

数码钢琴

使用说明书

Mark12i / Mark112i / Mark152i



KURZWEIL



关于Mark 12i

- ▶ 欢迎来到KURZWEIL MARK12i数码钢琴的世界。
- ▶ MARK12i让您感受到KURZWEIL最新的专业电子数码音频技术与音色处理技术。MARK12i出色的音色在演奏时可以表现逼真的细节。当您演奏乐曲从低音至颤音或从柔音至高音时，可听出其中细微的差别，就如同传统乐器演奏出来的一样。
- 基于世界性KURZWEIL的音源，表现出与实际音色相同的效果。
- 逼真的300个以上的多样音色。
- 真实的三角钢琴的触感。
- 弹奏时可有效进行编辑和创造数码混响效果(Reverb & Effect)，可享受至高的弹奏感觉。
- 音色混合，可弹奏丰富多彩的乐曲。
- 键盘分离，可以在左/右不同的音色来弹奏。
- 可弹出丰富多彩的节奏，给初学者带来很大帮助。
- 提高了自动伴奏功能，显示屏可显示使用者所演奏的和弦(chord)名称。
- 使用数码钢琴内置的节奏外还可制作出使用者所希望的节奏模式。
- 每首曲子可分为16音轨编曲、录音。一共可制作16首曲子。
- 因有了软盘存储功能方便了进一步的音乐制作。
- 添加了教学用游戏功能，可有效地进行听音练习，同时学习了和弦的名称及组成音。
- 分离高音区域和低音区域的2种方式的Stereo Speaker System。
- 数码音乐界面(MIDI)输出端可与其他MIDI设备相连接，拓宽音乐的世界。
- 通过液晶屏将及时使用的音色、节奏名称以及编辑状态显示在屏幕上，并利用按钮指定存储名称。

为了更好的运用Mark 12i的功能，请仔细阅读此说明。

Mark 12i

数码钢琴 用户说明书

目 录

关于Mark 12i	1	自动伴奏方式	35
使用上注意事项	3	自动伴奏使用	38
整体版式	4	自动旋律弹奏	39
电源	6	按自动伴奏调各部分调节音量	43
示范演奏	7	节奏编辑	44
键盘和踏板	8	节拍器	53
弯音节	9	录音机	54
音色选择	9	录音	55
多种音色变换	11	自动伴奏运用	63
拉丁打击乐器	13	磁盘	67
管弦乐团打击乐器	14	教学用游戏	75
混合音色	15	MIDI	78
音色混合的音量调节法	17	MIDI设定	80
键盘分离	18	Preference	83
键盘分离点	19	Reset(初始化)	85
音组移动(造两台钢琴)	21	MIDI信息	85
Drawbar风琴	23	规格	88
数码混响和效果	27	音色和伴奏音色种类	89
节奏	29	鼓(drum)的音色	96
自动伴奏	33		

KURZWEIL



使用上注意事项

【KURZWEIL数码钢琴‘MARK 12i’必须遵守以下事项】



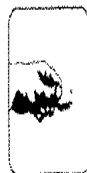
使用乐器前阅读安全及有关设置指南和符号说明。



乐器应设置在距墙壁60~80cm,墙角80cm的位置。



不可随意打开外壳,不可施加影响内部电路回路的压力或冲力。



钢琴使用完毕后,要将琴盖和电源全部关闭,并用合适的琴套遮盖防止灰尘侵入。



用干爽的软布擦拭钢琴,切勿用含有酒精或苯的清洗剂擦拭以免损坏琴身。若琴身上有污迹,可用软布蘸少许中性洗涤剂擦拭,再用干布擦净。



注意避开直射光线,远离潮湿和热气。



钢琴内部不能有水或饮料等液体进入,要注意不要让异物(针,铜线等)进入到钢琴内部。



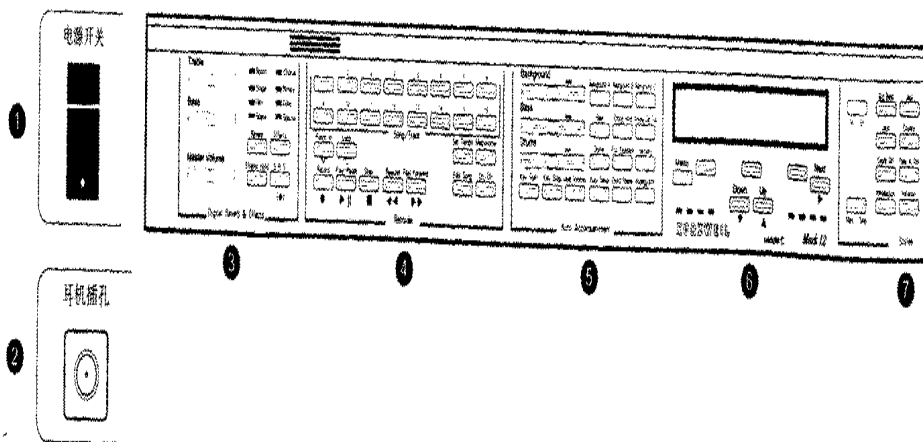
因Mark 12i具有数码信号可接收收音机,电视以及类似的接收装置的影响,故远离这些影响源。

乐器上不可长时间放置沉重物品。

打雷闪电时,应拔掉电源。



整体版式



1 电源开关

电源开关在键盘左下端， 方向为开，反方向为关。

2 耳机插孔

在左下端电源开关旁，可将耳机插在标准1/4立体音响插孔。此时，从外部发出来的声音自动消失，可在个人练习或深夜弹奏时有效利用。

3 数码混响和效果

1. 主音量调节

此滑动调节器调节乐器声音的整体音量，设置耳机时还调节耳机音量。

2. 高音调节和低音调节

此滑动调节器可调节使用者喜欢的音调差异。高音调节控制高频率，低音调节控制低频率。

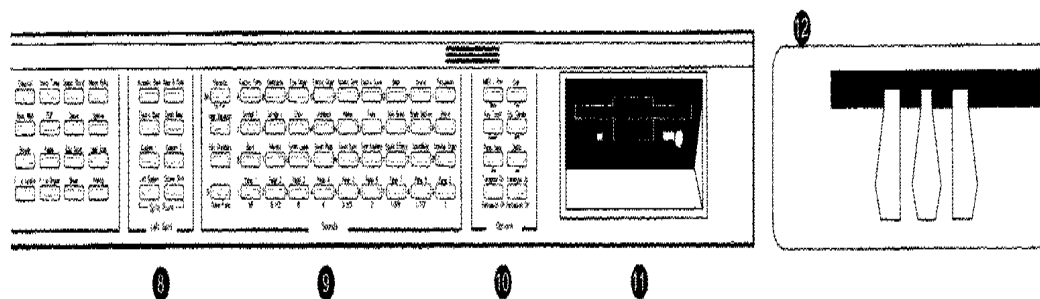
3. 混响和效果

4 录音机

1. 一共可制作16首曲子，还可从唱片中呼出曲目
2. 每首曲子可录音编辑到16领域。
3. 节拍器
弹奏时将速度画面调节为下翻/上按所希望的速度数拍子

5 自动伴奏

可调节自动伴奏的所有功能，背景和音A、B、C按键要亮灯，各滑动调节器调节音量。



6 液晶画面(LCD)

不仅能调节速度,还能确认设定状态或编辑过程。录音时,可轻易从画面看出录音情况。

7 节奏选择

节奏选择外,还可从唱片中呼出新的节奏。

8 左分割

左/右侧可使用不同的音色。

9 选择音色

选择音色外,还可从唱片中呼出新的音色。

10 周边功能

唱片功能外,示范弹接,敲打键盘,教学,用游戏,调移动,MIDI等使用者可更改的所有设置。

11 唱片驱动器

放置软驱的空间。

12 踏板

13 MIDI输入/通过/输出

通过MIDI线使其他多种音乐装备相互连接。

14 音响输入/输出(L,R)

用输入/输出各部分2个RCA插孔连接家庭音响或PA系统,盒式录音机,CD播放器等,各自接收、输入信息。



电源

MARK 12i使用交流电源。

使用者出国或对交流电压有疑问时请到全球英昌代理店询问。



1. 连接电源前，请先确认乐器左下端的电源开关是否关着。



Mark 12i 使用 220V电压。



3. 然后，请开电源开关。



2. 请连接到交流插座上。



请确认所选电源是否与家庭电源一致。

Master Volume
主音量调节



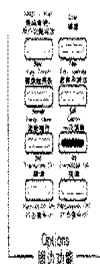
4. 做好弹奏乐器准备。

为确认声音，将乐器左侧的主音量调节旋钮转到中间程度就会是舒适的音量。

还可自由调节音量高低。



示范演奏

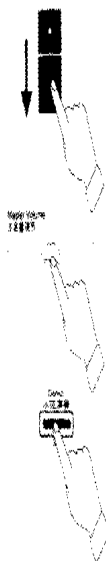


为了以Mark 12i的音色和节奏欣赏优雅的演奏，乐器内部已存储了示范弹奏。

所谓示范演奏是指在Mark 12i的音色部分中选定适合各种乐器声音的曲子，以Mark 12i来演奏并存储的演示曲目。

示范演奏可以用下示的2种方式来听。

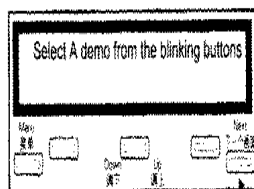
A. 基本的示范弹奏法 | 按各音色听曲目的方法。



1. 按乐器左下侧的电源开关。

2. 将主音量调节器调到中间位置。

3. 按示范弹奏按键将出现如下画面。



此时，音色按键会闪亮，里边存储着演示曲子。

4. 按希望的音色按键。

注意 可听到所选按键的音色曲子。

5. 弹奏结束，按键又会恢复到闪亮状态。

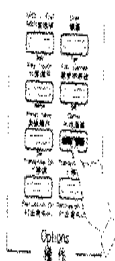
注意 就算是弹奏中，若想中止，就按画面Stop下方软按键或任意按键。同样会恢复到闪亮状态。

6. 再按示范弹奏按键，将结束示范弹奏模式。



B. 连续试听示范演奏

可一次听取音色选择示范演奏全曲。



1. 按示范弹奏按键。

2. 按(音色)部分的第2音色。

注意

示范演奏将会以三角钢琴→拨弦古钢琴→……
→三角钢琴的顺序循环弹奏

3. 按任意按钮，连续弹奏将会停止，按键恢复闪亮状态。

键盘和踏板

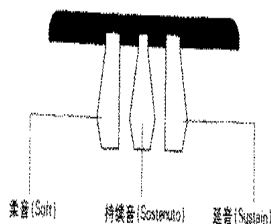
Mark 12i 键盘与机械钢琴的键盘触感一样，适合教学用，并且与普通钢琴相同。若强击键盘(严谨的说是敲得过快)，会发出更高更响的音色。我们把这个叫作‘速率敏感性’。因这些特性乐器的表现形式就会更加丰富。

▶ 参考事项风琴和拨弦古钢琴音色为了更逼真，不对速率表现出敏感性。

那么我们一起来看踏板吧

Mark 12i 有3种踏板。

除依据键盘表现外，3种踏板也可控制音色。各踏板的名称和功能与三角钢琴的踏板的功能相似。



~柔音: 踩下踏板时所弹出的音要比松开踏板时弹出的音要柔和。

~持续音: 踩下此踏板时，已按过的键继续发出音，踩下踏板后弹出的音不发生持续效果。

~延音: 踩下此踏板时，就算演奏者从键盘脱离也会发出音。

此3种踏板除以上原来功能外还可用于其他功能。

可根据踏板带来音色的变化或踩下踏板启动自动伴奏。

另外，以 CC(Continuous Controller) Pedal 连接调节音量。此外还有其他功能。

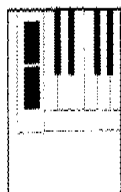
详细内容请参考后面内容 Preferences 章。



弯音结

键盘左侧有触摸式弯音结。可以以此来调节演奏中声音的高低。在演奏中调节声音的高低时，可运用于Rock吉他或铜管乐类音色。

弯音结的使用方法

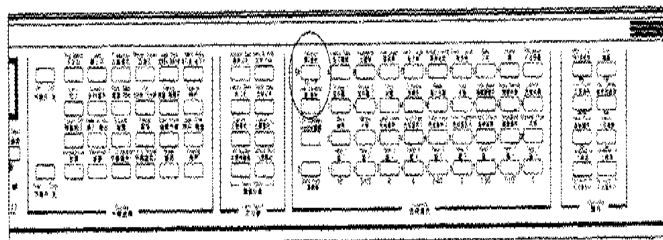


手指在结带上滑动时，音高会发生变化。将手指放在中央位置向上滑动时音高就会升高；向下滑动时音高下降。

在弯音结的中央位置，将手指上下颤动，就会产生共鸣。

用手指轻轻触碰结带中央或将手指移开，音高将恢复正常

音色选择



A. 基本音色

音色部分有27个音色按钮，每个类型音色各有几个系列的音色。

1. 按下使用者希望的音色，试弹键盘吧。

按各按钮时，所发出的声音为各音色系列最具代表的声音。

注意 初次演奏乐器时，初始状态为三角钢琴音色，按钮灯亮。

B. 第2第3音色

每个代表音色都有其系列音色，故可灵活运用更多的音色。



1. 三角钢琴 按钮灯亮的状态下，敲击键盘确认声音。

2. 按第2音色按钮。



第2音色按钮灯亮的同时，画面中出现变奏音色Bright Piano

注意 演奏时感觉到与三角钢琴不一样的钢琴音色。

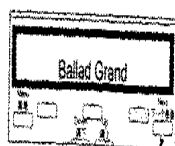
3. 再按第2音色按钮。



第2音色按钮灯灭的同时画面恢复为Grand Piano

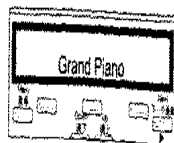
4. 按第3音色按钮

第3音色按钮灯亮的同时，画面中出现 Ballad Grand。



5. 再按第3音色按钮时，灯灭的同时，画面恢复为开始时的音色Grand Piano

注意 每个音色按钮都可按照上述方法选择变换(第2, 第3)音色。



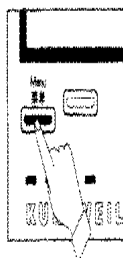


多种音色变换

虽然没出现在版式中，但通过菜单按钮每个音色组可选择变换6个到21个的其余音色，使用共300个以上的音色。

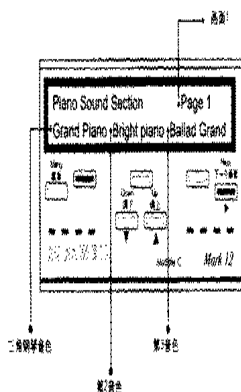


1. 按三角钢琴按钮。



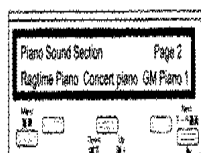
2. 按显示屏下端菜单按钮。

如下的钢琴系列音色将会显示。



菜单按钮和三角钢琴按钮灯亮，下一画面按钮灯亮。

3. 按灯闪亮的下一画面按钮，将转为Page2画面。



例钢琴音色片段有21个。

下一画面按钮灯闪亮表示有下一页，灯灭表示不再有音色片段有21个。

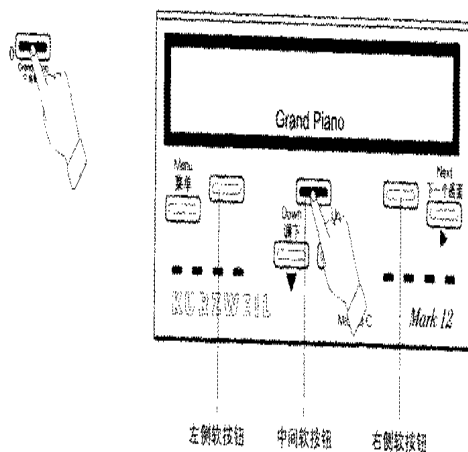
这样，Mark 12中，将所有音色分别集中到相同系列音色按钮下的菜单按钮，可方便使用这些音色。

音色选择的另一种方法

以下是将Mark 12i中所有音色一个一个按顺序来看的方法。

1. 在选择三角钢琴的状态下，按画面下方中间软按钮。

2. 利用画面选择的下翻/上翻按钮可移动到下一音色或上一音色。



画面选择的音色名称也会随之改变。

中间软按钮灯亮。

3. 再按中间软按钮，灯灭的同时退出此功能。



拉丁打击乐器

Latin Percussion

使用连续的简单的音阶设计，使之演奏出拉丁、古巴、非洲节奏型。

另外，用这种技术可方便制作出只属于自己的节奏。

请快速演奏下示音符。

每个音阶中都有听不到的音符，是为了让音阶更加自然。



African Durah Bah



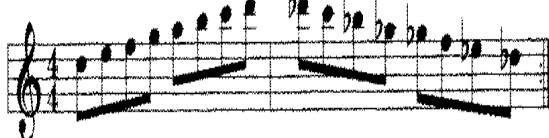
African Bicambo



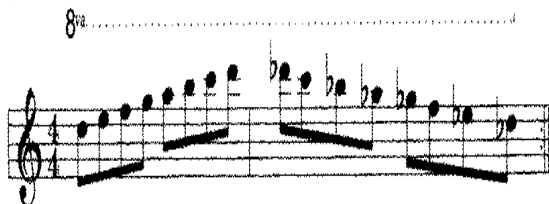
Latin Tumbao



Cuban Cha Cha

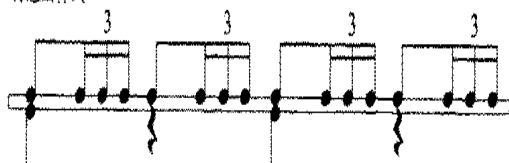


Cuban Mambo





按管弦音乐第2音色按钮转为管弦音乐打击音色。
请演奏下示音阶。



按下示乐谱弹奏就是上面的样式



三三三



手鼓





混合音色

所谓音色混合是指同时弹奏2种音色，以更丰富的声音带来的弹奏效果。

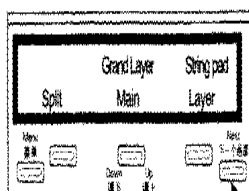
音色混合方法有2种

第一种，同时按版式中出现的音色按钮来混合(2个)

