



## 补充说明书

### 目录

<b>MODX 版本 2.00 中的新功能</b> .....	<b>2</b>
额外的新效果器类型.....	3
额外的新演奏组.....	4
新 Pattern Sequencer（模板音序器）功能.....	5
Live Set（现场设置）.....	28
Scene（场景）.....	30
Edit（编辑）.....	32
Utility（实用工具）.....	34
通过 USB TO DEVICE 的 MIDI 数据接收.....	38
用户界面提升.....	39
Sequencer Block（音序器模块）.....	40
<b>MONTAGE 版本 1.10 中的新功能</b> .....	<b>41</b>
Play/Rec（播放 / 录制）.....	42
Part Edit (Edit)（声部编辑（编辑））.....	43
Utility（实用工具）.....	44
Control Assign（控制分配）对话框.....	45
Panel Lock（面板锁定）功能.....	46

# MODX版本2.00中的新功能

---

MODX已升级固件，增加了以下新功能。

本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新的效果器类型。
- 已增加新的演奏组。
- 已增加Pattern Sequencer（模板音序器）功能。
- 现在可以从Live Set（现场设置）画面播放乐曲、模板和音频文件。
- 已增加Super Knob Link（超级旋钮关联）至Scene（场景）功能录制的的数据中。
- 已增加Keyboard Control（键盘控制）至Scene（场景）功能录制的的数据中。
- 已扩大LFO Speed（LFO速度）参数的范围。
- 现在可通过USB TO DEVICE端口连接MIDI设备。
- 已增加Global Micro Tuning（全局微调）设置。
- 已增加Audition Loop（试听循环）设置。
- 优化了用户界面。
- 音序器存储容量（总用户记忆）已从130,000增加至520,000（针对乐曲）和520,000（针对模板）。

## 额外的新效果器类型

下列新效果器类型已加入至Misc类别中。

效果器类型	说明	参数	说明
VCM Mini Filter	使声音更“厚”、更紧。此效果模仿了模拟合成器的特性。	Cutoff	决定滤波器的截止频率。
		Resonance	决定滤波器的共鸣。
		Type	决定滤波器的类型。
		Texture	为音效的质地添加各种变化。
		Input Level	决定信号的输入电平。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Output Level	决定从效果模块输出的信号电平。

效果器类型	说明	参数	说明
VCM Mini Booster	创造独特的音质。此效果模仿了模拟合成器的特性。	EQ Frequency	决定EQ的频率。
		Resonance	决定EQ的共鸣。
		EQ Gain	决定EQ的电平增益。
		Type	决定助推器的类型。
		Texture	为音效的质地添加各种变化。
		Input Level	决定信号的输入电平。
		Output Level	决定从效果模块输出的信号电平。

效果器类型	说明	参数	说明
Wave Folder	通过改变和控制谐波内容，使声音随时间发生各种变化。	Fold	决定失真效果的程度。
		Fold Type	决定失真的声音质地。
		LFO Depth	决定调制的深度。
		LFO Speed	决定调制的频率。
		LFO Shape	更改调制的波形。
		Input Level	决定信号的输入电平。
		Dry/Wet	决定干音和效果音的平衡。
		Output Level	决定从效果模块输出的信号电平。
		SEQ Depth	决定效果器中内置音序器的深度。
		SEQ Clock	决定效果器中内置音序器的速度。
		SEQ Pattern	决定效果器中内置音序器的模板。
		SEQ Variation	更改效果器中内置音序器的动态。
		SEQ Ph Reset	设置用于重置效果器中内置音序器模板的模式。

## 额外的新演奏组

MODX提供52个新演奏组。  
增加的演奏组的信息，请参考Data List。

# 新Pattern Sequencer（模板音序器）功能

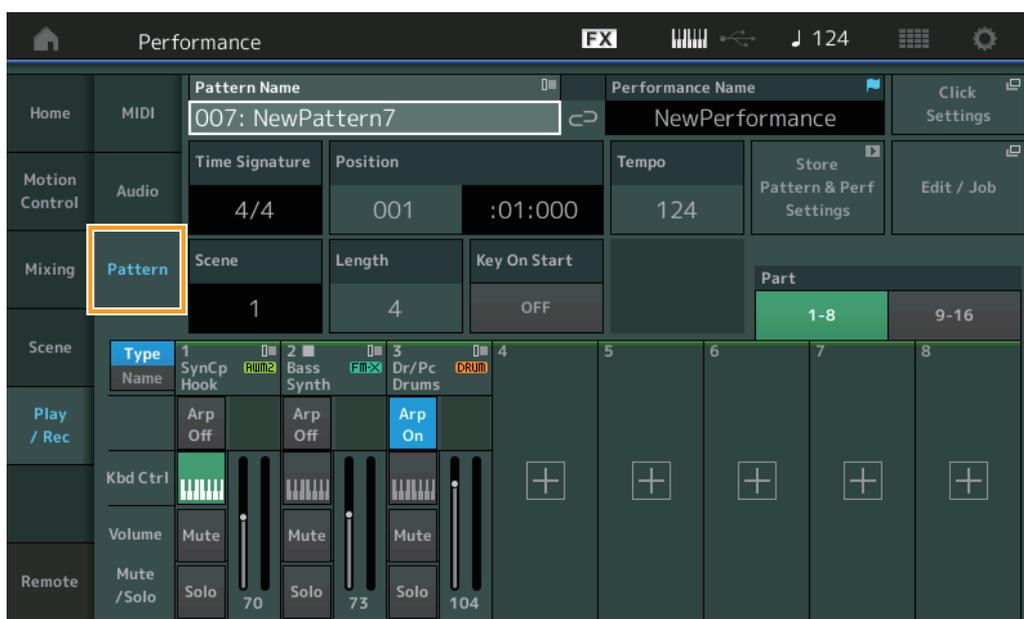
新功能可用于将模板音序录制到每个Scene（场景）中。

## Play/Rec（播放/录制）

### Pattern（模板）

#### ■ Playback/Waiting for Playback（播放/等待播放）

**操作** [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



#### Pattern Name（模板名称）

表示所选的模板名称。触摸参数调出菜单用于载入、重命名或创建新模板。

#### Link icon（关联图标）

表示模板数据中包含的模板数据和演奏数据相匹配。  
当模板数据中包含的模板数据和演奏数据不匹配时，将显示断开关联图标。

#### Performance Name（演奏组名称）

表示所选的演奏组名称。

**注** 当您更改了演奏组中的参数时，演奏组名称中右边会显示蓝色旗子标识。

#### Time Signature（拍号）

表示模板的节拍。

#### Position（位置）

确定录制/播放的开始位置。此指示灯在播放期间也会显示当前位置。  
小节编号在左边的单元格中，节拍序号和时钟值在右边的单元格中。

#### Tempo（速度）

决定播放模板的速度。

**Range:** 5 - 300

#### Click Settings（节拍声设置）

打开速度设置画面。

#### Scene（场景）

表示所选的场景记忆编号。

## Length（长度）

决定所选Scene（场景）中整个音序的长度。

**Range:** 1 – 256

## Key On Start（开始按键时）

决定弹奏键盘时是否开始录制或播放模板。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

## Store Pattern & Perf Settings（存储模板&预设设置）

存储已编辑的模板数据和所选演奏组的链接。

**注** 在演奏组中编辑参数后，您将需要存储演奏组数据。

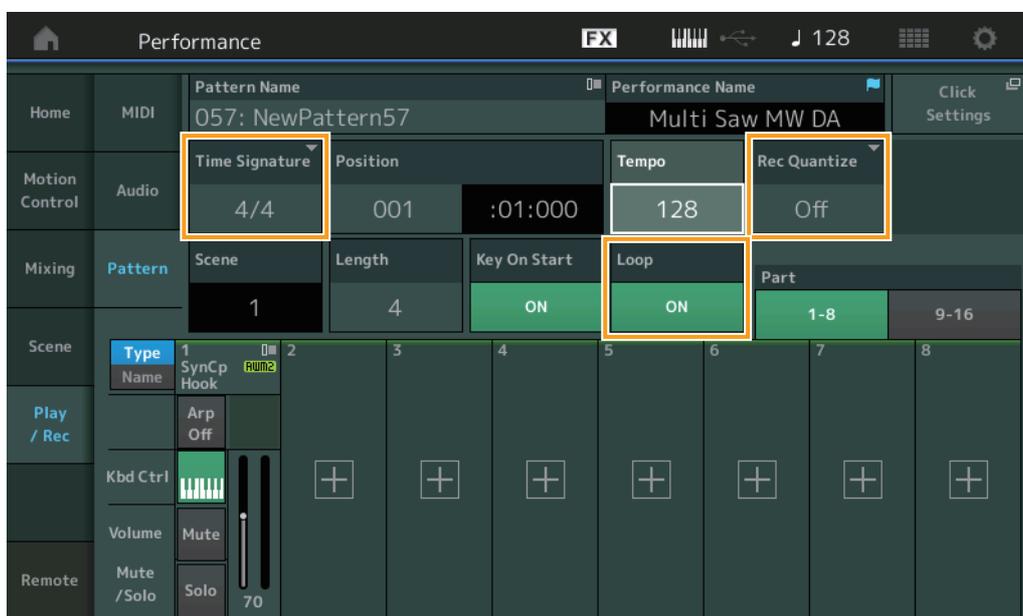
## Edit/Job（编辑/工作）

打开用于编辑模板和相关作业的画面。

## ■ Waiting for New Recording（准备新录制）

### 操作

[PERFORMANCE (HOME)]→ [Play/Rec]→ [Pattern]→ [●]（录制）按钮



## Time Signature（拍号）

决定Scene（场景）的计量/拍号。

**Settings:** 1/16 – 16/16、1/8 – 16/8、1/4 – 8/4

## Rec Quantize（录制量化）

量化是指通过让音符事件靠近最近的准确节拍来调节其时机的过程。例如，您可以使用此功能改善实时录制的演奏组的时机。录制量化可以在您录制时让音符的时机自动保持一致。

**Settings:** Off（关闭）、60（32分音符）、80（十六分音符三连音）、120（十六分音符）、160（八分音符三连音）、240（八分音符）、320（三连四分音符）、480（四分音符）

## Loop（循环）

当Loop（循环）设置为ON时，录制不会在模板结束时停止，而是通过返回模板开头以“循环”方式继续。

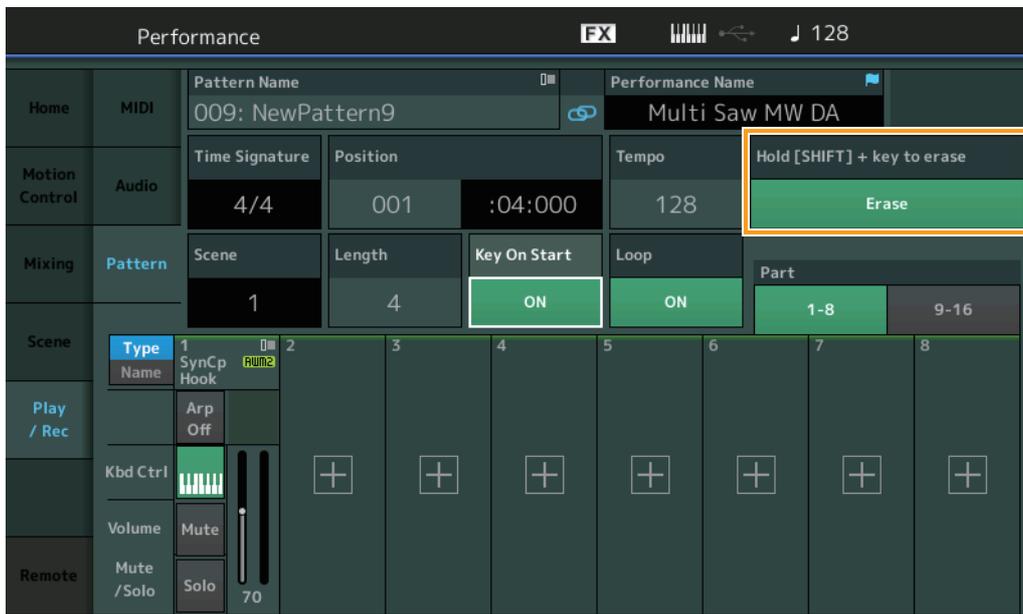
**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

**注** 若要暂时退出录制模式并进入排练模式，只需在实时录制过程中按下[●]（录制）按钮即可。[●]（录制）指示灯闪烁，且播放将不间断地继续，但是不会录制数据。这个方便的排练模式功能可让您轻松地暂时禁用录制，以便练习某个声部或尝试多种创作思路（同时试听其它音轨），而不会实际录制。若要返回录制模式，按下[●]（录制）按钮使[●]（录制）指示灯持续点亮。

## ■ Recording (录音)

操作

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [●] (录制) 按钮 → [▶] (播放) 按钮



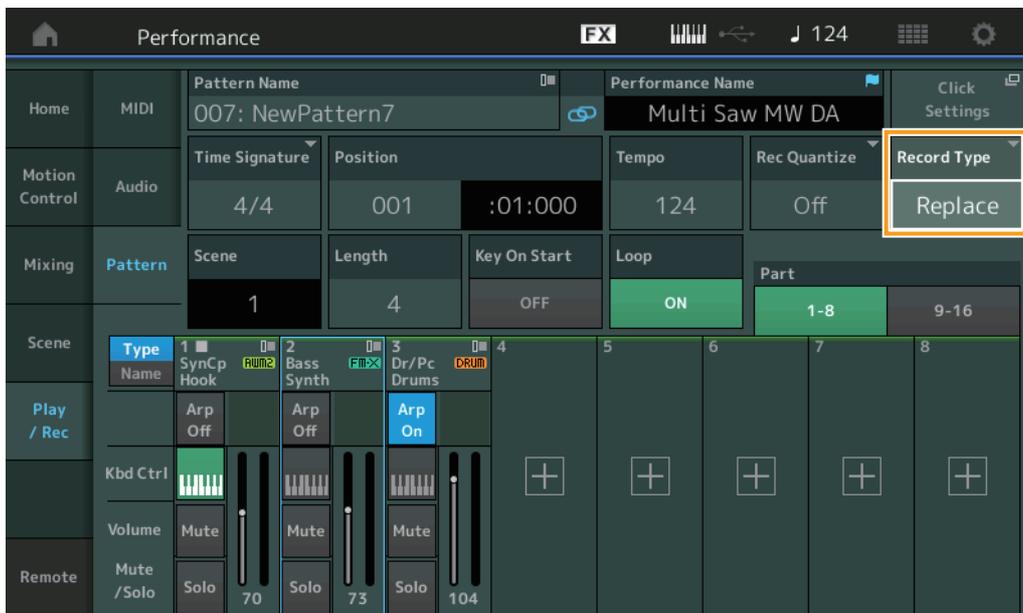
### 按住[SHIFT] + 琴键删除

可通过按下[SHIFT]按钮并弹奏想要删除的音符所对应的琴键以删除指定音符事件。

## ■ Re-recording (重录)

操作

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (指定的模板已录制) → [●] (录制) 按钮 → [▶] (播放) 按钮



