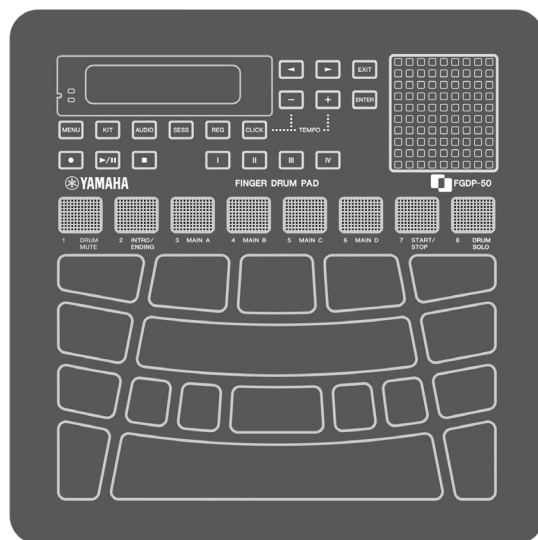


手指鼓

FGDP-50 用户指南



- 本指南中的“ 注意”消息包含我们要求您遵循的信息，以避免对您或他人造成人身伤害。
- 本指南中的“须知”消息包含我们要求您遵循的信息，以避免可能发生的产品故障/损坏、数据损坏或其它财产损失。
- 本指南中的“注”消息包含可能有用的说明和附加信息。
- 本用户指南中包含的所有插图均用于解释相应操作。
- Windows 是 Microsoft® Corporation 在美国及其它国家/地区的注册商标。
- macOS 和 App Store 是 Apple Inc.公司在美国和其它国家/地区的商标。
- IOS 是 Cisco 在美国和其它国家/地区的商标或注册商标，已获得使用许可。
- Android 和 Google Play 是 Google LLC 的商标。
- 本指南中所使用的公司名称和产品名称都是其各自公司的商标或注册商标。

简介

这款手指鼓乐器可让您轻松方便地用手指演奏鼓声和打击乐器音色。它专门设计为高度便携的“移动套鼓”，任何人都可以随时随地享用。此外，本乐器对于经验丰富的手指鼓演奏者、想要学习并精通手指鼓的初学者、想要轻松享受演奏乐趣的实际鼓手，以及想要创作原创节奏的作曲家/制作人都非常有用。

享受这款针对手指鼓优化的产品。

关于说明书

以下两份说明书适用于本产品。

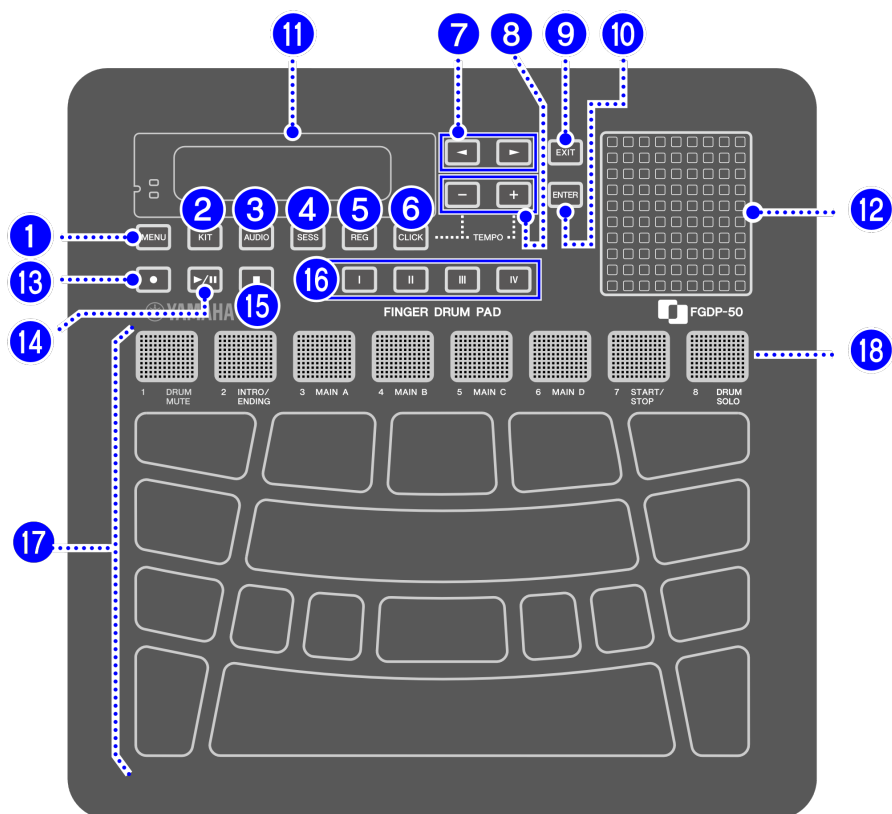
入门指南 (产品包装中包含的 印刷版小册子)	为了帮助您立即使用本产品，本指南着重于产品概述和基本操作。使用本产品之前，请务必阅读本手册开头的“注意事项”，也可以从 Yamaha 网站获取该手册。在以下站点上，在“型号名称”(Model Name)框中输入“FGDP”，然后执行“搜索”(Search)。 Yamaha 下载 https://download.yamaha.com/
用户指南 (本说明书为 HTML 格式)	本指南介绍有关本产品的所有信息，包括入门指南中提供的信息。

随机附件

- 入门指南 × 1
- 在线会员产品注册 × 1
- USB A – micro-USB B 线缆(1.5 m) × 1

控件

顶面



模式选择按钮（1、2、3、4、5）

此产品有五种模式。通过按钮 1 - 5 可以进入相应的模式。最后按下的按钮将保持点亮，指示当前模式。

1		菜单按钮（带 LED） 通过此按钮可以选择“Menu Mode”。查看 此页 以了解详细信息。
2		套件按钮（带 LED） 通过此按钮可以选择“Kit Mode”。查看 此页 以了解详细信息。
3		音频按钮（带 LED） 通过此按钮可以选择“Audio Mode”。查看 此页 以了解详细信息。

4		Session Creator 按钮 (带 LED) 通过此按钮可以选择“Session Creator Mode”。查看 此页 以了解详细信息。
5		注册记忆库按钮 (带 LED) 通过此按钮可以选择“Registration Memory Bank Mode”。查看 此页 以了解详细信息。


节拍器按钮(6)

6		节拍器按钮 (带 LED) 通过此按钮可以播放和停止节拍声。查看 此页 以了解详细信息。
---	---	--

显示操作按钮 (7、8、9)

7		项目选择按钮 通过这些按钮可以选择显示屏上显示的不同项目。按这些按钮可在同一菜单级别的项目之间进行切换。按[ENTER]键下移一级菜单，按[EXIT]键上移一级菜单。查看 此页 以了解详细信息。
8		减号按钮和加号按钮 通过这些按钮可以更改当前所选项目的值或设置。
9		退出按钮 通过此按钮可以返回 LCD 屏幕上的上一显示画面，或上移一级菜单。如果屏幕处于当前模式的最高菜单级别，按此按钮将返回到顶部屏幕。查看 此页 以了解详细信息。
10		进入按钮 通过此按钮可以从 LCD 屏幕上的当前显示画面下移一级菜单，或执行加载或保存等功能。查看 此页 以了解详细信息。


LCD 屏幕(11)和内置扬声器(12)

	<p>LCD 屏幕(LCD) 以文本形式显示产品的当前状态。</p>  <p>11</p> <p>11 a. 待机/开机指示灯, 顶部 (红色)</p> <ul style="list-style-type: none">• 熄灭：指示电池未充电或已充满。• 亮起：指示电池正在充电。• 闪烁：指示电池错误。 <p>11 b. 待机/开机指示灯, 底部 (蓝色)：</p> <p>通常熄灭，但如果电池电量低于 20%，则每 30 秒闪烁一次。查看此页，了解有关如何查看电池电量的详细信息。</p>
12	<p>内置扬声器</p> <p>输出您演奏的声音，以及连接到本产品的设备的声音。</p>

音频操作按钮 (13、14、15)

13		<p>录音按钮 (带 LED)</p> <p>通过此按钮可以将此产品上播放的声音录制到连接到[USB TO DEVICE]端口的 U 盘根目录。</p>
14		<p>播放/暂停按钮 (带 LED)</p> <p>通过此按钮可以开始播放连接到[USB TO DEVICE]端口的 U 盘根目录中的音频文件，或将音频文件暂停在当前播放位置。</p>
15		<p>停止按钮</p> <p>通过此按钮可以停止播放音频文件。</p>

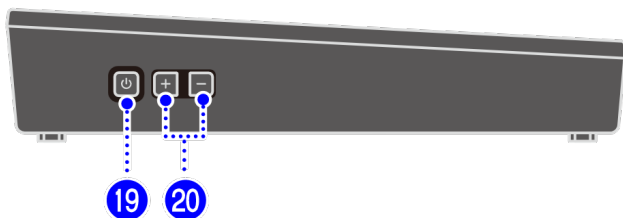
注册记忆按钮 (16)



16		<p>注册记忆按钮 (带 LED)</p> <p>通过这些按钮可以注册当前设置。按住这些按钮其中一个可以注册当前设置。例如，在演奏过程中只需轻触一下即可调用已注册的设置。查看此页，了解有关如何注册设置的详细信息。</p>
----	---	---

打击垫 (17、18)

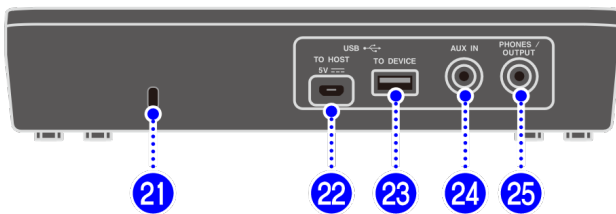
17	<p>打击垫</p> <ul style="list-style-type: none">通过敲击这些打击垫 (MIDI 音符打开)，您可以听到分配给这些打击垫的各种音色。通过进一步按压这些打击垫或向这些打击垫施加压力 (MIDI 触后)，您可以根据当前 Kit 中每个打击垫的设置来确认打击垫是否正常工作。查看此页以了解详细信息。每个打击垫都分配有一个编号。查看此页以了解详细信息。
18	<p>RGB 方形打击垫 (带 LED)</p>  <p>通常，与其它打击垫一样，敲击这些 RGB 方形打击垫也可以听到分配给当前所选 Kit 的各种音色。打开 [SESS] 按钮时，此按钮用作 Session Creator 模式的打击垫。查看此页以了解详细信息。</p> <p>此外，这些打击垫还会根据您的演奏而发出五颜六色的光。查看此页以了解详细信息。</p>

左侧



19		<p>待机/开机按钮</p> <p>按住可打开和关闭此产品。电源打开时，短按可在 LCD 屏幕上显示电池电量。查看此页，了解有关如何打开和关闭电源的详细信息。查看此页，了解有关如何为电池充电的详细信息。</p>
20		<p>音量调高(+)/调低(-)按钮</p> <p>通过这些按钮可以调节从内置扬声器或连接到[PHONES/OUTPUT]插孔的耳机输出的声音音量。查看此页以了解详细信息。</p>

背面



21		<p>安全槽</p> <p>在此处连接市售安全线以防止本产品被盗。</p>
22		<p>[USB TO HOST]端口</p> <p>此 micro-USB B 端口用于通过 USB 电源适配器为电池充电，输入/输出音频信号，以及从计算机或智能设备发送/接收 MIDI 信息。查看此页，了解有关如何为电池充电的详细信息。查看此页，了解有关其它功能的详细信息。</p>
23		<p>[USB TO DEVICE]端口</p> <p>此端口用于录制所连接的 U 盘根目录下的音频，或播放录制的音频文件。查看此页以了解详细信息。</p> <p>在本产品上创建的数据可以作为文件保存在 U 盘根目录中，也可以将 U 盘根目录中的文件作为数据加载到本产品中。查看此页以了解详细信息。</p> <p>查看此页，了解有关其它功能的详细信息。</p>
24		<p>[AUX IN]插孔</p> <p>这是一个立体声迷你插孔。通过将数字键盘或移动音乐播放器等设备连接到此插孔，您可以将其声音输入到本产品。查看此页以了解详细信息。</p>

25



[PHONES/OUTPUT]插孔

这是一个立体声迷你插孔。通过连接耳机或直播设备等设备，您可以输出本产品的声音，包括您的打击垫演奏，以及通过[AUX IN]插孔输入的音频信号。查看[此页](#)以了解详细信息。

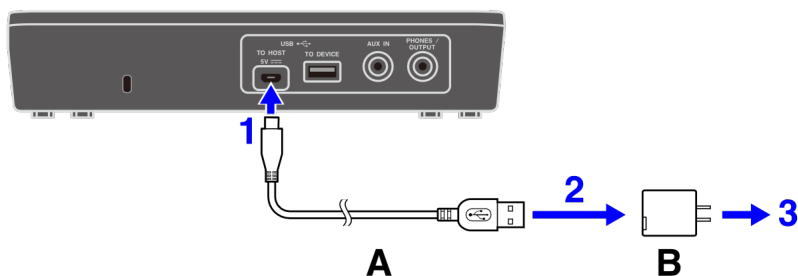
电源

充电

本产品按如下所示连接到交流电源插座或 USB 移动电池充电后即可使用。特别是，开箱后首次使用本产品前，请务必将电池充满电，直至待机/开机指示灯（红色）熄灭。

使用 USB 电源适配器（市售）充电

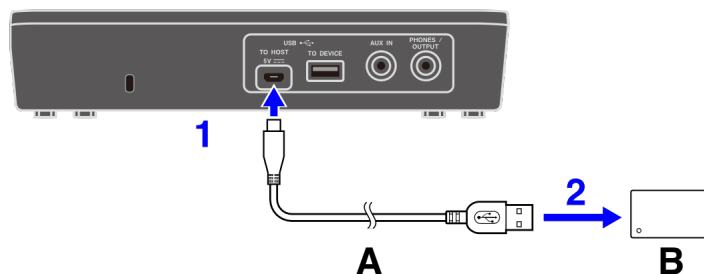
按照下图所示的编号顺序连接 USB 电源适配器。



- A. USB 线缆（包含在产品包装中）
- B. USB 电源适配器（市售）

使用 USB 移动电池（市售）充电

按照下图所示的编号顺序连接 USB 移动电池。



- A. USB 线缆（包含在产品包装中）
- B. USB 移动电池（市售）

关于充电的注意事项

- 即使在为电池充电时也可以使用本产品。
- 如果电池电量不足或异常，待机/开机指示灯（红色）将闪烁。
- 在本产品电源关闭的情况下，从电池电量低到充满电的预计时间为 1-3 小时（取决于使用环境和电池使用情况）。
- 要在充满电后为电池充电，您需要拔下 USB 线缆，然后重新连接。

USB 电源适配器/USB 移动电池要求

输出电压：直流 5 伏

输出电流：1.5A 或更大 *USB BC 规格兼容产品

注意

确保使用符合上述规格的 USB 电源适配器或 USB 移动电池。使用不适当的适配器或电池可能会损坏产品或使产品过热。按照连接的 USB 电源适配器或 USB 移动电池随附的说明进行操作。

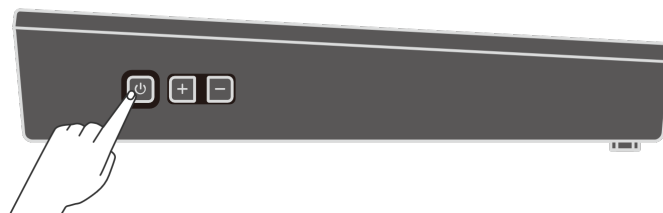
须知

- 使用具有低电流模式等功能的 USB 移动电池，可以为电流消耗不超过 25mA 的设备供电。如果不能用 USB 移动电池给电池充电，可以试试 USB 电源适配器，看能不能用电源插座给电池充电。
- 如果产品打开电源后，立即突然意外关闭，说明您的 USB 电源适配器或 USB 移动电池可能不符合要求的规格或已损坏。尝试使用符合要求的规格的其它适配器或电池。如果产品出现故障，请咨询 Yamaha 维修人员。

注

当连接到计算机 USB 端口或输出电流小于 1.5A 的 USB 电源适配器时，即使在充电时，电池剩余电量也可能会减少（待机/开机指示灯（红色）点亮）。

打开/关闭电源



打开电源

按住产品侧面的待机/开机按钮，直到 LCD 屏幕亮起。

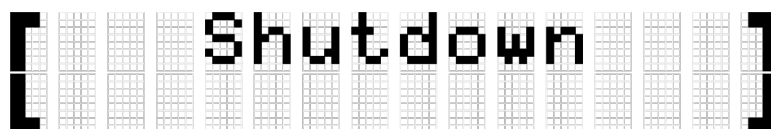


注

- 如果在电池电量接近零时按待机/开机按钮打开产品，LCD 屏幕上将显示“AutoPowerOff Low Battery”，并且产品将自动关闭。

关闭电源

按住待机/开机按钮，直到 LCD 屏幕上显示“Shutdown”。

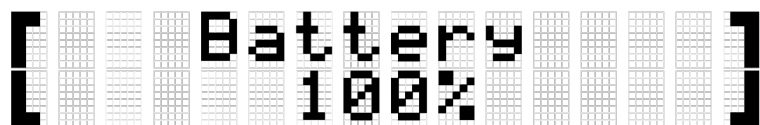


注

- 尽管电源已关闭，但产品设置仍保持不变。查看[此页](#)以了解详细信息。
- 当电池电量低时，LCD 屏幕上会显示“AutoPowerOff Low Battery”，产品将自动关机。

检查剩余电池电量

如果按下后立即释放待机/开机按钮，将在 LCD 屏幕上显示剩余电池电量 (“Battery xxx%”)，并且底部 (蓝色) 待机/开机指示灯将闪烁，以指示电池电量。闪烁四次表示电量剩余 100%–90%，闪烁三次表示电量剩余 80%–60%，闪烁两次表示电量剩余 50%–30%，闪烁一次表示电量剩余 20%–0%。

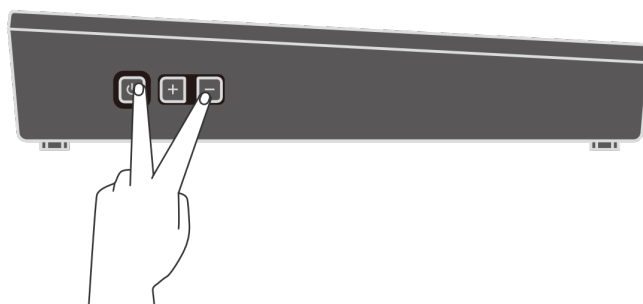


注

- 如果电池电量在 20%到 0%之间，即使不按待机/开机按钮，底部（蓝色）待机/打开指示灯也将每 30 秒闪烁一次。

强制关机

如果产品出现异常无法执行任何操作，请同时按住设备侧面的待机/开机按钮和音量调低(-)按钮以强制关闭电源。



须知

如果强制关闭电源，系统不会保留产品设置。

自动关机

为防止不必要的功率消耗，在一段时间不活动后，LCD 屏幕上会显示“AutoPowerOff”，并且该产品的电源会自动关闭。可以在“[\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff](#)”更改电源自动关闭前经过的时间。

要禁用自动关机功能，请同时按住[CLICK]按钮和待机/开机按钮以打开电源。LCD 屏幕上将显示“AutoPowerOff”，然后产品在禁用自动关机功能（[\(\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff=Disabled\)](#)）的情况下启动。

连接外接设备

[PHONES/OUTPUT]插孔

这是一个立体声迷你插孔。通过连接耳机或直播设备等设备，您可以输出本产品的声音，包括您的打击垫演奏，以及通过[AUX IN]插孔输入的音频信号。

⚠ 注意

连接外部音频设备之前，请关闭本产品 and 外接设备的电源。此外，在打开或关闭设备电源之前，请确保将所有音量都调到最小(0)。否则，可能会损坏设备、发生电击，甚至导致永久性听力损伤。为防止损坏扬声器，请确保在连接外接设备之前将所有音量设置为最低(0)。

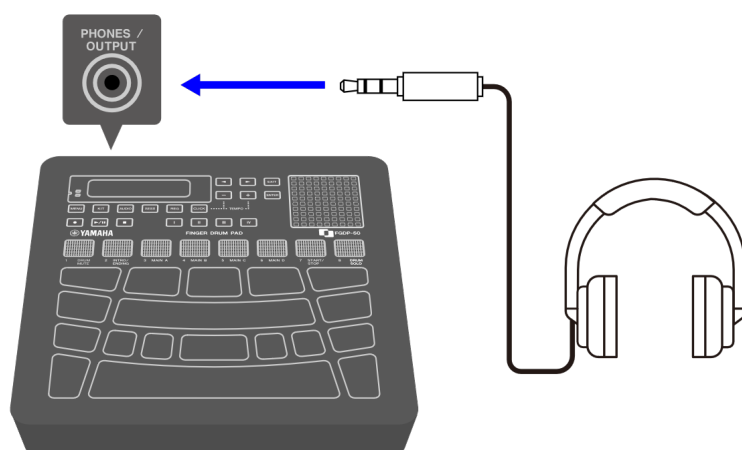
须知

为避免可能损坏外接设备，请先打开本产品的电源，然后再打开外接设备的电源。关闭电源时，请按相反的顺序操作：先关闭外接设备的电源，然后关闭本产品的电源。

注

默认情况下，将耳机或外接设备连接到[PHONES/OUTPUT]插孔时，会自动禁用内置扬声器。有关详细信息，请参阅 [MENU→Utility→SpeakerOut](#)。

连接耳机

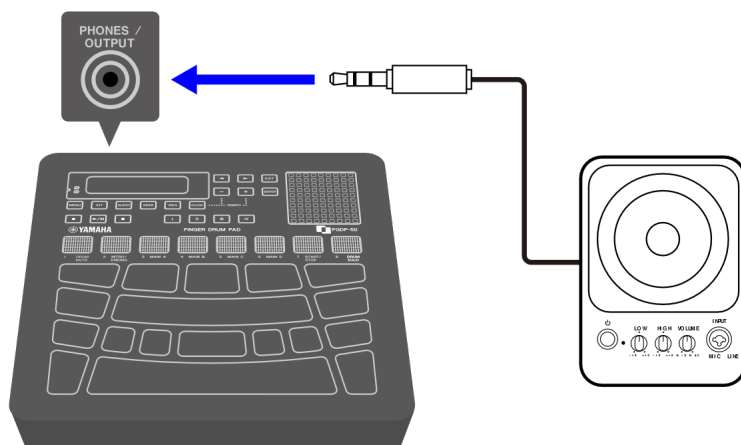


⚠ 注意

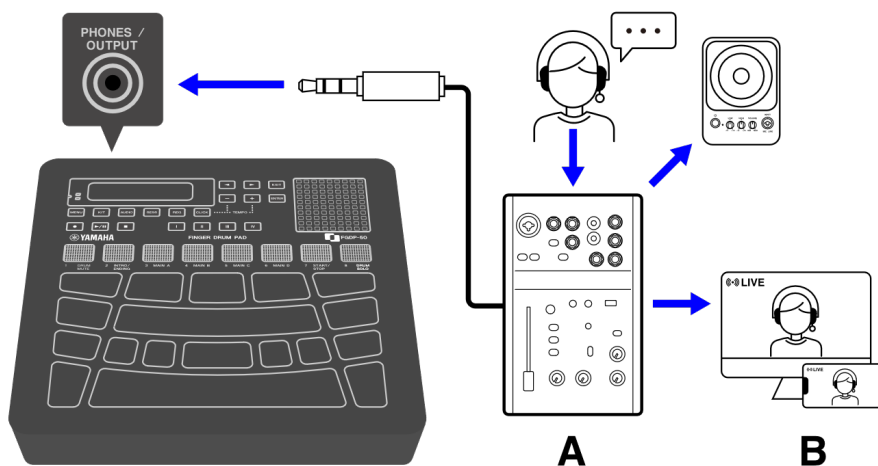
- 请勿长时间持续在很高的音量水平使用耳机。否则可能会导致永久性听力损失。

连接外部扬声器或直播设备

连接配备放大器的外部扬声器



连接直播设备

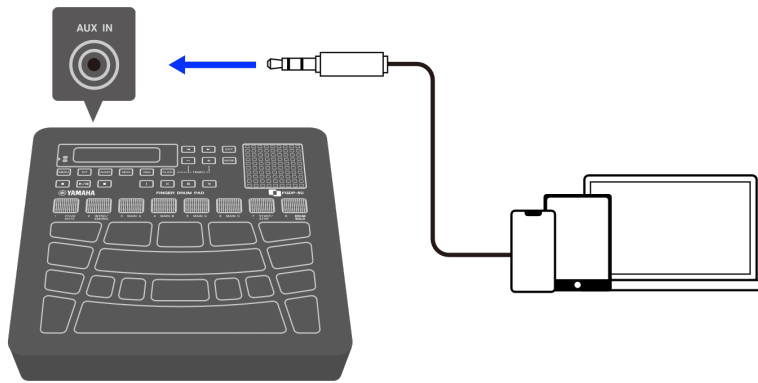


A 直播设备

B 直播

[AUX IN]插孔

通过使用此插孔，内置扬声器可以输出智能设备或计算机等音频设备的音频信号。



⚠ 注意

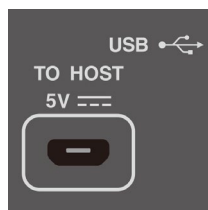
- 连接设备之前，请关闭本产品 and 外部音频设备的电源。否则，可能会损坏设备或发生电击。为防止损坏扬声器，请确保在连接外接设备之前将所有音量设置为最低(0)。

须知

- 为避免可能损坏外接设备，请先打开本产品的电源，然后再打开外接设备的电源。关闭电源时，请按相反的顺序操作：先关闭外接设备的电源，然后关闭本产品的电源。

[USB TO HOST]端口

本产品配有[USB TO HOST]端口。



使用[USB TO HOST]端口时的须知事项

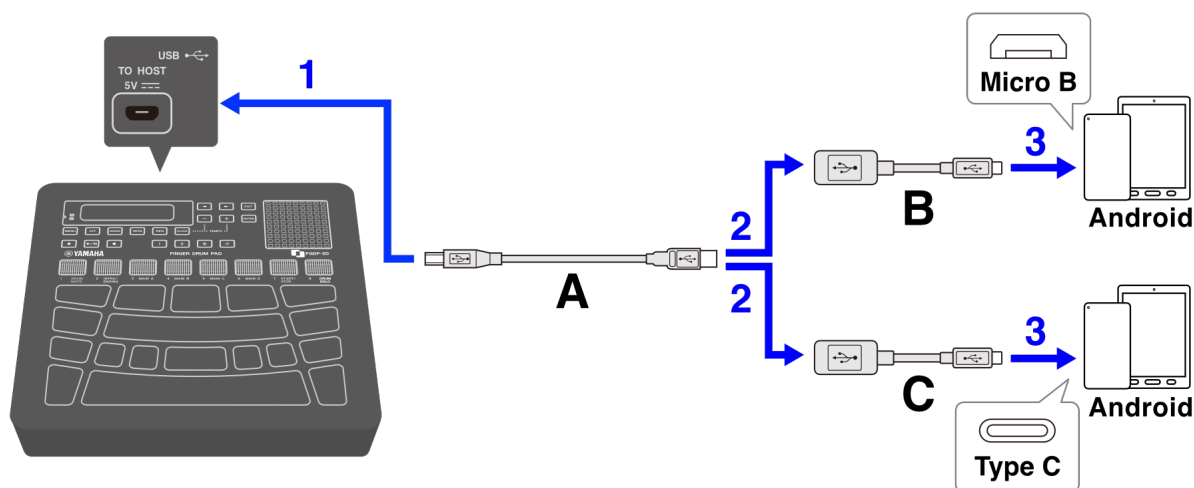
将 USB 线缆连接至此端口时，请确保将连接器（插头）保持平直（不要倾斜）并插到底，以防止接触不良。连接线缆后，请确保不要对连接器（插头）施加过大的力。此外，还要查看产品包装中附带的《入门指南》的“注意事项”部分中有关 USB 连接的注意事项。

- 请参阅本指南中的“[充电](#)”部分，了解有关连接充电设备的详细信息。
- 根据计算机/智能设备的型号和操作系统，连接 USB 可能会产生噪音或导致无法正常工作。
- 在连接智能设备或计算机时，应注意以下几点，以避免死机和数据丢失。
 - 在打开/关闭本产品电源或连接/断开 USB 线缆之前，请退出智能设备或计算机上所有打开的应用程序软件。
 - 在以下操作之间等待六秒或更长时间：(1)关闭产品电源后再次打开时，或(2)交替连接/断开 USB 线缆时。

如果智能设备、计算机或产品死机，请重新启动智能设备/计算机上的应用程序软件或操作系统，或者关闭本产品的电源，然后再重新打开。

连接到智能设备(Android)