1. 按下三角钢琴(Main)按钮的状态下，按弦乐器2(Layer)音色。

注意 先按的是音色Main，后按的是按钮Layer。

2. 混合的音色出现在画面上，请弹奏。



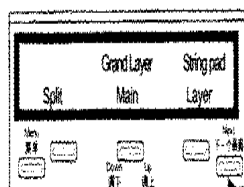
3. 按其他音色按钮，音色混合将取消。

注意 当重新启动乐器，音色混合将不会被存储下来。

第二种，如同先前通过菜单按钮选择了所有音色，Mark 12音色也可以互相混合。

1. 按住三角钢琴音色的状态下，按弦乐器2音色。

2. 按画面右下侧的软按钮。



3. 按下翻/上翻按钮。

每次按上翻按钮，Layer的音色 (Soft String)将变成下一音色，按下翻按钮时换成上一音色。

4. 按中间软按钮。

注意 中间软按钮灯亮。

5. 通过下翻/上翻按钮更换Main音色(Grand Piano)。

注意 中间软按钮灯亮。

6. 按中间软按钮, 灯灭的同时实行不了下翻/上翻功能。

与弦乐合奏音色混合

最搭配恰当的音色混合是与弦乐合奏的混合。

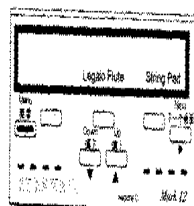
● 钢琴音色和弦乐器, 吉他和弦乐器, 风琴和合唱。

无论是什么乐器, 与弦乐合奏混合的话, 能够在主音色中有效衬托铺垫, 故多应用于弹奏时混合。

混合音色的另一种方法

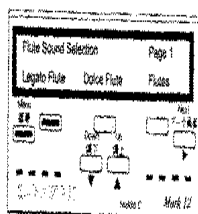
混合音色在菜单模式下也可使用。

1. 按住分离(PLOT)音色在索引(Main)状态下, 按弦乐器2音色叠加(Layer)。
2. 按画面下方的菜单按钮。



出现索引(Main)音色的菜单画面。

利用软按钮选择的索引音色组与弦乐器2音色混合。



3. 再按菜单按钮退出。

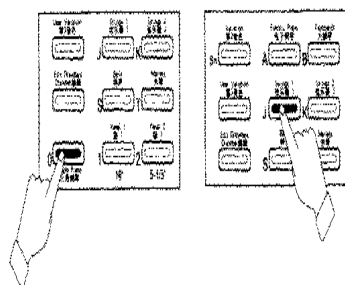
为了寻找更好的混合声音, 便于找出同一系列的音色。



音色混合的音量调节法

可在混合音色时调节两种音色的音量。

按住一个音色按钮的状态下，按几次要调节的音色按钮。



1. 按住三角钢琴的状态下，按几次弦乐器1音色，再按键弹奏。

- 音色音量会随按下的次数降低。
- 弦乐器1声音变小。

2. 相反按住弦乐器1音色的状态下，按几次三角钢琴音色。重新弹奏一下。

- 三角钢琴声音变小。

音色混合之后，音色随按钮被按下的次数增加而变小。

混合音色的正确音量调整

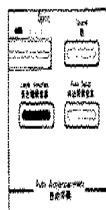
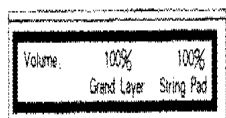
可通过混频器将混合的 2种音色量进行数值调节。

1. 按三角钢琴音色按钮，弦乐器音色按钮。

2. 按自动伴奏部分的音色编辑音量按钮。



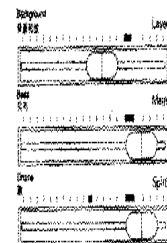
此时音色编辑音量按钮灯会闪亮。



3. 自动伴奏部分有3个滑动调节器。

此中，背景合声的滑动调节器越往左移弦乐器的音量会降低。

按音色编辑音量按钮的瞬间，背景合声滑动调节器就如同叠加(Layer)的音量调节，其它滑动调节器也各自进行音量调节。



若已经设置为下面要说明的键盘分离，在画面的左上侧还会出现低音音量。

4. 弹奏时，试着动一下剩余的滑动调节器可从画面中看到所动的数值变化。



键盘分离

钢琴键盘可一分为二，以不同的音色演奏。即，将对左手和右手的音色做不同设置，表现出用2个乐器2重奏的效果。

左分割

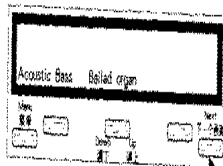


按左分割部分的一个按钮，右侧按钮暂时不管。左侧可选择使用低音(Bass)音色或用户选取的音色。

1. 在左分割部分中，按ACOUSTIC BASS



2. 在音色选择部分中按电子风琴变奏按钮，将出现下一画面。按左/右侧键盘，比较一下电子风琴音色声音。



此左分割区域中有提供多种低音音色的4个低音组

- ACOUSTIC 低音—一般为亲切的弦乐低音。
- 低音&RIDE-在ACOUSTIC低音添加特点的低音。
- 电子低音-典型的电吉他低音。
- 辛迪低音-键盘低音声音

可根据曲子的特性按种类使用。

3. 在上面画面中按Acoustic Bass软按钮再按上翻按钮，选择版式中出现其它低音音色。

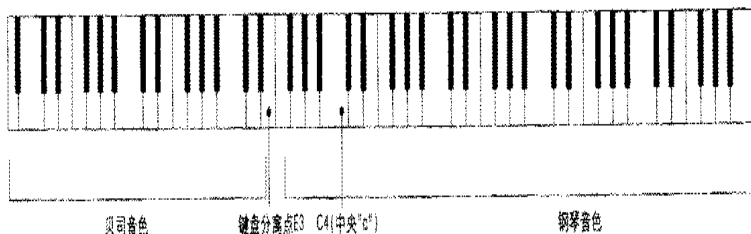


键盘分离点

键盘分离点是左侧音色和右侧音色相交错的键盘位置。

已存的键盘分离点E3

基本指定的键盘分离点是中央 'c' (C4) 下面的 'e' (E3)



键盘分离点移动

虽然Mark 12i以E3音指定为自动键盘分离点，但可根据使用者的希望更改。

那么来更改一下键盘分离点吧。



1. 同时按左分割部分中左侧延音(SUSTAIN)按钮和音组移动按钮

3. 来确认一下键盘分离点是不是已更换。

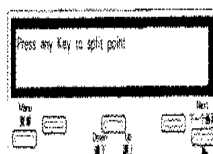
按住左分割的RTIDE 低音敲击一下键盘看看。

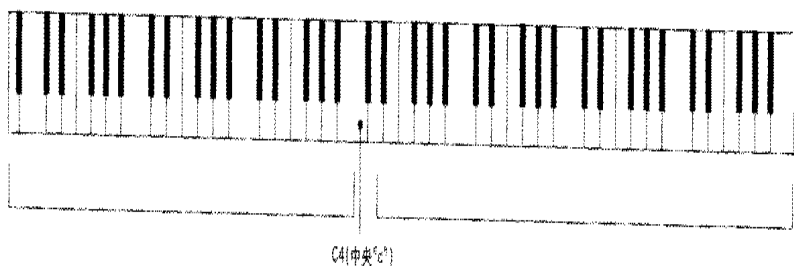
两个按钮灯要同时闪亮。

Bass音色声音可听到C4。

2. 出现下一画面时，要按住所要移动的键盘。例如按中央 'c' (C4) 键盘。

按键盘时不出任何声响，所按下的键盘为左侧音色中最高的音。





此键盘分离点不仅适用于左侧音色分离，还适用于将在后面介绍的自动伴奏。

注意 重新启动乐器时，键盘分离点仍恢复到原来的E3

已试过更换键盘分离点了。

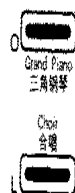
目前为止，只做了用左侧Bass音色进行了2种音色弹奏，但实际上也可进行将所有音色自由选择为左右侧，进行音色弹奏。



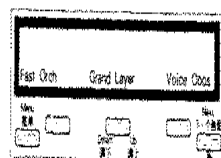
1. 按前面1，2顺序重新来一下。



2. 在左分割部分中，在按左侧音色1(或左侧音色2按钮的状态下，按管弦乐。)



3. 同时按三角钢琴+合唱(右侧音色)



注意 右侧允许音色混合，但左侧不能混合。

4. 请弹奏

可在左右侧听到不同的音色。

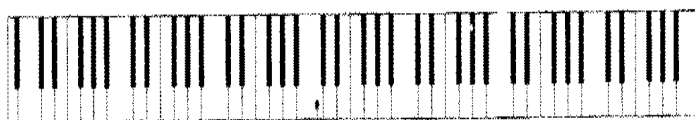


音组移动(造2台钢琴)

在前面已经用键盘分离的形式创造出2台乐器，现在使这2种乐器的音域相同。例如，以键盘分离点选择左/右钢琴音色，并使音域相同，则可造出2台钢琴，并2个人合奏。



1. 将键盘分离点指定为中间 'c' (C4)。



C4(指定为)



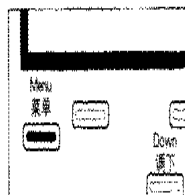
2. 按住左侧音色1(或2)的状态下弹三角钢琴。



3. 重新弹三角钢琴。

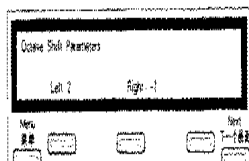


4. 按住左分割的音组移动按钮，按画面下方的菜单按钮



画面如下所示

“1”表示一个音组(八度)。

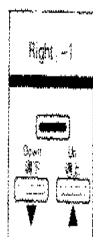




5. 请弹奏两个音域带。左侧提升2个音组(八度)，右侧降低1个音组(八度)，故可以2人弹奏同一音域带。
6. 按下键的同时找找看左/右相同的音组。

7. 按左侧软按钮(left下侧按钮)

注意 左侧软按钮灯亮。



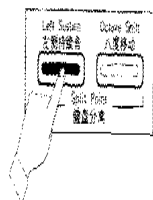
8. 使用下翻/上翻，在左侧上提高或降低数字，确认一下C4左侧的键盘。
这次变换一下键盘分离的右侧音域带。

9. 按住画面下侧中间的软按钮，利用下翻/上翻按钮在右侧提升或降低数字确认一下C4右侧键盘。

注意 中间软按钮灯亮。

10. 按周边功能中‘音组移动’按钮键盘恢复为原来音域带。重新启动乐器时，不能存储键盘分离和音组移动。

左侧延音



大部分键盘分离左侧音色不受踩下踏板时的影响。但是若希望左侧部分有延音效果，按左侧延音按钮。

重新按左侧延音按钮时，当灯灭时恢复原状。

注意 重开电源，左侧延音为关闭状态。



Drawbar风琴

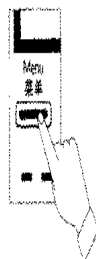
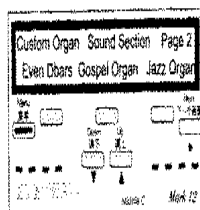
Mark 12i中特别有Drawbar 风琴音色。



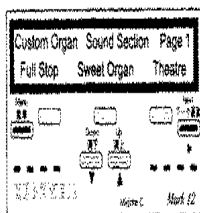
1. 音色选择中按Drawbar风琴按钮。



3. 按下一画面按钮，将出现Page2窗口。



2. 按菜单按钮将出现下画面。



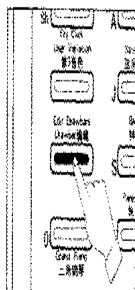
利用Drawbar 风琴的菜单按钮可使用共6个Drawbar 风琴音色。

Drawbar 编辑

进一步讲，选择以上Drawbar风琴音色中的一种，通过编辑可制作出自己喜欢的风琴声音。

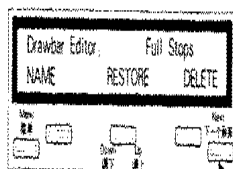


1. 音色部分中，选择Drawbar 风琴音色。



2. 按Drawbar编辑按钮进入到Drawbar 编辑模式。

注意 画面右上方出现音色名称(例:Full Store)



编辑按钮闪亮, 音色选择部分和周边功能按钮闪亮。此时的指示灯带有并非原来功能的特殊意义。

3. 在上个画面中可用下翻/上翻按钮选择其它Drawbar 风琴音色。
每个Drawbar 风琴音色, 将根据音色按钮灯亮不同。

注意 Full Store音色中所有按钮灯都亮。

根据每个音色的不同, 所亮的音色选择部分和周边功能部分的指示灯位置也有所不同。

一旦进入到编辑状态, 音色选择部分的各个按钮已不再是原来的音色按钮而是有着特殊意义的高音, 低音, 调节按钮。

注意 16' (英尺)因管长改为低音, 1' (英尺)是高音。

在音色选择部分中, 往左, 其按钮的指示灯多, 表示是低音越强, 越往右高音越强。

4. 音色选择部分中将该部分的按钮指示灯交替着弹奏, 并试着制作用户所希望的风琴声音。(欲使按钮灯亮, 直接按下就可以, 但要灯灭则要按其上面的按钮)

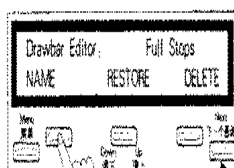
注意 按最上方的按钮的话, 其下方的3个指示灯灭, 灯已灭的状态下, 按最下方的按钮则所有指示灯都变亮。

5. 想存储更换按钮指示灯而产生变化的音色, 要按Name按钮。想恢复为原状则按Restore按钮。

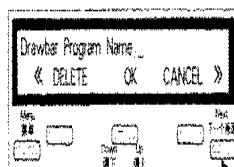
Drawbar 风琴音色名称更换

Drawbar 按Name按钮可更换风琴音色名称。

1. 在下一画面按NAME下方的按钮



2. 在下一画面存储想要的词语。



在右侧音色部分中，每个音色按钮左侧都用英文大写字母标记着。使用每个字母按钮和下方软按钮，存储所希望的小写字母。

想要存储大写字母时按住变奏按钮，再按所希望的按钮就可。

以下功能按下其下面的按钮即可。

《：光标左()移。

DELETE：删除光标右侧文字。

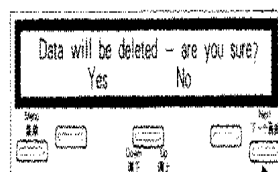
OK：标记新名称后退出时

CANCEL：取消更换名称时

》：光标右()移

是菜单按钮》是按下一画面按钮。

想要取消编辑时，按Restore按钮则恢复为编辑前状态。



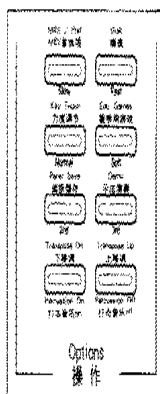
1. 按Restore按钮出现下一画面，按Yes按钮则恢复到编辑前状态。

音色名称和音色按钮已恢复为原来位置。

打击乐器设置

在传统的Drawbar风琴中可方便进行打击乐器设置

周边功能中的按钮也可调节打击乐器声音。

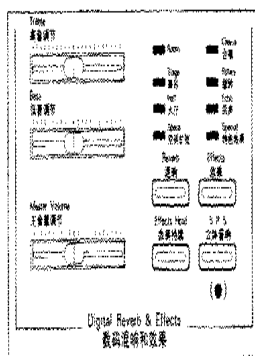


Drawbar打击乐器的设置如下所示。

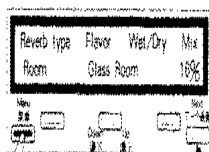
- On/Off: 调节是否能听打击乐器效果。
编辑Drawbar 模式中，二个中总会有一个灯亮。
- 2nd, 3rd: 打击乐器为On时 倍音选择2倍音或3倍音。
- Normal/Soft: 打击乐器为On时调节音量分贝
- Slow/Fast: 打击乐器为On调节混响 (Fade Out)
- Keyclick: 模仿了球形Drawbar风琴中使用的Common noise artifact
虽不是真正的打击乐器，但考虑到很多弹奏者的偏爱