### Record Type (录制类型)

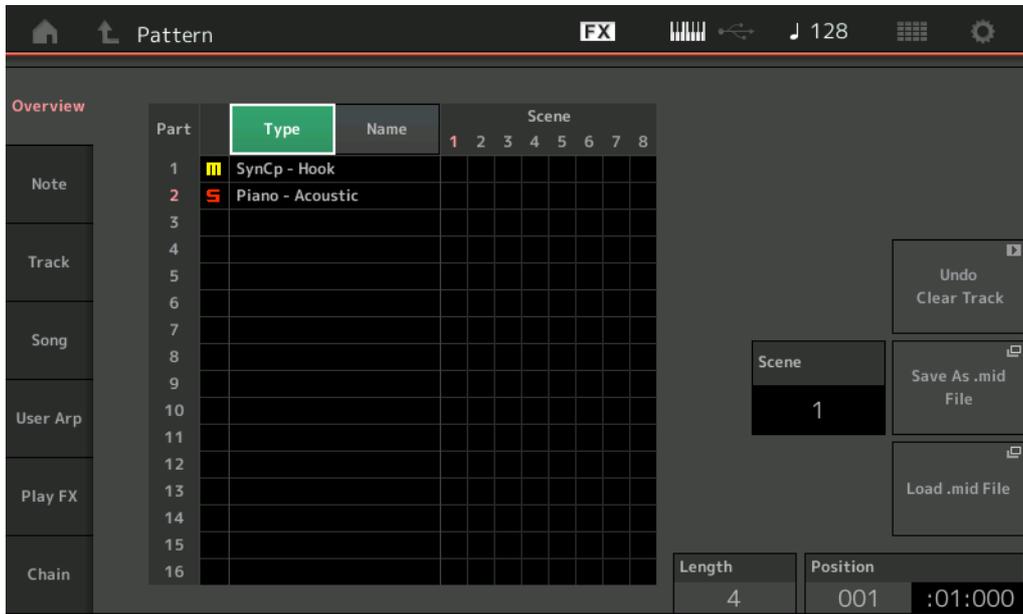
决定在录制时是替换模板还是进行叠录。

**Settings:** Replace (替换)、Overdub (叠录)

## Overview (总览)

### 操作

[▶] (播放) 按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



### Type (类型)

触摸按钮可将声部的显示文本更改为主类别和子类别。

此按钮与Play/Rec (播放/录制) 画面上对应的按钮同步。更改其一，另一个也将随之改变。

### Name (名称)

触摸按钮可将声部的显示文本更改为声部名称。

此按钮与Play/Rec (播放/录制) 画面上对应的按钮同步。更改其一，另一个也将随之改变。

### Scene (场景)

表示所选的场景记忆编号。

### Undo (撤销)

取消最近所做的更改并恢复到更改之前的状态。仅当已录制的音序已存在并且您对音序数据执行了某些作业时，此作业才可用。

### Redo (恢复)

恢复Undo (撤销) 操作所作的更改。仅当使用Undo (撤销) 后，Redo (恢复) 才可用。

### Save As .mid File (保存为.mid文件)

打开Store/Save (存储/保存) 画面。可以将所选Scene (场景) 的音序保存为MIDI文件。

### Load .mid File (载入.mid文件)

打开载入画面载入MIDI文件。选中MIDI文件后，可选择要载入的Pattern (模板) 和Scene (场景)。

### Length (长度)

表示所选Scene (场景) 中整个音序的长度。

### Position (位置)

在Scene (场景) 播放中显示当前位置，并可设置播放的开始位置。

Range: 001 - 256

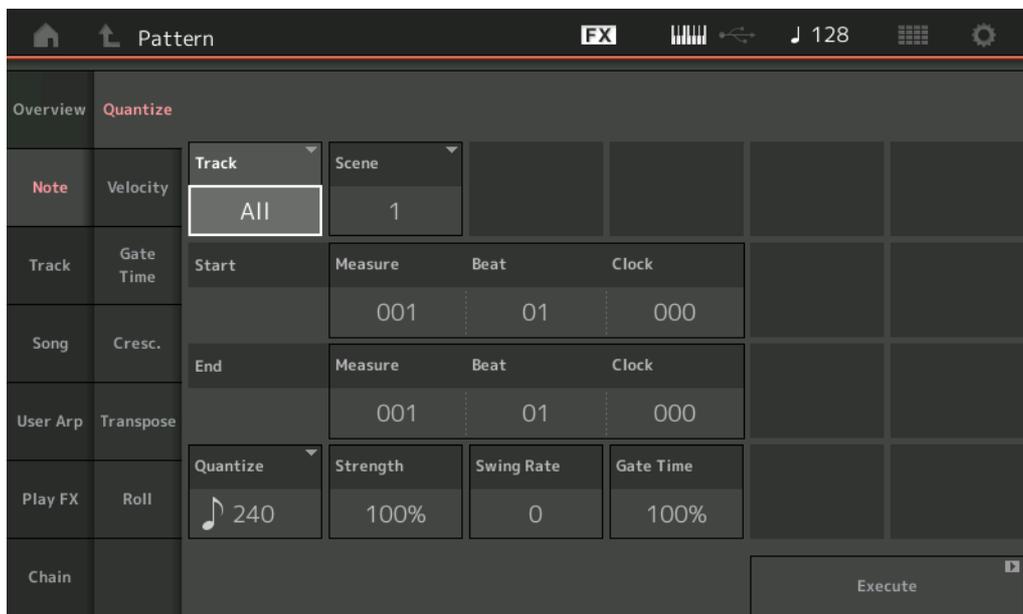
## Note（音符）

### Quantize（量化）

量化是指通过让音符事件靠近最近的准确节拍来调节其时机的过程。  
例如，您可以使用此功能改善实时录制的演奏组的时机。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



#### Track（音轨）

决定要应用此作业的音轨。

#### Scene（场景）

决定要应用此作业的场景。

#### Start Measure（开始小节）

决定要应用此作业的开始小节位置。

**Range:** 001 – 257

#### Start Beat（开始节拍）

决定要应用此作业的开始节拍位置。

**Settings:** 取决于所选的拍号

#### Start Clock（开始时钟）

决定要应用此作业的开始时钟位置。

**Settings:** 取决于所选的拍号

#### End Measure（结束小节）

决定要应用此作业的结束小节位置。

**Range:** 001 – 257

#### End Beat（结束节拍）

决定要应用此作业的结束节拍位置。

**Settings:** 取决于所选的拍号

#### End Clock（结束时钟）

决定要应用此作业的结束时钟位置。

**Settings:** 取决于所选的拍号

#### Quantize（量化）（分辨率）

决定指定音轨中的音符数据对齐的节拍。

**Settings:** 32分音符，16分音符三连音，16分音符，8分音符三连音，8分音符，1/4音符三连音，1/4音符，16分音符+16分音符三连音，8分音符+8分音符三连音

## Strength（力度）

设置量化将应用的程度或“磁力强度”。设置为100%会得到最精确的结果。设置为0%不会产生量化。

**Range:** 0% – 100%

## Swing Rate（摇摆率）

此参数可选择性地延迟偶数节拍（后拍）的音符以形成摇摆感。比如，如果节拍设置为4/4且量化值为四分音符，则小节中第2个与第4个节拍将被延迟。

**Settings:** 取决于指定的量化值

如果量化值为四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符：0 – 三连音的一半

如果量化值为四分音符三连音、八分音符三连音、十六分音符三连音：0 – 三连音的一半

如果量化值为八分音符+八分音符三连音、十六分音符+十六分音符三连音：0 – 三连音的一半

## Gate Time（门限时间）

决定偶数后拍音符的门限时间（音符发声的时间长度）以增强摇摆感。

**Range:** 0% – 200%

## Execute（执行）

执行MIDI音序数据中的作业。

## Velocity（力度）

此作业修改指定音符范围的力度值，让您有选择性地增强或截止这些音符的音量。

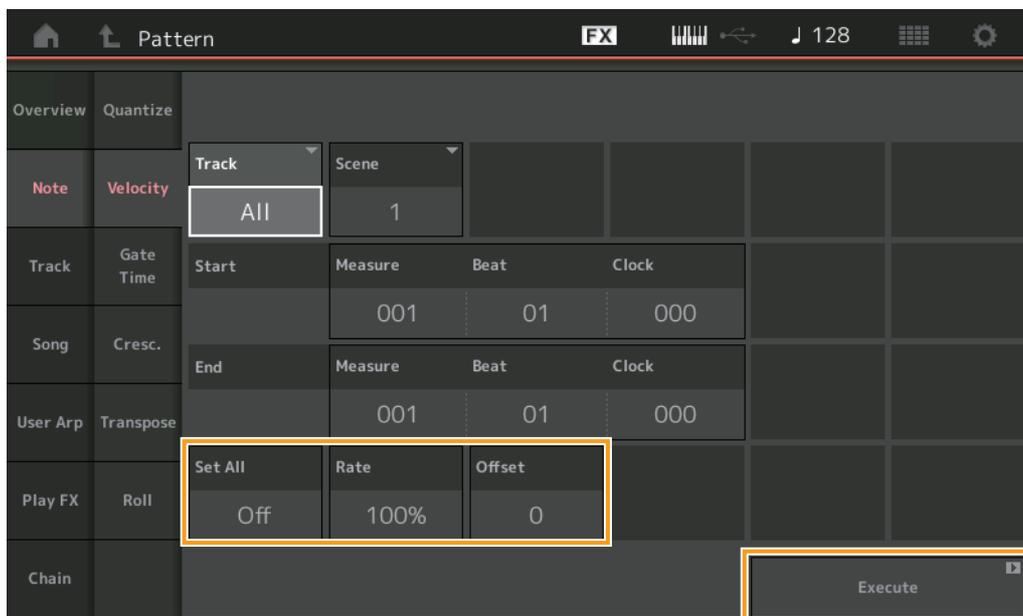
**注** 力度变化按如下方式计算

**调节力度 = (原始力度 × 比率) + 补偿值**

如果结果为0或更低，则数值设为1。如果结果大于127，则数值设为127。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



## Set All（设置所有）

设置所有目标音符的力度为相同固定值。当设置为“Off”，Set All（设置所有）参数没有效果。当设置为“Off”以外的其它值时，Rate（比率）和Offset（补偿值）参数不可用。

**Range:** Off（关闭）、001 – 127

## Rate（比率）

决定目标音符相对原始音符力度变化的百分比比率。100%以下的范围降低力度，而高于100%的范围则按比例增加力度。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

**Range:** 0% – 200%

## Offset（补偿值）

给比率调节力度值增加固定数值。设置为0则没有任何变化。低于0的范围降低力度，高于0的范围则增加力度。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

**Range:** -127 - +127

## Execute（执行）

执行作业至MIDI音序数据。

## Gate Time（门限时间）

此作业改变指定范围音符的门限时间。

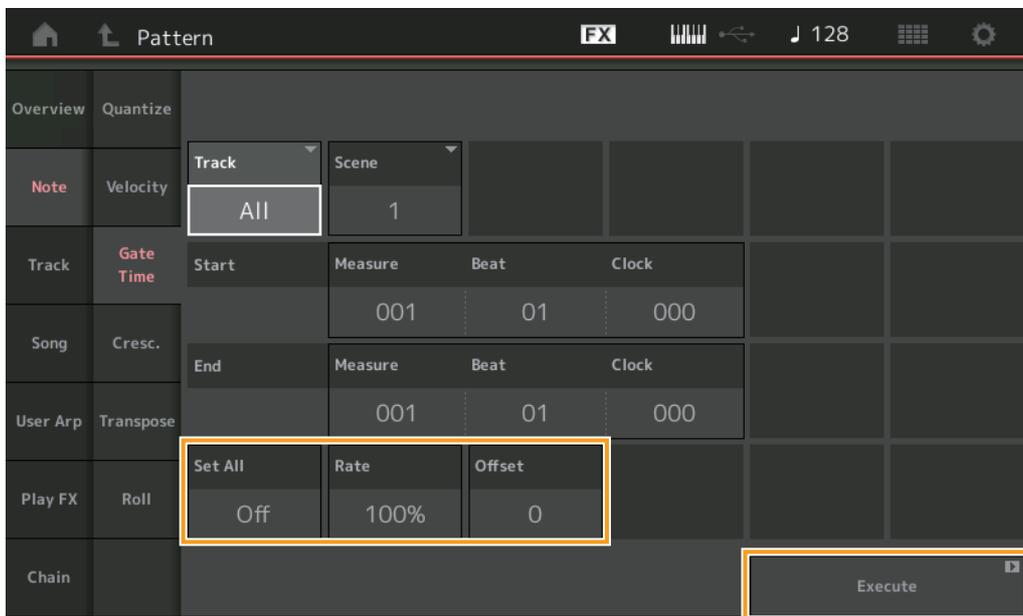
**注** 门限时间的变化按如下方式计算：

**调节门限时间=（原始门限时间 x 比率）+ 补偿值**

如果结果为0或更低，则数值四舍五入为1。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



## Set All（设置所有）

设置所有目标音符门限时间为相同固定值。当设置为“Off”，Set All（设置所有）参数没有效果。当设置为“Off”以外的其它值时，Rate（比率）和Offset（补偿值）参数不可用。

**Range:** Off (0)、001 - 9999

## Rate（比率）

决定目标音符的门限时间改变的百分比。低于100%的范围缩短音符，高于100%的范围则按比例伸长音符。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

**Range:** 0% - 200%

## Offset（补偿值）

增加固定值给比率调节门限时间值。设置为0则没有任何变化。范围低于0缩短门限时间，范围高于0则加长门限时间。当Set All（设置所有）参数的设置不是“Off”时，此参数不能改变。

