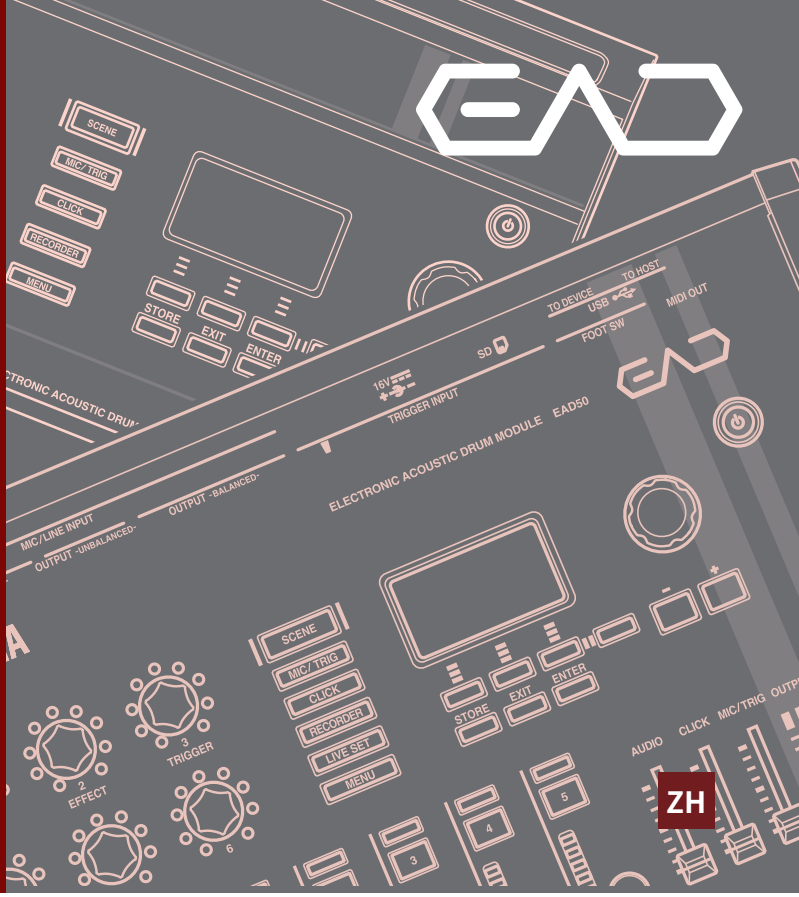
YAMAHA

电子原声鼓模块

EAD50 V1.10
EAD20 V1.00

用户指南



EAD50 主要变更（V1.00 到 V1.10）	适用页面
• 现在新增了预置场景“P071 Dry”，可让您输出麦克风的干音。	96
• 现在麦克风输入增益的设置范围已扩大。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Gain	109
• 现在麦克风的自动增益调节操作已得到改进。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Gain Auto Setup	110
• 现在噪音门限的操作已得到改进，并可设置 Threshold 和 Release。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Mic → Mic In → Noise Gate	111
• 现在音色层叠设置操作变得更加直观和简便。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice → Layer Mix	136
• 现在您可以在以下画面上试听当前所选用户音色的声音。 [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → User Voice → Sort Wave	144
• 现已优化循环器和采样功能的行为及画面显示。	174, 180
• 修复了其他小问题。	--

雅马哈可能会不时更新产品固件，恕不另行通知。
最新固件及相关手册可从以下站点下载：
https://download.yamaha.com/
您可以通过以下方式查看此设备的固件版本：[Menu] → 版本（页面 208）。

©2026 Yamaha Corporation
2026 年 9 月 发行
LB-A0

目录

简介 4

关于说明书 4
随机附件 4
如何搜索参数（来自页面 76） 4
用户指南中的型号标注 4

面板控件和功能 5

EAD50 顶部面板 5
EAD50 后面板 8
EAD20 顶部面板 10
EAD20 后面板 12
传感器单元 13
USB端口的注意事项 14
使用SD卡的注意事项（仅限 EAD50 ） 15

术语表 16

什么是“EAD”？ 18

原声鼓部分（带麦克风输入） 19
电子鼓部分（带触发输入） 21

如何配置触发输入 23

生成触发音（鼓组、Inst和音色） 23
如何配置触发信号输入 24
触发输入模式 27

配置效果 28

效果图 28
配置效果 29
均衡器曲线 32

内部存储器结构 33

用户音色详情 34
场景的组成 35
Live Set的组成（仅限 EAD50 ） 36

准备工作 37

基本设置 37
外部设备连接——输入 41
外部设备连接——输出 45
连接至外部设备——输入/输出 49
具体用例的设置示例 52
电源开/关 58
检查版本 58
自动关机（自动关闭电源） 58
恢复出厂默认设置(Factory Reset) 59

基本操作 **60**
基本画面操作 60
选择输入源及输入源的基本设置—麦克风音源（仅限 EAD50 ） 62
选择输入源及基本设置——触发信号 63
数据命名 66
更改数据顺序 67

功能树图 **68**

屏幕设置（参数） **76**

调节旋钮操作 **76**

操作LED旋转推子（仅限 EAD50 ） **87**

[SCENE] [SCENE] **90**
[STORE] 95
EAD50 预置场景列表 96
EAD20 预置场景列表 102

[MIC / TRIG] [MIC/ TRIG] **106**
[F3] Setting →Mic/Kit Vol 108
[F3] Setting →Mic 108
[F3] Setting →Trigger 118
[F3] Setting →Kit 126
[F3] Setting →Effect 147

[CLICK] [CLICK] **157**
设置速度、播放和停止节拍音 157
Click设置 159

[RECORDER] [RECORDER] **164**
[RECORDER]-Recorder 164
[RECORDER]-Looper 174
[RECORDER]-Sampling 180

[LIVE SET] [LIVE SET] **（仅限 EAD50）** **185**

[MENU] [MENU] **187**
Utility 188
Output 190
Aux In 192
USB Audio 196
Bluetooth （仅限 EAD50 ） 200
File 205
Factory Reset 208
Version 208

附录 **209**
疑难解答 209
信息列表 219
内容列表 221
EAD50 功能框图 222
EAD20 功能框图 226
技术规格 230

简介

电子原声鼓模块是一款通过附带的传感器单元采集原声鼓或打击乐演奏声音，并利用效果及音质处理进行修改，然后将修改后的声音输出到扬声器或耳机的产品。除了麦克风声音之外，传感器单元还可以检测产生电子鼓音色的触发信号。这意味着它可以将原声鼓的自然共鸣与电子鼓的强劲音色相融合，从而实现广泛表情范围的演奏。

关于说明书

本产品随附以下说明书。

- **速成指南（纸质版，随产品附带）**
  本指南主要用于帮助用户快速上手，因此仅包含有限的关键信息。在使用本产品之前，请务必阅读“注意事项”、“须知”和“信息”部分。
- **用户指南（本文件，仅通过网站发布）**
  本指南介绍《速成指南》中未包含的所有其他产品信息。
- **数据列表（仅可通过网站获取）**
  数据列表列出了产品中包含的所有内容以及与 MIDI 相关的规格。

以上提到的全部三本手册，包括《速成指南》，都可以从 Yamaha 下载网站获取。打开下面所示的网站，选择您所在国家或地区，选择“Manual Library”，输入型号名称（例如“EAD”），然后单击“Search”。

Yamaha 下载网站： **https://download.yamaha.com/**

随机附件

有关配件清单，请参阅《速成指南》（产品附带的纸质说明书）。

如何搜索参数 （来自页面 76）

如果在计算机上阅读本文件，可以使用链接功能，通过点击章节跳转至所需部分，也可以使用术语搜索功能。此外，您还可以使用点击每页右侧显示的相应标签的功能，直接跳转至任意章节的开头。



用户指南中的型号标注

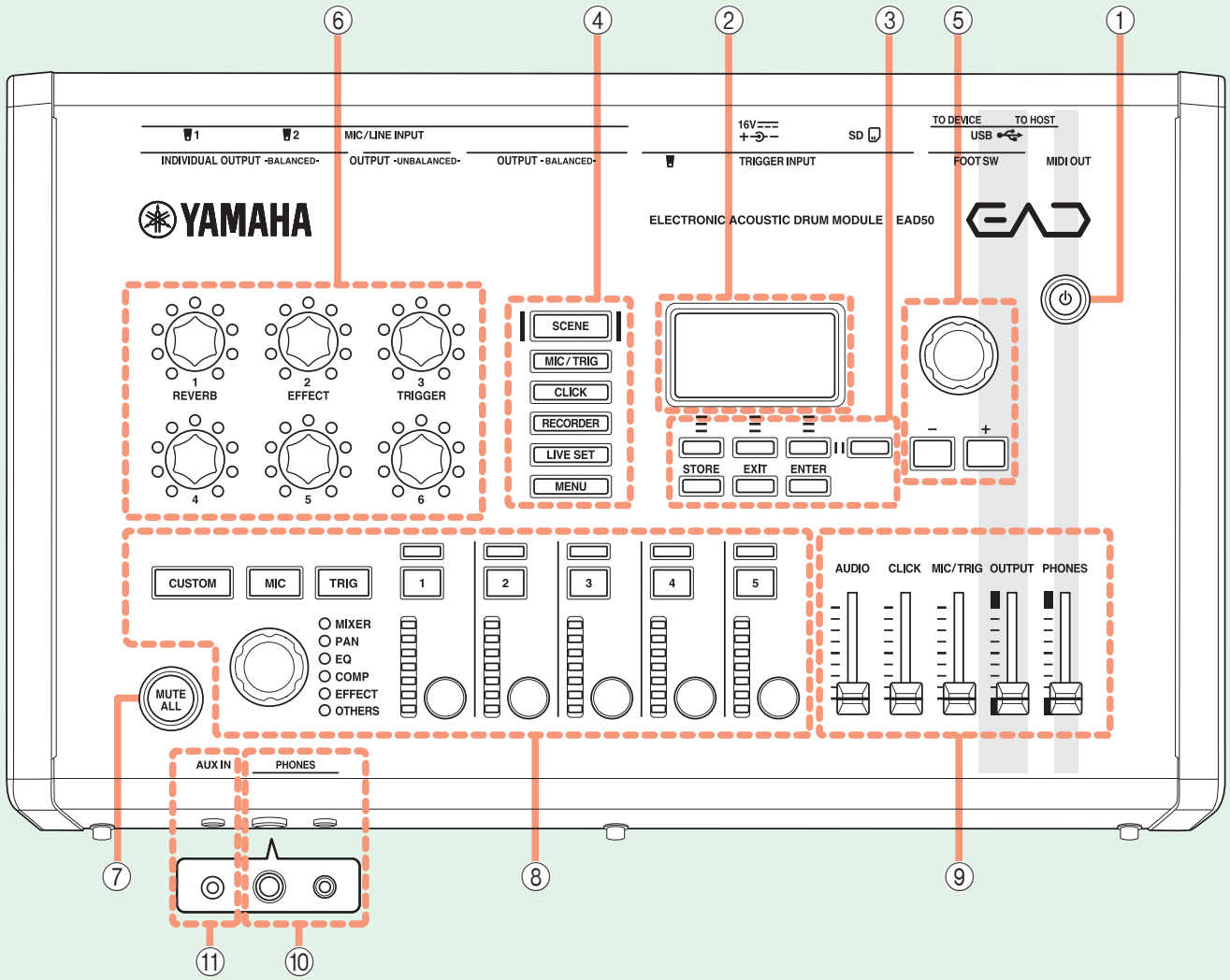
本文档包含 EAD50 和 EAD20 两种型号的信息。

根据型号不同的信息会在下方用相应的颜色标签标示。

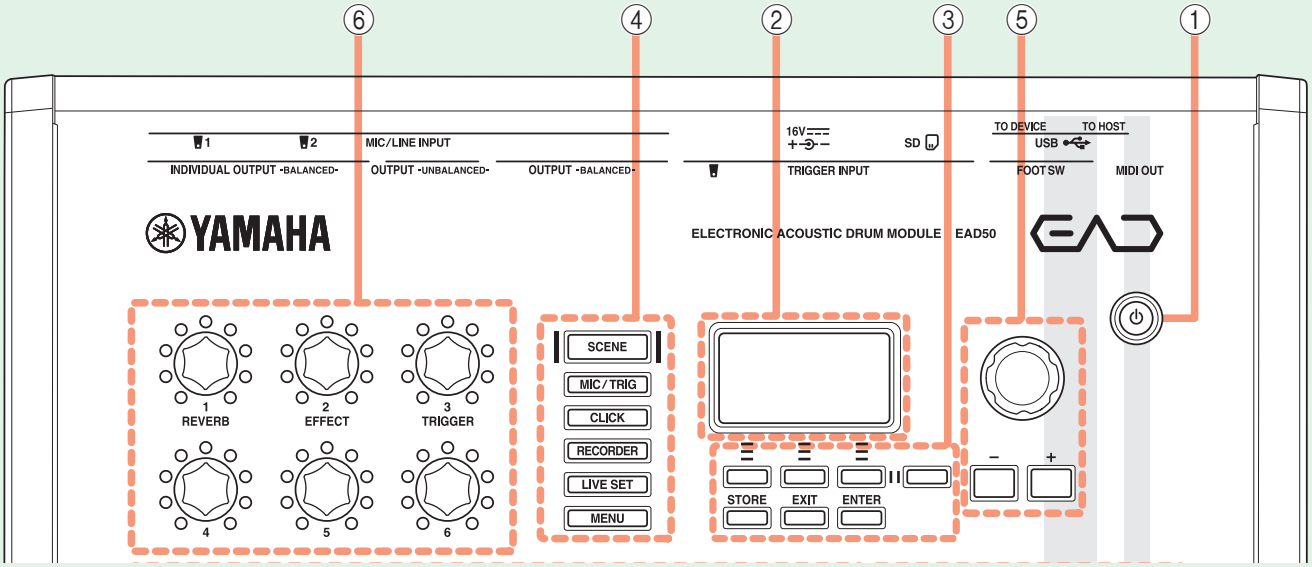
EAD50	仅适用于 EAD50
EAD20	仅适用于 EAD20

面板控件和功能

EAD50 顶部面板



① 待机 / 开机按钮
② 显示屏
③ 画面操作按钮
④ 模式按钮
⑤ 旋钮和 [+]/[–] 按钮（用于指定设置值）
⑥ 调节旋钮
⑦ [MUTE ALL] 按钮
⑧ LED 旋转推子及相关按钮 / 旋钮
⑨ 音量滑块
⑩ [PHONES] 插孔
⑪ [AUX IN] 插孔



① 待机 / 开机按钮

打开或关闭本产品。

② 显示屏 ..... 页面 60

此显示屏用于指示该产品的当前状态、每个参数设置的状态以及其他信息。轻触 [MENU] → Utility → LCD Contrast (页面 188) 即可调整屏幕对比度。

③ 画面操作按钮

第一排按钮用于切换与显示屏相关的功能。虽然这些按钮的名称没有明确印在面板上，但为了便于说明，它们分别被称为 F1、F2、F3 和 Alt。有关更多信息，请参阅页面 60。

第二行包含以下按钮。

- [STORE] 按钮
  用于保存场景（页面 90）和 Live Set（页面 185）。有关更多信息，请参阅页面 95。
- [EXIT] 按钮
  用于退出当前画面或显示画面层次结构中高一级的画面。场景的顶层画面（场景选择画面）还包含一个功能（所有声音关闭），用于将当前正在被触发的所有触发器静音。
- [ENTER] 按钮
  用于显示画面层次结构中下一级的画面或执行功能。

④ 模式按钮

这些按钮涵盖了该产品的各种功能，按下其中任何一个按钮即可进入所需的模式。当前选择的模式按钮会点亮。

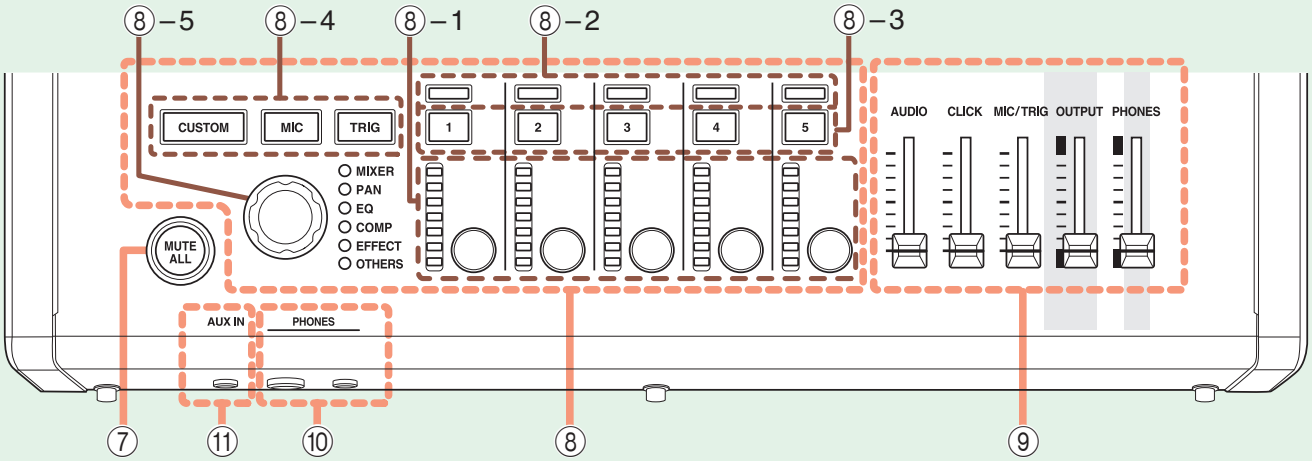
- SCENE ⇨ 页面 90
- MIC/TRIG ⇨ 页面 106
- CLICK ⇨ 页面 157
- RECORDER ⇨ 页面 164
- LIVE SET ⇨ 页面 185
- MENU ⇨ 页面 187

⑤ 旋钮和 [+]/[–] 按钮（用于指定设置值）

旋钮和按钮都可以执行相同的功能。它们主要用于设置画面上各种参数的数值。

⑥ 调节旋钮 ..... 页面 76

这些旋钮可用于改变各种音色特点或在演奏过程中切换功能。虽然许多参数深藏于画面层级中，但常用参数可以分配到这些旋钮上。



⑦ [MUTE ALL] 按钮

这将使该产品的所有通道静音。静音时，按钮会亮起。如果声音被静音，则提供给 [MIC/LINE INPUT] 插孔的幻象电源（页面 8 和 109）也会暂时停止。

⑧ LED 旋转推子及相关按钮 / 旋钮

页面 87

⑧-1 LED 旋转推子

旋转这些推子，即可对相应的通道应用各种效果。

⑧-2 通道灯

这些指示灯显示各个通道的配对状态。当 [MIC] 按钮亮起时，它还具有峰值指示灯的功能。演奏鼓组时，最佳状态是当整个鼓组被敲击时，峰值指示灯偶尔闪烁。

⑧-3 通道开 / 关按钮

这些按钮可以切换每个通道的开（亮）或关（灭）。

⑧-4 推子模式按钮

这些按钮用于选择由 LED 旋转推子控制的通道。

- **如果 [MIC] 亮起：**推子控制麦克风输入（Mic1–Mic5）。
- **如果 [TRIG] 亮起：**推子控制触发器音色（底鼓、军鼓和 Trig3–10）。
- **如果 [CUSTOM] 亮起：**推子控制其他通道。

⑧-5 推子功能选择旋钮

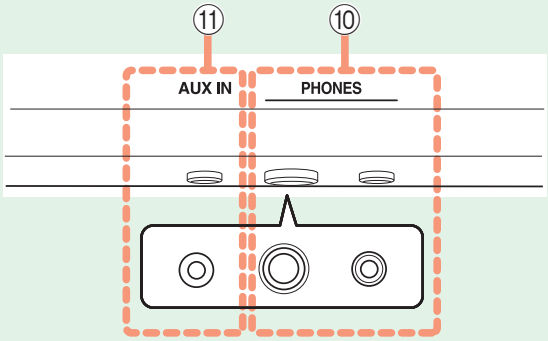
转动该旋钮以选择推子功能。可以通过右侧（MIXER 到 OTHERS）亮起的 LED 指示灯来确认所选功能。

> **通道**
>
> 这些是构成该产品总体音色的单独声音。通道包括通过相应的 [MIC/LINE INPUT] 插孔输入的输入声（画面上显示为 Mic1–5），以及通过相应的 [TRIGGER INPUT] 插孔输入的触发器输入声（画面上显示为 Kick、Snare 或 Trig3–22）。

⑨ 音量滑块

操作这五个滑杆可以调节本产品产生的各个音频的音量，如下所述。

滑块	调节音频音量
[AUDIO]	• 通过 [AUX IN] 插孔输入的声音 • 输入到 [USB TO HOST] 端口的声音 • 通过蓝牙输入的声音 • 录音功能播放声音
[CLICK]	CLICK 播放声音
[MIC/TRIG]	• 麦克风输入声音：声音通过 [MIC/LINE INPUT] 插孔输入 • 触发音：由 [TRIGGER INPUT] 插孔输入的声音 • 来自外部存储器中的音频文件预览声音 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Import Wave →[F3] ▶ [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →Import Wave →File to Bank →[F1] ▶ [CLICK] →[F3] Setting →Click →Import Wave →[F3] ▶ [RECORDER] →(Sampling) →[F4] Load →[F1] ▶ [MENU] →File →File Wave →Rename, Delete →[F3] ▶ • 用户音色预览 [RECORDER] →(Sampling) →[F7] LoadWM →[F1] ▶
[OUTPUT]	• 声音通过 [OUTPUT] 输出插孔（画面上显示为 “Main Out”）输出。 • USB Audio Out 1/2 • 录制、循环和采样的音量
[PHONES]	耳机音量



⑩ [PHONES] 插孔

用于连接耳机，以输出本产品播放的声音，包括来自外部设备的音频输入。本产品既配备了立体声迷你插孔，也配备了标准立体声插孔。

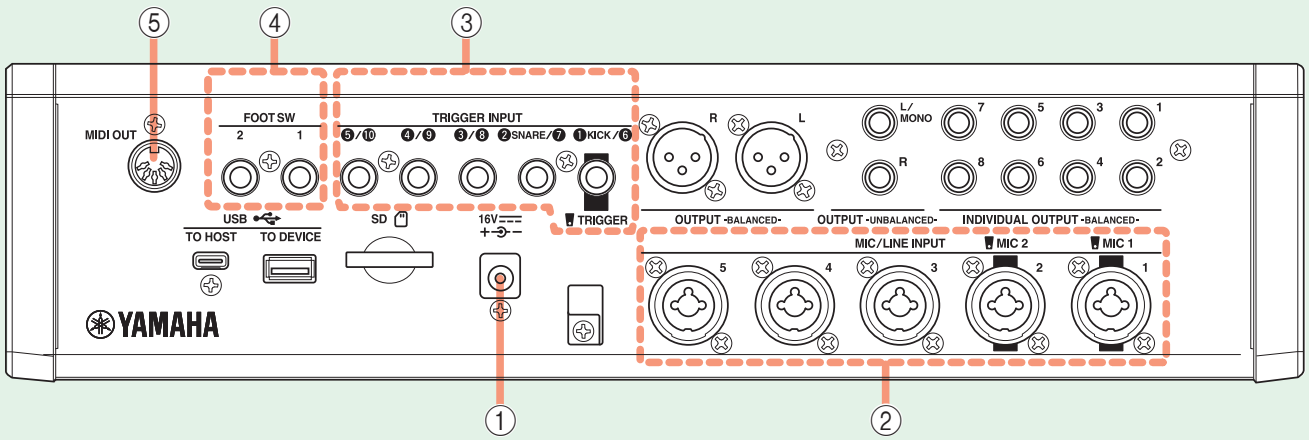
注

同时使用两个插孔会降低耳机的输出音量。

⑪ [AUX IN] 插孔

插孔兼容立体声迷你插头。可连接电子键盘、便携式音乐播放器或其他设备，将音频输入至本产品。

EAD50 后面板



① DC IN 插孔

用于连接所提供的交流电源适配器。

② [MIC/LINE INPUT] 插孔.....页面 41

这些插孔兼容 TRS 耳机插头和 XLR 接口。两者都是平衡连接。XLR 接口用于连接麦克风（需要增益放大的设备）的音频连接，例如用于拾取原声鼓演奏的声音。TRS 耳机插孔用于连接电子乐器（或其他具有高输出电平的设备）。1 号和 2 号插孔专用于连接附带的 DSU50 传感器单元的电缆。

幻象电源

本产品可以通过这些插孔为 XLR 类型电容麦克风或其他需要供电的设备供电。这被称为“幻象电源”，仅供给 XLR 连接器。有关更多信息，请参阅页面 109。

③ [TRIGGER INPUT] 插孔 .....页面 24

这些插孔与标准立体声插头（6.35 mm）兼容，用于连接电子鼓垫或连接到原声鼓的触发传感器的电缆。[❶ KICK/❻] 插孔用于连接随附的 DSU50 传感器单元的电缆。

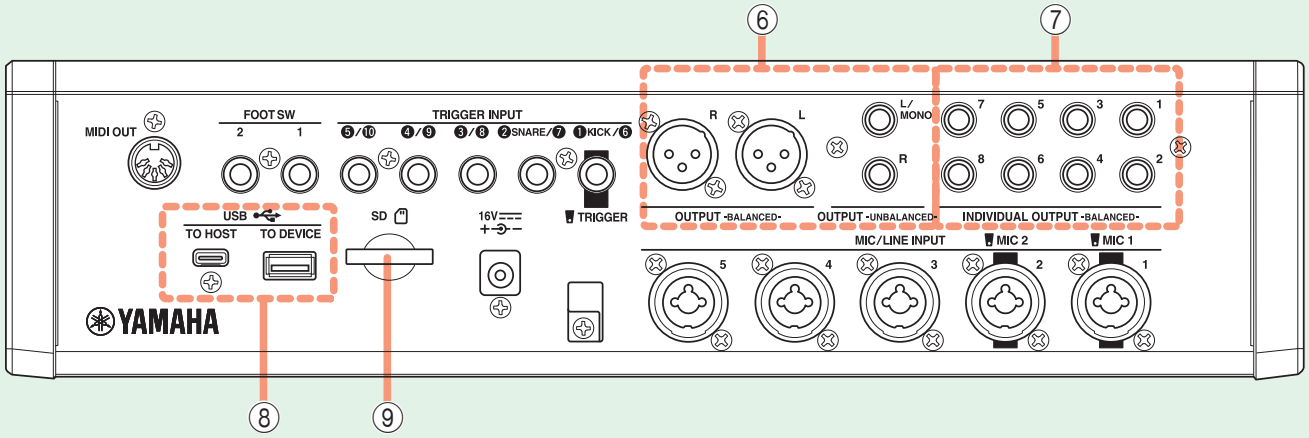
④ [FOOT SW] 插孔 .....页面 42

用于连接单独出售的踏板或脚踏板开关 / 控制器。

⑤ [MIDI OUT] 端口.....页面 47

用于连接 MIDI 电缆。本产品通过 [USB TO HOST] 端口进行 MIDI 通信，但只能通过 MIDI 电缆发送 MIDI 输出。使用插孔将没有 USB 接口的鼓音源的声音输出。

MIDI 是音乐电子工业协会（AMEI）的注册商标。



⑥ [OUTPUT] 插孔

这些插孔用于输出本产品产生的所有声音。它们与画面上参数所显示的 [Main Out] 通道相对应。它们包括 XLR 类型（平衡式）和 TS 类型（非平衡式）插孔。这两种类型的插孔输出的声音信号相同。根据所连接的设备选择合适的插孔。

注

- 要实现单声道输出，只需连接 [L/MONO] 插孔。
- 如果必须将平衡输出连接到不平衡设备，应将两台设备的接地电位保持一致。接地电位不一致可能导致产品损坏 / 故障。对于连接不平衡设备的电缆，3 号针应接冷端，1 号针应接地线。