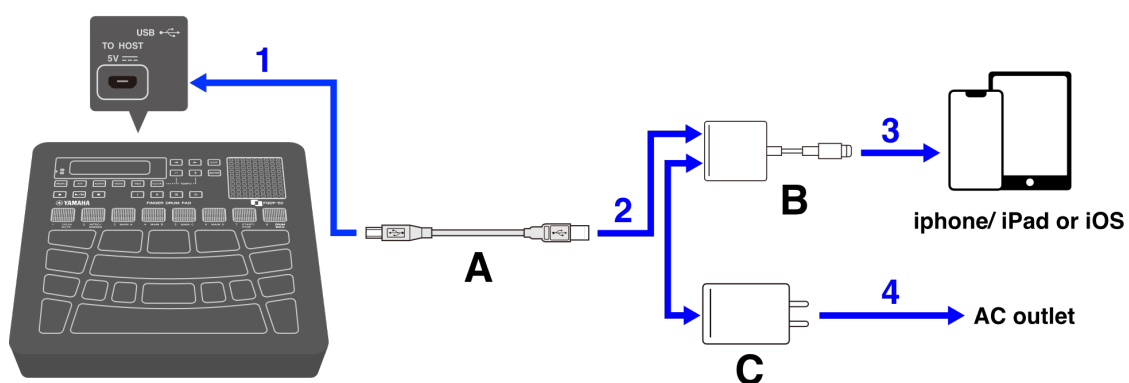
使用以下各项按照下图所示的编号顺序进行连接。



- A. 本产品附带的 USB 线缆 (Micro B 公头-A 型公头)
- B. 单独出售的 USB 转换适配器 (A 型母头-Micro B 公头)
- C. 单独出售的 USB 转换适配器 (A 型母头-C 型公头)

连接到智能设备(iOS)

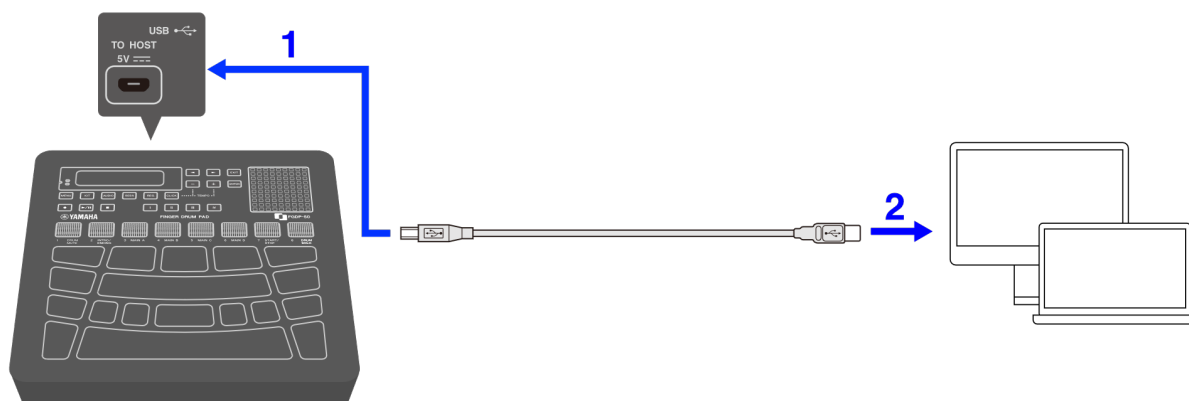
使用以下各项按照下图所示的编号顺序进行连接。



- A. 本产品附带的 USB 线缆 (Micro B 公头-A 型公头)
- B. 单独出售的 Lightning 转 USB 3 相机适配器
- C. 单独出售的 USB 转换适配器 (A 型母头-Micro C 公头)

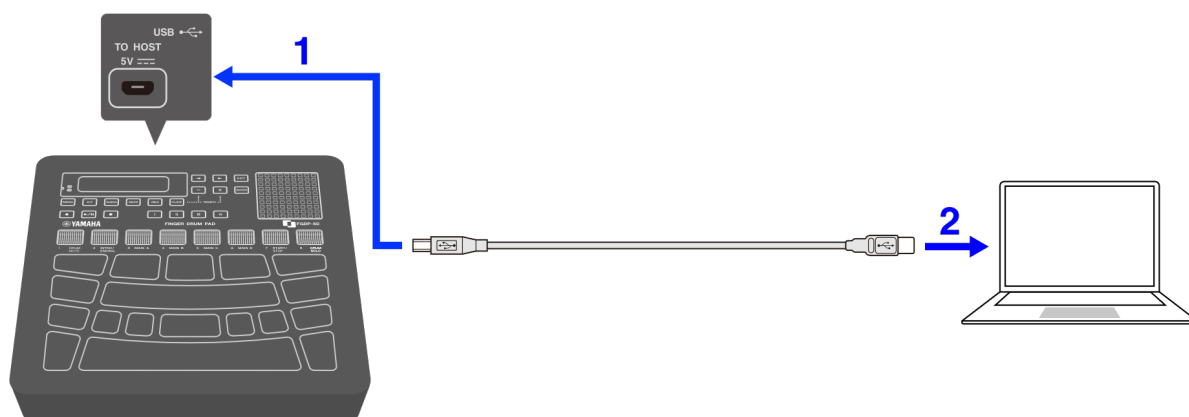
连接到计算机(Mac)

使用本产品附带的 USB 线缆，按照下图所示的编号顺序进行连接。



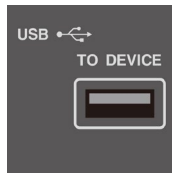
连接到计算机(Windows)

1. 在计算机上安装 Yamaha Steinberg USB 驱动程序。
可从以下 URL 下载 Yamaha Steinberg USB 驱动程序：
<https://download.yamaha.com/>。
2. 通过附带的 USB 线缆将计算机连接至[USB TO HOST]端口。



3. 在计算机上，打开“Yamaha Steinberg USB Driver Control Panel”，然后将“Device:”设置为“Finger Drum Pad”。

[USB TO DEVICE]端口



本产品配有[USB TO DEVICE]端口。将 USB 设备连接到[USB TO DEVICE]端口时，请特别注意以下几点。

注

- 有关如何使用 USB 设备的更多信息，请查看该设备的使用说明书。

可以使用的 USB 设备

- U 盘

上述设备以外的 USB 设备（USB 集线器、鼠标、计算机键盘等）即使已连接，也无法使用。

查看以下 URL，了解兼容的 U 盘列表。

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

尽管可以将 USB 1.1 至 3.0 设备与本产品一起使用，但请注意，将数据保存到设备或从设备加载数据所需的时间将根据数据类型和设备状况而有所不同。

须知

- [USB TO DEVICE]端口的最大额定值为 5V/500mA。请勿连接超过此额定值的 USB 设备。否则可能会导致故障。

连接 U 盘

插入与[USB TO DEVICE]端口形状匹配的插头，注意沿垂直方向插入。

须知

- 请勿在播放、录音、文件操作（保存/加载/格式化等）或访问 U 盘时插入或拔出 U 盘。否则可能会导致产品停止运行，或者损坏 U 盘或数据。
- 请在插入和拔出 U 盘之间等待几秒钟。
- 请勿使用线缆连接 U 盘。

格式化 U 盘

我们建议使用此产品来格式化您的 U 盘。使用其它设备格式化的 U 盘可能无法在本设备上正常工作。查看[此页](#)，了解有关如何格式化 U 盘的详细信息。

须知

格式化 U 盘将擦除该驱动器的内容。在格式化之前，请确保 U 盘不包含任何重要数据。

防止意外删除数据

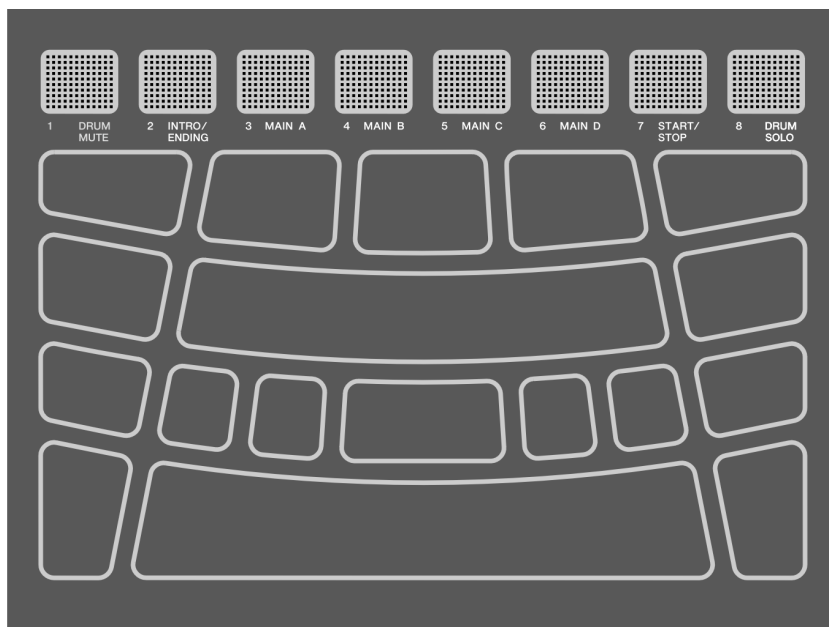
某些 U 盘具有写保护功能，以防止意外删除数据。如果您的 U 盘内有重要数据，请使用写保护功能以防止数据被覆盖。另一方面，在保存数据时，请确保 U 盘的写保护功能已关闭。

连接 U 盘时关闭电源

如果正在访问 U 盘以进行播放/录音或文件操作（保存/加载/格式化等），请勿关闭电源。否则可能会损坏 U 盘或数据。

本产品的内部结构

打击垫操作



本产品上的打击垫支持触后以及音符打开/关闭。换句话说，本产品经过专门设计，除了在敲击打击垫时产生音色外，还可以通过进一步按下打击垫来表现各种声音。可以将音色以外的功能分配给音符打开，还可以将触后默认设置更改为不同的功能。

打击垫操作 = 生成 MIDI 事件

敲击打击垫 = 音符打开

进一步按下打击垫（在打击垫上施加压力）= 触后

敲击后不按 = 音符关闭

可以在[\[MENU\]→Trigger](#)中的 N 值和 A 值处查看音符打开的力度值和触后值。

```
Trigger, H3  
N= 94 A= 0
```

打击垫操作的设置

设置打击垫操作有两种方式：在 Kit 模式下设置 Kit 数据（适用于所有打击垫）或在 Session Creator 模式下配置这些设置（仅适用于 A1 和 A8）。在两种模式下都设置“[NoteFunc](#)”（音符打开功能）和“[ATFunc](#)”（触后功能）。

打击垫编号

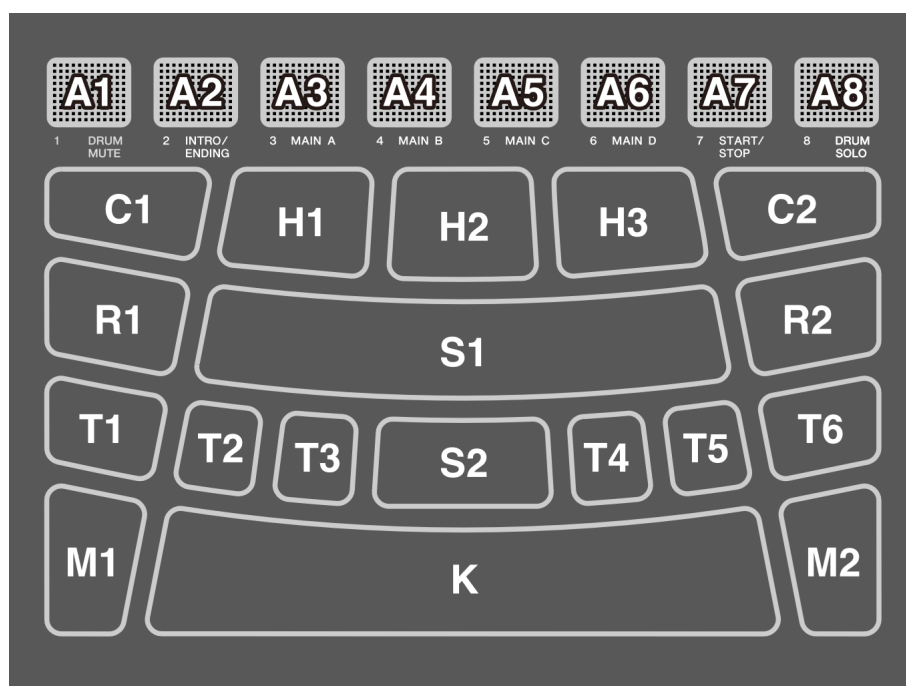
会为每个单独的打击垫分配特定的编号。本用户指南中使用这些编号来根据需要识别每个打击垫。可以翻转打击垫布局，以便将这些号码分配及其设置（包括其音色分配）移动到另一侧的打击垫。

注

RGB 方形打击垫(A1–A8)用作在 Session Creator 模式下控制乐段播放的按钮（当[SESS]按钮点亮时）。这些打击垫不受[\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) 中设置的影响。

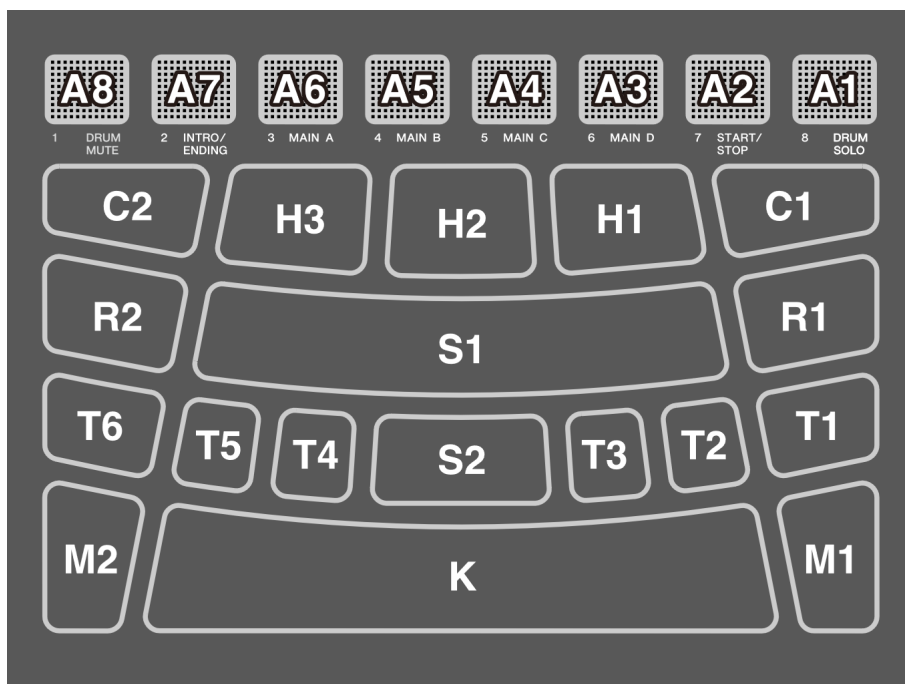
主要用右手演奏时

将[\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) 设置为“Right”（默认设置）时，打击垫编号分配如下图所示。主要用右手演奏打击垫时，此设置最简单。



主要用左手演奏时

将[\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) 设置为“Left”时，打击垫编号分配如下图所示。主要用左手演奏打击垫时，此设置最简单。



LCD 屏幕上的基本操作

选择模式（顶层菜单）

此产品有五种模式。LCD 屏幕下方的五个按钮之一始终点亮。



	<p>菜单模式</p> <p>当[MENU]按钮点亮时，您可以使用项目选择按钮（[<][>]按钮）进行以下设置。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mixer • Click • Trigger • Utility • File • FactoryReset • Version
---	---

	<p>Kit 模式</p> <p>当[KIT]按钮点亮时，您可以在 LCD 屏幕上选择本产品附带的 Kit 之一。您可以使用项目选择按钮（[<][>]按钮）对当前选定的 Kit 进行以下设置，并将其另存为用户 Kit (U01-U50)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • KitEdit • PadEdit • VoiceEdit • InterlockEdit
	<p>音频模式</p> <p>当[AUDIO]按钮点亮时，您可以将音频（如打击垫演奏）录制到连接到 [USB TO DEVICE]端口的 U 盘的根目录，或播放 U 盘根目录中的 WAV 文件。您可以使用项目选择按钮（[<][>]按钮）进行以下设置。</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repeat • RecSetting
	<p>Session Creator 模式</p> <p>当[SESS]按钮点亮时，RGB 方形打击垫用于 Session Creator 模式，允许本产品内置的乐句作为伴奏进行演奏。查看此页以了解详细信息。</p> <p>您可以使用项目选择按钮（[<][>]按钮）进行以下设置。</p> <ul style="list-style-type: none"> • DrumMuteSolo • PartOnOff • SynchroStart • SectionChange • LockSetting • PadSetting
	<p>注册记忆库模式</p> <p>当[REG]按钮点亮时，可以选择注册记忆库，并且可以将注册记忆中存储的设置保存到用户注册记忆库(U01-U50)中。查看此页以了解详细信息。</p> <p>您可以使用项目选择按钮（[<][>]按钮）进行以下设置。</p> <ul style="list-style-type: none"> • LoadSetting

注

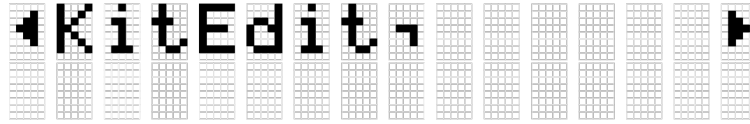
- 无论您在任何模式下处于哪个菜单级别，都可以随时按相应模式的按钮返回顶部屏幕。
- 如果您处于任何模式的最高级别菜单，按[EXIT]按钮可返回顶部屏幕。

切换屏幕

当您选择一种模式并且 LCD 屏幕上显示最高级别菜单时，可进行以下操作。

在当前菜单级别中水平移动

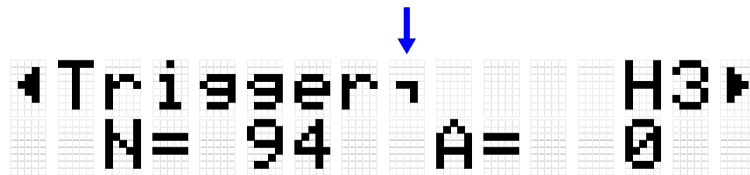
如果 LCD 屏幕顶行的左端和/或右端出现三角形，请使用[<][>]按钮选择同一菜单级别的项目。



在菜单级别之间垂直移动

您可以下移一级菜单或使用[EXIT]按钮上移一级菜单。当 LCD 屏幕上显示的项目名称以下列标记开始或结束时，可以进行这些操作。

使用[ENTER]按钮向下移动一级菜单

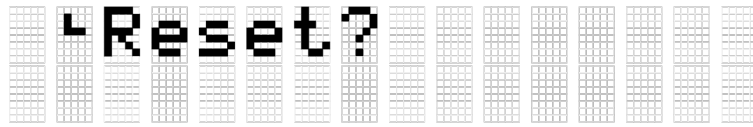


使用[EXIT]按钮向上移动一级菜单



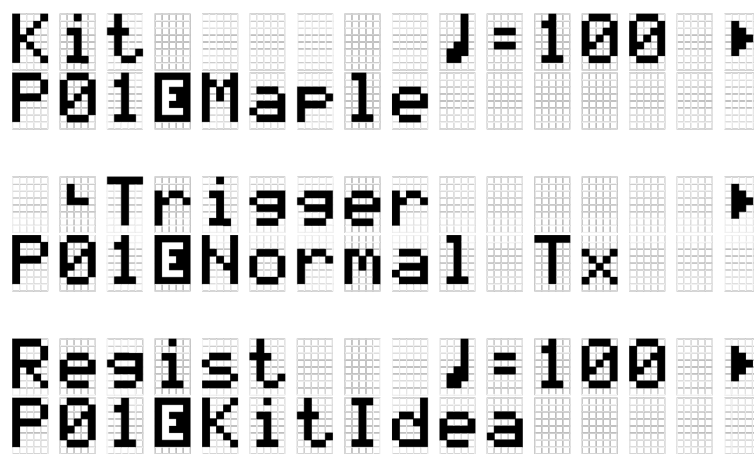
执行功能

使用[ENTER]按钮执行（或推进）功能，使用[EXIT]按钮取消功能（或返回到先前状态）。例如，如果显示如下图所示的确认信息，请按[ENTER]按钮以执行操作，或按[EXIT]按钮取消操作。



保存数据

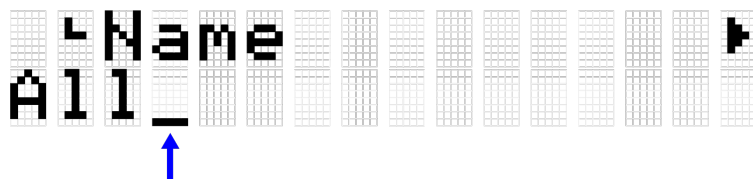
[Kit](#)、[触发器](#)和[注册记忆库](#)的编号和名称之间可能会显示“E”。



这表示当前选择的数据已被编辑，但尚未另存为用户数据（未以“U”开头的编号保存）。如果您想稍后使用当前设置，请按上述屏幕上的[ENTER]按钮，将这些设置另存为用户数据。查看[此页](#)，了解有关如何保存 Kit 的详细信息；查看[此页](#)，了解有关如何保存触发器的详细信息；查看[此页](#)，了解有关如何保存注册记忆库的详细信息。

编辑名称

当 LCD 屏幕上出现“Name”时，您可以编辑已在本产品上编辑的数据名称或 U 盘根目录中的文件名。使用[<][>]按钮移动光标，然后使用[+][-]按钮选择光标位置处的字符来编辑名称。



编辑名称时可以使用的字符

- 字母表中的大写字母

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

- 字母表中的小写字母

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

- 空格和数字

 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- 符号

. , ? ! ' - / : ; () * &
@ " [] ^ _ # % ^ * + = _
\ | ~ < > \$

注

请注意，文件名中不能使用以下字符。

. ? / : * " * | < >

编辑用户数据名称和文件名

对于用户数据（Kit、触发器、注册记忆库），您可以在保存数据时编辑名称。U 盘根目录下的文件可以在初次保存数据时或保存数据后进行重命名。有关详细信息，请查看以下链接。

- 编辑 Kit 名称

保存用户数据时查看[此页](#)。将数据保存到 U 盘时，查看[此页](#)。

- 编辑触发器名称

保存用户数据时查看[此页](#)。将数据保存到 U 盘时，查看[此页](#)。

- 编辑注册记忆库名称

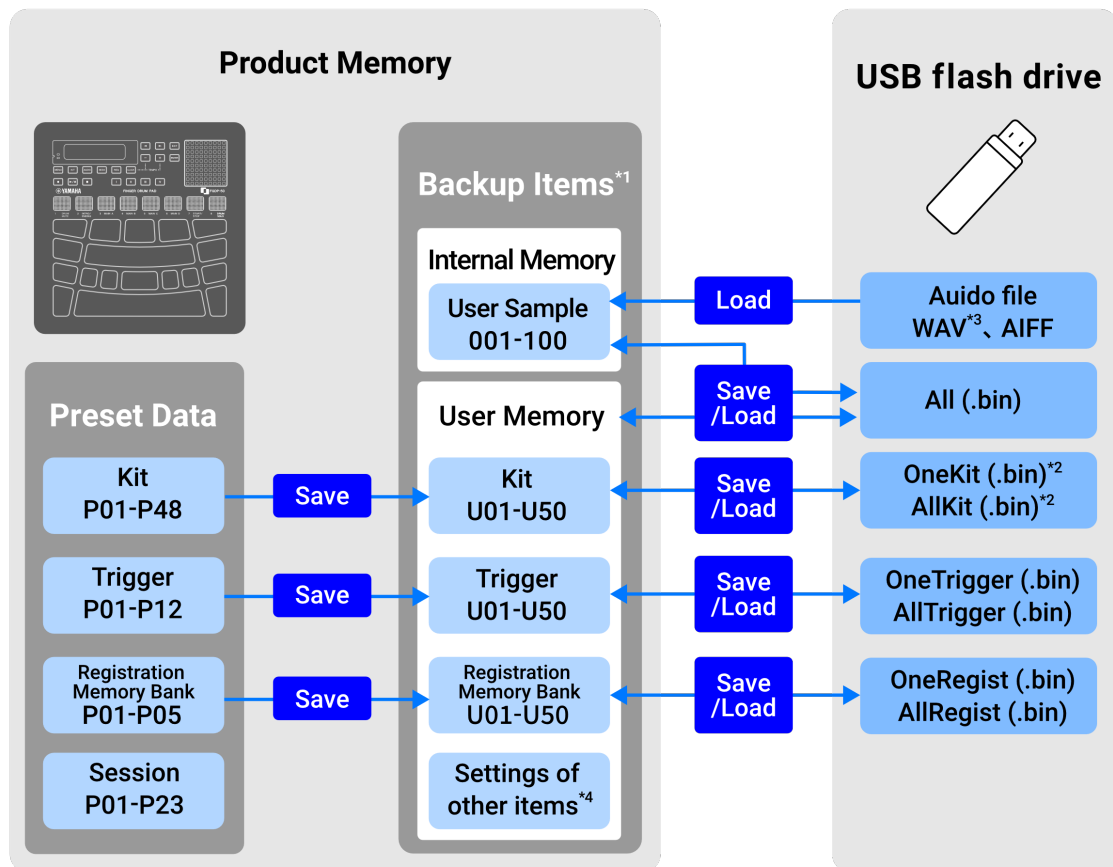
保存用户数据时查看[此页](#)。将数据保存到 U 盘时，查看[此页](#)。

音序器功能

本产品具有可根据速度值进行操作的“音序器”功能。以下四项功能可根据音序器进行操作。

- [节拍器](#)
- [Session Creator](#)
- 打击垫的[音符重复](#)
- [\[MENU\]→Utility→LEDPatAutoBar](#) (LED 模式自动栏)

本产品处理的数据



*1 即使在关闭电源的情况下仍保持设置的项目

*2 包括 Kit 中使用的保存/加载用户样本

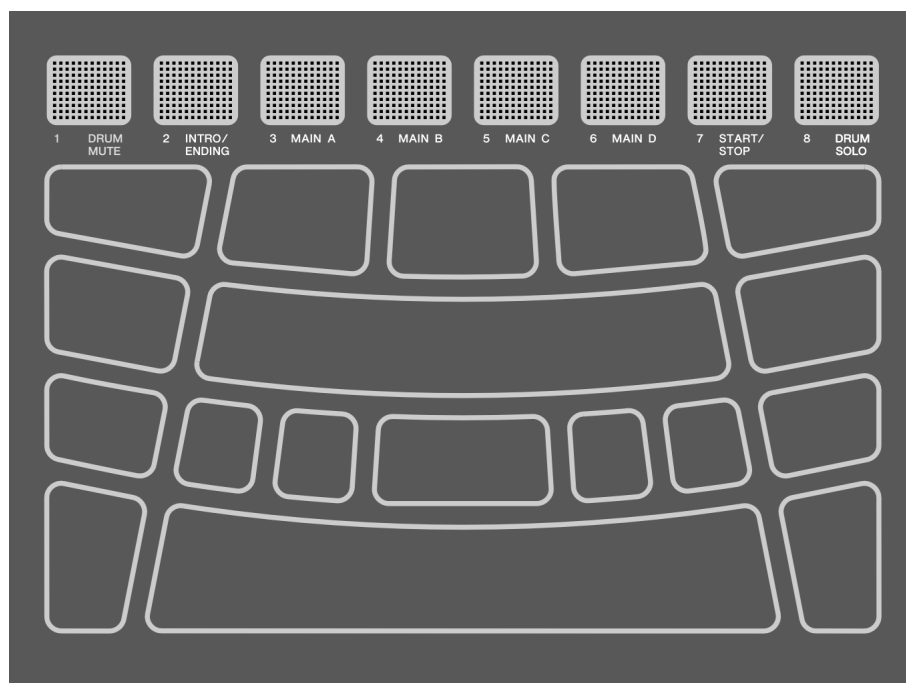
*3 可使用 USB 音频播放器功能播放 WAV 文件。此外，还可以使用 USB 录音机功能录制 WAV 文件。查看[此页](#)，了解有关 USB 音频播放器的详细信息。查看[此页](#)，了解有关 USB 录音机的详细信息。

*4 适用项目如下。

- [Kit 模式](#) 中的设置
- [音频模式](#) 中的设置（不包括文件选择编号）
- [Session Creator 模式](#) 中的设置
- [注册记忆库模式](#) 中的设置
- [速度](#)
- 内置扬声器输出的声音音量（查看[此页](#)。）
- [PHONES/OUTPUT]插孔输出的声音音量（查看[此页](#)以了解详细信息。）
- [\[MENU\]→Mixer](#) 中的设置
- [\[MENU\]→Click](#) 中的设置
- [\[MENU\]→Trigger](#) 中的设置
- [\[MENU\]→Utility](#) 中的设置

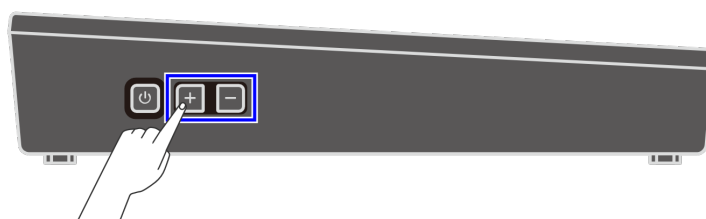
演奏打击垫

用手指敲击打击垫时，您会听到为该打击垫指定的音色。声音的强度根据您敲击打击垫的力度而变化。如果您继续进一步按下打击垫，对于某些打击垫，音色会淡出，而对于另一些打击垫，音色会按照当前速度及时重复。