**Range:** -9999 - +9999

## Execute（执行）

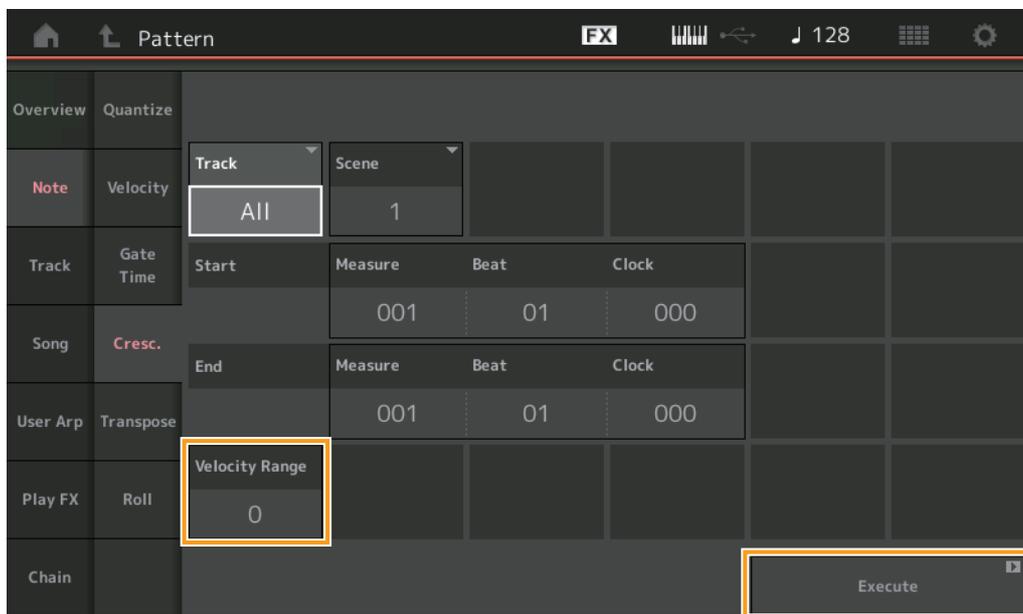
执行作业至MIDI音序数据。

## Cresc. (声音渐增)

此作业可以让您创建指定范围音符的声音渐增或渐弱。(声音渐增是音量的逐级增加, 而声音渐弱则为逐级减少)。

### 操作

[▶] (播放) 按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



### Velocity Range (力度范围)

决定渐增或渐弱的强烈程度。指定范围的音符力度值从范围中的第一个音符开始逐级增加或减少。指定范围中的最后音符力度变为原始音符力度加上力度范围值。如果此时的力度在1-127范围之外, 则会相应设置为1或127。大于0的范围则产生渐增, 而低于0的范围则产生渐弱。设置为0则没有任何效果。

**Range:** -127 - +127

### Execute (执行)

执行作业至MIDI音序数据。

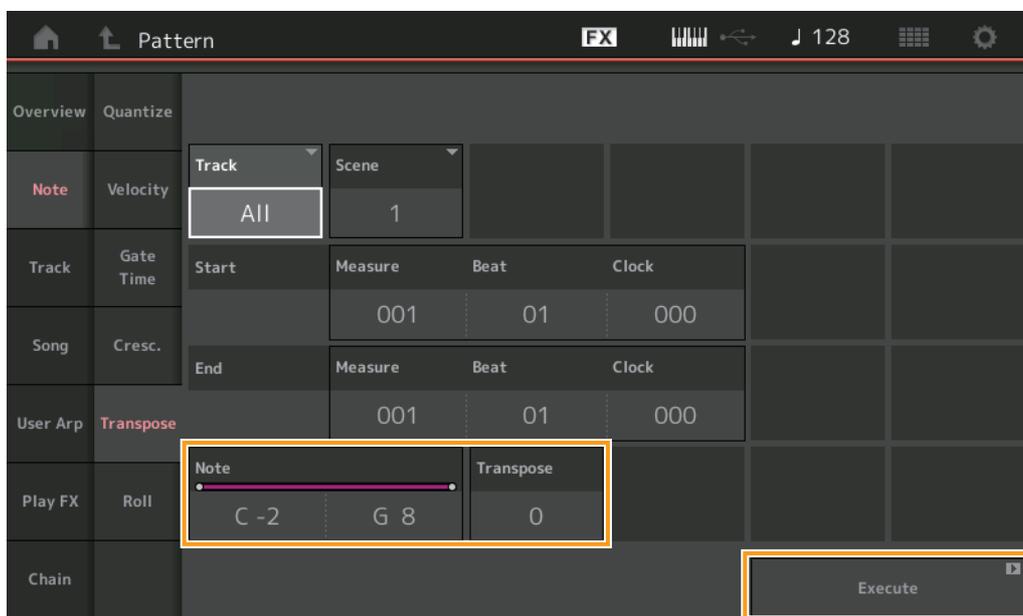
## Transpose（移调）

此作业可以让您在指定范围内改变音符的调子或音高。

**注** 当执行此作业并将音符更改至允许范围C-2-G8以外时，音符将自动设置为低一个八度（或高一个八度）。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



### Note（音符）

决定此作业针对的音符范围。还可以通过触摸[Keyboard]按钮直接从键盘上设置音符。

**Range:** C -2 - G8

### Transpose（移调）

在指定范围内（以半音程为单位）变调音符。+12的设置则向上移动一个八度，而-12的设置则向下移动一个八度。设置为0则没有任何变化。

**Range:** -127 - +127

### Execute（执行）

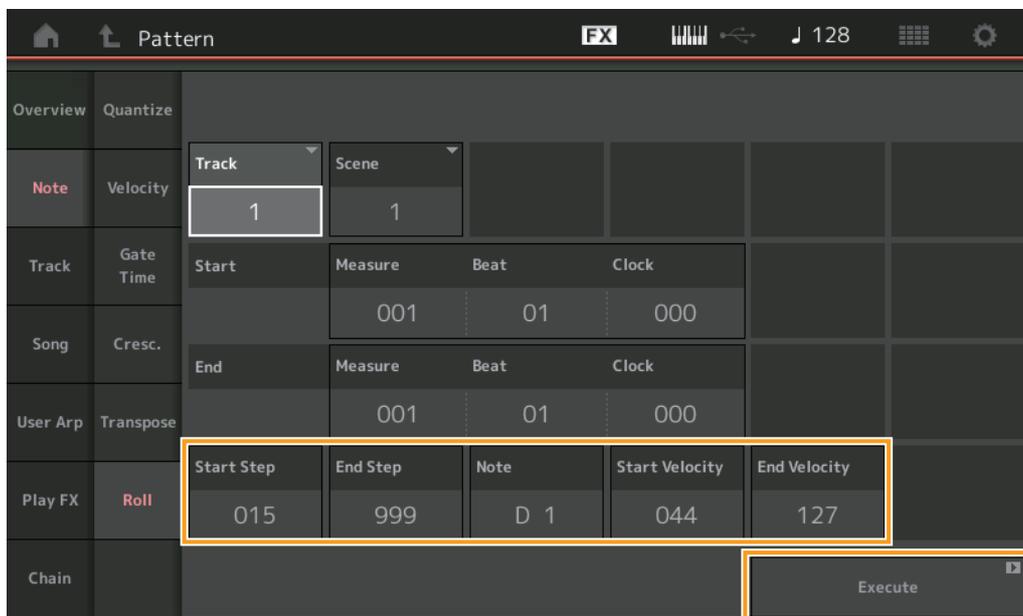
执行MIDI音序数据中的作业。

## Roll（滚奏）

此作业可超过指定范围创建一系列重复的音符（如同滚鼓）。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



### Start Step（开始步级）

决定滚奏中各音符间的步级（例如时钟数）大小。可通过在开始步级和终止步级之间设置小数值来创建再次分割的滚奏。这与您在范围内指定的第一时钟值相关。

**Range:** 015 – 999

### End Step（终止步级）

决定滚奏中每个音符之间的步级（例如时钟数量）大小。可通过在开始步级和终止步级之间设置小数值来创建再次分割的滚奏。这与您在范围内指定的最终时钟值相关。

**Range:** 015 – 999

### Note（音符）

决定要应用此作业的音符。还可以通过触摸[Keyboard]按钮直接从键盘上设置音符。

**Range:** C -2 – G8

### Start Velocity（开始力度）

决定滚奏中的音符力度。这是指定范围内的第一个力度值。

**Range:** 001 – 127

### End Velocity（终止力度）

决定滚奏中的音符力度。这是指定范围内的最后一个力度值。

**Settings:** 001 – 127

**注** 决定开始力度和终止力度可让生成音量逐渐增强或减弱的滚奏（渐强/渐弱）。

### Execute（执行）

执行MIDI音序数据中的作业。

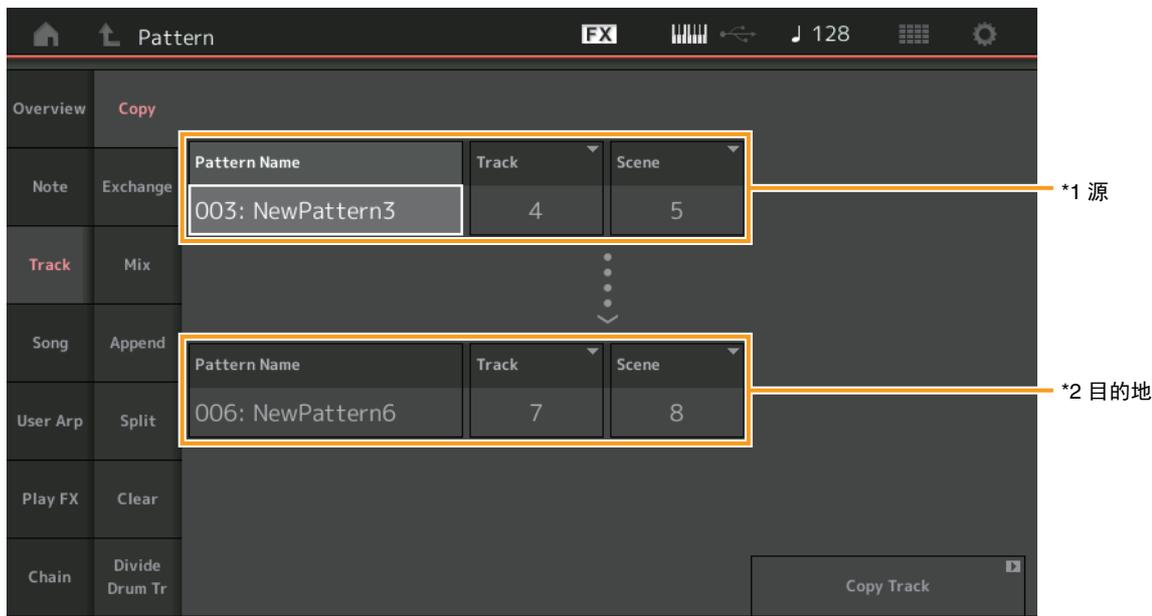
## Track（音轨）

### Copy（复制）

此命令从选定来源音轨中复制所有数据到指定目标轨中。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



#### Pattern Name（模板名称）\*1 源

决定Pattern（模板）源。

#### Track（音轨）\*1 源

决定Track（音轨）源。

#### Scene（场景）\*1 源

决定Scene（场景）源。

#### Pattern Name（模板名称）\*2 目的地

决定Pattern（模板）目的地。

#### Track（音轨）\*2 目的地

决定Track（音轨）目的地。

#### Scene（场景）\*2 目的地

决定Scene（场景）目的地。

#### Copy Track（复制音轨）

执行复制作业。

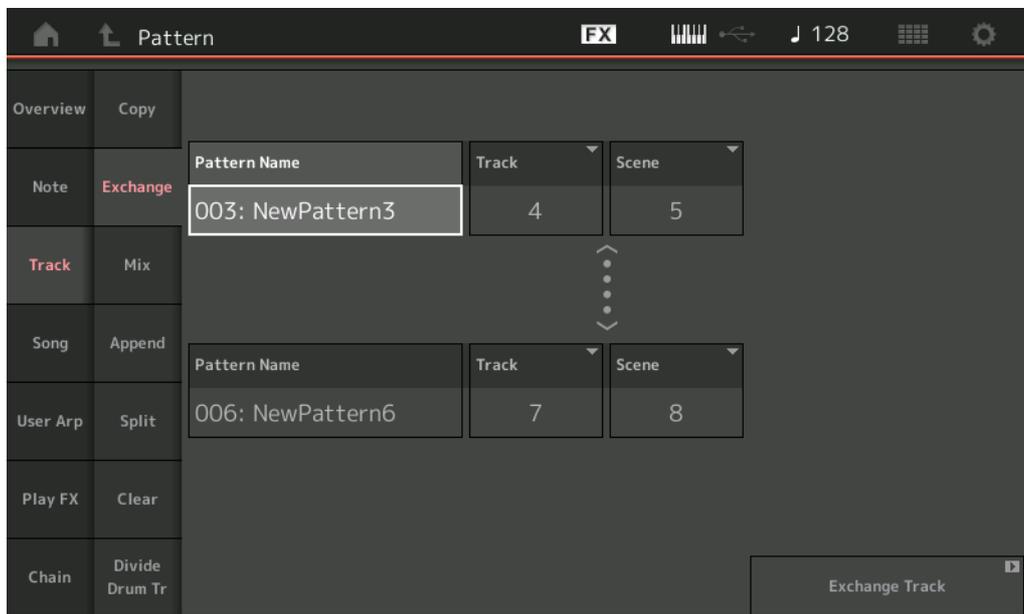
**注** 当在Track set to All（音轨设置为所有）和Scene set to All（场景设置为所有）的情况下执行复制音轨，链数据（第27页）将自动复制。

## Exchange（交换）

此作业将所有数据从指定音轨交换到另一个音轨。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



### Pattern Name（模板名称）

决定用于数据交换的Pattern（模板）之一。

### Track（音轨）

决定用于交换的Track（音轨）。

### Scene（场景）

决定用于交换的Scene（场景）。

### Pattern Name（模板名称）

决定用于数据交换的其他Pattern（模板）。

### Track（音轨）

决定用于交换的Track（音轨）。

### Scene（场景）

决定用于交换的Scene（场景）。

### Exchange Track（交换音轨）

执行交换作业。

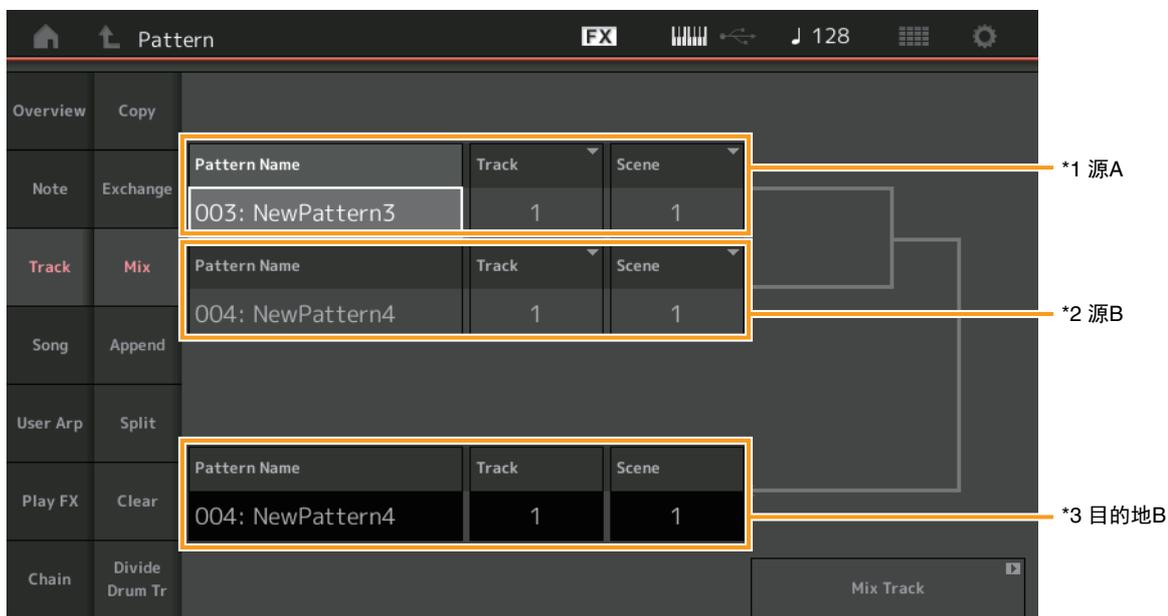
**注** 当在Track set to All（音轨设置为所有）和Scene set to All（场景设置为所有）的情况下执行交换音轨，链数据（[第27页](#)）将自动复制。

