此设定同时应用到分配到声部 1 和 2。 设定: -64 - +0 - +63
Decay (衰减时间)	决定音量从最大起音音量跌到延音音量的速度。此设定同时应用到分配到声部 1 和 2。 设定: -64 - +0 - +63
Sustain (延音音量)	该参数可决定在初始起音和衰减后按住琴键仍持续的音量。此设定同时应用到分配到声部 1 和 2。 设定: -64 - +0 - +63

演奏组

Performance Play
Performance Select
Performance Part select
▶ Performance Edit
Common Edit
Chorus Eff
Reverb Eff
Master EQ
▶ Arp Switch
▶ General
Name
Part Edit
Play Mode
Filter/ EG
Arp Select
Receive Switch
Voice Edit
Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff
Voice LFO
Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set
Voice Name/ DrumKit Name
Voice Job
Voice Store
Performance Job
Initialize
Recall
Copy
Bulk
Performance Store
补充信息

参数	描述
Release (释音时间)	决定按下琴键后声音衰减至完全无声状态的速度。 设定: -64 - +0 - +63
Volume	决定声部 1 和 2 的输出音量。 设定: 0 - 127
Pan	决定声部 1 和 2 的立体声声相位置。 设定: L63 (最左端) -C (中央) -R63 (最右端)
Assign1 Assign2	决定分配到 Assign 1/2 的功能与其原始设定之间的偏移值。 设定: -64 - +0 - +63 <small>注</small> 分配到 ASSIGN 1/2 旋钮上的功能可在 Voice Edit 的 Ctrl Set 画面 (第 52 页) 中进行设定。

Name (演奏组名称)

决定所选演奏组的名称。使用光标 [<|>] 按钮将光标移动到所需位置, 然后使用 [DATA] 拨盘选择字符。名称中可包含最多 10 个字母数字字符。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

▶ General

▶ Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

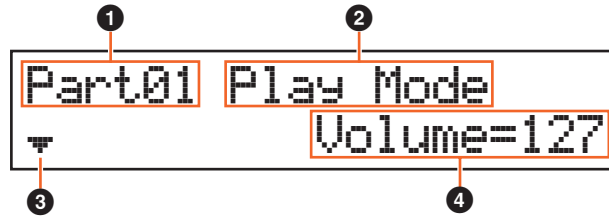
补充信息

Part Edit

注 Part Select 画面中可编辑的参数与 Part Edit 画面中的参数一样。

操作

按 [EDIT] → 用光标 [V] 按钮选择“02:Part” → 按 [ENTER] → 用类别按钮 ([1] – [16]) 选择声部 → 用 [^]/[V] 按钮选择要编辑的画面 → 按 [ENTER] → 编辑所选画面中的参数



① 声部 **

表示当前画面为 Part Edit 画面。在 ** 栏中，显示所选声部的编号。可使用类别按钮 ([1] – [16]) 更改此画面中的声部。

② 要编辑的画面

表示在 Part Edit 画面中选定用于编辑的画面。

③ 页面指示

表示该画面带有多个页面。使用光标 [^]/[V] 按钮可调用上一页 / 下一页。

④ 参数

显示并允许对所选参数进行编辑。每个页面上显示单个参数。使用 [DATA] 拨盘或 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮可更改参数的数值。

Play Mode

参数	描述
Volume	决定各声部的输出音量。 设定：0 – 127
Pan	决定各声部的立体声声相位置。 设定：L63（最左端）– C（中央）– R63（最右端）
NoteShift	以半音程为单位确定每个声部的音高（变调）。 设定：-24 – +0 – +24
Detune	决定各声部的微调。 设定：-12.8Hz – +0.0Hz – +12.7Hz
ChoSend (叠奏发送)	决定发送到叠奏效果的各声部信号发送电平。数值越高，叠奏效果越强。 设定：0 – 127
RevSend (混响发送)	决定发送到混响效果的各声部信号发送电平。数值越高，混响效果越强。 设定：0 – 127
DryLevel	决定未经系统效果（混响、叠奏）处理的所选声部电平。 设定：0 – 127
InsSw (嵌入效果开关)	决定可用于嵌入效果的声部。当此开关设定为开启时，启用已分配至声部的音色的嵌入效果。最多可将嵌入效果应用到演奏组的 4 个声部。 设定：off, on

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

▶ Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

补充信息

参数	描述
Mono/Poly	选择各声部的单音或复音播放方式。单音仅用于播放单个音符，而复音用于同时播放多个音符。 设定：mono, poly 注 分配了鼓音色的声部不可使用此参数。
PortaSw (滑音开关)	决定滑音是否应用到各声部。 设定：off, on
PortaTime (滑音时间)	确定音高转换时间。数值越高，音高变化时间越长，或者速度越慢。 设定：0 - 127
PB Upper (弯音范围上限) PB Lower (弯音范围下限)	决定各声部的最大滑音范围，以半音为单位。 设定：-48 - +0 - +12 (半音)
Assign1 (分配 1 数值) Assign2 (分配 2 数值)	决定分配到 ASSIGN 1/2 旋钮功能的数值。 设定：-64 - +0 - +63 注 分配到 ASSIGN 1/2 旋钮上的功能可在 Voice Edit 的 Ctrl Set 画面 (第 52 页) 中进行设定。

Filter/ EG

参数	描述
Cutoff	决定各声部的滤波器截止频率。 设定：-64 - +0 - +63
Resonance	决定滤波器的共振量。 设定：-64 - +0 - +63
FEG Attack (FEG 起音时间) FEG Decay (FEG 衰减时间) FEG Sustain (FEG 延音音量) FEG Release (FEG 释音时间) FEG Depth	此参数可进行滤波器 EG 的所有时间和电平设置，决定声音的音质随着时间变化的方式。这些参数可用于控制在键盘上按下音符到声音停止过程中的截止频率变化。请记住，音质的变化也取决于上文中的共鸣设定。 注 有关 FEG 的详细说明，请参见“合成器参数手册”PDF 文件。 注 分配了鼓音色的声部不可使用此参数。 设定：-64 - +0 - +63
AEG Attack (AEG 起音时间) AEG Decay (AEG 衰减时间) AEG Sustain (AEG 延音音量) AEG Release (AEG 释音时间)	此参数可进行振幅 EG 的所有时间和电平设置，决定声音的音量随着时间变化的方式。使用 AEG，可以控制声音开始到结束期间的音量变化。 注 有关 FEG 的详细说明，请参见“合成器参数手册”PDF 文件。 注 已分配了鼓音色的声部不可使用“Sustain”和“Release”参数。 设定：-64 - +0 - +63

演奏组

- Performance Play
- Performance Select
- Performance Part select
- ▶ Performance Edit

Common Edit

- Chorus Eff
- Reverb Eff
- Master EQ
- Arp Switch
- General
- Name

Part Edit

- ▶ Play Mode
- ▶ Filter/ EG
- Arp Select
- Receive Switch

Voice Edit

- Voice Insert Eff /
- DrumKit Insert Eff
- Voice LFO
- Voice Ctrl Set /
- DrumKit Ctrl Set
- Voice Name/
- DrumKit Name
- Voice Job
- Voice Store

Performance Job

- Initialize
- Recall
- Copy
- Bulk

Performance Store

补充信息

Arp Select (琶音选择)

参数	描述
Switch (琶音开关)	决定打开还是关闭所选声部的琶音。可将琶音应用到演奏组的最多 2 个声部。 设定: off, on
Hold (琶音保持)	决定放开琴键后琶音是否继续循环。有关详细说明, 请参见“合成器参数手册”PDF 文件。 设定: sync-off, off, on
Category (琶音类别)	决定所需的琶音类别。 设定: 请参见“基本结构”中的“琶音类别”(第13页)。
Type (琶音类型)	通过指定编号决定所需的琶音类型。 设定: 请参见“数据列表”PDF文件。
MIDI Out (琶音 MIDI 输出开关)	决定是否通过 MIDI 输出琶音播放数据。 设定: off, on