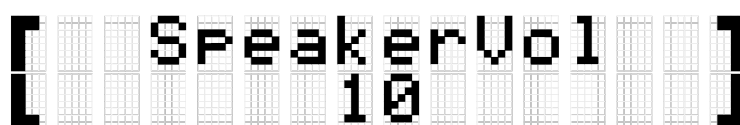


调节音量

使用本设备侧面的音量调高(+)/调低(-)按钮来调节整体音量。



如果没有线缆连接至[PHONES/OUTPUT]插孔，内置扬声器输出的音量可在 0–32 范围内调节。



如果有线缆连接至[PHONES/OUTPUT]插孔，该插孔输出的音量可在 0–32 范围内调节。

[PhonesOutVol]

[10]

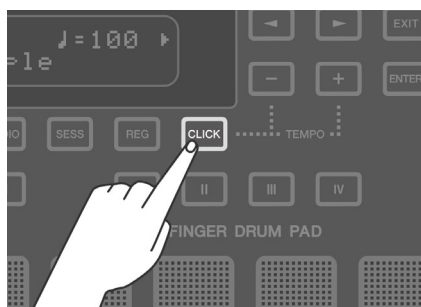
按音量调低(-)按钮可调低音量。如果按住此按钮，音量会持续减小，直至松开按钮。按音量调高(+)按钮可调高音量。如果按住此按钮，音量会持续增大，直至松开按钮。同时按下两个按钮可将音量返回默认值。

注

- 音量的默认设置已设置为在音量和音质之间保持良好的平衡。
- 您可以对本产品可播放的各种声音进行单独的音量调节。查看[此页](#)以了解详细信息。

开始和停止节拍声

您可以通过播放节拍声来帮助跟上节奏。



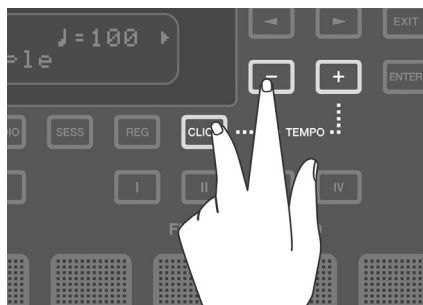
每次按下（短按）[CLICK]按钮时，都会打开和关闭节拍声。播放节拍声时，[CLICK]按钮会根据当前设置的速度闪烁。它仅在每个小节的第一个节拍上闪烁红色，在所有其它节拍上闪烁蓝色。

注

- 您可以在[\[MENU\]→Click](#)中更改节拍器音量、节拍和其它设置。
- 按下[CLICK]按钮时，节拍声不会开始/停止。释放此按钮时，节拍声开始/停止。

改变速度

您可以改变节拍器和 Session Creator 等功能的[音序器](#)的速度(J=30–300)。按住[CLICK]按钮的同时按[+]或[-]按钮可在 LCD 屏幕上显示速度值的弹出屏幕。



[Tempo 182]

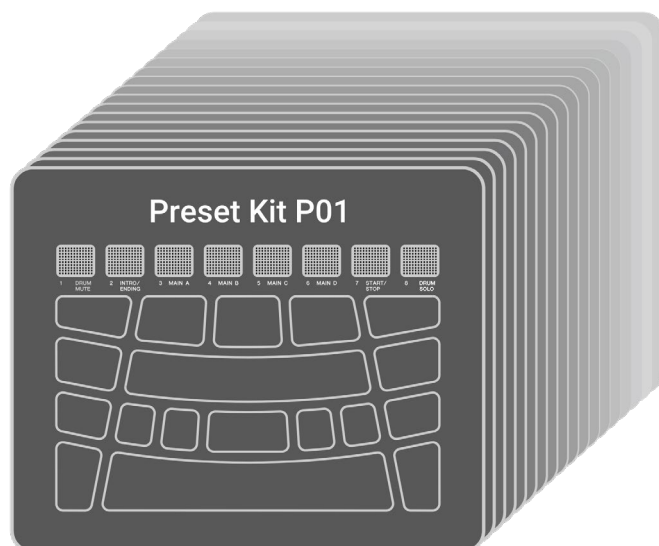
在此状态下按[-]按钮可以减慢速度。如果按住此按钮，速度会持续减慢，直至松开按钮。
在此状态下按[+]按钮可以提高速度。如果按住此按钮，速度会持续提高，直至松开按钮。

注

- 在此状态下同时按下[+]和[-]按钮可将当前速度值返回到所选 Session 的初始速度。
- 如果您在按住[CLICK]按钮的同时敲击其中一个打击垫 3 次或以上，击拍速度功能（击拍速度）将根据每次敲击打击垫之间的平均时间来设置速度。

选择 Kit（一次更改所有打击垫声音）

分配给所有打击垫的声音集合称为“Kit”。该产品包含适用于多种音乐流派的 Kit。选择最适合您演奏风格的 Kit。



Kit P01 Maple ♩ = 100 ▶

要选择 Kit，请按 Kit 模式顶部屏幕上的[+]或[-]按钮。同时按下[+]和[-]按钮可返回默认设置 P01。查看 [Kit 清单](#)，了解本产品中包含的预置 Kit 概述。

关闭声音

按 Kit 模式顶部屏幕上的[EXIT]按钮可关闭节拍声，以及 Kit 和 Session 发出的声音。

Kit 清单

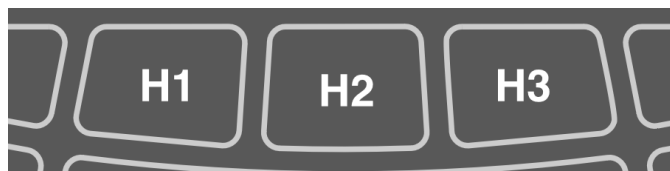
编号	Kit 名称 (画面)	描述
P01	Maple	在带有枫木鼓腔的套鼓上录制的 Kit，以其温暖的声音和持久的延音而闻名。
P02	EDM Red	适合演奏电子音乐的 Kit，专注于精心挑选的底鼓和军鼓，以便立即获得成功。
P03	DistRock	整个 Kit 都应用了失真，赋予其扭曲的音色和令人难忘的摇滚风格冲击力。
P04	HouseRose	适合室内表演的 Kit，具有紧凑、机器般的声音。
P05	R&B	演奏 R&B 的完美 Kit，包含来自经典鼓机的样本。
P06	DubStepSun	这款面向回响贝斯的 Kit 为嗵鼓增添了独特的低音。
P07	BigBeat	一款出色的重打击乐 Kit，广泛使用失真效果，赋予其令人惊叹的声音。
P08	Gate	具有八十年代流行的经典门控混响声音的 Kit。
P09	HipHopGold	该 Kit 非常适合嘻哈表演，具有干军鼓声音和老式底鼓。
P10	ModernJazz	演奏爵士乐的完美 Kit，骑镲弓位于 C1 和 C2，可在演奏摇摆节拍时提供更大的自由度。
P11	Oak	该 Kit 采用橡木外壳鼓 Kit 录制，拥有强劲的低音和丰富的中音。
P12	Birch	该 Kit 使用桦木壳鼓 Kit 录制，中低音范围具有独特的延音，高频部分紧致。
P13	Beech	该 Kit 使用山毛榉壳鼓 Kit 录制，具有干净的起音和深沉的中频声音。
P14	GaragePunk	完美的朋克 Kit，具有饱满、强劲的声音。
P15	Vintage50s	来自 50 年代摇滚乐早期的温暖古典声音。
P16	Vintage70s	饱满、温暖、复古的声音让人想起 70 年代摇滚乐的黄金时代。
P17	ClassicJazz	根据 Vintage50s Kit，经典爵士乐(ClassicJazz)具有位于 C1 和 C2 的骑镲弓，可在演奏摇摆节拍时提供更大的自由度。
P18	Funk	非常适合演奏放克的 Kit，声音紧凑、干燥。
P19	NeoSoul	该 Kit 专供演奏新灵魂乐时使用，具有长延音的高音通鼓，以及分配给军鼓(S1)的拍手声。
P20	Metal	强劲的起音和清晰的底鼓使其成为重金属的绝佳 Kit。
P21	HardRock	具有响亮、有力声音的硬摇滚 Kit。
P22	Phaser	该 Kit 基于桦木 Kit，具有强大的移相器效果。
P23	DigiRock	完美的摇滚乐 Kit，结合了电子声音。享受深度镶边效果。

P24	Reggae	很棒的雷鬼鼓 Kit，配有天巴鼓和高音军鼓。
P25	EDM Yellow	带有混响效果的 EDM Kit，让人想起体育场表演。
P26	EDM Blue	带有活泼通鼓的 Kit，非常适合演奏 EDM。
P27	EDM Green	机器般紧致的声音使 EDM Green 成为 EDM 演奏的不错选择。
P28	HouseMint	适合浩室音乐的完美 Kit，具有强劲中音和低音的通鼓。
P29	HipHopSilver	分层军鼓使该 Kit 成为演奏嘻哈音乐的绝佳选择。
P30	DubStepMoon	回响贝斯 Kit，具有分配给通鼓的独特声音。
P31	Drum`nBass	一个低音鼓 Kit，带有分配给 S2 的高音军鼓。
P32	BeatBoxPine	该 Kit 非常适合电子鼓风格的表演，具有超强大的中低音范围。
P33	BeatBoxPeach	BeatBoxPeach 专为电子鼓演奏而设计，由于整体专注于中音和高音，因此具有轻盈的感觉。
P34	RX	使用 Yamaha 传奇般的 RX 系列数字鼓机的声音录制的 Kit。
P35	T8	该 Kit 使用经典模拟鼓机的声音录制，可用于从 80 年代到现代音乐的各种流派。
P36	T9	使用经典模拟鼓机声音录制的 Kit，非常适合泰克诺音乐和浩室音乐演奏。
P37	Analog	该 Kit 使用经典模拟鼓机声音录制，非常适合演奏 80 年代舞曲。
P38	PercsMaster	打击乐器 Kit 包含来自世界各地的一系列打击乐器，一定会让活动立即取得成功。
P39	Cuban	该 Kit 的左右打击垫上均配有天巴鼓，非常适合演奏古巴音乐。
P40	Brazil	围绕巴西经典打击乐器构建的打击乐器 Kit，旨在演奏巴图卡达。
P41	Africa	该打击乐器 Kit 包含一系列来自非洲的经典打击乐器，专注于非洲鼓演奏。
P42	Arabic	该打击乐器 Kit 包含一系列来自阿拉伯半岛的经典打击乐器，专注于达拉布卡演奏。
P43	IndianPop	该 Kit 将经典的印度打击乐器与电子声音相结合，非常适合演奏宝莱坞音乐。
P44	China	这款中国 Kit 包含一系列中国经典打击乐器，并在左右打击垫上分配了排鼓。
P45	Japan	这款日本 Kit 汇集了经典的日本打击乐器，并为 C1 和 C2 分配了独特的样本。
P46	Orchestra	一套打击乐器组，包含一系列用于管弦乐演奏的打击乐器，定音鼓分配到左右鼓垫。
P47	SE&VocalEast	该 Kit 具有多种音效，以及分配给 A1 至 A3 的日式人声。
P48	SE&VocalWest	该 Kit 具有多种人声样本和空旷感音效。

尝试闷音设置

选择“P01 Maple”后，尝试敲击打击垫 H1、H2 和 H3。

Kit J=100
P01 Maple



将 [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) 设置为“Right”（默认设置）时

如果您敲击打击垫 H2（踩镲开镲），然后敲击打击垫 H1 或 H3（踩镲闭镲），您会听到 H2（踩镲开镲）的声音消失。可通过以下设置来实现这种演奏风格。

- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeGroup](#)

将打击垫 H1、H2 和 H3 设置为形成一个“闷音设置组”。在此示例中，所有三个打击垫均设置为组“16”。

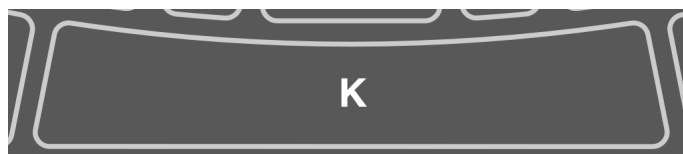
- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeMode](#)

将打击垫 H1 和 H3 设置为“Send”，以使组中的其它打击垫静音，将打击垫 H2 设置为“Receive”，以由组中的其它打击垫静音。

尝试音符重复功能

选择“P02 EDM Red”后，进一步按下打击垫 K。

Kit J=100
P02 EDM Red



您将听到低音鼓声音随着当前节奏以四分音符间隔重复。可通过以下设置来实现这种演奏风格。

- [\[KIT\]→PadEdit→NoteRepRat=1/4](#)

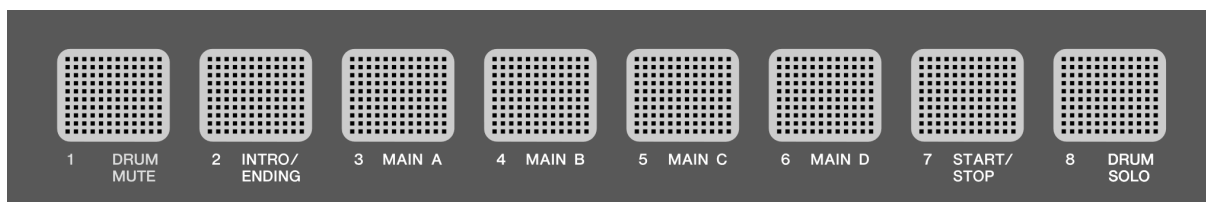
将打击垫 K 设置为以四分音符间隔重复。

随着音乐演奏打击垫

您可以随音乐演奏打击垫，例如随着 Session Creator 或从外接设备播放的歌曲。

随着 Session Creator 演奏

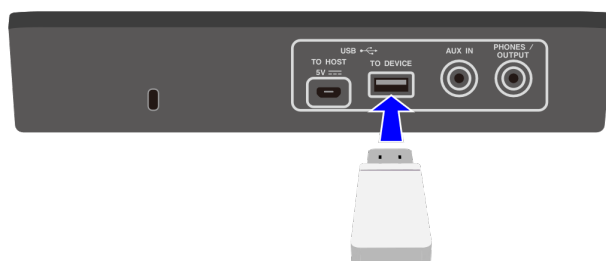
您可以在使用 Session Creator 播放乐句的同时敲击打击垫。查看[此页](#)以了解详细信息。



如果您想平衡 Session Creator 的音量与其它声部（例如打击垫的声音）的音量，请使用 [\[MENU\]→Mixer→SessionVol](#) 调节音量。

随着 U 盘上的歌曲演奏

您可以在播放 U 盘根目录中的音频文件(WAV)时敲击打击垫。查看[此页](#)，了解有关如何播放音频文件的详细信息。



如果您想平衡音频文件的音量与打击垫的声音，请使用 [\[MENU\]→Mixer→AudioVol](#) 调节音量。

随着移动音乐播放器上的歌曲演奏

1. 使用音频线将移动音乐播放器连接至[AUX IN]插孔。

查看[此页](#)，了解有关如何连接移动音乐播放器的详细信息。

2. 播放移动音乐播放器上的歌曲。

注

如果您想平衡移动音乐播放器的音量与打击垫的声音，请调节移动音乐播放器的音量或使用 [\[MENU\]→Mixer→AuxInAudioVol](#)。

在播放计算机/智能设备上的歌曲的同时演奏

1. 使用 USB 线缆将计算机/智能设备连接到[USB TO HOST]端口。

查看[此页](#)，了解有关如何连接计算机/智能设备的详细信息。

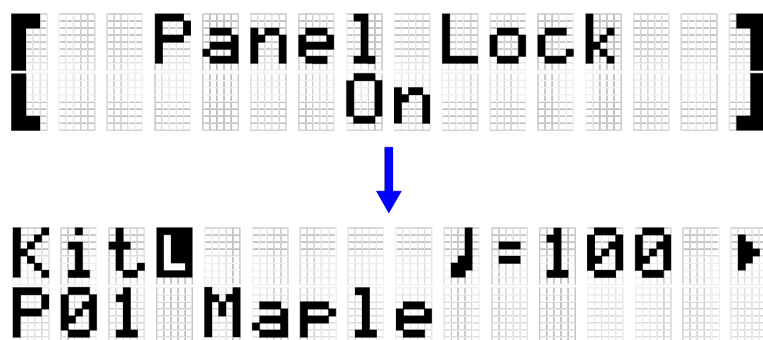
2. 播放计算机/智能设备上的歌曲。

注

- 如果您想平衡计算机/智能设备的音量与打击垫的声音，请调节计算机/智能设备的音量或使用 [\[MENU\]→Mixer→AudioVol](#)。
- 除了 USB 连接外，您还可以使用音频线连接计算机/智能手机/平板电脑的耳机插孔和[AUX IN]插孔。
- 如果计算机/智能设备通过 USB 连接到此产品，并且 [\[AUDIO\]→RecSetting→RecSource→Session&Audio](#) 设置为“On”，将创建音频循环。查看[此页](#)以了解详细信息。

面板锁定

通过此功能可以暂时禁用（锁定）打击垫以外的按钮功能，以免您在演奏时无意中执行按钮操作。在菜单模式以外的任何模式的顶部屏幕上，按住[EXIT]按钮可启用面板锁定功能。面板锁定功能启用时，LCD 屏幕顶行会显示“L”。



通过再次执行相同的操作可禁用面板锁定功能。

Panel Lock
Off



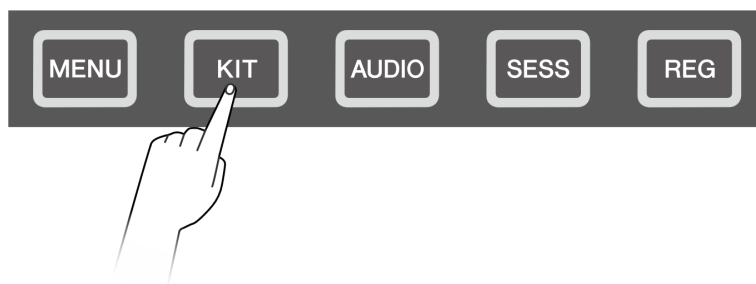
Kit ↓ = 100
P01 Maple

注

- 即使启用了面板锁定功能，仍然可以使用待机/开机按钮关闭电源。

[KIT]编辑 Kit

在 Kit 模式下，您可以编辑整个 Kit 的效果和每个打击垫的音色等设置，并将这些设置另存为用户 Kit。

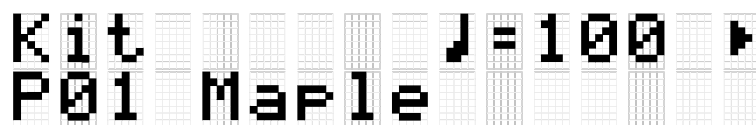


基本步骤（从编辑到保存 Kit）

在 Kit 模式下编辑设置并将其另存为用户 Kit (U01-U50)的步骤如下所示。

1. 按 Kit 模式顶部屏幕上的[+]或[-]按钮可选择 Kit。

查看[此页](#)以了解详细信息。

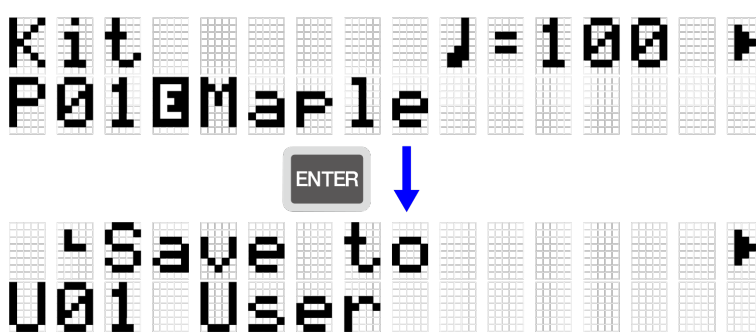


2. 使用[<]和[>]按钮选择设置，然后使用[+]和[-]按钮编辑该设置。

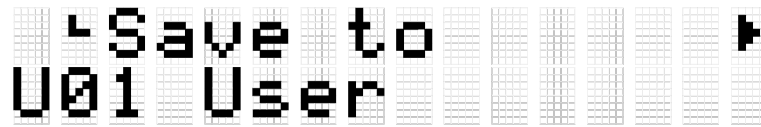
可以编辑以下四种类型的设置。

- [KitEdit](#)：与 Kit（所有打击垫）相关的设置
- [PadEdit](#)：与每个打击垫操作相关的设置
- [VoiceEdit](#)：与分配给打击垫的音色相关的设置
- [Interlock Edit](#)：关联每个打击垫的设置

3. 编辑设置后，返回到 Kit 模式的顶部屏幕，然后按[ENTER]按钮进入用户 Kit 保存屏幕。

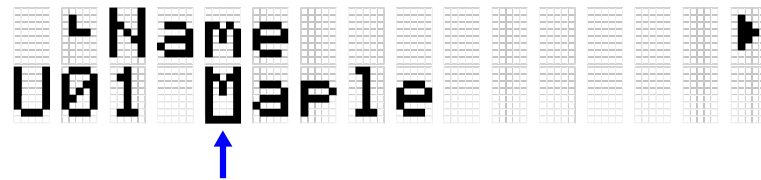


4. 使用[+]和[-]按钮选择作为保存目标的用户 Kit 编号(U01-U50)。



```
┌ Save to ────────────────────────────────────┐
U01 User ────────────────────────────────────┘
```

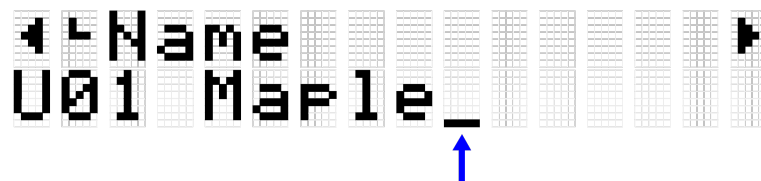
5. 按[ENTER]按钮显示 Kit 名称编辑屏幕。光标将出现在 Kit 名称的左端。



```
┌ Name ─────────────────────────────────────────┐
U01 Maple ────────────────────────────────────┘
```

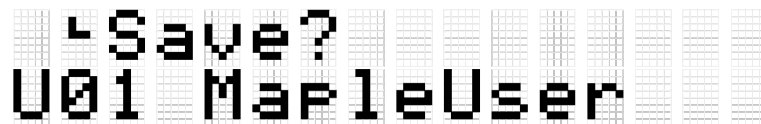
6. 编辑 Kit 名称。

使用[<]和[>]按钮移动光标，然后使用[+]和[-]按钮选择光标位置处的字符。重复这些步骤来完成名称编辑。查看[此页](#)以了解详细信息。



```
┌ Name ─────────────────────────────────────────┐
U01 Maple_ ───────────────────────────────────┘
```

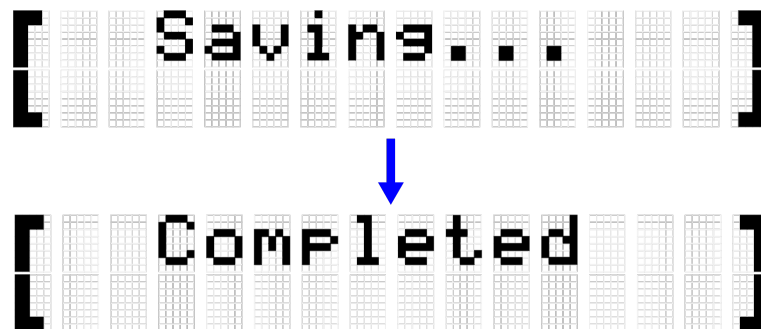
7. 编辑 Kit 名称后，按[ENTER]按钮显示保存前的确认屏幕。



```
┌ Save? ─────────────────────────────────────────┐
U01 MapleUser ─────────────────────────────────┘
```

您可以按此处的[EXIT]按钮以取消此操作。

8. 再次按[ENTER]按钮可保存用户 Kit。



```
[ Saving... ]
[ Completed ]
```

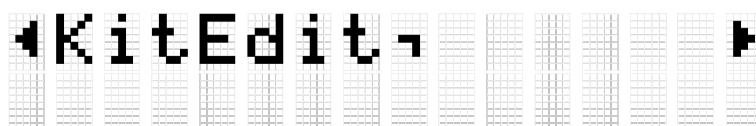
将显示“Saving...”，片刻后显示“Completed”，表示已保存用户 Kit。

注

- 可以将用户 Kit (U01–U50)保存在 U 盘的根目录中。查看有关[MENU]→File 的章节以了解详细信息。
- 即使当前所选 Kit 尚未另存为用户 Kit，关闭电源后仍会保持其编辑后的状态。查看[此页](#)，了解有关哪些项目即使在电源关闭时仍保留其设置的详细信息。

Kit 编辑

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”中的第 2 步。



您可以配置当前选定的 Kit (所有打击垫) 的设置。按[ENTER]按钮移动到 KitEdit 菜单级别。使用[<]和[>]按钮选择项目，然后使用[+]和[-]按钮设置该项目的值。每个 Kit 的默认值都是唯一的。

项目 (画面)	说明	设置范围
KitVolume	调节打击垫的音量。	0–127
ReverbType	选择应用于打击垫的混响类型。	查看 混响类型一览表 以了解详细信息。
ReverbSend	调节应用于 Kit 的混响量 (发送量)。应用于每个打击垫音色的量乘以为 VoiceEdit→ReverbSend 设置的值。	0–127
ChorusType	选择应用于 Kit 的合唱类型。	查看 合唱类型一览表 以了解详细信息。
ChorusSend	调节应用于 Kit 的合唱量 (发送量)。应用于每个打击垫音色的量乘以为 VoiceEdit→ChorusSend 设置的值。	0–127
VariationType	选择应用于 Kit 的变奏类型。	查看 变奏类型一览表 以了解详细信息。
VariationSend	调节应用于 Kit 的变奏量 (发送量)。应用于每个打击垫音色的量乘以为 VoiceEdit→VarSend 设置的值。	0–127

混响类型一览表

编号	混响类型 (画面)	全名
01	NoEffect	No Effect
02	Room1	Room 1
03	Room2	Room 2
04	Room3	Room 3
05	Room4	Room 4
06	Hall	Hall
07	Stage	Stage
08	Plate	Plate
09	EarlyRef	Early Reflection
10	GateReverb1	Gate Reverb 1
11	GateReverb2	Gate Reverb 2
12	ReverseGate	Reverse Gate

合唱效果类型一览表

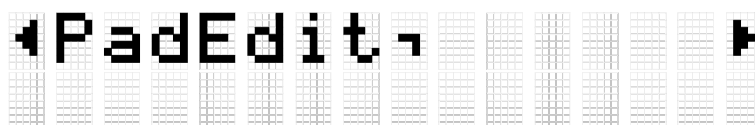
编号	合唱效果类型 (画面)	全名
01	NoEffect	No Effect
02	Distortion	Distortion
03	Overdrive	Overdrive
04	AmpSim	Amp Simulator
05	Chorus 1	Chorus 1
06	Chorus 2	Chorus 2
07	Flanger	Flanger
08	Phaser	Phaser
09	AutoWah	Auto Wah
10	RingModulator	Ring Modulator
11	DelayDoubling	Delay Doubling

变奏类型一览表

编号	变奏类型 (画面)	全名
01	NoEffect	No Effect
02	Compressor	Compressor
03	V DistHard	V Distortion Hard
04	V DistHardDly	V Distortion Hard + Delay
05	TempoDelay 1 8	Tempo Delay 1 8th
06	TempoDelay 1 T	Tempo Delay 1 Triplet
07	TempoDelay 1 D	Tempo Delay 1 Dotted
08	TempoDelay 2 8	Tempo Delay 2 8th
09	TempoDelay 2 T	Tempo Delay 2 Triplet
10	TempoDelay 2 D	Tempo Delay 2 Dotted
11	DelayLCR	Delay LCR
12	CrossDelay 1	Cross Delay 1
13	CrossDelay 2	Cross Delay 2
14	Echo	Echo
15	DeepChorus	Deep Chorus
16	Phaser	Phaser
17	DynPhaser	Dynamic Phaser
18	GM Flanger	GM Flanger
19	DynFlanger	Dynamic Flanger
20	RingModulator	Ring Modulator
21	DynRingMod	Dynamic Ring Modulator
22	AutoWah	Auto Wah
23	TouchWah	Touch Wah
24	DynFilter	Dynamic Filter

打击垫编辑

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”中的第 2 步。



您可以设置当前所选 Kit 中每个打击垫的操作。按[ENTER]按钮移动到 PadEdit 菜单级别。使用[<]和[>]按钮选择以下列表中的项目之一，然后敲击要更改其设置的打击垫。指定的打击垫编号显示在 LCD 屏幕的右上角。使用[+]和[-]按钮设置该项目的值。