## Mix（混音）

此作业将混音2个所选音轨（“A”和“B”）的所有数据，并将结果体现在音轨B中。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



### Pattern Name（模板名称） \*1 源A

决定用于Pattern A（模板A）的源。

### Track（音轨） \*1 源A

决定用于混音的Track（音轨）。

### Scene（场景） \*1 源A

决定用于混音的Scene（场景）。

### Pattern Name（模板名称） \*2 源B

决定用于Pattern B（模板B）的源。

### Track（音轨） \*2 源B

决定用于混音的Track（音轨）。

### Scene（场景） \*2 源B

决定用于混音的Scene（场景）。

### Pattern Name（模板名称） \*3 目的地B

表示目的地Pattern（模板）。

### Track（音轨） \*3 目的地B

表示目的地Track（音轨）。

### Scene（场景） \*3 目的地B

表示目的地Scene（场景）。

### Mix Track（混音音轨）

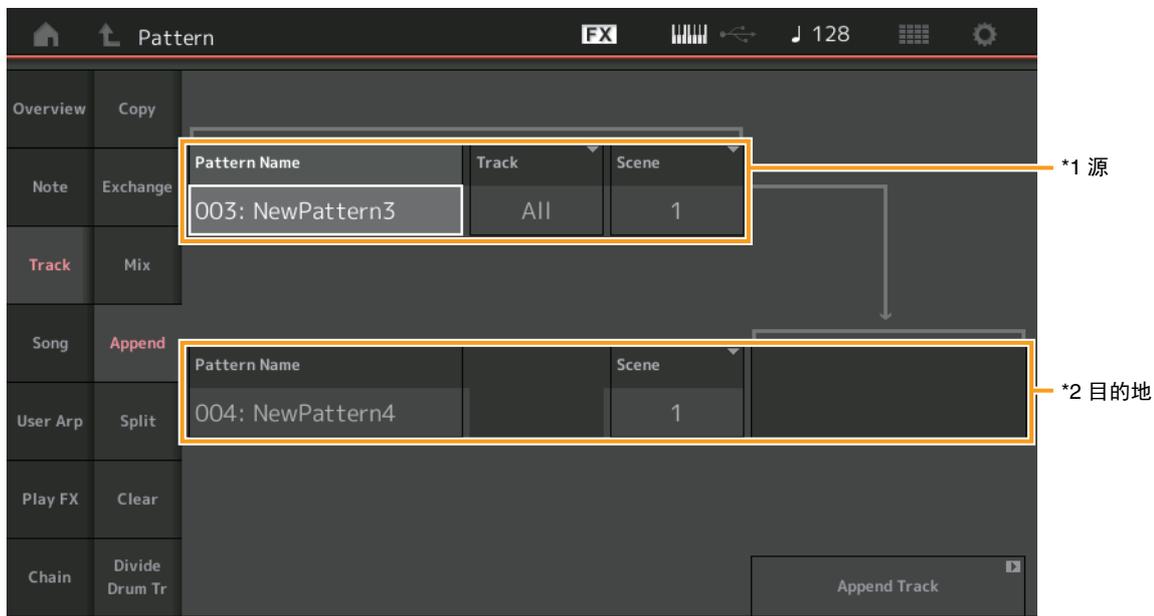
执行混音作业。

## Append（追加）

此作业从指定的源音轨中添加所有数据到指定目的地音轨中。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



### Pattern Name（模板名称）\*1 源

决定Pattern（模板）源。

### Track（音轨）\*1 源

决定Track（音轨）源。

### Scene（场景）\*1 源

决定Scene（场景）源。

### Pattern Name（模板名称）\*2 目的地

决定Pattern（模板）目的地。

### Track（音轨）\*2 目的地

决定Track（音轨）目的地。

### Scene（场景）\*2 目的地

决定Scene（场景）目的地。

### Append Track（追加音轨）

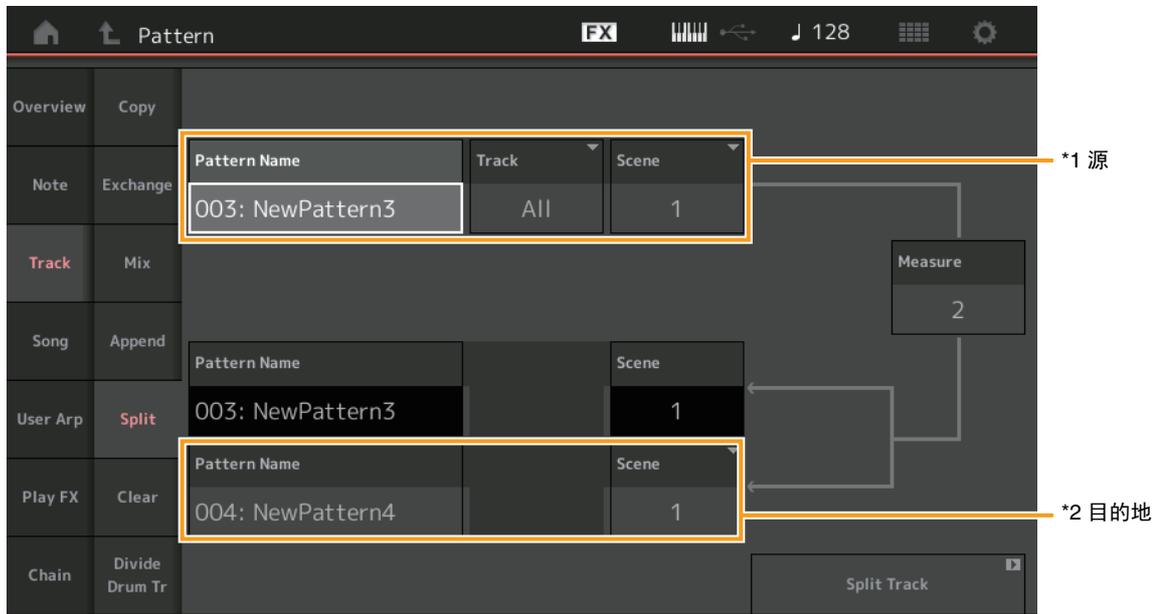
执行追加作业。

## Split（分割）

此作业将指定的源音轨中分割出的指定小节的后半部分数据移动至指定目的地音轨。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