Receive Switch

从此画面中可以设定每个声部如何反应于各种MIDI数据, 诸如Control Change与Program Change信息。当相关参数设定为“on”时, 相应声部则对适当 MIDI 数据作反应。所有参数的设定值为“off”或“on”。

参数	描述
Bank Sel (库选择)	决定是否接收分配到各声部音色的 Bank Select MSB/LSB 信息。
PrgChange (程序变更)	决定是否接收分配到各声部音色的 Program Change 信息。
CtrlChange (控制变更)	决定是否接收 Control Change 信息。 <small>注 当此参数设定为 off 时, 将无法编辑与 Control Change 相关的参数。</small>
Vol/Exp (音量 / 表现)	决定是否接收 Control Number 7 (音量) /Control Number 11 (表现) 信息。
Pan	决定是否接收 Control Number 10 (声相) 信息。
Sustain	决定是否接收 Control Number 64 (延音) 信息。分配了鼓音色的声部不可使用此参数。
PB (滑音)	决定是否接收使用滑音轮所产生的 MIDI 信息。
MW (调制轮)	决定是否接收使用调制轮所产生的 MIDI 信息。
AS1 (Assign 1) AS2 (Assign 2)	决定是否接收使用 ASSIGN 1/ASSIGN 2 (旋钮 3/ 旋钮 4) 所产生的 MIDI 信息。
FS (脚踏板)	决定是否接收使用与后面板上 [SUSTAIN] 插孔相连的选购脚踏板所产生的 MIDI 信息。
FC1 (脚踏板控制器 1)	决定是否接收使用与后面板上 [FOOT CONTROLLER] 插孔相连的选购脚踏板控制器所产生的 MIDI 信息。
FC2 (脚踏板控制器 2)	决定是否接收脚踏板控制器 2 的 MIDI 信息。
BC (呼吸控制器)	决定是否接收 MIDI Breath Controller 信息。
RB (触摸条控制器)	决定是否接收 MIDI Ribbon Controller 信息。

演奏组

Performance Play
Performance Select
Performance Part select
▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff
Reverb Eff
Master EQ
Arp Switch
General
Name

Part Edit

Play Mode
Filter/ EG
▶ Arp Select
▶ Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff
Voice LFO
Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set
Voice Name/
DrumKit Name
Voice Job
Voice Store

Performance Job

Initialize
Recall
Copy
Bulk

Performance Store

补充信息

参数	描述
A.Func1 (可分配功能 1) A.Func2 (可分配功能 2)	决定是否接收 ASSIGNABLE FUNCTION 1 和 2 按钮的 MIDI 信息。
ChAT (通道触后)	决定是否接收 MIDI Channel After Touch 信息。

Voice Edit

这些参数用于编辑分配到所选声部的音色。

操作

按 [EDIT] → 用光标 [V] 按钮选择“02:Part” → 按 [ENTER] → 用类别按钮 ([1] – [16]) 选择声部 → 用光标 [^]/[V] 按钮从 05 – 08 中选择所需的画面 → 按 [ENTER] → 编辑所选画面中的参数。

Voice Insert Eff (音色嵌入效果) / DrumKit Insert Eff (鼓音色嵌入效果)

参数	描述
效果类别 效果类型	决定嵌入效果的类别和类型。 设定：有关可编辑的效果类别和类型的详细说明，请参见“数据列表”PDF文件。此外，有关各效果类型的详细描述，请参见“合成器参数手册”PDF文件。
Preset (预设效果)	允许您调用各效果类型的预编程设定，这些设定设计为用于特定的应用及场合。您也可改变所选预编程设定影响声音的方式。 <small>注</small> 有关所有预设效果的列表，请参见“数据列表”PDF文件。
Effect parameter	效果参数因当前所选效果类型而异。有关各效果类型中的可编辑效果参数的说明，请参见“数据列表”PDF文件。此外，有关各效果参数的详细描述，参见“合成器参数手册”PDF文件。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

▶ Receive Switch

Voice Edit

▶ Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name/
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

补充信息

Voice LFO

仅当常规音色分配到所选声部时，才出现此画面。

参数	描述
Wave (LFO 波形)	选择 LFO 波形。 设定: tri (triangle), tri+ (triangle+), sawup, sawdown, squ1/4 (square1/4), squ1/3 (square1/3), squ (square), squ2/3 (square2/3), squ3/4 (square3/4), trpzd (trapezoid), S/H 1 (sample & hold 1), S/H 2 (sample & hold 2), user 注 “用户”波形是一种分配到某些预设音色的特殊波形。您可以通过接收来自外接设备的 MIDI 信息来创建原创的 LFO 波形。有关详细说明，请参见“数据列表”PDF 文件中的“MIDI 数据表”。
Speed	调节 LFO 变化的速度（频率）。 设定: 0 – 63
TempoSync	确定 LFO 是否与琶音或音序器（乐曲或模板）的速度同步。 设定: off（不同步），on（同步）
TempoSpeed	仅当上述“TempoSync”设定为“on”时，才可使用该参数。此参数允许您进行详细的音符数值设置，以决定 LFO 与琶音同步时的振荡方式。 设定: 16th, 8th/3（八分音符三连音），16th.8th, 4th/3, 8th.4th, 2nd/3, 4th.2nd, whole/3, 2nd.（符点二分音符），4thx4（四分音符三连音，4个四分音符对着节拍），4thx5（四分音符五连音，5个四分音符对着节拍），4thx6（四分音符六连音，6个四分音符对着节拍），4thx7（四分音符七连音，7个四分音符对着节拍），4thx8（四分音符八连，8个四分音符对着节拍），4thx16（十六个四分音符对着节拍），4thx32（32个四分音符对着拍子），4thx64（64个四分音符对着节拍） 注 实际音符长度视内部与外部 MIDI 速度设定而定。
PlayMode	决定 LFO 重复循环（loop）还是只播放一次（one shot）。 设定: loop, one shot
KeyOnRest (触键复位)	确定 LFO 是否在每音符按下时均重设。 设定: off, each-on, 1st-on
RandomSpeed	仅当上述“TempoSync”设定为“off”时，才可使用该参数。确定 LFO 速度随机改变的程度。 设定: 0 – 127
Delay	决定从按下键盘上的琴键到 LFO 生效之间的延时时间。 设定: 0 – 127
Fade In (淡入时间)	决定 LFO 效果淡入的时间（经过“延时”时间后）。 设定: 0 – 127
Hold (持续时间)	确定 LFO 保持在最大电平时的时间长度。 设定: 0 – 126, hold
FadeOut (淡出时间)	决定 LFO 效果淡出所用的时间（经过“保持”时间后）。 设定: 0 – 127
Dest.1/2/3 (LFO 设定 1/2/3 控制目的地)	决定 LFO 波形控制的功能。 设定: 请参见“数据列表”PDF 文件中的“控制列表”。 注 有关控制列表中所述的“嵌入效果参数 1 - 16”，屏幕上将显示所选效果类型的实际参数名称。如果屏幕上显示“P*”，则无功能分配到该参数。“*”记表示参数编号。
Depth1/2/3 (LFO 设定 1/2/3 控制深度)	设定 LFO 波形深度。 设定: 0 – 127

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

▶ Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

补充信息

Voice Ctrl Set (音色控制器组) / DrumKit Ctrl Set (鼓音色控制器组)

可对每个音色最多分配6个控制器组。使用光标[↑]/[↓]按钮从1-6组中选择一个组，然后按[ENTER]。将调用 Controller Set 画面。

参数	描述
Source	决定指定哪一个控制器用于所选控制器组。 设定：PB (滑音轮)、MW (调制轮)、AS1 (ASSIGN 1)、AS2 (ASSIGN 2)、FS (踏板)、FC1 (脚踏控制器 1)、FC2 (脚踏控制器 2)、BC (呼吸控制器)、RB (触摸条控制器)、AF1 (可分配功能 [1])、AF2 (可分配功能 [2])、AT (触后) <small>注</small> 当在工具的 Controller 画面中将 foot switch 设定为 96 以上的 Control Change 编号时，踏板无法用作所选音色的控制器组中的“Source”。
Dest (目的地)	决定由“Source”中设定的控制器所控制的功能。 设定：请参见“数据列表”PDF 文件中的“控制列表”。
Depth	确定源控制器影响目的地的程度。 设定：-64 - +0 - +63