⑦ [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔.....页面 45

这些输出插孔用于分别输出各个通道的音频信号。单独输出各个通道可以向特定人员发送所需的声音，或者单独对特定通道应用效果。

⑧ USB 端口.....页面 14

本产品配备两种 USB 端口（Type-A 和 Type-C）。

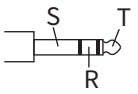
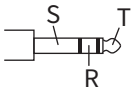
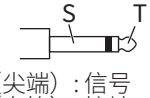
Type-C [USB TO HOST] 端口用于连接计算机或其他主机设备，以进行 MIDI 或音频通信。Type-A [USB TO DEVICE] 端口用于连接 USB 闪存、电子乐器或其他此类设备，本产品作为主机设备使用。使用本产品创建的各种数据都可以保存到 USB 闪存中。如果连接了电子乐器，则可以使用本产品及连接设备的 USB 触发链接功能，从该乐器输入 MIDI 信号。

USB Type-C ™和 USB-C ™是 USB Implementers Forum 的商标。

⑨ SD 卡插槽.....页面 15

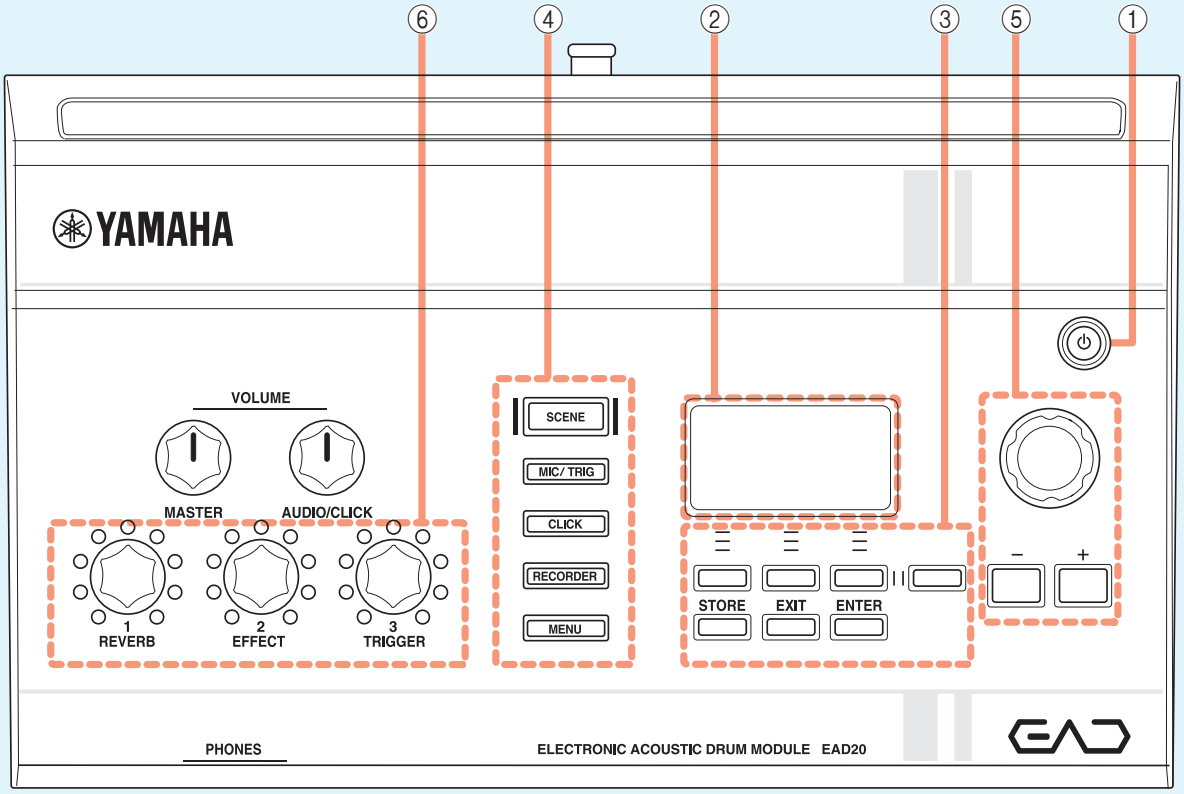
除了 USB 闪存外，SD 卡也可作为存储介质，用于保存在本产品上创建的数据。

插孔的极 （②、⑥ 和 ⑦）

接口	接口极性	平衡 / 非平衡
MIC/LINE INPUT	TRS 耳机插头*  T（尖端）：正极 (+) R（环）：负极 (–) S（套筒）：接地	平衡
	XLR 接口  针 1：接地 针 2：正极 针 3：负极	
INDIVIDUAL OUTPUT -BALANCED-	TRS 耳机插头*  T（尖端）：正极 (+) R（环）：负极 (–) S（套筒）：接地	平衡
OUTPUT -BALANCED-	XLR 接口  针 1：接地 针 2：正极 针 3：负极	
OUTPUT -UNBALANCED-	TS 耳机插头  T（尖端）：信号 S（套筒）：接地	非平衡

* 也可以使用 TS 耳机插头代替 TRS 耳机插头进行连接。在这种情况下，连接为非平衡。

EAD20 顶部面板



① 待机 / 开机按钮

打开或关闭本产品。

② 显示屏 ..... 页面 60

此显示屏用于指示该产品的当前状态、每个参数设置的状态以及其他信息。可以通过点击 [MENU] → Utility → LCD Contrast（页面 188）来调整屏幕对比度级别。

③ 画面操作按钮

第一排按钮用于切换与显示屏相关的功能。虽然这些按钮的名称没有明确印在面板上，但为了便于说明，它们分别被称为 F1、F2、F3 和 Alt。有关更多信息，请参阅页面 60。

第二行包含以下按钮。

- [STORE] 按钮
  用于保存场景（页面 90）。有关更多信息，请参阅页面 95。
- [EXIT] 按钮
  用于退出当前画面或显示画面层次结构中高一级的画面。场景的顶层画面（场景选择画面）还包含一个功能（所有声音关闭），用于将当前正在被触发的所有触发器静音。
- [ENTER] 按钮
  用于显示画面层次结构中下一级的画面或执行功能。

④ 模式按钮

这些按钮涵盖了该产品的各种功能，按下其中任何一个按钮即可进入所需的模式。当前选择的模式按钮会点亮。

- SCENE ⇨ 页面 90
- MIC/TRIG ⇨ 页面 106
- CLICK ⇨ 页面 157
- RECORDER ⇨ 页面 164
- MENU ⇨ 页面 187

⑤ 旋钮和 [+]/[–] 按钮（用于指定设置值）

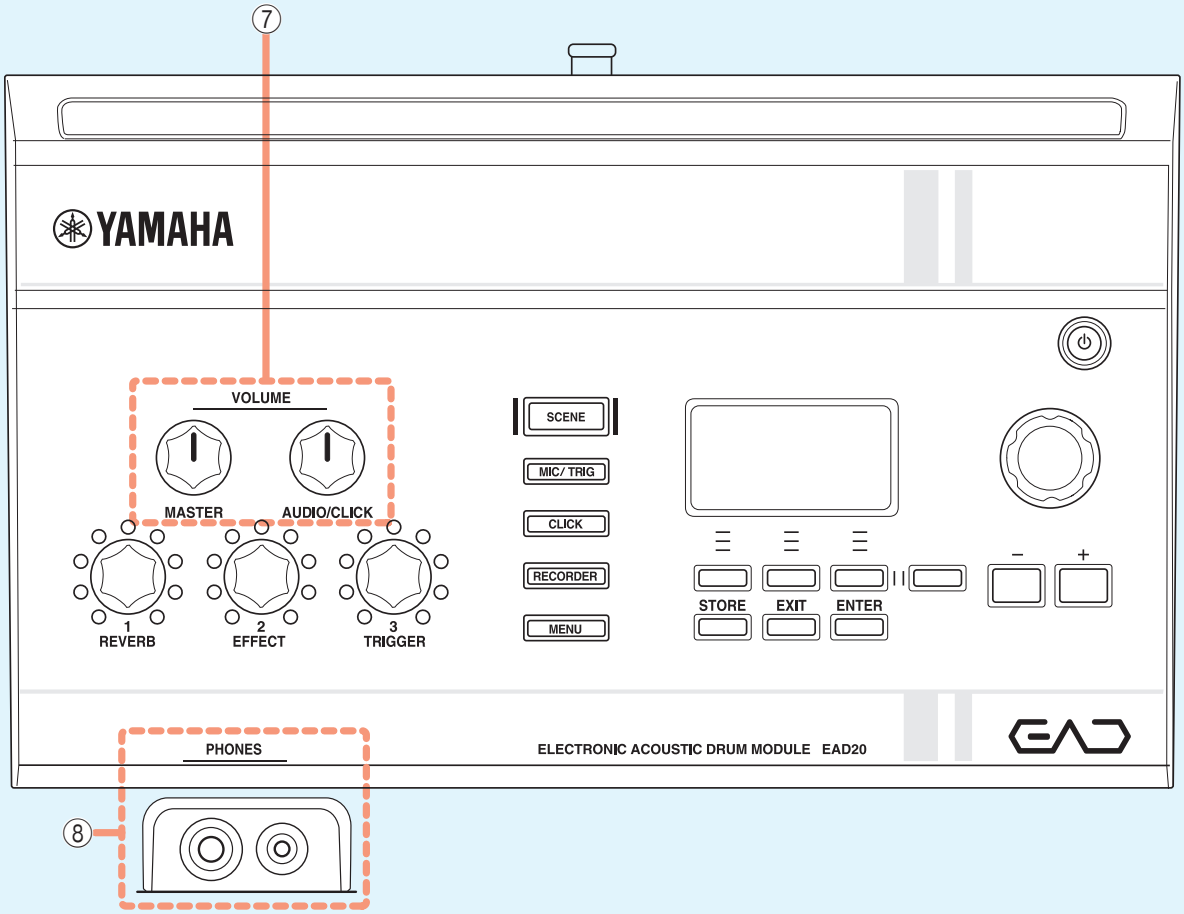
旋钮和按钮都可以执行相同的功能。它们主要用于设置画面上各种参数的数值。

⑥ 调节旋钮 ..... 页面 76

这些旋钮可用于改变各种音色特点或在演奏过程中切换功能。虽然许多参数深藏于画面层级中，但常用参数可以分配到这些旋钮上。

注

虽然只有 3 个修改旋钮，但通过操作 [+]/[–] 按钮 / 旋钮，可以切换功能分配设置，不仅限于 1 到 3，还可以切换到 4 到 6。有关更多信息，请参阅页面 77。



⑦ 音量旋钮

通过操作这两个旋钮，可以按照以下说明调整本产品产生的各个音频声音的音量。

[AUDIO/CLICK]

- 将音频输入到 [AUX IN] 插孔*1
- 通过 [USB TO HOST] 端口输入声音*1
- 录音功能播放声音*1
- 点击播放声音*2

注

以下屏幕可用于设置 [AUDIO/CLICK] 旋钮的控制对象。

*1: [MENU] → 工具（第 4/4 页）⇨ 音频音量

*2: [MENU] → 工具（第 4/4 页）⇨ 节拍音量

有关详细信息，请参阅页面 189。

[MASTER]

- 通过 [OUTPUT] 插孔输出的声音（屏幕上显示为“Main Out”）*3
- 通过 [USB TO HOST] 端口 (USB Audio Out 1/2) 输出的声音
- 录制、循环和采样的音量
- 耳机音量*4

注

以下屏幕可用于设置 [MASTER] 旋钮 的控制内容。

*3: [MENU] ⇨ 工具（第 4/4 页）⇨ 主音量

*4: [MENU] ⇨ 工具（第 4/4 页）⇨ 耳机音量

有关详细信息，请参阅页面 189。

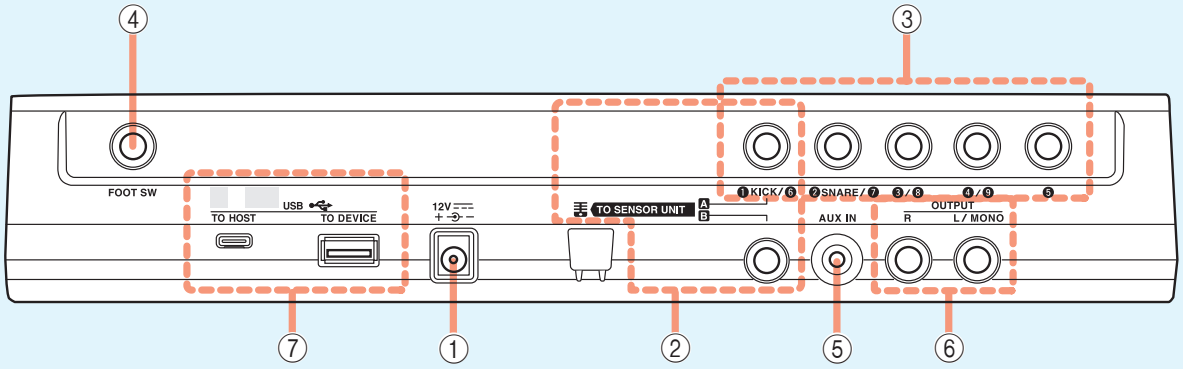
⑧ [PHONES] 插孔

这些插孔可连接耳机、网络流媒体设备或其他源，以输出使用本产品进行表演的音频，或音频输入到本产品。本产品既配备了立体声迷你插孔，也配备了标准立体声插孔。

注

同时使用两个插孔会降低耳机的输出音量。

EAD20 后面板



① DC IN 插孔

用于连接所提供的交流电源适配器。

② [TO SENSOR UNIT] 插孔

连接至随附的传感器单元。将传感器单元上的插孔 A 连接到产品上的插孔 A，即可向产品输入触发信号。通过将传感器单元上的 B 插孔连接到产品上的 B 插孔，可以将麦克声音输入到产品中。

须知

产品上的 Jack B 插孔专用于连接随附的传感器单元。请勿将市售麦克风连接到 B 插孔，否则可能会损坏设备。

③ 触发器输入插孔..... 页面 22 和 25

这些插孔与标准立体声插头（6.35 mm）兼容，用于连接电子鼓垫或连接到原声鼓的触发传感器的电缆。[❶ KICK/❻] 插孔用于连接随附的 DSU50 传感器单元的电缆。

④ [FOOT SW] 插孔 ..... 页面 42

用于连接单独出售的踏板或脚踏板开关 / 控制器。

⑤ [AUX IN] 插孔

插孔兼容立体声迷你插头。可连接电子键盘、便携式音乐播放器或其他设备，将音频输入至本产品。

⑥ [OUTPUT] 插孔

兼容 TS 耳机插头（非平衡式），可用于输出产品产生的所有声音。屏幕上显示的参数设置中会标明“Main Out”。

注

- 要实现单声道输出，只需连接 [L/MONO] 插孔。

⑦ USB 端口 ..... 页面 14

本产品配备两种 USB 端口（Type-A 和 Type-C）。

Type-C [USB TO HOST] 端口用于连接计算机或其他主机设备，以进行 MIDI 或音频通信。Type-A [USB TO DEVICE] 端口用于连接 USB 闪存、电子乐器或其他此类设备，本产品作为主机设备使用。使用本产品创建的各种数据都可以保存到 USB 闪存中。如果连接了电子乐器，则可以使用本产品及连接设备的 USB 触发链接功能，从该乐器输入 MIDI 信号。

USB Type-C ™和 USB-C ™是 USB Implementers Forum 的商标。

传感器单元

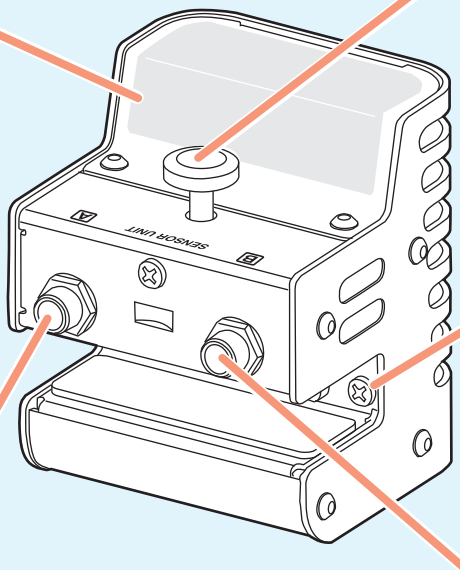
须知

切勿用鼓棒敲打传感器单元。这样做可能会损坏麦克风传感器或降低性能。

EAD50

请参见 DSU50 使用说明书。

EAD20



麦克风传感器
用于以立体声录音原声鼓演奏。

固定螺丝
将传感器单元固定在低音鼓上。

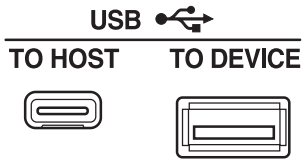
触发传感器
它检测击打低音鼓产生的振动，并将其转换为触发信号。

插孔 A
使用随附的线缆将此插孔连接至后面板上的 [TO SENSOR UNIT A]。它向产品主机输出触发信号。

插孔 B
使用附带的线缆将此插孔连接到后面板上的 [TO SENSOR UNIT B]。它将麦克风声音输出到产品的主机。

USB 端口的注意事项

本产品包含两种 USB 端口（Type-A 和 Type-C）。



■ 使用 [USB TO HOST] 端口的注意事项

[USB TO HOST] 端口 (Type-C) 用于将本产品连接到计算机、智能设备或其他主机设备。主机设备与应用程序之间的 MIDI 或音频通信可用于音乐创作。如需了解更多信息，请参阅页面 47 以及 49。

- 准备一根与被连接设备接口形状相匹配的 USB 线缆。但是，请注意，根据连接方式，所连接的设备可能无法作为主机设备运行。
- 如果连接到智能设备或计算机，请采取以下注意事项，以防止设备发生故障或停止运行（死机）时损坏数据。
  - 在关闭和打开本产品或断开和重新连接 USB 线缆之前，请停止使用本产品播放音乐并关闭所有应用程序。
  - 在关闭和打开本产品或断开和重新连接 USB 线缆之前，请至少等待 6 秒钟。
- 如果智能设备、计算机或本产品停止工作，请重新启动应用程序、智能设备和计算机，或者关闭并重新打开本产品。

■ 使用 [USB TO DEVICE] 端口的注意事项

以下设备可以连接到 Type-A USB 端口。

- 配备 USB-MIDI 功能的 MIDI 设备
- USB 闪存（USB 集线器、鼠标和电脑键盘等设备除外）

连接到 USB 闪存

- 将闪存插入 [USB TO DEVICE] 端口，注意其正确的垂直方向。
- 请勿在播放、录制、文件操作（保存、加载、格式化等）或访问 USB 闪存时连接或断开 USB 闪存。这样做可能导致本产品停止工作，或者损坏 USB 闪存或数据。
- 在连接或断开 USB 闪存之前，请等待几秒钟。
- 请将闪存直接连接到本机，切勿使用集线器或延长线。
- 如需查看兼容的 U 盘列表，请查看以下站点中的“Documents/Data”。

  https://download.yamaha.com/
- 将数据保存到 USB 闪存或从 USB 闪存加载数据所需的时间可能会因数据类型或本产品的状态而有所不同。

格式化 USB 闪存

建议使用此产品来格式化闪存。使用其他设备格式化的闪存可能无法在本产品中正常工作。有关格式化的信息，请参阅页面 207。

须知

格式化 USB 闪存会删除该设备中的所有数据。格式化之前，请确认闪存中不包含任何需要的数据。

防止 USB 闪存数据被意外删除

有些 USB 闪存具有写保护功能，以防止意外删除数据。使用该功能对设备中存储的任何重要数据进行写保护，以防止其被覆盖写入。相反，在保存或以其他方式更改设备上的数据之前，请确保 U 盘的写保护已被禁用。

连接闪存时关闭电源

在关闭电源之前，请确认闪存没有被访问，例如用于播放 / 录音或文件操作（保存 / 加载 / 格式化等）。否则可能会损坏闪存或数据。

连接 MIDI 设备

MIDI 设备可以连接到本产品的 USB 端口。如需了解更多信息，请参阅以下页面。

- 连接 MIDI 设备到 [USB TO HOST] 端口 ⇨ 页面 47
- 将 MIDI 设备连接到 [USB TO DEVICE] 端口 ⇨ 页面 44

使用 SD 卡的注意事项（仅限 EAD50）

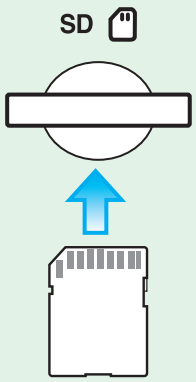
本产品配备了一个插槽，可插入 SD 卡或 SDHC 卡，用于保存由本产品创建的数据。

兼容的存储卡

本产品支持使用 SD 和 SDHC 存储卡。使用存储容量合适的存储卡。

SD 卡插入

- 插入 SD 卡时，请将金属触点朝上，如下图所示。
- 请勿在播放、录制、文件操作（保存、加载、格式化等）或访问 SD 卡期间连接或断开 SD 卡。这样做可能会导致本产品停止或损坏 SD 卡或数据。
- 连接或断开 SD 卡前请等待几秒钟。



格式化 SD 卡

建议使用本产品格式化 SD 卡。使用其他设备格式化的 SD 卡在本产品中可能无法正常工作。有关格式化的信息，请参阅页面 207。

须知

格式化 SD 卡会删除卡中存储的所有数据。格式化之前，请确认闪存中不包含任何需要的数据。

避免意外删除

部分 SD 卡配有锁定开关，可防止意外删除数据。如果存储卡内包含重要数据，请启用锁定开关，以防止数据被覆盖写入。反之，在使用存储卡保存数据之前，请检查锁定开关是否已解锁。

插入 SD 卡时关闭电源

在关闭电源之前，请确认 SD 卡没有被访问，例如用于播放、录制或文件操作（保存、加载、格式化等）。否则可能会损坏 SD 卡或数据。

术语表

本部分包含与声学或电子鼓相关的术语，并提供简明解释，方便您在阅读本用户指南时查阅。

术语	说明	参考位置
试听（预览）	此参数用于设置在“Trigger Input Select”画面中按 [F3] 按钮时所产生的预览声音（试听）的力度（页面 63）。	页面 63
镲面	镲片中心杯状区域与边缘之间的宽阔区域。	页面 23
通道	用于构成本产品所播放各种声音的单元 本产品包括麦克风声音通道（Mic1–5）、触发器声音通道（Kick、Snare 和 Trig3–22）以及音频通道。	页面 46
闭合镲面(ClBw)	踩下脚踏控制器时，击打踩镲的镲面区域。	页面 24
闭合镲边 (ClEg)	指踩下脚踏控制器时，击打踩镲的边缘部位。	页面 24
闭鼓边击打	对于原声鼓，这种技巧是指用手腕控制击打鼓边，同时用手按在鼓面中央以使鼓面静音。对于电子鼓垫，这种技巧指只击打闭鼓边区域，而不触碰鼓面。	页面 120
交叉击边 (Xstick)	其定义与“闭鼓边击鼓”相同。	页面 80，120，以及 142
串音	术语“串音”是指不同打击垫之间的共振或干扰，当某个电子鼓打击垫被击打时，可能会导致其他打击垫（包括安装了鼓触发器的原声鼓）产生触发信号。对于 EAD 和 DTX 系列鼓，可以通过不发出低于指定值的触发信号声音来防止串音。	页面 122
凸帽	镲中央凸起的小部分	页面 23
套鼓	与“鼓组”的定义相同。	页面 23
镲边	指鼓边缘和镲边区域。	页面 23
踩镲闭合	通过踩下踩镲踏板，使两片踩镲闭合。	页面 124
脚踩溅音	一种演奏技巧，通过踩下踩镲踏板后立刻松开，让踩镲发出类似管弦乐镲片的波动泛音效果。	页面 124
鼓面	在原声鼓上，指紧绷在鼓的击打面和背面的薄膜，用鼓槌敲击时会发声。在电子鼓打击垫上，这些对应的表面也称为鼓面。	–
踩镲	一种打击乐器，由两片镲片叠装在专用支架上，通过踏板可控制两片镲片的打开（分开）或闭合（合拢敲击）。	–
Inst	Inst 是指敲击特定打击垫时发出的具体乐器声音，每个打击垫都会分配一个 Inst 声音。在以往的 DTX 系列型号中，这类声音也被称为“音色组”。	页面 23
鼓组	在电子鼓组中，分配到各个打击垫的打击乐器音色（Inst）集合被统称为“鼓组”。对于一般的电子鼓，可以根据演奏场景或“场景”选择所需的鼓组。对于本产品，“鼓组”是在“场景”中进行配置，因此选择场景的同时也会选择相应的鼓组。	页面 23
层叠	层叠是分配给音色的参数限制。EAD 模块为每个电子鼓触发输入源提供四个可用于分配音色的层叠。	页面 134
Live Set	在本产品中，Live Set 是指将多个演奏场景编排成序列，以便在演出中连续切换使用的功能。	页面 185
薄膜开关	安装在部分电子鼓打击垫内的部件。例如，在配备多个触发区域的单压电片打击垫中，该开关可根据敲击时检测到的电压来区分不同的触发区域。	页面 26
开放镲面 (OpBw)	指完全不踩下脚踏控制器的情况下，击打踩镲的镲面区域。	页面 24
开放镲边 (OpEg)	指完全不踩下脚踏控制器的情况下，击打踩镲的边缘区域。	页面 24

术语	说明	参考位置
开放式边击	指用鼓棒同时敲击鼓面和鼓边（如军鼓）的演奏技巧。	页面 120
打击垫	打击垫是电子鼓中用于敲击的部件。敲击打击垫所产生的触发信号会用来驱动电子鼓音源发声，产生电子鼓音色。	页面 23
打击垫锁	在为本产品配置触发输入相关设置时，可通过敲击相应的打击垫来选择所需的触发输入。打击垫锁定功能可防止在敲击打击垫时相关触发器发生更改。	页面 63
打击垫类型	打击垫类型是预先调整好的触发输入信号或其他设置，以确保每次击打电子鼓打击垫时都能获得最佳音效。由于音源可以连接多种打击垫，如底鼓、军鼓、嗵鼓和镲打击垫，因此会根据每个打击垫的特点选择最适合的打击垫类型。	页面 119
声部	每个单元对应一个电子鼓打击垫（Inst），组成电子鼓音源，其中 1 个 Inst = 1 个触发输入 = 1 个部件。	页面 131
压电元件	这些传感器装置安装在电子鼓垫内部。这些传感器根据敲击有多硬以及敲击位置来确定检测到的波形的音量、音质和音色。单压电或多压电打击垫可供选择，配备不同数量的压电元件。	页面 27
真实环境音	部分电子鼓音色由两种波形组成：一种是近拾音录音（乐器本身的声音），另一种是远拾音录音（带混响的声音）。本产品设有名为“真实环境音”的参数，可通过调节这两种波形的比例来配置音色。	页面 29
鼓边	鼓边是用来固定鼓皮（击打面）的框架，例如军鼓。	页面 23
场景	一组为在各种特定情况下演奏鼓而配置的设置，可以通过一个按钮操作调出，称为“场景”。	页面 90
讲话	本产品包含一项设置，可将连接的麦克风用途从用于采集鼓声更改为用于采集表演者讲话。画面上显示“Talk”。	页面 112
触发输入	输入到音源模块的触发信号的约束单元。它们由多个触发输入源配置而成。每个触发输入都分配一个乐器。	页面 21
触发输入源	这是输入至音源模块的触发信号的最小约束单元，由四层构成。每层分配一个音色，因此每个触发输入源最多可分配四个音色。	页面 24
触发传感器	用于获取触发信号的传感器，电子鼓打击垫及本产品均采用压电元件作为该传感器。	–
触发信号	敲击电子鼓打击垫时产生的信号。它将敲击的力度与位置信息传输给电子乐器的音源模块，音源模块根据接收到的触发信号发出对应的电子音色。电子声音也可以基于由安装在原声鼓上的触发传感器在原声鼓演奏时产生的触发信号来生成。	页面 63
触发音	为方便表述，将基于触发信号所产生的电子音色统称为触发音。	页面 23
音色	指分配给电子鼓打击垫的乐器音色中所包含的独立电子声音（触发音）。	页面 23
区域	电子鼓打击垫上能够发出不同触发信号的区域。 常见有单区域、双区域、三区域打击垫。	页面 26