### Pattern Name（模板名称）\*1 源

决定Pattern（模板）源。

### Track（音轨）\*1 源

决定Track（音轨）源。

### Scene（场景）\*1 源

决定Scene（场景）源。

### Measure（小节）\*1 源

决定分割数据的小节。

### Pattern Name（模板名称）

表示目的地Pattern（模板）。

### Track（音轨）

表示目的地Track（音轨）。

### Scene（场景）

表示目的地Scene（场景）。

### Pattern Name（模板名称）\*2 目的地

决定Pattern（模板）目的地。

### Track（音轨）\*2 目的地

决定Track（音轨）目的地。

### Scene（场景）\*2 目的地

决定Scene（场景）目的地。

### Spilt Track（分割音轨）

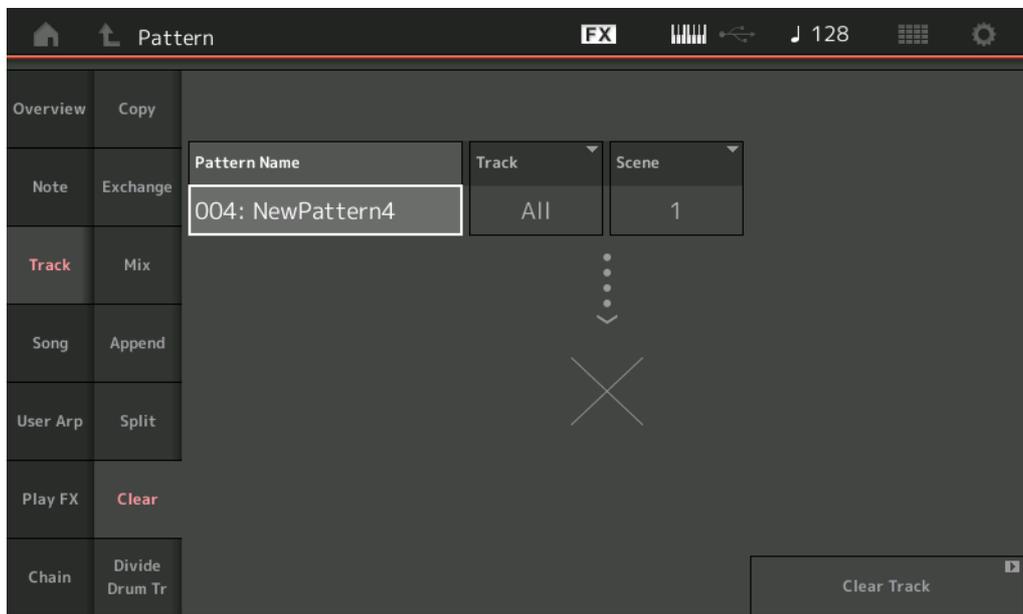
执行分割作业。

## Clear（清除）

此作业清除指定音轨中的所有数据。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



### Pattern Name（模板名称）

决定要清除的Pattern（模板）。

### Track（音轨）

决定要清除的Track（音轨）。

### Scene（场景）

决定要清除的Scene（场景）。

### Clear Track（清除音轨）

执行清除作业。

**注** 当在Track set to All（音轨设置为所有）和Scene set to All（场景设置为所有）的情况下执行清除音轨，链数据（[第27页](#)）也将被删除。

## Divide Drum Tr（分割鼓轨）

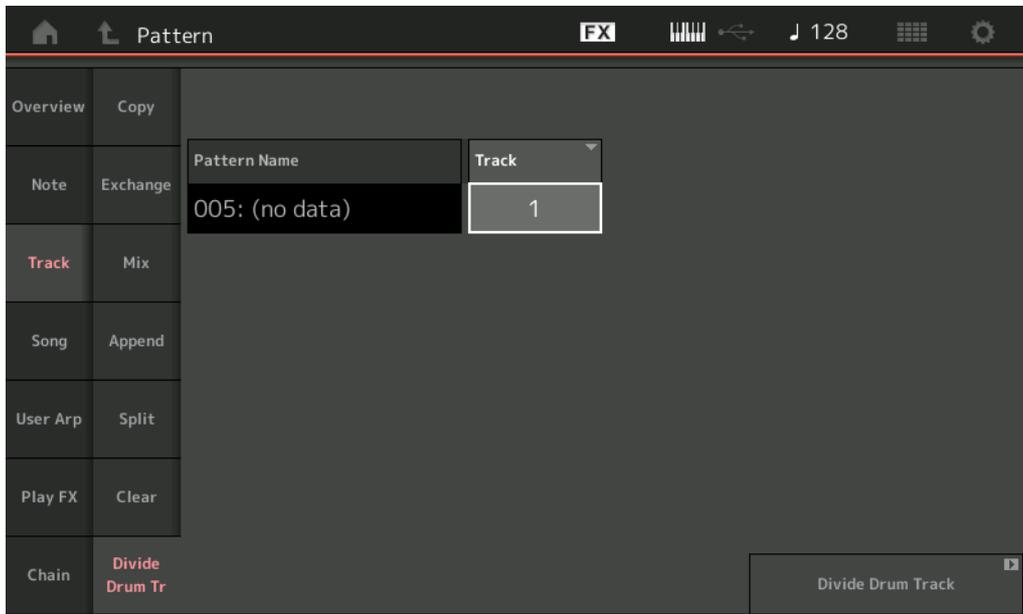
此作业允许从指定音轨中分离出鼓音符数据。

此作业分离已分配至指定音轨的鼓音轨中的音符事件，并将与不同的鼓乐器对应的音符放到不同的音轨（音轨9-16）中。

**注** 当执行分割鼓音轨时，已存在于音轨9-16和声部9-16中的数据将被替换。无法对编辑进行Undo（撤销）。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



### Pattern Name（模板名称）

决定包含在鼓音轨中要被分割的Pattern（模板）。

### Track（音轨）

决定音轨音符数据将被分割的Track（音轨）。

### Divide Drum Track（分割鼓轨）

执行分割作业。

## Song（乐曲）

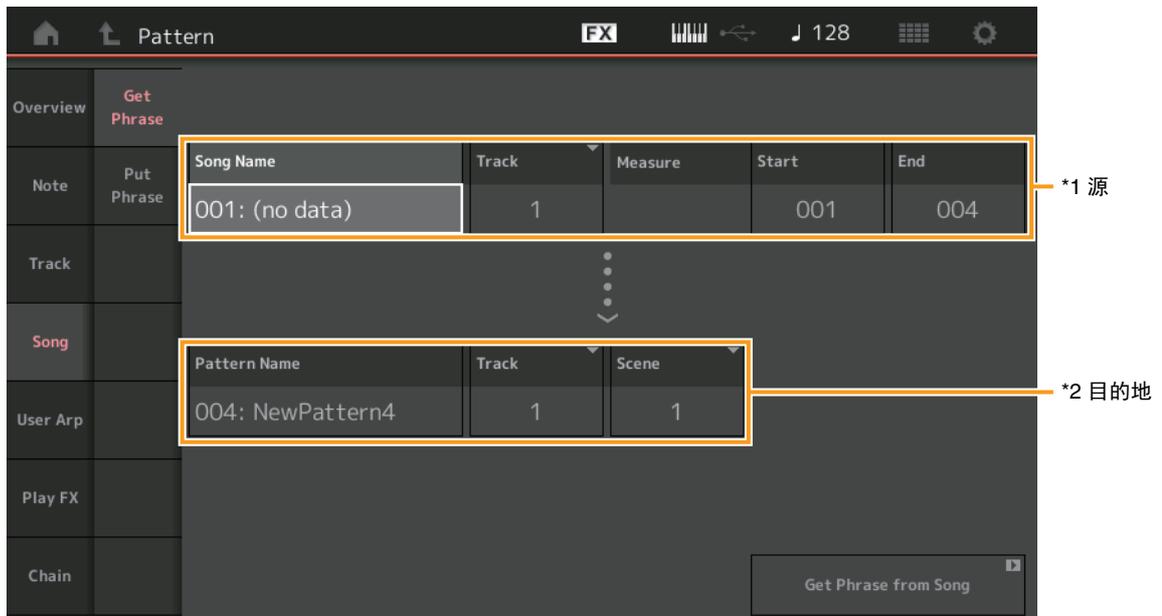
### Get Phrase（获取乐句）

此作业从指定的源乐曲中拷贝指定数据到指定目的地音轨。

**注** 执行获取乐句时，指定的目的地音轨中原有的数据将被替换。

#### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



#### Song Name（乐曲名称）

决定源乐曲。

#### Track（音轨）\*1 源

决定源音轨。

#### Start Measure（开始小节）

决定要应用此作业的开始小节位置。

**Range:** 001 – 998

#### End Measure（结束小节）

决定要应用此作业的结束小节位置。

**Range:** 002 – 999

#### Pattern Name（模板名称）

决定Pattern（模板）目的地。

#### Track（音轨）\*2 目的地

决定Track（音轨）目的地。

#### Scene（场景）

决定Scene（场景）目的地。

#### Get Phrase from Song（从乐曲中获取乐句）

执行复制作业。

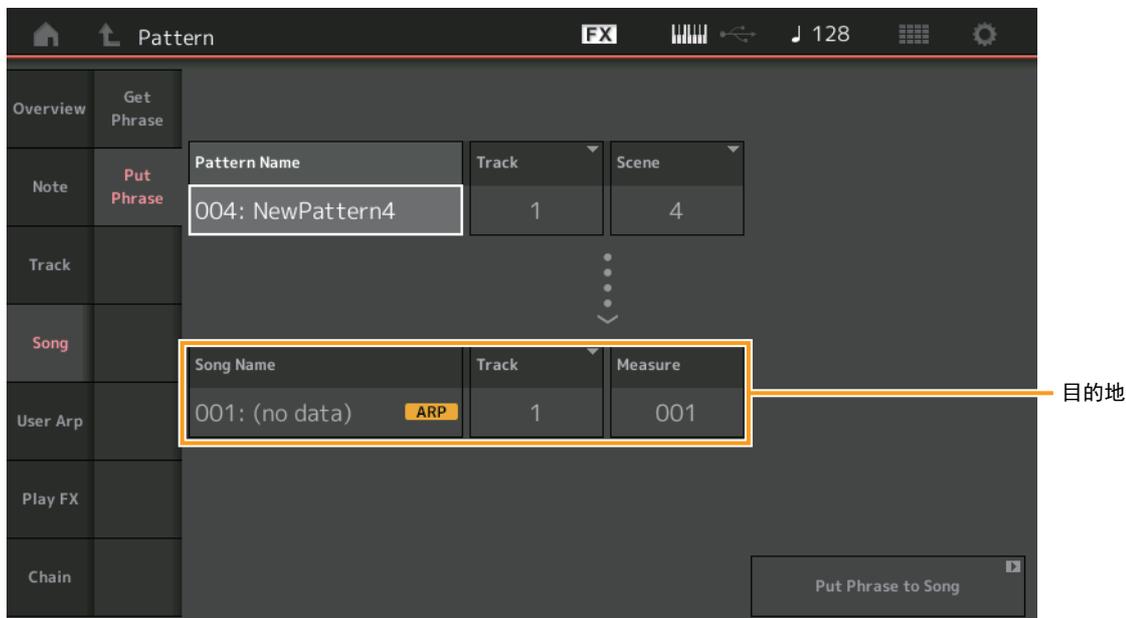
## Put Phrase（放置乐句）

此作业从指定源模板中复制所有数据到另一目的地乐曲的指定小节。

**注** 当执行放置乐句时，指定的源模板合并至指定目的地乐曲中已存在的数据中。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



### Pattern Name（模板名称）

决定Pattern（模板）源。

### Track（音轨）

决定源音轨。

### Scene（场景）

决定Scene（场景）源。

### Song Name（乐曲名称）

决定Pattern（模板）目的地。

### Track（音轨）\*目的地

决定目的地音轨。

### Measure（小节）

决定要应用此作业的小节位置。

**Range:** 001 – 999

### Put Phrase to Song（放置乐句到乐曲）

执行复制作业。

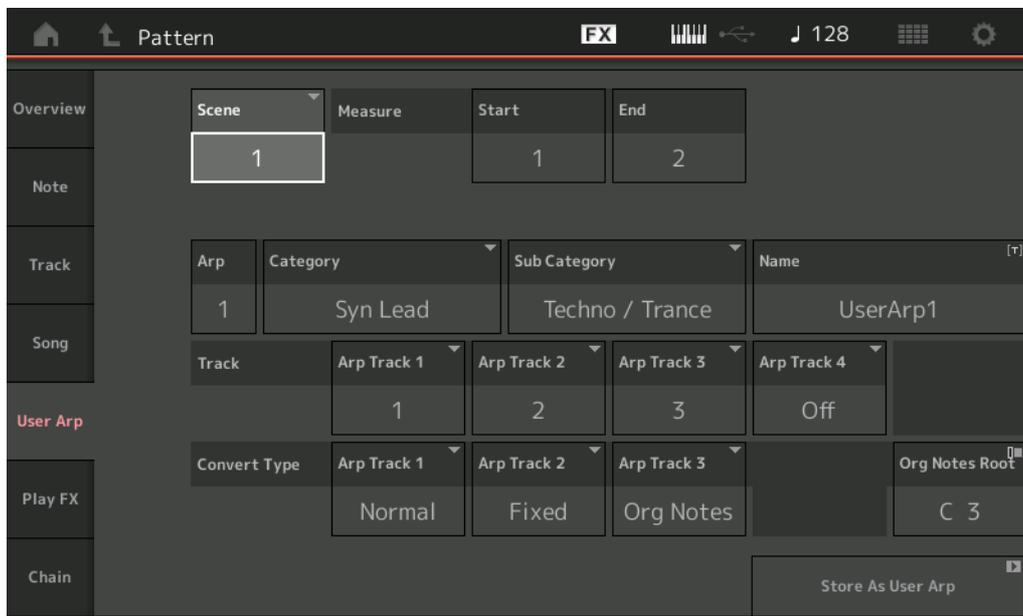
## User Arp（用户琶音）

此作业复制音轨指定小节中的数据用于创建琶音数据。

**注** 当执行用户琶音时，指定目的地音轨中已存在的数据将被替换。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



### Scene（场景）

决定Scene（场景）源。

**Range:** 1 – 8

### Start Measure（开始小节）

决定要应用此作业的开始小节位置。

**Range:** 1 – 256

### End Measure（结束小节）

决定要应用此作业的结束小节位置。

**Range:** 2 – 257

### Arp（琶音编号）

表示琶音类型的编号。

### Category（类别）

表示所选琶音类型将被分配的主类别。

**Settings:** 关于琶音类型类别一览表，请参见参考说明书。

### Sub Category（子类别）

表示所选琶音类型将被分配的子类别。

**Settings:** 关于琶音类型的子类别一览表，请参见参考说明书。

### Name（名称）

决定琶音类型名称。

### Track（音轨）

决定每个琶音音轨的源音轨编号。

## Convert Type (转换类型)

从下列三种方法中决定MIDI音序数据如何转换成琶音数据。可为每个音轨设置参数。

**Settings:** Normal (正常)、Fixed (固定)、Org Notes (原始音符)

**Normal (正常):** 只用弹奏的音符及八度音符播放琶音。

**Fixed (固定):** 弹下任意音符将会触发相同的MIDI音序数据。

**Org Notes (原始音符):** 除琶音的播放将根据弹奏的和弦有所不同外, 基本与“Fixed”相同。

## Store As User Arp (作为用户琶音存储)

执行存储作业。

---

## Play FX (播放效果)

---

此作业在播放时添加效果至模板的MIDI音序数据中。您可以决定指定音轨的每个参数的范围和力度。

### 操作

[▶] (播放) 按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Play FX1 (播放效果1)

操作Qntz Value (量化值)、Qntz Str (量化强度)、Swing Vel (摇摆力度)、Swing Gate (摇摆门限)和Swing Rate (摇摆率)参数。

#### Qntz Value (量化值)

决定音序数据中的音符数据对齐的节拍。

**Settings:** Off (关闭)、60 (32分音符)、80 (十六分音符三连音)、120 (十六分音符)、160 (八分音符三连音)、240 (八分音符)、320 (三连四分音符)、480 (四分音符)

#### Qntz Strength (量化强度)

设置量化将应用的程度或“磁力强度”。设置为100%会得到最精确的结果。设置为0%不会产生量化。

**Range:** 0% - 100%

#### Swing Vel (摇摆力度)

调节相应音符的力度以强调摇摆节奏感。

**Range:** 0% - 200%

#### Swing Gate (摇摆门限)

调节相应音符的门限时间以强调摇摆节奏感。

**Range:** 0% - 200%

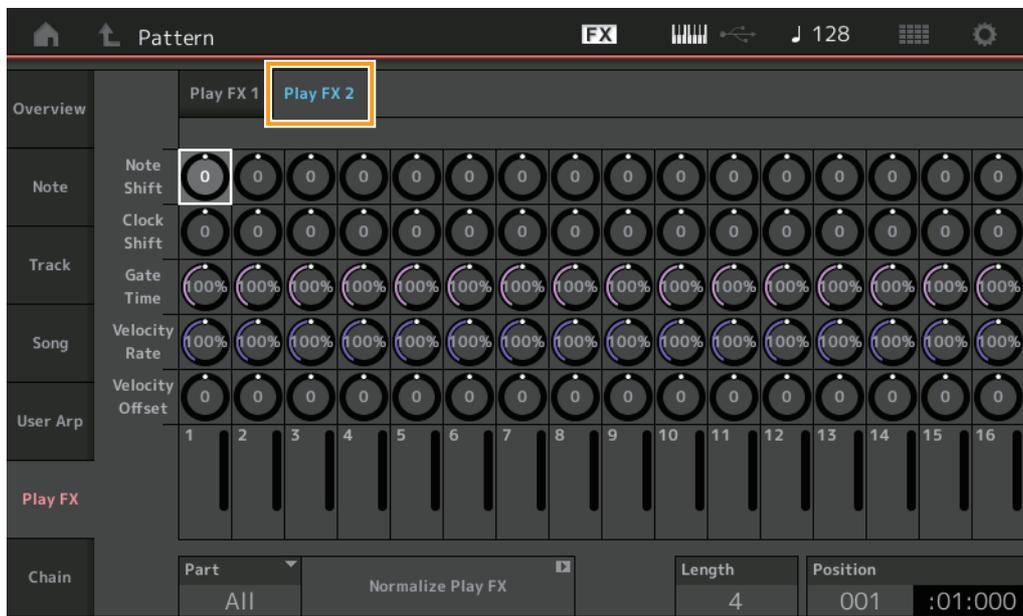
## Swing Rate（摇摆率）

此参数可选择性地延迟偶数节拍（后拍）的音符以形成摇摆感。

**Settings:** 取决于指定的量化值

如果量化值为四分音符、八分音符、十六分音符、三十二分音符：0 - 格栅的一半

如果量化值为四分音符三连音、八分音符三连音、十六分音符三连音：0 - 格栅的一半



## Play FX2（播放效果2）

操作Note Shift（音高切换）、Clock Shift（时钟切换）、Gate Time（门限时间）、Velocity Rate（力度率）和Velocity Offset（力度偏移值）参数。