目标的设定示例

此处所示为如何设定“Dest (目的地)”分配的有用示例。

若要控制音量：	Volume
若要改变旋转扬声器的速度：	嵌入效果参数 1 (INSA:EfSpCtl) *1
若要对音色应用哇音踏板效果：	嵌入效果参数 1 (INSA:EfPdCtl) *2

对于 *1 和 *2，除了上述设定以外，以下设定也是必需的。

*1 也要将音色编辑的 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 画面中的 Effect type 设定为“Rotary Sp”

*2 也要将音色编辑的 Voice Insert Eff/ DrumKit Insert Eff 画面中的 Effect type 设定为“VCM Pedal Wah”

Voice Name /DrumKit Name

决定用户音色的音色名称。

参数	描述
Voice name	决定分配到所选声部的音色名称。使用光标[<]/[>]按钮将光标移动到所需位置，然后使用[DATA]拨盘选择字符。名称中可包含最多10个字母数字字符。
Category (音色类别)	决定注册音色的类别。类别为代表音色一般特性的关键词。选择合适的类别可方便您从大量可用音色中找到所需音色。 设定：对于常规音色：AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH 对于鼓音色：DR <small>注</small> 有关各类别的详细说明，请参见“基本结构”(第7页)中的“音色类别”。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

▶ Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

▶ Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

补充信息

Voice Job

按 Voice Edit 画面中的 [JOB] 调用此画面。Voice Edit 画面为：“Voice (DrumKit) Insert Eff”、“Voice LFO”、“Voice (DrumKit) Ctrl Set”和“Voice (DrumKit) Name”。

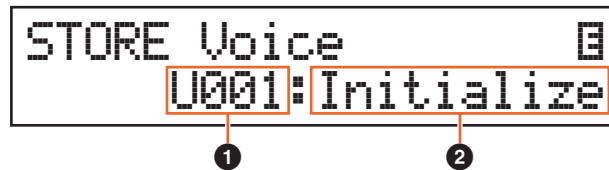
参数	描述
Recall	如果您在未将已编辑音色存储为用户音色的情况下选择了另一个音色或演奏组，则所作的所有编辑操作将被取消。如果出现这种情况，您可使用调用恢复上次编辑的音色。选择“01:Recall”，然后按 [ENTER]。当接着出现确认画面时，按 [INC/YES] 执行调用操作。
Bulk	该功能可将所有当前选定音色的编辑后参数设定发送至电脑或其它 MIDI 设备以进行数据备份。选择“02:Bulk”，然后按 [ENTER]。当接着出现确认画面时，[INC/YES] 执行批量转储操作。 <small>注 若要执行批量转储，您需要使用以下操作设定正确的 MIDI 设备编号：[UTILITY] → 用光标 [Δ]/[V] 按钮选择“02:MIDI” → [ENTER] → 用光标 [Δ]/[V] 按钮选择“DeviceNo” → 用 [DATA] 拨盘选择 / 设定“DeviceNo”数值。</small>

Voice Store

如果在 Voice Edit 画面中按下 [STORE]，则可将已编辑的音色存储为用户音色。设定下列参数后，按 [ENTER]，然后按 [INC/YES] 执行。存储完成后，将返回到上次选的 Part Edit 画面。

■ 注意 ■

如果按 [STORE] 调用了“Clear edit Voice”信息，则按 [DEC/NO]。如果在已修改了音色但是尚未存储的情况下执行了演奏组存储时，将出现此信息。请记住，执行演奏组存储将删除已编辑的音色。



① 用户音色编号

选择用作存储目的地的用户音色编号。

设定：常规音色：001–128

鼓音色：001–008

② 音色名称

表示所选用户音色编号的当前音色名称。存储后，名称将变更为您在 Voice Name 画面中输入的名称。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

▶ Voice Job

▶ Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

补充信息

Performance Job

操作

从一个演奏组画面（不是 Voice Edit 画面）中按 [JOB] → 用光标 [^]/[V] 按钮选择作业 → [ENTER] → 作业取决于所选的作业画面

初始化

JOB Initialize
Current Perf

All

所需初始化的数据类型

将所有演奏组参数重设（初始化）到其默认的设置。它还可以让您有选择性地初始化某些参数，诸如一般设定、每个声部的设定等等 — 当从零开始创全新演奏时非常有用。在此画面中，按 [ENTER]，然后按 [INC/YES] 执行初始化。

所需初始化的数据类型

All: 演奏组中的所有数据

Common: Common Edit 中的数据

Part 1 – 16: 相应内部声部中的声部编辑参数数据

PartAll: 所有声部的声部编辑参数数据

GM: 演奏组中的所有数据。GM 音色库中的音色将被分配到声部 1 – 16。

注 本乐器带有 GM 音色库，其中包含了根据 GM 标准分配的音色，可正确播放 GM 乐曲数据。

Recall

如果您在未存储已编辑演奏组的情况下选择了另一个演奏组，则所作的所有编辑操作将被取消。如果出现这种情况，您可使用调用来恢复上次编辑的色。

选择“02:Recall”，然后按 [ENTER]。当接着出现确认画面时，按 [INC/YES] 执行调用操作。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

▶ Performance Job

▶ Initialize

▶ Recall

Copy

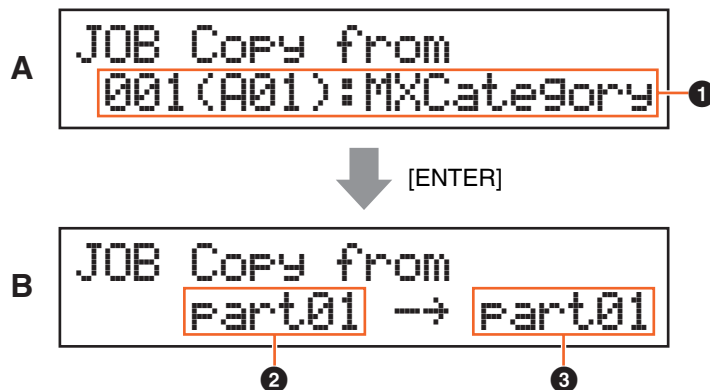
Bulk

Performance Store

补充信息

Copy

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



先出现画面(A)，在该画面中您可选择要复制的源演奏组。在该画面上选择所需的演奏组，然后按[ENTER]。接着显示画面(B)，在该画面中您可选择数据类型。选择源位置和目的地位置的数据类型，然后按[ENTER]。最后，按[INC/YES]执行复制。

❶ 演奏组的数据类型（源位置）

决定要复制的演奏组编号。选择“---(---): (Current)”时，当前演奏组将指定为源演奏组。相应地，您可将某个声部的参数设定复制到同一演奏组的另一个声部中。

设定：Current, 001 – 128

❷ 源演奏组的数据类型

决定包括声部编号在内的源数据类型。用光标[<]按钮选择源设定字段，然后用[DATA]拨盘选择数据类型。

设定：common, part 1 – 16

❸ 目的地位置的数据类型

决定包括声部编号在内的目的地数据类型。用光标[<]按钮选择目的地设定字段，然后用[DATA]拨盘选择数据类型。

设定：common, part 1 – 16

注 如果源位置或目的地位置的数据类型设定为common，则其它位置将被自动设定为common，因为无法将通用数据复制到声部数据，反之也是如此。此外，如类型设定为声部数据，则其它位置也将被自动设定为声部1。

Bulk

此功能可将当前所选演奏组的所有已编辑参数设定（包括声部1 – 16的已编辑音色数据）发送到电脑或其它MIDI设备，以便进行数据归档。

选择“04: Bulk”，然后按[ENTER]。当接着出现确认画面时，按[INC/YES]执行批量转储操作。

注 若要执行批量转储，您需要使用以下操作设定正确的MIDI设备编号：[UTILITY] → 用光标[Λ]/[V]按钮选择“02: MIDI” → [ENTER] → 用光标[Λ]/[V]按钮选择“DeviceNo” → 用[DATA]拨盘选择/设定“DeviceNo”数值。