什么是“EAD”？

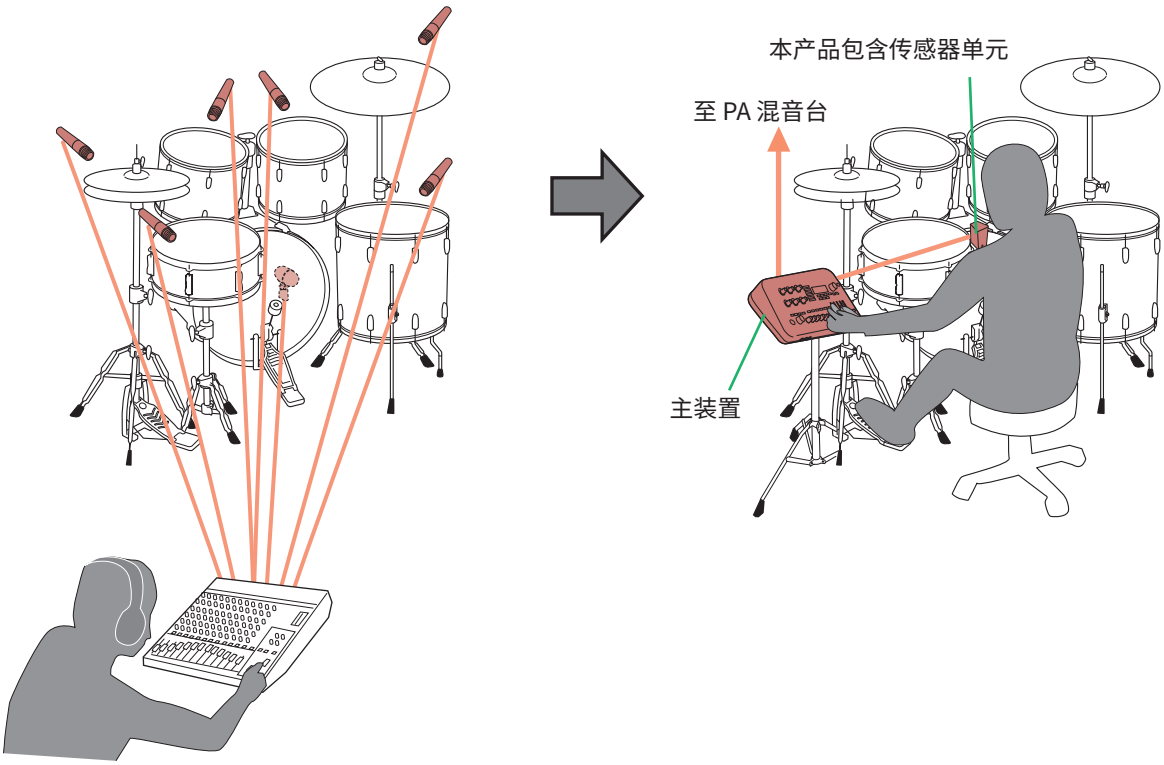
EAD 模块是一种根据从安装在原声鼓上的传感器接收到的两类信号 — 通过麦克风接口输入的声音，以及通过触发接口输入的信号，来生成声音的设备。

- 通过麦克风插孔输入的音频信号是指敲击原声鼓时产生的信号。
- 通过触发插孔输入的信号是指由安装在原声鼓或电子鼓垫上的触发传感器在被敲击时产生的触发信号。根据这些信号，本产品会产生模块中包含的相应电子鼓声音（音色）。

通过将这些原声和电子声音与效果设置、音量调节等相结合，该模块可以增强个人鼓演奏，从而产生所需的声音。

传统设置：无 EAD
为鼓组中的每个乐器连接安装一个麦克风，然后由混音工程师在现场演出场地通过调整混音台来平衡每个麦克风输入的声音。

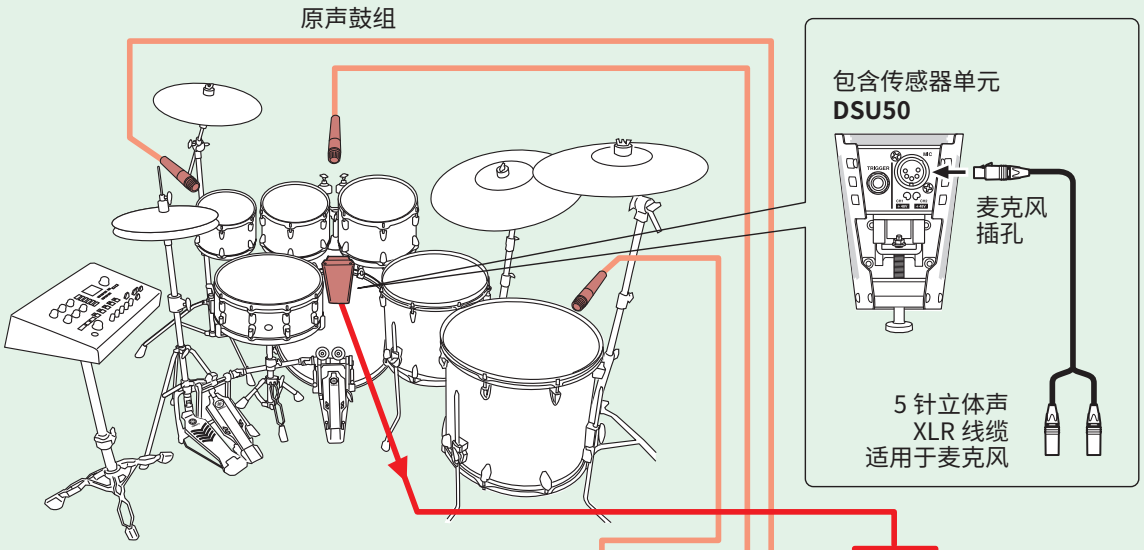
有 EAD 的设置
只需一个传感器单元即可采集演奏声音，无需为每件乐器单独连接安装麦克风。无论是工程师还是表演者，都可以自行调整音量平衡。



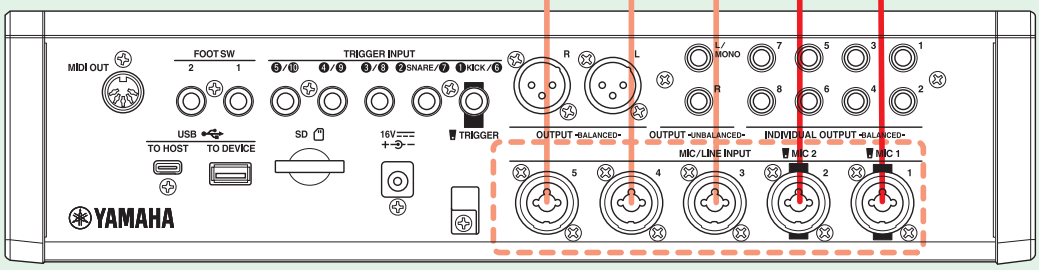
原声鼓部分（带麦克风输入）

本部分通过麦克风拾取原声鼓的声音，再进行音量平衡调节、效果设置等混音处理，最终完成整体音色的调整。

EAD50

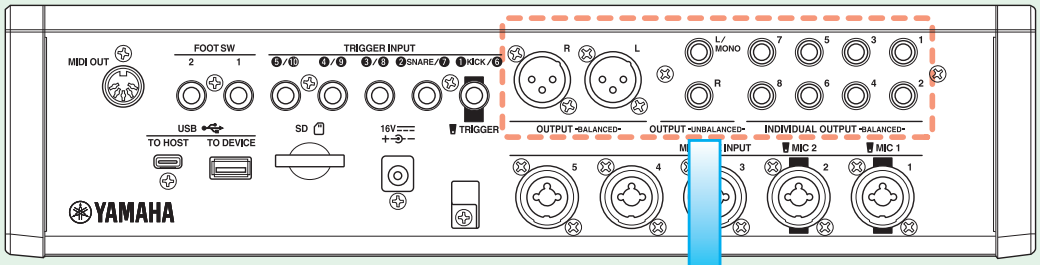


输入（页面 41）



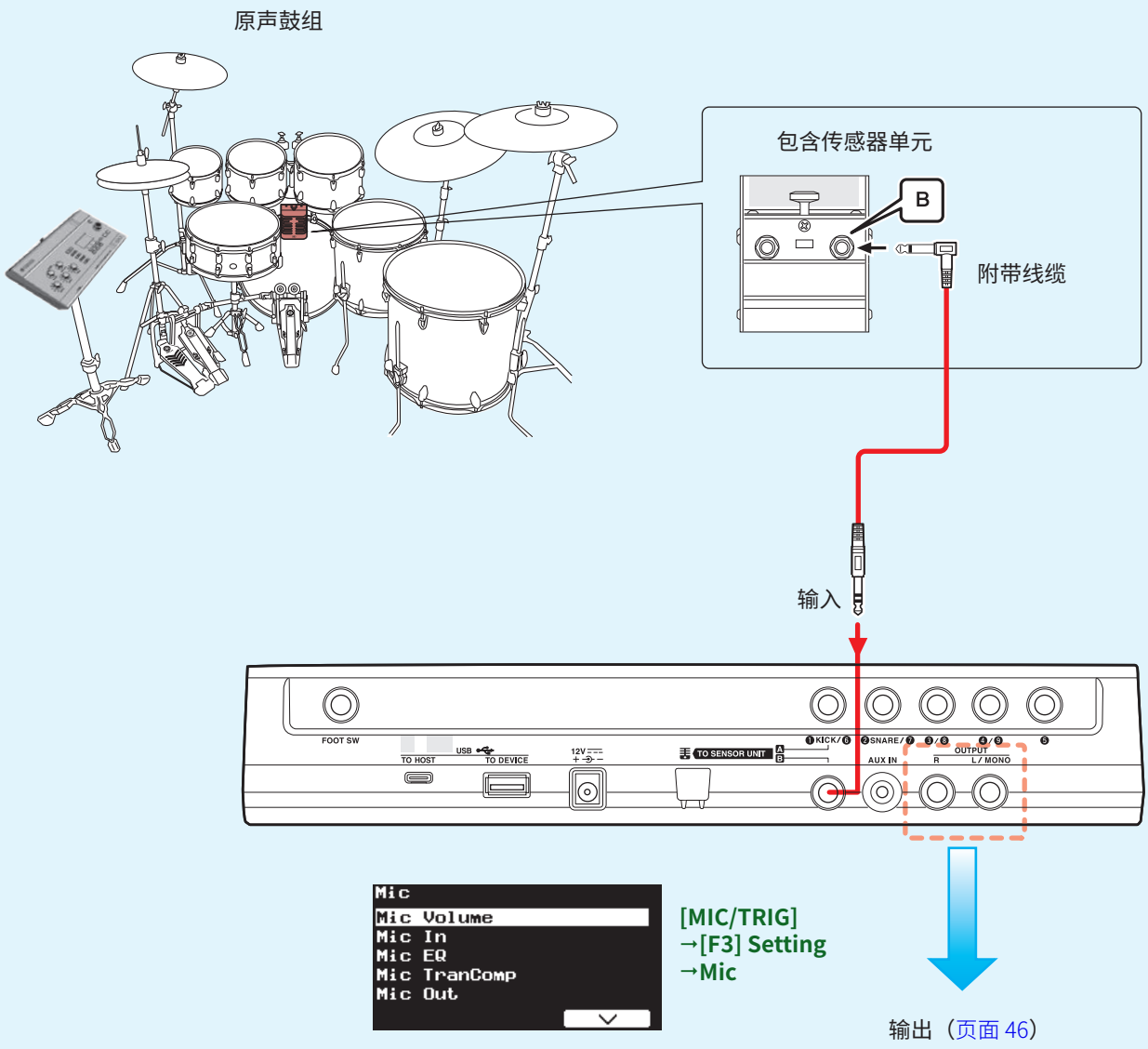


[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic



输出（页面 45）

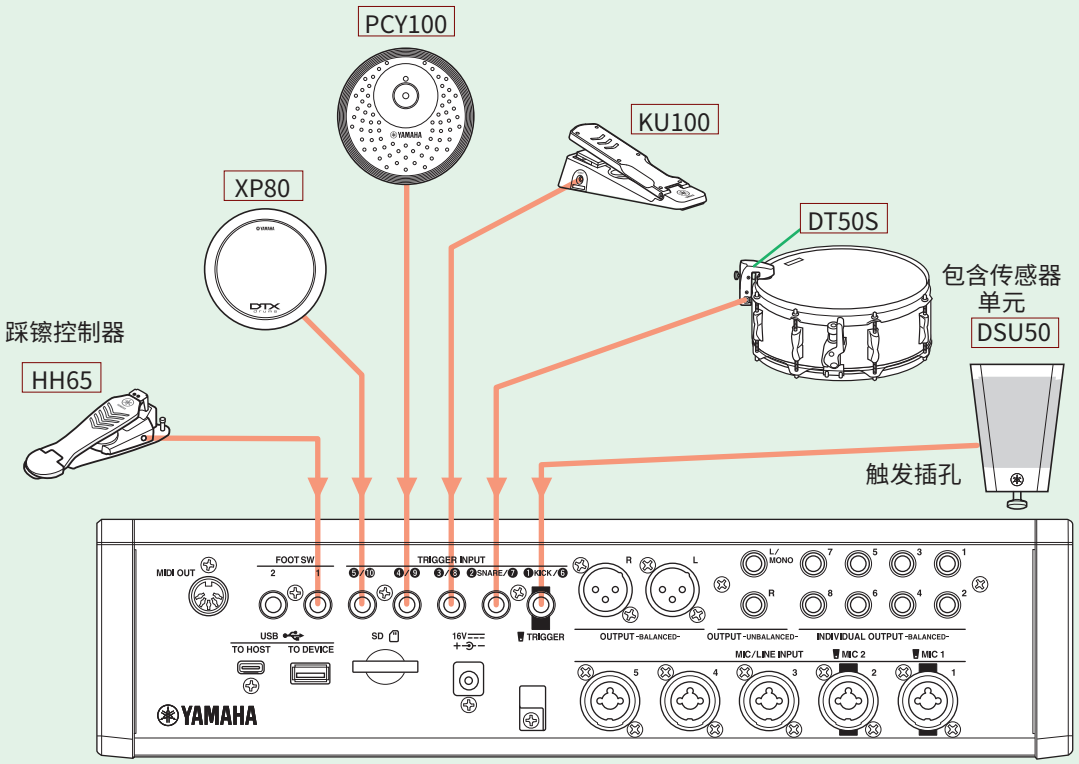
EAD20


原声鼓组
包含传感器单元
B
附带线缆
输入
FOOT SW
TO HOST
USB
TO DEVICE
12V
TO SENSOR UNIT
KICK
SNARE
OUTPUT
AUX IN
R
L/MONO
Mic
Mic Volume
Mic In
Mic EQ
Mic TranComp
Mic Out
[MIC/TRIG]
→[F3] Setting
→Mic
输出（页面 46）

电子鼓部分（带触发输入）

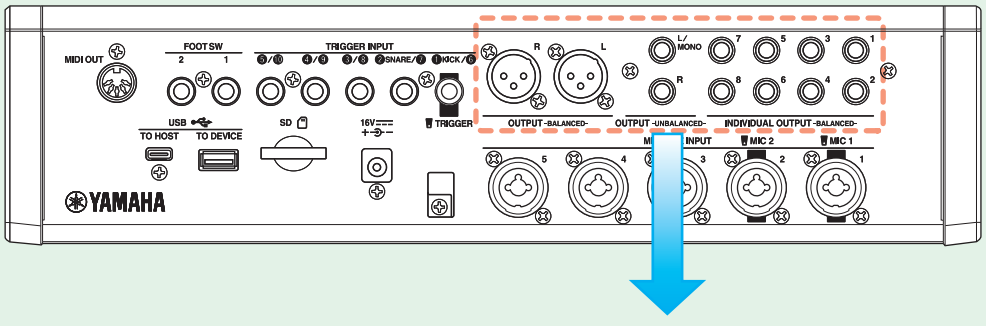
本部分通过击打配备传感器单元的原声鼓或电子打击垫产生触发信号，生成电子音色，再进行音量平衡调节、效果设置等混音处理，最终确定整体声音。

EAD50



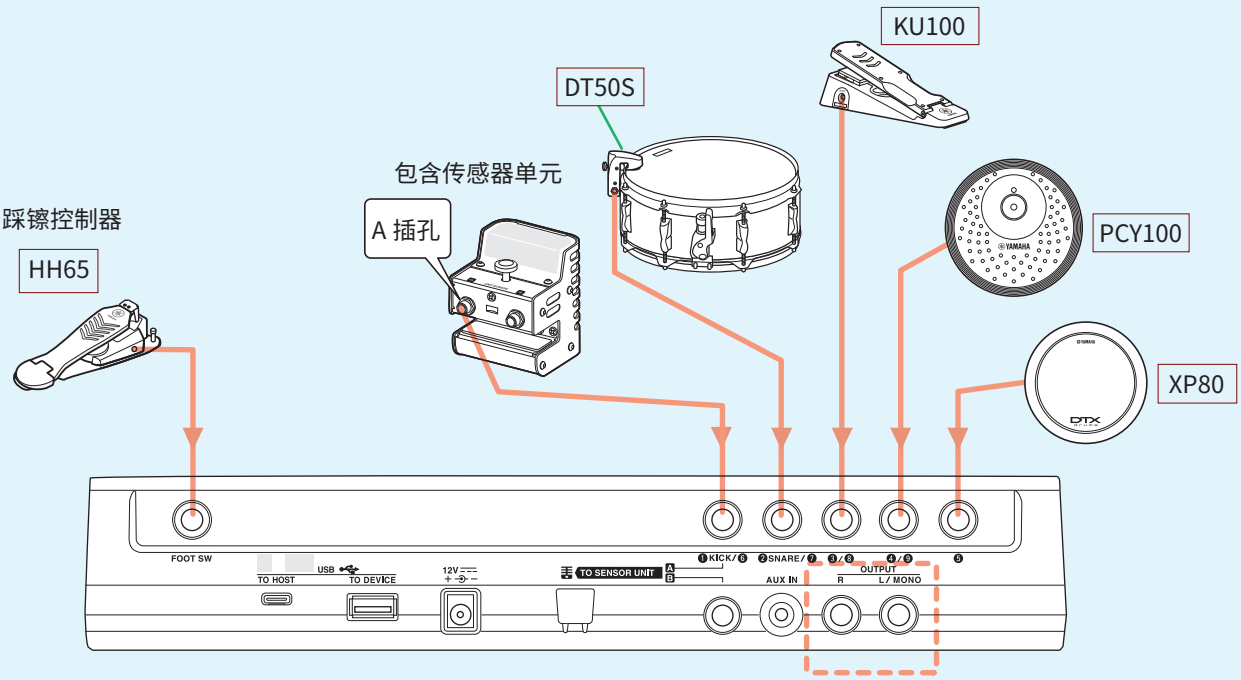


[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger



输出（页面 45）

EAD20





[MIC/TRIG] →[F3] Setting → Mic →Trigger

输出（页面 46）

如何配置触发输入

生成触发音（鼓组、Inst 和音色）

触发音（鼓组、Inst 和音色）是根据输入到 EAD 单元的触发信号生成的，例如敲击鼓垫，具体说明如下。

鼓组

在电子鼓中，分配给各个鼓垫的打击乐器音色 (Inst) 集合统称为鼓组。在 EAD 模块中，鼓组会被整合到场景中，因此通常通过选择场景来选择鼓组。

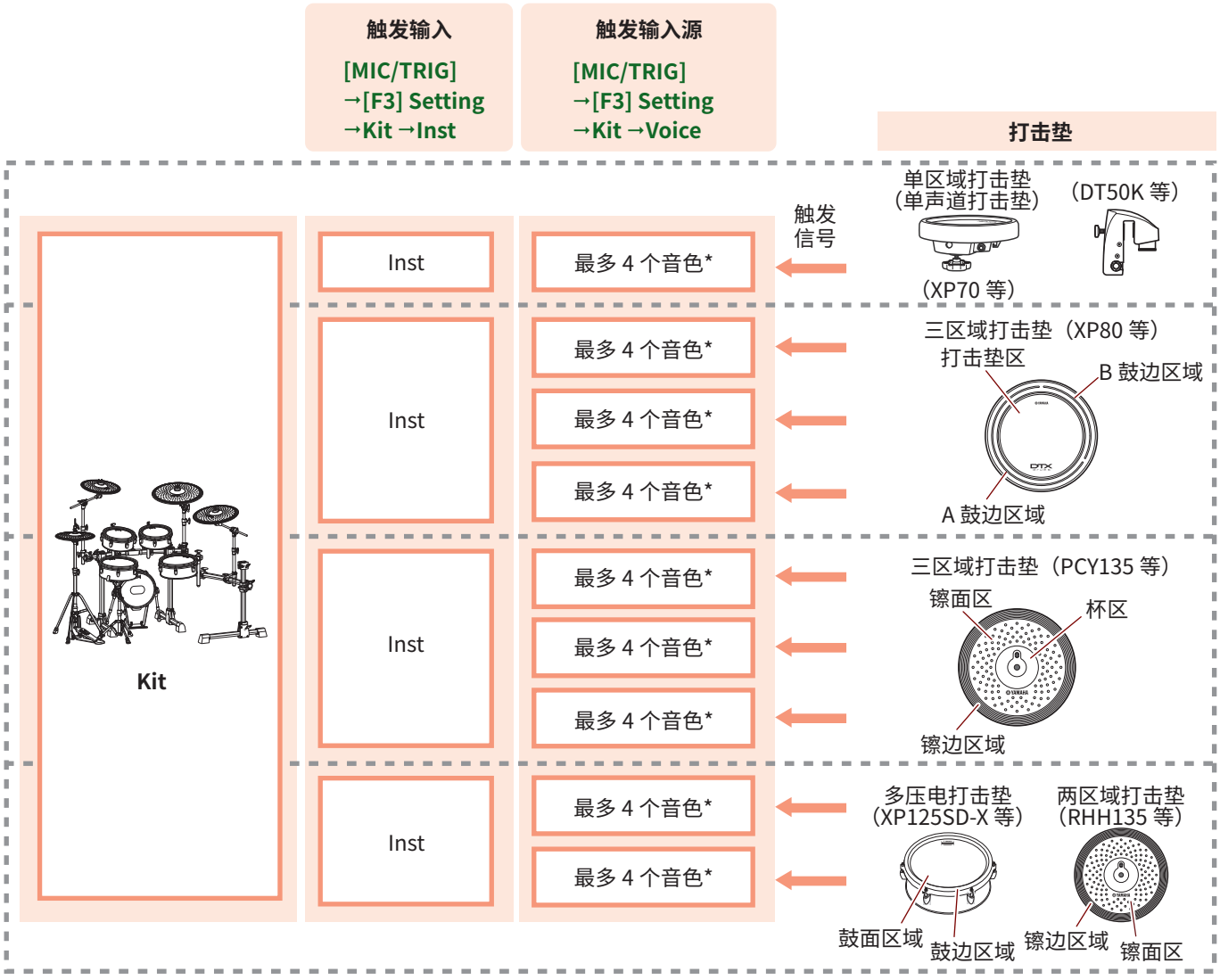
Inst

Inst 是指敲击特定打击垫时发出的具体乐器声音，每个打击垫都会分配一个 Inst 声音。若要修改预安装鼓组的声音，可对每个触发输入插孔更改（各打击垫的）Inst 设置。任何 Inst 都可以通过任何电子鼓音源部件产生一个音色。

音色

指分配给电子鼓垫的 Inst 声音中所包含的独立电子声音。选择 Inst 后，若要更细致地调整声音，可对每个触发输入源（每个打击垫区域）更改音色设置。如需使用本产品未自带的声音，可通过采样或从 USB 闪存加载音频文件等方式创建用户自定义音色（用户音色），并将其分配到对应的打击垫。

- 1 个打击垫（含多个区域）= 1 根连接线 = 1 个触发输入 = 1 个音色 = 每个区域最多可音色叠加 4 个音色的 1 组 × 区域数量 = 1 个电子鼓音源模块
- 1 个区域 = 1 个触发输入源 = 1 组层叠音色



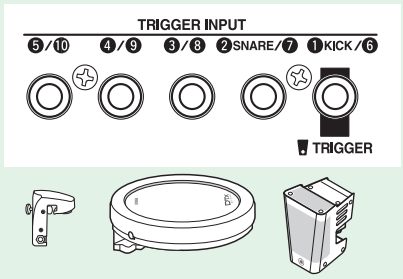
如何配置触发信号输入

本产品中的电子音源可处理触发输入。

EAD50 集成触发输入

接口编号	❶	❷	❸		❺	❻		❿	脚踏板开关 1	脚踏板开关 2			
触发输入	Kick	Snare	Trig3	....	Trig5	Trig6	....	Trig10	Foot1	Foot2	Trig11	....	Trig22
触发输入源	KickSrc1	SnareSrc1	Trig3Src1	....	Trig5Src1	Trig6Src1		Trig10Src1	Foot1Src	Foot2Src	Trig11Src1		Trig22Src1
	KickSrc2	SnareSrc2	Trig3Src2		Trig5Src2						Trig11Src2		Trig22Src2
	KickSrc3	SnareSrc3	Trig3Src3		Trig5Src3						Trig11Src3		Trig22Src3

Trig11 – Trig22 仅支持 MIDI 输入

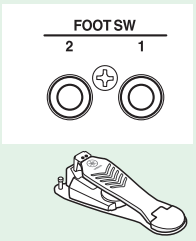


■ 触发信号通过触发输入插孔输入

本产品接收来自电子鼓垫及其他连接设备的触发信号。所有触发输入插孔均为立体声插孔，可通过一根电缆（和一个插孔）接收最多两种类型的触发输入。因此，每个触发输入插孔的名称都包含两个数字，例如“❹/❾。”

以下画面用于指定设置，例如要连接的打击垫类型以及触发信号使用的输入模式。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig Pairing
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad



■ 脚踏板开关插孔的触发信号输入

触发信号是根据连接到本产品的脚踏板开关或踏板控制器的输入信号生成的。使用以下画面指定必要的设置，例如选择要由这些设备控制的打击垫（触发信号）。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Foot Sw1, Foot Sw2 →HH Trig In

如果 HH Trig In = Off。

发出 Foot1 和 Foot2 的音色。

触发输入	Foot1	Foot2
触发输入源	Foot1Src	Foot2Src

如果 HH Trig In 的设置不为 Off。

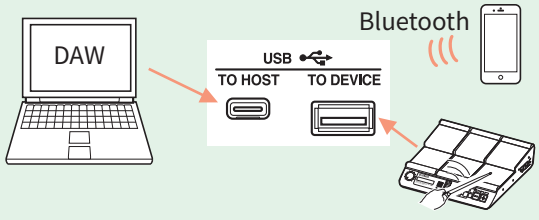
演奏技术的控制是基于 HH1 和 HH2 被设定为踩镲音色。

触发输入	HH1	HH2
触发输入源	• HH1OpBw • HH1OpEg • HH1ClBw • HH1ClEg • HH1FtCl • HH1FtSp	• HH2OpBw • HH2OpEg • HH2ClBw • HH2ClEg • HH2FtCl • HH2FtSp

■ 基于 MIDI 输入生成的触发信号（所有触发输入）

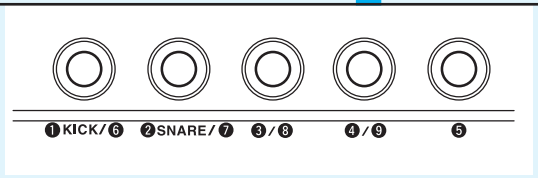
所有触发信号均可通过 MIDI 控制。如果通过 MIDI 输入的音符编号与下方画面中各触发输入的 A 层叠指定的音符编号（Num）相匹配，则会生成触发信号并产生声音。

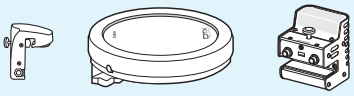
[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note 1



EAD20

接口编号	❶	❷	❸	....	❺	❻	....	❾	FOOT SW
触发输入	Kick	Snare	Trig3		Trig5	Trig6		Trig9	Foot
触发输入源	KickSrc1	SnareSrc1	Trig3Src1		Trig5Src1	Trig6Src1		Trig9Src1	FootSrc
	KickSrc2	SnareSrc2	Trig3Src2		Trig5Src2				
	KickSrc3	SnareSrc3	Trig3Src3		Trig5Src3				