数码混响和效果



2. 按菜单按钮, 出现下画面。



3. 可替换Reverb type, Flavor, Wet/Dry Mix 3种。
按住各个下方的软按钮, 并利用下翻/上翻按钮使之发生变化。

注意 Wet/Dry是混响量调节, 数字越大, 带来更多的混响。

效果

效果中有合唱、旋转、回声及特殊效果, 并以与混响一样的方法, 利用菜单按钮来调节。

合唱(Chorus): 用2个以上有相同效果的乐器合奏的效果。

旋转(Rotary): 震音效果。

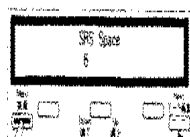
回声(Echo): 声音消失的同时循环。

特殊效果(Special): 提供像Flanging的其它有效效果。

立体音响

SRS环绕式音响能够更好的表现空间效果。

1. 请按立体音响按钮弹奏。
2. 按菜单按钮。



可将立体音响空间大小设为1(最小)到8(最大)不等。

3. 在菜单模式中, 按下一画面按钮, 转为混响编辑画面, 再按一次则转为效果编辑画面。

效果持续

效果持续用于保护设定的特殊效果。

开Mark 12i电源时, 因有效果持续按钮可维持设定的保护。

若开Auto Setup, 或开着盒式录音机, 或停止节奏, 效果会相应改变。

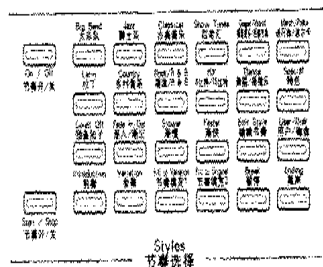


节奏

Mark 12i中有多种节奏。

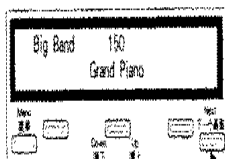
共12个节奏种类，每个按钮可选择3种以上节奏。

可伴多种风格乐曲弹奏，也可运用后面要介绍的自动伴奏节奏来弹奏。



1. 在节奏选择部分中，选择Big Band按钮。

将出现下画面

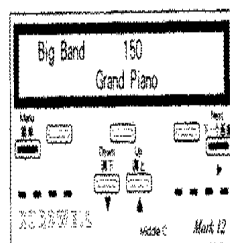


- 若按选择的节奏，则亮/灭按钮灯和自动伴奏部分的部分按钮自动点亮。亮/灭按钮表示节奏区域开关状态。

2. 节奏选择部分中，按播放/停止按钮。



3. 弹奏中或前可按150(速度)下方的下翻/上翻来调换所希望的速度。



- 速度可调节到20~300。
同时按下翻/上翻按钮，将变为初始速度。

4. 弹奏选择的节奏期间, 按其他节奏按钮的话, 将以相同速度连接上一节奏。

8. 想要停止, 再按播放/停止按钮。

5. 想要停止节奏, 按播放/停止按钮。

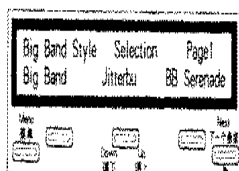
9. 以相同方法按爵士节奏键后, 按菜单键则下一画面按钮灯会闪亮。

6. 在显示屏中选中菜单画面。

10. 按下一画面按钮可看到Page3。

7. BIG BAND系列的节奏型。

选择您希望的节奏下方的按钮, 按播放/停止按钮。



爵士节奏区域中共有7个节奏。

每个节奏按钮都有3~9个相同系列的节奏。

节拍表示



可从节拍表示速度画面左下侧LCD显示器(4个指示灯)看到每个节奏的节拍状态。伴随节奏或自动伴奏, 录音时指定的节拍指示灯移动。4个中第一个红色指示灯表示1节拍, 剩余3个绿色指示灯将依次变亮。3节拍系列的节奏(例: 华尔兹)时, 只移动3个指示灯。

变奏



1. 各节奏弹奏中按变奏按钮。
转为变奏节奏。

2. 再按变奏按钮则弹奏原来节奏。
使用变奏按钮改变节奏时, 先按其它节奏按钮
后按原来按钮则变奏按钮灯也会亮。



重新启动乐器时将不做存储。

FILL IN 1和FILL IN 2

变化击鼓(drum)伴奏可使用2种FILL IN形式。

FILL IN 1 FILL IN 2



(FILL IN)1 弹奏节奏途中，按FILL1按钮则改弹该乐曲模式(此时变奏按钮灯亮)

使用：主要使用于副歌或高潮部分的每节中。

(FILL IN)2 弹奏节奏途中，按FILL2按钮则改弹该乐曲模式(此时变奏按钮灯亮)后再弹奏原来状态单纯的节奏弹奏。

注意 若弹奏途中的节奏为变奏节奏，则变奏按钮将转为灭灯状态。FILL IN得在那首曲目一播放时马上按下，才能充分弹出效果。

暂停

弹奏节奏途中按此键，则正在弹的那首节奏会暂停。

前奏

Introduction
前奏



1. 选择节奏。

2. 按前奏按钮。

Play
播放/停止



3. 按播放/停止按钮。

注意 出现对应的前奏后出现原来节奏。

再按播放/停止按钮时，前奏按钮灯将灭。

尾声

与前奏不同，在弹奏途中按此键，那么下一小节将进入尾声。如果在弹奏前奏时按下此键，那么将在前奏部分结束后进入尾声。

预备节拍

按下此键时，节拍器声音将出现节拍器本次工作播放前的一首曲目所对应的节拍。如果前奏按钮灯亮，在节拍器声音出现预备节拍后，出现前奏。

渐快

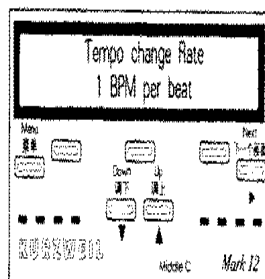
节奏进行中，按下此键，画面的节拍数会变多变快。与渐慢按钮相同，此功能进行中按菜单按钮时，将出现下画面。

渐入/渐出

弹奏节奏的途中，按下此键Fade Out,即节奏弹奏会逐渐消失。另外，在按此键灯亮的状态下，按节奏播放按钮则Fade In后播放。

渐慢

节奏进行中，按下此键，画面的节拍数会变少变慢。



在上画面中，用上翻按钮升高数字则节奏速度会变快。



自动伴奏



自动伴奏是指选择先前所学的节奏后进行简单的设置，再按键盘分离点左侧和弦(chord)，充满管弦乐的自动伴奏会伴随和弦(chord)弹奏的功能。自动伴奏有多指和弦伴奏和单指和弦伴奏两种类型，这个是由使用者来选择。简易管弦乐伴奏。

单指和弦伴奏是从未学过钢琴的初学者可享受华丽的伴奏的方法；多指和弦伴奏是只要知道和弦(chord)就能弹的自动伴奏方法。

自动伴奏方法设置

节奏进行中，按下此键，画面的节拍数会变少变慢。

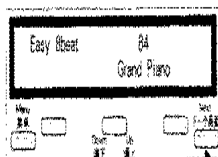
实际弹奏一下自动伴奏吧

进行自动伴奏前有几个阶段。

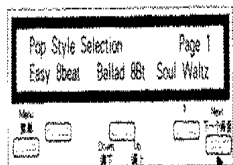


1. (节奏选择)部分中选择8拍/16拍按钮。

2. 在下画面中按菜单按钮，设定用户希望的节奏。

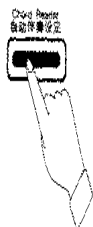


3. 在下画面中按下画面按钮会出现Page2画面。



在上画面中，按下画面按钮，会出现Page2画面。

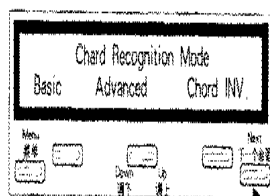
4. 再按菜单按钮会出现原来画面。



5. 按自动伴奏部分的自动伴奏设定按钮。

注意 自动伴奏设定按钮灯会亮，和弦伴奏按钮会自动灯亮。

6. 按菜单按钮会出现下画面。



将在后面作详细介绍，首先选择Advanced

7. 按菜单按钮退出。

注意 菜单按钮灯灭。

8. 按节奏部分的播放/停止。

注意 在左侧键盘，所按的和弦(chord)名称会出现在画面上方。

9. 在键盘分离点 (E3) 左侧键盘，按和弦(chord)。



自动伴奏方式

Mark 12i中在自动伴奏时识别和弦(chord)。

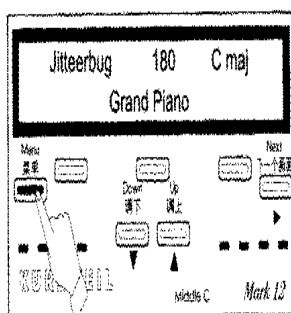
根据使用者偏爱，可按使用者的喜好选择和弦(chord)样式4种。

-单指和弦伴奏 (Basic),多指和弦伴奏 (Advanced)

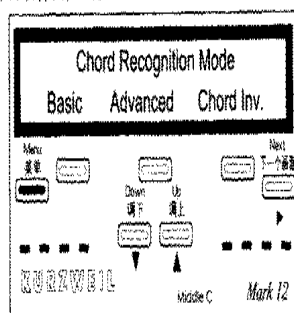
和弦转位 (Chord Inv),多指和弦伴奏 (Advanced2)

1. 选择节奏后，按自动伴奏设定按钮。

2. 在下画面中按菜单按钮。



3. 按下一画面按钮，因还有Advanced2，可在4种中选一种来选择自动伴奏方式。



4. 按Basic(单指和弦伴奏)下方软按钮。

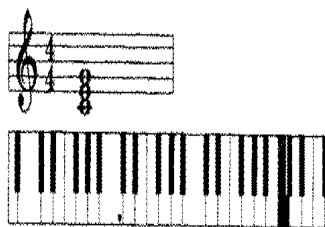
5. 想要确认所按的和弦(chord)，按菜单按钮退出即可。

单指和弦伴奏 (Basic)

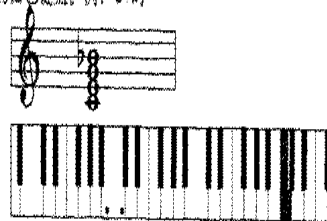
单指和弦伴奏中是指将major (M), minor (m), seven (7), seven (m7) 4种和弦(chord)名称以近音为中心, 按根音、3音、5音, 就会进行相应的自动伴奏。

1111 使初学者也可方便、较快地进行弹奏的优点。如同下例子, 将左侧的和弦在右侧键盘如图所示按下。
此方法须在新和弦(chord)播放前, 提前按下, 2个以上音要一起按下。

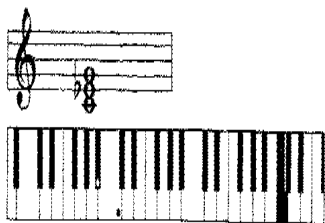
1) 大三和弦(Major chord=M): 只按下每个和弦(chord)的近音。例: C时



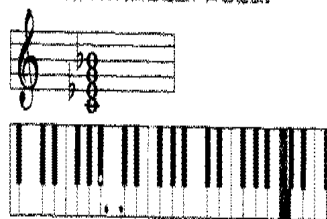
3) 属七和弦(seventh =7): 同时按每个和弦(chord)的近音和近音下方的白色键盘。例: C7时



2) 小三和弦(minor chord=m): 同时按每个和弦(chord)的近音和近音下方黑色键盘。例: Cm时



4) 小小七和弦(小音阶seven 和弦(chord)=m7): 同时按每个和弦(chord)的近音和近音下方的黑色键盘和白色键盘。

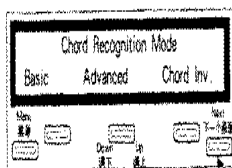


1111 单指和弦伴奏(chord)相成不是音乐形式的一个按钮即可。
但是单音伴奏有着初学者也可容易弹奏的优点。

多指和弦伴奏 (Advanced)

多指和弦伴奏是指将每个和弦(chord)的所有构成音一起按下的方法。

1. 在下画面中按Advanced 下方按钮。



2. 按菜单按钮恢复原来画面时正确按下和弦。

注意 一音的构成成为3~4和弦便可弹奏出完整的自动伴奏，5音以上时，到下一节拍为止，以降低4音为标准弹奏自动伴奏。

——一个和弦(chord)在8分音符以上时发生变化，比这个短时不发生变化。

和弦转位

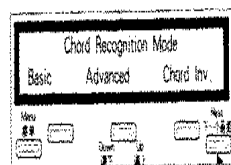
虽然与和弦伴奏方法相同，但与和弦伴奏未识别和弦(chord)转位的相反，和弦转位可正确弹出换位的和弦(chord)低音。

1. 选择节奏，按自动伴奏设定按钮。

2. 按菜单按钮。

3. 在下画面中按Chord 按钮。

按钮盘播放按钮和节奏播放按钮，准备弹奏。



4. 按在键盘分离点(E3)左侧键盘C和弦(chord)(C.E.G)的第一转位(E.G.C)比较一下效果。

注意 要同时按下转位和弦的和弦音(chord)。

5. 如果未觉得有差别，请在自动伴奏版式滑动调节器部分中，将背景合声和打击乐器(drum)的滑动调节器下调，将低音滑动调节器上调之后听效果。

注意 只听见低音声音。



自动伴奏使用

键盘播放

键盘播放是按键的同时播放节奏的设定。



1. 选择节奏之后，按一下键盘播放/踏板播放按钮，键盘播放灯亮。
- 可通过键盘播放按钮，如下进行启动。
 - 1) 基本播放方法：键盘播放→弹奏键盘。
 - 2) 前奏播放方法：键盘播放按钮→前奏/尾声→弹奏键盘
2. 请敲击键盘
3. 停止时，按播放/停止按钮。

和弦持续

按下自动伴奏设定按钮，和弦持续按钮将自动灯亮。此键为灯灭状态的话，把按着的左手脱离键盘就可以停止自动伴奏只有击鼓声(drum)。

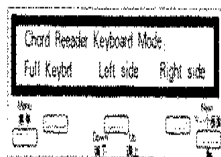
如按和弦持续按钮，当自动伴奏被播放以后，再按其它和弦(chord)按钮，即便是左手脱离键盘也仍然保持连接弹奏状态。启用此和弦持续功能，左手可自由使用音高、BAND、FEEL、或尾声按钮。

整体键盘模式

此按钮为灭灯状态时，为了识别自动伴奏，所按和弦(chord)将不出声。如果按整体键盘模式按钮，在自动伴奏时所按和弦(chord)也会一起出声。

1. 自动伴奏时，请试试按住整体键盘模式按钮，再按左侧和弦(chord)。可确认所按和弦(chord)也能出声。

- 注意** 按整体键盘按钮时，和弦持续键盘和自动伴奏设定按钮灯亮。
2. 按菜单按钮



在上个画面中，有3种自动伴奏与所按和弦(chord)一起出声的功能，但自动伴奏识别范围都不同。

- Full Keyboard: 与所按键声音一起，键盘整体识别自动伴奏。
- Left Side: 只识别键盘分离点左侧键盘声音并自动伴奏。
- Right Side: 只识别键盘分离点右侧键盘声音并自动伴奏。

3. 请试试看按住Full Keyboard按钮，按下节奏播放/停止按钮，输入和弦。

注意 重新启动乐器时，整体键盘模式为灯灭状态。



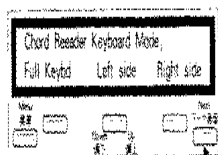
自动旋律弹奏

按自动旋律弹奏按钮时，使演奏者弹出的音听上去都为正确的。

1. 按自动旋律弹奏按钮。

注意 自动旋律弹奏按钮和自动伴奏设定都灯亮。整体键盘模式按钮为灭灯状态。

2. 按菜单按钮时将出现下画面。



- Basic-配合左手按的和弦(chord)键盘的所有音都发生变化。
- Compressed-为了比自动旋律弹奏基本模式更具表现力的弹奏，将键盘中狭小音轨扩大为广阔的音符范围。
- 在Scale-C中，敲白色键盘到C和弦旋律组时，效果与左手按的和弦(chord)旋律组一样。

上3种设定，C Key使您弹奏的邻近音都发出声音。

自动旋律弹奏使用方法

自动旋律弹奏使用方法如下

1. 开/关 按钮，用左手弹奏和弦(chord)。

-使用者用右手弹奏的所有单音(旋律)与左手弹奏的和弦(chord)共同形成和谐声音。

2. 按节奏开/关按钮，用左手弹奏和弦(chord)。

-除了与节奏形成合声的音符，用右手弹奏的每个音符都与左手弹奏的和弦(chord)形成和谐音律。

3. 自动回声弹奏按钮在提前录音的软件工作期间将在所有键盘上弹奏音符。此软件有不管是谁都可以根据编曲弹奏曲子的功能。

自动伴奏旋律提供不管是谁都可以用Mark 12i享受快乐弹奏的方便。所以现在谁都能成为1940年代Big Band小号演奏家或大规模古典乐团的团员。自动伴奏旋律就算是猫在键盘上走动也可以让它表现出音乐的形式。

合声

合声功能指在右手弹奏的曲调中添加Full和弦的功能。使弹奏的曲调音符和属于用左手按的自动伴奏和弦(chord)的音符重复成为可能。

自动伴奏曲调功能中正确的音符也可以合声化。

实行合声功能,要使用的自动伴奏设定为开,整体键盘模式为关。

按菜单按钮可选择8个其它闭音节合声。

合声在单旋律弹奏时效果最好。

注意 整体键盘模式为灯灭状态。

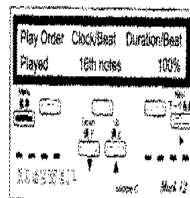
琶音

琶音使键盘弹奏的音符连串弹奏。

使用琶音有很多办法,也可在菜单模式中交换着使用。

使用合声功能时还可添加到回声来使用。

以下参数可在菜单模式中使用。



按下一画面按钮还可看到其它参数。

以下功能可在上个画面中按各个下方的软按钮,再用下翻/上翻按钮来调试。

● Play Order

Played: 在所弹音符中,从中间音符播放弹奏。

Upwards: 与所弹顺序无关,为高音琶音。

Downwards: 与所弹顺序无关,为低音琶音。

UP and Down: UP>Down>UP>Down

只弹奏一次最高音或低音

(例)do mi sol si=do mi sol si sol mi do mi sol si

UP/Down Rpt: (例)do mi sol si=do mi sol si=do mi sol si si sol mi
do do mi sol si...