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

▶ Performance Job

Initialize

Recall

▶ Copy

▶ Bulk

Performance Store

补充信息

Performance Store

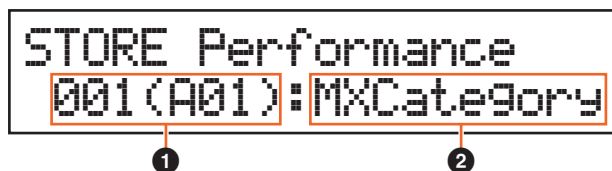
操作

从一个演奏画面（不是 Voice Edit 画面）中按 [STORE] → 选择存储目的地 → 按 [ENTER] → 按 [INC/YES]

此操作将存储所选演奏组。但是，演奏组中不存储已编辑的音色。存储完成后，操作将返回到目的地演奏组的主画面。

■ 注意 ■

如果在已修改了音色但是尚未存储的情况下执行了演奏组存储操作，则已编辑的音色将被删除，且音色编辑将丢失。存储演奏组之前，应将重要的音数据存储为用户音色（第 53 页）。



❶ 演奏组编号

选择用作存储目的地的演奏组编号。

设定：001 – 128

❷ 演奏组名称

表示所选演奏组编号的当前演奏组名称。存储操作完成后，名称将变更为您在 Performance Name 画面（第 46 页）中输入的名称。

补充信息

旋钮 [A] – [D] 的功能

当 [PART 1-2 LINK] 按钮设定为 on（指示灯亮起）时：

旋钮 [A] – [D] 的功能同时应用到声部 1 和声部 2。

当第一个指示灯开启时：

旋钮	参数	设定	参考页
A	CUTOFF（Common Edit 中的“Cutoff”）	-64 – +63	第 45 页
B	RESONANCE（Common Edit 中的“Resonance”）	-64 – +63	第 45 页
C	CHORUS（Common Edit 中的“ChoSend”）	0 – 127	第 45 页
D	REVERB（Common Edit 中的“RevSend”）	0 – 127	第 45 页

当第二个指示灯开启时：

旋钮	参数	设定	参考页
A	ATTACK（Common Edit 中的“Attack”）	-64 – +63	第 45 页
B	DECAY（Common Edit 中的“Decay”）	-64 – +63	第 45 页
C	SUSTAIN（Common Edit 中的“Sustain”）	-64 – +63	第 45 页
D	RELEASE（Common Edit 中的“Release”）	-64 – +63	第 46 页

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

▶ Performance Store

▶ 补充信息

当第三个指示灯开启时:

旋钮	参数	设定	参考页
A	VOLUME (Common Edit 中的“Volume”)	0 – 127	第 46 页
B	PAN (Common Edit 中的“Pan”)	L63 – C – R63	第 46 页
C	ASSIGN1 (Common Edit 中的“Assign 1”)	-64 – +63	第 46 页
D	ASSIGN2 (Common Edit 中的“Assign 2”)	-64 – +63	第 46 页

当 [PART 1-2 LINK] 按钮设定为 **off** (指示灯熄灭) 时:

旋钮 [A] – [D] 的功能只应用到所选声部

当第一个指示灯开启时:

旋钮	参数	设定	参考页
A	CUTOFF (Part Edit 中的“Cutoff”)	-64 – +63	第 48 页
B	RESONANCE (Part Edit 中的“Resonance”)	-64 – +63	第 48 页
C	CHORUS (Part Edit 中的“ChoSend”)	0 – 127	第 47 页
D	REVERB (Common Edit 中的“RevSend”)	0 – 127	第 47 页

当第二个指示灯开启时:

旋钮	参数	设定	参考页
A	ATTACK (Part Edit 中的“AEG Attack”)	-64 – +63	第 48 页
B	DECAY (Part Edit 中的“AEG Decay”)	-64 – +63	第 48 页
C	SUSTAIN (Part Edit 中的“AEG Sustain”)	-64 – +63	第 48 页
D	RELEASE (Part Edit 中的“AEG Release”)	-64 – +63	第 48 页

当第三个指示灯开启时:

旋钮	参数	设定	参考页
A	VOLUME (Part Edit 中的“Volume”)	0 – 127	第 47 页
B	PAN (Part Edit 中的“Pan”)	L63 – C – R63	第 47 页
C	ASSIGN1 (Part Edit 中的“Assign 1”)	-64 – +63	第 48 页
D	ASSIGN2 (Part Edit 中的“Assign 2”)	-64 – +63	第 48 页

演奏组

Performance Play

Performance Select

Performance Part select

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Part Edit

Play Mode

Filter/ EG

Arp Select

Receive Switch

Voice Edit

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name/

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

▶ 补充信息

乐曲 / 模板设定

本章节介绍与乐曲和节奏模板相关的参数。按[▶/■]（播放/暂停）按钮可播放此画面中调用的乐曲或模板，按[■]（停止）按钮可停止播放。

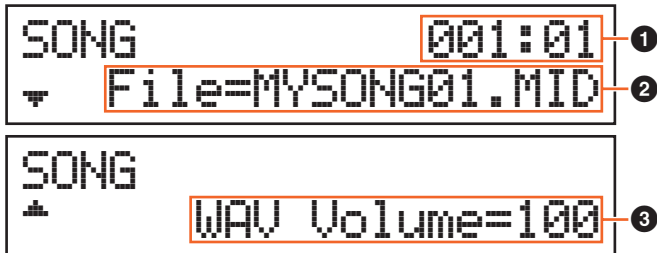
乐曲 / 模板设定

▶ 乐曲
模板

乐曲

可在本乐器上将与本乐器相连的USB闪存中的MIDI数据（SMF）和音频数据（WAV文件）作为乐曲进行播放。

操作 按 Song 画面中的 [EXT. SONG] → Edit 参数



❶ 乐曲播放位置

表示所选乐曲的播放位置。当所选乐曲为MIDI数据时，将显示小节和节拍。当所选乐曲为音频数据时，将显示分钟和秒。

❷ File

从与本乐器相连的USB闪存中的MIDI数据和音频数据中选择所需乐曲。

注 在本乐器上只可播放SMF 0格式的MIDI数据。

注 在本乐器上只可播放44.1kHz/16位立体声WAV文件音频数据。

❸ WAV Volume

用于调节音频数据的音量。此参数与Utility General画面（第64页）上的同名参数相关联。

设定：0 - 127

模板

可从此画面上播放本乐器的各种内部节奏模板。

乐曲 / 模板设定

乐曲

▶ 模板

操作

按 Pattern 画面中的 [PATTERN] → Edit 参数



❶ 模板播放位置和长度

❷ 模板参数

每个页面上显示用于编辑的单个参数。

参数	描述
模板类别 模板编号 模板名称	选择所需模板的类别和编号。使用光标 [<]/[>] 按钮将光标移动到类别指示或编号指示后，通过更改类别或编号选择模板。 设定值: 类别Rock, R&B, Elct, Jazz, Wrld, Orch 编号因类别而异
音色类别 音色编号 音色名称	决定节奏模板所使用的音色。如果更改了节奏模板，则此参数将自动设定为节奏模板的相应鼓音色。此音色默认设定为所选演奏组的声部 10 的音色。 设定值: 请参见“数据列表”PDF文件中的“音色列表”。
Volume	用于调节模板音量。此参数与声部 10 的“Volume”相关联。 设定值: 0 – 127
Pan	决定模板的立体声声相位置。此参数与声部 10 的“Pan”相关联。 设定值: L63 (最左端) –C (中央) –R63 (最右端)
ChoSend (叠奏发送)	决定发送到叠奏效果的信号发送电平。此参数与声部 10 的“ChoSend”相关联。 设定值: 0 – 127
RevSend (混响发送)	决定发送到混响效果的信号发送电平。此参数与声部 10 的“RevSend”相关联。 设定值: 0 – 127
AutoKeyOnStart	决定按下键盘上的任意音符时，是否立即播放节奏模板。当切换到“AutoKeyStart”设定为 on 的演奏组时，[▶/] (播放 / 暂停) 按钮的指示灯将开始缓慢闪烁，只要您弹奏键盘，将立即播放节奏模板。 设定值: off, on