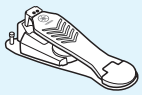


■ 触发信号通过触发输入插孔输入

本产品接收来自电子鼓垫及其他连接设备的触发信号。除❺之外，其余所有触发输入插孔均为立体声插孔，可通过一根电缆（一个插孔）接收最多两种类型的触发输入。因此，每个触发输入插孔的名称都包含两个数字，例如“❹/❾。”以下画面用于指定设置，例如要连接的打击垫类型以及触发信号使用的输入模式。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig Pairing
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad





■ 脚踏板开关插孔的触发信号输入

触发信号是根据连接到本产品的脚踏板开关或踏板控制器的输入信号生成的。使用以下画面指定必要的设置，例如选择要由这些设备控制的打击垫（触发信号）。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Foot Sw1, Foot Sw2 →HH Trig In

如果 HH Trig In = Off。

生成脚踏音色。

触发输入	脚踏
触发输入源	FootSrc

如果 HH Trig In 的设置不为 Off。

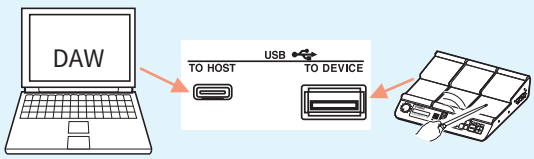
它用于控制演奏，假设 HH 音色来自踩镲。

触发输入	HH
触发输入源	•HHOpBw •HHOpEg •HHClBw •HHClEg •HHFtCl •HHFtSp

■ 基于 MIDI 输入生成的触发信号（所有触发输入）

所有触发信号均可通过 MIDI 控制。如果通过 MIDI 输入的音符编号与下方画面中各触发输入的 A 层叠指定的音符编号（Num）相匹配，则会生成触发信号并产生声音。

[MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note 1



EAD50

集成触发输入

EAD50 和 EAD20 配备了以下触发输入功能。

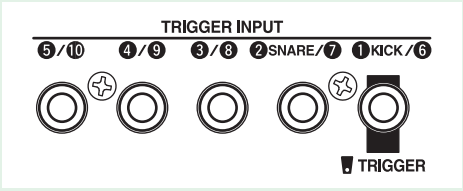
- USB 触发功能支持使用其他电子鼓进行演奏，并将通过 [USB TO DEVICE] 端口接收的 MIDI 信息视为触发输入。
- 配备支持 2 区、3 区打击垫的输入插孔。
- 可切换成对 / 独立触发输入。

除了上述功能外，EAD50 还包括以下被称为集成触发输入的功能。

- 更广泛的触发输入电平范围，可与非雅马哈打击垫兼容（页面 26）。
- USB 触发链接功能可实现通过上述触发输入插孔输入的虚拟部件 11 至 22（页面 24）。

■ 触发输入插孔规格

EAD50



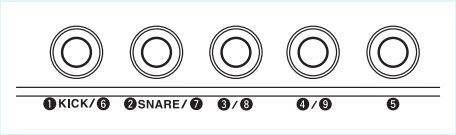
EAD50插孔	单区域打击垫	两区域打击垫 三区域打击垫	多压电打击垫	支持位置检测功能的打击垫（*2）	非雅马哈打击垫
❶/❻	✓	- (*1)	✓	-	-
❷/❼	✓	- (*1)	✓	-	-
❸/❽	✓	✓	✓	✓	✓
❹/❾	✓	✓	✓	✓	✓
❺/⓾	✓	✓	✓	✓	✓

非雅马哈打击垫兼容性（集成触发输入）

通过配置以下设置，可以将非雅马哈打击垫连接到触发输入❸/❽、❹/❾ 和 ❺/⓾。

- **连接底鼓触发踏板、条形触发打击垫等。**
  [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Type=Kick Trigger Pedal (Category=Kick)
  [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Type=Bar Trigger Pad1, 2 (Category=Others)
- **连接非雅马哈品牌、且输出电平高于上述所示的打击垫。**
  [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Attenuator=On

EAD20



EAD20、插孔	单区域打击垫	两区域打击垫 三区域打击垫	多压电打击垫	支持位置检测功能的打击垫（*2）	非雅马哈打击垫
❶/❻	✓	- (*1)	✓	-	-
❷/❼	✓	- (*1)	✓	-	-
❸/❽	✓	- (*1)	✓	-	-
❹/❾	✓	- (*1)	✓	-	-
❺	✓	✓	-	-	-

(*1)
它们不能与两区域或三区域打击垫配合使用。如果连接，它们将作为单区域打击垫功能（军鼓打击垫只有鼓面功能有效，镲只有镲面触发有效，等等）。

(*2)
EAD50 具备位置检测功能，可以在同一区域内击打支持位置检测功能并连接到插孔 ❸/❽、❹/❾，或 ❺/⓾。例如，部分三区打击垫和多压电垫支持位置检测功能。

■ 可连接到触发输入插孔的电子鼓打击垫

● **单区域打击垫**
最简单类型的电子鼓打击垫，仅由压电元件产生一种类型的触发信号。因此，无论击打打击垫上的哪个区域，它们都会触发相同的音色。

● **双区域和三区域打击垫**
这些打击垫采用薄膜开关，不同区域被击打时会生成不同的触发信号。因此，它们可以触发 2 或 3 种不同类型的音色。

● **多压电打击垫**
这些打击垫内含多个压电元件。

■ 电子打击垫生成触发信号的规格

- **压电元件产生的信号**

这些电子打击垫内含至少一个压电元件。当打击垫被敲击时，压电元件会生成触发信号。配备两种或两种以上类型压电元件的打击垫被称为多压电打击垫或双压电打击垫。

- **膜开关产生的信号**

薄膜开关是包含在两区域和三区域打击垫中的电子组件。在打击垫的特定位置（区域）进行击打会激活相应的开关，从而为该位置生成触发信号。

- **位置检测功能产生的信号**

它可以检测同一区域内不同位置的击中情况。由于这些位置都属于同一区域，因此会触发相同的音色，但根据击打的位置，声音会自然变化。

注

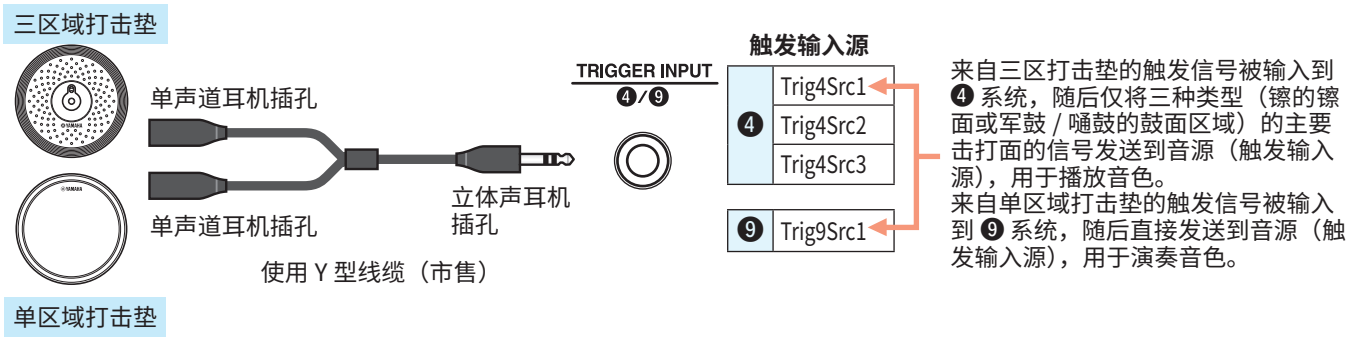
由于电子鼓打击垫规格多样，连接打击垫后，请在下图所示的画面上选择相应的打击垫类型。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Type

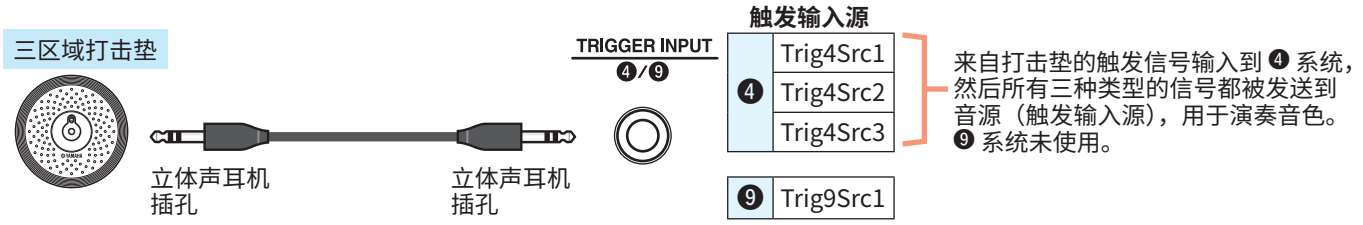
触发输入模式

命名中带有两个编号的触发输入插孔，如“❹/❾”，旨在接收两个单声道信号（立体声信号）。这意味着每根电缆（每个接口）都可以输入两种类型的触发信号。因此，两种类型的触发信号的输入模式都可以调整为从一个乐器（打击垫）输入信号，或从不同的乐器（打击垫）分别输入信号。

设置示例 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig Pairing=Separate



设置示例 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig Pairing=Paired

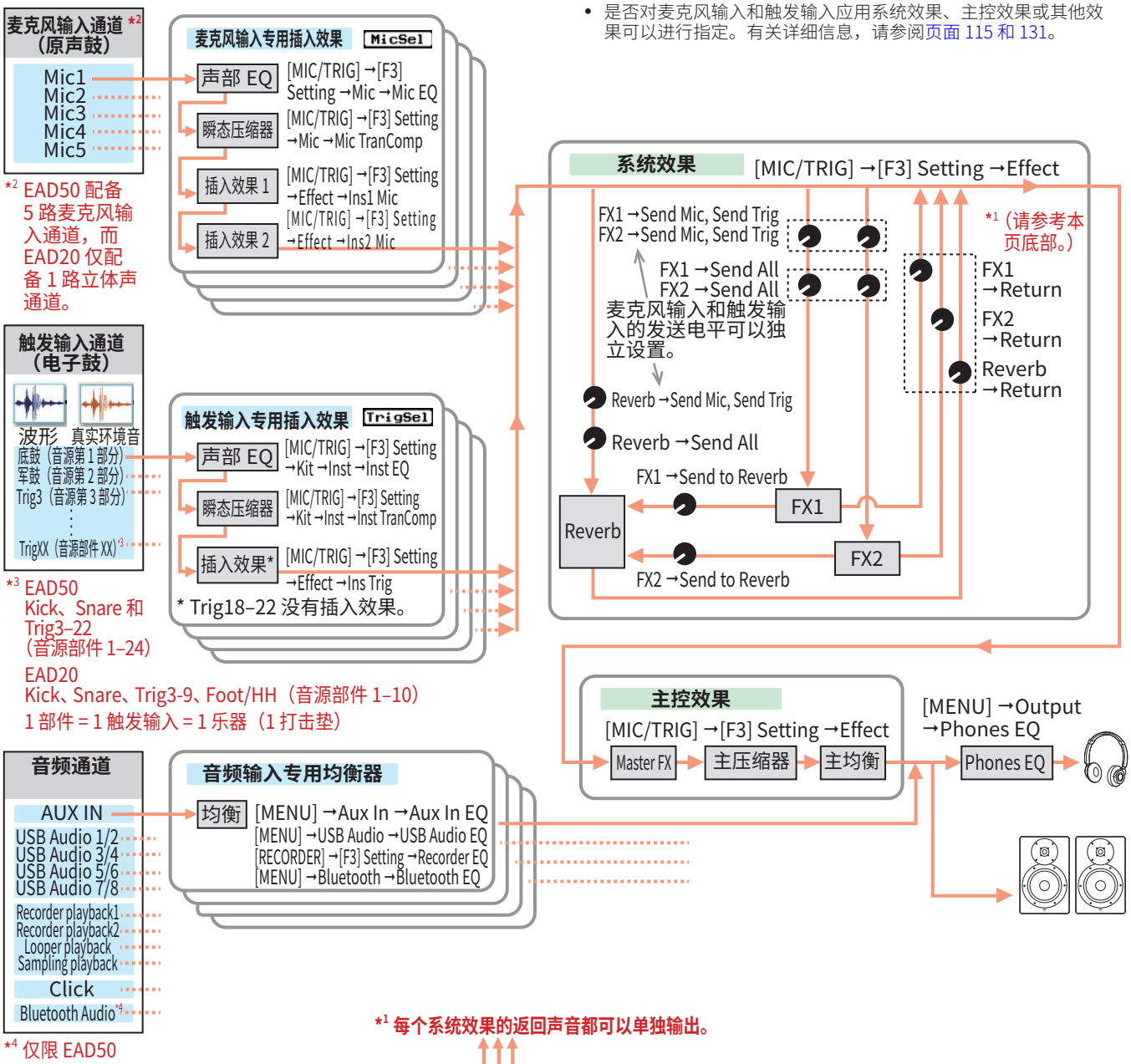


配置效果

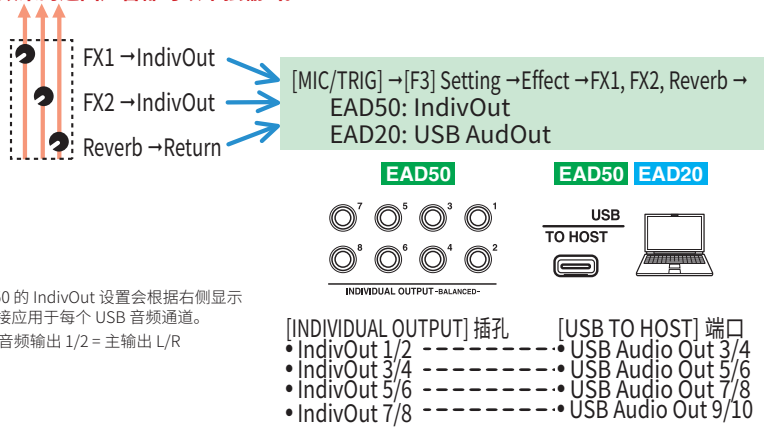
效果图

注

- 有关框图，请参阅页面 222。
- 有关特定效果框图的更多信息，请参阅页面 29 至 31。
- 是否对麦克风输入和触发输入应用系统效果、主控效果或其他效果可以进行指定。有关详细信息，请参阅页面 115 和 131。



*1 每个系统效果的返回声音都可以单独输出。



注

- EAD50 的 IndivOut 设置会根据右侧显示的链接应用于每个 USB 音频通道。
- USB 音频输出 1/2 = 主输出 L/R

配置效果

本产品所应用的音效按如下方式组织。

效果块	设置画面	说明
真实环境音	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Real Ambi (页面 149)	部分电子鼓音色由两种波形组成：一种是近拾音录音（乐器本身的声音），另一种是远拾音录音（带混响的声音）。“真实环境音”功能用于调节麦克风拾音与非麦克风拾音声音之间的平衡。 **注** 不包含麦克风拾音与非麦克风拾音波形的 Insts（音色）无法通过真实环境音功能进行平衡。详情请参阅数据列表。
通道专用效果		在所有麦克风声音和触发声音的通道中，这些效果仅应用于特定通道。
麦克风专用 EQ	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic EQ（页面 112）	这些均衡器仅应用于输入到特定麦克风插孔的声音。
乐器专用 EQ	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst EQ（页面 128）	此均衡器仅适用于特定的电子打击垫乐器。
麦克风专用瞬态压缩器	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic TranComp (页面 114)	通过麦克风输入插孔，将瞬态效果（起音和释音）和压缩器同时应用于每个输入的声音信号。
乐器专用瞬态压缩器	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →InstTranComp（页面 129）	将瞬态效果（起音和释音）及压缩器同时应用于当前鼓组中的每个乐器。
麦克风专用插入效果 1	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic（页面 152）	将两种插入效果系统分别应用于通过每个麦克风输入插孔输入的声音。
麦克风专用插入效果 2	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins2 Mic (页面 152)	
触发器专用插入效果	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins Trig (页面 153)	将一套插入效果分别应用于由触发输入生成的每个鼓组乐器。 **注** （仅适用于 EAD50 型号）此功能不适用于 Trig18–22。

效果块	设置画面	说明
系统效果		这些效果应用于所有麦克风声音和触发声音的通道。所有部分可选择的效果类型相同，但每个部分应用效果的深度可以通过指定发送电平来调整。 根据指定的发送电平，各个部件的声音被送入效果模块进行处理，从而生成湿声。然后，该声音通过所有部分相同的返回电平返回到原始路径，并与干声（未施加任何效果的声音）混合后完成。 系统效果由以下三个并行块组成，每个块都可以选择类型并指定发送电平。 **注** • 仅允许每个效果块中配置的湿声分别独立地输出（页面 148 和 150）。 • 这不仅指定要送入系统效果的声音，还指定未送入系统效果的声音（干音）。(页面 151)
混响	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb（页面 147）	混响是指利用混响效应（残响）来模拟音乐厅或俱乐部现场演出的效果。
FX1	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX1（页面 149）	这些效果包括延迟和合唱等类型。
FX2	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX2（页面 150）	
主控效果		这些效果应用于所有麦克风和触发器通道。
主 FX	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master FX（页面 153）	主控效果应用于本产品播放的总体音色，不包括音频输入。
主压缩器	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master Comp（页面 154）	这些压缩器效果会统一应用于本产品播放的总体音色，但不包括音频输入。
主控 EQ	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master EQ（页面 154）	均衡器 (EQ) 单元将声音分成多个频段，并提高或降低各个频段的电平（增益）。主 EQ 是应用于本产品总体音色的均衡器，不包括音频输入。

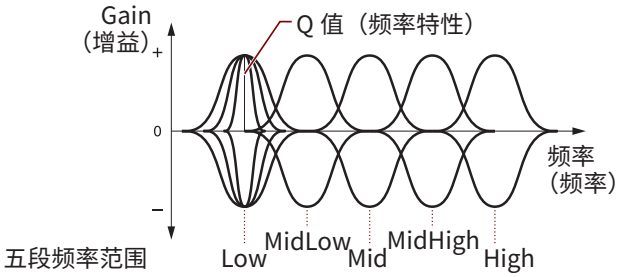
效果块	设置画面	说明
通道特定均衡器		除了应用于总体音色的主 EQ（不包括音频输入）之外，还为单独的乐器、麦克风或其他通道提供了均衡器单元。
乐器专用 EQ	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst EQ（页面 128）	请参阅页面 29。
麦克风专用 EQ	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic EQ (页面 112)	请参阅页面 29。
来自 AUX IN 插孔的输入	[MENU] →Aux In →Aux In EQ（页面 192）	此均衡器应用于输入到 [AUX IN] 插孔的声音。
来自 [USB TO HOST] 端口的输入	[MENU] →USB Audio →USB Audio EQ (页面 196)	这允许针对通过 [USB TO HOST] 端口输入的 4 对立体音轨的每一对分别设置 EQ。
使用录音器播放音频录音	[RECORDER] →[F3] Setting →Recorder EQ（页面 170）	可以分别为录音器的两个音频回放系统（Playback1 和 Playback2）指定 EQ 设置。
通过蓝牙输入（仅限 EAD50）	[MENU] →Bluetooth →Bluetooth EQ（页面 201）	蓝牙均衡器用于通过蓝牙输入的声音。
耳机均衡器		
Phones EQ	[MENU] →Output →Phones EQ（页面 190）	EQ 设置可应用于通过连接到 [PHONES] 插孔的耳机所听到的声音。

均衡器曲线

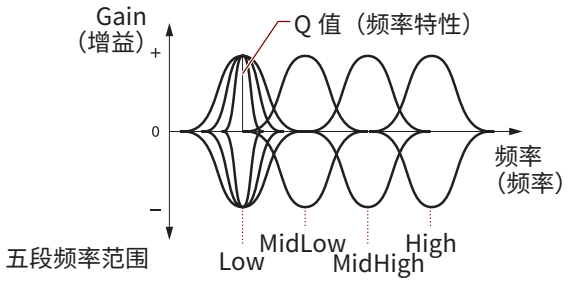
■ 均衡器 (EQ)

均衡器是一种可以增强或削减多个频段，或调整 Q 值（频率特性）以产生所需声音的设备。该产品配置了 5 个主 EQ 频段和 4 个通道专用 EQ（页面 31）频段。

● 5 段 EQ（主 EQ）



● 4 段 EQ（通道专用 EQ）



Q 值（频率特性）

对于每个 EQ 频段，Q 值决定了应用均衡效果的频率范围。设置值越大，频率范围越窄，特点变化越快。值越小，频率范围越宽，特点变化越平缓。

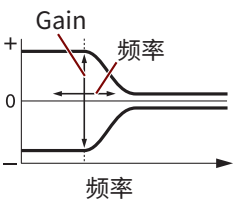
■ 搁架式均衡与峰值 / 陷波式均衡 (PeakDip)

如上所示，对每个频段进行提升或衰减的调节方式称为“峰值 / 陷波 (PeakDip)”。与之相对，以特定频率为分界，对高于或低于该频率的声音进行整体提升或衰减的调节方式称为“搁架式 (Shelving)”。在低频端或高频端选择搁架式曲线，其效果等同于低通滤波器或高通滤波器。

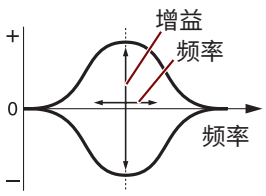
低频端曲线 (Low Shape)

这会为所有 EQ 选择以下其中一种曲线类型（页面 30 至 31）画面。

低频搁架式均衡



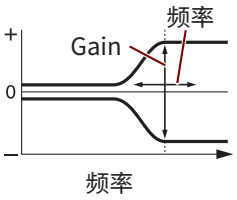
峰值 / 陷波均衡



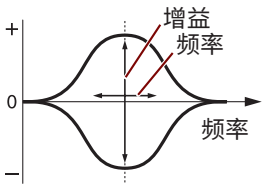
高频端曲线 (High Shape)

这会在所有 EQ（页面 30 到 31）选择以下其中一种曲线类型。

高频搁架式均衡



峰值 / 陷波均衡



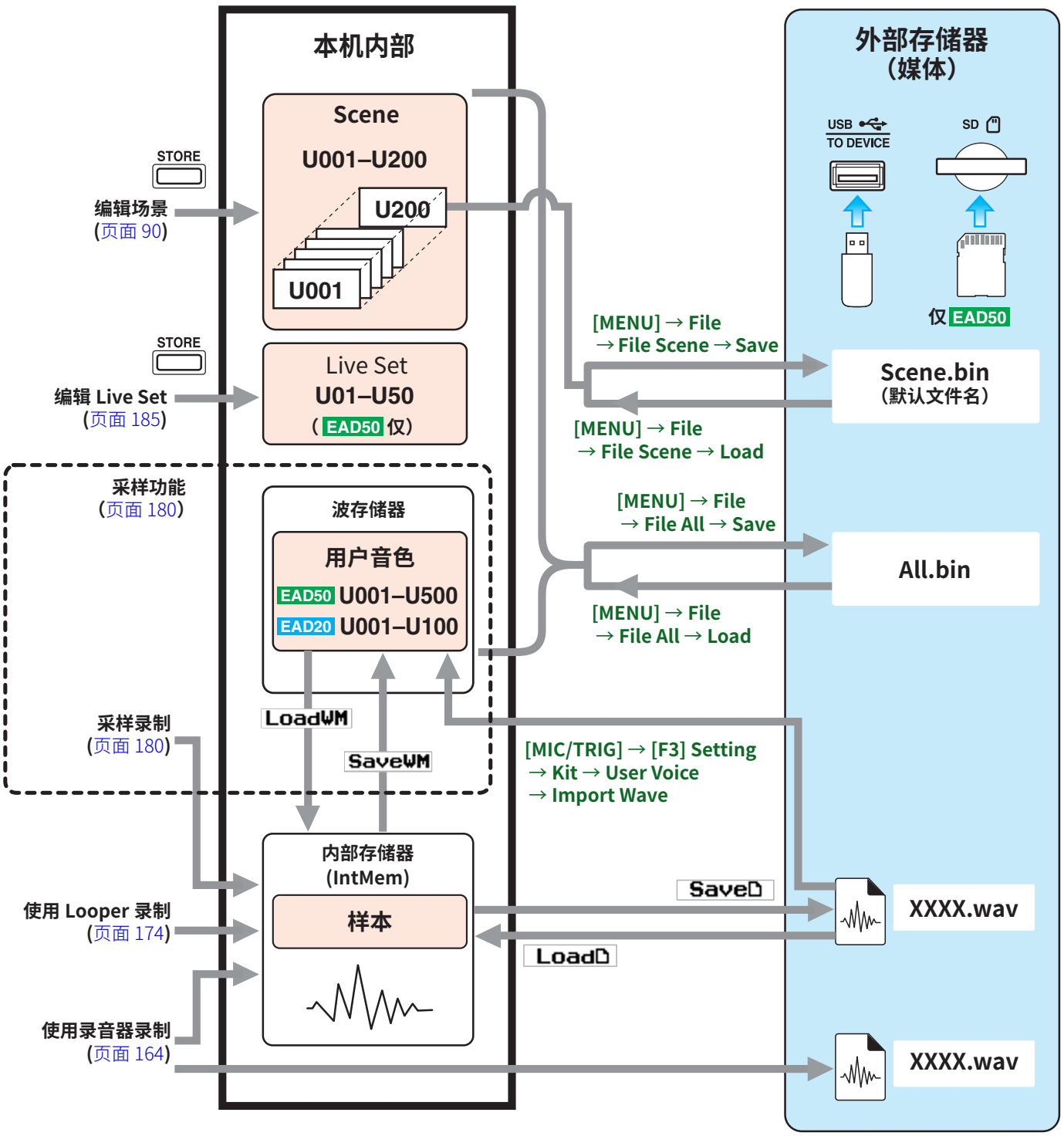
■ 滤波器

本产品通过以下方式实现高通滤波器 (HPF) 和低通滤波器 (LPF) 的效果。

- HPF 采用独立滤波器，其相关设置可在 EQ 设置画面上针对四个频段（不包括耳机 EQ）进行设置。
- LPF 是通过 EQ 的高频段实现的，相关设置由 EQ 设置画面上针对四个频段（不包括耳机 EQ）的 High Shape 设置指定。