每个 Kit 的默认值都是唯一的。

演奏打击垫时的音符重复

项目 (画面)	说明	设置范围
NoteRepRat	<p>“Note Repeat Rate”（音符重复速率）的缩写。</p> <p>将此项设置为“Off”以外的任何值时，当进一步按下打击垫时（启用触后时），将根据当前速度以设定的间隔重复生成分配给该打击垫的音色。</p> <p>当音符重复类型 = 强（强拍）时</p> <p>如果拍号为 4/4，音符重复设置为 1 时，仅在每小节的第一个节拍上重复音色；设置为 1/2 时，仅在第一个和第三个节拍上重复；设置为 1/4 时，在所有节拍上重复；设置为 1/8 时，以八分音符间隔重复，设置为 1/16 时，以十六分音符间隔重复；设置为 1/32 时，以三十分音符间隔重复。如果值以 T（三连音）结尾，音色会在每个这些设置的三连音上都会重复。</p> <p>当音符重复类型 = 弱（弱拍）时</p> <p>如果拍号为 4/4，音符重复设置为 1 时，仅在小节的第三个节拍上重复音色；设置为 1/2 时，仅在第二个和第四个节拍上重复；设置为 1/4 时，在所有节拍上重复；设置为 1/8 时，在每个八分音符之间重复；设置为 1/16 时，在每个十六分音符之间重复；设置为 1/32 在每个三十分音符之间重复。如果值以 T（三连音）结尾，音色会在每个这些设置的三连音上都会重复。</p> <p>注</p> <p>要将摇摆添加到音符重复，请配置 [MENU]→Utility→Swing。</p>	Off, 1, 1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32
NoteRepTyp	<p>“Note Repeat Type”（音符重复类型）的缩写。</p> <p>此项设置使用音符重复速率时，打击垫音色是在强拍重复，还是在弱拍重复。</p>	Down, Up

演奏打击垫时音符打开/关闭（保持模式）

项目（画面）	说明	设置范围
HoldMode	<p>当敲击指定的打击垫时，此设置会切换音符打开/关闭输出的行为。设置为“Off”时，敲击打击垫时输出音符打开，如果不使用触后，则输出音符关闭。设置为“On”时，每次敲击打击垫时，会交替输出音符打开和音符关闭。</p> <p>如果指定打击垫的音符重复速率设置为“Off”以外的任何值，将此项设置为“On”时，将在每次敲击打击垫时切换开始/停止音符重复。</p> <p>如果将用户样本分配给指定打击垫的音色，将此项设置为“On”时，将在每次敲击打击垫时切换开始/停止用户样本重复。</p>	Off, On

演奏打击垫时静音

项目（画面）	说明	设置范围
NoteOnMut	<p>“Note On Mute”（音符静音）的缩写。</p> <p>此选项用于当正在演奏的打击垫发送音符打开时，将音色静音（“On”）或不静音（“Off”）。（如果“HoldMode”=“Off”，请再敲击打击垫一次。如果“HoldMode”=“On”，请再敲击打击垫两次。）</p>	Off, On
NoteOffMut	<p>“Note Off Mute”（音符关闭静音）的缩写。</p> <p>此选项用于当正在演奏的打击垫发送音符关闭时，将音色静音（“On”）或不静音（“Off”）。（如果“HoldMode”=“Off”，请勿进一步按下打击垫。如果“HoldMode”=“On”，请再敲击打击垫一次。）</p>	Off, On

演奏打击垫时静音/播放打击垫组（闷音/关联）

项目（画面）	说明	设置范围
ChokeGroup	<p>通过敲击打击垫，您可以自然地将正在演奏的所有打击垫的音色静音。可以将要静音的打击垫组合在一起作为闷音组。最多可以保存 16 个闷音组。在这里，将指定的打击垫注册到其中一个闷音组。</p>	Off, 1-16
ChokeMode	<p>此选项可设置指定的打击垫是否在闷音组内发送（“Send”）或接收（“Receive”）静音命令。</p>	Send, Receive, Send&Receive
LinkGroup	<p>通过敲击打击垫，您可以同时播放分配到其它打击垫的音色。可以将要同时演奏的打击垫组合在一起作为关联组。最多可以保存 16 个关联组。在这里，将指定的打击垫注册到其中一个关联组。</p>	Off, 1-16
LinkMode	<p>此选项设置指定的打击垫是正在演奏关联组中的其它打击垫（“Send”），还是正在被演奏（“Receive”）。</p>	Send, Receive, Send&Receive

演奏打击垫时音色的有效力度范围（力度限制）

项目（画面）	说明	设置范围
VelLow	“Velocity Limit Low”（力度下限）的缩写。 此项设置演奏所需的力度下限。分配到打击垫的音色将以高于此处设置值的力度播放。如果此项设置的值大于力度上限值，当力度介于 1 和力度上限设置值之间，以及介于力度下限设置值和 127 之间时，将进行播放。	1-127
VelHigh	“Velocity Limit High”（速度上限）的缩写。 此项设置演奏所需的力度上限。分配到打击垫的音色将以低于此处设置值的力度播放。如果此项设置的值小于力度下限值，当力度介于 1 和力度上限设置值之间，以及介于力度下限设置值和 127 之间时，将进行播放。	1-127

重复敲击同一个打击垫的效果

项目（画面）	说明	设置范围
Humanize	打开此选项时(1-4)，会应用自然变奏，以便当重复敲击同一个打击垫时，音色就不会太均匀。该值越大，效果越大。	Off, 1-4

敲击打击垫时的功能

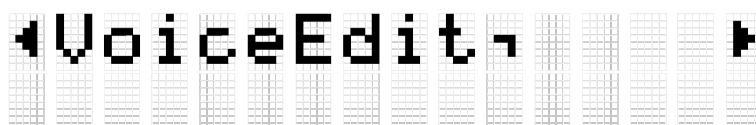
查看[此页](#)以了解详细信息。

进一步按下打击垫时的功能（触后）

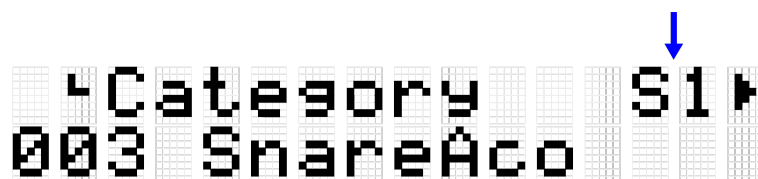
查看[此页](#)以了解详细信息。

音色编辑

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”中的第 2 步。



您可以配置分配给当前所选 Kit 中每个打击垫的音色设置。按[ENTER]按钮移动到 VoiceEdit 菜单级别。使用[<]和[>]按钮选择以下列表中的项目之一，然后敲击要更改其设置的打击垫。指定的打击垫编号显示在 LCD 屏幕的右上角。使用[+]和[-]按钮设置该项目的值。

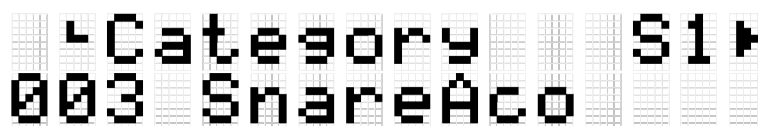


每个 Kit 的默认值都是唯一的。

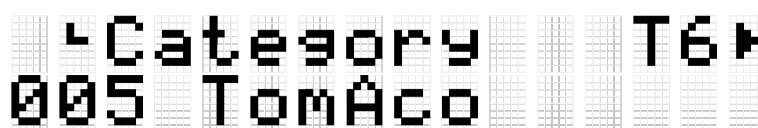
选择音色。

项目 (画面)	说明	设置范围
Category	选择指定打击垫的音色类别。每次使用[+]和[-]按钮在类别之间切换时，都会选择该类别的第一个音色并播放试听声音。	查看 音色类别一览表 以了解详细信息。
Number	选择指定打击垫的音色。每次使用[+]和[-]按钮在音色之间切换时，都会播放试听声音。	查看 音色一览表 以了解详细信息。

1. 按[ENTER]，然后移至“Category”。

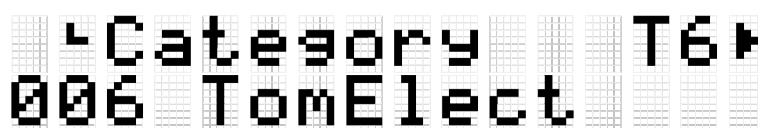


2. 敲击要更改音色的打击垫。

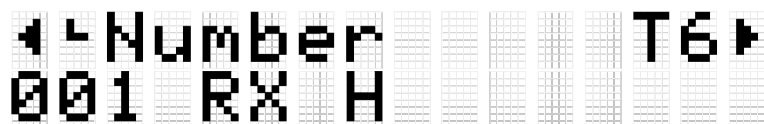


3. 如有必要，请使用[+]和[-]按钮选择音色类别。

每次进行选择时，都会生成该类别的第一个音色（试听），并选择相应的音色编号。查看[此页](#)，了解音色类别一览表。

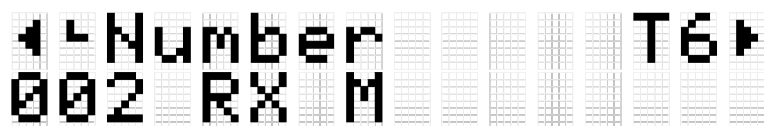


4. 按[>]按钮移至“Number”。



5. 按[+]和[-]按钮选择音色。

每次做出选择时，都会生成（试听）相应的音色。查看[此页](#)，了解音色一览表。



要更改另一个打击垫音色，请重复上述步骤。

注

- 要将更改后的声音（音色）恢复为默认设置，请同时按[+]和[-]按钮。
- 您可以在[\[MENU\] → Utility → AuditionVel](#)更改生成（试听）的打击垫音色的音量（力度）。
- 选择音色的操作会将所有音色相关设置(Volume-VarSend)设置为所选音色的默认值。

音色类别一览表

编号	画面	全名
001	KickAco	Acoustic Kick
002	KickElect	Electro Kick
003	SnareAco	Acoustic Snare
004	SnareElect	Electro Snare
005	TomAco	Acoustic Tom
006	TomElect	Electro Tom
007	HHAco	Acoustic Hi-hat
008	HHElect	Electro Hi-hat
009	CymbalAco	Acoustic Cymbal
010	CymbalElect	Electro Cymbal
011	PercAco	Acoustic Percussion
012	PercElect	Electro Percussion
013	Clap	Clap
014	SE	SE
015	VocalFemale	Vocal Female
016	VocalMale	Vocal Male

音色相关设置

项目 (画面)	说明	设置范围
Volume	调节指定打击垫音色的音量。	0-127
Pan	设置指定打击垫音色的声相 (立体声方向)。	L63-C-R63
Tuning	设置指定打击垫音色的音高 (1.0 = 100cent = 半音)。例如, 军鼓的值越大, 音调越高, 镲的值越小, 直径越大。	-24.0-0.0-+24.0
Decay	设置指定打击垫音色的衰减 (声音消失所需的时间)。例如, 较小的军鼓值会产生静音鼓面的效果, 而较小的镲值会产生较短的延音效果。对于踩镲开音, 值越小, 效果就越像闭合半开踩镲音。	-64-0
Cutoff	设置应用于指定打击垫音色的滤波器截止频率。	-64-0-+63
Resonance	设置应用于指定打击垫音色的滤波器 Q。	-64-0-+63
ReverbSend	调节应用于指定打击垫音色的混响量 (发送量)。应用于每个打击垫音色的量乘以为 KitEdit→ReverbSend 设置的值。	0-127
ChorusSend	调节应用于指定打击垫音色的合唱量 (发送量)。应用于每个打击垫音色的量乘以为 KitEdit→ChorusSend 设置的值。	0-127
VarSend	“Variation Send” (变奏发送) 的缩写。 此项调节应用于指定打击垫音色的变奏量 (发送量)。应用于每个打击垫音色的量乘以为 KitEdit→VariationSend 设置的值。	0-127

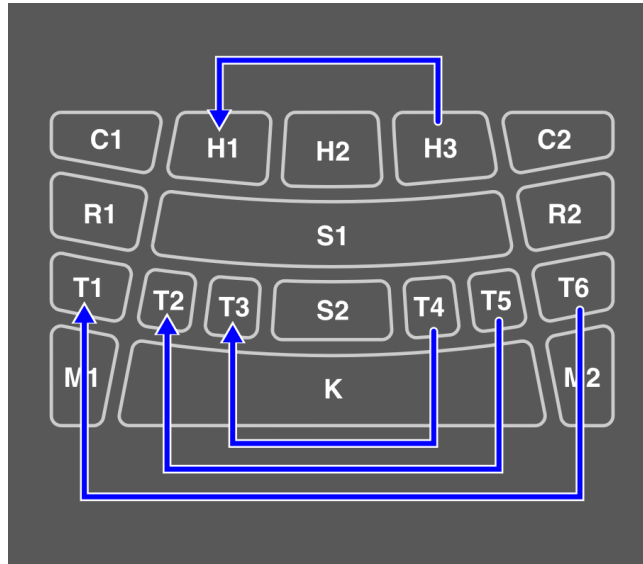
互锁编辑

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”中的第 2 步。

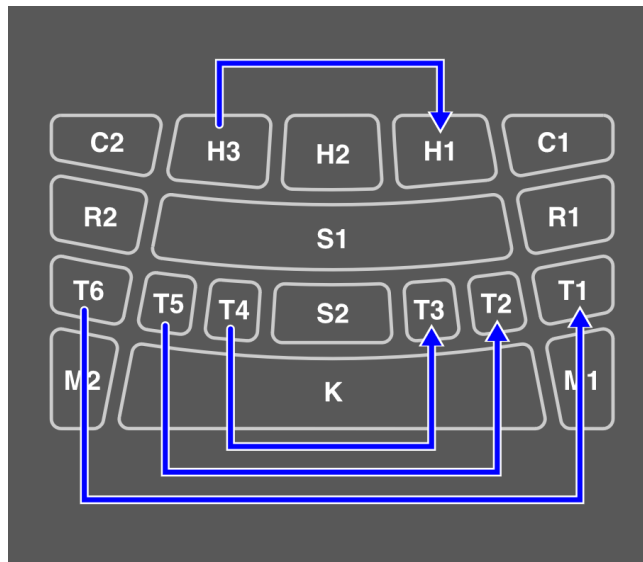
◀ InterlockEdit
Off

如果此项设置为“On”，当您更改[\[KIT\]→PadEdit](#)和[\[KIT\]→VoiceEdit](#)中的设置时，对称相对的打击垫 (H1 和 H3、T1 和 T6、T2 和 T5、T3 和 T4) 的设置将被翻转。如果将此项从“Off”切换为“On”，这些对称的打击垫对都将具有相同的设置，如下图所示。

- 如果[\[MENU\]→Utility→PadLayout](#)设置为“Right”，会将右侧打击垫的设置应用于左侧打击垫。



- 如果[MENU]→Utility→PadLayout 设置为“Left”，会将左侧打击垫的设置应用于右侧打击垫。



[AUDIO]在演奏中使用音频

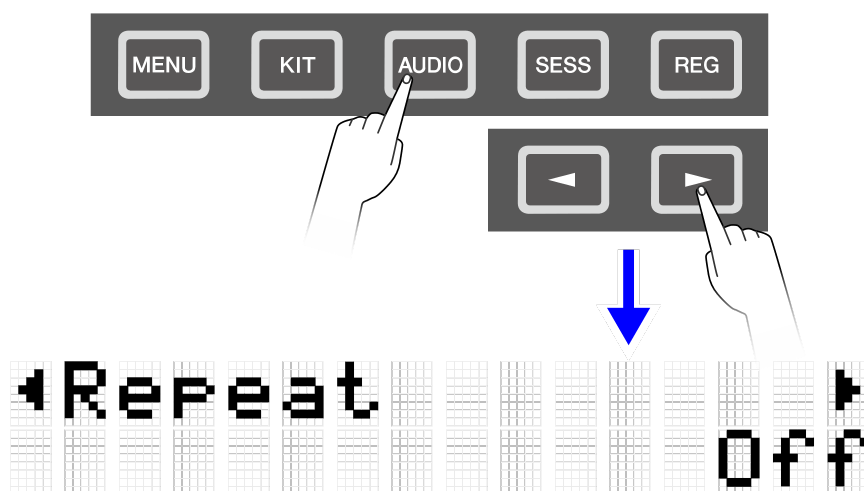
如果将 U 盘连接到[USB TO DEVICE]端口，可以将您的演奏作为音频文件(WAV)录制到根目录，并播放音频文件(WAV)。也可以将音频文件（WAV 或 AIFF）作为用户样本加载到产品上的用户样本存储器中，并分配给打击垫。

注

- WAV 文件可用于播放/录音功能，WAV 或 AIFF 文件可作用户样本以分配给打击垫。
- 本产品仅识别 U 盘根目录下的文件。因此，录制的文件也存储在根目录中。
- 在使用[USB TO DEVICE]端口之前，请务必阅读[注意事项](#)。

播放和录音设置

按音频模式（[AUDIO]按钮打开）顶部屏幕上的[>]按钮可显示播放和录音设置屏幕。



播放设置

项目（画面）	说明	设置范围	默认设置
Repeat	此项设置音频文件的播放方法。 Off 当前选择的文件播放一次后，播放将自动停止。 Single 继续重复播放当前选定的文件，直到按下“停止”按钮。 List 将按顺序连续播放 U 盘根目录下所有可识别的音频文件。播放将继续，直至按下“停止”按钮。	Off, Single, List	Off

录音设置

项目 (画面)	说明	设置范围	默认设置
RecGain	此项设置要录制的音频的增益 (音量)。	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB
RecSource	此项用于与录制源相关的设置。按[ENTER]按钮可选择以下两个设置。这两个设置都可以设置为“ON” (录音) 或“OFF” (不录音)。 节拍器 如果设置为“On”，会录制节拍声和操作声。 Session 和音频 如果设置为“On”，将录制 Session 播放声音、从 [USB TO HOST] 端口输入的音频，以及 U 盘根目录中音频文件的播放。无论此设置如何，都将始终录制从 [AUX IN] 插孔输入的音频。设置为“On”时，将配置音频循环返送。	Off, On	On

音频循环返送

如果将“RecSetting→RecSource→Session&Audio”设置为“On”，通过将 [USB TO HOST] 端口通过 USB 连接到计算机或智能设备等外接设备来配置音频循环返送 (将从外接设备发送到本产品的音频返回到外接设备)。这使您可以将外接设备中的音乐与您在本产品上的演奏进行混合，并将该混合录制到 DAW。

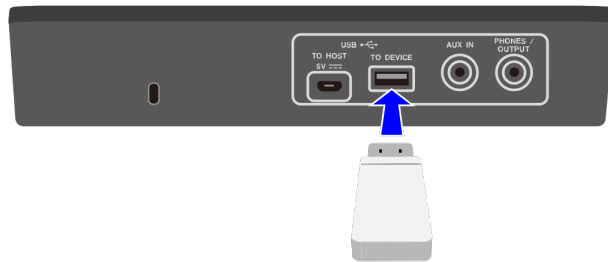
循环连接

当一台计算机或智能设备同时连接到 [AUX IN] 插孔和 [USB TO HOST] 端口 (循环连接) 时，可能会产生噪音。如果出现这种情况，请尝试以下故障排除步骤。

- 从 [AUX IN] 插孔断开线缆，仅使用 USB 线缆进行音频通信。
- 如果您使用 USB 线缆为本产品充电，请务必将其连接到 USB 适配器或其它电源，而不是计算机或智能设备。

录制（USB 音频播放器）

1. 将 U 盘连接到[USB TO DEVICE]（USB 到设备）终端。



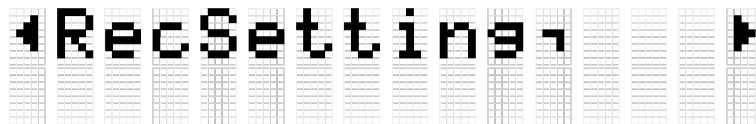
2. 如有必要，连接外接设备作为录制源。

以下录制源可用于录制。

- 打击垫演奏
- 节拍声*
- Session 演奏*
- 播放 U 盘根目录中的 WAV 文件*
- 通过[USB TO HOST]端口输入的音频*
- 通过[AUX IN]插孔输入的音频

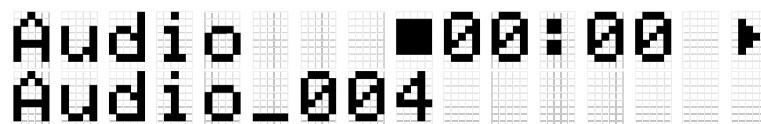
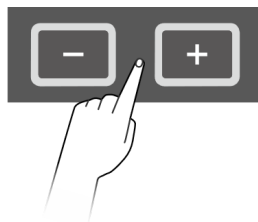
* 必须在第 3 步中配置该源才能进行录制。

3. 配置录制设置。

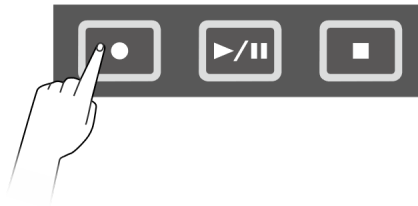


配置音频增益和其它设置以匹配第 2 步中进行的连接。查看[此页](#)以了解详细信息。

4. 如有必要，使用[+]和[-]按钮选择 U 盘根目录中的音频文件。



5. 按录音按钮使设备进入录制待机状态。



[Audio 00:00]
[Rec Standby]

您可以按停止按钮取消录制待机。

如果希望录制 U 盘根目录下的音频文件播放，此时可以开始播放该文件。

6. 要开始录制，请再次按“录音”按钮。

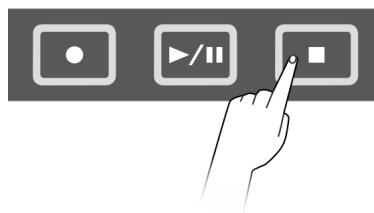
[Audio 00:03]
[Recording]

开始播放要录制的演奏。

您可以在录制时播放/停止音频文件。

7. 要结束录制，请按“停止”按钮。

录制结束后，音频文件保存在 U 盘根目录下。保存文件后，将显示音频模式的顶部屏幕，保存的音频文件处于选中状态。



[Completed]



Audio 00:00
Audio_005

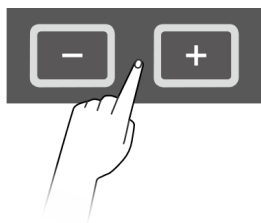
播放音频文件（USB 音频播放器）

您可以播放存储在 U 盘根目录中的音频文件(WAV)，包括使用本产品录制的文件。

注

- 只有本产品识别的音频文件才会显示在 LCD 屏幕上。
- 由于产品规格的限制，本产品显示的文件名中无法使用某些字符。例如，无法显示日语汉字字符和德语变音符号。因此，某些音频文件的文件名可能会出现乱码。
- 可以在注册记忆中注册音频文件的选择状态。要调用注册记忆中与音频模式相关的设置，请将 [\[REG\]](#)→[LoadSetting](#)→[Audio](#) 设置为“On”，并将同一文件保存到 U 盘根目录中。

1. 使用音频模式顶部屏幕上的[+]和[-]按钮选择要播放的文件。



Audio [Progress Bar] 00:00 [Play/Pause] [Next]
Audio_001 [Progress Bar] [Next]

2. 要开始播放，请按“播放/暂停”按钮。

Audio [Progress Bar] 00:02 [Play/Pause] [Next]
Audio_001 [Progress Bar] [Next]

3. 要停止播放，请按“停止”按钮。

Audio [Progress Bar] 00:00 [Play/Pause] [Next]
Audio_001 [Progress Bar] [Next]

注

- 您可以通过在音频文件播放过程中按“播放/暂停”按钮，将文件暂停在播放位置。

将音频文件作为用户样本进行加载

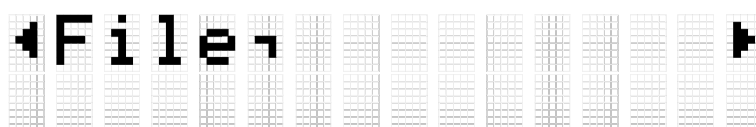
可以将 U 盘根目录中的音频文件（WAV 或 AIFF）作为用户样本（音色类别 017 中的音色）加载到用户样本存储器中。

加载音频文件的要求

- 样本格式：WAV、AIFF（44.1kHz、16 位、单音/立体声）
- 最长时间：每个文件最多约 20 秒，总计 300 秒（立体声）/600 秒（单音）

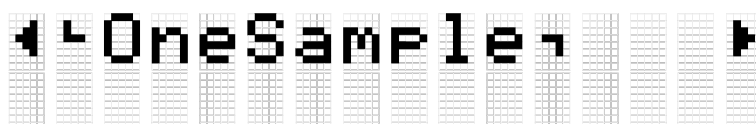
加载单个音频文件

1. 按[MENU]按钮进入菜单模式，然后按[>]按钮几次转至“File”。



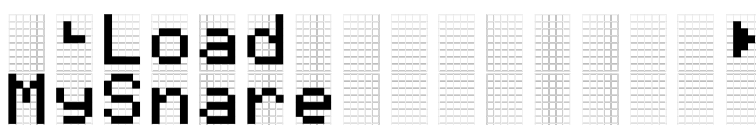
A screenshot of a menu interface. The word "File" is displayed in a large, pixelated font. A cursor is positioned at the end of the word. The background is a grid of small squares.

2. 按[ENTER]按钮，然后按[>]按钮几次转至“OneSample”。



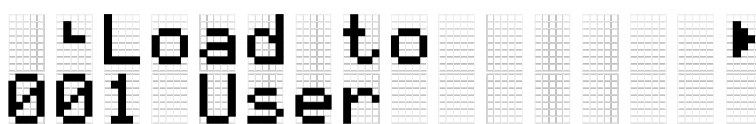
A screenshot of a menu interface. The text "OneSample" is displayed in a large, pixelated font. A cursor is positioned at the end of the text. The background is a grid of small squares.

3. 按[ENTER]按钮显示加载屏幕，然后使用[+]和[-]按钮选择要加载的文件。



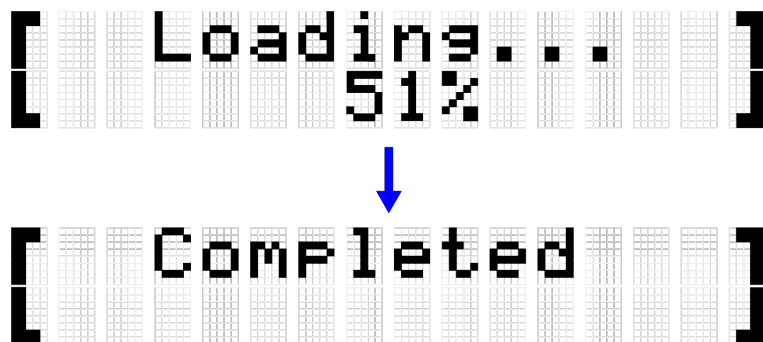
A screenshot of a load screen. The text "Load MySnare" is displayed in a large, pixelated font. A cursor is positioned at the end of the text. The background is a grid of small squares.

4. 按[ENTER]按钮显示加载目标选择屏幕，然后使用[+]和[-]按钮选择编号(001–100)。



A screenshot of a load target selection screen. The text "Load to 001 User" is displayed in a large, pixelated font. A cursor is positioned at the end of the text. The background is a grid of small squares.