文件

File画面中提供了用于在MX49、MX61或MX88和连接至USB [TO DEVICE]端口的USB闪存之间传送数据（如音色和演奏组）的工具。若要从File画面返回到演奏组画面，请按 [EXIT]。

文件操作中的术语

文件

“文件”指的是存储在USB闪存或电脑硬盘驱动器中的数据集合。和电脑一样，MX49、MX61或MX88上创建的所有用户存储数据（包括用户音色和演奏组）可视作文件，并保存到USB闪存中。每个文件带有文件名和文件扩展名。

文件名

正如在电脑上一样，您可在文件画面中为文件指定一个名称。在MX49、MX61或MX88的画面上，文件名最多可包含8个字母数字字符。具有相同名称的文件无法保存在同一目录中。

扩展名

跟在文件名后面的三个字母（句点之后），例如“.mid”和“.wav”称为“扩展名”。扩展名表示文件类型，且无法通过MX49、MX61或MX88的面板操作改变。

文件大小

指文件的存储容量。文件大小由保存到该文件的数据量决定。文件大小以传统的电脑术语通过B（字节）、KB（千字节）、MB（兆字节）和GB（千兆字节）来表示。1KB相当于1024字节，1MB相当于1024KB，且1GB相当于1024MB。

目录（Dir）

是指在数据存储设备（例如USB闪存）上的一种组织功能，允许您将数据文件根据类型或应用程序分组存放。目录可以嵌套的等级顺序来组织数据。从个意义上来说，“目录”等同于电脑上使用的文件夹。请注意，目录名不包含扩展名。

根目录

所有文件夹最上级的位置（当您首先打开存储位置时调用的位置）称为“根目录”。

格式化

对USB闪存进行初始化的操作称为“格式化”。格式化操作会擦除目标存储设备中的所有数据，并且该操作不可逆转。

保存 / 加载

“保存”是指将在MX49、MX61或MX88上生成的数据作为文件保存到USB闪存中，而“存储”是指将在MX49、MX61或MX88上生成的数据存储到内置存储器中。“加载”是指将USB闪存中的文件加载到内置存储器中。

文件

File 画面

Save
Load
Rename
Delete
Format
Memory Info (存储器信息)

File 画面

操作

按 [FILE] → 用光标 [^]/[V] 按钮选择用于编辑的所需画面 → 按 [ENTER] → 编辑所选画面中的参数

Save

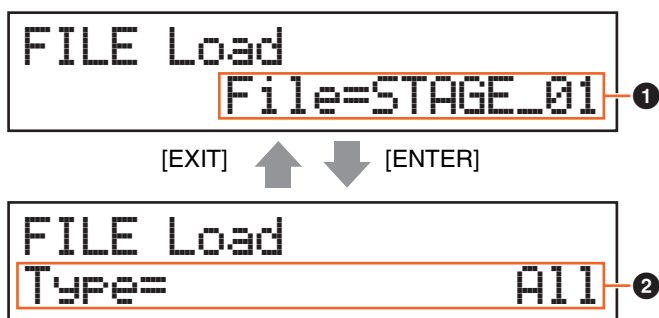
将本合成器的内置用户存储器（闪存 ROM）中的所有数据作为单个文件对待（“All” 文件：扩展名为“.X5A”），并可将其保存至此画面的 USB 闪存中。

参数	描述
Name (文件名)	决定用于保存到 USB 闪存的文件名。使用光标 [<]/[>] 按钮将光标移动到所需位置，然后使用 [DATA] 拨盘确定字符。名称中可包含最多 8 个字母数字字符。

Load

可将 USB 闪存中的文件加载到内置存储器中。

注 如果 MX49、MX61 或 MX88 的“All”文件不在 USB 闪存的根目录中，则画面上将出现“File not found”出错信息，且将显示以下所示的 Load 画面。



① File

选择要加载的文件。只可加载存储在 USB 闪存根目录中的 MX49、MX61 或 MX88 的“All”文件。在选择文件调出用于选择要加载文件类型的画面后，按 [ENTER]。

② Type

决定从单个文件中加载何种类型数据。选择类型后，按 [ENTER]。调用的画面因所选类型而异。


设定值：可加载的文件类型如下。

参数	描述
All	可将保存到 USB 闪存的“All”文件（扩展名为“.X5A”）加载和恢复到本乐器。
All without Sys (All without system)	可加载保存到 USB 闪存的“All”文件（扩展名为“.X5A”）中的所有数据（不包括 Utility 画面中的系统设定）。

文件

File 画面

- ▶ Save
- ▶ Load
- Rename
- Delete
- Format
- Memory Info
(存储器信息)

参数	描述
Performance	<p>可单独选择保存到 USB 闪存中的“All”文件中的指定演奏组并将其加载到本乐器。选择此文件然后按 [ENTER] 按钮时，将调用“Src Performance”画面（用于选择要加载的演奏组）和“Dst Performance”画面（用于选择演奏组目的地）。在各画面中根据需要进行设定后，按 [ENTER]。</p> <p><small>注</small> 加载的数据为演奏组，不包含用户音色。</p> 

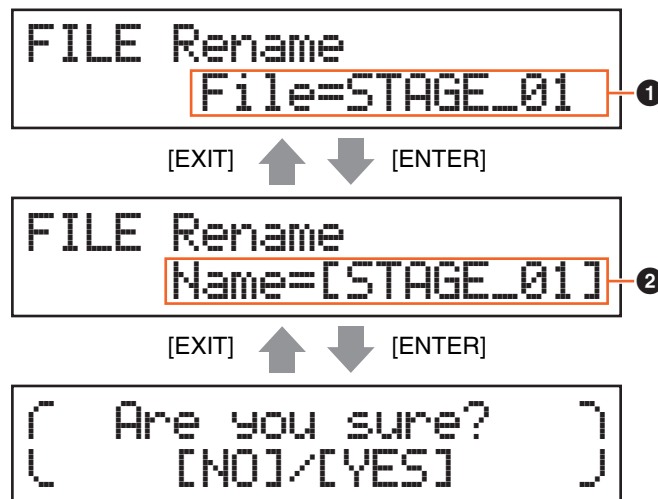
文件

File 画面

- Save
- ▶ Load
- ▶ Rename
- Delete
- Format
- Memory Info
(存储器信息)

Rename

对此处选择的文件进行重命名。



① File

选择要重命名的文件。只可选择保存在 USB 闪存的根目录中的文件。选择后，按 [ENTER] 调出用于输入文件名的画面。

② Name

决定所选文件的名称。您可使用最多 8 个字母数字字符对文件进行重命名。如果文件名中包含与本乐器不兼容的空格和其它字符，则可能整个文件名都无法读取。如果发生这种情况，您应使用有效字符对文件进行重命名。

Delete

删除保存到 USB 闪存根目录的特定文件。选择所需文件后，按 [ENTER] 执行删除操作。

Format

对连接至本乐器的USB闪存进行格式化。在MX49、MX61或MX88上使用新的USB闪存之前，需要对其进行格式化。在上方的File画面中选择“05:Format”，然后按[ENTER]出现确认画面。接着，按[INC/YES]按钮执行格式化操作。

■ 注意 ■

如果对设备进行格式化，则所有先前保存的数据都将被删除。请务必事先检查设备上是否包含重要数据。

Memory Info (存储器信息)



```
FILE Memory Info
Free=867.9MB/955.0MB
```

① Free

表示当前识别的 USB 闪存的剩余 / 总存储量。

文件

▶ File 画面

Save

Load

Rename

▶ Delete

▶ Format

▶ Memory Info
(存储器信息)