两者都可以通过各通道的均衡器设置画面进行设置。

内部存储器结构



注

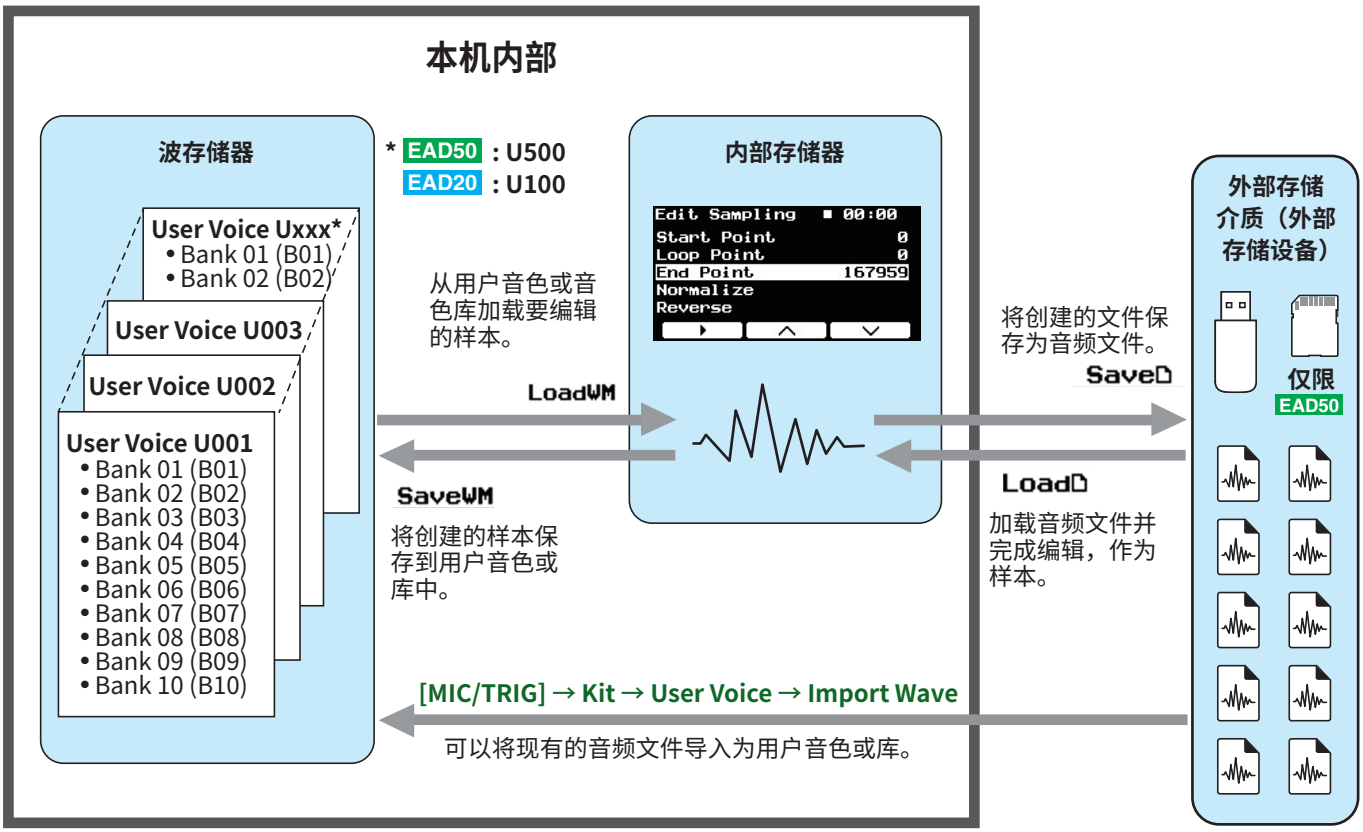
如需了解本产品内部存储器与外部存储器（介质）之间的交互（保存 / 导入操作）的说明，请参阅页面 205。

用户音色详情

- 本产品包含一个内存区域，称为“波存储器”，其中录音或导入的波形样本会被保存为用户音色。
- 每个用户音色由 10 个音色库组成。但是，同一音色无法同时在多个音色库中发声。调整力度范围，然后根据击打力度分别播放音色。如果两个音色库具有相同的力度范围，则会优先触发编号较低的音色库的音色。
- 通过采样功能创建的采样会被分配到其中一个音色库中。

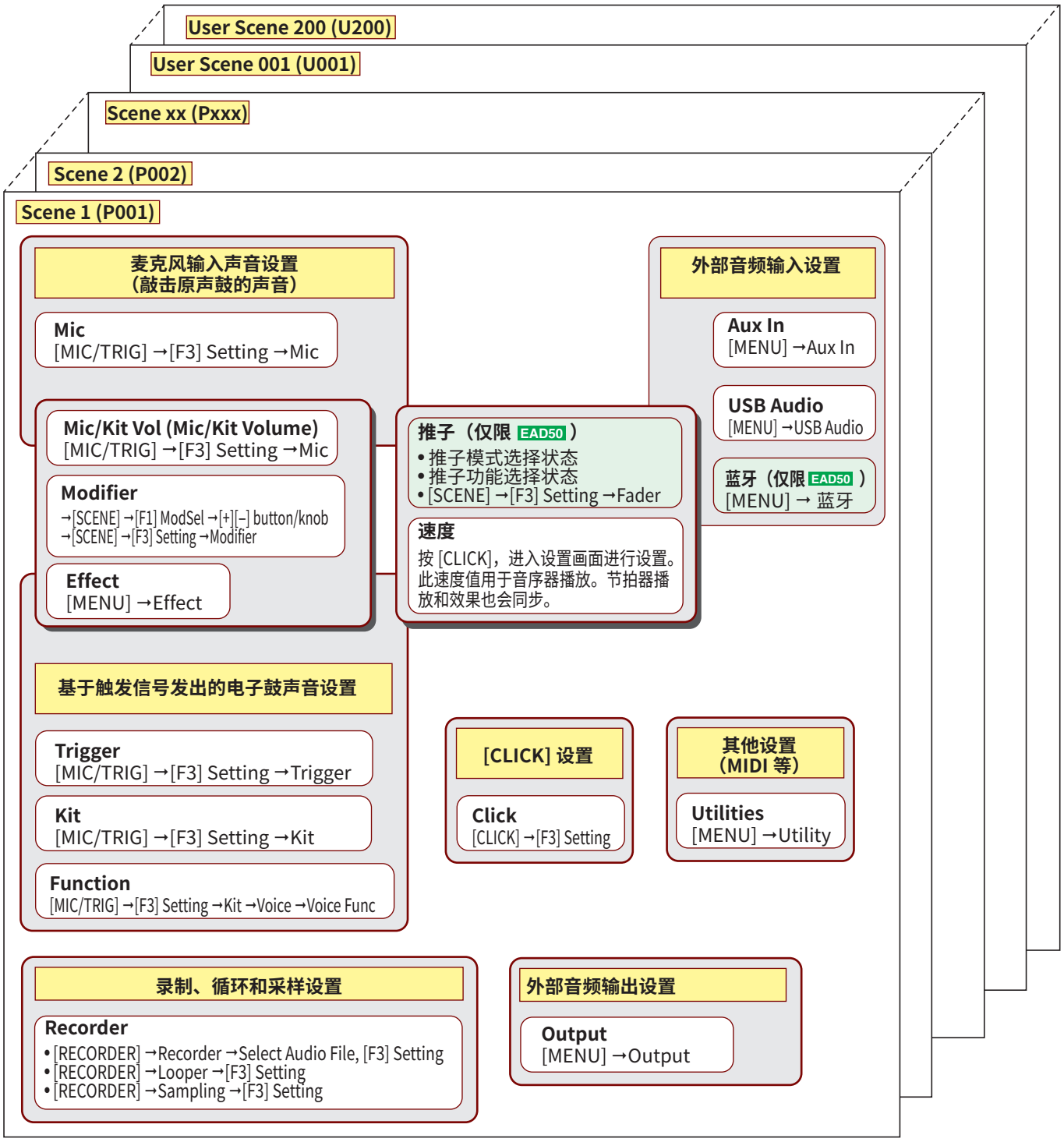
须知

内部存储器只能同时容纳一个样本。录音或加载音频文件时，原有数据会被覆盖写入并删除。为了确保数据能够保存，请务必将其保存在外部存储器中。



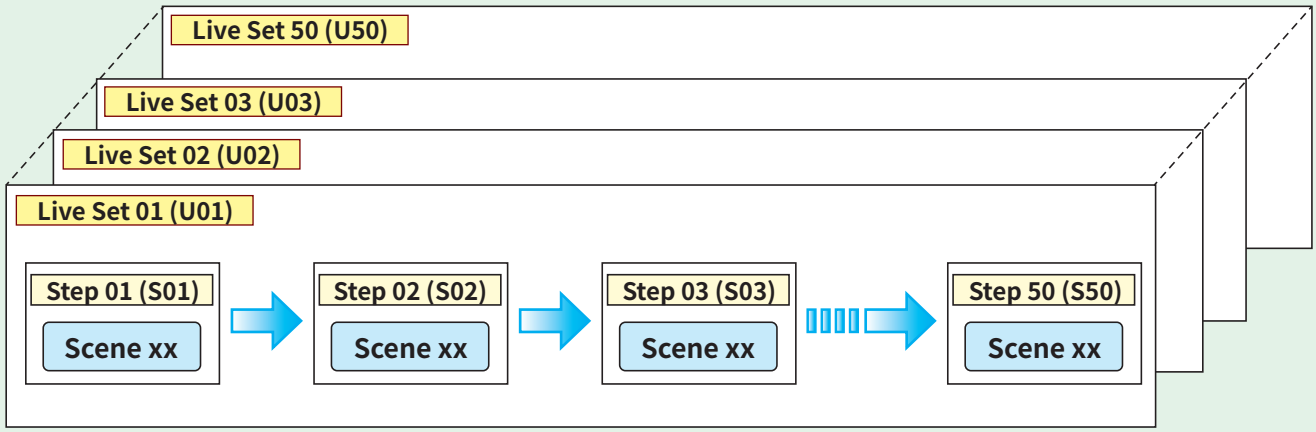
场景的组成

[SCENE] →[F3] Setting →Scene Load（页面 92）



Live Set 的组成（仅限 EAD50）

[LIVE SET] →[F3] Setting (页面 186)



准备工作

基本设置

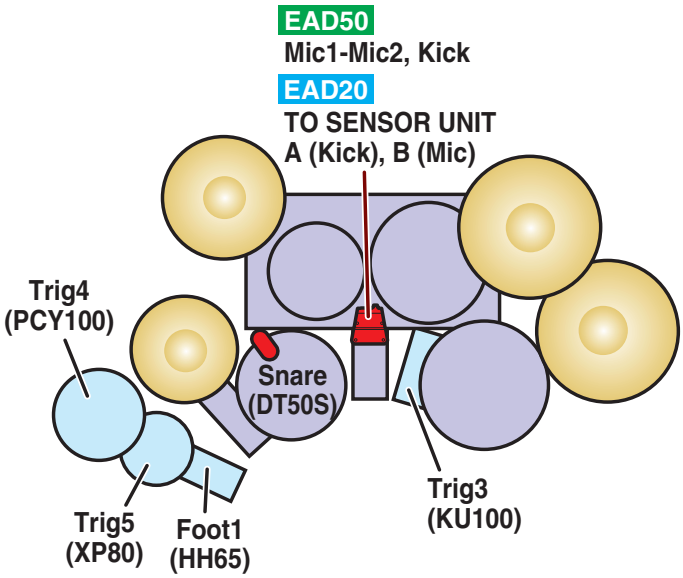
只需将附带的传感器单元安装到低音鼓上，用户即可充分享受打鼓的乐趣；若另行购买并安装额外的麦克风（仅限 EAD50）、鼓触发器和 / 或电子鼓垫，还能实现更丰富的鼓演奏效果。
本节说明如何设置本产品内置的预置场景（页面 96）的相关设置。

注

有关仅使用本产品进行系统配置的说明（例如如何将传感器单元安装到低音鼓上），请参阅《速成指南》。

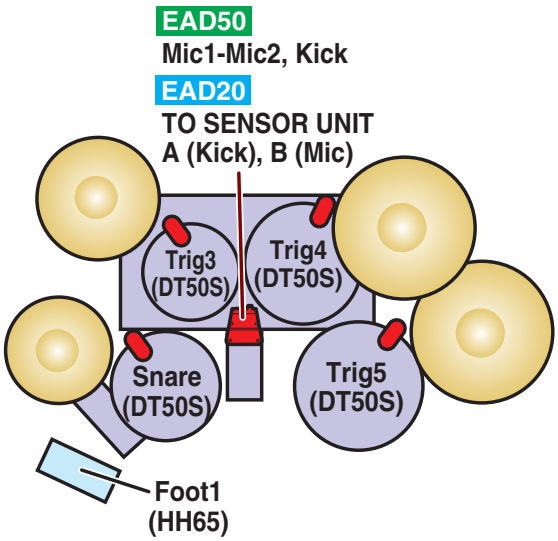
■ 设置 A

此设置涉及连接额外的电子鼓垫（单独出售）或触发传感器（单独出售），这些配件不包含在原声鼓中。该设置可视为混合鼓组的基础配置，能够在原声鼓和电子鼓之间实现良好的平衡。它也作为设置 B 和其他设置的基础配置。



■ 设置 B

该设置由设置 A 组成，并为嗵鼓（原声）安装了触发传感器。



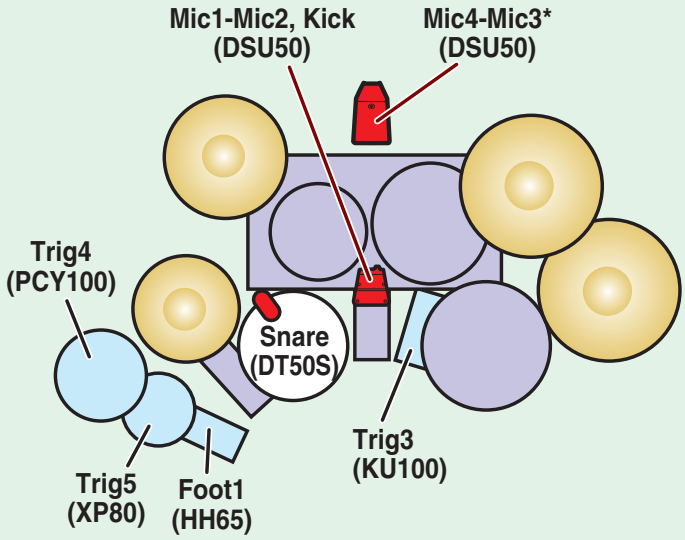
避免传感器单元与鼓皮之间的干扰

在连接安装鼓时，请确保低音鼓鼓皮与传感器单元之间没有物理干涉。要特别注意那些在低音鼓外围有特殊结构的低音鼓。如果存在任何干扰，鼓皮振动可能会导致传感器单元麦克声音或触发器性能出现问题。在这种情况下，请务必将传感器单元（Sensor Unit）尽可能地安装在后方。如果安装位置离开口太近，不仅会导致性能问题，还会对箍环施加压力，或者导致传感器单元脱落。务必按照 DSU50 使用说明书（适用于 EAD50）或快速指南中的说明，将传感器单元尽可能靠后地安装在内部。然后还要检查是否存在干扰。

■ 设置 C（仅限 EAD50）

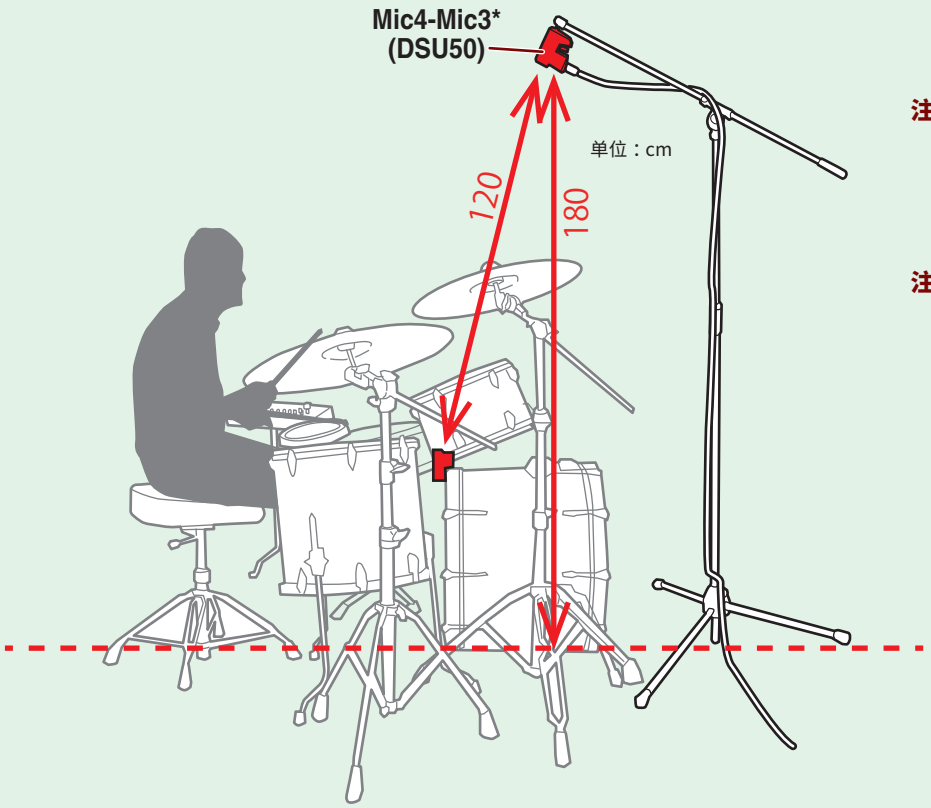
该设置是在设置 A 的基础上，额外在演奏者头部上方安装一个 DSU50 单元（该单元不包含在基本配置中）。附加的 DSU50 单元通常相对于击球面按照下图所示的角度布置。

俯视图



* 对于安装在上方且靠近前方的 DSU50 传感器单元，请将 L 接口（白色）连接到 [MIC 4] 插孔，将 R 接口（红色）连接到 [MIC 3] 插孔。否则，麦克风相对于演奏者的左右立体声方向将会反转。

侧面图



注

有关如何使用安装在麦克风支架上的传感器单元的说明，请参阅《DSU50 使用说明书》。

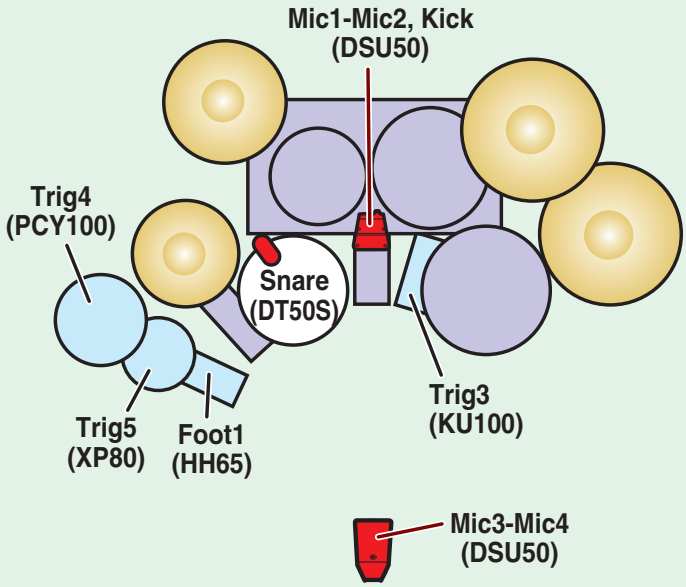
注

根据演出场地环境或偏好声音，适当调整角度和高度。如果难以达到所需的角度或高度，可以在麦克风支架的螺丝与麦克风（或 DSU50 传感器）的螺丝孔之间安装一个球形关节适配器。

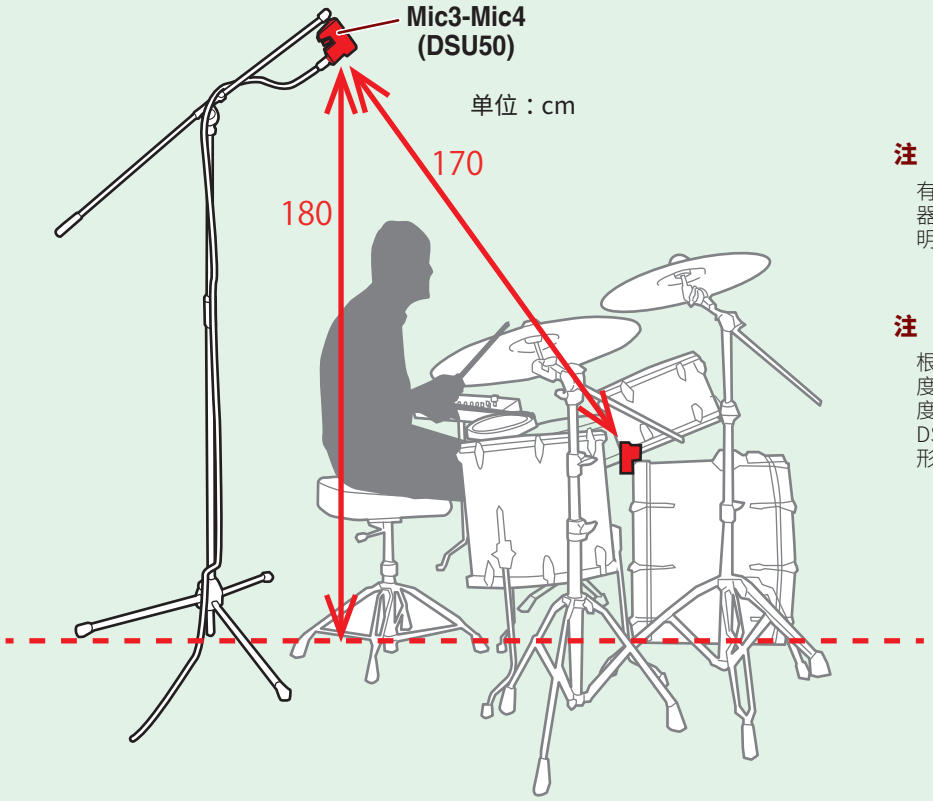
■ 设置 D（仅限 EAD50 ）

此设置由设置 A 组成，并在演奏者后方安装一个额外的 DSU50 单元（该单元不包含在基本配置中）。附加的 DSU50 单元通常相对于击球面按照下图所示的角度布置。

俯视图



侧面图



注

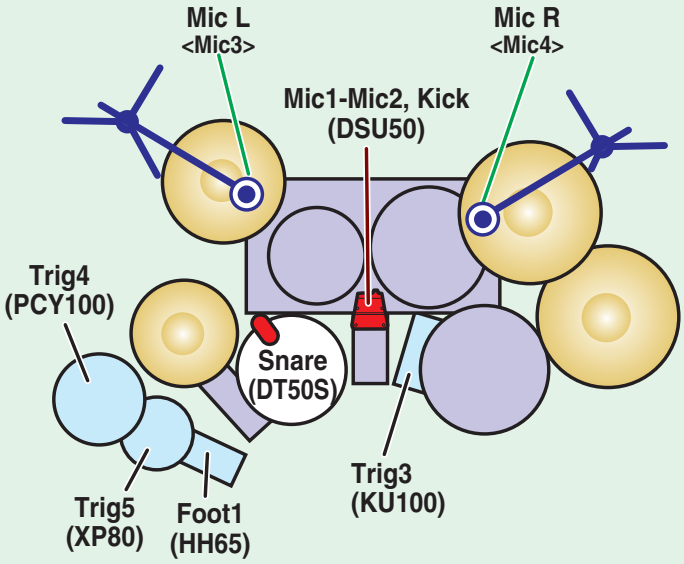
有关如何使用安装在麦克风支架上的传感器单元的说明，请参阅《DSU50 使用说明书》。

注

根据演出场地环境或偏好声音，适当调整角度和高度。如果难以达到所需的角度或高度，可以在麦克风支架的螺丝与麦克风（或 DSU50 传感器）的螺丝孔之间安装一个球形关节适配器。

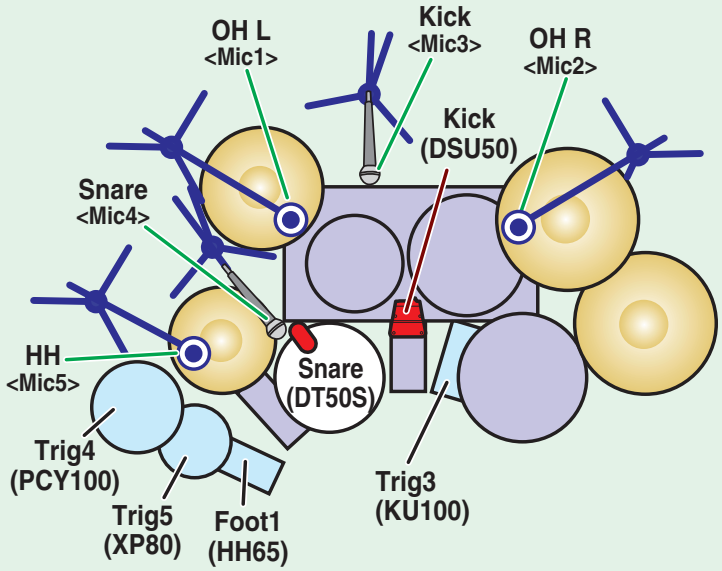
■ 设置 E（仅适用于 EAD50）

该设置是在设置 A 的基础上，在演奏者头部的上方和前方额外安装了两个麦克风。



■ 设置 F（仅适用于 EAD50）

此设置适用于每个乐器都配备麦克风的情况。

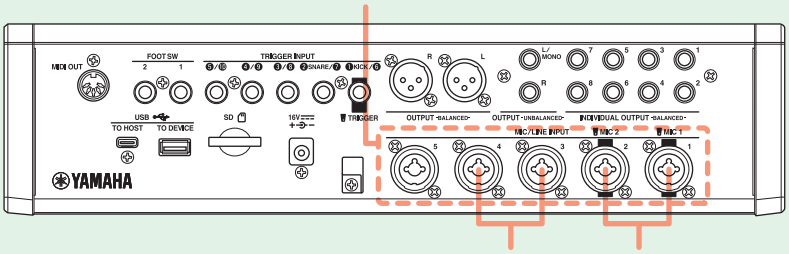


外部设备连接——输入

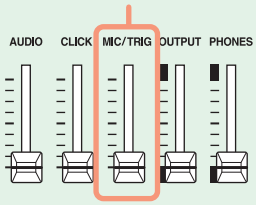
■ 麦克风输入和线路输入（仅限 EAD50）

本产品在后面板配备了五个 [MIC/LINE INPUT] 插孔，可用于输入原声鼓演奏和演奏者讲话。这些接口也可以用作电子乐器、吉他放大器和其他乐器音频输入的线路输入。

五个 [MIC/LINE INPUT] 插孔用于将演出的音频输入到本产品中。



在此处调节输入声的音量。



插孔 1 和 2，以及插孔 3 和 4，作为立体声输入对，可以在下方的画面上进行指定。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Pairing

注

如果使用 DSU50 型号，请务必使用随附的电缆进行连接。使用外观类似的灯光控制电缆（DMX 电缆）可能会产生噪音。

使用 [MIC/LINE INPUT] 插孔的注意事项

这些 [MIC/LINE INPUT] 插孔兼容 TRS 和 XLR 类型的平衡电话插头连接。这两种类型应根据所连接外部设备的输出电平进行选择。

XLR 接口

适用于连接输出电平较低的设备（需要本产品进行增益放大的设备）。它们用于连接麦克风，以便进行原声鼓演奏。

TRS 耳机插孔

用于连接输出电平较高的设备。它们用于连接音频设备、电子乐器等。

注

除了选择 XLR 接口或 TRS 耳机插孔外，还要确保适当调整所连接输入设备的输出电平。

■ 触发输入

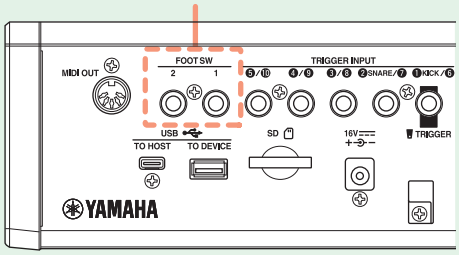
请参阅 页面 24 和 25。

■ 来自脚踏板开关 / 脚踏控制器的输入

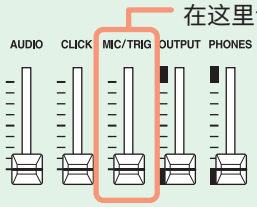
将踏板连接到 [FOOT SW] 插孔后，可以实现以下三种类型的功能，包括触发音效。

EAD50

[FOOT SW 1, 2] 插孔

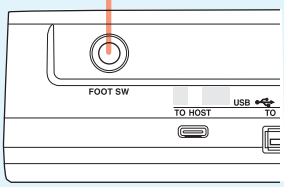


在这里调整触发音量。



EAD20

[FOOT SW] 插孔



请使用以下屏幕，根据输入 MIDI 信息所产生的音源音量进行设置。

[MENU] →Utility →Mic/Trigger Volume

可分配给脚踏板开关 / 脚踏控制器的功能

● 生成触发音的功能

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category, Number

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice →Category, Number

● 切换功能

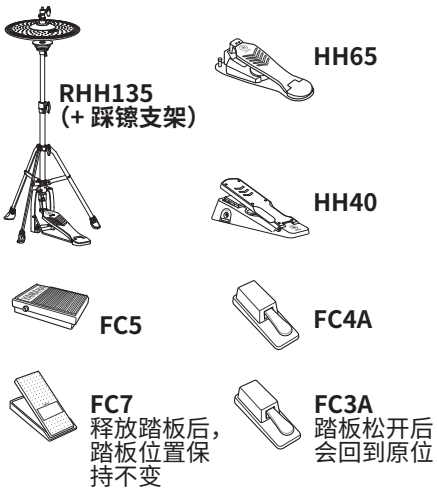
这包括切换场景、切换 Live Set、设置 Talk，以及开关 Xstick。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func