5. 按下[ENTER]按钮。显示“Load?”确认信息时，再次按[ENTER]按钮加载文件。

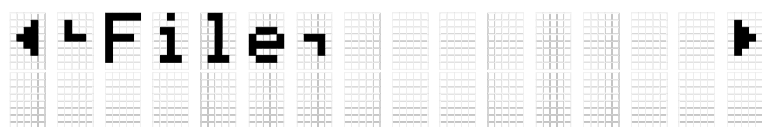


显示“Completed”表示文件已加载。

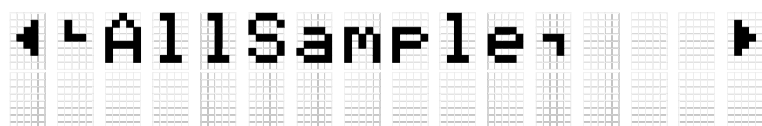
一次操作加载多个音频文件

一次操作可以加载 U 盘根目录下的所有文件。

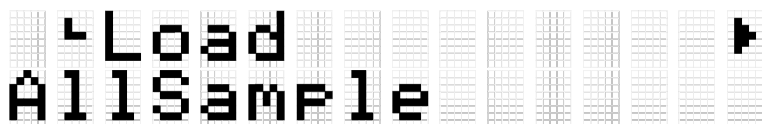
1. 按[MENU]按钮进入菜单模式，然后按[>]按钮几次转至“File”。



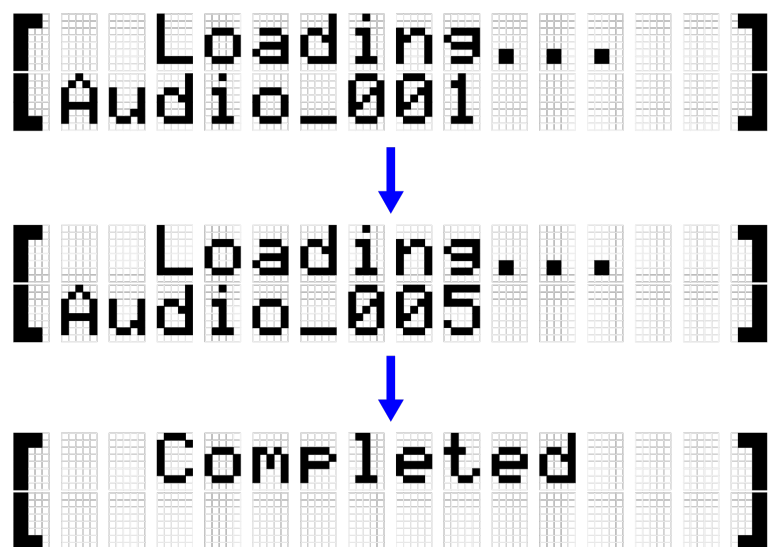
2. 按[ENTER]按钮，然后按[>]按钮几次转至“AllSample”。



3. 按[ENTER]按钮显示加载屏幕。



4. 再次按[ENTER]按钮。显示“Load?”确认信息时，再次按[ENTER]按钮加载文件。

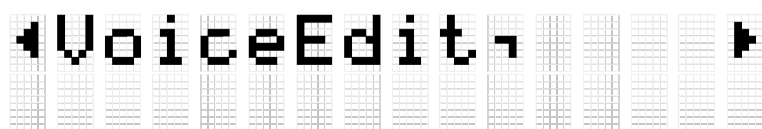


显示“Completed”表示文件已加载。

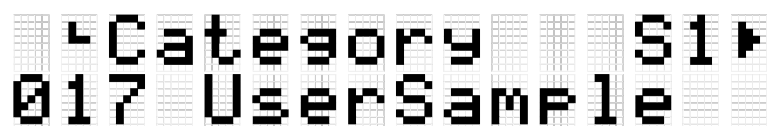
将用户样本分配给打击垫

您可以将已加载到用户样本存储器中的用户样本（音色类别 017）分配给打击垫，以便在演奏期间使用。

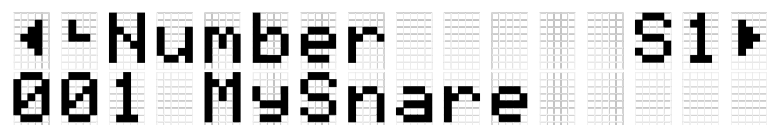
1. 选择要在其中使用用户样本的 Kit 后，转到“VoiceEdit”屏幕。



2. 敲击想要为其分配用户样本的打击垫。
3. 按[ENTER]按钮转到音色类别选择屏幕，然后使用[+]和[-]按钮选择“017”。



4. 按[>]按钮转到音色选择屏幕，然后选择要分配的用户样本编号(001-100)。



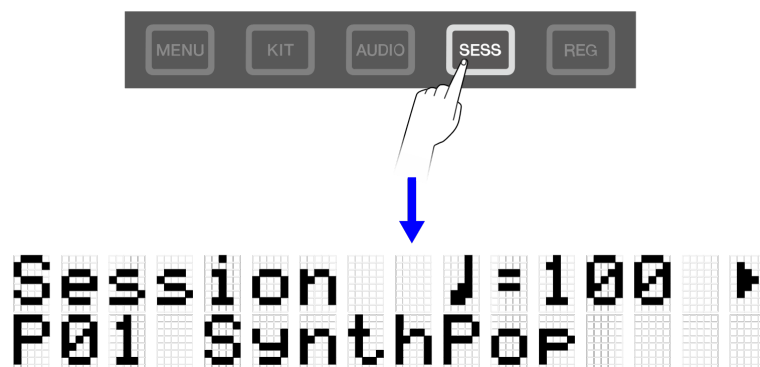
用户样本现已分配给指定的打击垫。

5. 如有必要，将该 Kit 另存为用户 Kit (U01-U50)。

查看[此页](#)以了解详细信息。

[SESS]随着 Session Creator 演奏

本产品包含多个不同音乐流派的内置乐句，您可以将这些乐句作为伴奏进行播放。每个乐句由六个“乐段”组成：演奏开始的前奏乐段、循环播放的主奏乐段 A-D（四种变奏），以及演奏结束时的尾奏乐段。您可以在演奏过程中随时在这些乐段之间切换。

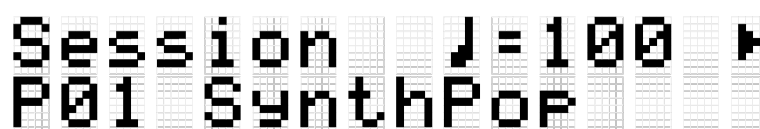


注

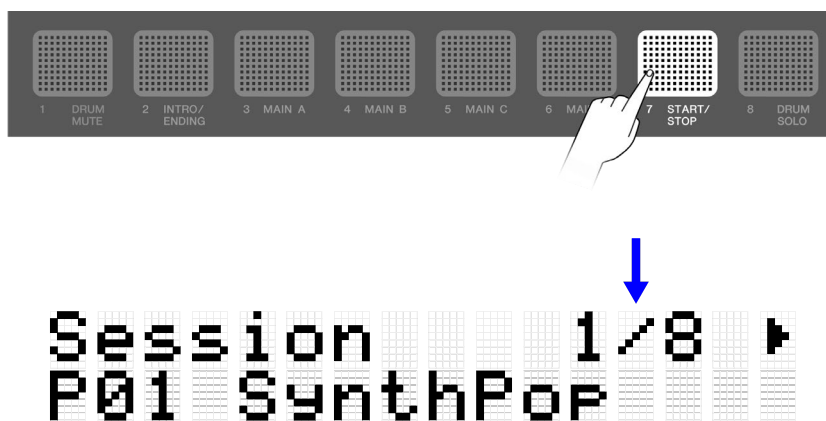
如果按[SESS]按钮，将出现之前在 Session Creator 模式下显示的最后一个屏幕。然后，您可以再次按[SESS]按钮返回顶部屏幕（Session 选择屏幕）。

选择要演奏的 Session

1. 在 Session Creator 模式的顶部屏幕上，按[+]和[-]按钮选择 Session。
查看[此页](#)，了解 Session 一览表。

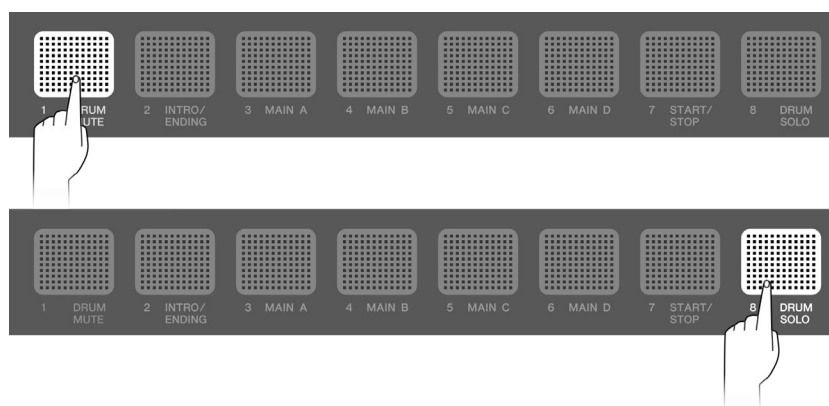


2. 敲击[7 START/STOP] RGB 方形打击垫开始播放。

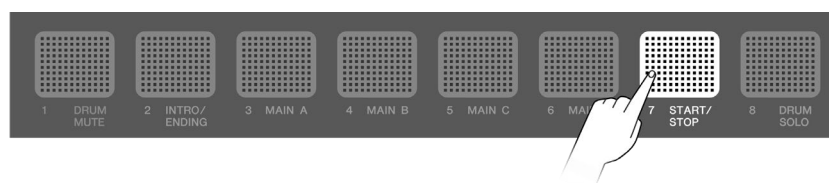


在 Session 播放期间，屏幕右上角会显示小节。分母表示当前播放乐段的小节总数，分子表示当前播放位置的小节。

3. 您可以根据需要将鼓静音(DRUM MUTE)或仅播放鼓(DRUM SOLO)。



4. 要停止播放，请敲击[7 START/STOP] RGB 方形打击垫。



注

- 可以在[\[SESS\]→PartOnOff](#) 中单独打开和关闭组成 Session 的声部（鼓、贝斯和其它 4 个声部）。
- 即使转到 Session Creator 模式以外的其它模式，Session 播放也会继续。要停止 Session，请返回 Session Creator 模式，并敲击[7 START/STOP] RGB 方形打击垫。

Session 一览表

编号	Session 名称 (画面)	Session 全名	速度	Kit 编号	Kit 名称 (画面)
P01	SynthPop	Synth Pop	100	P01	Maple
P02	ElectroPop	Electro Pop	104	P04	HouseRose
P03	RockFast	Rock Fast	182	P14	GaragePunk
P04	HardRock	Hard Rock	130	P21	HardRock
P05	Pop	Pop	165	P12	Birch
P06	PopShuffle	Pop Shuffle	130	P13	Beech
P07	Funk	Funk	115	P18	Funk
P08	R&B	R&B	82	P05	R&B

P09	Blues	Blues	156	P16	Vintage70s
P10	Metal	Metal	210	P20	Metal
P11	House	House	137	P28	HouseMint
P12	HipHop	Hip Hop	96	P09	HipHopGold
P13	Trance	Trance	138	P02	EDM Red
P14	DubStep	Dub Step	150	P06	DubStepSun
P15	Drum`nBass	Drum`n Bass	174	P31	Drum`nBass
P16	Trap	Trap	130	P29	HipHopSilver
P17	Jazz 7/8	Jazz 7/8	116	P18	Funk
P18	JazzyHipHop	Jazzy Hip Hop	91	P09	HipHopGold
P19	Reggae	Reggae	100	P24	Reggae
P20	Latin	Latin	89	P36	T9
P21	Industrial	Industrial	116	P03	DistRock
P22	Bhangra	Bhangra	168	P43	IndianPop
P23	India	India	131	P38	PercsMaster

切换乐段

每个 Session 由以下六个“乐段”组成。您可以在演奏过程中随时在这些乐段之间切换。

前奏

本乐段在演奏开始时使用。当前奏乐段播放结束时，它会切换到主奏乐段。

主奏 A-D

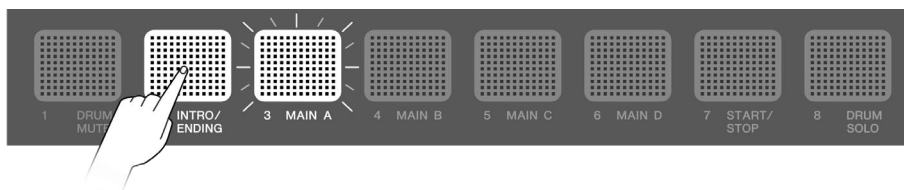
这些乐段循环重复，直到切换到另一个乐段。

尾奏

本乐段在演奏结束时使用。当尾奏乐段播放结束时，Session 播放停止。

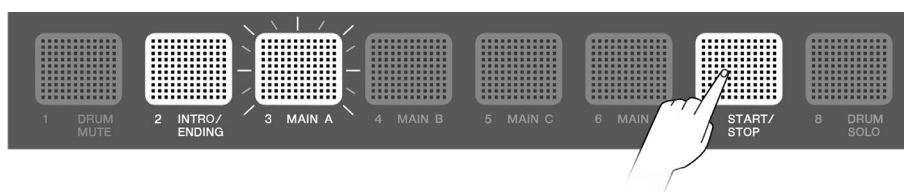
1. 设置要播放的乐段。

在下图所示的示例中，播放设置为从主奏乐段开始，然后在前奏播放结束时切换到主奏 A 乐段。[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫打开，并且[3 MAIN A]闪烁。



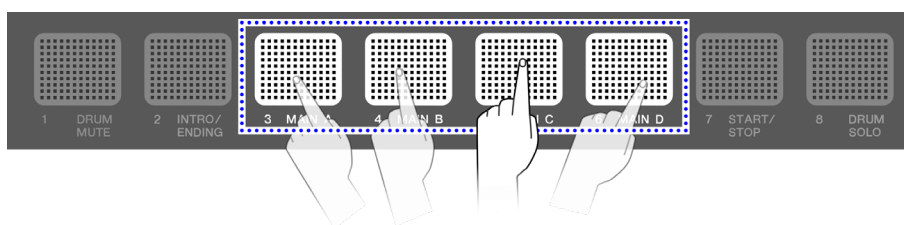
您可以用同样的方式设置其它主奏乐段。在这种情况下，请敲击相应的打击垫，然后敲击[2 INTRO/ENDING]。

2. 敲击[7 START/STOP] RGB 方形打击垫开始播放 Session。



当前奏乐段播放结束时，Session 会切换到主奏 A。[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫关闭，[3 MAIN A]点亮。

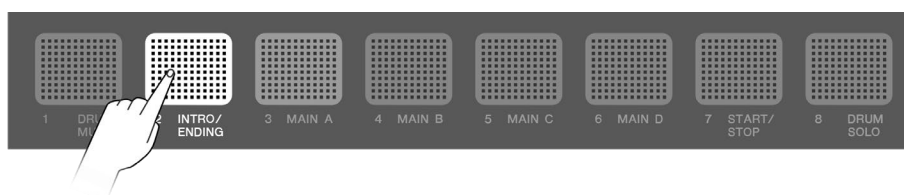
3. 您可以在主奏 A 乐段-主奏 D 乐段之间自由切换。



您可以配置有关当敲击当前正在播放的乐段之外的打击垫时乐段切换时间的各种设置。查看[此页](#)以了解详细信息。

如果您敲击正在播放的乐段的打击垫，它会立即返回到该乐段的开头并继续播放。

4. 要结束播放 Session，请敲击[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫。



当尾奏乐段播放结束时，Session 停止播放。

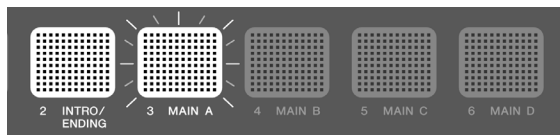
播放尾奏乐段时，您可以通过敲击该乐段的打击垫切换到另一个乐段。

乐段选择状态

已停止

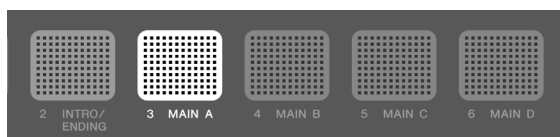
- 从前奏乐段开始播放，然后切换到主奏乐段（下图中的主奏 A）

[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫打开，主奏 RGB 方形打击垫在待机状态下闪烁。



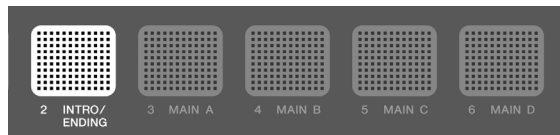
- 从主奏乐段开始播放（下图中的主奏 A）

仅相应乐段的 RGB 方形打击垫打开。



- 从尾奏乐段开始播放（可以在播放开始后指定其它乐段。）

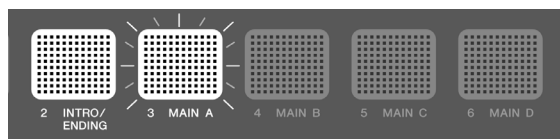
如果仅[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫点亮，将从前奏乐段开始播放，然后切换到主奏乐段（“已停止”的第一个状态）。通过敲击[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫可实现此状态。



播放

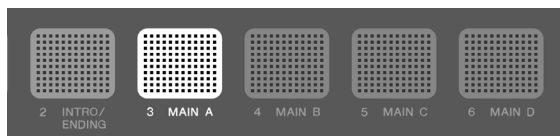
- 在播放前奏乐段时切换到主奏乐段（下图中的主奏 A）

[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫打开，要切换到的主奏 RGB 方形打击垫闪烁。



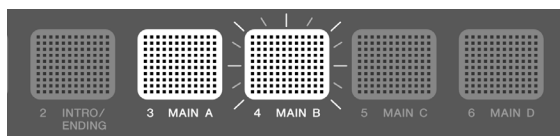
- 主奏乐段播放（下图中的主奏 A）

只有正在播放的乐段的 RGB 方形打击垫打开。



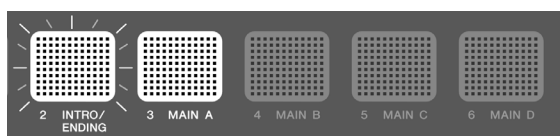
- 在主奏乐段播放期间切换到不同的主奏乐段（下图中从主奏 A 切换到主奏 B）

正在播放的主奏乐段的 RGB 方形打击垫点亮，要切换到的乐段的 RGB 方形打击垫闪烁。查看[此页](#)，了解有关如何配置有关乐段切换时间设置的详细信息。



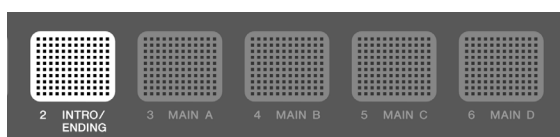
- 在播放主奏乐段时切换到尾奏乐段（下图中的主奏 A）

正在播放的主奏乐段的 RGB 方形打击垫点亮，[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫闪烁。查看[此页](#)，了解有关如何配置有关乐段切换时间设置的详细信息。



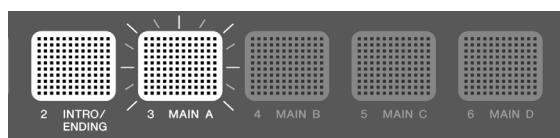
- 当尾奏乐段播放结束时，播放停止。

只有[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫打开。



- 在播放尾奏乐段结束时切换到主奏乐段（切换到下图中的主奏 A）

[2 INTRO/ENDING] RGB 方形打击垫打开，要切换到的主奏 RGB 方形打击垫闪烁。



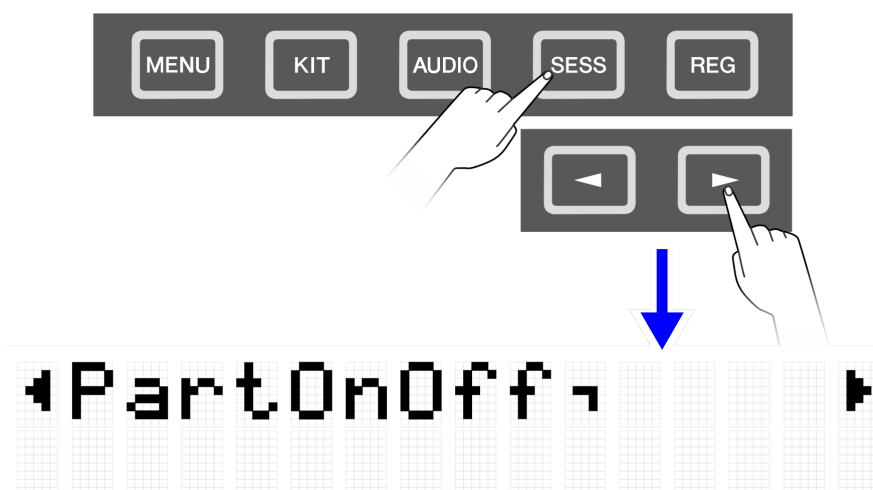
注

无论 Session 正在播放还是已停止，RGB 方形打击垫的闪烁速度都会与当前速度同步。

配置 Session 播放设置

您可以打开/关闭 Session 的各个声部，并配置切换乐段时间等设置。要在演奏期间通过一次触摸调用此处描述的各种设置和乐段选择状态，请在 [Registration Memory](#) 中注册它们，并将 [\[REG\]→LoadSetting→Session](#) 设置为“On”。

要在 Session 播放期间显示设置屏幕，请按 Session Creator 模式顶部屏幕上的[>]按钮 ([SESS]按钮打开)。



仅使鼓静音/独奏

项目 (画面)	说明和设置范围	默认设置
DrumMuteSolo	<p>Off 按照“PartOnOff”中的配置进行操作。</p> <p>Mute 无论“PartOnOff”的设置如何，都会使鼓静音。除鼓声部之外的所有声部均按照“PartOnOff”中的配置进行操作。</p> <p>Solo 无论“PartOnOff”的设置如何，都仅演奏鼓。</p>	Off

打开/关闭各个声部

项目 (画面)	说明和设置范围/默认设置															
PartOnOff	<p>打开/关闭 Session 的各个声部。按[ENTER]按钮移至显示每个单独声部的菜单级别。然后，使用[<]和[>]按钮选择各个声部，并使用[+]和[-]按钮打开或关闭它们。</p> <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <thead> <tr> <th>Session 中的声部</th> <th>设置范围</th> <th>默认设置</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>鼓</td> <td>Off、On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>贝司</td> <td>Off、On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>其它 1</td> <td>Off、On</td> <td>On</td> </tr> <tr> <td>其它 2</td> <td>Off、On</td> <td>On</td> </tr> </tbody> </table>	Session 中的声部	设置范围	默认设置	鼓	Off、On	On	贝司	Off、On	On	其它 1	Off、On	On	其它 2	Off、On	On
Session 中的声部	设置范围	默认设置														
鼓	Off、On	On														
贝司	Off、On	On														
其它 1	Off、On	On														
其它 2	Off、On	On														

		其它 3	Off、On	On
		其它 4	Off、On	On
	<p>注 分配给其它 1-4 的声部（音色）因 Session 而异。在某些情况下，可能不会分配某个声部。</p>			

敲击打击垫以开始演奏 Session（同步开始）

项目（画面）	说明和设置范围	默认设置
SynchroStart	<p>Off 不配置任何设置。</p> <p>On 敲击打击垫（Session Creator 模式下的 RGB 方形打击垫除外）时，将开始播放 Session。</p>	Off

与切换乐段的时间相关的设置

项目（画面）	说明和设置范围	默认设置
SectionChange	<p>“Section Change Timing”（乐段变更时间）的缩写。 此项设置在 Session 播放期间切换乐段时切换到下一个乐段的时间。要切换到的乐段的 RGB 方形打击垫（[2 INTRO/ENDING]到[6 MAIN D]）被敲击的次数决定了如下所述的操作。</p> <p>Immediate 敲击一下即可立即切换。</p> <p>Bar&Imm 敲击一次可在当前小节结束时切换，敲击两次可立即切换。</p> <p>Sec&Imm 敲击一次可在当前乐段最后一个小节结束时切换，敲击两次可立即切换。</p> <p>Sec&Bar&Imm 敲击一次可在当前乐段的最后一个小节结束时切换，敲击两次可在当前小节结束时切换，敲击三次可立即切换。</p>	Sec&Bar&Imm

切换 Session 时各种配置相关的设置

项目 (画面)	说明和设置范围/默认设置		
LockSetting	<p>此项设置切换 Session 时是否更改或保持（锁定）单个 Kit/速度/乐段/声部设置。按[ENTER]按钮移至显示锁定目标的菜单级别。然后，使用[<]和[>]按钮选择锁定目标，并使用[+]和[-]按钮设置这些项。</p>		
	锁定目标 (画面)	设置范围	默认设置
	Kit	Reset, Hold, Lock	Reset
	Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset
	Section	Reset, Hold, Lock	Reset
	PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset
	锁定目标		
	Kit	Kit 选择状态。查看 此页 以了解详细信息。	
	Tempo	速度。查看 此页 以了解详细信息。	
Section	乐段选择状态。查看 此页 以了解详细信息。		
PartOnOff	通过“ DrumMuteSolo ”和“ PartOnOff ”设置的每个单独声部的开/关状态。		
设置范围			
Reset	更改为每个 Session (Kit、速度) 设置的值或默认值 (乐段 = 主奏 A, PartOnOff = 所有声部打开)，无论 Session 是否正在播放或已停止都是如此。		
Hold	仅在播放期间保留切换 Session 的设置。		
Lock	保留切换 Session 的设置，无论 Session 是正在播放还是已停止都是如此。		

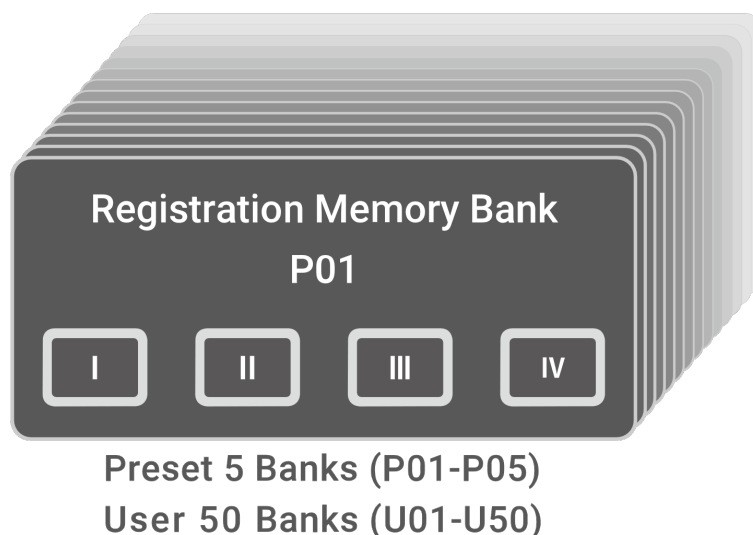
演奏 A1/A8 打击垫时与功能相关的设置

这些设置与在 Session Creator 模式下演奏打击垫 A1 或打击垫 A8 时的功能相关。包括以下两个设置。

- [\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#)
- [\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#)

[REG]注册记忆

您可以将各种设置注册到这些按钮，然后随时通过一次触摸调用这些设置。此功能称为注册记忆功能。注册的设置可以保存到由四个按钮组成的注册记忆库中。



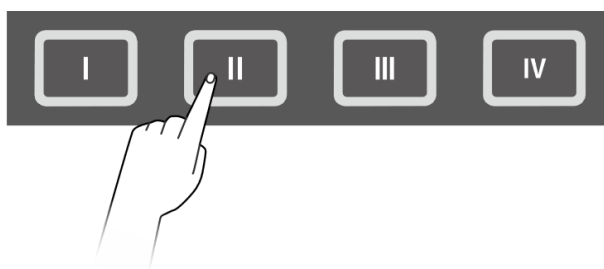
注册记忆按钮的指示灯状态

对于[I]–[IV]按钮，指示灯状态指示下述设置的注册状态。

- 关闭：没有为此按钮注册任何设置。
- 蓝色：为此按钮注册了一项设置。
- 红色：已为此按钮注册一项设置，并且该按钮是最后一个注册/触发的按钮。
- 红色，暂时闪烁：刚刚为此按钮注册了一项设置。

在注册记忆中注册当前设置

1. 按住按钮([I]–[IV])，直到 LCD 屏幕指示注册已完成为止。



注册当前设置后，按下的按钮将短暂闪烁红色，然后保持红色常亮。此外，在注册记忆库模式的顶部屏幕上，注册记忆库编号的右侧会显示[E]。

```
Regist J=100
P01 Kit Idea
```

须知

- 如果您选择不同的注册记忆库，您在注册记忆中注册的设置将会丢失。如果不想丢失这些设置，请务必保存注册记忆库。

保存用户注册记忆库中的设置

您可以将注册记忆[I]-[IV]一起另存为一个库。

1. 按注册记忆库模式顶部屏幕上的[ENTER]按钮。

```
Save to
U01 User
```

2. 使用[+]和[-]按钮选择作为保存目标的库编号(U01-U50)。

```
Save to
U01 User
```

3. 按[ENTER]按钮显示库名称编辑屏幕。光标将出现在库名称的左端。

```
Name
U01 Kit Idea
```

4. 编辑注册记忆库名称。

使用[<]和[>]按钮移动光标，然后使用[+]和[-]按钮选择光标位置处的字符。重复这些步骤来完成名称编辑。查看[此页](#)以了解详细信息。

```
Name
U01 Kit Idea_
```

5. 编辑库名称后，按[ENTER]按钮显示保存前的确认屏幕。

```
┌ Save? ───────────────────────────────────┐
U01 Kit Idea2 ───────────────────────────┐
```

您可以按此处的[EXIT]按钮以取消此操作。

6. 再次按[ENTER]按钮可保存库。

```
[ Saving... ]
      ↓
[ Completed ]
```

将显示“Saving...”，片刻后显示“Completed”，表示已保存库。

注

- 可以将用户注册记忆库(U01-U50)保存在 U 盘的根目录中。查看有关[\[MENU\]→File](#) 的章节以了解详细信息。
- 即使当前所选注册记忆库尚未另存为用户注册记忆库，关闭电源后仍会保持其编辑后的状态。查看[此页](#)，了解有关哪些项目即使在电源关闭时仍保留其设置的详细信息。

调用注册记忆

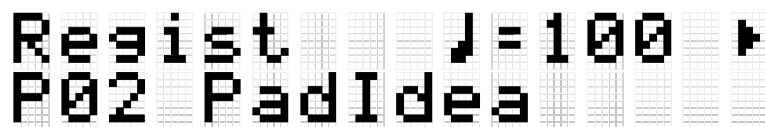
1. 按[REG]按钮进入注册记忆库模式。

```
MENU  KIT  AUDIO  SESS  REG
      ↓
Regist J = 100 ▶
P01 Kit Idea
```