## Note Shift（音高切换）

以半音为增量升高或降低所选音轨中的所有音符的音高。

**Range:** -99 - +99

## Clock Shift（时钟切换）

将所选音轨中所有音符的时序以时钟增量向前或向后移调。

**Range:** -120 - +120

## Gate Time（门限时间）

加长所选音轨中的所有音符的门限时间。

**Range:** 0% - 200%

## Velocity Rate（力度率）

以指定的百分比改变音符力度。

**Range:** 0% - 200%

## Velocity Offset（力度补偿）

以指定的补偿值增大或减小音符力度。

**Range:** -99 - +99

## Part（声部）

决定要正常化的目标声部。

**Range:** All（全部）、1-16

## Normalize Play FX（正常化播放效果）

将Play FX（播放效果）中的效果应用至MIDI数据。

## Length（长度）

表示所选Scene（场景）中整个音序的长度。

## Position（位置）

在Scene（场景）播放中显示当前位置，并可设置播放的开始位置。

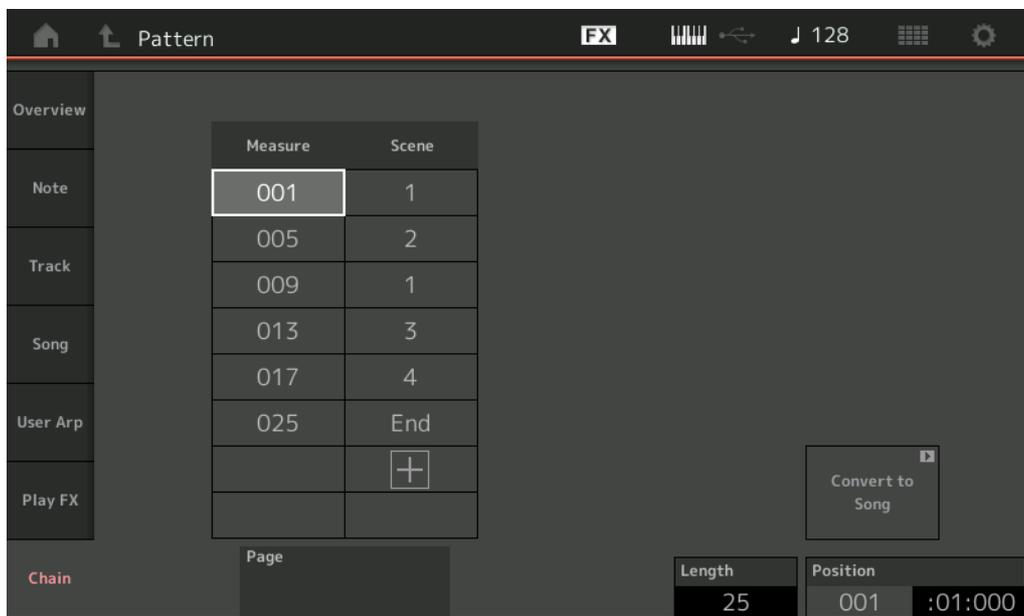
**Range:** 001 - 256

## Chain（链）

此作业将场景串联并播放串联的场景。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



### Measure（小节）

决定Scene（场景）开始播放的小节位置。

**Range:** 001 – 999

### Scene（场景）

决定从指定小节位置开始播放的Scene（场景）。

**Range:** 1 – 8、End（结束）

### Page（页码）

当Measure & Scene（小节&场景）条数超过8时，通过上下按钮显示。触摸此按钮调出下一页/上一页。

### Convert to Song（转换为乐曲）

将链存储为乐曲。

### Length（长度）

表示整个音序的长度。

### Position（位置）

在链播放期间显示当前位置，并可设置播放的开始位置。

**Range:** 001 – 999

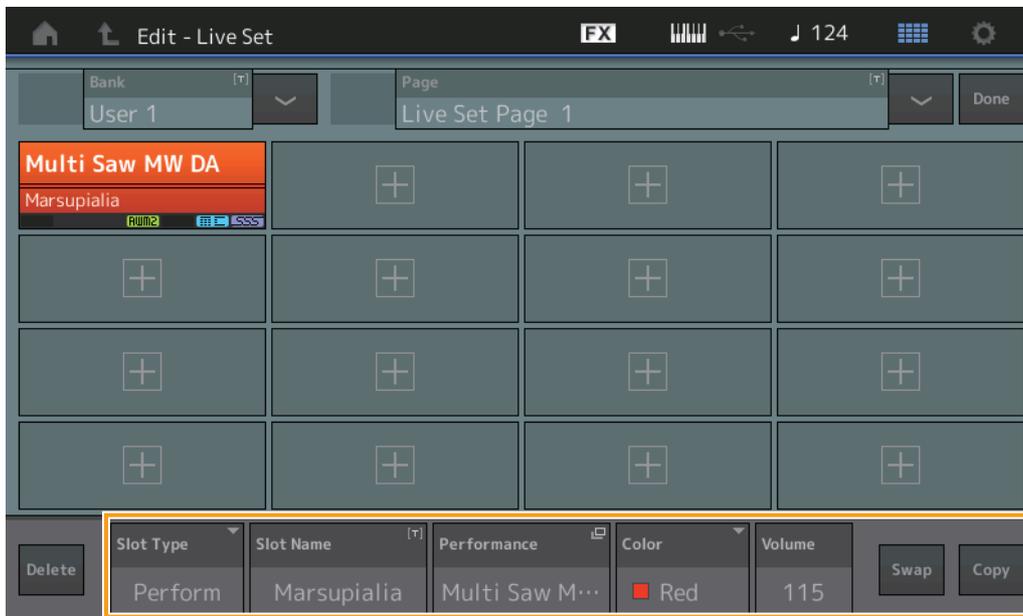
# Live Set（现场设置）

Live Set（现场设置）功能可让您从Live Set（现场设置）画面结合乐曲、模式和音频文件，并播放。

## ■ 在Live Set（现场设置）画面中结合乐曲、模式和音频文件

### 操作

按下[LIVE SET]按钮，或触摸LIVE SET（现场设置）图标 → 选择用户库 → [EDIT]



### Slot Type（插槽类型）

表示所选的插槽类型。

**Settings:** Perform（演奏组）、Song（乐曲）、Audio（音频）、Pattern（模式）

**注** 仅当插槽类型选择为Perform时，试听功能可用。

### Slot Name（插槽名称）

表示所选的插槽名称。触摸插槽名称（当可用和显示时）调出输入字符画面。当插槽类型设置为Song（乐曲）、Audio（音频）和Pattern（模式）时，此区域显示乐曲名称、音频名称或模式名称，触摸将调出Load（载入）画面。

**注** 仅当插槽类型选择为Perform时可更改插槽名称。

### Performance（演奏组）

表示所选插槽中指定的演奏组名称。触摸参数可以调出Category Search（分类查找）画面。

### Color（颜色）

决定所选插槽的颜色。

**Settings:** Black（黑色）、Red（红色）、Yellow（黄色）、Green（绿色）、Blue（蓝色）、Azure（天蓝色）、Pink（粉红色）、Orange（橙色）、Purple（紫色）、Sakura（樱花色）、Cream（奶油色）、Lime（浅绿色）、Aqua（碧绿色）、Beige（米黄色）、Mint（薄荷绿）、Lilac（丁香紫）

### Volume（音量）

决定所选插槽的音量。

### Swap（交换）

当一个插槽被选中时触摸交换，触摸另一个插槽将与之相互交换插槽内容。

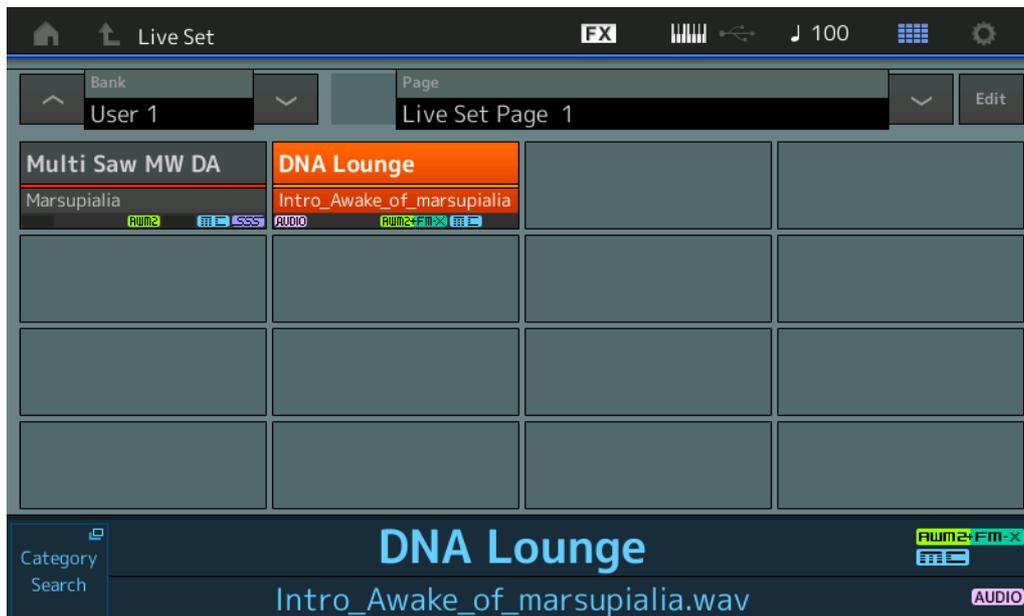
### Copy（复制）

当源插槽被选中时触摸复制，然后触摸目标插槽将复制插槽内容。

## ■ 从Live Set（现场设置）画面播放乐曲、模式和音频文件

### 操作

按下[LIVE SET]按钮，或触摸LIVE SET（现场设置）图标 → 选择用户库 → [▶]（播放）按钮



**注** 当播放乐曲或模式时，无法更改演奏组或插槽。当您试图更改时，将出现错误信息。

**注** 当播放乐曲、模式或音频文件时，可通过按下[▶]（播放）按钮打开演奏组的对应播放画面。

# Scene（场景）

Super Knob Link（超级旋钮关联）和Keyboard Control（键盘控制）已加入至Scene（场景）功能录制的功能中。

## Scene（场景）

操作

[PERFORMANCE (HOME)]（演奏组）→ [Scene]（场景）



### Super Knob（超级旋钮记忆开关）

决定超级旋钮状态是否记录到Scene（场景）中。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

### Link（关联记忆开关）

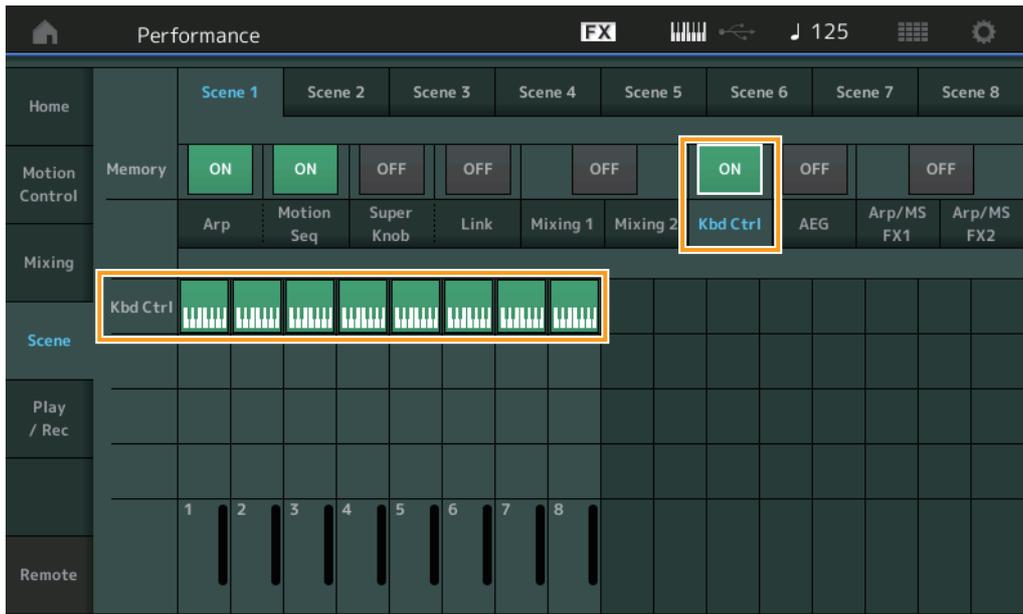
决定超级旋钮关联状态是否记录到Scene（场景）中。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

### Super Knob Link（超级旋钮关联）

决定选定Scene（场景）的可分配旋钮1-8是否受到超级旋钮操作的影响。设置为Off的可分配旋钮不受超级旋钮操作的影响。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）



### Kbd Ctrl（键盘控制记忆开关）

决定键盘控制操作是否记忆至Scene（场景）中。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

### Kbd Ctrl（键盘控制）

决定所选Scene（场景）中每个声部的键盘控制开关。设置为Off的声部不受键盘弹奏的影响。

**Settings:** Off（灰色）、On（绿色）

# Edit（编辑）

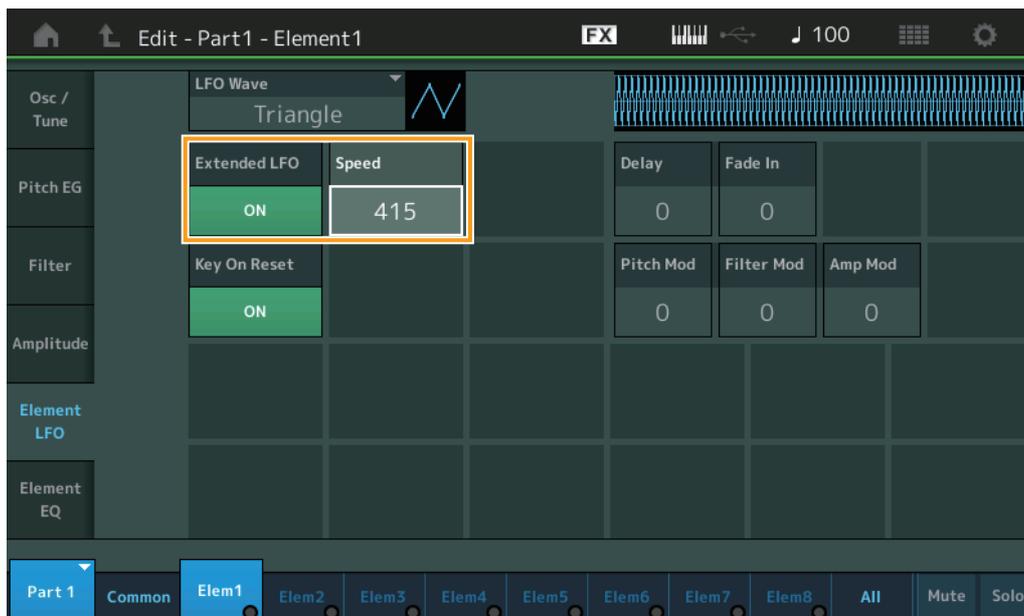
已扩大Part LFO Speed（声部LFO速度）的参数范围。

## ■ Normal Part（标准声部）（AWM2）

### Element LFO（音素LFO）

操作

[EDIT] → [Common] → 选择音素 → [Element LFO]



### Speed（速度）

调节LFO变化的速度。参数范围从0 - 63提升至0 - 415。

Range: 0 - 415

### Extended LFO（延伸的LFO）

可用于在旧参数范围（Off: 0 - 63）或新参数范围（On: 0 - 415）之间进行选择。如要保持与旧参数设置的兼容性，请将其设置为Off。

Settings: Off（关闭）、On（打开）

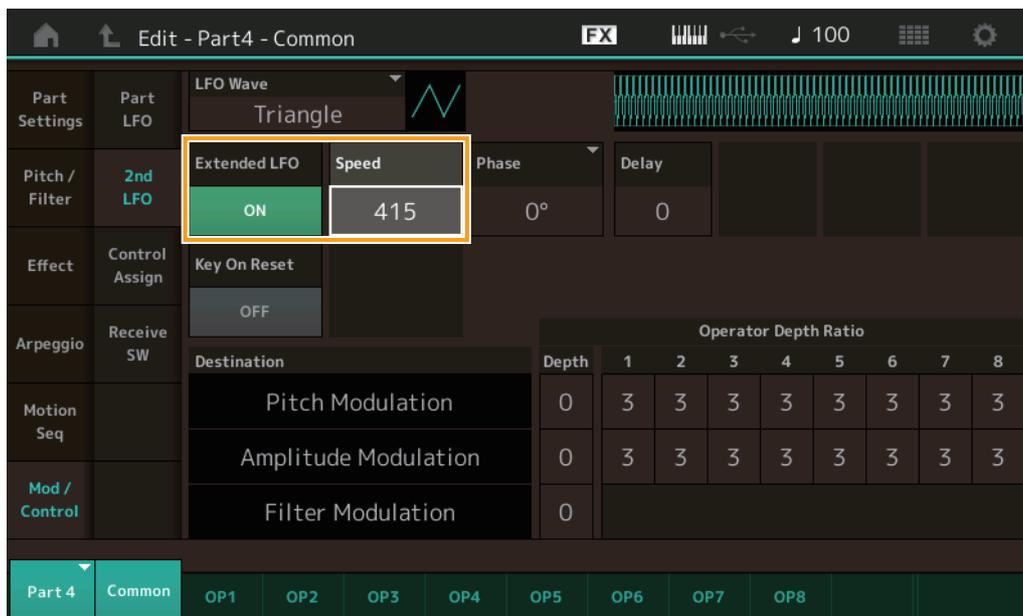
## ■ Normal Part（标准声部）（FM-X）

### Mod/Control（调制/控制）

#### 2nd LFO（第2 LFO）

##### 操作

[EDIT] → 从[Common]中选择声部 → 操作器[Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