● 调整功能

控制速度、音量、调节参数及其他电平。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func



脚踏板开关和 / 或踏板控制器连接设置

● 指定要连接到插孔的型号

EAD50 **[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Foot Sw1, Foot Sw2 →Type**

EAD20 **[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Foot Sw →Type**

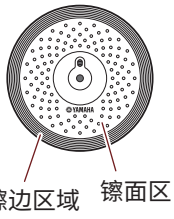
● 用于踩镲控制器的设置

如果在下方画面中指定了“HH Trig In = Off”以外的设置，则指定的触发输入将被视为踩镲的音色。
这允许通过演奏技巧（包括使用踏板）来控制 6 种镲的声音。

EAD50 **[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Foot Sw1, Foot Sw2 →HH Trig In**

EAD20 **[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Foot Sw →HH Trig In**

- OpBw：在踏板未踩或轻踩的情况下，敲击镲打击垫镲面所产生的声音。
- OpEg：当踏板未被踩下或轻踩时，敲击镲边打击垫所产生的声音。
- ClBw：踩下踏板时敲击镲打击垫镲面所产生的声音。
- ClEg：踩住踏板时敲击镲打击垫镲边区域所产生的音色。
- FtCl：通过踩下踏板产生的脚闭镲音。
- FtSp：通过踩下并立即释音踏板产生的脚水镲音。



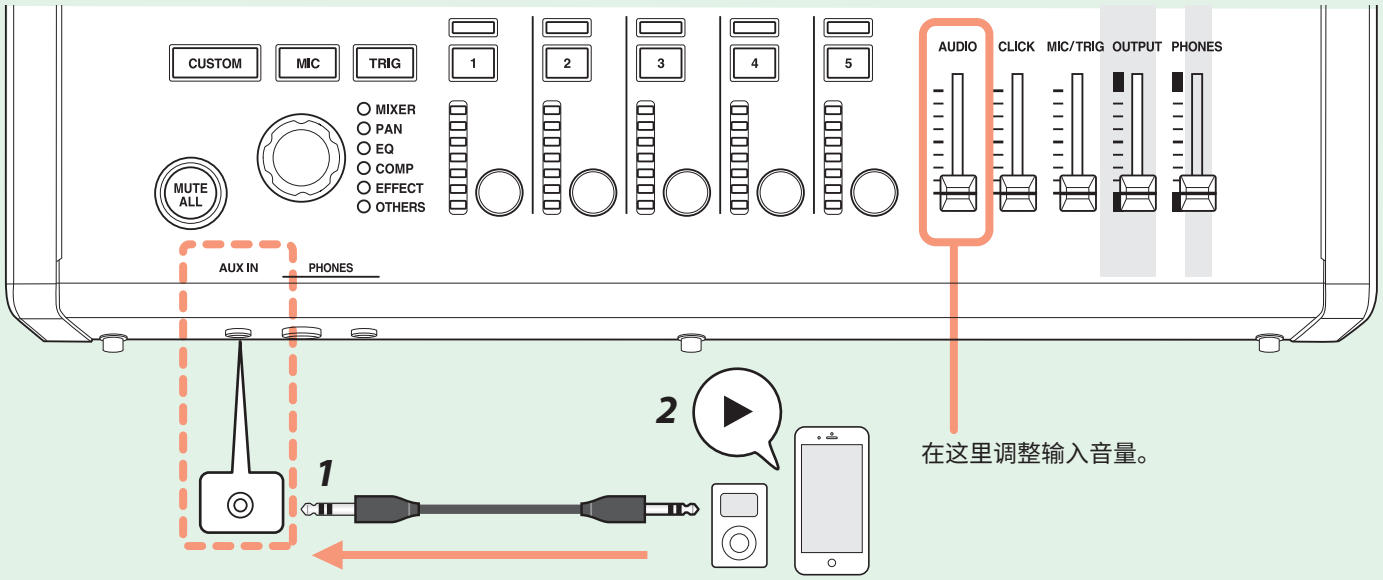
● 将发出触发音以外的功能分配给触发输入源

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func

■ AUX IN

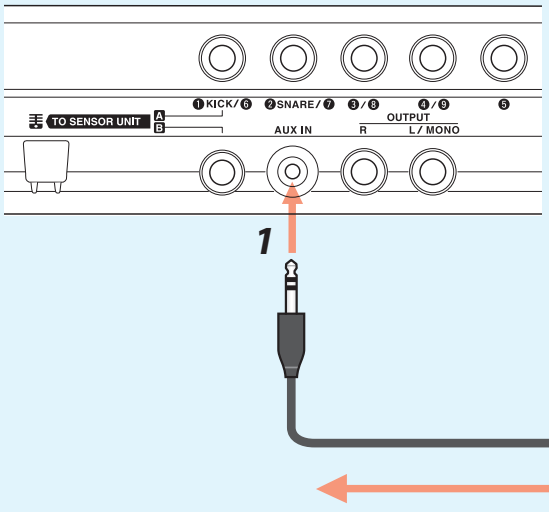
本产品可收听外部音频设备的音频播放。

EAD50

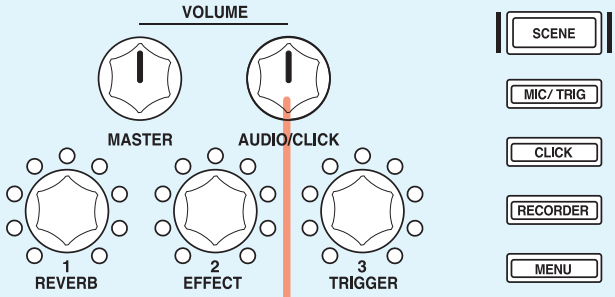


EAD20

后面板

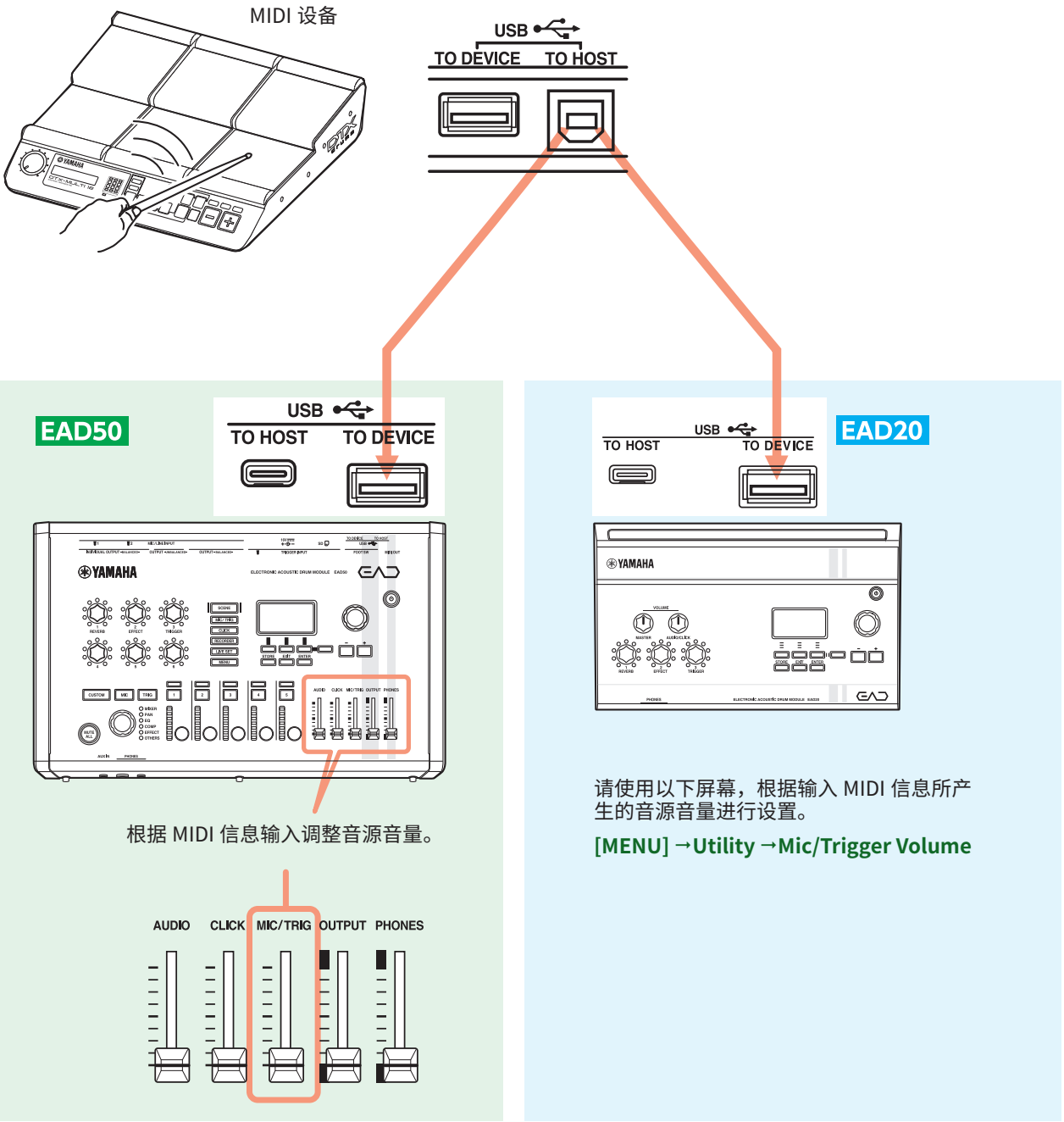


顶部面板



■ 通过 USB 线进行 MIDI 输入（USB 到设备）

本产品配备 USB 触发连接功能。这样，您可以通过 USB 线缆接收来自其他 MIDI 设备的 MIDI 信息，并使用本产品的音源模块播放这些演奏内容。

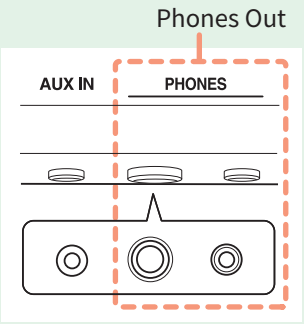


外部设备连接——输出

■ 音频输出（EAD50）

本产品输入的各种声音可以通过多种方式输出，如下所示，每个通道的设置可分别进行配置。

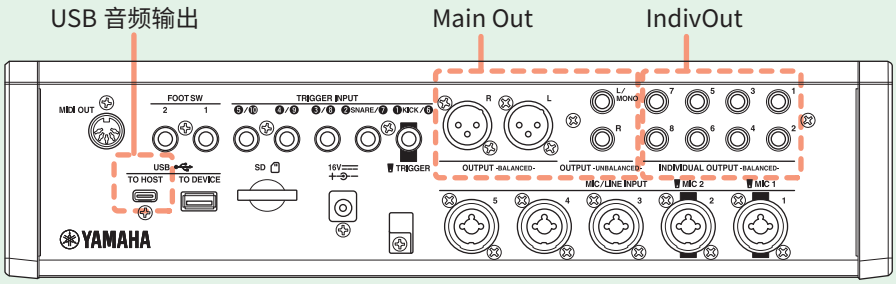
前面板



注

同时使用两个插孔会降低耳机的输出音量。

后面板



注

以下屏幕可用于调整各个插孔的输出增益。

[MENU] →Output →Output Gain

输入声 （音频通道）	设置输出目的地的画面	用于设置输出目的地设备或无输出
每个麦克风插孔的音频输入	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Out	Main Out*, Phones Out*, USB Audio Out 1/2*, IndivOut
每个乐器都根据触发插孔的信号输入发出声音	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out	Main Out**, Phones Out**, USB Audio Out 1/2**, IndivOut
节拍声	[CLICK] →[F3] Setting →Click Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
录音器的播放声音	[RECORDER] (Recorder) →[F3] Setting →Recorder Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
循环器的播放声音	[RECORDER] (Looper) →[F3] Setting →Looper Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
通过 [AUX IN] 插孔输入声音	[MENU] →Aux In →Aux In Out	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
通过 [USB TO HOST] 端口输入声音	[MENU] →USB Audio →USB AudioOut	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut
通过蓝牙输入声音	[MENU] →Bluetooth →BluetoothOut	Main Out, Phones Out, USB Audio Out 1/2, IndivOut

* 仅当 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Out →Effect Thru = On
** 仅当 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out →Effect Thru = On

音频输出 （画面显示）	对应接口	音量滑杆	已连接设备
Main Out	OUTPUT -BALANCED-	OUTPUT	功放、扬声器或其他公共广播设备
	OUTPUT -UNBALANCED-	OUTPUT	功放、扬声器或其他公共广播设备
Phones Out	PHONES	PHONES	头戴式耳机
USB Audio Out	USB TO HOST	OUTPUT	计算机、智能设备等。
IndivOut	INDIVIDUAL -BALANCED-	-	混音台或其他扩声设备

平衡与非平衡

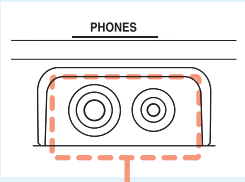
本产品配备支持平衡和非平衡信号的输入 / 输出插孔。特别是，它配备了两种类型的 [OUTPUT] 插孔，应根据以下标准进行选择。

- 平衡插孔具有更强的抗噪性能，因此更适合输入 / 输出电平较低且需要较长连接线的麦克风。
- 非平衡插孔主要用于连接线电平设备（如合成器、其他电子乐器或声学设备）或小型声学设备。

■ 音频输出（EAD20）

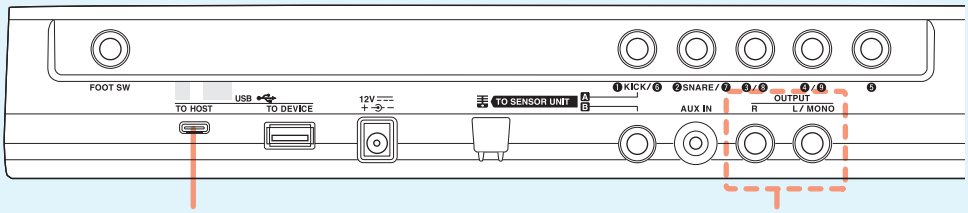
本产品输入的各种声音可以通过多种方式输出，如下所示，每个通道的设置可分别进行配置。

前面板



Phones Out

后面板



USB 音频输出

Main Out

注

同时使用两个插孔会降低耳机的输出音量。

注

以下屏幕可用于调整各个插孔的输出增益。

[MENU] →Output →Output Gain

输入声（音频通道）	设置输出目的地的画面	用于设置输出目的地设备或无输出
每个麦克风插孔的音频输入	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Out	Main Out*, Phones Out*, USB Audio Out 1/2*, USB AudOut*
每个乐器都根据触发插孔的信号输入发出声音	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out	Main Out**, Phones Out**, USB Audio Out 1/2**, USB AudOut**
经过系统和主控效果处理后的演奏组声音	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Effect Out	Main Out, Phones Out, and USB Audio Out 1/2
节拍声	[CLICK] →[F3] Setting →Click Out	Main Out, Phones Out, and USB Audio Out 1/2
录音器的播放声音	[RECORDER] (Recorder) →[F3] Setting →Recorder Out	Main Out, Phones Out, and USB Audio Out 1/2
循环器的播放声音	[RECORDER] (Looper) →[F3] Setting →Looper Out	Main Out, Phones Out, and USB Audio Out 1/2
通过 [AUX IN] 插孔输入声音	[MENU] →Aux In →Aux In Out	Main Out, Phones Out, and USB Audio Out 1/2
通过 [USB TO HOST] 端口输入声音	[MENU] →USB Audio →USB AudioOut	Main Out, Phones Out, and USB Audio Out 1/2

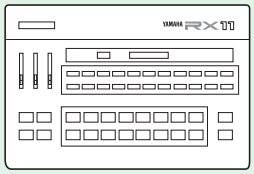
* 仅当 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Out →Effect Thru = On
** 仅当 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out →Effect Thru = On

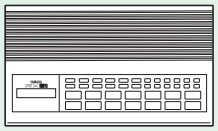
音频输出（画面显示）	对应接口	音量旋钮	已连接设备
Main Out	OUTPUT L/MONO R	MASTER	功放、扬声器或其他公共广播设备
Phones Out	PHONES	MASTER	头戴式耳机
USB Audio Out	USB TO HOST	AUDIO/CLICK	计算机、智能设备等。

■ 通过 MIDI 电缆输出（仅限 EAD50）

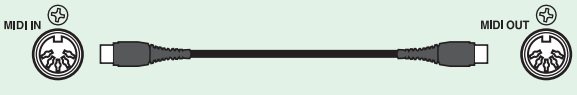
在基于触发信号进行演奏时，本产品不仅可以演奏分配给本产品的音色，还可以通过发送 MIDI 信息演奏来自外接 MIDI 设备的音色。

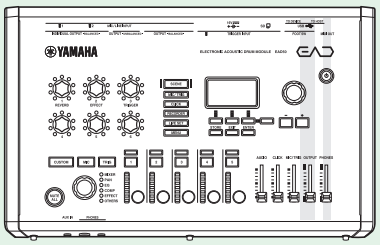
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice MIDI





可用于连接 Yamaha RX11、RX21 及其他无 USB 接口的老款节奏机型号。





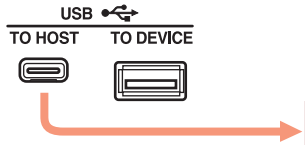
EAD 单元

注

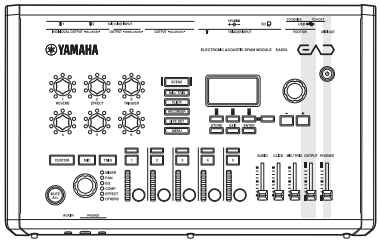
[MIDI OUT] 端口仅支持来自端口 1 的 MIDI 信息。请注意，端口 2 的 MIDI 信息不会被输出。

■ MIDI 输出至外部 MIDI 设备（USB TO HOST）

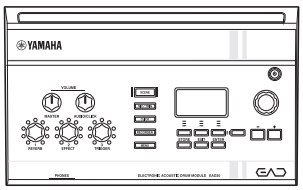
当具有 USB Trigger Link 功能的 MIDI 设备连接到本产品的 [USB TO HOST] 端口时，可以根据本产品演奏产生的 MIDI 信息，在连接的 MIDI 设备上播放声音。



具备 USB 触发链接功能的 MIDI 设备



EAD 单元



优化来自已连接 MIDI 设备的声音

可以通过以下画面为每个触发输入源层叠指定音符编号和通道，从而优化已连接 MIDI 设备的音色。

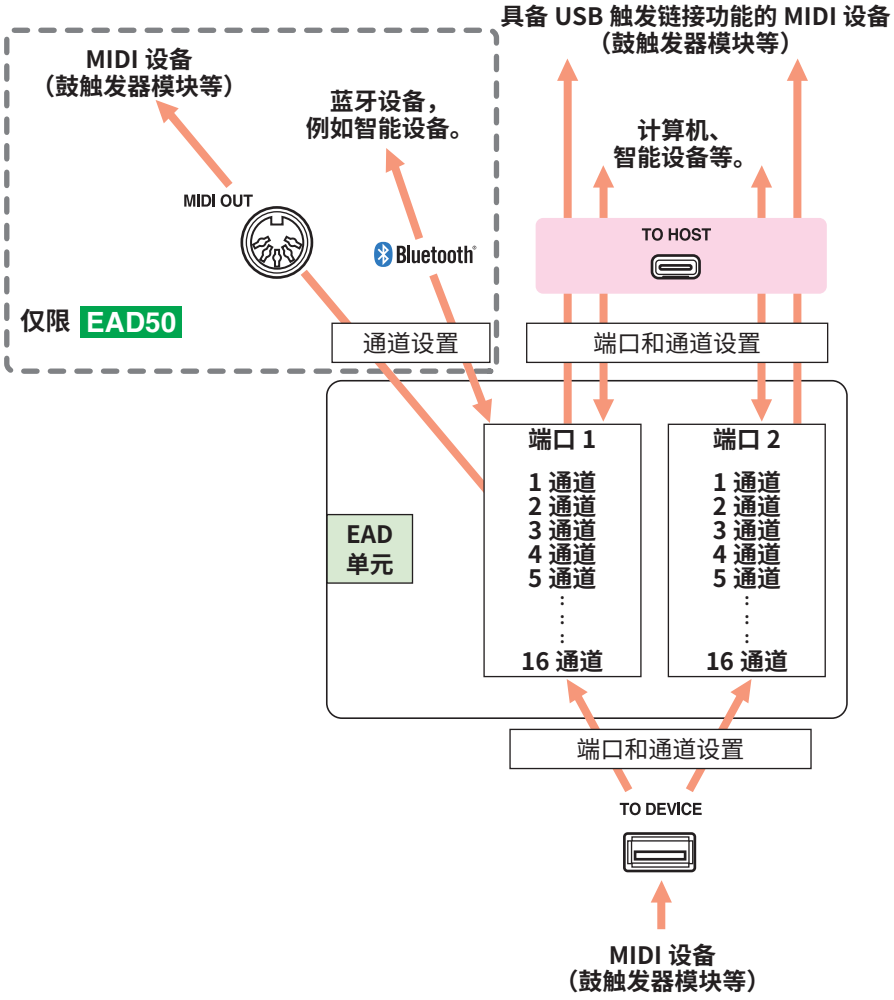
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice MIDI

请根据 MIDI 设备的音符映射表进行设置。

MIDI 规格

本产品可通过以下方式收发总计 32 个通道（16 通道 × 2 端口）的 MIDI 信息。

- [USB TO HOST] 端口
  通过将其连接到计算机或智能设备，可以与应用程序进行通信（发送 / 接收）。本产品还支持与其他具有相同 USB Trigger Link 功能的设备进行 MIDI 传输。
- [USB TO DEVICE] 端口
  USB Trigger Link 功能可用于接收来自其他具有 USB-MIDI 功能的鼓触发器模块（电子乐器）的 MIDI 传输。
- [MIDI OUT] 端口（仅限 EAD50 ）
  MIDI 传输只能发送到其他配备 MIDI 输入端口的 MIDI 设备（鼓触发器模块）的端口 1。(页面 47)
- 蓝牙（Bluetooth，仅限 EAD50 ）
  可与外部蓝牙设备进行 MIDI 通信（发送 / 接收）。



相关设置

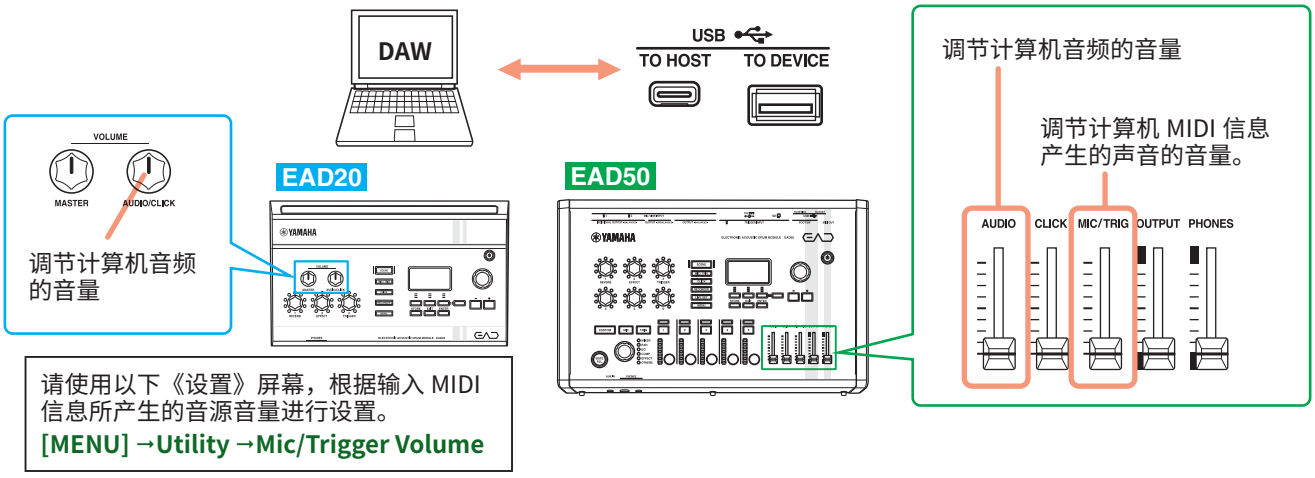
- 端口
  [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note Port
- 发送通道
  [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Ch (Notes 1 to 4)
- 接收通道
  [MIC/TRIG] → [F3] Setting → Kit → Voice → Voice MIDI → Note1 Ch

注

有关详细规格，请参阅位于单独的《数据列表》文件中的 MIDI 文档（页面 4）。

连接至外部设备——输入 / 输出

■ 与计算机进行 MIDI/ 音频通信（USB TO HOST）



请使用以下《设置》屏幕，根据输入 MIDI 信息所产生的音源音量进行设置。
[MENU] →Utility →Mic/Trigger Volume

切换 USB 音频通信规格

本产品可使用以下任一类型的 USB 音频通信：2 进 /2 输出（24 位，44.1/48/96 kHz 同步）或 8 进 /10 输出（24 位，44.1 kHz 异步）。可以通过在以下画面上切换设置，然后断电再重启来选择所使用的通信方式。
[MENU] →USB Audio →USB Audio →Mode

连接到计算机 (Mac)

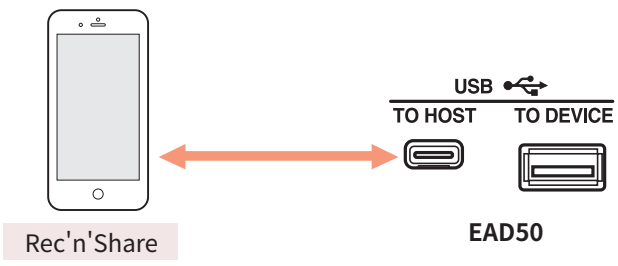
1. 请准备一根与计算机接口类型相匹配的 USB 线缆。
2. 请先将 USB 线缆的一端连接到本产品，然后再将另一端连接到计算机。无需安装驱动程序。

连接到计算机 (Windows)

1. 从 Yamaha 网站 (**https://download.yamaha.com/**) 下载 Yamaha Steinberg USB Driver。
2. 将 Yamaha Steinberg USB Driver 安装到计算机。
3. 请准备一根与计算机接口类型相匹配的 USB 线缆。
4. 先将 USB 线缆连接到本产品，再将另一端连接到计算机。

■ 与智能设备进行 MIDI/ 音频通信（USB TO HOST）

使用本产品进行的表演（音频）可以通过智能设备应用程序进行录音。准备并连接适合智能设备接口的 USB 线缆。



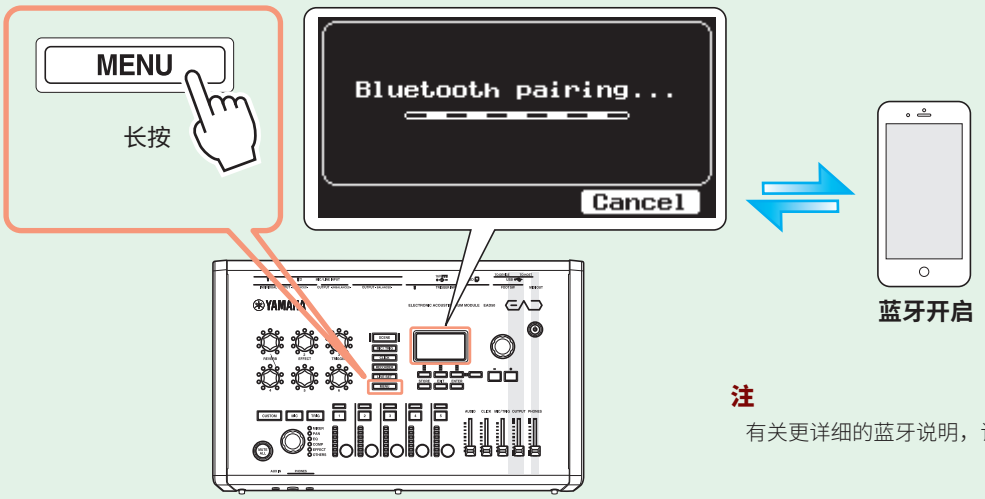
注

有关将智能设备连接到本产品的更多信息，请参阅 Yamaha 站点上发布的以下手册。

- Smart Device Connection Manual for Android
- Smart Device Connection Manual for iPhone/iPad