Random; 无序琶音

Shuttle; 无音符重复琶音

Walk; 例do mi sol do= 'mi' 之后最低音 'do' 或最高音 'do' 弹奏。

● Beats

基本设定为用16th notes一拍自动弹奏16分音符, 之外4分音符到32分音符三连段可调换为所希望值。

● Note Duration

从敲一个键盘到敲另一个键盘时, 第一个键盘所持续的声音时间, 初步设定为100%。

● Note Shift

允许琶音进行中调组

以Shift Limit, Original为基准0~24~88

Limit Option Parameters

-停止时: 将琶音上调到无限值, 将停止弹奏。

-Reset; 琶音回到初始音高, 重新开始。

-Unipolar; 琶音在升到极限值前弹奏最后音符。

使用同一间隔移动。

回到原始点时, 倒着开始的话就回循环到停止。

Latch Mode

Keys; 琶音只弹奏所按的键盘。敲Keys音符也会增加, 放Key音符就会随之减少。

Overplay; 在此模式中Latch pedal 1被按时识别被按的音符。

这些音符到放开Latch pedal 1位置踏板后, 弹奏着的音符会正常进行, 而不再有琶音。

Arpeg; 与Overplay相似。在Latch pedal 1被按的状态下, 所按的音符会继续循环琶音化, 到放开音符为止。

Add; 按Latch pedal 1后, 只有弹奏的音符被琶音化。

Auto; 每按音符就会被琶音化。

追加音符再按时, 只要有一个音符是按着的, 就会继续被琶音化。

Pedals: Key, Overplay, and mode的组合

Glissando On/Off

On时, 以半音排列形式被琶音化。

例)按D, F, D到F都有每个半音被琶音化弹奏。

Key Range(Low Key.High Key)

调节被和声化的音符。(C~I~G9)

但是主和音(chord)亮灯的话只有键盘分离点的右侧键盘被和声化。

Note on velocity mode

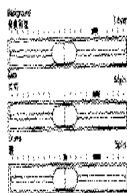
Fixed: 所有都设定为同音量。

Played: 取使用者弹奏的音量。

Last: 最后弹奏的音符速率值



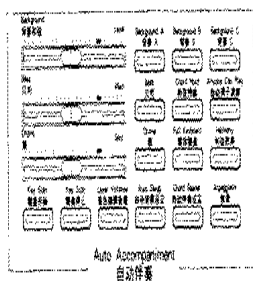
按自动伴奏调各部分调节音量



所有节奏都由背景和弦、低音、击鼓(drum)构成。每个都可以调节为希望的音量。
由左图可看出将滑动调节器右移音量增大，左移则减小的效果。

自动伴奏节奏构成调节

自动伴奏由背景和弦A、B、C、低音、击鼓(drum)、和弦持续构成。



背景和弦A、B、C - 每个节奏都带有其它乐器的伴奏。
低音都带有与节奏相符的低音节奏。
击鼓(drum)都带有与节奏相符的击鼓(drum)部分。

这些按钮只有在灯亮的情况下才能出现伴奏。

自动伴奏播放的种类

1. 以播放/停止按钮播放

2. 以前奏播放

按住前奏按钮，再按播放/停止按钮就会以前奏播放。
(所有节奏的前奏都弹奏4首。)

3. 以FILL IN播放

- 1) 基本播放: FILL IN 2→播放/停止
 - 2) 变奏播放: FILL IN 1→播放/停止
- (所有FILL IN 将弹奏1首间奏)

自动伴奏停止的种类

1. 在弹奏结束部分按播放/停止按钮。

2. 尾声结束的方法。在弹奏结束部分，按尾声按钮。

以尾声结束时不能再按键，否则认定为弹奏前奏将继续弹奏。



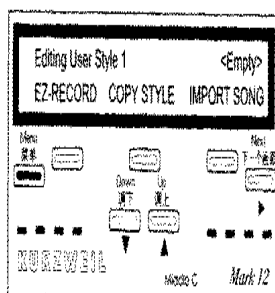
节奏编辑

给在Mark 12中存储的或从磁盘中选出的节奏带来更多的变化。利用能使用的声响。Mark 12有助于使用者希望的只属于使用者的节奏制作。

使用者想要编辑节奏时可以按节奏编辑按钮来选择。想要改变节奏就要在使用者/软盘中做一个节奏副本。

软盘节奏片段中,可在7个位置放入节奏。

为编辑节奏,按“节奏编辑”按钮将出现下画面。



根据软按键选择编辑节奏有3种方法。

- EZ-RECORD: 按此按键将进入到节奏系统直接弹奏自动伴奏部分。

使用节奏调节按键可调整音乐构造。

此功能有助于运行,是非常创造性的。

- COPY STYLE: 可COPY其他节奏。

使用这可复制使用者节奏或其他样式的KURZWEL节奏之一。

- IMPORT SONG: 可从录音机拿来数据带。

数据可从MIDI文件或其他Source拿来。您可以用这些数据创造节奏领域。

此方法为最复杂,而又是创造节奏的最好的方法。

为方便使用者存储韵律,有七处可供使用,这些地方就如同从DISC呼出韵律的场所。这些使用“使用者/DISC”按键进入,利用画面上/下按键可移动至1~7用户。

在编辑器中没有使用的场所分离为EMPTY,创造韵律后成为“User style X X为使用中的风格场所的数。

利用菜单按键可重新对韵律起名,这部分内容在后面的录音部分详细说明存储名称的方法。

理解节奏

为了创造新的节奏,首先应该知道节奏是怎样运行着的。熟悉样式的最好的方法是试图用各种形态的节奏弹奏。请按自动伴奏按钮变换和弦(chord)。请使用自动伴奏中部分按钮,试着开/关各种按钮。自动伴奏可弹奏出要比想象的多得多的音乐。

Mark 12i节奏由很多Track构成,但终归是由‘Section’,‘Part’和‘Chord Section’分类,组成相关的音乐Track形成的。

为了让每个音符与自动伴奏设定所选的和弦相符,也会被‘Chord Player’转调,但这是在运行样式时由使用者来听的。

每个节奏都有6个片段

6个节奏片段——1.前奏2.原来节奏3.变奏节奏4.FILL IN 1 5.FILL IN 2 6.尾声

每个节奏区域又将为5个节奏区域。节奏区域——1.节奏 2.低音3.背景合声A 4.背景合声B 5.背景合声C

Mark 12i根据自动背景设定识别19个其它和弦(chord)并将和弦(chord)区域排列如下:

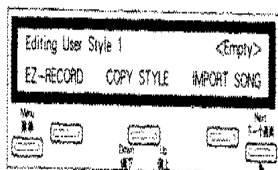
CHORD	STYLE CHORD SECTION
Major	Major
Minor	Major
Augmented	Major
Diminished	Major
Suspended Fourth	Major
No Third	Major
Major With Flat Fifth	Dominant
Seventh	Major
Major Seventh	Major
Minor Seventh	Dominant
Seventh with Suspended Fourth	Major
Major Seventh with Flat Fifth	Major
Minor Seventh with Flat Fifth (half diminished)	Dominant
Seventh with Flat Fifth	Major
Seventh with Sharp Fifth	Major
Major with Added Ninth	Dominant
Ninth	Major
Seventh with Flat Ninth	Dominant

自动伴奏设定时, 识别左手按的和弦(chord)后, Mark 12为了与和弦(chord)达到协调, 自动变更Style Track中的音, 并根据适当的Key转调。

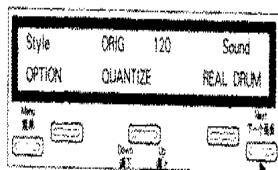
击鼓(drum)部分不转调。

节奏录音方法

按节奏编辑按钮将出现如下画面。



在下画面中按EZ-RECORD按钮将出现如下画面。



画面是录音状态, 但仍可看出使用者节奏位置和节奏Track区间。

另外, 自动伴奏部分的击鼓(drum)部分按钮闪亮是表示现在正在编辑的片段。

在Track中要录音的音色如同右侧所示, 初期画面为REAL DRUM音色。

为自动伴奏各片段能单个编辑, 按按钮即可。这些按钮的指示灯表示的意义如下。

OFF; 此Track中没有音乐。

GREEN; 此Track中有音乐。

YELLOW; 有音乐, 是为了Track编辑被选择。

REK; 没有音乐, 是为了Track编辑被选择。

BLINKING; 此Track正在录音中。

为了节拍变化使用下翻/上翻按钮。

节奏编辑进行中, 节奏下方的片段按钮(前奏FILL IN 1,2尾声...)

使节奏部分一个一个被编辑。

编辑时, 按每个片段按钮则灯亮的同时可编辑其片段。

为编辑片段, 请在多种片段中试着按任意按钮。

上个画面中的ORIG将换成其它片段。

然后, 为了回到Original请再次按那个键。

为了改换音色按音色选择部分的按钮或变奏按钮或使用变奏按钮。另

外为了特定的音色菜单选择, 按音色下方的软按钮。

为了退出此菜单模式利用菜单按钮, 但节奏编辑模式不能退出。

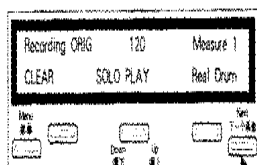
开始录音

指定Track和音色，按节奏部分中的播放/结束按钮就可以开始录音。

为了正确录音可通过节拍器听预备节拍1小节。

节奏录音为Loop Mode。就是说在片段的最后一个节拍连续回到播放部分的意思。‘Loop Recording Mode’是在没 Loop的节奏部分中也可以进行运行的意思。

节奏录音时画面转换如下。



Clear软按钮删除已在Track中录音的音乐而不影响其它Track。

有了Solo Play可以在没有相关部件的情况下听取现在工作中的Track。

为了听到所有部分，再按SOLO PLAY。也能更换您正在录音的音色Track，那就要按音色选择部分或在菜单模式中按最右侧的软按钮。

要中止录音就要再按 播放/停止 按钮。或没有中断的必要而更换运行中的部分，按更换部分的按钮即可。

为了在EZ-Record菜单中出现按下一按钮。

试听使用者制作的节奏

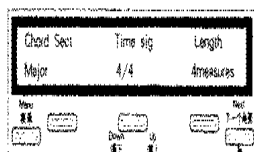
想听自己制作的节奏时，按编辑按钮(灯灭)让使用者/软盘按钮灯亮，之后按 播放/停止按钮。

想进入到编辑模式，再按节奏编辑按钮即可。

节奏录音选项

选项软按钮提供几个制作节奏的选项画面。

1. 在下画面中, 按Chord Sect下方按钮。



和弦片段(Chord Sect)可以指定3个和弦片段。

初始者刚播放继续使用 'Major', 当觉得运用自如时可再选择其它片段

Time Signature可以只在新录制之前从1/4持续到1/16。

节长根据每个片段不一。初步设定为

原来节奏, 变奏节奏	4首 (looped)
FILL IN1, FILL IN2	1首
前奏, 尾声	2首

这些值中, 不管是哪一Track在特定片段录音之前都可以更换。在(1~16)

之外, 为了操作特定音乐数据, 使用者还可接近Event Editor

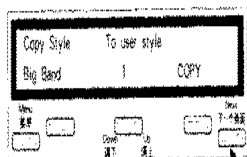
在上画面中的选项中按1. 下一画面按钮 2. 中间的软按钮。

EZ-Record中的Quantize软按钮, 起在节奏Track中固定节奏正确性的作用。

按此键可在出现的菜单中选择Quantization的程度。

为编辑的节奏复制

按节奏编辑按钮，在出现的画面中按COPY STYLE按钮将出现下示菜单。



Copy Style:按BIG Band下方软按钮再按 上/下 按钮可选择要Copy的节奏列表。

ToUser Style:按1下方按钮再按 上/下 按钮，可指定要拷贝的场所1~7

Copy:定下要复制的节奏和场所之后按Copy软按钮。

若将节奏存储到了使用者/软盘中，可在这里按照个人喜好编辑，但不会给原来的节奏带来任何影响。

新制作的节奏可从一个编辑场所复制到另一个场所。

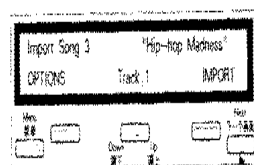
想回到原来节奏编辑画面，按下一画面按钮即可。

为了在编辑模式中出现可再次按节奏编辑按钮。

从录音机收集乐曲数据

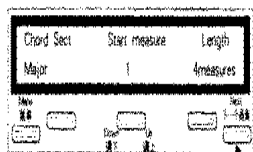
节奏编辑允许将录音机中的乐段数据变更到节奏Track。此过程虽然复杂却可以像自动弹奏中转换成使用的样式一样带来好处。

在节奏编辑样式中按IMPORT按钮再按中间软按钮后，利用下翻/上翻按钮确定乐段区域并选取。



在确定的乐段区域中选择‘ALL’，在现在被选择的节奏片段中，对录音机中全体乐段做5份复制。为了正确地实施，乐段应按2~6的顺序与乐曲一起准备着。;Drum,Bass, Background A,B,C

在前画面中，OPTION软按钮表示出如下菜单。

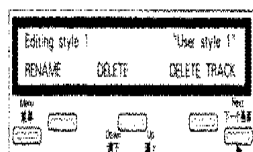


Chord sect和Length/参数具有与格式录音相同的意思。如果比要从Length拿来的乐段数据短，音乐只能在进入到指定的Length。如果Length比要拿来的Song长，节奏片段的剩余部分就会成为静音。

退出import song模式按下画面按钮，退出节奏编辑模式按节奏编辑按钮。

其它节奏编辑特性

在节奏编辑菜单中按下画面按钮可提供根据使用者希望的节奏来制作的菜单。第一个菜单如下。



-Rename软按钮可更换使用者制作的节奏。

-Delete软按钮消除制作的节奏。

-delete track软按钮消除节奏中多个Track。利用 'Part' 和 'Section' 来指定想要删除的Track。(详细内容请参照p.45~46)

除上面画面外，按下画面按钮将出现下示6个参数。

这些将调节5个(击鼓(drum)，低音，背景合声A.B.C)节奏弹奏部分。

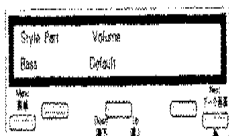
Volume



可多样化每个节奏部分的相对音量。每个部分的音量调节范围为0%~100%。返回初始设定，同时按下/上按钮。

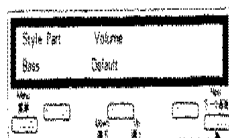
Volume

可多样化每个节奏部分的相对音量。
每个部分的音量调节范围为0%~100%。
返回初始设定,同时按下/上 按钮。



PAN

立体音响panning将利用此菜单调节。
从左100%到右100%可将声场调节为增加10%。
返回初始设定,同时按下翻/上翻 按钮。



CHORD CHANGE MODE(和弦更换方法)

自动伴奏时,影响左手和弦的2种和弦变更。
为了与新的和弦达成协调,Replay允许更换使用者弹奏着的音节。
Hold将不发生音节变化。

Wrap Point

自动伴奏时每当左手和弦变高时,为了仍然维持某一和弦之后的某一部分与乐器相符的范围,可感觉到下降了一个音组。使用者可利用Wrap Point更换出现这种现象的音节。初始设定在F#上交叉,即和弦的最高音超过F#,弹奏着的部分将降低一个音组。

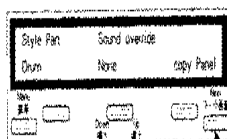
Effects Mode

通常节奏部分以相同的混响设定,但忽略效果。
可选择Dafarit,Reverb only,Reverb and effect中之一,选择的效果(合唱,交响,特色音)还影响到您指定的某一乐器部分。您可称之为某样式背景部分。如果想把节奏和某种效果连贯起来请使用'auto setup'。如果想在打击乐器(drum)部分中添加效果,选择样鼓部分,混响和效果。选择的效果将只影响到现在打击乐器(drum)部分。节奏背景声也相同。

Part Sound override

每个节奏音轨可决定其音轨将弹奏哪一音色。

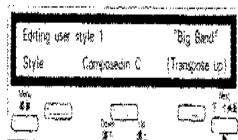
1. 按住Drum下方按钮,再按下翻/上翻 按钮,将选择各部分。
2. 按住音色选择部分或'None'软按钮,再按下翻/上翻 按钮,选择希望的音色。



就像前述说明可利用 'EZ-record' 功能更换音色。但是如果您希望对已有部分的所有Track快速停止就利用此功能。音色None暗示每个Track使用其自己的音色。但是如果您选择了 'overridefield' 按钮，那音色将对此部分所有片段进行工作。如果想在键盘制作 'a custom layered sound' 可利用copy panel 软按钮，在节奏中利用特殊音色。

Style Key Composition(Transpose)

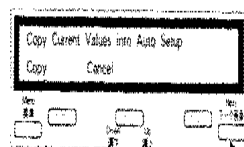
Mark 12i在节奏弹奏时是在用C键作曲的假设下运行。



要选择录音键，按下翻/上翻 按钮。

Creating an auto setup

auto Setup在选择节奏时，根据变化正在弹奏的音色的功能可与节奏一起进行编辑。如果节奏在现存的Mark 12i节奏中已被复制则用原来 'auto Setup' 接收。



按要更换的音色再按Copy按钮，将存储并出现原来画面。

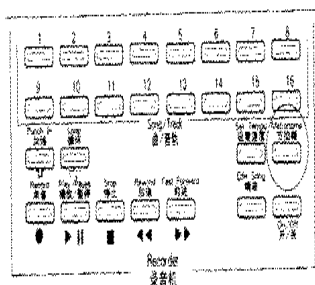
Saving edited styles(存储已被编辑的节奏)

即使关掉Mark 12i的电源，在节奏编辑中制作或被编辑的所有节奏也能自动进行存储。但是，针对突然断电或计算机内存不足的情况下，以存储到软盘为好。



节拍器

按节拍器按钮时此按钮灯亮的同时，伴着现在拍子发出节拍声。
 节拍器的拍子变化可用速度画面下方的 上翻/下翻 键来调节数字。
 再按节拍器按钮声音停止。



节拍器音色和位置

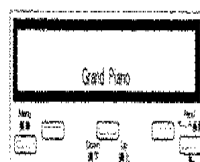
节拍器音量可由自动伴奏部分中最下方的打击乐器(drum)滑动调节器来进行调节。

1. 请按住节拍器按钮调节打击乐器(drum)滑动调节器。
 (右移变大，左移变小)