#### Speed（速度）(2nd LFO Speed)（第2 LFO速度）

调节LFO变化的速度。参数范围从0 - 99提升至0 - 415。

**Range:** 0 - 415

#### Extended LFO（延伸的LFO）

可用于在旧参数范围（Off: 0 - 99）或新参数范围（On: 0 - 415）之间进行选择。如要保持与旧参数设置的兼容性，请将其设置为Off。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

# Utility (实用工具)

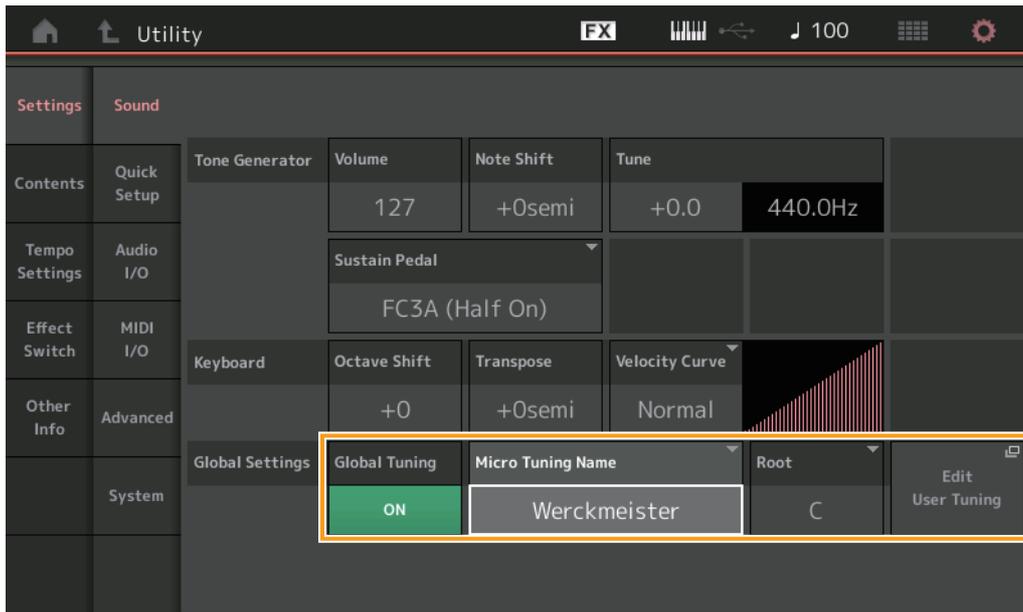
## Settings (设置)

### Sound (声音)

已增加Global Micro Tuning (全局微调) 设置。

操作

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Global Tuning (全局微调)

当此功能打开时，全局设置中的微调优先度高于每个声部的演奏组中的微调设置。此功能应用至除鼓声部以外的所有声部。

**Settings:** Off (关闭)、On (打开)

**注** 每当重启乐器时，全局微调设置自动返回至Off。

### Micro Tuning Name (微调名称)

表示所选的微调名称。触摸按钮调出用于选择预设或用户的菜单页面。

**Settings:** Preset (预设) → Equal Temperament (平均律)、Pure Major (纯率大调)、Pure Minor (纯率小调)、Weckmeister、Kirnberger、Valloti & Young、1/4 shift (1/4位移)、1/4 tone (1/4音调)、1/8 tone (1/8音调)、Indian (印地安)、Arabic 1 (阿拉伯1)、Arabic 2 (阿拉伯2)、Arabic 3 (阿拉伯3)

User (用户) → User1 - 8 (用户1-8)

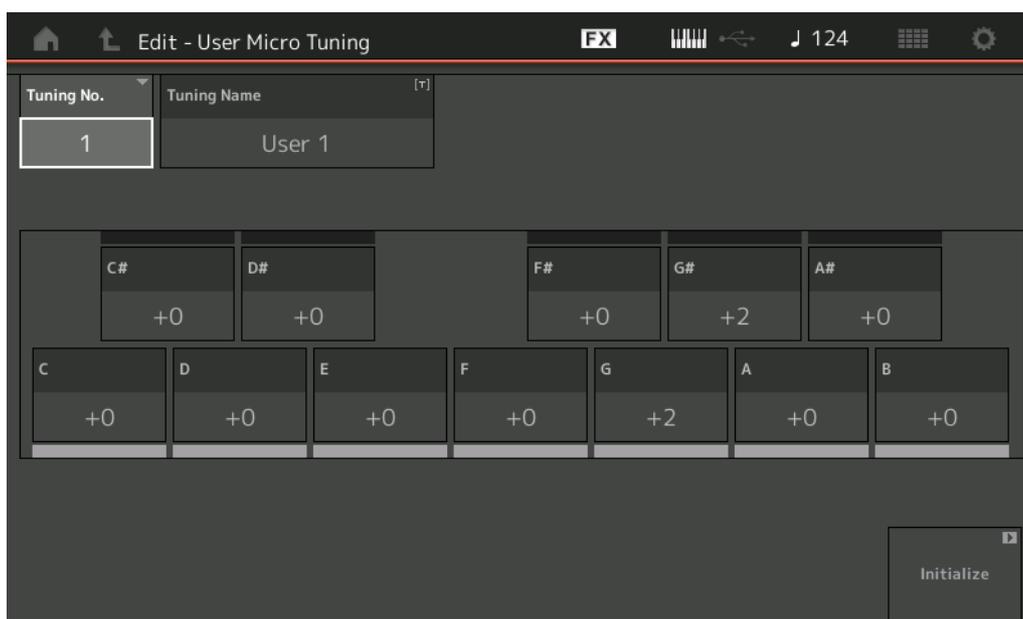
### Micro Tuning Root (微调根音)

决定微调功能的根音音符。根据微调名称，此设置可能没有必要，因此将不会出现。

**Range:** C - B

## Edit User Tuning (编辑用户调音)

调出用户微调设置画面。



### Tuning No. (微调编号)

表示所选的用户微调编号。

**Range:** 1 - 8

### Tuning Name (微调名称)

决定所选用户微调的名称。触摸参数可以调出输入字符画面。

### C、C#、D、D#、E、F、F#、G、G#、A、A#、B

以1音分为步进调节每个音符的音高来决定所需的微调。

**Range:** -99 - +99

### Initialize (初始化)

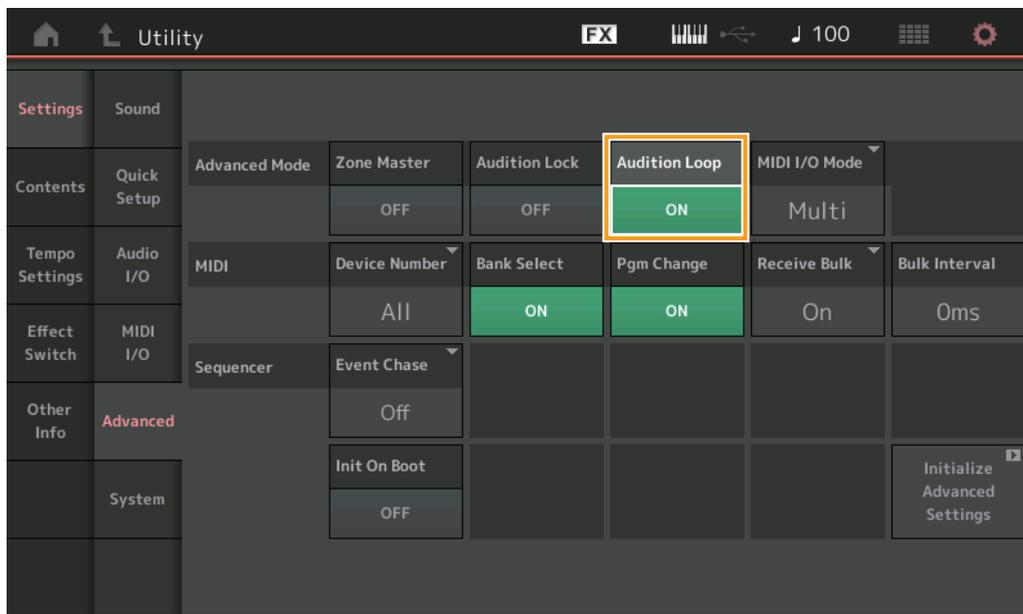
初始化所选的用户微调。

## Advanced（高级）

可取消试听循环。

### 操作

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



### Audition Loop（试听循环）

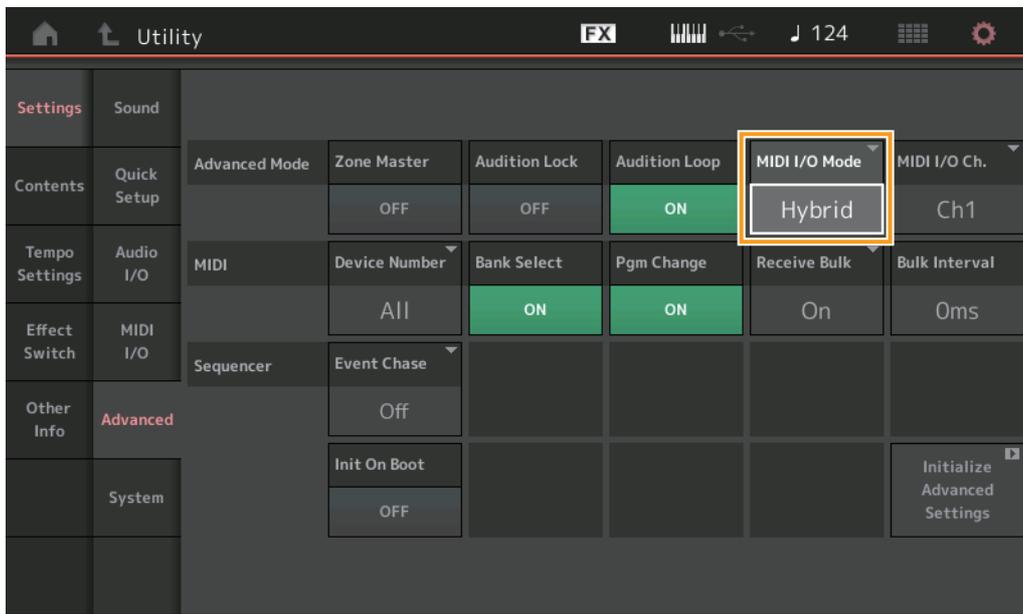
当此功能设置为On并且试听乐句播放至结尾时，试听乐句将自动从开头开始重播。当此功能设置为Off时，当到达结尾时，试听乐句播放停止。当播放试听乐句时，可在On和Off之间切换。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

## ■ MIDI I/O模式的设置中已加入Hybrid

操作

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



### ■ 当MIDI I/O模式设置为Hybrid时:

#### Receiving MIDI Data (接收MIDI数据)

- 通过MIDI I/O通道参数设置的通道接收的MIDI数据将被键盘控制开关设置为ON的声部接收。
- 通过MIDI I/O通道参数设置的通道以外的其他通道或键盘控制开关设置为Off的声部接收的MIDI数据，将通过对应声部被接收。

#### Sending MIDI Data (发送MIDI数据)

- 当Common/Audio被选中且键盘控制开关设置为ON的声部也被选中时，MIDI数据将从MIDI I/O通道参数设置的通道发送。
- 当键盘控制开关设置为Off的声部被选中，MIDI数据将从对应声部发送。

# 通过USB TO DEVICE的MIDI数据接收

此功能支持乐器从连接至[USB TO DEVICE]的外部MIDI键盘/控制器接收MIDI数据。

**支持的MIDI设备：**符合USB MIDI标准的MIDI设备和经过Yamaha测试的设备

\* 有关经过Yamaha测试的设备列表，请参见以下链接  
<https://www.yamaha.com/2/modx>

**注** [USB TO DEVICE]的最大额定值为5 V/500 mA。请勿连接超过额定值的USB设备，否则可能损坏乐器。

**注** 此功能不支持通过乐器上的[USB TO DEVICE]将MIDI数据传输到已连接的设备中。

## ■ 当MIDI I/O模式设置为Multi时

- 被键盘控制开关设置为On的声部对应的通道所接收的通道事件，将被键盘控制开关设置为On的所有声部平行接收。接收后，当本乐器传送MIDI数据时，与键盘控制开关设置为On的声部所对应的通道的所有音符数据将被传送。
- 键盘控制开关设置为Off的声部所对应的通道接收的通道事件将影响对应声部。接收后，当乐器传送MIDI数据时，用于接收的相同通道将用于传送通道数据。

## ■ 当MIDI I/O模式设置为Single或Hybrid时

- 被键盘控制开关设置为On的声部对应的通道所接收的通道事件，将被键盘控制开关设置为On的所有声部平行接收。然而，当本乐器接收视为通用参数的控制变更信息且当MIDI I/O模式设置为Single时，本乐器不会发送控制变更信息至声部，取而代之地将其视为通用参数。接收后，根据MIDI I/O通道设置，控制变更信息的发送将完成。
- 被键盘控制开关设置为Off的声部对应的通道所接收的通道事件将由对应声部接收。当MIDI I/O模式设置为Single时，不会再次传送接收到的MIDI数据。

# 用户界面提升

## ■ 使用[INC/YES]和[DEC/NO]按钮选择乐曲

现在，当光标在MIDI画面的乐器名称上时，可使用[INC/YES]和[DEC/NO]按钮选择乐曲。现在，乐曲编号显示在乐曲名称的前面。

### 操作

[▶]（播放）按钮或[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]