■ 无线 MIDI 和音频通信（蓝牙）（仅限EAD50）

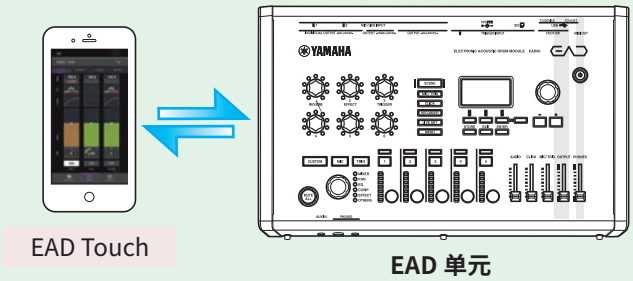
本产品具备蓝牙功能。通过执行以下操作，本产品可以无线连接到智能设备和其他兼容设备，实现 MIDI 和音频通信。



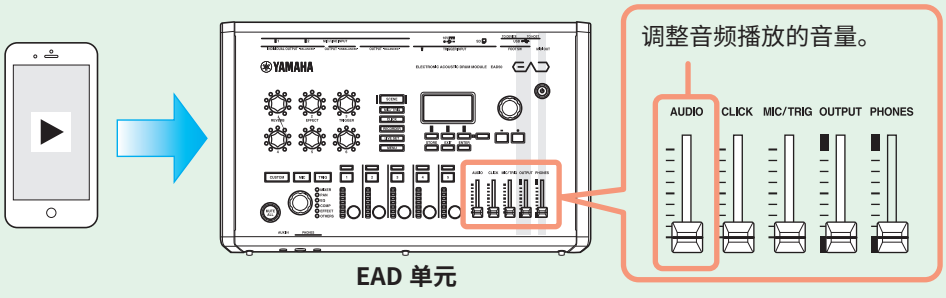
注

有关更详细的蓝牙说明，请参阅页面 200。

使用专用应用程序通过 MIDI 通信编辑 EAD 设置



使用本产品播放来自智能设备的音频数据



蓝牙（仅限 EAD50）

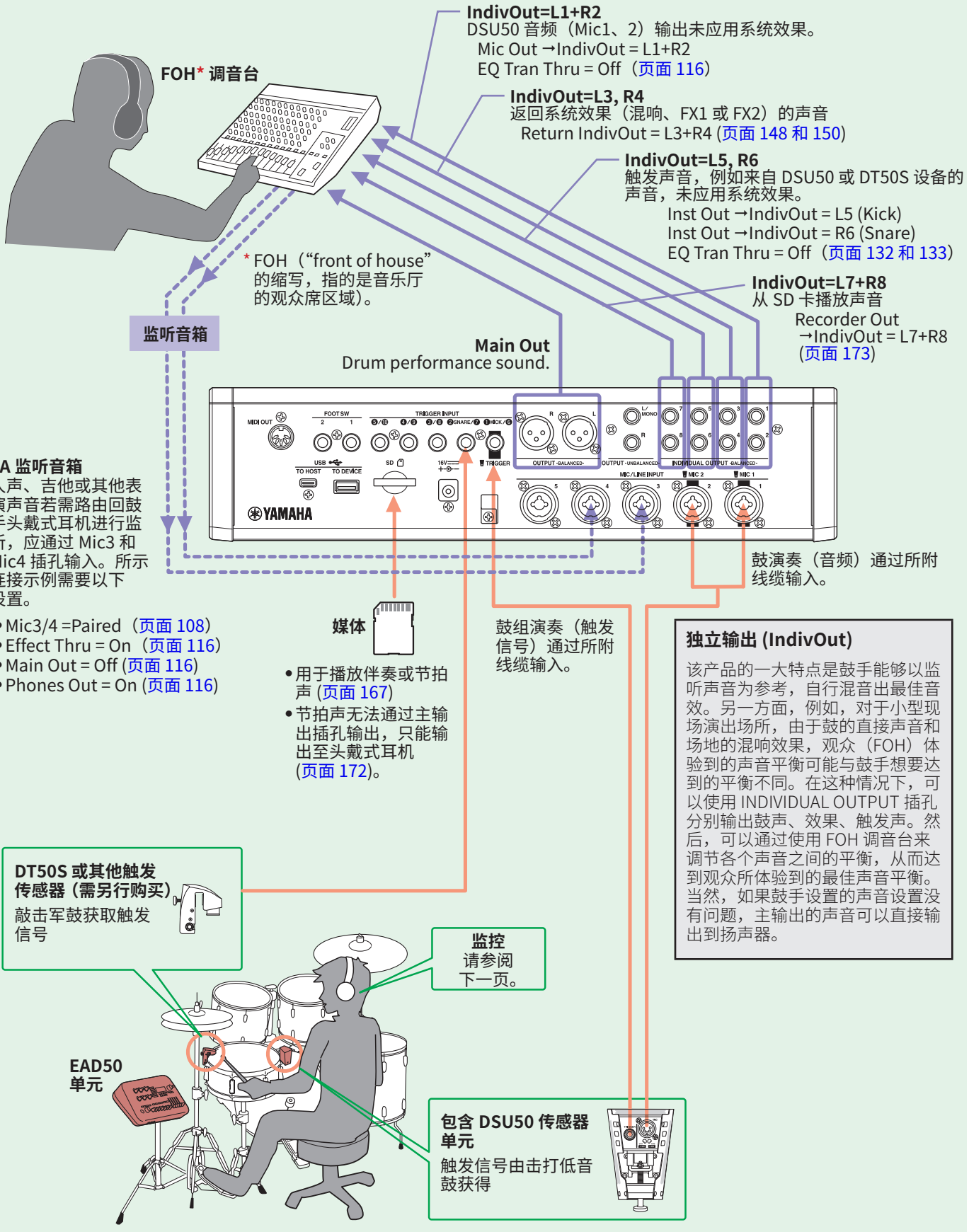
*蓝牙*是一种使用 2.4 GHz 电磁频段实现兼容设备之间无线通信的技术。

■ 使用*蓝牙*通信

- 2.4 GHz 频段由*蓝牙*设备使用，也被众多其他设备共享。*蓝牙*兼容的设备采用技术来减少使用相同频段的其他设备的影响。然而，使用同一频段的其他设备可能会导致通信速度变慢、通信距离缩短或通信中断。
- 因此，设备的通信速度和距离会因通信设备之间的距离和障碍物、电磁波状态以及设备类型而有所不同。
- 本产品不保证与所有兼容*蓝牙*功能的设备都能连接。

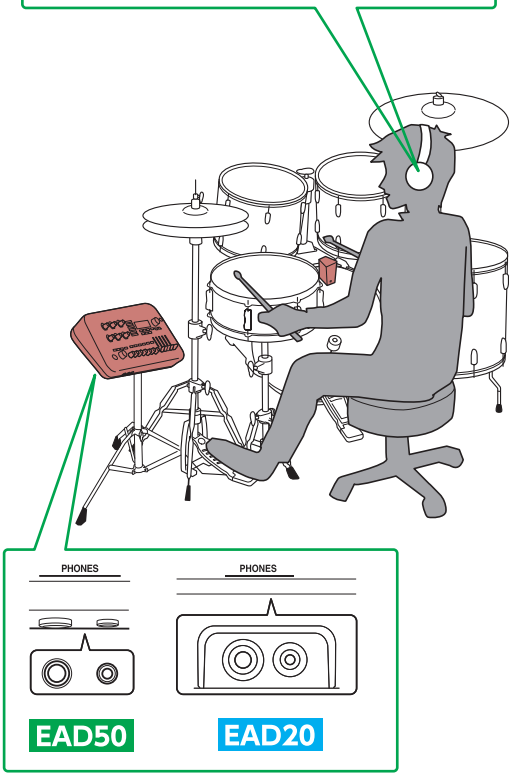
具体用例的设置示例

■ 现场演出设置 EAD50



■ 现场演出（显示器周围）设置

头戴式耳机 / 耳塞选择
为实现理想的监听音效，我们建议使用具有高隔音性，并能确保能够清晰听到低音量声音的入耳式监听设备（IEM, in-ear monitor）。



提示
在现场演出中，嚎叫声或其他意外的巨响可能会进入从 FOH 调音台返回的监听声音中。在这种情况下，我们建议将以下效果类型设置为限制器，以抑制来自 FOH 调音台（在前一页的设置示例中显示为“Mic3”和“Mic4”）返回的声音，并减轻大音量对耳朵的影响。

- 效果模块：[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic or Ins2 Mic
- 效果类型：Compressor
- 效果类型：Volume Limiter

● 边听节拍器声边演奏
为防止观众听到节拍声（仅通过您自己的耳机可听见），请按如下设置。有关更多信息，请参阅页面 163。

[CLICK] →[F3] Setting →Click Out

- Phones Out=On
- Main Out=Off
- USB Audio Out 1/2=Off
- IndivOut=Off

● 如果音量似乎太低
在以下画面上调整音量。
[MENU] →Output →Output Gain →Phones Out

● 为监听音箱增添立体声效果
在现场音乐场所，PA 反馈（监听）声音通常以单声道音频的形式返回。当监听声音以单声道音频形式组合时，多种乐器听起来就像位于中心位置，这会让人很难听清每种乐器的声音。在这种情况下，可以使用为单声道音频添加立体声感的效果类型，以便更容易通过耳机或耳塞监听声音。

- 效果模块：Ins1 Mic 或者 Ins2 Mic
- 效果类型 Mono In < Wide（类别：Stereo）

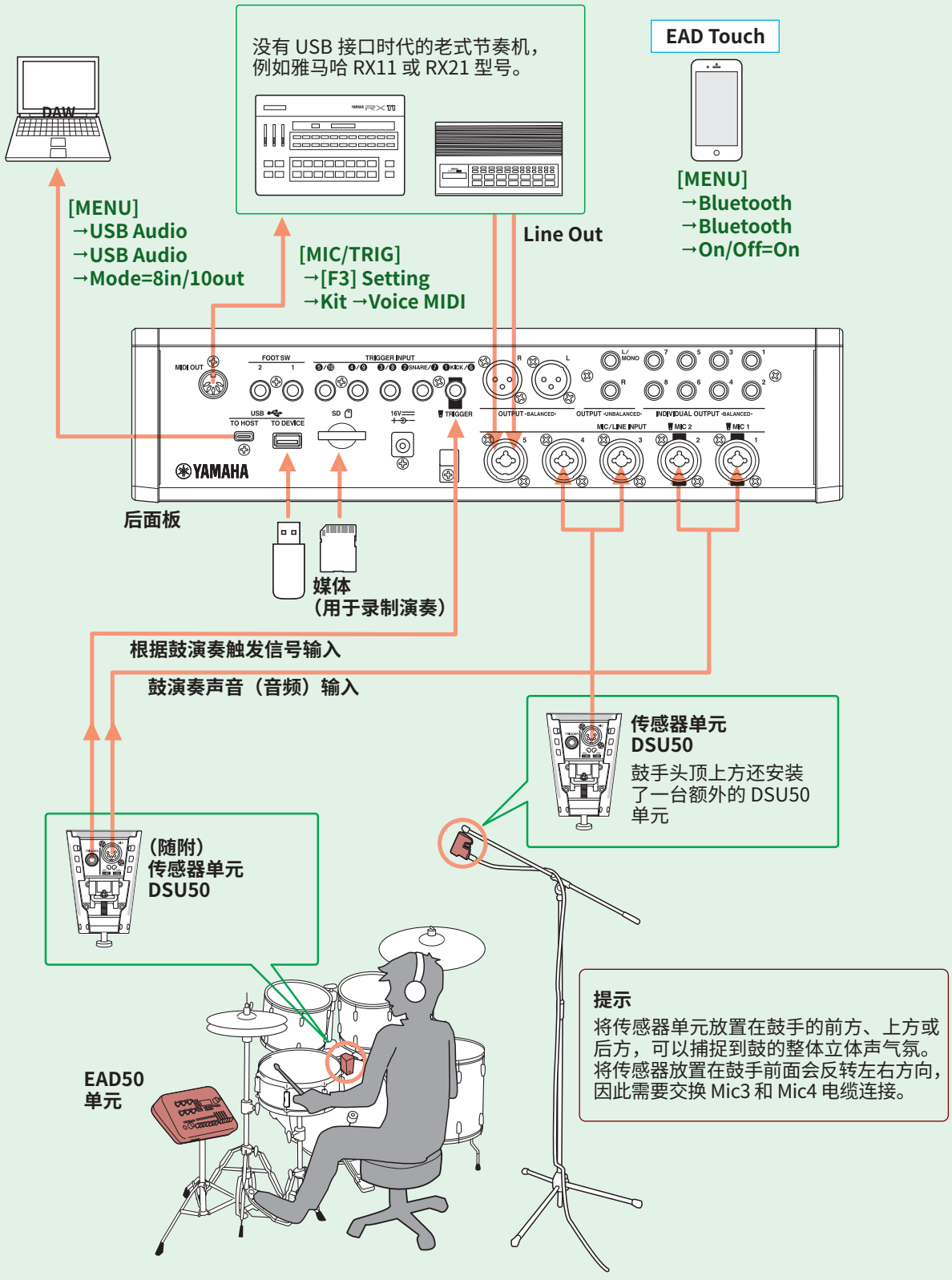
在连接安装监听扬声器时请注意啸叫声！
如果要连接安装监听扬声器，请尤其要注意监听扬声器的摆放方向。如果大量扬声器声音进入传感器单元，可能会导致啸叫（即由于麦克风与扬声器之间形成反馈回路而产生的刺耳尖叫声现象）。切勿将扬声器对准传感器单元。
作为应对措施，本产品内置了可降低高增益效应的效果，例如压缩器和失真效果。如果出现啸叫，请在将 [MUTE ALL] 设为开启后，尝试降低以下效果的“深度”。

- Master FX (页面 30)
- 主压缩器 (页面 30)
- 麦克风专用插入效果（页面 29）
- 麦克风专用瞬态压缩器 (页面 29)

■ 录制（录音室 / 家庭） EAD50

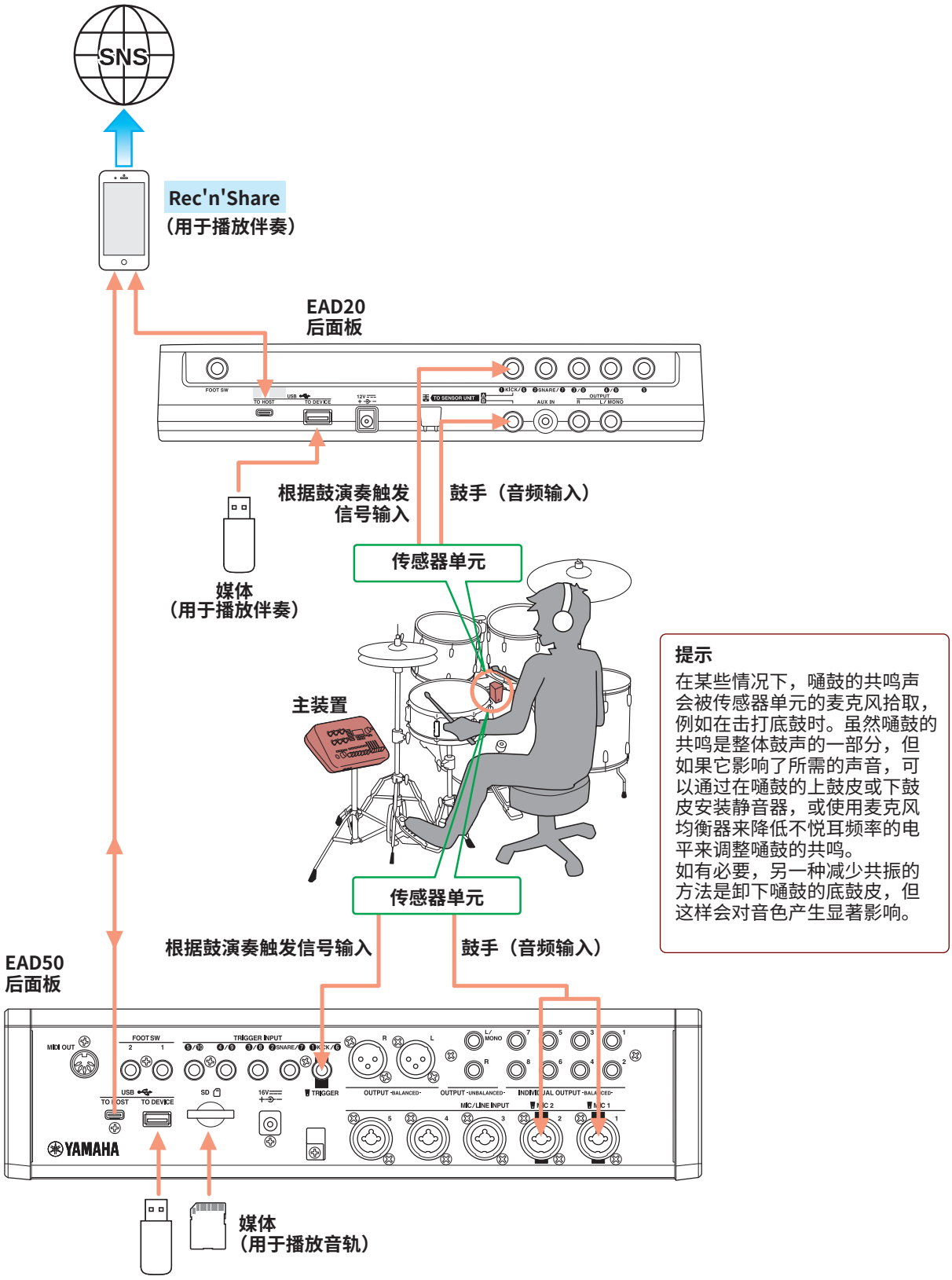
所有输入到本产品的声音（包括鼓演奏）都可以通过以下方法进行录音。

- **录制到媒体：**
  录音机功能（页面 164）可用于录制连接到产品的媒体上的声音。使用此方法可以快速简便地进行录制。
- **录制到计算机：**
  可以使用安装在本产品上的 DAW 软件，将声音录制到与本产品连接的计算机上。使用此方法可进行功能齐全的音乐制作。



■ 录制（流媒体内容制作）

通过将本产品连接到智能手机 / 平板电脑，可以使用相应设备上的摄像头录制自己的鼓演奏视频，并通过专用的 Rec'n'Share（录音分享）软件应用程序同步录制演奏音频。任何保存在媒体或通过 [AUX IN] 插孔输入的歌曲都可以与演奏一起录制，方法是将其作为伴奏音轨与演奏一起播放。可以使用 Rec'n'Share 应用通过互联网（例如社交媒体平台）在线播放录制的表演。

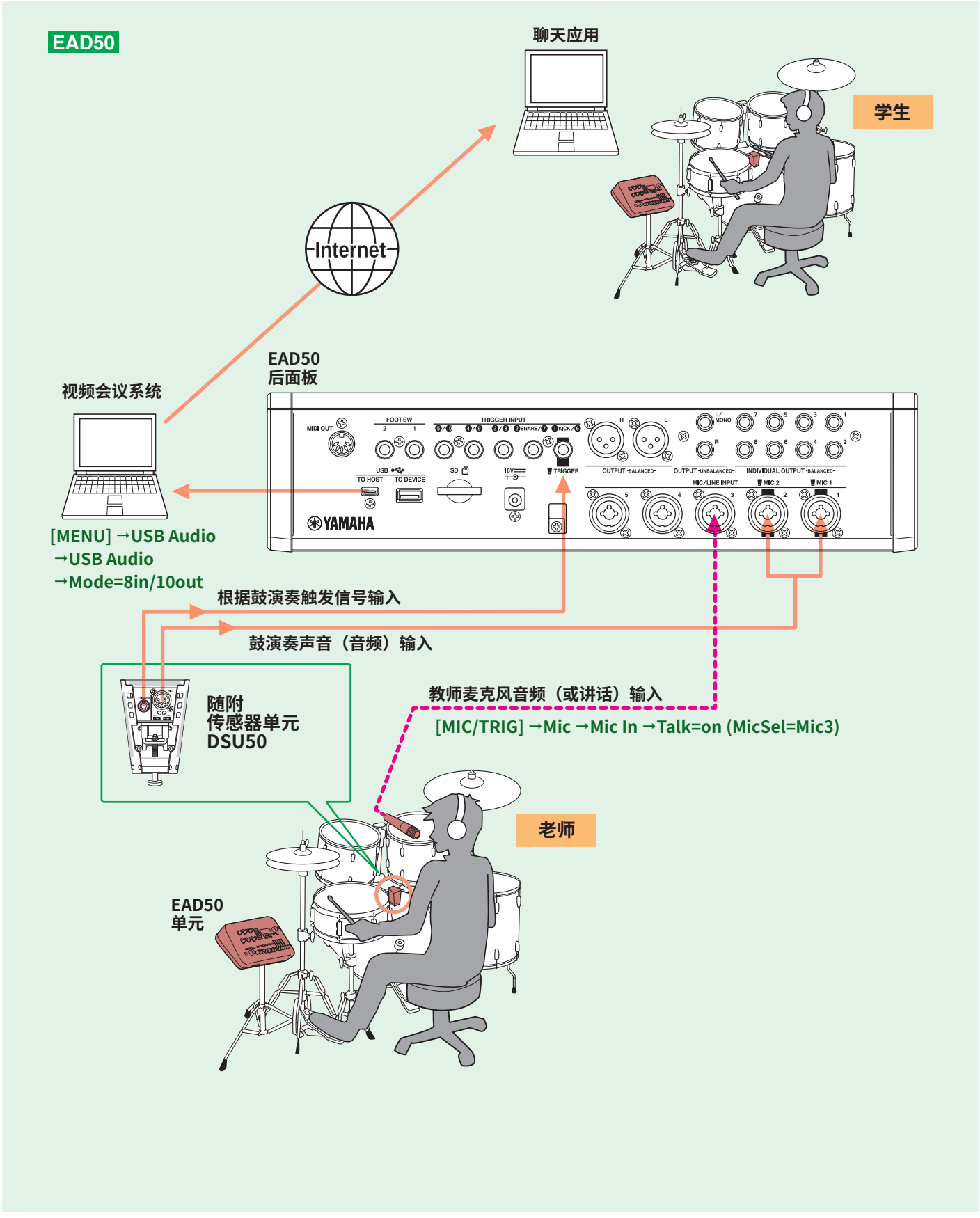


提示

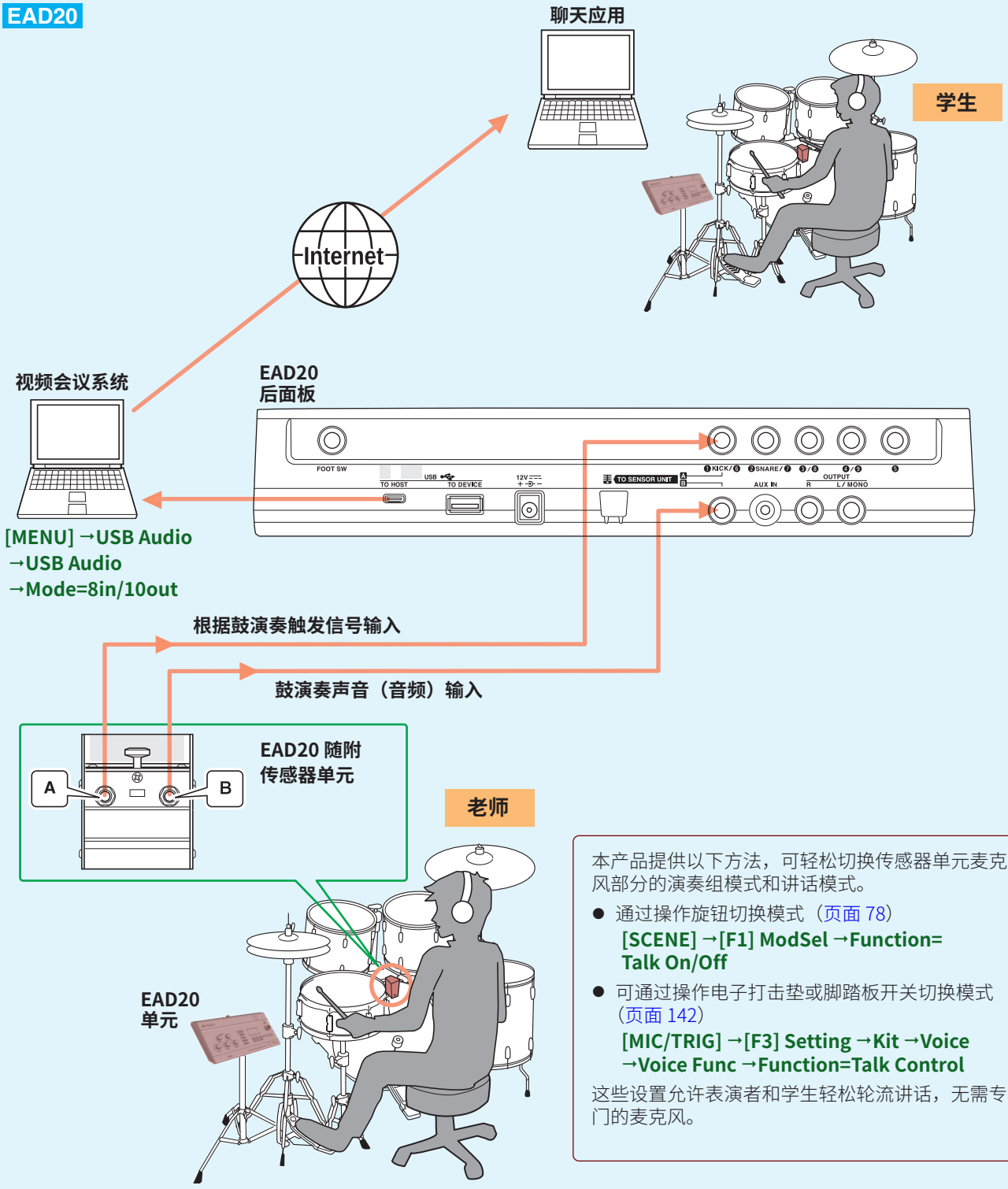
在某些情况下，嗵鼓的共鸣声会被传感器单元的麦克风拾取，例如在击打底鼓时。虽然嗵鼓的共鸣是整体鼓声的一部分，但如果它影响了所需的声音，可以通过在嗵鼓的上鼓皮或下鼓皮安装静音器，或使用麦克风均衡器来降低不悦耳频率的电平来调整嗵鼓的共鸣。
如有必要，另一种减少共振的方法是卸下嗵鼓的底鼓皮，但这样会对音色产生显著影响。

■ 在线课程

如果产品通过音频接口和 USB 线缆连接到计算机，那么产品中录音的演奏组和其他声音可以通过计算机发送给通过互联网连接的其他用户。该功能可用于向远程地区的学生提供在线教程。



■ 在线课程（续）



本产品提供以下方法，可轻松切换传感器单元麦克风部分的演奏组模式和讲话模式。

- 通过操作旋钮切换模式（页面 78）
  [SCENE] →[F1] ModSel →Function=Talk On/Off
- 可通过操作电子打击垫或脚踏板开关切换模式（页面 142）
  [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func →Function=Talk Control

这些设置允许表演者和学生轻松轮流讲话，无需专门的麦克风。

电源开 / 关

如需详细说明，包括连接交流电源适配器，请参阅《速成指南》。

检查版本

按 [MENU] →Version →[ENTER] 即可确认产品版本。
您可以从以下网站的 [Software] 下载此产品的最新版本。
https://download.yamaha.com/
雅马哈建议始终将软件更新到最新版本。
请注意，本说明书中的描述与本说明书编写时的当前版本一致。