Utility

在 Utility 画面中，您可设定应用到 MX49、MX61 或 MX88 整个系统的参数。若要在进行设定后返回到 Performance 画面，请按 [EXIT]。

操作

按 [UTILITY] → 用光标 [^]/[V] 按钮选择用于编辑的所需画面 → 按 [ENTER] → 编辑所选画面中的参数

Utility

- ▶ General
- MIDI
- Controllers
- Remote

Utility Job

- QuickSeup
- Factory Set
- Version

General

参数	描述
MasterVolume	决定本乐器的整体音量。 设定值: 0 – 127
Note Shift	决定所有音符音高变化的量（以半音为单位）。 设定值: -24 – +0 – +24
Tune (主调音)	决定 MX49、MX61 或 MX88 整体声音的微调（以 0.1 为单位）。 设定值: -102.4 (414.7Hz) – +0.0 (440.0Hz) – +102.3 (466.8Hz) <small>注</small> 基本音高（音符 A3）的频率为 440 Hz。3 或 4 分的增大对应频率增大约 1 Hz。
DirectMonitor (直接监听开关)	当将本乐器与电脑组合使用时，此参数可决定本乐器的音频信号是否输出到 OUTPUT [L/MONO]/[R]插孔和[PHONES]插孔（直接监听）。如果您只想聆听通过USB [TO HOST] 端口从电脑循环返回的声音，请将此参数设定为 off。当您想要在本乐器的声音中加入 VST 嵌入效果（在电脑上）时，您可使用此设定。 设定值: off, on
DAW Level	用于调节从 USB [TO HOST] 端口输出的音频数据音量。 设定值: 0 – 127
WAV Volume	用于调节 USB 闪存的音频数据音量。此参数与 Song 画面（第 58 页）上的同名参数相关联。 设定值: 0 – 127
Octave (八度音高偏移)	确定键盘范围以八度为单位上下变化的量。此参数与面板上的 OCTAVE [-]/[+] 按钮相关联。 设定值: -3 – +0 – +3
Transpose	决定键盘范围以半音为单位上下变化的量。 设定值: -11 – +0 – +11 <small>注</small> 如要移调超过了音符范围限制（C -2 和 G8），则将使用相邻八度的音符。
VelCurve (力度曲线)	决定如何根据您在键盘上演奏音符的力度（力量）来生成并传送实际的力度。 设定值: norm, soft, hard, wide, fixed norm（标准）..... 该线性“曲线”在键盘演奏强度与实际声音变化间产生一对一的对应关系。 soft..... 该曲线则增加反应，特别是对于较低的力度来说。 hard..... 此曲线与“norm”曲线相比，有效减弱总体响应。 wide..... 此曲线可增强您的弹奏力度，使得较柔和的演奏产生较低的力度，而较用力的演奏相应产生较大的力度。因此，此设定可有效扩大动态范围。 fixed..... 此设定可使声音变化量（在以下“FixedVelocity”中设定）在任何弹奏力度下都保持一致。您弹奏音符的力度固定在此处设定的数值上。
FixedVelocity	决定上文中的“fixed”力度曲线设定的力度值。无论柔和地弹奏键盘还是用力弹奏键盘，此设定都将发送固定的力度到音源。只有当您上述 Velocity Curve 设定为“fixed”，才可使用此参数。 设定值: 1 – 127
LCD Contrast	调节 LCD 对比度。 设定值: 1 – 8 <small>注</small> 您也可在按住 [UTILITY] 的同时按 [INC/YES]/[DEC/NO] 调节 LCD 的对比度。

参数	描述
KnobFuncDispSw (旋钮功能显示开关)	<p>决定按下 [KNOB FUNCTION] 按钮时是否调用 Knob Function 画面 (该画面上显示旋钮 [A] - [D] 及其设定的功能)。 设定值: 设定: off, on</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Cut Rez Cho Rev (+34) + 0 40 12</p> </div> <p>按 [KNOB FUNCTION] 时出现 Knob Function 画面。</p>
KnobDispTime (旋钮功能显示开关)	<p>决定操作旋钮时是否出现 Knob Function 画面, 以及持续显示画面的时间。 设定值: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep off..... 选择此设定时, 即使操作旋钮, 也不会调用画面。 1 sec - 5 sec 旋转任意一个旋钮将在1-5秒后出现画面, 然后自动关闭。 keep..... 操作旋钮将持续显示弹出窗口, 直到按下按钮为止。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>(Common Cutoff) (+15)</p> </div> <p>操作旋钮时, 出现 Knob Function 画面。</p>
StartUp	<p>决定开机时默认调用的演奏组, 可选择打开电源时自动调用的演奏组。 设定值: 1 -128</p>
AutoOff (自动关机时间)	<p>决定当指定时间段内不操作本乐器时经过多长时间后自动关闭电源。默认设定为“30min”。 设定值: off (禁用自动关机)、5min、10min、15min、30min、60min、120min (分钟)</p> <p><small>注</small> 您可以通过按住键盘上的最低音键并打开电源将此参数设定为“off”。即使关闭电源, 此参数也将保持“off”设定。</p>

Utility

- ▶ General
- ▶ MIDI
- ▶ Controllers
- ▶ Remote

Utility Job

- ▶ QuickSeup
- ▶ Factory Set
- ▶ Version

MIDI

参数	描述
MIDI IN/OUT	<p>决定用于传送 / 接收 MIDI 数据的物理输出 / 输入接口。 设定值: MIDI, USB</p> <p><small>注</small> 不能同时使用以上两种端口。一次只能用其中一种端口发送 / 接收 MIDI 数据。</p>
LocalCtrl (本地控制开关)	<p>决定本乐器的音源是否对键盘的弹奏作出响应。通常应将此项设定为“on”—因为您将会想要在演奏 MX49、MX61 或 MX88 时试听它的声音。即使该项设为“off”, 数据仍然会通过 MIDI 进行传送。另外, 内部音源模块会响应通过 MIDI 接收的信息。 设定值: off (断开连接)、on (连接)</p>
BankSel (库选择)	<p>决定本乐器是否允许发送和接收 Bank Select 信息。当该项设为“on”时, 本台设备响应输入的 Bank Select 信息, 并传送适当的 Bank Select 信息 (当使用面板时)。 设定值: off, on</p>
PgmChange (程序变更)	<p>决定本乐器是否允许发送和接收 Program Change 信息。当该项设为“on”时, 本台设备响应输入的 Program Change 信息, 并传送适当的 Program Change 信息 (当使用面板时)。 设定值: off, on</p>