录音机

请打开录音机



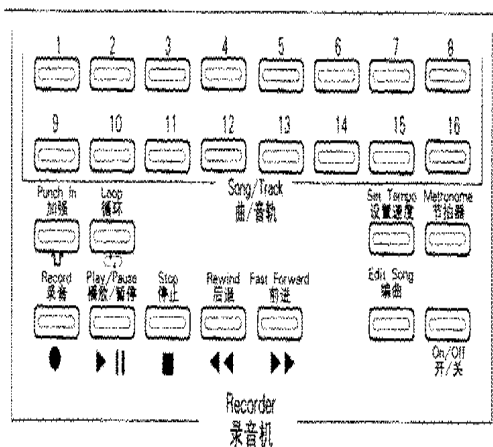
按录音机的 开/关 按钮
画面变为如下



此时按下画面按钮返回原画面。



观察录音机样式



按钮1~16有两种功能。

- 1) 录音或播放磁盘中乐曲时可区分16种乐曲的按钮。
- 2) 区分每个乐曲的16个音轨的按钮音轨是指Track, 也可称为放出每个声音的捷径。
即在Mark 12中, 允许录制16个音色并同时播放的效果。



录音



试试将‘故乡之春’分成几个部分编辑并跨越几个音轨来录音。

1. 在录音机部分按1~16中一个(例1)按键



选择曲子编号则开/关按键自动亮灯。

所按按键为红色表示曲子是空的，绿色表示有曲子，
按一个按键时，自动变为橘黄色的其他按键也表示有曲子。



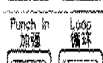
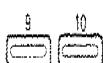
2. 按录音按键



录音按键和1号按键闪亮。



3. 按自动伴奏部分的键盘开始按键。



4. 按一次录音机部分的弹奏/暂停按键



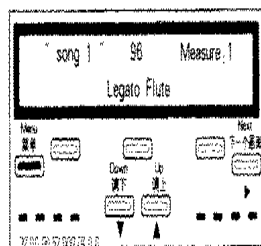
5. 在音色部分选择体裁



6. 要按正确的拍子录音请按录音机部分的节拍器按键。

7. 边听节拍器声音调节速度画面下方下翻/上翻按键
调节为希望的速度。

(例：试定为96)





8. 试弹奏下示旋律。



9. 按停止按钮停止。

10. 再按录音按钮。



11. 按弹奏按钮。

注意 按录音按钮时，其它音轨按钮自动闪亮。



12. 在音色部分中弹钢琴键播放弹奏伴奏部分。

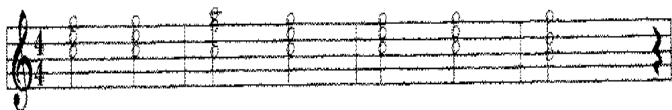


13. 按停止按钮。

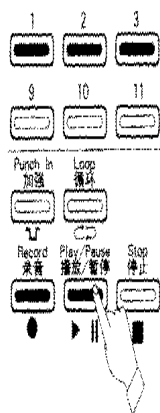
14. 再按录音按钮。

15. 按弹奏按钮。

16. 在音色部分选择合声乐器，将合声乐器用连奏弹奏。



17. 按停止按钮



18. 按两次弹奏按钮试听完成的曲子。

注意 因为是键盘播放按钮为打开的状态，所以只按一次弹奏按钮就会播放。

加强没录音好的音轨

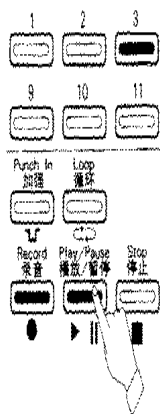
录音途中或录音后试听的时候会发现没录制好而需要重新录制的音轨。



1. 按录音按钮。

2. 按弹奏按钮。

3. 按要加强的音轨
(例2音轨)。





4. 选定第2音轨音色(钢琴)并弹奏。

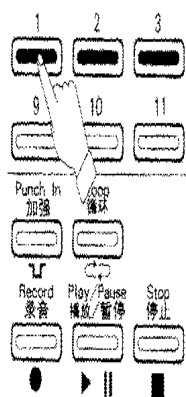


5. 按停止按钮。



删除过去的，只录音新的。

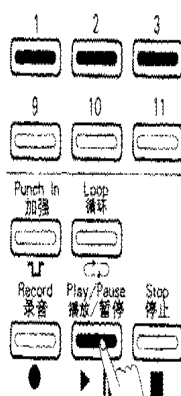
特定音轨Mute化



在录音音轨中不想听或为了听弹奏不得不变为无声时可将其Mute化。

▶ 此功能只限于乐曲编辑按钮灯亮的情況时使用。

1. 按要Mute化的音轨按钮(例: 1号)。
可看到选择的按钮变为橘黄色。



2. 请按两次弹奏按钮试听。

(键盘播放按钮灯亮的情況为两次，灯灭的情況为一次)

加强

加强是指录音中没录制好时，不必重新录制而是只加强一部分的方法。



录制的曲目为停止的状态下：

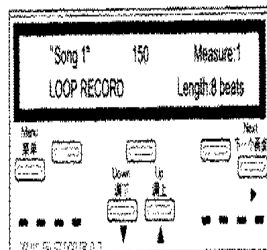
1. 按加强按钮。
 2. 按要加强的音轨按钮。
 3. 按 播放/暂停 按钮再生原曲。
 4. 一结束那部分的录音马上按加强按钮。
 5. 按弹奏按钮确认是否已完成加强。
- 在已完成的录音中，有想删除的部分时，在加强模式中不弹奏的话就会只删除那一部分。

循环

循环功能是被录音的部分循环录音的形态。
一般使用于录制打击乐器(drum)时。

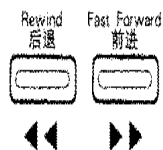
1. 选择曲目编号。
2. 按播放按钮
3. 按循环按钮。
4. 在画面中将循环的长度设定为拍子单位。

例如：想循环8拍，将光标定位与Length下方，再用 下翻/上翻 将数值设定为8。



5. 选择击鼓(drum)按键, 按弹奏按键。
6. 只弹奏8拍后按停止按键。
7. 按弹奏按键则弹奏的8拍连续循环出声。

前进/后退



Recorder
录音机

录音机部分的以下按键可像盒式录音机

可向前列也可向后倒。

录音时或听弹奏曲时, 不用先到开始部分

也可以听到想听的曲子, 并且可通过画面

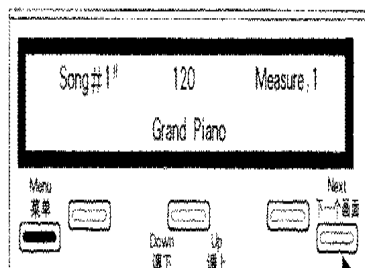
看到。

在菜单中的其他功能

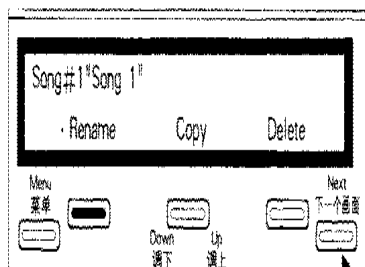
曲子的复制

确定在上面录音的曲子的功能。

1. 曲编辑键关的状态下, 按下画面中的菜单按键。



2. 将出现如下画面, 按RENAME下方的按键。



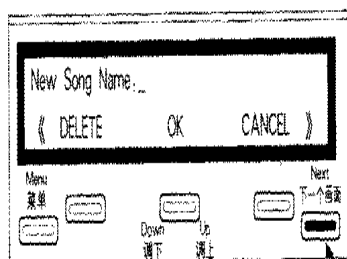
3. 出现如下所示的画面时, 选择ABC来取名称。

取名称有两种方法。

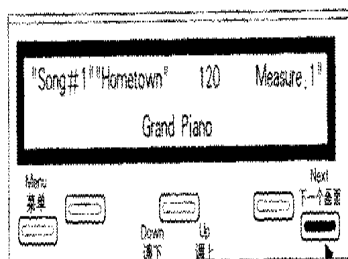
第一种》按音色部分按键中标记的ABC来取

想用大写字母标记时, 按住音色部分中充当第2音色的sh(Shift)再按ABC即可。

完成此项操作后按OK下方的按键来存储。



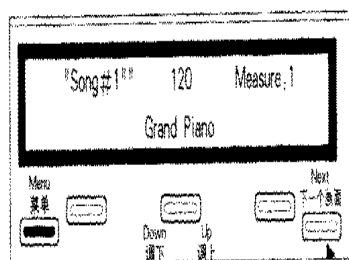
4. 按OK按键返回原画面。



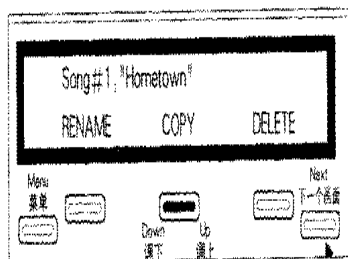
曲子的复制

如果想将在1号录音的曲子复制到2号, 可使用此复制功能轻易复制。

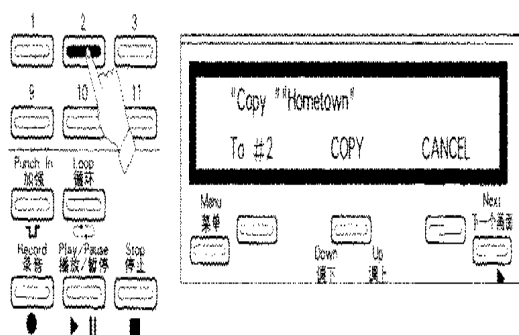
1. 按下画面中的菜单按键。



2. 出现如下画面时按Copy下方按键。



3. 出现如下画面时用下翻/上翻按键存储要复制的曲子，再按Copy。



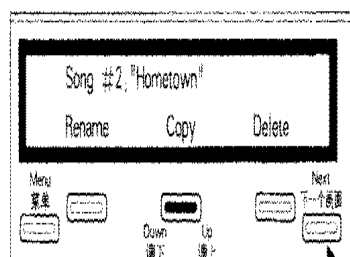
4. 结果在1号录音的曲子也存储与2号中。

曲子删除

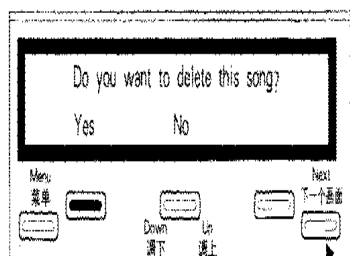
删除已录音的曲子或从磁盘中呼出的曲子的功能

1. 先按要删除的曲子按键。

2. 按下画面中的菜单按键后按Delete下方按键。



3. 出现如下画面时按Yes下方按键删除。



4. 按菜单按键将出现原来画面。

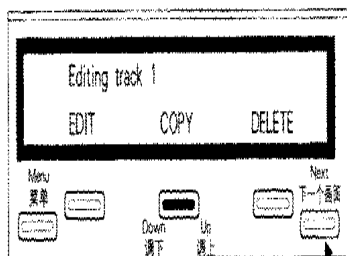


自动伴奏运用

按音轨编辑功能

音轨复制

1. 按录音机部分的曲编辑按键，按菜单按键。
2. 出现如下画面时，利用下翻/上翻按键选择将复制的音轨后按COPY下方按键。

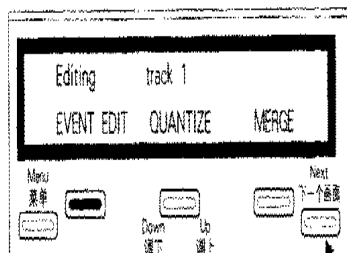


音轨删除

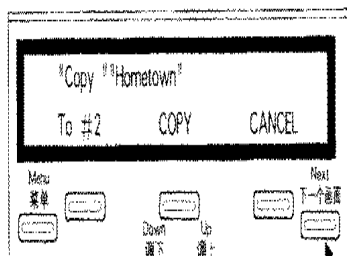
3. 同样要删除的音轨也按DELETE下方按键。

EVENT编辑

1. 在上画面中按EDIT下方按键
2. 将出现下画面，按EVENT EDIT按键。



3. 进入到如下图所示的叫作EVENT EDIT的特殊模式。



在此模式中，可一边看存储于曲音轨的详细音乐数据来变更。
画面第一趟为现在要编辑的音轨，指定的项目(event)位置。

2表示为(measure);01(beat).66(tick)。

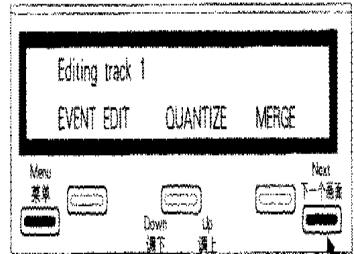
4. 画面第二行表示项目。按各方方的软按键，利用下翻/上翻可变更项目(event)值。

NOTE event 由 'note name' , 'note length' 和 'note velocity' 构成。

NOTE name-在键盘中每个音节都有名字的。(中央 'do' C4)

NOTE length-在tick 中弹奏note的时间。

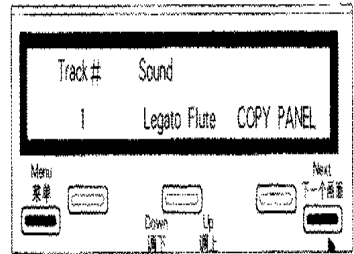
NOTE velocity-表示敲键盘的强度。



下一画面按键 图片

5. 想在Track中移动项目(event)，按下一画面或在按下一画面的情况下按下按键则以一个beat为单位向后移，按下一画面的情况下按下按键则以一个beat为单位向前移编辑。

如果利用 '向前' 或 '向后' 按键就以节为单位移动。



下一画面按键 图片

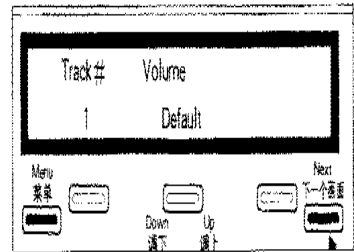
6. 出现画面的同时可听到在Event中出现的音。

如果不想听请按节奏选择部分中的开/关按键。

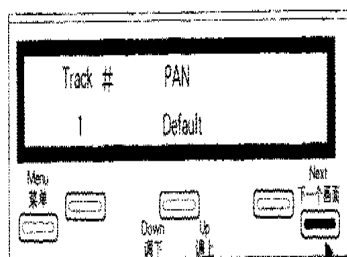
画面的音符图象将删除听不到。

此外，在Mark 12中也允许对Note的其他编辑。

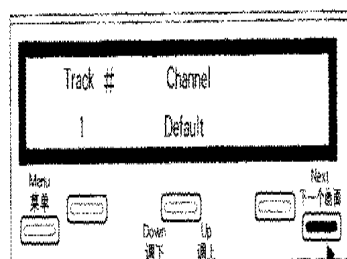
在Edit初期画面中，按下一画面就会出现其他项目(event)画面。



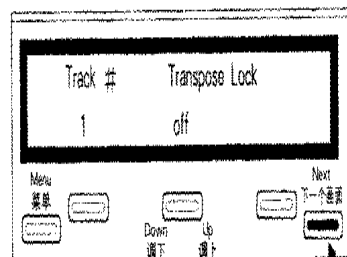
下一个按键



下一个按键



下一个按键



QUANTIZE是指纠正录音时出现的不正确的音长功能。

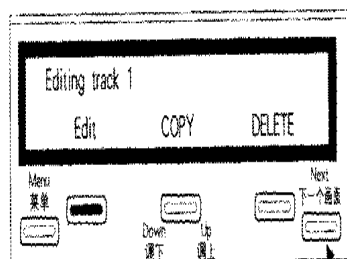
例如在录音时，纠正没正确按照节拍敲击而是比节拍快或慢

QUANTIZE

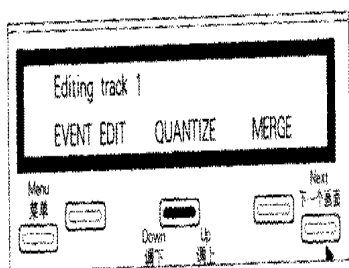
请按个音轨下方的软按键。

如果此时允许变更则按键会亮灯，可使用下翻/上翻变更。再按菜单按键退出项目(event)编辑模式。

1. 按录音机右端的曲编辑按键后按菜单按键。
2. 按Edit下方软按键。



3. 按QUANTIZE下方的按键。

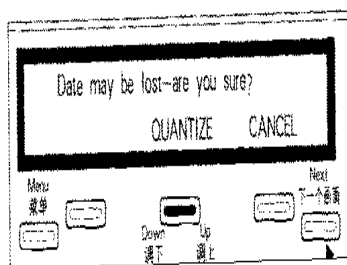
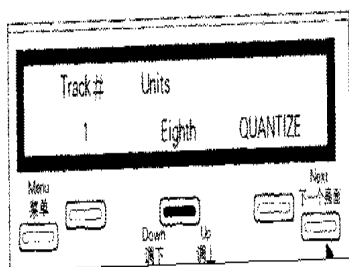


数值是指将什么音符作为曲子音符的最低单位。

例如在故乡之春曲音符中最短单位为8分音符，故将8分音符作为QUANTIZE的话，所有出现错误拍子的音节将放快或放慢8分音符。

5. 设定上两种之后按QUANTIZE下方按键将出现下画面，此时按QUANTIZE或CANCEL下方按键制作或取消QUANTIZE。

4. 在下一画面中定要QUANTIZE的Track和QUANTIZE数值。





磁 盘

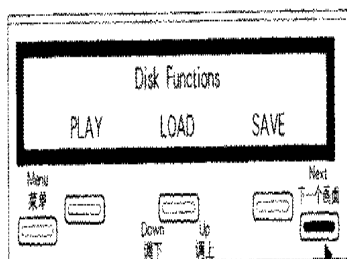
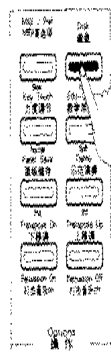
在Mark 12i中可充分利用磁盘。