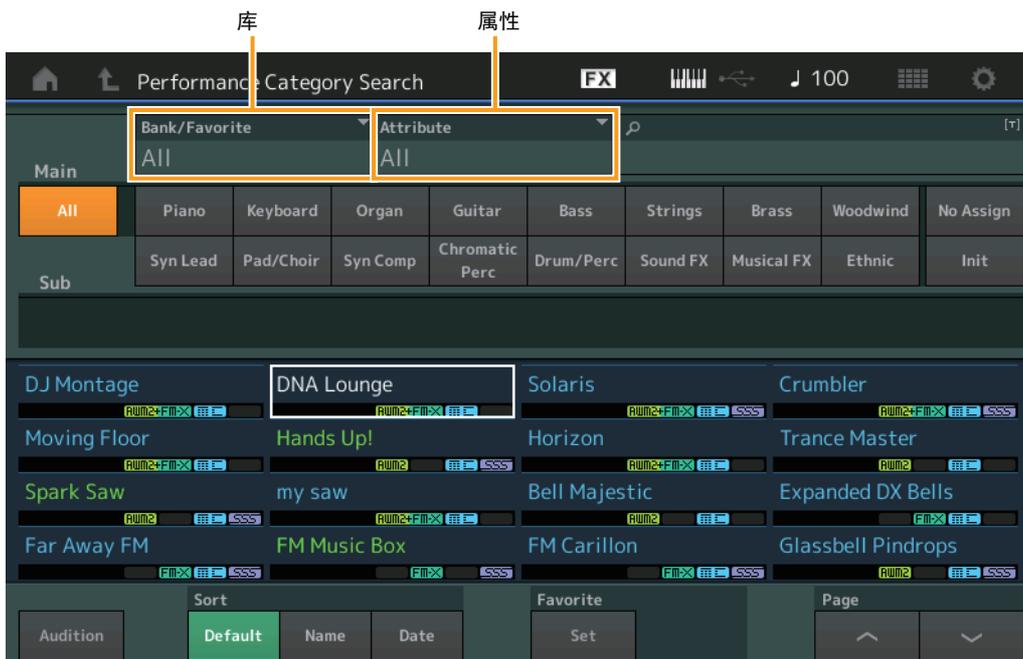


## ■ 记忆在演奏组分类查找中选择的库和属性

即便在移动至另一画面后，本乐器也可记忆演奏组分类查找画面中库和属性的最后设置。

### 操作

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY]或触摸[Performance Name] → 从菜单选择[Category Search]



## ■ 使用前面板的按钮进行分类查找

**操作** [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY]或触摸[Performance Name] → 从菜单选择[Category Search]

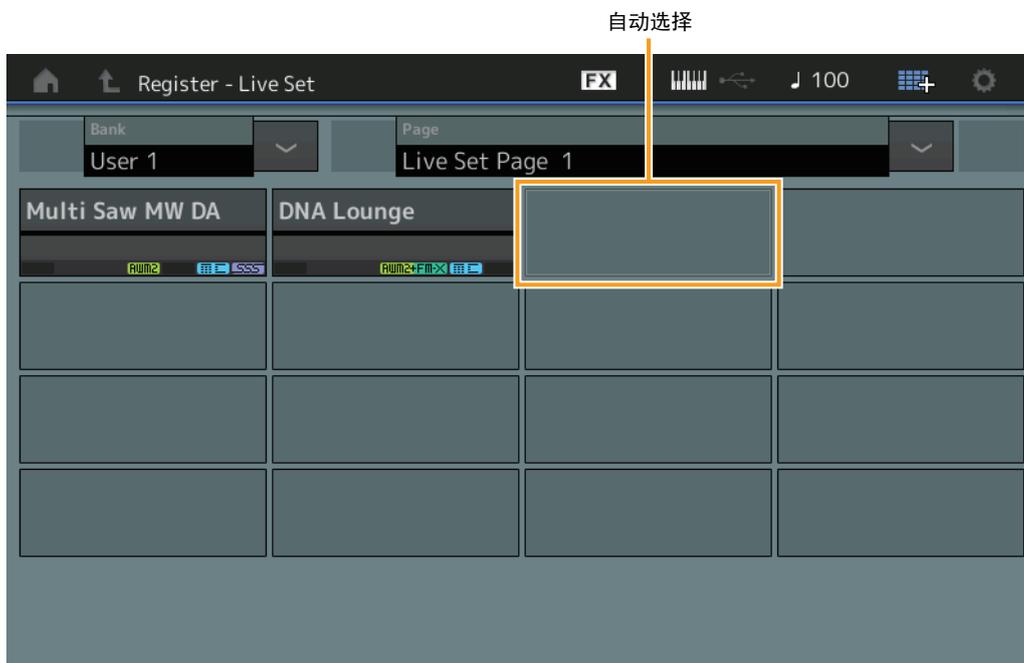
- 按下[SHIFT]按钮+左右光标按钮更改Main Category（主分类）。
- 按下[SHIFT]按钮+上下光标按钮更改Sub Category（子分类）。
- 同时按下[SHIFT]按钮+上下（左右）光标按钮，将Main Category（主分类）和Sub Category（子分类）设为ALL。

## ■ 使用[EXIT]按钮打开主画面

现在，当演奏组画面（除主画面以外的画面）打开时，可使用[EXIT]按钮轻松返回至主画面。

## ■ 在注册画面选择目标插槽的简单方式

**操作** [SHIFT] + [LIVE SET]（Live Set（现场设置）画面选中时除外）



### 在库中选中预设或库时

从User Bank 1（用户库1）中自动选择格栅数字最小的空插槽。当User Bank（用户库）没有空的库时，打开User Bank 1（用户库1）画面后没有插槽被选择。

### 在库中选中用户时

自动选择当前页面或之后格栅数字最小的空插槽。当User Bank（用户库）不为空时，选中页码最小的可用页面中数字最小的空插槽。当User Bank（用户库）没有空的库时，没有插槽被选中。

## Sequencer Block（音序器模块）

音序器存储容量（总用户记忆）已从130,000增加至520,000（针对乐曲）和520,000（针对模板）。

# MONTAGE版本1.10中的新功能

---

Yamaha已升级MONTAGE固件，增加了以下新功能。  
本说明书介绍与本乐器随附参考说明书相关的新增内容和变化。

- 已增加新功能，可以在录制MIDI乐曲时有选择地启用（或禁用）录制琶音数据。
- 现在可以在Edit Waveform画面中设置Center Note。
- 当WAV文件或AIFF文件作为波形加载时，现在可以设置分配键。
- 在选择声部参数并按下[CONTROL ASSIGN]按钮时，通过在显示的对话框内按下[PART SELECT MUTE/SOLO]，现在可以选择Common Parts的Assignable Knob。
- 增加了Panel Lock功能，以防止演奏过程中的意外操作。

# Play/Rec（播放/录制）

## Play/Rec（播放/录制）

### MIDI

录制乐曲时，可以选择仅录制键盘演奏或录制琶音器的输出。

#### 操作

[▶]（播放）按钮  
或  
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



### Arp Rec

当此项设置为On时，琶音器输出可被录制。当此项设置为Off时，只有键盘演奏被录制。只可在录制新乐曲时设置。录制后设置不可更改。此外，在此项设置为Off的情况下，将其他部分录制到先前已录制的乐曲时，Record Type只能设置为Replace。

**Settings:** Off（关闭）、On（打开）

**注** 在此项设置为Off的情况下已录制的乐曲，通过更改为演奏组中已设的另一个琶音，可以使用与录制不同的琶音播放。

## Part Edit (Edit) (声部编辑 (编辑))

### Element Edit (Element) (音素编辑 (音素))

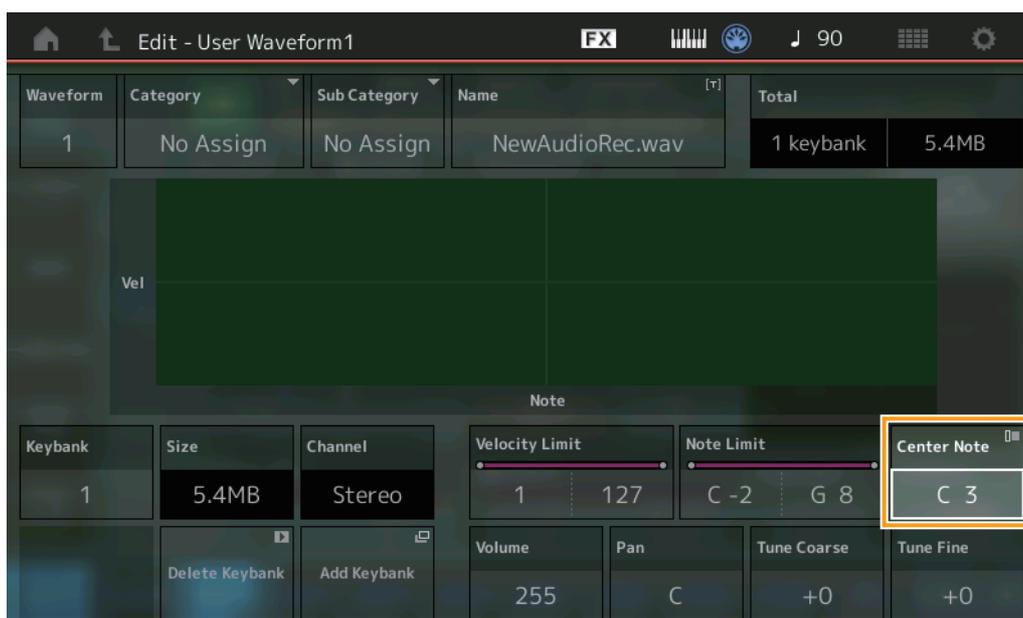
#### Osc/Tune (振荡器/调音)

#### Edit Waveform (编辑波形)

已增加Center Note设置。

#### 操作

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择 → 选择音素或键位 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



#### Center Note

决定播放键位以匹配原始波形数据的音高。

**Settings:** C-2 - G8

# Utility（实用工具）

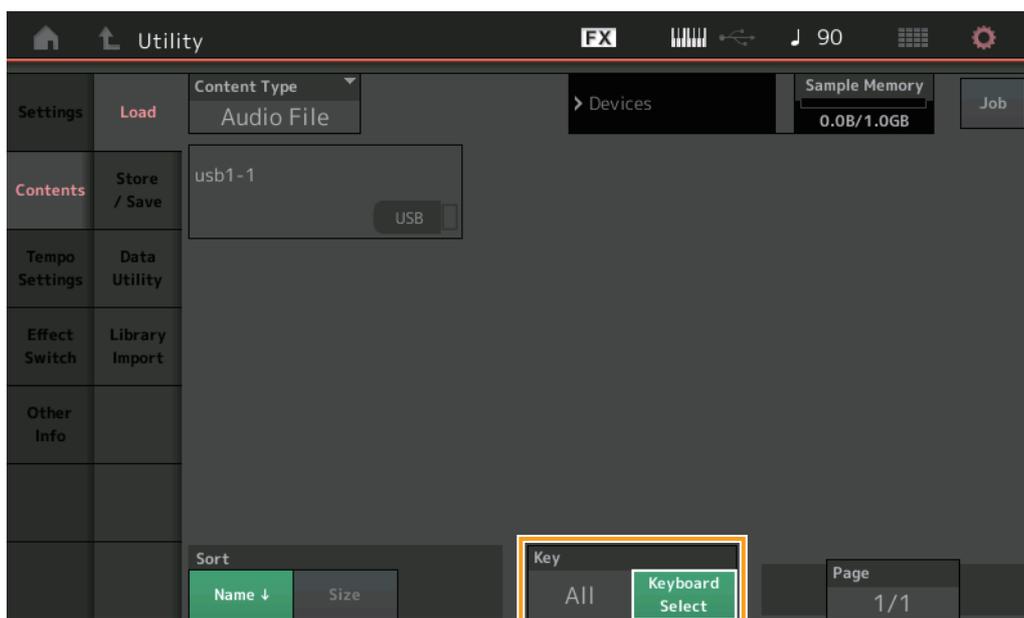
## 目录

### Load（载入）

当WAV文件或AIFF文件作为波形加载时，新增Key设置功能。

#### 操作

[PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择（仅限Normal Parts） → 选择音素 → [Osc/Tune] → [New Waveform]  
或  
[PERFORMANCE] → [EDIT] → 声部选择（仅限Normal Parts） → 选择音素 → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



#### 琴键

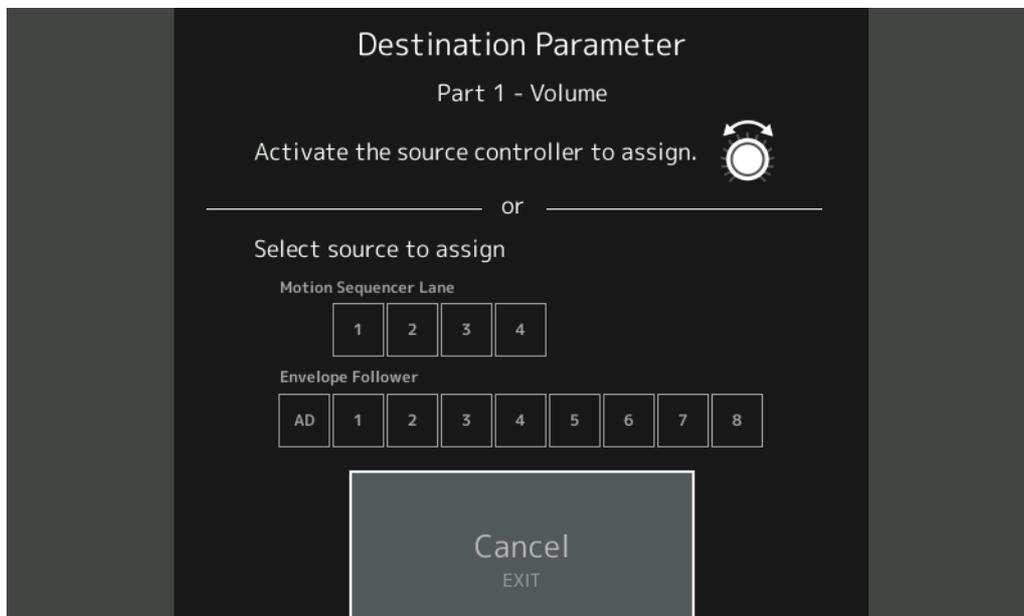
选择要为其分配加载WAV文件或AIFF文件的键位。

**Settings:** 键盘选择（C-2 - G8）、All

## Control Assign（控制分配）对话框

在选择声部参数并按下[CONTROL ASSIGN]按钮时，在显示的对话框内按下[PART SELECT MUTE/SOLO]，可以操作可指定旋钮来选择Common的Assignable Knob。

**操作** 将光标指向Part的控制目标参数→按下[CONTROL ASSIGN]按钮。



操作目标参数时，按下[PART SELECT MUTE/SOLO]按钮的同时，操作要使用的旋钮。

**注** 当转动Super Knob且没有更多的Assignable Knobs或Control Assigns可用于分配源时，显示出错讯息。

# Panel Lock（面板锁定）功能

增加了Panel Lock功能，以防止演奏过程中的意外操作。

**操作** [SHIFT] + Home（主页）画面或Live Set（现场设置）画面中的[AUDITION]。



要解锁面板，再次按下[SHIFT] + [AUDITION]。启用Panel Lock（面板锁定）功能后，除键盘、踏板、主音量、超级旋钮、弯音轮、调制轮和解锁操作外，其他操作皆不可用。此锁定也适用于触摸面板操作。