注

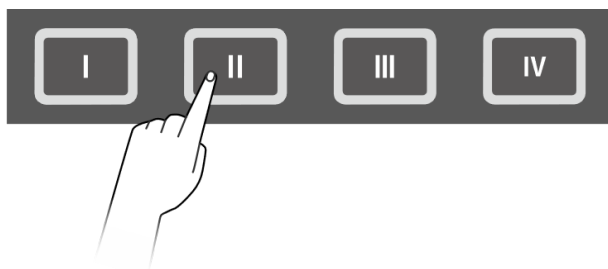
如果按[REG]按钮后未出现注册记忆库模式的顶部屏幕（库选择屏幕），请再次按[REG]按钮转到顶部屏幕。

2. 使用[+]和[-]按钮来选择注册记忆库。



参阅[注册记忆库](#)一览表，查看本产品中包含的预设注册记忆库概述。

3. 按下按钮([I]–[IV])以调用已注册的设置（短按）。



须知

- 注意不要按住[I]–[IV]按钮太长时间。按住[I]–[IV]按钮将用当前设置覆盖已注册的设置。

注册记忆库一览表

编号	库名称	记忆	说明
P01	KitIdea	I	选择效果预设 Kit“P01 Maple”后， [KIT]→KitEdit→ReverbType 设置为“06 Hall”。
		II	选择效果预设 Kit“P32 BeatBoxPine”后， [KIT]→KitEdit→VariationType 设置为“19 DynFlanger”。
		III	选择效果预设 Kit“P05 R&B”后， [KIT]→KitEdit→VariationType 设置为“10 TempoDelay2 D”。
		IV	选择预设 Kit“P01 Maple”后，会设置 [KIT]→VoiceEdit→Tuning 和 [KIT]→VoiceEdit→Decay 以实现相应效果。第一项用于模拟鼓调音和镲直径的变化。第二项主要用于模拟鼓静音和半开踩镲。

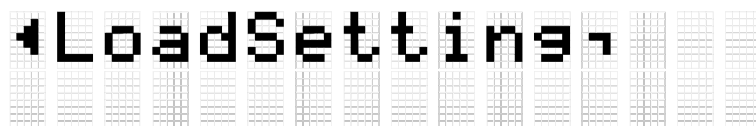
P02	PadIdea	I	<p>选择预设 Kit“P01 Maple”后，将设置音符重复、关联和力度限制以实现相应效果。</p> <p>通过在同一关联组([KIT]→PadEdit→LinkGroup)中设置打击垫 S1 和 A4，并为每个打击垫设置单独的力度限制 ([KIT]→PadEdit→VelLow 和 [KIT]→PadEdit→VelHigh)，仅当用力敲击任一打击垫时才会生成军鼓开鼓边 (分配给 A4 的音色)。</p> <p>此外，通过将 A1–A3 RGB 方形打击垫设置为相同的关联组，并为每个打击垫设置不同的音符重复速率([KIT]→PadEdit→NoteRepRat)，您可以为军鼓创建有趣的声音。</p>
		II	<p>选择预设 Kit“P05 R&B”后，将设置音符重复、保持模式和闷音以实现相应效果。</p> <p>可通过敲击 A1–A8 RGB 方形打击垫来变化踩镲闭镲音符重复速率([KIT]→PadEdit→NoteRepRat)。</p> <p>此外，通过组合 K、S1、S2、R1、R2、M1 和 M2 打击垫可以创建各种节拍。</p>
		III	<p>选择预设 Kit“P47 SE&VocalEast”后，会设置敲击打击垫时的功能([KIT]→PadEdit→NoteFunc)以实现相应效果。</p> <p>A1 RGB 方形打击垫可用于关闭当前发声的所有音色 (AllSoundOff)，A2 可用于将 Kit 的声音设置为闷音 (KitChoke)。</p>
		IV	<p>选择预设 Kit“P25 EDM Yellow”后，会设置进一步按下打击垫时的功能([KIT]→PadEdit→ATFunc)以实现相应效果。通过在按下 A1–A4 的同时按下 A5–A8 RGB 方形打击垫，可以通过音符重复实现各种表现。</p>
P03	TriggerIdea	I	<p>选择预设 Kit“P01 Maple”后，已针对此设置调整预设触发器“P01 Normal Tx”。</p> <p>为了使节拍演奏更加稳定，仅为打击垫 K 将力度曲线设置为“Loud2”。力度也通过将 A2、A3、A5 和 A7 RGB 方形打击垫的[MENU]→Trigger→Note→VelFixVal 设置“110”进行固定</p>
		II	<p>选择预设 Kit“P01 Maple”后，已针对此设置调整预设触发器“P01 Normal Tx”。</p> <p>已将[MENU]→Trigger→Note→VelMax 和 [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATMax 中打击垫 S2 的值设置为较小的值，以配合军鼓上的魔鬼音符。</p>

		III	选择预设 Kit“P01 Maple”后，已针对此设置调整预设触发器“P01 Normal Tx”。 [MENU]→Trigger→A/D Gain 的值越大，越能以较小的功率生成更大的输出。
		IV	选择预设 Kit“P01 Maple”后，已针对此设置调整预设触发器“P01 Normal Tx”。 所有打击垫均设置为相同的军鼓音色，并且为每个打击垫将 [MENU]→Trigger→Note→VelCurve 和 [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATCurve 设置为不同的曲线。比较这些曲线之间的差异。
P04	KitList	I	通过此库，您可以在演奏过程中通过一次触摸调用要使用的 Kit。已注册以下 Kit，从[I]开始。 • P01 Maple • P10 ModernJazz • P14 GaragePunk • P16 Vintage70s
		II	
		III	
		IV	
P05	Empty	I	无数据，因此按钮指示灯熄灭。
		II	
		III	
		IV	

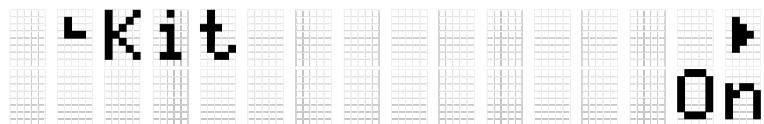
选择要调用的项目（加载）

按下（短按）注册记忆按钮时，您可以选择要调用（加载）的项目。

1. 在注册记忆库模式的顶部屏幕上，按[>]按钮并选择“LoadSetting”。



2. 按[ENTER]按钮移动到各个项目的设置屏幕。



3. 使用[<]和[>]按钮选择项目，然后将其打开或关闭。

设置项目分为以下八个类别。

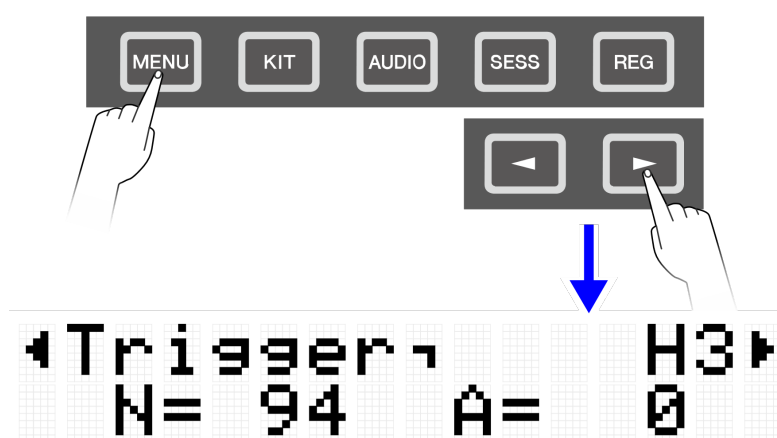
项目（画面）	说明	默认设置
Kit	Kit 模式中的设置。查看 此页 以了解详细信息。	On
Audio	音频模式中的设置。查看 此页 以了解详细信息。	Off
Session	Session Creator 模式中的设置（包括乐段选择状态）。 查看 此页 以了解详细信息。	Off
Mixer	[MENU]→Mixer 中的设置	Off
Click	[MENU]→Click 中的设置	Off
Trigger	[MENU]→Trigger 中的设置	On
Utility	[MENU]→Utility 中的设置	Off
Tempo	速度设置。查看 此页 以了解详细信息。	On

[MENU]触发器（打击垫灵敏度）

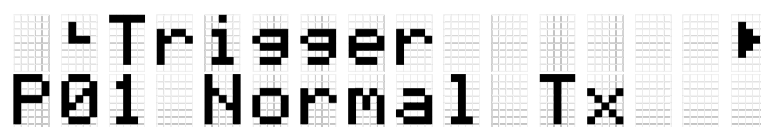
您可以从提供的设置中选择喜欢的打击垫灵敏度，以获得最佳的演奏感觉。此设置称为“触发器”，包括 MIDI 传输/接收设置。此产品有 12 个触发器预设。您可以编辑这些设置，并保存最多 50 个用户触发器。

选择触发器

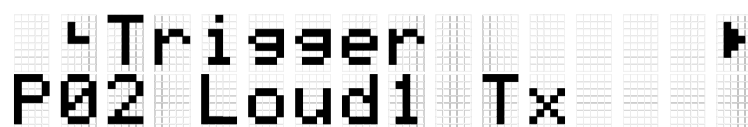
1. 在菜单模式的顶部屏幕上，按[>]按钮移动到“Trigger”屏幕。



2. 按[ENTER]按钮移动到触发器选择屏幕。



3. 使用[+]和[-]按钮来选择触发器。



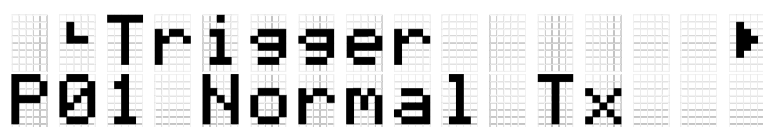
触发器列表

编号	触发器名称 (画面)	说明
P01	Normal Tx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Normal”。此外, 根据 GM (通用 MIDI) 鼓对应表设置所有打击垫的“ MIDINote ”。这些设置用于通过本产品的 MIDI 传输控制外接音源。
P02	Loud1 Tx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Loud1”。对于所有打击垫, 根据 GM (通用 MIDI) 鼓对应表设置“ MIDINote ”。这些设置用于通过本产品的 MIDI 传输控制外接音源。
P03	Loud2 Tx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Loud2”。对于所有打击垫, 根据 GM (通用 MIDI) 鼓对应表设置“ MIDINote ”。这些设置用于通过本产品的 MIDI 传输控制外接音源。
P04	Hard1 Tx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Hard1”。对于所有打击垫, 根据 GM (通用 MIDI) 鼓对应表设置“ MIDINote ”。这些设置用于通过本产品的 MIDI 传输控制外接音源。
P05	Hard2Tx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Hard2”。对于所有打击垫, 根据 GM (通用 MIDI) 鼓对应表设置“ MIDINote ”。这些设置用于通过本产品的 MIDI 传输控制外接音源。
P06	Fixed Tx	对于所有打击垫, “ VelFixVal ”和“ ATFixVal ”设置为“127”。对于所有打击垫, 根据 GM (通用 MIDI) 鼓对应表设置“ MIDINote ”。这些设置用于通过本产品的 MIDI 传输控制外接音源。
P07	Normal Rx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Normal”。此外, 还要为所有打击垫设置“ MIDINote ”, 以便按顺序对编号进行排序。这些设置用于通过 MIDI 从外接设备控制内置音源。
P08	Loud1 Rx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Loud1”。还要为所有打击垫设置“ MIDINote ”, 以便按顺序对编号进行排序。这些设置用于通过 MIDI 从外接设备控制内置音源。
P09	Loud2 Rx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Loud2”。还要为所有打击垫设置“ MIDINote ”, 以便按顺序对编号进行排序。这些设置用于通过 MIDI 从外接设备控制内置音源。
P10	Hard1 Rx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Hard1”。还要为所有打击垫设置“ MIDINote ”, 以便按顺序对编号进行排序。这些设置用于通过 MIDI 从外接设备控制内置音源。
P11	Hard2 Rx	对于所有打击垫, “ VelCurve ”和“ ATCurve ”设置为“Hard2”。还要为所有打击垫设置“ MIDINote ”, 以便按顺序对编号进行排序。这些设置用于通过 MIDI 从外接设备控制内置音源。
P12	Fixed Rx	对于所有打击垫, “ VelFixVal ”和“ ATFixVal ”设置为“127”。还要为所有打击垫设置“ MIDINote ”, 以便按顺序对编号进行排序。这些设置用于通过 MIDI 从外接设备控制内置音源。

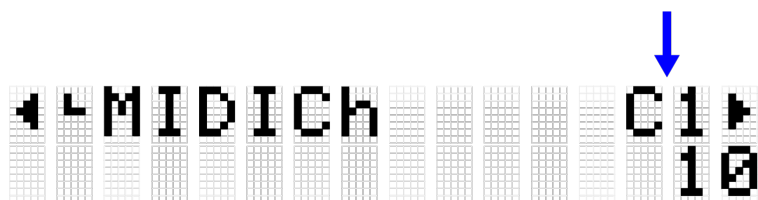
如果您想精细调整这些项目，可以为每个打击垫编辑这些设置。编辑后的设置可以另存为用户触发器。查看[此页](#)以了解详细信息。

基本步骤（从编辑触发器到保存触发器）

1. 使用[+]和[-]按钮来选择触发器。

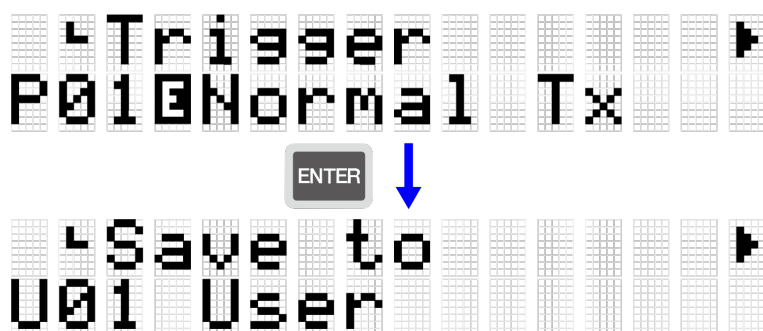


2. 使用[<]和[>]按钮选择项目，然后敲击要更改其设置的打击垫。
指定的打击垫编号显示在 LCD 屏幕的右上角。使用[+]和[-]按钮更改设置。

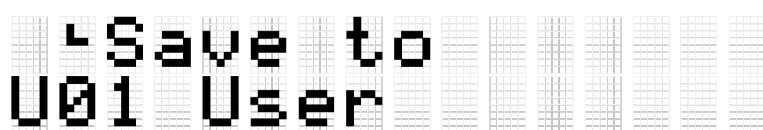


参阅 [MIDI 相关设置](#)、[音符打开/触后设置](#)、[音符打开相关设置](#)、[MIDI 触后](#)，了解有关这些项目的详细信息。

3. 按[<]按钮返回触发器选择屏幕，然后按[ENTER]按钮转到用户触发器保存屏幕。

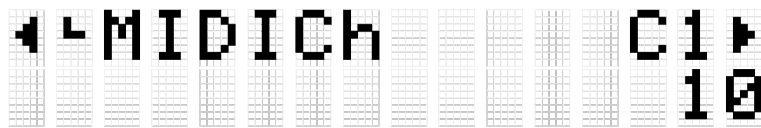


4. 使用[+]和[-]按钮选择作为保存目标的触发器编号(U01-U50)。



MIDI 相关设置

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”中的第 2 步。



您可以配置与演奏打击垫时发送或接收的 MIDI 信息相关的设置。每个触发器的默认值都是唯一的。

项目 (画面)	说明	设置范围
MIDICh	“MIDI Channel” (MIDI 通道) 的缩写。 设置演奏指定打击垫时发送或接收的 MIDI 信息的 MIDI 通道。	1-16
MIDI Note	“MIDI Note Number” (MIDI 音符编号) 的缩写。 设置演奏指定打击垫时发送或接收的 MIDI 信息的 MIDI 音符编号。	1 (C#-2)-127 (G8)
MIDI Rcv Pad	“MIDI Receive Pad” (MIDI 接收打击垫) 的缩写。 设置当接收到带有指定打击垫的 MIDI 音符编号和 MIDI 通道的 MIDI 信息时, 是考虑演奏 (“On”) 还是不演奏 (“Off”) 该打击垫。	Off, On

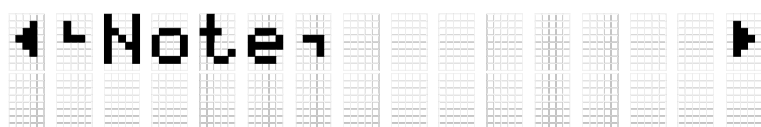
音符打开/触后设置

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”的第 2 步。每个触发器的默认值都是唯一的。

项目 (画面)	说明	设置范围
ADGain	“A/D Gain” (A/D 增益) 的缩写。 选择“On”或“Off”指定打击垫的音符输出。	0-127

音符打开相关设置

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”中的第 2 步。

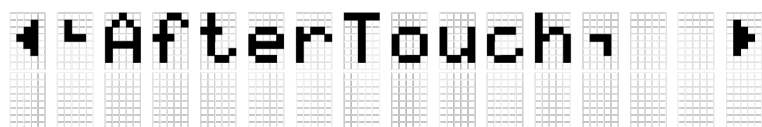


您可以配置与演奏打击垫时的音符打开信息相关的设置。每个触发器的默认值都是唯一的。

项目 (画面)	说明	设置范围
NoteOut	“Note Output”（音符输出）的缩写。 选择“On”或“Off”指定打击垫的音符输出。	Off, On
VelFixVal	“Velocity Fixed Value”（力度固定值）的缩写。 设置敲击指定打击垫时发送的 MIDI 力度。当设置为 1 到 127 之间的任何值时，无论敲击打击垫的力度有多大，所选值都会作为指定打击垫的 MIDI 力度进行发送。当设置为“Off”时，根据敲击打击垫的力度来确定 MIDI 力度。敲击打击垫的力度与 MIDI 力度之间的关系将由“VelCurve”（下一项）来决定。	Off, 1–127
VelCurve	“Velocity Curve”（力度曲线）的缩写。 为指定的打击垫选择一个 力度曲线 。	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1–5, Spline11–15, Spline21–25, Offset1–5
VelMin	“Velocity Minimum”（力度最小值）的缩写。 设置指定打击垫的 MIDI 力度下限。无论敲击打击垫如何轻柔，产生的 MIDI 力度都不会低于此值。	1–127
VelMax	“Velocity Maximum”（力度最大值）的缩写。 设置指定打击垫的 MIDI 力度上限。无论敲击打击垫如何用力，产生的 MIDI 力度都不会高于此值。	1–127

触后相关设置

该详细说明对应于“[基本步骤](#)”中的第 2 步。



您可以配置与演奏打击垫时的触后相关的设置。每个触发器的默认值都是唯一的。

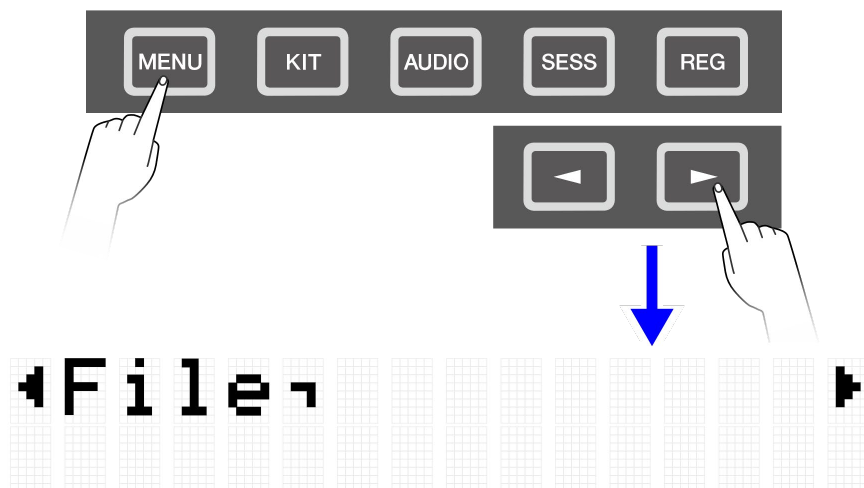
项目 (画面)	说明	设置范围
ATOut	“After Touch Output” (触后输出) 的缩写。 选择“On”或“Off”指定打击垫的触后输出。	Off, On
ATType	“After Touch Type” (触后类型) 的缩写。 选择是否将通道或复音作为指定打击垫的 MIDI 触后信息进行发送。	Channel, Poly
ATPriority	“After Touch Priority” (触后优先级) 的缩写。 选择在输出指定打击垫的触后时, 是否输出该打击垫的 MIDI 音符信息 (Low 为输出, High 为不输出)。	Low, High
ATFixVal	“After Touch Fixed Value” (触后固定值) 的缩写。 设置指定打击垫的触后力度。当设置为 1 到 127 之间的任何值时, 无论进一步按下打击垫的力度有多大, 所选值都会作为指定打击垫的触后进行发送。当设置为“Off”时, 根据进一步按下打击垫的力度来确定触后。进一步按下打击垫的力度与触后之间的关系将由“ATCurve” (下一项) 决定。	Off, 1-127
ATCurve	“After Touch Curve” (触键力度曲线) 的缩写。 为指定打击垫选择一个 触键力度曲线 。	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1-5, Spline11-15, Spline21-25, Offset1-5
ATMin	“After Touch Minimum” (触后最小值) 的缩写。 设置指定打击垫的触后下限。无论进一步按下打击垫如何轻柔, 产生的触后都不会低于此值。	1-127
ATMax	“After Touch Maximum” (触后最大值) 的缩写。 设置指定打击垫的触后上限。无论进一步按下打击垫如何用力, 产生的触后都不会高于此值。	1-127

[MENU]文件管理

本产品中已保存的数据可以作为文件另存在 U 盘的根目录中，并且可以将保存的文件加载到本产品中。

注

- 本产品仅识别 U 盘根目录下的文件。



文件管理的目标数据

本产品可以使用以下类型的文件。目标数据作为单个文件保存在 U 盘的根目录中。

目标数据（画面）	说明
All	所有要备份的设置
OneKit	选定的用户 Kit
AllKit	所有用户 Kit (U01-U50)
OneTrigger	选定的用户触发器
AllTrigger	所有用户触发器(U01-U50)
OneRegist	“One Registration Memory Bank”（一个注册记忆库）的缩写。 选定的用户注册记忆库
AllRegist	“All Registration Memory Banks”（所有注册记忆库）的缩写。 所有用户注册记忆库(U01-U50)
OneSample	“One User Sample”（一个用户样本）的缩写。 U 盘根目录中选定的音频文件（WAV 或 AIFF），以及在本产品的 用户样本存储器中选择的用户样本
AllSample	“All User Samples”（所有用户样本）的缩写。 U 盘根目录中的所有音频文件（WAV 或 AIFF），以及本产品的用 户样本存储器中的所有用户样本(001-100)

文件管理功能

功能 (画面)	说明
Save	<p>使用此功能可将本产品上的数据作为文件保存在 U 盘的根目录中。查看此页，了解操作步骤。如果选择用户样本 (“OneSample”或“AllSample”) 作为目标数据，则不会显示此信息。</p> <p>注</p> <ul style="list-style-type: none">• 将“OneKit”另存为数据时，会将用户 Kit 中设置的用户样本与该 Kit 一起保存。将“AllKit”另存为数据时，会保存所有用户样本 ((001-100)，包括空插槽) 和 Kit。
Load	<p>使用此功能可将 U 盘根目录中的文件加载到本产品。查看此页，了解操作步骤。查看此页，了解在选择用户样本 (“OneSample”或“AllSample”) 作为目标数据时的操作步骤。</p> <p>注</p> <ul style="list-style-type: none">• 加载“OneKit”文件时，会将用户 Kit 中设置的用户样本与该 Kit 一起加载。加载“AllKit”文件时，会将所有用户样本 ((001-100)，包括空插槽) 连同 Kit 一起加载。• 加载“OneKit”文件时，由于用户样本的内存记忆不足，可能无法加载用户样本。如果发生这种情况，分配了加载失败的用户样本的打击垫音色将设置为类别 = 017，编号 = 001。
Rename	<p>使用此功能可编辑 U 盘根目录中的文件名。查看此页，了解操作步骤。</p>
Delete	<p>使用此功能可删除 U 盘根目录中的文件。查看此页，了解操作步骤。</p>
DeleteIntMem	<p>“Delete Internal Memory” (删除内存记忆) 的缩写。</p> <p>使用此功能可删除已导入到本产品用户样本存储器中的用户样本。仅当选择用户样本 (“OneSample”或“AllSample”) 作为目标数据时，此功能才会出现在屏幕上。查看此页，了解操作步骤。</p>

本产品识别的文件数量

对于每个文件扩展名，本产品最多可以识别 U 盘根目录中相应文件组中的 500 个文件。如果超过此文件数量，LCD 屏幕上将显示“USB Device List Full”。请擦除不需要的文件或将其移动到 U 盘根目录以外的其它位置，或者使用新的 U 盘。