在市场上很容易买到计算机常用的3.5英寸或2DD软盘。

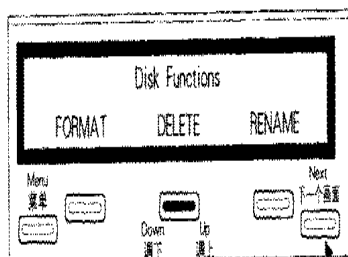
利用磁盘功能做如下工作。

1. 将自己制作的曲子永久保存到磁盘里并连接到计算机时还可看到乐谱
2. 可将存在磁盘中的曲子呼出到Mark 12中。
3. 可通过磁盘将新的音色、节奏、声字节保存。

为了使用唱片功能，先按版式最右端的唱片按钮。



然后按下画面按钮



按每个功能名称下方的按钮运行此功能。

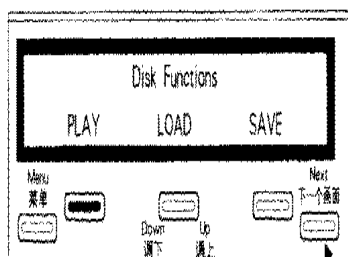
那么来了解一下每个功能吧

PLAY功能

不必从录音机部分将MIDI类型为0的MIDI呼出也能马上弹奏。这就是PLAY功能，使用方法如下。

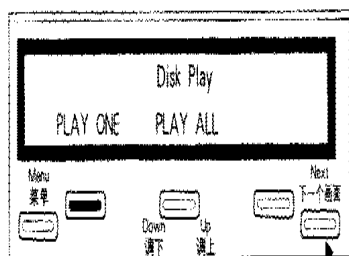
如果想用Play听，首先应用将在后面出现的曲存储部分中的MIDI type0存储文件再听。

1. 按PLAY下方的按键。

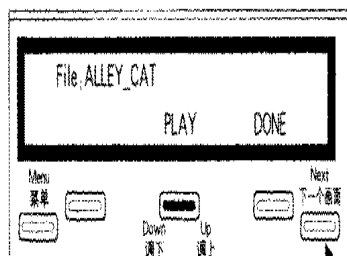


2. PLAY ONE是在磁盘所存曲子中只能选择一首播放的功能，PLAY ALL是将所有曲子按顺序播放的功能。

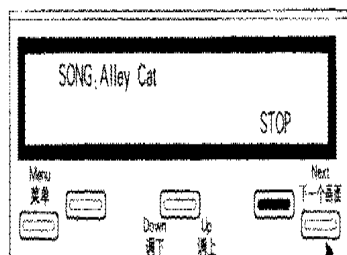
按PLAY ONE。



3. 按下翻/上翻/键选择要弹奏的曲子后按Play按键。



4. 在弹奏途中要结束按Stop即可。



唱片Play Features

频道(MUTE)


Mark 12i可设置弹奏磁盘中的曲子时每个频道不出声。弹奏曲子时，____里的Track LED将呈现草绿色指示灯。另外按按键时，与频道有关的所有MIDI音色将不出声，LED呈现红色指示灯。再按按键声音恢复为原来状态。

音量调节(Control)

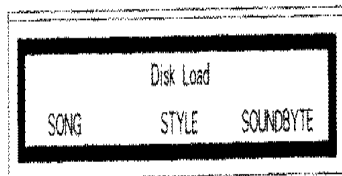
可调节弹片播放的音乐音量分贝。这样做是为了便于伴着弹片播放的音乐弹奏。为了调节所有音乐频道分贝，试着将自动伴奏部分的滑动调节器一点一点移动。请注意如果音乐在键盘频道上带着音符将不能调节音调。

LOAD功能

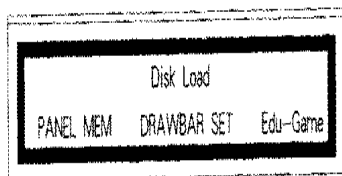
LOAD功能是指将磁盘中的曲子、节奏、版式内存、Drawbar用乐器呼出来听或使用的功能。

 通常要听磁盘中曲子要使用Load。

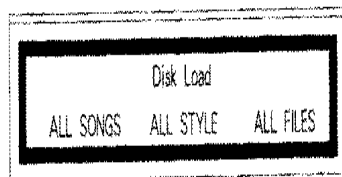
1. 按弹片按键后按LOAD按键。
2. 在下示画面中按下一画面按键。



3. 按下--画面按键

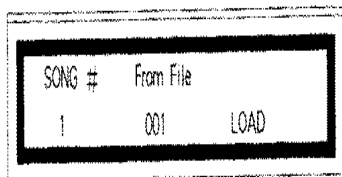


4. 按下--画面按键



调曲子

1. 在上画面中选择SONG将出现如下画面。

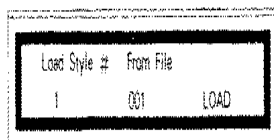


左侧SONG#下方数字表示将呼出乐器录音机部分的曲子编号的意识，From File下方数字表示磁盘中要播放的曲子编号及名称。

2. 先按SONG下方软按钮后使用 下翻/上翻 键选择要用哪种乐器音色播放乐曲。
3. 然后, 按From File下方软按钮, 相同的方法用 下翻/上翻 按钮选择磁盘中曲目的编号, 再按Load按钮则录音机部分中所选择的按钮将灯亮变为可播放的状态。

调出节奏

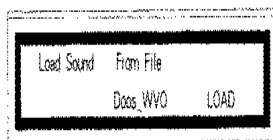
1. 按唱片按钮后按Load选择STYLE将出现如下画面。与播放曲目一样按左侧软按钮后按 下翻/上翻按钮选定乐器内存储的节奏编号, 按中间的软按钮选择磁盘编号和名称, 按LOAD按钮完成节奏部分。



2. 完成后, 将出现刚刚弹的节奏名称, 软盘按钮灯亮。
想在使用其它节奏途中再使用此节奏时按软盘节奏按钮后使用即可。

调出音色

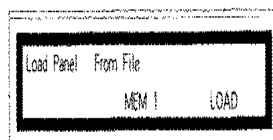
按软盘按钮选择SOUNDBYTE将出现如下画面, 按中间软按钮后用 下翻/上翻 按钮设定磁盘中音色编号或名称后按LOAD按钮。



在音色部分中先确认声字节灯亮后, 在使用其它节奏途中想再使用此节奏时可按软盘音色来使用。

调出版式内存设定

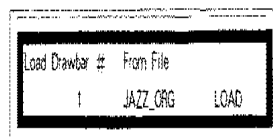
在调出版式片段时与调出音色一样, 先选择软盘编号后LOAD。



调出Drawbar设定

除乐器已有的以外, 选用Drawbar风琴的功能。

1. 按软盘按钮, 利用下一画面按钮使出现DRAWBAR ORGAN后, 按 DRAWBAR ORGAN下方的软按钮时, 将出现下一画面。



2. 按最左侧按钮, 设定在乐器里Drawbar风琴中第几个顺序, 按软按钮选择要调用的Drawbar Set名称后按LOAD。
3. 在音色按钮中按Drawbar风琴按钮后, 按画面左下端菜单按钮确认。



如果将Load Drawbra#选为1号, 那么原来的1号Fullstop将消失, 其位置换成JAZZ-ORG。

按Drawbar编辑按钮, 删除JAZZ-ORG(DELETE)的话Fullstop将重新出现。

调出所有文件

按软盘按钮后按下一画面按钮, 在画面的最右下方将会有软按钮ALL

(节奏: 按Menu来选择)

选择这个可以同时播放所有文件。此时要注意的是要确认乐器中是否播放重要的文件, 因为以前所播放的文件将被删除重新进入。

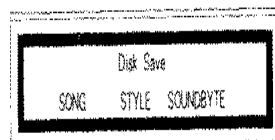
在KURZWELL Mark12i 和Mark10中所用的文件名称如下。

- .SNG: 在KURZWELL Mark12i 或Mark10中制作的乐曲
- .MID: MIDI类型为0或1的乐曲文件
- .STY: 节奏
- .SMP: 音色
- .MCM: 版式内存文件
- .DB: Drawbar 风琴文件

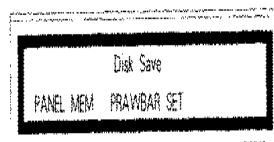
SAVE功能

SAVE功能为将从LOAD选用的所有文件重新存储到磁盘的功能。

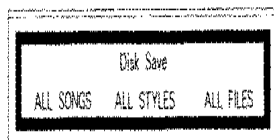
1. 按软盘按钮时出现的画面中的SAVE按钮。
2. 按下一画面按钮。



3. 按下一画面按钮。

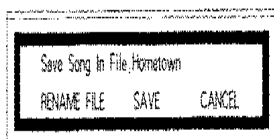


4. 按下一画面按钮。

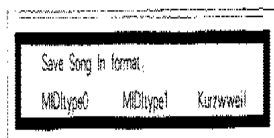


曲目存储

1. 在上画面中按SONG按钮。
2. 按SAVE按钮。

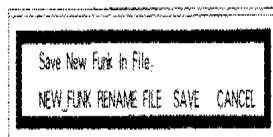


3. 按按钮选定存储文件名。



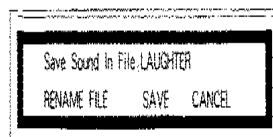
节奏存储

1. 按软盘按钮_SAVE按钮的顺序按下后按STYLE按钮。
2. 按SAVE按钮，存储到磁盘中。



音色存储

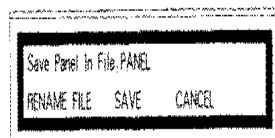
1. 按软盘按钮_SAVE按钮的顺序按下后按SOUNDBYTE按钮。
2. 按SAVE按钮，存储到软盘中。



版式记忆组存储(panel memory set save)

一个版式内存组包含9个版式内存。

按软盘按钮后按下一画面按钮选择PANEL MEM。

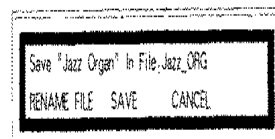


作成的版式内存通常自动命名为PANEL。

可以使用此名称，但为了区分多个按软按钮RENAME FILE后按在音色按钮中出现的ABC重新设定名称，然后按SAVE存储到磁盘。

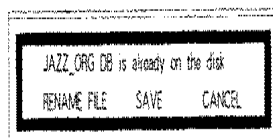
Drawbar风琴SET存储

按软盘按钮后按DRAWBAR SET按钮将出现如下画面。



在上面Jazz Organ位置上，利用下翻/上翻按钮可选择12种Drawbar设置。

选择要存储的Drawbar设置，按RENAME FILE重新设定名称或按SAVE做存储。如果在软盘中存在风琴Drawbar，将出现如下画面，此时按CANCEL取消存储或按SAVE作覆盖。



存储所有文件

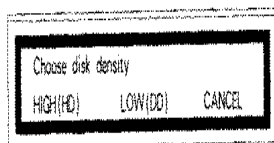
在SAVE菜单中选择ALL，可以把所有文件一下存储到磁盘中去。

格式化

1. 按格式化按钮。
2. 按OK



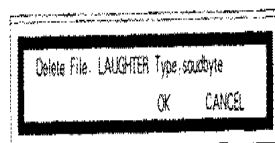
3. 按HIGH格式化高密度磁盘或按LOW格式化低密度磁盘。



高密度磁盘写着144.KB(1.44MB)的High density, 低密度磁盘是指二重密度磁盘, 为720KB。

替换文件名

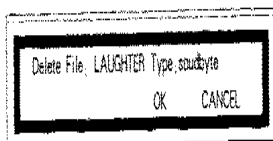
按软盘按钮后按RENAME按钮将出现下示画面, 利用下翻/上翻找出要更换的名称再按OK即可。



删除软盘文件

在Mark 12i中可删除磁盘中任意文件。

按软盘按钮后按DELETE按钮, 在下示画面中按下翻/上翻找出要删除的文件按OK即可。



软盘错误

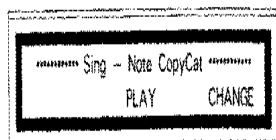
如果出现软盘错误标记, 请检查以下事项。

- ▲ 磁盘是否标准
- ▲ 是否已排版
- ▲ 是否锁住
- ▲ 软盘容量是否够用
- ▲ 要读的文件能否在Mark中读



教学用游戏

Mark 12i内含有可以感觉到教学性、有趣弹奏的教学用游戏。
按教学用按钮时按钮灯亮的同时作好进入游戏模式的所有准备，并出现下示画面。

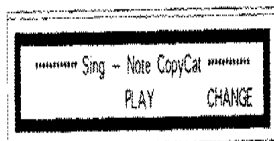


画面只显示多种游戏当中的一个游戏，每个游戏可进行3种。

1. 要进行游戏按PLAY按钮即可。
2. 按CHANGE按钮，将出现使用者可制作自己所希望的游戏的几个参数。
3. 按下一个按钮选择其它游戏。

Single-Note CopyCat(单音听音练习)

按教学用游戏按钮时，将第一次出现上一画面，这只是最基本的单音听音训练，不仅可以测试您的听音还可以通过练习得到提高。



1. 按PLAY按钮时，开始游戏的同时能听见一个声音，此时寻找音源并按下。(第一音通常为Cmaj的邻近音。)则有一道绿光经过，出现错误则发出 'bi bi' 的声音的同时经过一道红色光线，另外继续弹奏，直到正确为止。当以一个音为单位添加音节到正确连接6个音时，画面中将出现
2. 按CHANGE按钮将出现几种参数，可享受到难度更大，花样更多的游戏。
 - .Key: 初期设定为C Key，按下方软按钮再利用下翻/上翻按钮换成其它 Key的形式，在游戏进行时，第一音将换为Key的第一音来弹奏。另外所有游戏都弹奏为那一组的音阶。
 - .Scale: 初期设定为Major，此外还可选择 Minor, Blues, Dorian等17种等级。
 - .Length: 是为了在游戏中取得胜利，确定音排列到几个的程序。
 - .Hints: 初期设定为Off，但如果换成 ON的话，发声的音节名称将出现在画面中有助于确认，也有利于听音较差的人。
 - .Range: 指定键盘范围。因为初期设定为一个音组，所以只在这个范围内弹奏。范围可调到最小为2, 3, 5Notes, 最大为3个音组，但范围扩大对听音不利。

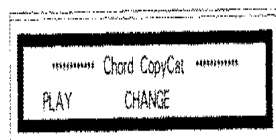
Tempo: 初期设定为150, 是游戏时弹奏的音速。

Octave: 是确定要弹奏的第一个音的位置的, Octave5是中央 'do'。

Song Play: 初期设定为Off, 但如果调换为On连续音将变为柔和的旋律来弹奏。

Chord CopyCat (和弦听音练习)

在教学用游戏第一画面中按下一个按钮, 将出现下一画面的同时可享受和弦听音游戏。



在开始学习音乐理论时的重点之一就是和弦的名称。

Chord CopyCat将提供所有种类的和弦名称, 音的构成, 并有助于对Sounds的学习。在此游戏开始时, 画面中将出现和弦的名称并按和弦来弹奏。

在前面已叙述用与Single-Note CopyCat相同的方法来听并弹奏键盘。第一次使用乐器时, 此项游戏设置为在C Key中测试3和弦, 答对6个和弦就能在游戏中取胜。您可以利用下示的多种参数, 换成更为复杂的和弦或其它Key来进行较难的听音练习。

.Key: 初期设定为C Key, 弹奏有关使用者所定的Key等级的和弦。

.Chords: 初期设定虽是Triads, 但可在下列和弦分类表选择较难的来练习。

.Triads(3和弦)-Major, Minor, Diminished, Augmented

.Sevenths(7和弦)-Dominant, Major, Minor, etc.

.Ninths(9和弦)-Dominant, Major, Minor, etc.

.Others-Sixths, suspended chords.