参数	描述																				
CtrlReset (控制器复位)	<p>当在音色间切换时, 决定控制器的状态 (调制轮、踏板控制器、旋钮等)。当该项设为“hold”时, 控制器保持为当前设置。当该项设为“reset”时, 制器重设为默认值 (以下)。 设定值: hold, reset</p> <p>如果您选择“reset”, 控制器将被复位到下列状态 / 位置。对于乐器本身实际不具备的控制器 (例如, 触后、触摸条控制器和呼吸控制器), 可通过从接 MIDI 控制器发送相应的 MIDI 控制编号来启用这些功能。</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>滑音轮</td> <td>中置</td> <td>触摸条控制器</td> <td>中置</td> </tr> <tr> <td>调制轮</td> <td>最小</td> <td>呼吸控制器</td> <td>最大</td> </tr> <tr> <td>触后</td> <td>最小</td> <td>可分配功能</td> <td>关闭</td> </tr> <tr> <td>踏板控制器</td> <td>最大</td> <td>表现</td> <td>最大</td> </tr> <tr> <td>踏板</td> <td>关闭</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	滑音轮	中置	触摸条控制器	中置	调制轮	最小	呼吸控制器	最大	触后	最小	可分配功能	关闭	踏板控制器	最大	表现	最大	踏板	关闭		
滑音轮	中置	触摸条控制器	中置																		
调制轮	最小	呼吸控制器	最大																		
触后	最小	可分配功能	关闭																		
踏板控制器	最大	表现	最大																		
踏板	关闭																				
MIDI Sync	<p>决定乐曲 / 模板 / 琶音播放是否与本台设备的内部时钟或外部 MIDI 时钟同步。 设定值: internal, external, auto</p> <p>internal 与内部时钟同步。当单独使用此音源或将此音源用作其它设备的主时钟源时, 您可使用此设定。</p> <p>external 与通过MIDI从外接MIDI乐器接收到的MIDI时钟同步。将外接音序器用作主机时使用此设定。</p> <p>auto 当从外接MIDI设备或电脑连续传送MIDI时钟时, MX49、MX61或MX88的内部时钟将被自动禁用, 且MX49、MX61或MX88与外部时钟同步。当未从外接MIDI设备或电脑传送MIDI时钟时, MX49、MX61或MX88的内置时钟连续运转, 以便与最新接收到的外接MIDI设备或电脑 (DAW软件) 的速度进行同步。当您希望在外接时钟和内部时钟间切换时, 此设定非常有用。</p> <p><small>注</small> 设定 MX49、MX61 或 MX88 使得乐曲 / 模板 / 琶音播放与外部 MIDI 时钟同步时, 请务必设定设备使得来自 DAW 软件 / 外接 MIDI 设备的 MIDI 时钟正确发送到 MX49、MX61 或 MX88。</p>																				
ClockOut (MIDI 时钟输出)	<p>决定是否通过 MIDI OUT/USB 端口发送 MIDI 时钟 (F8) 信息。 设定值: off, on</p>																				
SeqCtrl (音序器控制)	<p>确定是否通过 MIDI 接收及 / 或传送音序器控制信号 — 开始、继续和停止。 设定值: off, in, out, in/out</p> <p>off 不传送/识别。 in 识别但不传送。 out 传送但不识别。 in/out 传送/识别。</p>																				
BasicCh (基本通道)	<p>决定整个演奏组的 MIDI 发送 / 接收通道。 设定值: 1 – 16, off</p> <p><small>注</small> 无论“BasicCh”设定如何, 声部 1 – 16 的 MIDI 发送 / 接收通道固定为 1 – 16。</p>																				
DeviceNo. (设备编号)	<p>决定 MIDI 设备编号。发送 / 接收批量转储数据、参数变更或其它系统专用信息时, 此编号必须与外接 MIDI 设备的设备编号相符。 设定值: 1 – 16, all, off</p>																				
RcvBulk (批量接收开关)	<p>决定是否接收批量转储数据。 设定值: protect (不接收), on (接收)</p>																				
BulkInterval (批量转储时间间隔)	<p>决定使用批量转储功能或接收批量转储请求时的批量转储传输时间间隔。 设定值: 0 – 900 ms</p>																				

Utility

- General
- ▶ MIDI
- Controllers
- Remote

Utility Job

- QuickSeup
- Factory Set
- Version

Controllers

决定 MX49、MX61 或 MX88 整个系统共用的控制器分配设定。可将 MIDI 控制变更编号分配至前面板和外接控制器上的旋钮。例如，在使用脚踏控制器控制调制的同时，可使用 ASSIGN 1 和 2 旋钮控制两种不同效果的效果深度。这些控制变更编号分配也称为“控制器分配”。

注 对于乐器本身实际不具备的控制器，可通过从外接 MIDI 控制器发送相应的 MIDI 控制编号对这些控制器进行控制。

参数	描述
FS Pedal (踏板延音踏板选择)	<p>决定识别与 [SUSTAIN] 插孔相连的哪种型号的选购踏板。</p> <p>使用 FC3A 时： 当您连接选购的 FC3A（兼容半制音功能）用于产生特殊的半制音效果（就像真正的声学钢琴那样）时，将此参数设定为“FC3 (Half on)”。如果不需要或想要禁用半制音功能但仍使用 FC3A，则将此参数设定为“FC3 (Half off)”。</p> <p>使用 FC4A 或 FC5 时： 选择“FC4/5”。FC4A 和 FC5 不兼容半制音功能。 设定值: FC3（半制音开），FC3（半制音关），FC4/5</p> <p>注 请注意，当通过从外接 MIDI 设备发送到乐器的控制变更讯息来控制半制音功能时，不需要此设定。</p>
FS (踏板控制编号)	<p>决定使用与 [SUSTAIN] 插孔相连的踏板产生的控制变更编号。请注意如果在这里设置从外部设备接收相同的 MIDI 控制变化信息，内部音源同样对这些信息反应，就好像使用了踏板开关一样。</p> <p>设定值: off, 1–95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset</p> <p>注 通过将此参数设定为“Play/Stop”，连接到 [SUSTAIN] 插孔的 FC4A 或 FC5 可用于启动和停止乐曲 / 模板。此外，通过将此参数设定为“PC inc”/“PC dec”，FC4A 或 FC5 用于切换演奏组。请记住，在上述情况下无法使用延音功能。</p>
AS1 (分配 1 控制编号) AS2 (分配 2 控制编号)	<p>决定使用 ASSIGN 1/2 旋钮时产生的控制编号编号。请注意如果从外部设备接收到与此处设定相同的 MIDI Control Change 信息，内部音源同样对这些信息反应，就好像使用了乐器本身的 ASSIGN 1/2 旋钮一样。</p> <p>设定值: off, 1–95</p>
FC1 (踏板控制器 1 控制编号)	<p>确定当使用踏板控制器连接到 [FOOT CONTROLLER] 插孔时产生的控制变更编号。请注意如果从外部设备接收到与此处设定相同的 MIDI Control Change 信息，内部音同样对这些信息反应，就好像使用了乐器本身的踏板控制器一样。</p> <p>设定值: off, 1–95</p>
FC2 (踏板控制器 2 控制编号)	<p>决定与连接到 MX49、MX61 或 MX88 的外接设备上的踏板控制器 2 对应的控制变更编号。</p> <p>设定值: off, 1–95</p>
RB (触摸条控制器控制编号)	<p>决定与连接到 MX49、MX61 或 MX88 的外接设备上的触摸条控制器对应的控制变更编号。</p> <p>设定值: off, 1–95</p>
BC (呼吸控制器控制编号)	<p>决定当使用与 MX49、MX61 或 MX88 相连外接设备上的呼吸控制器时产生的控制变更编号。</p> <p>设定值: off, 1–95</p>
AF1 (可分配功能 1 控制编号) AF2 (可分配功能 2 控制编号)	<p>决定当使用与 MX49、MX61 或 MX88 相连外接设备上的可分配功能 1/2 按钮时产生的控制变更编号。</p> <p>设定值: off, 1–95</p>

Utility

General

MIDI

▶ Controllers

Remote

Utility Job

QuickSetup

Factory Set

Version

Remote

在此画面中进行远程设定。如果在远程模式中按 [UTILITY]，则将只调用此画面。

参数	描述
DAW Select	决定由 MX49、MX61 或 MX88 控制的 DAW 软件。只需选择 DAW 类型即可自动调用相应的远程设定。 设定值: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR
PrgChgMode (程序变更模式)	决定操作 [INC/YES]/[DEC/NO] 按钮或 [DATA] 拨盘时发送到电脑的信息。选择“PC”时，将只通过MIDI端口1发送Program Change信息。选择“remote”时，将通过MIDI端口2发送Remote Control信息。选择“auto”时，将根据远程模式中控制的DAW软件自动切换通过MIDI端口1发送Program Change信息还是通过MIDI端口2发送Remote Control信息。仅当在远程模式中控制 Cubase 中的 VSTi 时，才会发送 Remote Control 信息。 设定值: remote, PC, auto <small>注</small> 当“DAW Select”设定为“Cubase”以外的其它设定时，此参数固定为“PC”。

Utility

General
MIDI
Controllers
Remote
Utility Job
QuickSeup
Factory Set
Version

Utility Job

操作

按 [UTILITY] → 按 [JOB] → 用光标 [^]/[V] 按钮选择用于编辑的所需画面 → 按 [ENTER] → 编辑所选画面中的参数 → 按 [ENTER]