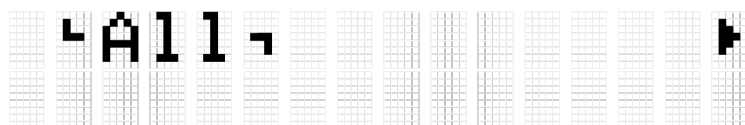
注

要在执行此功能时取消操作，请按[EXIT]按钮。

将文件保存在 U 盘上

保存以“All”开头的文件

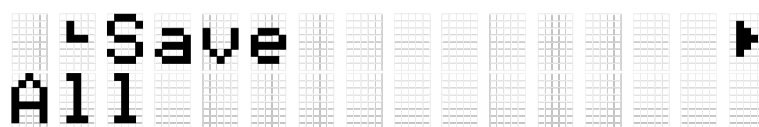
1. 在[MENU]→File 屏幕上，按[ENTER]按钮移至数据选择屏幕。



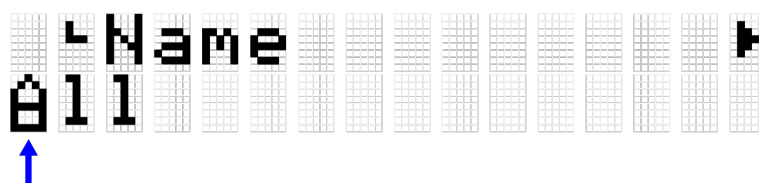
2. 使用[<]和[>]按钮选择数据。

由于数据以“All”开头，因此请选择“All”、“AllKit”、“AllTrigger”或“AllRegist”。

3. 按[ENTER]按钮显示保存屏幕。

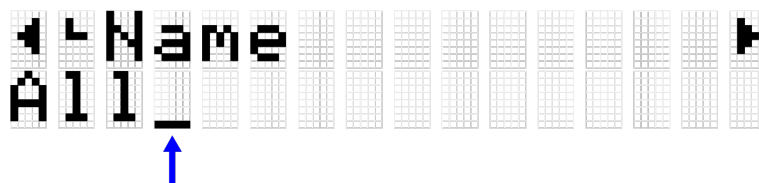


4. 再次按[ENTER]按钮显示文件名编辑屏幕。光标将出现在数据画面的左端。

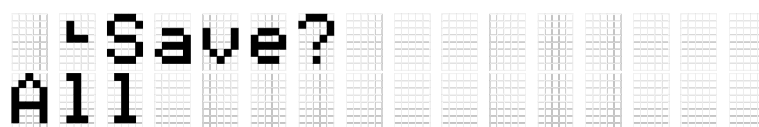


5. 根据需要编辑要保存的文件的名称。

使用[<]和[>]按钮移动光标，然后使用[+]和[-]按钮选择光标位置处的字符。重复这些步骤来完成文件名。查看[此页](#)以了解详细信息。

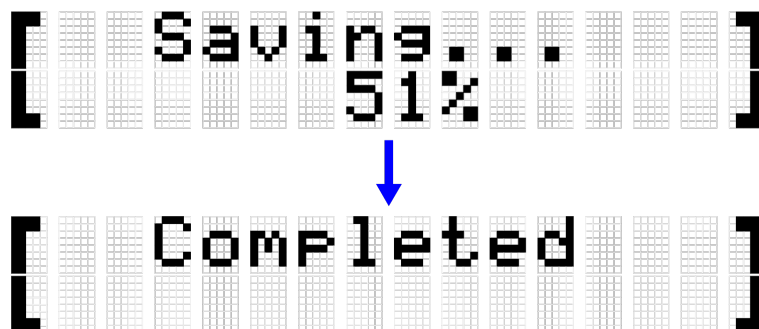


6. 编辑文件名后，按[ENTER]按钮显示保存前的确认屏幕。



7. 再次按[ENTER]按钮可保存文件。

如果 U 盘根目录下有同名文件，会显示确认信息“Overwrite? ”。要覆盖现有文件，请再次按[ENTER]按钮。



显示“Complete”表示文件已保存。

保存以“One”开头的数据

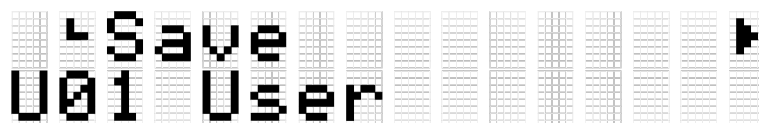
1. 在[MENU]→File 屏幕上，按[ENTER]按钮移至数据选择屏幕。



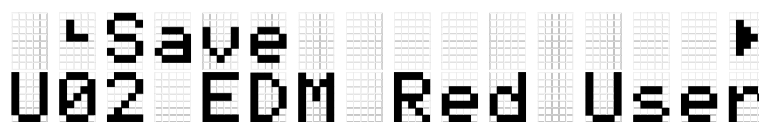
2. 使用[<]和[>]按钮选择数据。

由于数据以“One”开头，因此请选择“OneKit”、“OneTrigger”或“OneRegist”。

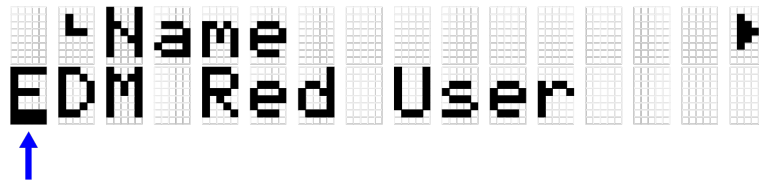
3. 按[ENTER]按钮显示保存屏幕。



4. 使用[+]和[-]按钮选择要保存的数据数量。

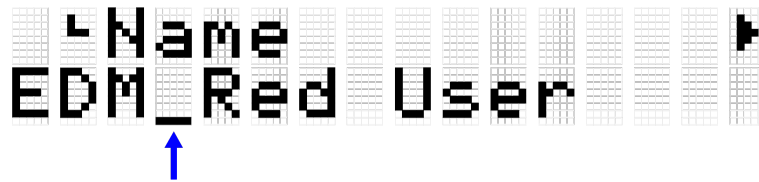


5. 按[ENTER]按钮显示文件名编辑屏幕。光标将出现在文件名的左端。

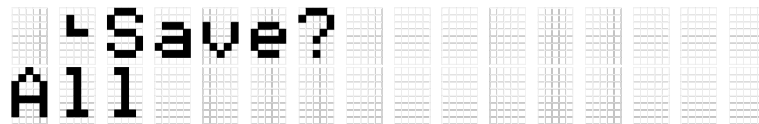


6. 编辑要保存的文件名称。

使用[<]和[>]按钮移动光标，然后使用[+]和[-]按钮选择光标位置处的字符。重复这些步骤来完成文件名。查看[此页](#)以了解详细信息。

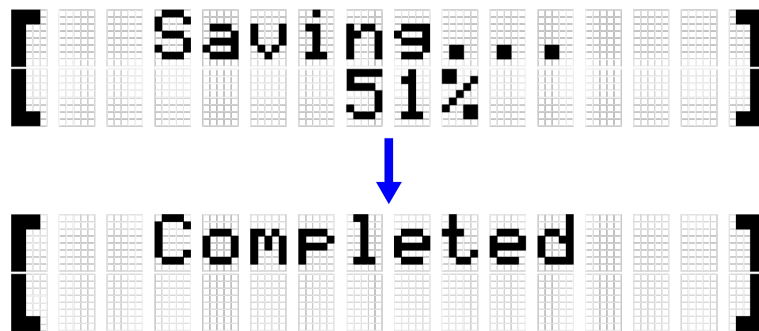


7. 按下[ENTER]按钮。将显示确认信息。



8. 再次按[ENTER]按钮可保存文件。

如果 U 盘根目录下有同名文件，会显示确认信息“Overwrite?”。要覆盖现有文件，请再次按[ENTER]按钮。



显示“Complete”表示文件已保存。

从 U 盘加载文件

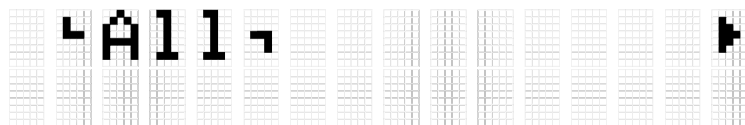
本节介绍将 U 盘根目录下的文件加载到本产品中的操作。

注

- 本说明中的目标数据是 Kit、触发器和注册记忆库。查看[此页](#)，了解在选择用户样本（“OneSample”或“AllSample”）作为目标数据时的操作步骤。

加载以“All”开头的文件

1. 在[MENU]→File 屏幕上，按[ENTER]按钮移至数据选择屏幕。

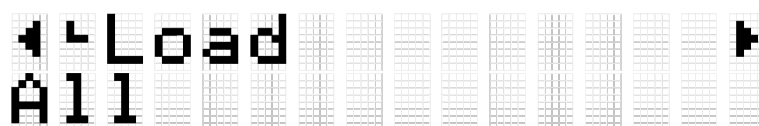


A screenshot of a monochrome LCD screen. The top line displays 'All' with a cursor pointing to the first 'A'. The screen is surrounded by a grid of small squares representing the display area.

2. 使用[<]和[>]按钮选择数据。

由于数据以“All”开头，因此请选择“All”、“AllKit”、“AllTrigger”或“AllRegist”。

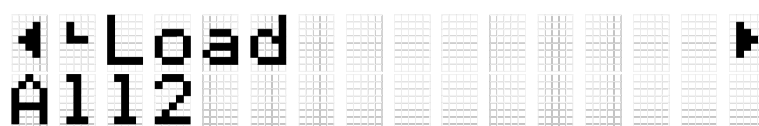
3. 按下[ENTER]按钮。显示“Save”时，使用[<]和[>]按钮选择“Load”。



A screenshot of a monochrome LCD screen. The top line displays 'Load' with a cursor pointing to the first 'L'. The second line displays 'All'. The screen is surrounded by a grid of small squares.

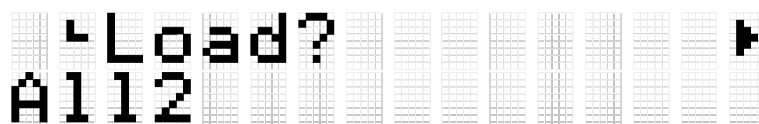
如果 U 盘根目录下没有存储要加载的文件，会显示“No File”。

4. 使用[+]和[-]按钮来选择要加载的文件。



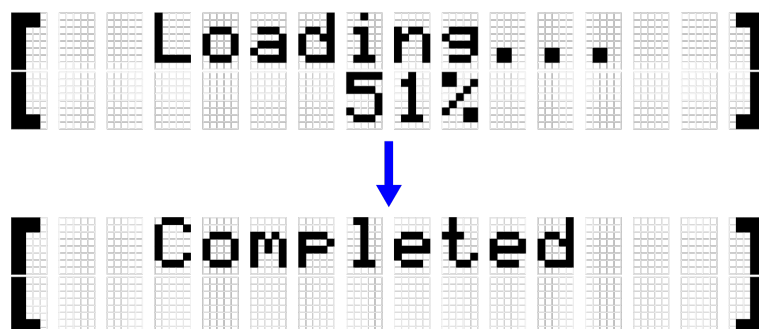
A screenshot of a monochrome LCD screen. The top line displays 'Load' with a cursor pointing to the first 'L'. The second line displays 'All12'. The screen is surrounded by a grid of small squares.

5. 按[ENTER]按钮显示加载文件的确认屏幕。



A screenshot of a monochrome LCD screen. The top line displays 'Load?' with a cursor pointing to the first 'L'. The second line displays 'All12'. The screen is surrounded by a grid of small squares.

6. 再次按[ENTER]按钮可加载文件。

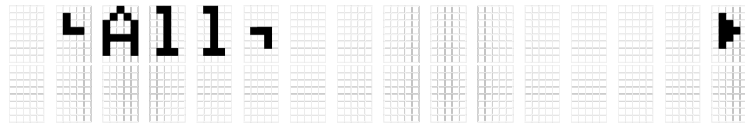


A screenshot of a monochrome LCD screen. The top line displays 'Loading...' with a cursor pointing to the first 'L'. The second line displays '51%'. A blue arrow points down from the '51%' to the next screen. The next screen displays 'Completed' with a cursor pointing to the first 'C'. Both screens are surrounded by a grid of small squares.

显示“Completed”表示文件已加载。

加载以“One”开头的数据

1. 在[MENU]→File 屏幕上，按[ENTER]按钮移至数据选择屏幕。



A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows a left arrow, the word "All", and a right arrow. Below it, the word "User" is partially visible. The background is a grid of small squares.

2. 使用[<]和[>]按钮选择数据。

由于数据以“One”开头，因此请选择“OneKit”、“OneTrigger”或“OneRegist”。

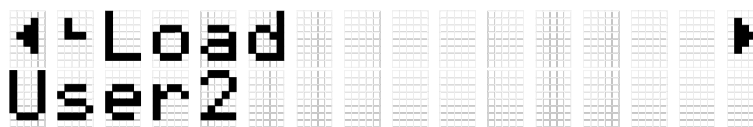
3. 按下[ENTER]按钮。显示“Save”时，使用[<]和[>]按钮选择“Load”。



A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows a left arrow, the word "Load", and a right arrow. Below it, the word "User" is visible. The background is a grid of small squares.

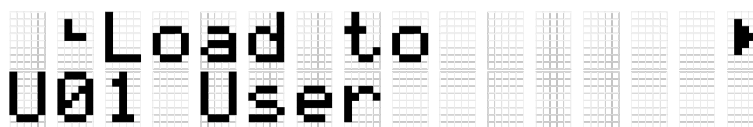
如果 U 盘根目录下没有存储要加载的文件，会显示“No File”。

4. 使用[+]和[-]按钮来选择要加载的文件。



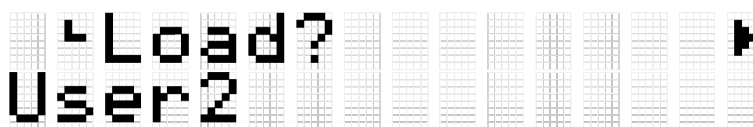
A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows a left arrow, the word "Load", and a right arrow. Below it, the word "User2" is visible. The background is a grid of small squares.

5. 按下[ENTER]按钮。显示“Load to”时，使用[+]和[-]按钮选择要加载的用户数据编号(U01-U50)。



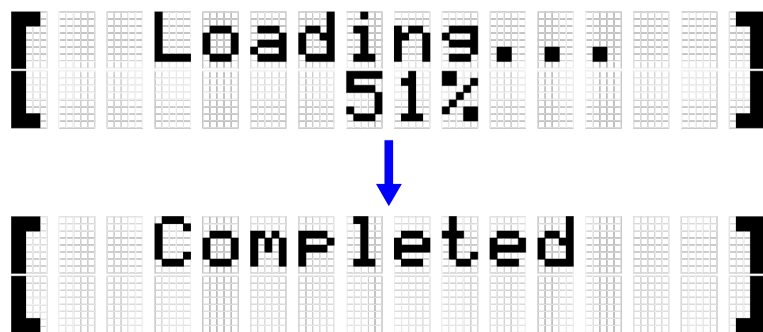
A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows a left arrow, the words "Load to", and a right arrow. Below it, the words "U01 User" are visible. The background is a grid of small squares.

6. 按[ENTER]按钮显示加载文件的确认屏幕。



A screenshot of a terminal-style interface. The top line shows a left arrow, the words "Load?", and a right arrow. Below it, the words "User2" are visible. The background is a grid of small squares.

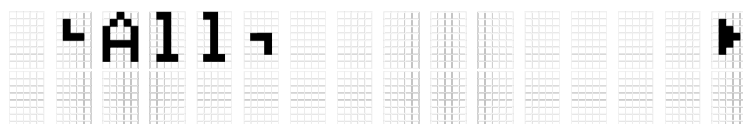
7. 再次按[ENTER]按钮可加载文件。



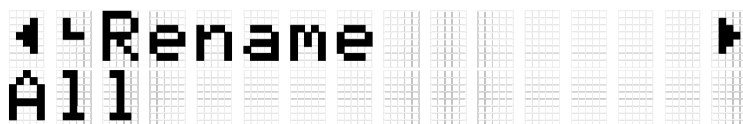
显示“Completed”表示文件已加载。

重命名文件

1. 在[MENU]→File 屏幕上，按[ENTER]按钮移至数据选择屏幕。

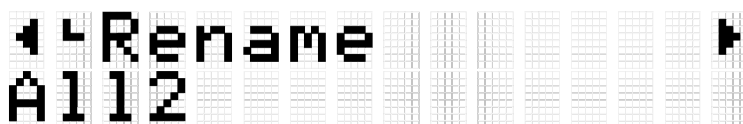


2. 使用[<]和[>]按钮选择数据。
3. 按下[ENTER]按钮。显示“Save”时，使用[<]和[>]按钮选择“Rename”。

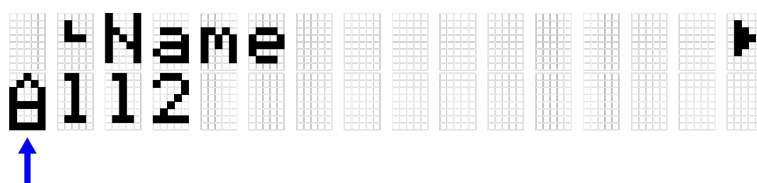


如果 U 盘根目录下没有存储要重命名的文件，会显示“No File”。

4. 使用[+]和[-]按钮来选择要重命名的文件。

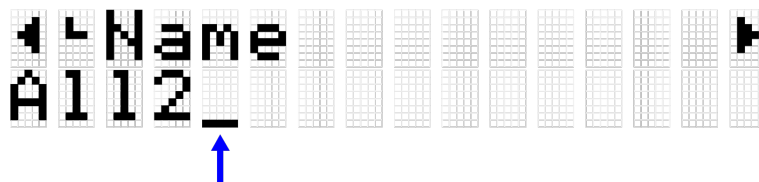


5. 按[ENTER]按钮显示文件名编辑屏幕。光标（下图所示的箭头）将出现在文件名的左端。

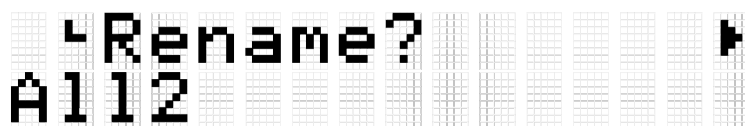


6. 编辑文件名。

使用[<]和[>]按钮移动光标（下图所示的箭头），然后使用[+]和[-]按钮选择光标位置处的字符。重复这些步骤来完成名称编辑。查看[此页](#)以了解详细信息。

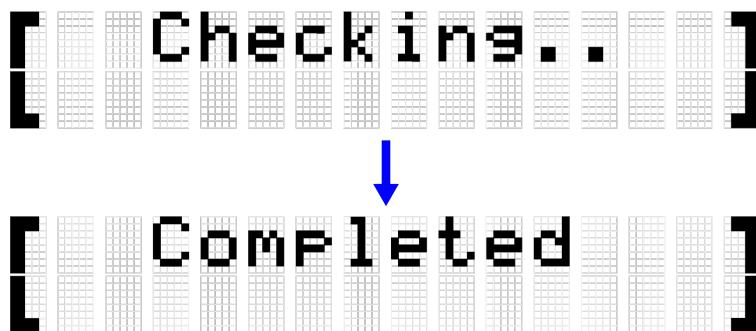


7. 按[ENTER]按钮显示重命名文件的确认屏幕。



8. 再次按[ENTER]按钮可重命名文件。

如果 U 盘根目录下有同名文件，会显示确认信息“Overwrite?”。要重命名现有文件，请再次按[ENTER]按钮。



显示“Completed”表示文件已加载。

删除文件

1. 在[MENU]→File 屏幕上，按[ENTER]按钮移至数据选择屏幕。



2. 使用[<]和[>]按钮选择[数据](#)。

3. 按下[ENTER]按钮。显示“Save”时，使用[<]和[>]按钮选择“Delete”。

```
└─ Delete
All
```

如果 U 盘根目录下没有存储要删除的文件，会显示“No File”。

4. 使用[+]和[-]按钮来选择要删除的文件。

```
└─ Delete
All 12
```

5. 按[ENTER]按钮显示删除文件的确认屏幕。

```
└─ Delete?
All 12
```

6. 再次按[ENTER]按钮可删除文件。

```
[ Deleting... ]
      ↓
[ Completed ]
```

显示“Completed”表示文件已删除。

从此产品中删除用户样本

您可以删除加载到本产品用户样本存储器（而不是 U 盘）中的用户样本（音色类别 017 的 001-100）。

删除所有用户样本

1. 在[MENU]→File 屏幕上，按[ENTER]按钮移至数据选择屏幕。

2. 使用[<]和[>]按钮来选择“OneSample”。

```
├─ OneSample ─┘
```

3. 按下[ENTER]按钮。显示“Load”时，使用[<]和[>]按钮选择“DeleteIntMem”。

```
├─ DeleteIntMem
001 MySnare
```

4. 使用[+]和[-]按钮来选择要删除的用户样本。

```
├─ DeleteIntMem
002 MyCymbal
```

5. 按下[ENTER]按钮。将显示删除用户样本的确认信息。

```
├─ Delete?
002 MyCymbal
```

6. 再次按[ENTER]按钮可删除用户样本。

```
[ Deleting. ]
      ↓
[ Completed ]
```

显示“Completed”表示用户样本已删除。

其它文件功能

按[MENU]→File→[ENTER]时显示的数据选择菜单级别的最后两项具有与存储器相关的功能。

项目（画面）	说明
USBMemFormat	<p>“USB Memory Format”（USB 存储器格式化）的缩写。</p> <p>在某些情况下，仅将 U 盘连接到[USB TO DEVICE]端口可能无法使用它。在这种情况下，需要按此屏幕上的[ENTER]按钮对 U 盘进行格式化。</p> <p>须知</p> <p>格式化将删除 U 盘上存储的所有文件和目录（文件夹）。在格式化之前，请确保 U 盘不包含任何重要数据。</p> <p>注</p> <p>如果将已格式化的 U 盘连接到[USB TO DEVICE]端口，该屏幕的第二行会显示存储器使用情况（已用容量/总容量）。</p>
IntMemOptimiz	<p>“Internal Memory Optimize”（内存记忆优化）的缩写。</p> <p>使用此功能可优化本产品上的用户样本存储器。优化是重新组织存储器以扩大可用区域的过程。优化存储器可能会增加可用的连续存储器空间量。按此屏幕上的[ENTER]按钮可优化存储器。</p> <p>注</p> <p>此屏幕的第二行指示用户样本的存储器使用情况（已用容量/总容量）。</p>

[MENU]其它设置

音量调节（混音台）

项目（画面）	说明	设置范围	默认设置
ClickVol	“Click Volume”（节拍音量）的缩写。 调节节拍声的音量。	0-32	22
SessionVol	“Session Volume”（Session 音量）的缩写。 调节 Session 的音量。	0-32	20
AuxInAudioVol	“Aux In Audio Volume”（AUX IN 音频音量）的缩写。 调节输入到[AUX IN]插孔的音频声音的音量。	0-32	12
AudioVol	“Audio Volume”（音频音量）的缩写。 调节播放的 U 盘根目录中的文件的音量，以及输入到 [USB TO HOST]端口的音频声音的音量。	0-32	24
OperationVol	“Operation Sound Volume”（操作声音量）的缩写。 调节按下按钮时产生的声音的音量。	0-32	0

节拍器

项目（画面）	说明	设置范围	默认设置
ClickPattern	选择节拍器的节奏模板。 如果一个节拍是四分音符，当此设置为 1/4 时，会在四分音符间隔处生成节拍器；当此设置为 1/8 时，会在八分音符间隔处生成节拍器；当此设置为 1/16 时，会在十六分音符间隔处生成节拍器。如果值以 T（三连音）结尾，则每个这些设置的三连音上都会生成节拍器。对于 SonClave 和 RumbaClave，会以拉丁音乐中的响棒模式生成节拍器。 注 [MENU]→Utility→Swing 设置会产生一种摇摆的感觉。	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 3-2 SonClave, 2-3 SonClave, 3-2 RumbaClave, 2-3 RumbaClave	因 Session 而异
ClickBeats	选择每小节节拍声的节拍数。	1-16	因 Session 而异

ClickVoice	选择节拍器的音色。	Metronome1, Metronome2, Cowbell, Drumsticks, Claves, Human1, Human2	Metronome1
ClickCountOff	“Click Count Off Bar”（节拍器计数栏）的缩写。 选择节拍声将继续的小节数。如果选择“Off”，节拍器将持续直至停止。	Off, 1, 2	Off

工具

与声音输出相关的设置

项目（画面）	说明	设置范围	默认设置
SpeakerEQComp	<p>“Speaker EQ/Compressor Type”（扬声器 EQ/压缩器类型）的缩写。</p> <p>选择应用于内置扬声器声音输出的 EQ（均衡器）和压缩器的类型。</p> <p>Standard 这是标准设置。</p> <p>Heavy 此设置强调低频。它产生非常强大的声音。</p> <p>Bright 此设置强调高频。它产生非常明亮的声音。</p> <p>Mild 此设置会衰减高频。它创造一种温和的聆听体验。</p> <p>Powerful 此设置使用强大的压缩器。它会产生声压感。</p>	Standard, Heavy, Bright, Mild, Powerful	Standard

SpeakerOut	<p>“Speaker Output”（扬声器输出）的缩写。</p> <p>选择是否从内置扬声器输出音频。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 设置为“Off”时，不从内置扬声器输出音频。 • 设置为“HeadphoneSw”时，将线缆连接至[PHONES/OUTPUT]插孔时，不从内置扬声器输出音频；但是，不将线缆连接至[PHONES/OUTPUT]插孔时，会从内置扬声器输出音频。 • 设置为“On”时，无论是否将线缆连接到[PHONES/OUTPUT]插孔，都从内置扬声器输出音频。如果在选择此设置时将线缆连接至[PHONES/OUTPUT]插孔，[PHONES/OUTPUT]的音量和扬声器EQ/Comp 设置也会应用于内置扬声器的声音。 	Off, HeadphoneSw, On	HeadphoneSw
USBAudioOutG	<p>“USB Audio Output Gain”（USB 音频输出增益）的缩写。</p> <p>设置将音频输出到通过 USB 连接的外接设备时的音量放大量。正值增大音量，负值减小音量。</p>	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB

音序器摇摆设置

项目（画面）	说明	设置范围	默认设置
Swing	在 音序器功能 （例如节拍器和 Session Creator）中，会切换八分音符以营造摇摆的感觉。正向上的值越大，摇摆感觉就越大。负向上的值越大，强拍和弱拍反转时的摇摆感觉就越大。	-11-0-+11	0

LCD 屏幕设置

项目（画面）	说明	设置范围	默认设置
Pop-upTime	<p>“Pop-up Display Time”（弹出画面时间）的缩写。</p> <p>设置 LCD 屏幕上出现的临时弹出屏幕的持续时间，例如速度。设置为“Hold”时，弹出屏幕将持续显示，直到操作按钮，例如按[EXIT]按钮。</p>	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0 sec, Hold	3.0 sec
LCDBrightness	调节 LCD 屏幕的亮度。数值越大，屏幕越亮。	1-16	10

LED 设置

项目 (画面)	说明	设置范围	默认设置
LEDBrightness	调节 LED 的亮度。数值越大，LED 越亮。	1-4	4
LEDPattern	选择 RGB 方形打击垫 LED 的亮度模式。	1-8	1
LEDPatAutoBar	<p>“LED Pattern Auto Bar” (LED 模式自动条) 的缩写。</p> <p>设置为“Off”以外的值时，每次小节前进设定值，RGB 方形打击垫的 LED 亮度模式都会发生变化。例如，如果当 LEDPattern = 6 时将该值设置为“8”，则亮度模式将根据当前设置的速度每 8 小节切换一次，从 6 切换到 7 到 8 到 1 到 2……</p> <p>注</p> <p>此功能会跟随节奏速度，即使音序器 (例如节拍器或 Session Creator) 已停止也是如此。</p>	Off, 1-127	4
LEDVisualizer	设置 RGB 方形打击垫上的 LED 是否与打击垫操作或节拍声播放一起点亮 (“On”) 或不点亮 (“Off”)。	Off, On	On
LEDSleep	<p>“LED Sleep Time” (LED 睡眠时间) 的缩写。</p> <p>为防止不必要的功率消耗，RGB 方形打击垫 LED 指示灯会在处于不活动状态一段时间后进入睡眠模式。您可以在这里设置激活睡眠模式之前经过的时间。</p>	Disabled, 30 sec, 1, 2, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	5 min

从左到右反转打击垫布局

项目 (画面)	说明	设置范围	默认设置
PadLayout	<p>您可以从左到右翻转打击垫编号。</p> <p>用左手演奏时，将此值设置为“Left”，用右手演奏时，将此值设置为“Right”。</p> <p>注</p> <p>在 Session Creator 模式下，无论此设置如何，RGB 方形打击垫都将具有固定的打击垫编号。</p>	Left, Right	Right

其它设置

项目 (画面)	说明	设置范围	默认设置
AuditionVel	“Audition Velocity”（试听力度）的缩写。 在[KIT]→VoiceEdit→category 或 [KIT]→VoiceEdit→Number 中，设置更改打击垫 音色时播放的试听声音的力度。	Off, 1-127	100
LocalControl	设置打击垫与产品的内部声音来源连接（“On”）还 是断开连接（“Off”）。通常，应将该值设置为连接 （“On”），但如果您只想播放产品所连接的 MIDI 设备的声音来源，请将其设置为“Off”。	Off, On	On
AutoPowerOff	“Auto Power Off Time”（自动关机时间）的缩写。 为防止不必要的功率消耗，本产品会在处于不活动 状态一段时间后自动关闭电源。您可以在这里设置 关闭电源之前经过的时间。	Disabled, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	30 min

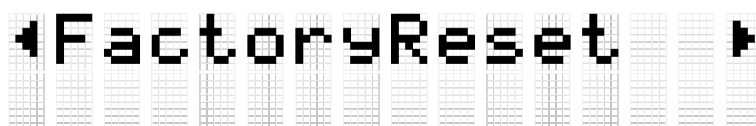
Factory Reset

使用此项可将本产品的所有设置重置为出厂默认值。

须知

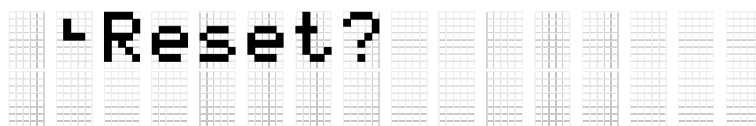
出厂重置将擦除所有数据，并将本产品恢复为出厂设置。在执行出厂重置之前，请务必将重要数据保存到 U 盘。查看[此页](#)，了解有关如何保存数据的详细信息。

1. 在菜单模式的顶部屏幕上，使用[<]和[>]按钮转到“FactoryReset”。



FactoryReset

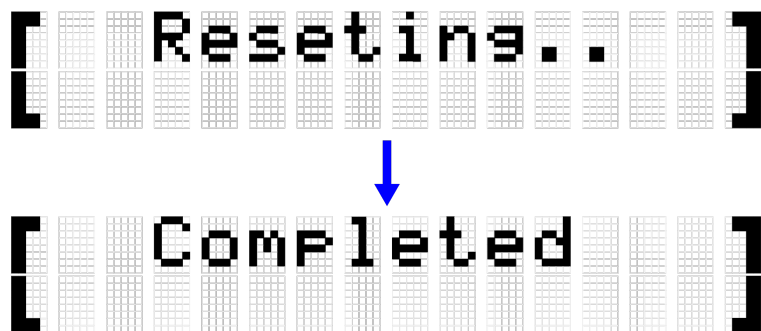
2. 按下[ENTER]按钮。将显示确认信息。



Reset?