.All-Choose from any of the above

.Intervals-音程练习

.Length: 是为在游戏中取胜而要正确弹奏的和弦数目, 初期设定为6个。

.Hints: 表示出弹奏的和弦名称。

.Arpeggio: 初期设定为Off, 但如果换成On, 将把音弹奏成琶音。这是为了让, 初学者能够仔细听到和弦的构成音。

.Octave: 是确定听见和弦的键盘位置的。初期设定为Octave5中央 'do'

Chord CopyCat

可以通过此项游戏试听、播放音乐中基本要素之一的节奏的模式。Mark 12i用各种样式来连续弹奏打击乐器(drum)拍子并等到您重新弹奏。此项游戏重点不在与弹奏哪些音，而在于是否弹对拍子。

此项游戏允许使用者将下列样式变更为自己所希望的那样，如果弹奏完所有样式中必要的数字，您就会在游戏中取胜得到掌声。

Meter:决定要听，弹奏的节奏样式(4/4, 3/4)

Tempo:要弹奏的样式速度，并用于测定1分中内的节拍。

Accuracy:用于测定弹奏者要接近多少正确的节奏。如果此样式过于简单就要按响正确性按铃并弹奏正确。最高阶段为Virtuoso。

Metronome:调节速度的快慢。可以将节拍器都关掉，以更加自由的方式弹奏。如果已经关着，没必要在同一速度中重弹节奏。

Length:指为了在游戏中取胜必须仔细弹奏的样式。

Rhythm Builder:在经过简单反复后，为节奏制作者提供了一个机会，让人了解到为制作实际音乐需结合多种丰富节拍。节奏制作者以在节奏模仿中发现的节拍模式相同的种类作为基础。但是为了避免只反复一首简单曲子，节奏制作者为了进行更持久的反复，将模式一起进行了输入。您将会听到必须反复的模式，就像节奏模仿一样，在此项游戏中您弹奏的音符一点也不重要。只有有关节拍的音的位置才是重要的。如果您弹奏的音节达到必要的数量，就会在游戏中取胜得到掌声。

Rhythm Builder Parameters 的使用方法几乎接近Rhythm CopyCat，只是添加了Structure部分。

Structure:决定制作节奏样式的方法。Random Structure特别难，其中8首以上为最难，来挑战一下吧。

Scale Tester

在音乐理论中还有一个重要的基本概念——音阶。(Scale)已在Single note copycat游戏中接触过，应该多少有点了解，但此项游戏提供切实弹奏音阶的功能。如果Mark 12i提供音阶名称，要在所提供的Key中重新弹奏。如果需要帮助按Listen To it就会告诉您将怎么发出声音。如果还需要更多的帮助，请按Hints parameter。

.Key:决定要弹奏音阶所需要的基本键。

.Level:决定您要试听并弹奏的音阶类型。

.Up and down:您在游戏中取胜必须正确弹奏的音阶数量。

.Hints:决定音阶只能在上方弹奏还是在上下方都能弹奏。

.Tempo:弹奏音节的速度。以分为单位测定。

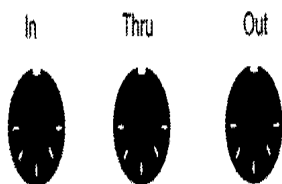


MIDI

MIDI是指通过简单的光缆连接，电子乐器可以互相通信的国际标准。所谓计算机音乐也属于这个范畴。另外Mark 12i还保证可与MIDI数据共享。

MIDI连接

Mark 12i背面版式中有3个5针MIDI端口。



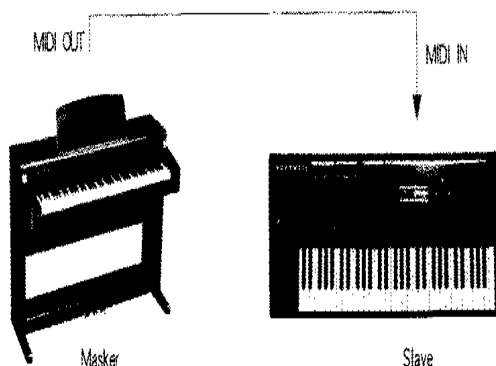
In从其它乐器获得MIDI信息。

Thru 把In获得的MIDI信息复制并发送到其它装备。

Out将MIDI信息送到其它乐器。

MIDI连接方法连接

1. MIDI最简单的方法是连接两个乐器用一个键盘弹奏两个乐器的声音，称之为MASTER SLAVE连接装置。例如连接数码钢琴和合成器。此时使用者弹奏的乐器就是 'MASTER'，只用音源的乐器叫做SLAVE装置。

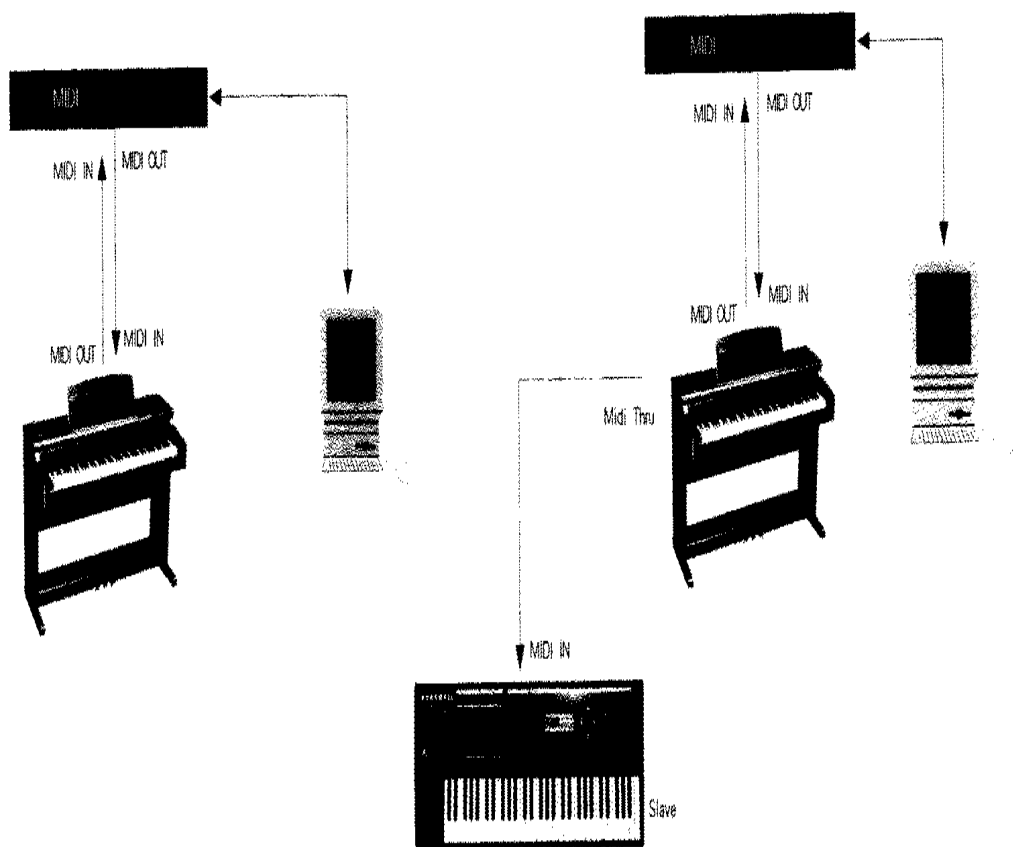


2. 另一种方法是使用音序器(Sequencer)的方法, 但最近是利用计算机的Sequencing菜单来进行排序。软件工程则出现了Cakewalk, Logic, Performer等多种。

按照左图连接可进行最简单的MIDI(计算机音乐)工作。

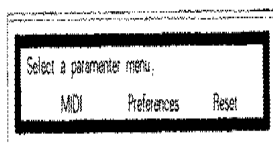
3. 可以通过MIDI Thru端口在2号中安装从动装置。

带有Sequencer的计算机还可控制SLAVE装置乐器。

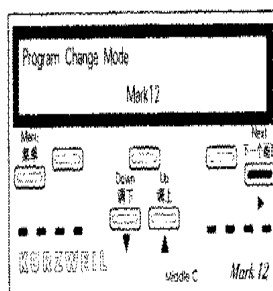


K MIDI设定

按MIDI用户功能键，就进入MIDI设定页面。



按MIDI键后，再按“下一画面”键，认真看，就会明白可进行的各种设定。



程序变换 (Program Change Mode)

这是变换音色列表的地方。上面的画面弹出时，按“上翻翻筒G eneral MIDI, Mark10, Disk Orchestra就会依次出现。

▲ Mark12i: 支持所有的程序。

▲ General MIDI(GM): 可进行GM音色设置，通过GM音色设置在录音器中演奏sequencing乐曲。这时，将GM Mode Drum Kit放到第10通道。

▲ Mark10: 可进行Mark10音色设置，通过Mark10音色在录音器中演奏sequencing乐曲。

▲ Disk Orchestra: 可进行Yamaha的Disk Orchestra音色设置。将Disk Orchestra Kit 放到第15通道演奏。

MIDI基本通道 (MIDI Base Channel)

MIDI基本通道(MIDI Base Channel)为了调节几种乐器同时在不同的Part进行演奏，将这些乐器放到了各自不同的通道。MIDI通道就类似电视频道。一种乐器对应一个通道，Mark12i多达16个通道。这样，通过一条MIDI连接线就可将多个音符传送到一定数量的乐器中。

MIDI基本通道是键盘传送MIDI信息的通道。

而且是在Omni Off/Poly模式中，乐器响应MIDI 信息的通道。其它所有通道均被忽略。

MIDI编辑模式中，通过按录音器中16个键中的一个键，来变换MIDI基本通道。按钮编号1~16也就是1~16号通道的意思。

第一次打开Mark12i的时候，基本通道默认为1号通道。

MIDI通道无响应 (MIDI Channel Disables)

在这里，由于选择了录音器的按钮1~16中的相关编号，因此对除基本通道以外的任意MIDI通道都无法响应。

将通道设为无响应的话，Mark12i就会忽略该通道所收到的所有MIDI信息。

这对用户拥有音序器和其它MIDI Tone Generator，一个或一个以上的MIDI通道在音源中被专用的时候有用。

参考事项：通过相关通道无响应的设定，使听不到rhythm或录音器part，即使在拔掉电源的时候，MIDI通道无响应的设定值依然保存。

MIDI模式 (MIDI Mode)

Mark12i中，可使用3种MIDI模式。

- ▲ OMNI ON/POLY模式中，Mark12i通过将某个通道设定为基本通道，来响应16个通道。Mark12i演奏为基本通道所选择的音色。
 - ▲ OMNI OFF/POLY模式中，Mark12i只响应已设定的基本通道。
 - ▲ MULTI模式中，Mark12i可对互不相同的MIDI通道的Part做个别响应。各通道可演奏不同的音色(多种音色能力)，事实上也就是将Mark12i制造的跟MIDI Slave一样。唯一的限制就是，最大发声数为32个。Multi是Mark12i的基本模式，乐器在这种模式下，应再生出在个别音色中被排序的Part。
- MIDI模式即使断电也可保存。

MIDI通道无响应 (MIDI Channel Disables)

在这里，由于选择了录音器的按钮1~16中的相关编号，因此对除基本通道以外的任意MIDI通道都无法响应。

将通道设为无响应的話，Mark12i就会忽略该通道所收到的所有MIDI信息。这对用户拥有音序器和其它MIDI Tone Generator，一个或一个以上的MIDI

Local Control

正常情况下，Local Control是打开的(ON)。

设定为OFF(关闭)的时候，在内部用键盘演奏的声音传不到外部，只有MIDI信息通过MIDI输出端口发送到外部机器。该功能在与外部的音序器(MIDI机器)连接时有用。

Ignore All Notes off

All Notes off(关闭所有音符)的作用就是关闭一些设定不当的音符，使其不发出声音。

某些产品这样的部分，MIDI机器由于将这个功能设定到了所有音上，所以会有在不恰当时，断掉的情况。与外部音序器(MIDI机器)连接时，音突然断掉或在蹩脚的声音发出的地方可用ON进行变换。Mark12i出厂设定的是Off。

即使电源关闭，设定值依然被保存。

Receive Transpose Adjust

Receive Transpose Adjust键可以调换被接收的MIDI信息。但是，在直接演奏时，用户大部分应该使用前面面板上的Receive Transpose Adjust键。

出厂设定的值是0Semitones(半音)。

即使断掉电源，设定值依然被保存。

程序变换传送(Transmit Program Changes)

乐器出厂的时候,程序变换传送是打开的(On)。

通常,在用户按程序选择键的时候,乐器就会传送相应的程序变换信息。用户想变换不是与Master乐器相连接的Slave乐器,而是Master乐器的音色时,只要关闭就可以了。

Mark12i即使在电源关闭的时候,也会保存程序变换传送的设置值。

程序变换接收(Receive Program Change)

程序变换接收除对乐器是否收到程序变换信息(严格来说,是否对收到的程序信息有响应)造成的影响外,进行的是与程序变换传送相统一的功能。

出厂设定值为On,即使关闭电源,也会保存已设定的值。

External Sync

Off(关闭)时,发送MIDI时钟信息,录音器或自动伴奏开始。终止的时候,发送开始、结束信息。

On(打开)时,为运行录音器和自动伴奏,等待接收MIDI时钟、开始、结束、继续等信息。

如果没有该信息,录音器和自动伴奏就不能运行。

External Sync设定值在每次打开Mark12i电源的时候,被设定为Off。

分离及混合数据传送(Transmit Split Data)

该功能在打开的时候,用户可按左分割键,选择键盘分离点、混合2种音色、调节混合音量等,变换左侧sustain设定值的时候,MIDI控制器信息就被发送。分离及混合数据传送关闭情况下,MIDI程序变换信息时,左分割音色和混合音色就被传送。

这对用户使用外部音序器进行录音的时候有用。

分离及混合数据传送设定值在打开Mark12i电源时,被设定为On。

音序器数据传送(Transmit Sequencer Data)

该功能被打开时,通过录音器的数据或自动伴奏数据,以及数据slider的信息被通过MIDI输出口发送到外部机器。

该功能在关闭时,这些数据只能演奏内部的声音。

该功能在每次打开的时候,会被设定为Off。



Preference

按MIDI/用户功能设定按钮所在页面中的“Preference”软键，就进入了设定乐器的全部功能的页面。

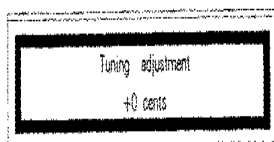
按MIDI用户功能键，就进入MIDI设定页面。

Stereo output

如果打开该设定，音频输出端就会发出Stereo信号。
如果关闭，音频信号就会以两个“mono”（Panning从中间设置）信号被发送。基本设定值为“on”（stereo）。

Tuning调节(调音)

如果按周边功能的MIDI键，最先出现的画面就是调音。



Mark12的设计是为了调音绝对不被分散。

但是，与其它乐器演奏的时候，就会使音调或高或低。

在上面的画面中，用 下翻/上翻 键可调节音律。

调音时默认值可从0开始到+50cents任意增减。

调音被保存在Power Cycles中。

在上面的画面中，按 后翻 键，可设定下一个功能，同样可用 下翻/上翻 键进行调节。

左踏板的功能

左踏板有几种不同的功能，它的选择功能如下。

Soft, sostenuto, sustain, rhythm开始/结束, rhythm变奏, feel in1, feel in2, 一时中断, 渐慢, 渐快, fade in/out, 自动melody演奏, harmony, arpeggio, 基本设定值是“soft”。

中踏板的功能

中踏板也可以按用户的意愿变更其用途。

它的选项与左踏板相同。

基本设定值是“Sostenuto”

右踏板的功能

右踏板的功能与上面两种踏板的功能相似,可根据用途进行变更。

它的选项与左踏板相同。

基本设定值是“Sustain”。

延音(Continuous)踏板功能

在这里设定延音踏板的功能。

它的选项是Expression, Global Expression, Modulation, Aftertouch, Reverb Wet/Dry, Effects Wet/Dry, Arpeggiator Velocity, 和Tempo.

基本设定值是“Expression”。

Long Program Lisis

该功能打开时,在“Menu Mode”中看到的程序(声音)的目录会显示所有可以使用的声音。关闭时,程序的变音会显示在画面上。基本设定值为“off”。

Display Contrast

在这里可调节画面的亮度。基本设定值为“64”。

Remember Preferences

在这里选择“YES”的话,用户设定的参数就被指定,选择“No”时,如果重新启动,所有参数都将被初始化(默认值)。

Software Version and Memory Available

在这里,显示当前MarkII中设定的操作系统的版本,显示“Song”“Style”“Panel Memory”等中可以用的Memory的可使用量。这个量是以Kilobytes和Percent的单位显示的。



Reset (初始化)

“如果在按MIDI/用户设定功能的画面上，按Reset软键，所有MIDI、参数设置和Memory都将被初始化。（用户制作的乐曲、磁盘所读取的rhythm、Panel Memory、sound byte都将被全部清空。）

该功能可以使乐器的状态与刚从工厂出来时相同。按“Reset”键后，选择“Do it”就可以了。

MIDI信息

Mark12i所发出收到的MIDI信息就像MIDI实现图表一样，分为几类。下面，对关于这些信息和使用方法进行说明。

Note On (发送音符)和Note Off (关闭音符)

如果按动Mark12i的键盘，按那个开始按钮，是哪个MIDI通道、按哪个音，用什么样的力度(Velocity)按钮等，都通过MIDI信息发送出去。相反，手离开键盘上时，哪个音以什么样的力度在哪个MIDI通道结束，也通过MIDI信息被发送出去。

After Touch (触后)

Mark12i可以识别“Channel After Touch (通道触后)”信息，其被识别的结果就是，可根据自己选择的声做出不同的响应。

Control Change

Control Change是MIDI信息中最庞大的部分。Mark12i在用户演奏或进行排序(sequencing)的时候，准备了多种控制器功能。

下面对各信息进行说明。

1) Bank Select (音色库选择)

因为MIDI规格中，在128个程序变化值范围之外将不能进行，所以与Mark12i一样，包含了128个以上声音的乐器都需要音色库选择信息。

如果想在Main Bank (主音色库)中选择一个，发送自己希望的音色库的值和32号控制器信息就可以了。

Mark12i中可以使用的音色库是0~3。音色库被设定后，程序变换信息在该音色库中就可转为想听到的声音。

“在前面的音色部分，Mark12i的音色库，程序目录都有详细描述。”

2)Mod Wheel

Mark12i能识别Mod Wheel信息，该信息可将乐器声音变为多种形态。可以只使用1号控制器信息，如果需要更细致地调整，可与1号控制器信息一起，同时使用33号控制器信息就可以了。

3)Volume(音量)

Mark12i能识别每个MIDI通道各自的音量信息。可以只使用7号控制器信息，如果需要更细密的控制，与39号控制器信息一起使用就可以了。
Master Volume slide使MIDI volume信息无法生成。

4)PAN

Mark12i可识别与每个MIDI通道的stereo field中的位置相关的Pan信息。可以只使用17号控制器信息(“0”时向左，“64”时向中间，“127”时向右panning)，要想进行更精确地调整时，同时使用42号控制器信息就可以了。

5)Expression(表情)

Mark12i可以将每个MIDI通道从0到调整该通道的当前最大音量值的表情信息作为MIDI信息发送或识别。Mark12i的表情踏板以默认值是11号控制器信息。

可单独使用11号控制器信息，如果要进行精确的调整，可与43号控制器信息一起使用。

6)Sustain, Sostenuto, Soft Pedals

左、中、右踏板各自发送64(Sustain)，66(Sostenuto)，67(Soft)号MIDI控制器信息。

Mark12i可以识别这些信息。

控制器信息的值是“0”时为“Off”，是“127”时为“On”。

7)Right Octave Shift, Left Octave Shift

如果要改变Right Octave(右八度)设定，发送76号MIDI控制器信息。

如果要改变Left Octave(左八度)设定，发送77号MIDI控制器信息。

Mark12i可以识别这些信息。

信息的值用半音的个数来表示，举例来说，一个Octave降低，default值就是64减12等于52。该信息的值的范围是-64到+63。

左、右八度信息对MIDI音符信息完全没有影响。

如果想有影响的话，使用Option部分的“Transpose”键即可。

8) Bass Sustain

如果改变Left Sustain设定, 78号MIDI控制器信息就会生成。

Mark12i也识别这些信息。值是“0”时为“off”, 是“127”时为“on”。

9) Split and Layer

如果选择左分割功能后进行演奏, 3种MIDI控制器信息会发送。

分别是表示Split Point(Middle C是60)的80号信息, 选择Split Bank的87号信息, 以及显示Split Program编号的81号信息。