QuickSetup

使用快速设定可通过选择方便的预设设定，即可立即调出与面板设定相关的相应音序器，允许您同时快速设定各种与音序器相关的重要参数。设定完后，按 [ENTER] 执行设定。以下为各预设设定。

设定值: St Alone (单独), DAW Rec (DAW录音), Arp Rec (琶音录音)

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor (直接监听开关)	on	on	on
LocalCtrl (本地控制)	on	off	on
MIDI Sync	internal	auto	auto
Clock Out	on	off	off
MIDI Out (琶音 MIDI 输出开关)	on	off	on

Factory Set

在此画面中按 [ENTER]，您可以将本台合成器的用户记忆（第 17 页）恢复为原厂默认设置（出厂设置）。请注意，执行 FactorySet 将自动存储此画面上的“PowerOn Auto”设定。

■ 注意 ■

当恢复出厂设定后，工具模式中的所有用户音色、演奏组和系统设定将被删除。因此，请当心不要覆盖重要数据。此外，建议您定期在 USB 闪存、电脑其它设备中创建重要数据的备份。

注 有关执行出厂设定的说明，请参见使用说明书。



❶ PowerOn Auto（开机自动出厂设定）

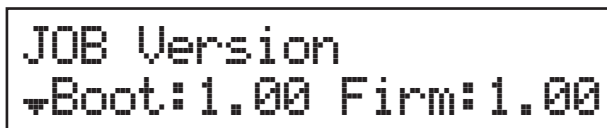
当此参数设定为 on 时，开启电源将使用户存储器恢复到出厂默认设定。通常，此参数应设定为 off。
设定值: off, on

■ 注意 ■

当将“PowerOn Auto”设定为“on”并执行出厂设定，在每次开启电源时，将自动执行出厂设定功能。当将 Auto Factory Set 参数设定为 off 并按 [ENTER] 按钮时，下次开启电源时，将不会执行出厂设定。

Version

表示本乐器的当前版本和版权。第一个画面右下角的“Firm: *.*”指示表示本乐器的版本。



Utility

General

MIDI

Controllers

Remote

▶ Utility Job

QuickSeup

▶ Factory Set

▶ Version

远程模式

在远程模式中，您可远程控制 DAW 软件或 VSTi（软件设备）。兼容 MX49、MX61 或 MX88 的 DAW 软件有 Cubase、Logic Pro、SONAR 和 Digital Performer。此外，MX49、MX61 或 MX88 带有 50 个用于远程控制众多常用 VSTi 的控制模板。这些控制模板可将您喜爱的 VSTi 的相应功能分配到 MX49、MX61 或 MX88 上的旋钮 [A] – [D]。在远程画面中，您可显示分配到所选控制模板的旋钮 [A] – [D] 上的功能、更改功能数值、切换控制模板等。本章节介绍远程画面中所示的参数以及可用于编辑的功能。

远程模式

- ▶ Remote 画面
- 切换旋钮 [A] – [D] 的功能
- 切换控制模板
- 工具设定

操作

按 [DAW REMOTE]

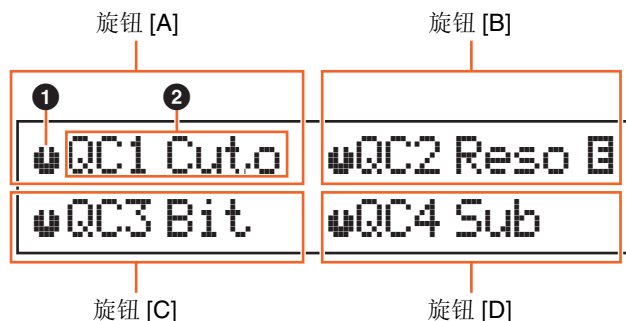
注 如果您想要退出远程模式，请再按一下 [DAW REMOTE]。

注 可在 Utility Remote 画面中设定要控制的 DAW 软件（第 68 页）。

注 有关兼容 MX49、MX61 或 MX88 的 DAW 软件版本信息，请参见使用说明书中的“规格”部分。

Remote 画面

表示分配到旋钮 [A]–[D] 的基本功能。



① 旋钮指示

表示作为图示分配到旋钮 [A] – [D] 的参数当前值。如果当前值与旋钮指示不同，则旋钮指示将加亮显示。当指示加亮显示时，移动旋钮将不会影响数值。一旦移动旋钮超过了当前值，则移动旋钮将影响数值，且旋钮指示将与当前值相对应。

② 参数名称

表示分配到旋钮 [A]–[D] 的功能。移动旋钮时，画面上将显示已分配功能的数值，然后经过指定时间段后，将返回到前一个画面。此外，将 [PART 1-2 LINK] 设定为 on 之后，可在画面上始终显示参数值。将 [PART 1-2 LINK] 设定为 off 将自动返回到前一个画面。分配到旋钮上的功能因“Remote”设定或“CC”设定而异。可在 MX49/MX61 Remote Editor 中确定上述设定。

当将 MX49、MX61 或 MX88 设定为“Remote”时（仅限 Cubase）

Cubase 的 VSTi 参数分配到旋钮 [A] – [D]，且画面上显示参数的前 8 个字符。若要在带有 8 个以上字符的参数名称中滚动，请在按住 [SHIFT] 的同时按 [DAW REMOTE]。

移动旋钮可将 MIDI 信息发送到端口 2，且 Cubase 的 VSTi 上分配到旋钮的参数也将发生变化。在此情况下，参数值将在 MX49、MX61 或 MX88 画面上显示指定的时间段。

当将 MX49、MX61 或 MX88 设定为“CC”时

表示由旋钮 [A] – [D] 控制的 Control Change 编号。移动旋钮可将 Control Change 信息发送到端口 2，且 VSTi 的功能通过 DAW 软件控制。

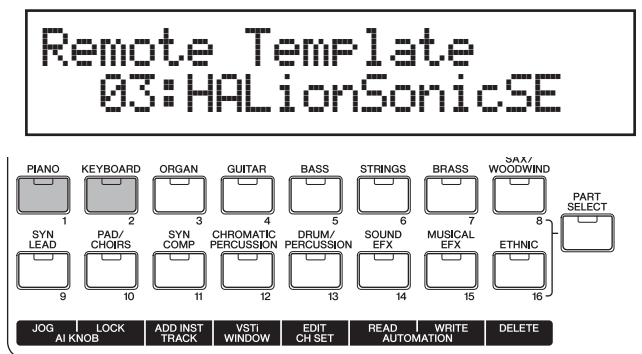
注 如果“DAW Select”（第 68 页）设定为“Cubase”以外的设定，或者“MIDI IN/OUT”（第 65 页）设定为“MIDI”，则 MX49、MX61 或 MX88 将固定为“CC”设定。

切换旋钮 [A] – [D] 的功能

每个控制模板都带有分配到旋钮 [A] – [D] 的 3 组功能。按 [KNOB FUNCTION] 可切换功能组。

切换控制模板

若要切换 MX49、MX61 或 MX88 的控制模板，请使用 [KEYBOARD] 按钮或 [PIANO] 按钮。按 [KEYBOARD]/[PIANO] 可增大或减小模板编号。显示模板切换画面后经过指定时间段后，操作将返回到前一画面。当在 MX49、MX61 或 MX88 上开启了控制模板时，Remote Editor 上的模板也将开启。



注 如果您的电脑上已经安装了 Remote Tools，开启与 MX49、MX61 或 MX88 上控制模板相关联的 Cubase 上的 VSTi。

注 如果您想要编辑控制模板或创建新模板，则需要使用 MX49/MX61 Remote Editor。编辑控制模板时，在 MX49、MX61 或 MX88 上的远程模式中按 [STORE] 可将包括已编辑模板在内的 50 个控制模板保存到内存中。

工具设定

在远程模式中按 [UTILITY] 可方便地只调用与远程模式相关的工具设定。此画面的参数与工具中的 Remote 画面（第 68 页）相关联。

远程模式

Remote 画面

▶ 切换旋钮 [A] – [D] 的功能

▶ 切换控制模板

▶ 工具设定