此时，您可以按[EXIT]按钮取消执行出厂重置。

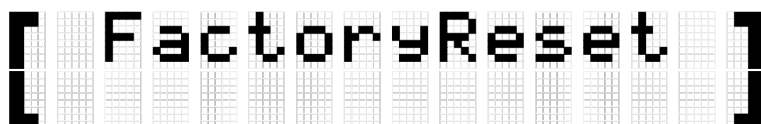
3. 再次按[ENTER]按钮可执行出厂重置。



显示“Completed”表示出厂重置已完成。

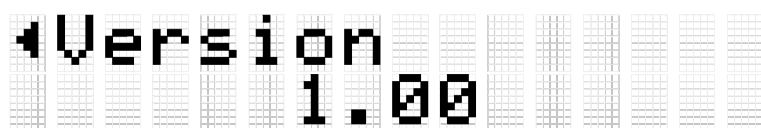
打开电源时执行出厂重置

您也可以在打开电源时执行出厂重置。如果按住待机/开机按钮，同时按住[+]和[-]按钮，LCD 屏幕上将显示“FactoryReset”，产品将启动，所有项目均重置为出厂设置。



查看固件版本

您可以在[MENU]→Version 屏幕上查看本产品的固件版本。



技术规格

产品名称		FGDP-50	
尺寸/重量	尺寸 (宽 × 深 × 高)		223 × 223 × 51 mm
	重量		1.1 kg
打击垫	鼓垫 (RGB 方形打击垫)		26 (8)
	触发器 设置数	预设	12
		用户	50
	触后		复音, 通道
	可分配功能		支持
其它接口	画面		带背光的 LCD
音源	类型		AWM2
	最大发音数		64
Kit	Kit 数	预设	48
		用户	50
	Kit 编辑		支持
音色	音色数		1500
	音符重复		每个打击垫
	人性化		每个打击垫
用户样本	用户样本数 (最大)		100
	样本格式		WAV、AIFF (44.1 kHz、16 位、单音/立体声)
	采样时间 (最长)		约 600 秒 (单音), 约 300 秒 (立体声), 约每个文件 20 秒
效果	混响		11
	合唱		10

产品名称		FGDP-50
	变奏	23
	扬声器 EQ 类型	5
节拍器	速度	30 – 300, 击拍速度
	模板	1/4、1/4T、1/8、1/8T、1/16、1/16T、响棒
	节拍	1 – 16
Session Creator	Session Creator 数量	23
	乐段	前奏, 主奏 × 4, 尾奏
	声部	鼓、贝司、其它 × 4
USB 音频播放器/ 录音机	录制时间 (最长)	约每个文件 80 分钟
	音频格式	WAV (44.1 kHz、16 位、立体声)
注册记忆	预设	4 个按钮 × 5 个库
	用户	4 个按钮 × 50 个库
连接	PHONES/OUTPUT	立体声迷你插孔
	AUX IN	立体声迷你插孔
	USB TO HOST	Micro B
	USB TO DEVICE	Type A
音响系统	放大器	2.5 W
	内置扬声器	4 cm × 1
电源	电源	USB 电源适配器 5 V/1.5 A 或更高 USB BC 规格兼容产品
	内置电池	1400 毫安时, 4.5 瓦时, 3 小时
	功耗	7 W

*本使用说明书的内容为出版时最新的技术规格。请前往 Yamaha 网站下载最新版本的使用说明书。技术规格、设备或选购配件在各个地区可能会有所不同, 因此如有问题, 请与当地 Yamaha 经销商确认。

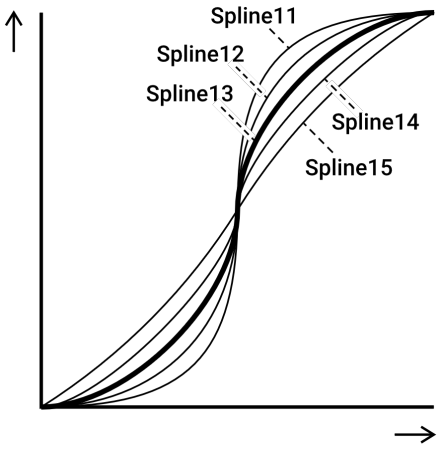
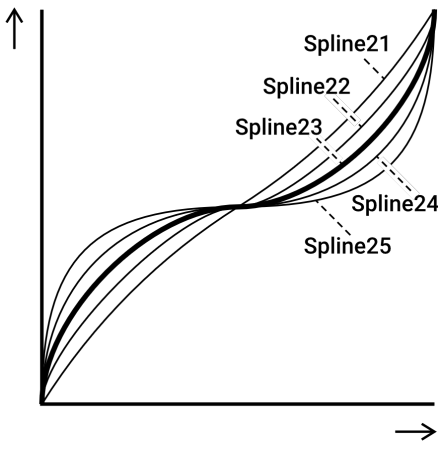
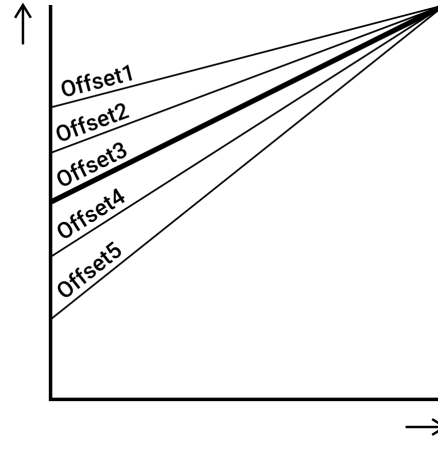
附录

力度曲线/触键力度曲线

这些曲线用于将打击垫的操作力度转换为数值。横轴表示操作力度（敲击或进一步按压），纵轴表示相应的数值（力度或触后）。对于本产品，音符打开力度和触后的曲线设计相同，并且有 25 种类型可供选择。可选择以下屏幕上的曲线作为触发器项。

- 选择作为力度曲线：[\[MENU\]→Trigger→Note→VelCurve](#)
- 选择作为触键力度曲线：[\[MENU\]→Trigger→AfterTouch→ATCurve](#)

设置	力度曲线/触键力度曲线
Loud2 Loud1 Normal Hard1 Hard2	
Fix1 Fix2 Fix3 Fix4 Fix5	

设置	力度曲线/触键力度曲线
Spline11 Spline12 Spline13 Spline14 Spline15	
Spline21 Spline22 Spline23 Spline24 Spline25	
Offset1 Offset2 Offset3 Offset4 Offset5	

设置打击垫功能

可以为生成声音和演奏打击垫之外的其它功能分配打击垫音符打开/触后功能。尽管为每个 Kit 配置了设置，但在 Session Creator 模式下，也可以将这些设置分配给 RGB 方形打击垫上的 A1 和 A8，作为所有 Kit/所有 Session 的通用设置。

敲击打击垫时的功能（音符打开）

在[KIT]→PadEdit→NoteFunc 或[SESS]→PadSetting→NoteFunc 的画面中，按[ENTER]按钮，然后使用[<]和[>]按钮移动到以下项并设置它们的值。可以对这些设置进行备份。可以将 Kit 模式下配置的设置另存为用户 Kit。

项目（画面）	设置范围/说明和默认设置	
Function	分配除在敲击指定打击垫时生成音色以外的其它功能。使用[+]和[-]按钮从以下列表中选择要分配的功能。 设置范围	
	NoAssign	在演奏打击垫的常规设置中，敲击打击垫时会生成音色。如果将此项设置为 NoAssign 以外的任何其它值，敲击打击垫时将不会听到任何声音，也不会生成 MIDI 音符打开。
	DrumMute	此功能与 Session Creator 模式中的[1 DRUM MUTE] RGB 方形打击垫相同。
	DrumSolo	此功能与 Session Creator 模式中的[8 DRUM SOLO] RGB 方形打击垫相同。
	PartOnOff	此功能可同时打开/关闭 Session 的所有声部。可在“Setting”中禁用或启用每个声部的切换功能。
	KitChoke	自然淡出 Kit 产生的声音。
	AllSoundOff	淡出本产品产生的所有声音。
	ControlChange	输出 MIDI 控制变化信息而不是音符打开信息。在“Setting”中设置控制变化编号。此值是敲击打击垫时应用的力度。在 [MENU]→Trigger 中设置 MIDI 通道。
默认设置		
<ul style="list-style-type: none"> • Kit 模式：因 Kit 而异 • Session Creator 模式：A1 = DrumMute, A8 = DrumSolo 		

Threshold	<p>设置敲击打击垫以触发“功能”中所选功能所需力度的阈值，范围为 1-127。设置的值越高，敲击打击垫的力度就必须越大。</p> <p>默认设置</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit 模式：因 Kit 而异 • Session Creator 模式：5
Setting	<p>配置在“Function”下选择“PartOnOff”或“ControlChange”时的设置。有关详细信息，请参阅“Function”下的相应章节内容。</p> <p>默认设置</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit 模式：因 Kit 而异 • Session Creator 模式：无设置

进一步按下打击垫时的功能（触后）

在[KIT]→PadEdit→ATFunc 或[SESS]→PadSetting→ATFunc 的画面中，按[ENTER]按钮，然后使用[<]和[>]按钮转到以下项目，并设置它们的值。可以对这些设置进行备份。可以将 Kit 模式下配置的设置另存为用户 Kit。

项目 (画面)	设置范围（显示和说明）																				
Function	<p>设置哪些功能关联到指定打击垫的触后功能。使用[+]和[-]按钮从以下列表中选择。</p> <p>设置范围</p> <table border="1"> <tr> <td>NoAssign</td> <td>不配置任何设置。</td> </tr> <tr> <td>VoiceChoke</td> <td>自然淡出指定打击垫产生的声音。</td> </tr> <tr> <td>KitChoke</td> <td>自然淡出 Kit 产生的声音。</td> </tr> <tr> <td>AllSoundOff</td> <td>淡出本产品产生的所有声音。</td> </tr> <tr> <td>Volume*</td> <td>更改产品输出声音的所有声部的音量。</td> </tr> <tr> <td>Pan*</td> <td>更改产品输出声音的所有声部的声像（立体声声像）。</td> </tr> <tr> <td>Tuning*</td> <td>更改产品输出声音的所有声部的音高。</td> </tr> <tr> <td>Decay*</td> <td>更改产品输出声音的所有声部的衰减（从声音产生到声音淡出的时间）。</td> </tr> <tr> <td>Cutoff*</td> <td>更改产品输出声音的所有声部的滤波器截止频率。</td> </tr> <tr> <td>Resonance*</td> <td>更改产品输出声音的所有声部的滤波器 Q。</td> </tr> </table>	NoAssign	不配置任何设置。	VoiceChoke	自然淡出指定打击垫产生的声音。	KitChoke	自然淡出 Kit 产生的声音。	AllSoundOff	淡出本产品产生的所有声音。	Volume*	更改产品输出声音的所有声部的音量。	Pan*	更改产品输出声音的所有声部的声像（立体声声像）。	Tuning*	更改产品输出声音的所有声部的音高。	Decay*	更改产品输出声音的所有声部的衰减（从声音产生到声音淡出的时间）。	Cutoff*	更改产品输出声音的所有声部的滤波器截止频率。	Resonance*	更改产品输出声音的所有声部的滤波器 Q。
	NoAssign	不配置任何设置。																			
	VoiceChoke	自然淡出指定打击垫产生的声音。																			
	KitChoke	自然淡出 Kit 产生的声音。																			
	AllSoundOff	淡出本产品产生的所有声音。																			
	Volume*	更改产品输出声音的所有声部的音量。																			
	Pan*	更改产品输出声音的所有声部的声像（立体声声像）。																			
	Tuning*	更改产品输出声音的所有声部的音高。																			
	Decay*	更改产品输出声音的所有声部的衰减（从声音产生到声音淡出的时间）。																			
	Cutoff*	更改产品输出声音的所有声部的滤波器截止频率。																			
Resonance*	更改产品输出声音的所有声部的滤波器 Q。																				

	<table border="1"> <tr> <td>Filter*</td> <td>更改产品输出声音的所有声部的滤波器。调整此项时，会关联“Cutoff”和“Resonance”值以获得最佳音乐声效。</td> </tr> <tr> <td>ReverbSend*</td> <td>更改本产品输出声音所有声部的混响（发送）的混音。</td> </tr> <tr> <td>ChorusSend*</td> <td>更改本产品输出声音所有声部的合唱（发送）的混音。</td> </tr> <tr> <td>VarSend*</td> <td>更改本产品输出声音所有声部的变奏（发送）的混音。</td> </tr> <tr> <td>Tempo*</td> <td>更改音序器的速度，例如节拍器和 Session Creator。</td> </tr> <tr> <td>SessRetrigger</td> <td>将重置当前播放的 Session，并从第一小节开始再次播放。进一步按下指定打击垫的力度越大，重置的时间就越短（小节的 1/1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32）。</td> </tr> <tr> <td>ControlChange*</td> <td>输出 MIDI 控制变化信息而不是触后信息。在“Setting”中设置控制变化编号，并应用触后值。在[MENU]→Trigger中设置 MIDI 通道。</td> </tr> </table> <p>* 必须在“Setting”屏幕上配置此设置。</p> <p>默认设置</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit 模式：因 Kit 而异 • Session Creator 模式：A1 和 A8 均不分配 	Filter*	更改产品输出声音的所有声部的滤波器。调整此项时，会关联“Cutoff”和“Resonance”值以获得最佳音乐声效。	ReverbSend*	更改本产品输出声音所有声部的混响（发送）的混音。	ChorusSend*	更改本产品输出声音所有声部的合唱（发送）的混音。	VarSend*	更改本产品输出声音所有声部的变奏（发送）的混音。	Tempo*	更改 音序器 的速度，例如节拍器和 Session Creator。	SessRetrigger	将重置当前播放的 Session，并从第一小节开始再次播放。进一步按下指定打击垫的力度越大，重置的时间就越短（小节的 1/1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32）。	ControlChange*	输出 MIDI 控制变化信息而不是触后信息。在“Setting”中设置控制变化编号，并应用触后值。在 [MENU]→Trigger 中设置 MIDI 通道。
Filter*	更改产品输出声音的所有声部的滤波器。调整此项时，会关联“Cutoff”和“Resonance”值以获得最佳音乐声效。														
ReverbSend*	更改本产品输出声音所有声部的混响（发送）的混音。														
ChorusSend*	更改本产品输出声音所有声部的合唱（发送）的混音。														
VarSend*	更改本产品输出声音所有声部的变奏（发送）的混音。														
Tempo*	更改 音序器 的速度，例如节拍器和 Session Creator。														
SessRetrigger	将重置当前播放的 Session，并从第一小节开始再次播放。进一步按下指定打击垫的力度越大，重置的时间就越短（小节的 1/1、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32）。														
ControlChange*	输出 MIDI 控制变化信息而不是触后信息。在“Setting”中设置控制变化编号，并应用触后值。在 [MENU]→Trigger 中设置 MIDI 通道。														
Threshold	<p>设置进一步按下打击垫以触发“Function”中设置的功能所需力度的阈值，范围为 1-127。设置的值越高，按下打击垫的力度就必须越大。</p> <p>默认设置</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit 模式：因 Kit 而异 • Session Creator 模式：40 														
Gain	<p>如果在“Function”中设置了从“Volume”到“SessRetrigger”的项目（效果大小根据进一步按下打击垫的力度而变化的功能），通过将乘以此设置的值来设置这些效果的大小。设置范围为 1/16、1/8、1/4、1/2、1、2、4、8 和 16。值越大，效果越大。</p> <p>默认设置</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kit 模式：因 Kit 而异 • Session Creator 模式：1 														

<p>Setting</p> <p>如果为“Function”选择“Volume”-“VarSend”、“Tempo”或“ControlChange”，请配置此设置。</p> <p>为“Function”选择“Volume”-“VarSend”时</p> <p>对于以下每个声部，设置进一步按下指定打击垫时如何应用每个项目的效果。</p>	<p>如果为“Function”选择“Volume”-“VarSend”、“Tempo”或“ControlChange”，请配置此设置。</p>			
	<p>为“Function”选择“Volume”-“VarSend”时</p>			
	<p>对于以下每个声部，设置进一步按下指定打击垫时如何应用每个项目的效果。</p>			
	<p>目标声部 (画面)</p>	<p>说明</p>	<p>设置范围</p>	
	<p>Voice</p>	<p>指定打击垫的音色</p>	<p>当功能设置为声像时：</p>	
	<p>Kit</p>	<p>所有打击垫声音</p>		<p>Off、Left、Right</p>
	<p>Drum</p>	<p>Session 中的声部</p>		
	<p>Bass</p>	<p>Session 中的声部</p>	<p>当功能设置为声像以外的其它值时：</p>	
	<p>Other1</p>	<p>Session 中的声部</p>		<p>Off、Down、Up</p>
	<p>Other2</p>	<p>Session 中的声部</p>		
<p>Other3</p>	<p>Session 中的声部</p>			
<p>Other4</p>	<p>Session 中的声部</p>			
<p>AuxInAudio</p>	<p>通过[AUX IN]插孔的音频输入（仅当为“Function”选择“Volume”时）</p>			
<p>Audio</p>	<p>来自 U 盘根目录中播放的文件的音频，以及通过[USB TO HOST]端口输入的音频（仅当为“Function”选择“Volume”时）</p>			
<p>为“Function”选择“Tempo”时</p>				
<p>进一步按下指定打击垫时，减小（“Down”）或增加（“Up”）音序器的速度。</p>				
<p>为“Function”选择“ControlChange”时</p>				
<p>选择进一步按下指定打击垫时将输出的 MIDI 控制变化信息的编号。此值是进一步按下打击垫时的触后值。在[MENU]→Trigger中设置 MIDI 通道。</p>				
<p>默认设置</p>				
<ul style="list-style-type: none"> • Kit 模式：因 Kit 而异 • Session Creator 模式：无设置 				

内容列表

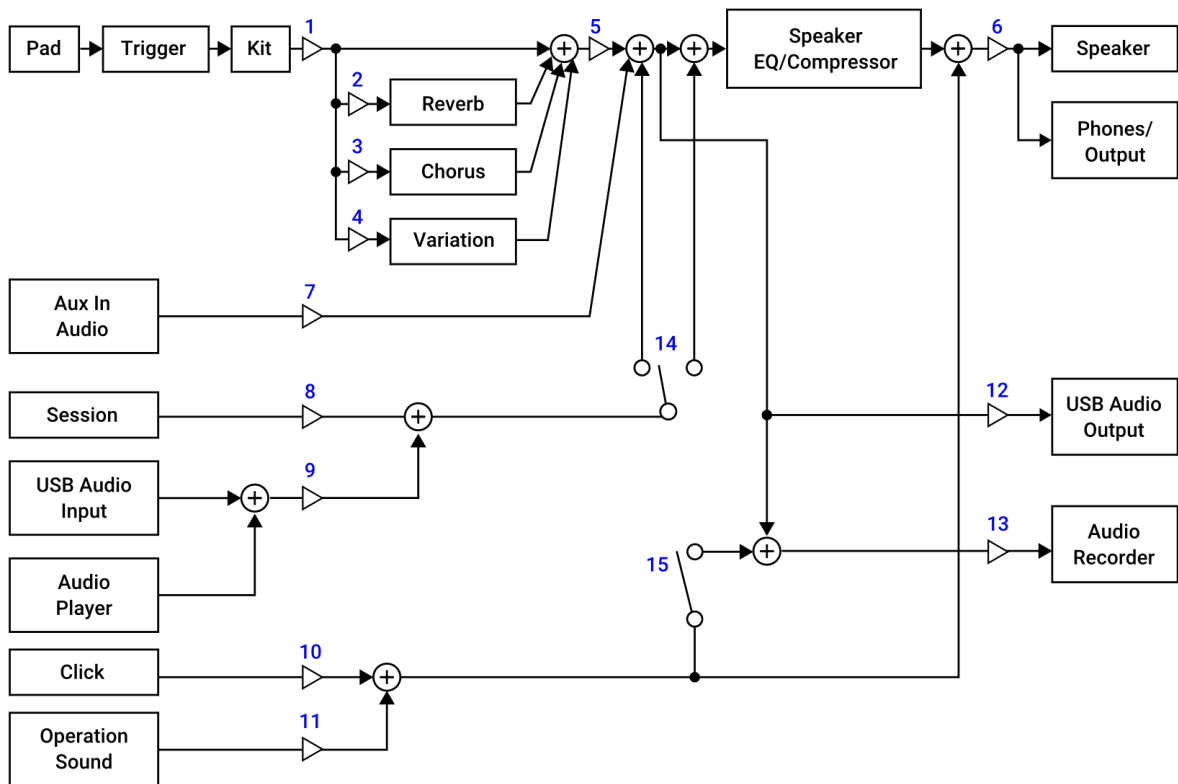
本产品包含的内容如下所示。通过这些链接，您可以转到本用户指南中的相关页面。

- [Kit 清单](#)
- [音色类别一览表](#)
- [音色一览表](#)
- [效果类型一览表](#)（[混响](#)、[合唱](#)和[变奏](#)）
- [Session 一览表](#)
- [注册记忆库一览表](#)
- [触发器列表](#)

除触发器列表外，上面列出的材料可以从 Yamaha 网站下载。在“Yamaha 下载”(Yamaha Downloads)站点上，在“型号名称”(Model Name)框中输入“FGDP”，然后执行“搜索”(Search)。

Yamaha 下载 <https://download.yamaha.com/>

框图



1. Voice Volume
2. Voice Reverb Send, Kit Reverb Send
3. Voice Chorus Send, Kit Chorus Send
4. Voice Variation Send, Kit Variation Send
5. Kit Volume
6. Speaker Volume, Phones/Output Volume
7. Aux In Audio Volume
8. Session Volume
9. Audio Volume
10. Click Volume
11. Operation Sound Volume
12. USB Audio Output Gain
13. Rec Gain
14. Rec Source Session & Audio
15. Rec Source Click

MIDI

MIDI 是一种数字乐器之间的通信协议。通过将 MIDI 乐器相互连接，您可以通过一台 MIDI 音源听到在另一台 MIDI 乐器上演奏的音乐。

发送和接收音乐演奏的 MIDI 信息

本产品可让您通过随附的 USB 线缆从外接设备接收 MIDI 消息或向外接设备发送 MIDI 消

息。从本产品发送的 MIDI 信息（通过打击垫演奏生成）将播放所连接的外接设备中的音源，从外接设备发送的 MIDI 信息将播放本产品中的音源。

注

- 本产品允许您通过选择触发器来调用 MIDI 相关设置。查看[此页](#)，了解如何选择触发器；查看[此页](#)获取触发器列表。选择触发器后，您可在以下项目中进一步更改 MIDI 设置。

- [MIDI 相关设置](#)
- [音符和触后的常见设置](#)
- [音符打开相关设置](#)
- [MIDI 触后](#)

MIDI 参考指南

本产品提供以下 MIDI 参考指南资料。

- MIDI 应用表
- MIDI 通道信息
- MIDI 系统专用信息

可从 Yamaha 网站下载 MIDI 参考资料。在“Yamaha 下载”(Yamaha Downloads)站点上，在“型号名称”(Model Name)框中输入“FGDP”，然后执行“搜索”(Search)。

Yamaha 下载 <https://download.yamaha.com/>

故障排除

电源

问题	原因	解决方法
无法打开电源。	剩余电池电量过低。	按照 此页 上的说明为本产品充电。
电源意外关闭。	剩余电池电量过低。	按照 此页 上的说明为本产品充电。
	刚刚激活自动关机。	按照 此页 上的说明禁用自动关机功能或将其设置为更长的时间。
充电时电源意外关闭。	当用低电流（例如通过与计算机之间的 USB 连接）给电池充电时，内置扬声器发出响亮的声音。	按照 此页 上的说明为本产品充电。此外，不要使用内置扬声器，而应将外接音频设备连接至[PHONES/OUTPUT]插孔。

没有声音或音量太低

问题	原因	解决方法
没有产生声音。	本产品已设置为不会从内置扬声器输出声音。	将 [MENU]→Utility→SpeakerOut 设置为“Off”以外的其它值。
	音频线连接至 [PHONES/OUTPUT] 插孔。	断开连接至 [PHONES/OUTPUT] 插孔的线缆，或将 [MENU]→Utility→SpeakerOut 设置为“On”。
	音量设置得太低。	按照以下部分所述增加音量。 • 调节音量
	当前 Kit 已设置为任何打击垫都不会产生声音。	将 [KIT]→PadEdit→NoteFunc 设置为 “NoAssign”。 根据您敲击打击垫的力度设置 力度限制 。
	当前触发器已设置为任何打击垫都不会产生声音。	增加 [MENU]→Trigger→ADGain 的值。 将 [MENU]→Trigger→Note→NoteOut 设置为 “On”。 将 [MENU]→Trigger→Note→VelFixVal 设置为 “Off” 或较高的值。 将 [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATOut 设置为 “On”。 将 [MENU]→Trigger→AfterTouch→ATFixVal 设置为 “Off” 或较高的值。
	[MENU]→Utility→LocalControl 设置为 “Off”。	将 [MENU]→Utility→LocalControl 设置为 “On”。

声音/操作

问题	原因	解决方法
声音继续播放。	在 [KIT]→PadEdit→HoldMode 中将打击垫设置为“On”。	如果您知道是哪个打击垫，请再次敲击该打击垫。或者，也可以通过按 Kit 模式顶部屏幕上的 [EXIT]按钮关闭声音。
出现噪音。	由于与计算机或智能设备的 USB 连接而发生了循环连接。	查看 此页 以了解详细信息。
	本产品附近有智能设备。	将智能设备设置为飞行模式。
每个声部之间的音量平衡不佳。	某些部分的音量太大（或太小）。	按照以下部分所述调节音量。 • 调节音量
即使效果深度（发送级别）设置为较高值，也不会应用任何效果。	对于整个 Kit 或每个打击垫来说，效果设置得太低。	提高 Kit 和打击垫音色的发送电平。查看 此页 ，了解有关 Kit 发送电平的详细信息，查看 此页 ，了解有关打击垫音色发送电平的详细信息。
即使用力（轻柔）敲击打击垫，音符打开的力度也不会增加（减少）。	当前触发器的设置与敲击打击垫的力度不匹配。	按照 此页 上的说明选择不同的触发器，或更改以下其中一项。 • 每个打击垫的“ 力度固定值 ”和“ 力度曲线 ” • 每个打击垫的“ 力度最小值 ”和“ 力度最大值 ” 每个打击垫的“ ADGain ”
当前 Kit 的打击垫设置已被意外更改。	InterlockEdit 设置为“On”。	将 InterlockEdit 设置为“Off”。
这些按钮不起作用。	面板锁定功能已启用。	按照 此页 上的说明禁用面板锁定功能。

音序器

查看[此页](#)，了解有关音序器的详细信息。

问题	原因	解决方法
敲击打击垫导致 Session 开始演奏。	[SESS]→SynchroStart 设置为“On”。	将 [SESS]→SynchroStart 设置为“Off”。
敲击[7 START/STOP] RGB 方形打击垫不会停止正在播放的 Session。	产品处于 Session Creator 模式以外的其它模式。	按[SESS]按钮进入 Session Creator 模式，然后敲击[7 START/STOP] RGB 方形打击垫。
敲击 [2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D] RGB 方形打击垫不会在正在播放的 Session 声部之间切换。	产品处于 Session Creator 模式以外的其它模式。	按[SESS]按钮进入 Session Creator 模式，然后敲击[2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D] RGB 方形打击垫。
音序器的十六分音符间隔不均匀。	[MENU]→Utility→Swing 设置为“0”以外的其它值。	将 [MENU]→Utility→Swing 设置为“0”。

其它

问题	原因	解决方法
即使本产品已通过 USB 连接，智能设备也无法识别本产品。	某些智能设备可能会误将自己识别为主机（放电侧）并自动断开连接。	断开 USB 线缆，然后重新连接。查看 此页 ，了解有关本产品与智能设备之间的 USB 连接的详细信息。
有时，当敲击打击垫时，RGB 方形打击垫上的 LED 的发光模式会发生变化。	敲击的打击垫的 [MENU]→Utility→LEDPatAutoBar 设置为“Off”之外的其他值， [KIT]→PadEdit→NoteRepRat 也设置为“Off”之外的其它值。	将 [MENU]→Utility→LEDPatAutoBar 设置为“Off”，或将 [KIT]→PadEdit→NoteRepRat 设置为“Off”。

错误信息

A、B、I

画面	说明
AutoPowerOff Low Battery	由于电池电量低而关机。 请给电池充电。
Backup Clear	备份已清除。
InternalMemory Access Error	用户样本存储器中发生访问错误。
InternalMemory Memory Full	用户样本存储器中的可用空间不足。 执行“ IntMemOptimiz ”或“ DeleteIntMem ”功能。

P、R、S、T

画面	说明
Please Stop Recording	当产品处于录音待机状态或录音正在进行时，无法执行此功能。 取消录音待机状态或停止录音。
Recording Time Limit Exceed	由于超出了最长录音时间（每个文件大约 80 分钟），录音已停止。 请务必在超过最长录音时间之前停止录音。
Too Long Audio File	无法将所选音频文件加载到用户样本存储器中，因为它超过了用户样本的最长采样时间（每个文件大约 20 秒）。 在加载之前调整音频文件的长度。
Too Short Audio File	无法将所选音频文件加载到用户样本存储器中，因为它低于用户样本的最短采样时间。 在加载之前调整音频文件的长度。

U

Unsupported Audio File	本产品不支持所选音频文件的格式。 选择文件之前，请将该文件转换为本产品支持的格式。查看 此页 ，了解有关格式的详细信息。
USB Device Access Error	U 盘发生访问错误。 根据产品状况和 U 盘的性能，可能会出现临时访问错误。如果频繁出现此错误，可能是 U 盘性能不足。
USB Device List Full	U 盘根目录下的文件数量大于本产品可以识别的最大文件数量（每个扩展名 500 个）。查看 此页 以了解详细信息。
USB Device Memory Full	U 盘上的可用空间不足。 使用新的 U 盘或删除不需要的文件以释放空间。查看 此页 ，了解有关如何删除文件的详细信息。
USB Device Memory Slow	由于 U 盘的访问速度较慢，录音已停止。 根据产品状况和 U 盘的性能，访问速度可能会临时减慢。如果频繁出现此情况，可能是 U 盘性能不足。
USB Device Overcurrent	U 盘上检测到过载电流。 立即从产品中取出 U 盘，然后关闭产品再重新打开。否则，可能会损坏产品。
USB Device Write Protect	U 盘上启用了写保护。 禁用 U 盘上的写保护。
User Sample Clear	用户样本存储器已被清除。