10) Layer, Main, and Split Volume Adjust

音色编辑音量按钮(在自动伴奏 Section中)打开的话, Layer Volume键就会发送79Adjust信息, 如果移动Main Slider, Split Volume Adjust信息(88号)就发送。

这些值的范围是0~127(值越大声音就越小), 不过实际上有用的范围是0~15, Mark12i可识别这些信息。

11) Drum Volume, Bass Volume, Background A/B/C

Drum Volume和Background Slider可调整多种Part的MIDI 音量。

这些Slider各发送103号(Drum), 104“(Bass), 105~107号(Background A~C)控制器信息。

Mark12i可以识别这些信息。

12) Audio(音频) 输入/输出(L, R)

输入/输出的部分, 用2个RCA插头, 连接家庭用的音响或PA系统, Time Record, CD 播放器等, 通过各条线来发送、接收信号。

13) MIDI输入/输出

可将其它多种音乐装备等通过标准MIDI线相互连接起来。

乐器背部面板

音响信号通过左、右的输出实现，其信号通过各自的线被传送

该输入装置不受乐器的主音量调节器的影响，可用外部装置自身的音量调节器来调节音量

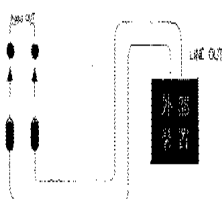
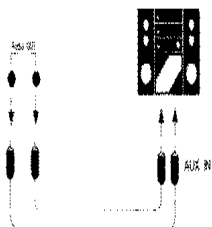
音频输出

用2个RCA插头向家庭用音响、PA系统、磁带、录音器等外部装置发送信号。

音频输入

用2个RCA插头，接收传送到Tone Module、CD 播放器、磁带、录音器等外部装置的音频信号。

(右面有图，图上4个字的翻译是“外部装置”)



Headphone Jack (耳机插孔)

1/4" 耳机插孔在乐器左侧键盘下面有一个，适用于个人演奏或在练习。(右面有图)



规格

下面是Mark12i的外观、Audio及电源的供应规格。

外观高 33.25" (84.5cm)
 深: 22.25" (56.5cm)
 长: 56.5" (143.5cm)
 重量: 90kg

Audio 130-Watt Amplification
 4Speaker - 2 x 6.5" Woofers (低音用扩音器)
 - 2 x 1" tweeters (高音用扩音器)

消耗电力 — AC 220V 0.4Amps Nominal



音色和伴奏音色种类

● Mark126的全部音色目录和程序编号

区分	音色	编号	GM
Drums	Real Drums	1(0.1)	
	Jazz Drums	2(0.2)	
	Dance Drums	3(0.3)	
	Power Drums	4(0.4)	
	Real Drums 2	5(0.5)	
	Rock Drums	6(0.6)	
	Synth Drums	7(0.7)	
	GM Drums 1	8(0.8)	0.32*
	GM Orchestra Set	9(0.9)	48*
	GM Drums 2	10(0.10)	
	GM Room Set	11(0.11)	8*
	GM Power Set	12(0.12)	16*
	GM Electric Set	13(0.13)	24*
	GM Synth Set	14(0.14)	25*
	GM Brush Set	15(0.15)	40*
	GM Small Kit	16(0.16)	
	Dom Drums	17(0.17)	
Piano	Grand Piano	30(0.30)	
	Bright Piano	31(0.31)	
	Ballad Grand	32(0.32)	
	Ragtime Piano	33(0.33)	
	Concert Piano	34(0.34)	
	GM Piano 1	35(0.35)	0
	GM Piano 2	36(0.36)	1
	Soft Piano	37(0.37)	
	Tack Piano	38(0.38)	
	Electric Grand	39(0.39)	
	Ballad Rock	40(0.40)	

区分	音色	编号	GM
	Rock Piano	41(0.41)	
	Grand Piano 2	42(0.42)	
	Piano 2 Layer	43(0.43)	
	Dark Piano	44(0.44)	
	Dark Layer	45(0.45)	
	GM Piano 3	46(0.46)	2
	Rock Piano 2	47(0.47)	
	Honky Tonk	48(0.48)	3
	Soft Layer	49(0.49)	
	Grand Layer	50(0.50)	
Electric Piano	Electric Piano	60(0.60)	
	Tremolo Electric Piano	61(0.61)	
	Electric Piano 2	62(0.62)	
	Electric Pro & Vibes	63(0.63)	
	Bright Electric Piano	64(0.64)	
	Full Electric Piano	65(0.65)	4
	Soft Electric Piano	66(0.66)	
	Hard Electric Piano	67(0.67)	
	Digital Electric Piano	68(0.68)	
	Digital Electric Pro 2	69(0.69)	5
keyboards	Harpsichord	80(0.80)	
	Celeste	81(0.81)	
	Bright Clav	82(0.82)	
	Harpsichord 2	83(0.83)	6

区分	音色	编号	GM
	Big Harpsichord	84(0.84)	
	Clavichord	85(0.85)	7
	Celeste 2	86(0.86)	8
	Mellow Clav	87(0.87)	
Pipe Organ	Church Organ	90(0.90)	
	Offertory	91(0.91)	
	Full Pipes	92(0.92)	
	Reed Pipes	93(0.93)	
	Hollow Pipes	94(0.94)	
	Mellow Pipes	95(0.95)	
	Chapel Pipes	96(0.96)	
	Hamonium	97(0.97)	20
	Church Organ 2	98(0.98)	19
Electric Organ	Rock Organ	100(0.100)	
	Ballad Organ	101(0.101)	
	Percussion Organ	102(0.102)	
	Electric Organ	103(0.103)	16
	Click Organ	104(0.104)	17
	Rock Organ 2	105(0.105)	18
	Clean Organ	106(0.106)	
	Chorused Organ	107(0.107)	
	Rock Organ 3	108(0.108)	
	Jazz Organ	109(0.109)	
Acoustic Guitar	6 String	120(0.120)	
	Banjo	121(0.121)	
	Nylon String	122(0.122)	

区分	音色	编号	GM
	12 String	123(0.123)	
	Fluid Guitar	124(0.124)	
	New Age Guitar	125(0.125)	
	Banjo 2	126(0.126)	
	Nylon Guitar 2	127(0.127)	
	Fret Noise	128(1.0)	120
	Steel String	129(1.1)	25
	Folk Guitar	130(1.2)	24
	Banjo 3	131(1.3)	108
Electric Guitar	Clean Electric	140(1.12)	27
	Chorused Guitar	141(1.13)	
	Solo Distorted	142(1.14)	
	Fluid Electric	143(1.15)	
	Dreamy Guitar	144(1.16)	
	Mixed Electric	145(1.17)	
	Jazz Guitar	146(1.18)	
	Mute Only	147(1.19)	
	Rock Guitar	148(1.20)	
	Soft Jazz Guitar	149(1.21)	26
	Muted Dark	150(1.22)	28
	Synthitar	151(1.23)	29
	Synthitar 2	152(1.24)	30
	Guitar Overtones	153(1.25)	31
	Fluid Jazz Guitar	154(1.26)	
	Clean Electric 2	155(1.27)	
Bass	Acoustic Bass	160(1.32)	

区分	音色	编号	GM
	Fretless Bass	161(1.33)	35
	Slap Bass	162(1.34)	36
	Dual Electric Bass	163(1.35)	
	Dual Electric Bass 2	164(1.36)	
	Rock Bass	165(1.37)	34
	Acoustic Bass & Ride	166(1.38)	
	Synth Bass	167(1.39)	38
	Synth Bass 2	168(1.40)	
	Acoustic Bass 2	169(1.41)	32
	Fingered Bass	170(1.42)	33
	Chorused Slap Bass	171(1.43)	37
	Rock Bass 2	172(1.44)	39
	Bubble Bass	173(1.45)	
	Synth Bass 3	174(1.46)	
	Synth Bass 4	175(1.47)	
Percussion	Latin Percussion	180(1.52)	
	Orchestra Percussion	181(1.53)	
	Timpani	182(1.54)	47
	Taiko Drums	183(1.55)	116
	Tom-Toms	184(1.56)	117
	Synth Drums	185(1.57)	118
	Woodblock	186(1.58)	115
	Labrnyo	187(1.59)	119
Strings 1	Fast Strings	190(1.62)	
	Solo Cello	191(1.63)	
	Pizzicato	192(1.64)	

区分	音色	编号	GM
	Touch Strings	193(1.65)	
	Pizzicato 2	194(1.66)	
	Pizzicato Octaves	195(1.67)	
	Solo Violin	196(1.68)	
	Full Strings	197(1.69)	
	Tremolo Strings	198(1.70)	44
	Baroque Strings	199(1.71)	48
	Pizzicato 3	200(1.72)	48
	Violin 2	201(1.73)	40
	Viola	202(1.74)	41
	Solo Cello 2	203(1.75)	42
	Contra Bass	204(1.76)	43
	Cello/Violin	205(1.77)	
	Cello/Fiddle	206(1.78)	
Strings 2	Slow Strings	210(1.82)	
	Chamber Section	211(1.83)	
	Touch Strings 2	212(1.84)	
	Soft Strings	213(1.85)	
	String Pad	214(1.86)	
	Smooth Strings	215(1.87)	
	Fast Strings 2	216(1.88)	
	Slow Strings 2	217(1.89)	
	Slow Strings 3	218(1.90)	49
Choir	Cathedral Choir	220(1.92)	
	Choir Pad	221(1.93)	
	High Choir	222(1.94)	

区分	音色	编号	GM
	Chorus	223(1.95)	
	Soft Choir	224(1.96)	
	Cathedral Choir 2	225(1.97)	
	Fast Choir	226(1.98)	52
	Voice Ooos	227(1.99)	53
Orchestra	Fast Orchestra	230(1.102)	
	Reeds & Strings	231(1.103)	
	Harp	232(1.104)	
	Warm Orchestra	233(1.105)	
	Flute & Strings	234(1.106)	
	Slow Orchestra	235(1.107)	
	Harp Octaves	236(1.108)	
	Harp Gliscando	237(1.109)	
	Orchestra Hit	238(1.110)	55
	Harp 2	239(1.111)	46
Reeds	Soft Alto Sax	250(1.122)	
	Clarinet	251(1.123)	
	Tenor Sax	252(1.124)	
	Bassoon	253(1.125)	
	Oboe	254(1.126)	
	Vibrato Clarinet	255(1.127)	
	Alto Sax	256(2.0)	
	Tenor Sax 2	257(2.1)	66
	Baritone Sax	258(2.2)	67
	Oboe 2	259(2.3)	68
	English Horn	260(2.4)	69

区分	音色	编号	GM
	Bassoon 2	261(2.5)	70
	Soft Clarinet	262(2.6)	71
	Clarinet 2	263(2.7)	
	Bassoon/Oboe	264(2.8)	
	Sustain Reeds	265(2.9)	
	Soprano Sax	266(2.10)	64
	Alto Sax 2	267(2.11)	65
	Baritone Sax 2	268(2.12)	
	Legato Flute	270(2.14)	
	Dolce Flute	271(2.15)	
	Flutes	272(2.16)	
	Pan Flutes	273(2.17)	
	Piccolo	274(2.18)	72
	Whistle	275(2.19)	78
Flute	Flute 2	276(2.20)	73
	Recorder	277(2.21)	74
	Pan Flute	278(2.22)	75
	Bottle Blow	279(2.23)	76
	Shakuhachi	280(2.24)	77
	Ocarina	281(2.25)	79
	Trumpet	290(2.34)	
	Mute Trumpet	291(2.35)	
	French Horn	292(2.36)	
	French Horn 2	293(2.37)	60
	Trombone	294(2.38)	
Solo Brass	Tuba	295(2.39)	58

区分	音色	编号	GM
	Trumpet 2	296(2.40)	56
	Thin Trumpet	297(2.41)	59
	Trombone 2	298(2.42)	57
	Tuba 2	299(2.43)	
Brass Section	Jazz Horns	310(2.54)	
	Mellow Brass	311(2.55)	
	French Horn Section	312(2.56)	
	Jazz Horns 2	313(2.57)	
	Big Band	314(2.58)	
	Mute Section	315(2.59)	
	Sax Section	316(2.60)	
	Bright Brass	317(2.61)	61
	Brass Section	318(2.62)	
	Mixed Horns	319(2.63)	
	Trumpets	320(2.64)	
World	Accordion	330(2.74)	21
	Dulcimer	331(2.75)	
	Koto	332(2.76)	
	Mbira	333(2.77)	
	Shamisen	334(2.78)	106
	Bandoneon	335(2.79)	23
	Santur	336(2.80)	15
	Charang	337(2.81)	84
	Sitar	338(2.82)	104
	Koto 2	339(2.83)	107
	Noira 2	340(2.84)	108

区分	音色	编号	GM
	Bagpipe	341(2.85)	109
	Fiddle	342(2.86)	110
	Shennai	353(2.87)	111
	Accordion 2	344(2.88)	
Bells	Glockenspiel	350(2.94)	
	Music Box	351(2.95)	10
	Tubular Bell	352(2.96)	14
	Bell & Strings	353(2.97)	
	Jingle Bells	354(2.98)	
	Warped Bells	355(2.99)	
	Crystal	356(2.100)	98
	Tinkle Bell	357(2.101)	112
	Agogo	358(2.102)	113
	Glockenspiel 2	359(2.103)	9
	Sleigh Bells	360(2.104)	
Mallets	Vibraphone	370(2.114)	11
	Marimba	371(2.115)	
	Steel Drums	372(2.116)	
	Xylophone	373(2.117)	
	Congatone	374(2.118)	
	Metal Marimba	375(2.119)	
	Bright Vibes	376(2.120)	19
	Tremolo Vibes	377(2.121)	
	Wood Tones	378(2.122)	
	Vibraphone 2	379(2.123)	
	Marimba 2	380(2.124)	12

区分	音色	编号	GM
	Xylophone 2	381(2, 125)	
	Steel Drums 2	382(2, 126)	114
Synth Leads	Synth Flute	390(3, 6)	
	Synth Harmonica	391(3, 7)	
	Space Lead	392(3, 8)	
	Hybrid Horn	393(3, 9)	
	Chiffer Lead	394(3, 10)	83
	Square Wave	395(3, 11)	
	Harmonica	396(3, 12)	22
	Popcorn Lead	397(3, 13)	80
	Sawtooth	398(3, 14)	81
	Bottle Lead	399(3, 15)	85
	5ths Sawtooth	400(3, 16)	86
	Thin Lead	401(3, 17)	87
	Distorted Lead	402(3, 18)	
Synth Pads	Sweep Synth	410(3, 26)	95
	Warm Synth	411(3, 27)	89
	Ethereal Echoes	412(3, 28)	
	Synth Orchestra	413(3, 29)	
	Space Synth	414(3, 30)	
	Slow Vibes	415(3, 31)	
	Guitar Pad	416(3, 32)	93
	Soundtrack	417(3, 33)	97
	Goblin	418(3, 34)	101
	String Pad	419(3, 35)	
	Shifter	420(3, 36)	

区分	音色	编号	GM
	Glass Chiff	421(3, 37)	
	Bowed Glass	432(3, 38)	92
Synth Keys	Poly Synth	430(3, 46)	90
	Synth Calliope	431(3, 47)	82
	Fantasia	432(3, 48)	88
	Organ Pad	433(3, 48)	
	Air Guitars	434(3, 50)	
	Star Theme	435(3, 51)	103
	Atmosphere	436(3, 52)	99
	Electric Horns	437(3, 53)	63
	Tingle Strings	438(3, 54)	
	Loe Rain	439(3, 55)	96
	Halo Choir	440(3, 56)	100
	Echo Drops	441(3, 57)	102
	Synth Pizzicato	442(3, 58)	
Synth Ensemble	Synth Brass	450(3, 66)	
	Chiff Strings	451(3, 67)	
	Synth Ensemble	452(3, 68)	
	Swell synth	453(3, 69)	51
	Poly Strings	454(3, 70)	50
	Space Voice	455(3, 71)	91
	Electric Brass	456(3, 72)	62
	Vocal Synth	457(3, 73)	94
	Synth Voices	458(3, 74)	54
Sound Effects	Time Machine	460(3, 76)	
	Frightening	461(3, 77)	

区分	音色	编号	GM
	Applause	462(3.78)	126
	Bird	463(3.79)	123
	Telephone	464(3.80)	124
	Helicopter	465(3.81)	125
	Seashore	466(3.82)	122
	Breath Noise	467(3.83)	121
	Gun Shot	468(3.84)	127
SoundByte	SoundByte 1	470(3.86)	
	SoundByte 2	471(3.87)	
Drawbar Organ	Drawbar Organ 1	491(3.107)	
	Drawbar Organ 2	492(3.108)	
	Drawbar Organ 3	493(3.109)	
	Drawbar Organ 4	494(3.110)	
	Drawbar Organ 5	495(3.111)	
	Drawbar Organ 6	496(3.112)	

鼓的音色

鼓的音色具有包括合成鼓(Synth Drum)、GM鼓在内的17个鼓SET。下面是每个键盘的鼓SET程序。

鼓和效果音音色由各
键盘所发出的声音都
不同。

[illegible]

天津英昌乐器有限公司

地址：中国·天津东丽区崔家码头村东侧

邮编：300300

电话：022-24931249

传真：022-24395492

网址：www.youngsheng.com.cn