自动关机（自动关闭电源）

自动关机功能会在指定时间内未进行任何操作时自动关闭电源。该时间段在出厂时默认设置为 15 分钟。

须知

- 根据产品状态，即使在指定的自动关机时间内未执行任何操作，电源也可能不会关闭。在这种情况下，请在使用产品后手动关闭本产品。
- 如果外部音频设备或 PA 设备将在指定时间内未进行任何操作的情况下连接到本产品，建议将外部音频设备的音量保持为零。
- 如果本产品因自动关机功能而关闭，则由录音器、循环器或采样功能录音在内部存储器中（页面 33）的所有数据将会丢失。因此，请务必在数据丢失前保存任何有价值的数据。

注

即使自动关机功能关闭了本产品，之前的设置和编辑也会被保留，不会被删除。下次开机时，继续进行设置和编辑，并根据需要保存更改。

■ 更改自动关机设置

根据现场演奏组、录制和其他情况，默认设置的 15 分钟可能显得过短。如果需要，请使用以下画面更改自动关机前的时间设置。
[MENU] →Utility →Auto Power Off

■ 取消自动关机功能

自动关机功能可通过以下任一方法取消。无论采用何种方法，自动关机功能在下次开机后仍将保持取消状态。

- 要开关此功能，请在 [MENU] →Utility →Auto Power Off = Off。
- 如果电源关闭，并且在按下 [MENU] 按钮的同时按下待机 / 开机按钮，本产品将以自动关机功能被取消的状态重新启动。

恢复出厂默认设置 (Factory Reset)

即使设置被意外覆盖写入，也可以通过执行出厂重置功能来恢复工厂默认设置。
恢复设置有两种方法。

- 通过按下 [MENU] →Factory Reset →[ENTER]。
- 在电源关闭时，按住 [+] 和 [–] 按钮的同时按下待机 / 开机开关，即可启动本产品。

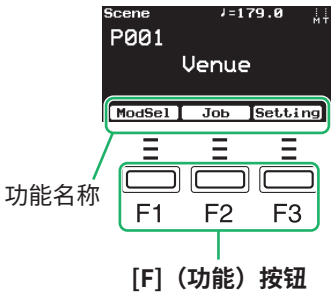
须知

出厂重置功能会删除所有数据，并将所有设置恢复为默认状态。恢复出厂设置前，请务必将所有重要数据保存到闪存或 SD 卡中。

基本画面操作

■ 画面底部的功能按钮以及画面下方的 [F] 按钮

画面下方的三个按钮对应于画面底部显示的功能。按 [F] 按钮会执行相应的功能或显示相应的画面。虽然 [F] 按钮没有专门名称，但为了便于说明，通常将其称为 [F1]、[F2] 和 [F3] 按钮，其中“F”代表“Function”（功能）。

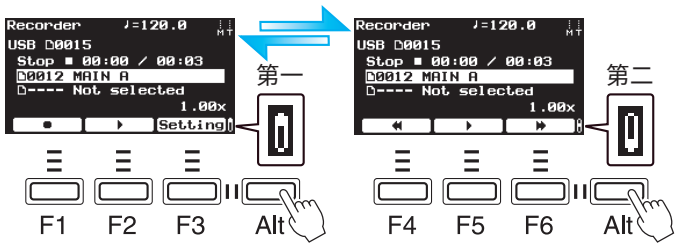


■ [Alt] 按钮（用于切换 [F] 按钮功能）

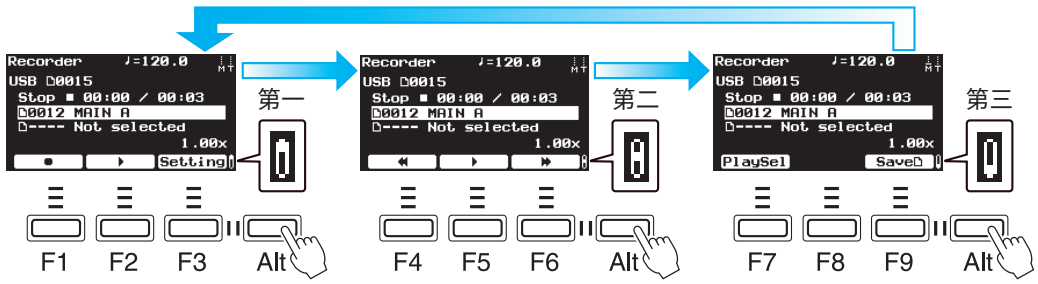
当仅按下 [F1]–[F3] 按钮无法执行所显示的功能时，可以按位于 [F] 按钮右侧的按钮，将功能开关为对应 [F] 按钮的功能。这个功能开关按钮也未命名，为便于说明，将其称作 [Alt] 按钮。此外，为了便于说明，[F] 按钮在切换功能后名称如下。

- [F] 按钮名称对应功能名称（第一组）：[F1]、[F2] 和 [F3]
- [F] 按钮名称与功能（第二组）对应：[F4]、[F5] 和 [F6]
- [F] 与功能名称对应的按钮名称（第三组）：[F7]、[F8] 和 [F9]
- 切换 [F] 按钮编号的按钮名称：[Alt]

假设 [F1] 至 [F6]



假设 [F1] 至 [F9]

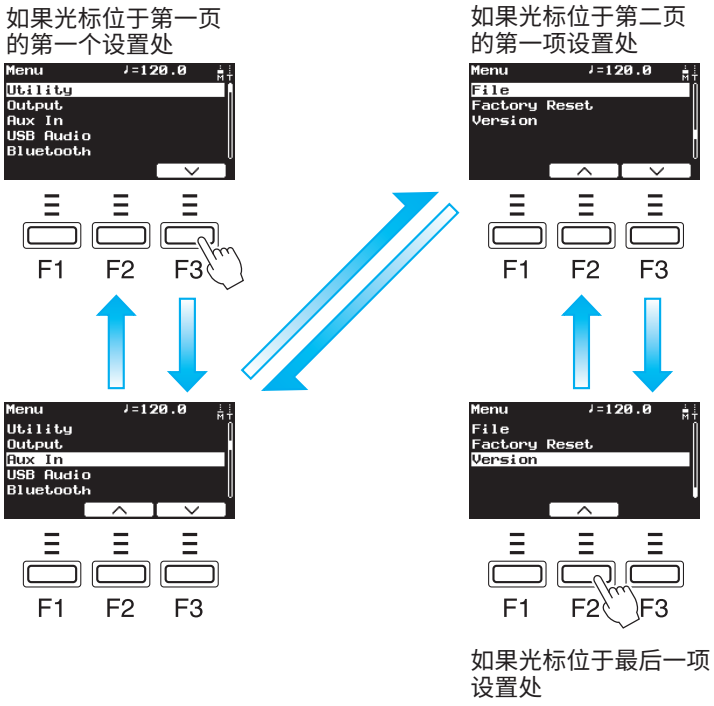


■ 移动光标和切换页面

在列出设置的画面上，按画面底部的 [F2] ^ 或 [F3] v 按钮移动光标。对于某些功能，并非所有设置参数都能在一个画面上列出，因此会在画面右侧显示滚动条，以指示参数列在多个页面上。在这种情况下，使用 [F2] 和 [F3] 按钮将光标移动到下一页或上一页。

注

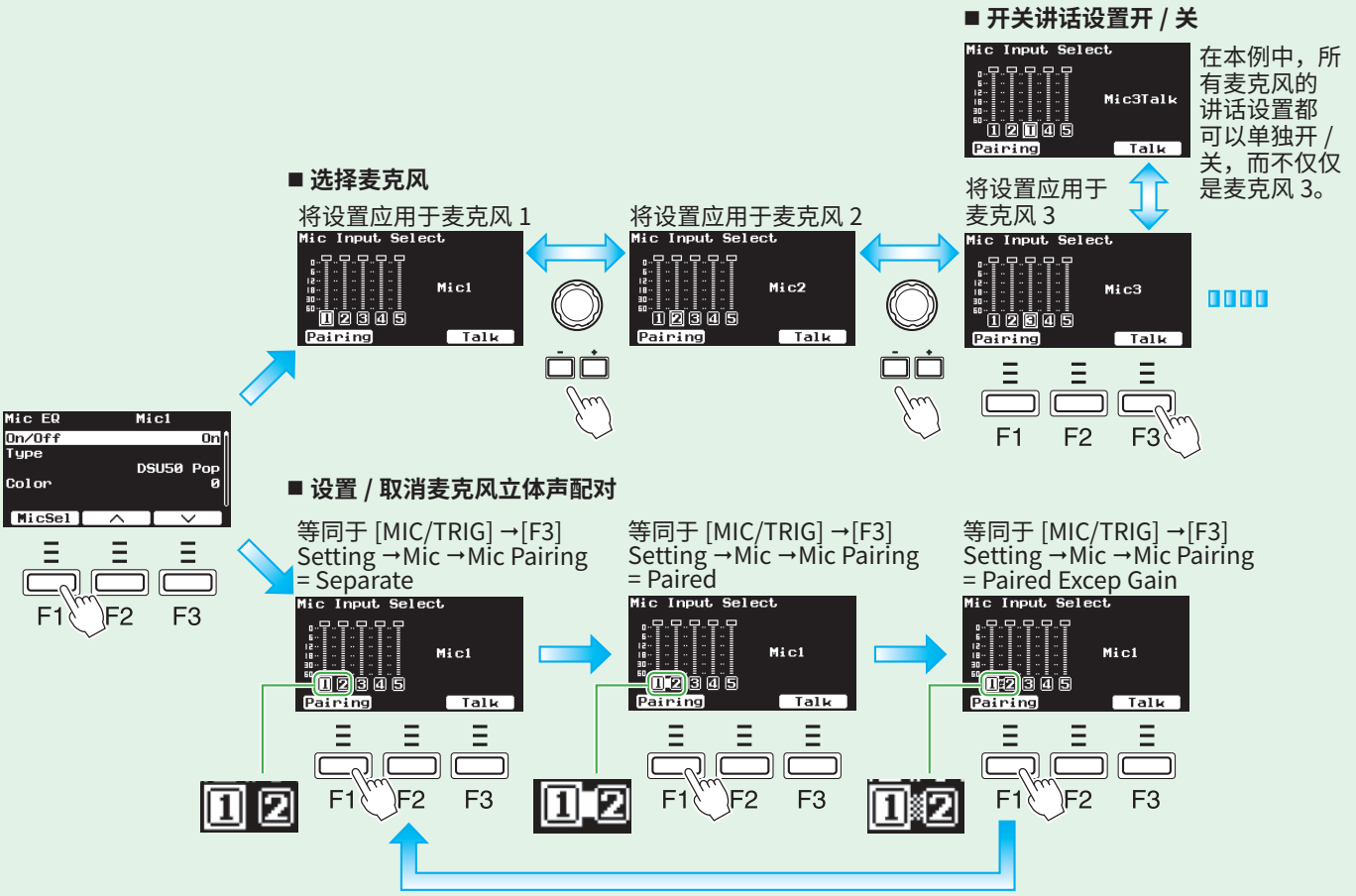
“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。



选择输入源及输入源的基本设置—麦克风音源（仅限 EAD50 ）

如下面所示的麦克风输入声音设置画面，需按 [F1]（MicSel）按钮，从 [MIC/LINE] 插孔 1 到 5 中选择，以指定要应用设置的插孔。它们还需要指定基本设置，例如麦克风用途和立体声配对设置。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic In, Mic EQ, Mic TransComp, Mic Out
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb, FX1, FX2 →Send Mic, Send Mic Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Dry →Level Mic, Level Mic Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic, Ins2 Mic



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

选择输入源及基本设置——触发信号

触发输入的设置画面需要按 [F1]（TrigSel）按钮，以选择要应用设置的触发输入（打击垫、Inst 或音色）。

■ 打击垫 / 乐器设置（从触发输入接口中选择）

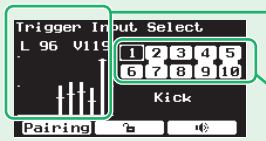
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad, Vel Curve, Crosstalk
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst, Inst EQ, InstTranComp, Inst Out
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb, FX1, FX2 →Send Trig, Send Trig Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Real Ambi →Depth Trig, Depth Trig Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Dry →Level Trig, Level Trig Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins Trig

EAD50



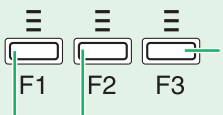
注
“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

● **触发输入选择屏幕**



以下两项实时显示。
L（条形图）：触发输入电平
V（水平线高度）：打击垫力度 (Velocity)

触发输入源：使用 [+]/[–] 按钮进行选择。

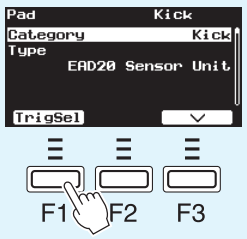


试听：发出分配给当前选定触发输入的 Inst。音量可以在以下画面中调整（页面 188）。
[MENU] →Utility →Audition Velocity

打击垫锁：防止在击打打击垫时其选择状态发生变化。

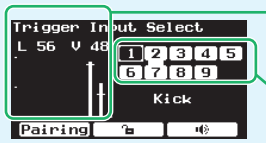
用于指定麦克风 1 和 6、2 和 7、3 和 8、4 和 9 或 5 和 10 是否配对。

EAD20



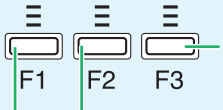
注
“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

● **触发输入选择屏幕**



以下两项实时显示。
L（条形图）：触发输入电平
V（水平线高度）：打击垫力度 (Velocity)

触发输入源：使用 [+]/[–] 按钮进行选择。



试听：发出分配给当前选定触发输入的 Inst。音量可以在以下画面中调整（页面 188）。
[MENU] →Utility →Audition Velocity

打击垫锁：防止在击打打击垫时其选择状态发生变化。

设置是否将麦克风 1 与 6、2 与 7、3 与 8 或 4 与 9 进行配对。

■ 乐器设置（从 MIDI 触发输入中选择）EAD50

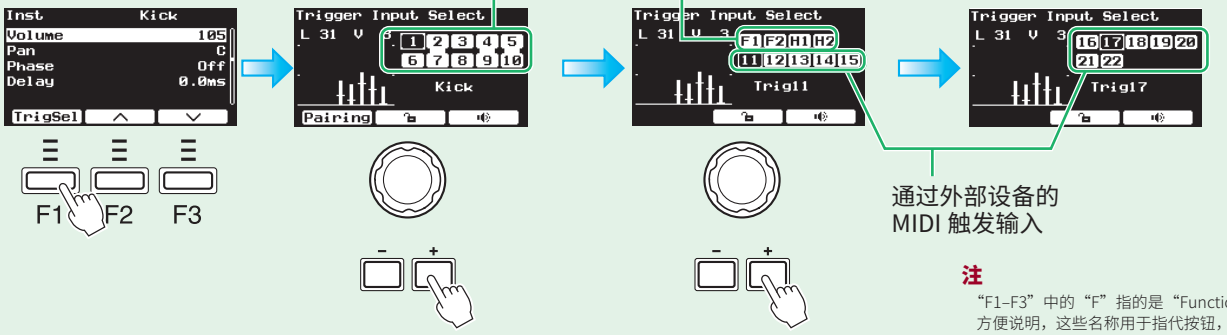
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst, Inst EQ, InstTranComp, Inst Out
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb, FX1, FX2 →Send Trig, Send Trig Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Real Ambi →Depth Trig, Depth Trig Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Dry →Level Trig, Level Trig Curve
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins Trig

● **触发输入选择屏幕**

本产品连接的打击垫触发输入。

基于连接到本产品的脚踏板开关输入的信号生成触发信号。以下设置步骤会将显示内容更改为 F1 和 F2 或 H1 和 H2。

[MIC/TRIG] →[F3] Settings →Trigger →Trig In →Foot Sw1, Foot Sw2 →HH Trig In



注

分配给 [F2] 按钮的打击垫锁定功能和分配给 [F3] 按钮的试听功能与“打击垫设置”中的描述一致。但是，如果 HH Trig In = Off，且光标停留在 [H1] 或 [H2] 上，则试听功能将被禁用，并且 [F3] 按钮不会显示。

注

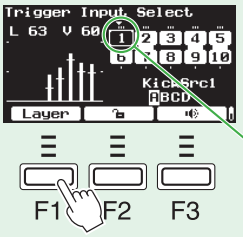
“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

■ 音色设置（选择触发器输入源）

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice, Voice MIDI, Voice Func

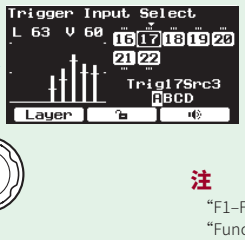
EAD50





使用 [F1] Layer 按钮为每个触发输入源选择 A 至 D 层叠。







使用 [+]/[–] 按钮或旋钮依次选择触发输入源。

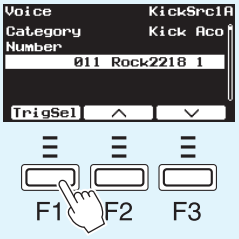
注

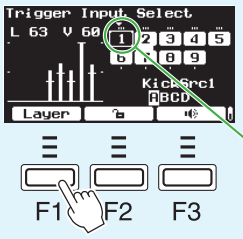
“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

注

分配给 [F2] 按钮的挂锁功能和分配给 [F3] 按钮的试听功能与“打击垫设置”中描述的相同。但是，如果 HH Trig In = Off，且光标停留在 [H1] 或 [H2] 上，则试听功能将被禁用，并且 [F3] 按钮不会显示。

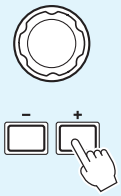
EAD20





使用 [F1] Layer 按钮为每个触发输入源选择 A 至 D 层叠。





使用 [+]/[–] 按钮或旋钮依次选择触发输入源。

注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

注

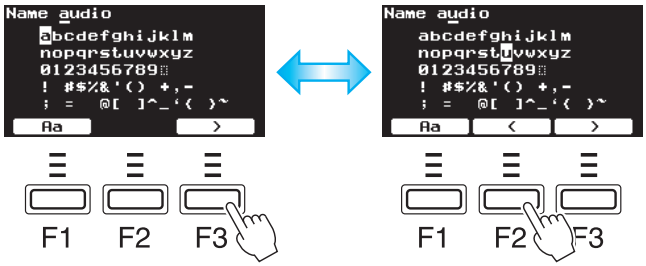
分配给 [F2] 按钮的打击垫锁定功能和分配给 [F3] 按钮的试听功能与“打击垫设置”中的描述一致。但是，如果 HH Trig In = Off，且光标停留在 [H1] 或 [H2] 上，则试听功能将被禁用，并且 [F3] 按钮不会显示。

数据命名

本产品创建的数据可以在下列画面上进行命名。以下操作步骤适用于所有画面。

画面	功能
• [SCENE] Other →[STORE]	设置场景命名（Name 和 SubName）
• [RECORDER] (Sampling) →[F6] Save →[F1] Name	设置在保存采样数据到 U 盘或 SD 卡时的文件名。
• [RECORDER] (Sampling) →[F9] Save WM →[F1] Name	在将用户音色分配到录制的样本数据时，设置用户音色音色名及用户音色音色库名
• [RECORDER] (Looper) →[F6] Save →[F1] Name	在将循环器数据保存到 U 盘或 SD 卡时设置文件名。
• [LIVE SET] →[STORE]（仅限 EAD50）	设置 Live Set 命名（Name 和 SubName）
• [LIVE SET] →[F3] Setting →[F1] Name（EAD50 仅）	设置 Live Set 步骤命名
• [MENU] →File →File All →Save →[F1] Name	设置用于将本产品中创建的所有数据保存到 U 盘的文件名。
• [MENU] →File →File All →Rename →[F1] Name	更改用于将本产品中创建的所有数据保存到外部存储器的文件名。
• [MENU] →File →File Scene →Save →[F1] Name	设置由本产品创建的场景数据在外部存储器中保存的文件名
• [MENU] →File →File Scene →Rename →[F1] Name	更改外部存储介质中场景数据的文件名
• [MENU] →File →File Wave →Rename →[F1] Name	修改外部存储介质中音频文件的文件名

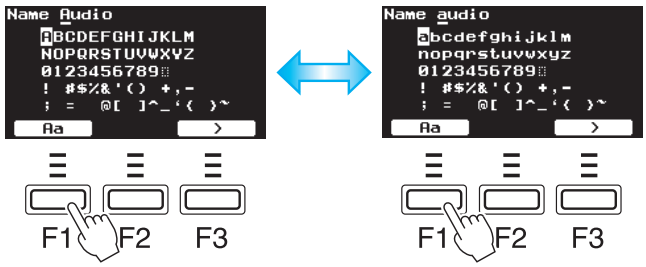
1. 移动名称光标（顶行）。



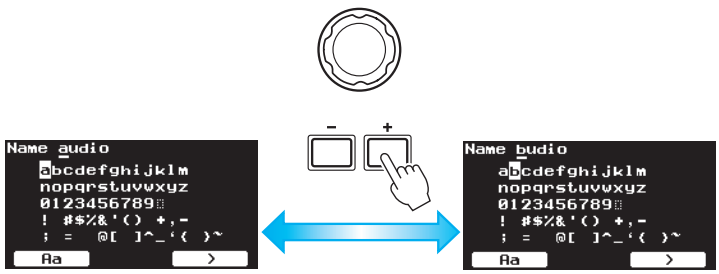
注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

2. 必要时，请切换大小写。



3. 更改命名光标位置（顶行）的字符。



更改数据顺序

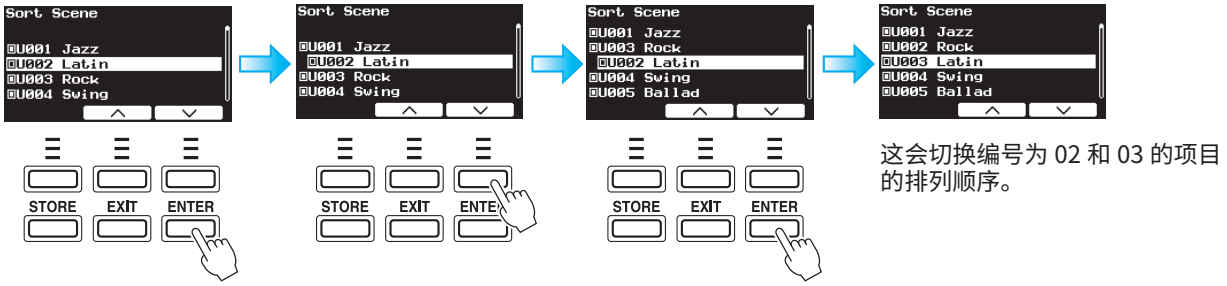
数据可以在以下画面上进行排序或更改其顺序。以下操作步骤适用于所有画面。

画面	功能
• [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →Sort Wave	对本产品中已加载（导入）的波形数据进行排序。
• [SCENE] →[F2] Job →Sort	更改场景顺序。
• [LIVE SET] →[F2] Job →Sort（仅限 EAD50）	更改 Live Set 顺序
• [LIVE SET] →[F3] Setting →[F4] Sort（仅限 EAD50）	改变每个 Live Set 内步骤的顺序

1. 将光标置于要移动的参数上，然后按下 [ENTER] 按钮。光标所在参数会缩进。

2. 使用 [F2]/[F3] 按钮移动到步骤 1 中选择的参数。

3. 当定位到步骤 2 中指定的移动安放位置时，按 [ENTER] 按钮。这将应用排序后的顺序。



这会切换编号为 02 和 03 的项目的排列顺序。

功能树图

调节旋钮操作

- [F1] MicSel（仅限于 EAD50）或TrigSel
- [F2] Effect, Type, Inst, etc.
- [F3] Setting
  - Function
    - Off
    - Tempo
    - Talk On/Off
    - Mic EQ Color
    - Mic Tran Comp Depth
    - Mic Tran Attack
    - Mic Tran Release
    - Xstick On/Off
    - Inst Number
    - Inst Volume
    - Inst Pan
    - Inst Tuning/Size
    - Inst Attack
    - Inst Muffling/Sustain/Decay
    - Inst EQ Color
    - Inst Tran Comp Depth
    - Inst Tran Attack
    - Inst Tran Release
    - Voice Volume
    - Effect Depth
    - Reverb Param A
    - Reverb Param B
    - Reverb Param C
    - FX1 Param A
    - FX1 Param B
    - FX1 Param C
    - FX2 Param A
    - FX2 Param B
    - FX2 Param C
    - Ins1 Mic Depth
    - Ins1 Mic Param A
    - Ins1 Mic Param B
    - Ins1 Mic Param C
    - Ins2 Mic Depth
    - Ins2 Mic Param A
    - Ins2 Mic Param B
    - Ins2 Mic Param C
    - Ins Trig Depth
    - Ins Trig Param A
    - Ins Trig Param B
    - Ins Trig Param C

[SCENE]

- [F1] ModSel
- [F2] Job
  - Sort
  - Clear
- [F3] Setting
  - Scene Load
    - Mic/Kit Volume
    - Mic
    - Trigger
    - Kit
    - Function
    - Effect
    - Tempo
    - Modifier
    - Fader（仅限 EAD50）
    - Click
    - Recorder
    - Utility
    - Output
    - Aux In
    - USB Audio
    - Bluetooth（仅限 EAD50）
  - Modifier
    - Modifier Pop-up
    - CC Number
    - CC Channel
    - CC Port
    - CC Min Value
    - CC Max Value
  - Fader（仅限 EAD50）
    - Fader Pop-up
- [STORE]

- **[MIC/TRIG]**
  - [F1] Volume
    - Mic/Kit
    - Mic
    - Mic In
    - Kit
    - Inst
    - Voice A
    - Voice B
    - Voice C
    - Voice D
  - [F3] Setting
    - Mic/Kit Vol
      - Volume
    - Mic
      - Mic Volume
        - Volume
      - Mic Pairing（仅限 EAD50）
        - Mic1/2
        - Mic3/4
      - Mic In
        - On/Off
        - Phantom（仅限 EAD50）
        - Pairing（仅限 EAD20）
        - Gain（仅限 EAD50）
        - Gain L/R（仅限 EAD20）
        - Gain L（仅限 EAD20）
        - Gain R (仅限 EAD20)
        - Gain Auto Setup
        - Volume
        - Pan
        - Phase
        - Delay
        - Gate
        - Gate Threshold
        - Gate Hold
        - Gate Attack
        - Gate Release
        - Noise Gate
        - Noise Gate Thr
        - Noise Gate Rel
        - JackNoise Reduction（仅限 EAD20）
        - Talk
      - Mic EQ
        - On/Off
        - Type
        - Color
        - Low Freq
        - Low Gain
        - Low Q
        - Low Shape
        - MidLow Freq
        - MidLow Gain
        - MidLow Q
        - MidHigh Freq
        - MidHigh Gain
        - MidHigh Q
        - High Freq
        - High Gain
        - High Q
    - Mic (continued)
      - Mic EQ (continued)
        - High Shape
        - HPF Freq
        - HPF Q
      - Mic TranComp
        - On/Off
        - Type
        - Depth
        - Tran Attack
        - Tran Release
        - Tran Sensitivity
        - Comp Threshold
        - Comp Ratio
        - Comp Attack
        - Comp Release
        - Comp Out Level
      - Mic Out
        - EQ Tran Thru
        - Effect Thru
        - Main Out
        - Phones Out
        - USB Audio Out 1/2
        - IndivOut（仅限 EAD50）
        - IndivOut Vol（仅限 EAD50）
        - USB AudOut（仅限 EAD20）
        - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）
    - Trigger
      - Trig Pairing
        - Kick/Trig6
        - Snare/Trig7
        - Trig3/Trig8
        - Trig4/Trig9
        - Trig5/Trig10（仅限 EAD50）
      - Trig In
        - Pad
          - Category
          - Type
          - Gain
          - Rim Gain
          - H/R Balance
          - Gain Auto Setup
          - Wait Time
          - Reject Time
          - Sensitivity
          - Min Level
          - Max Level
          - Min Velocity
          - Max Velocity
          - Xstick On/Off
          - Xstick Adjust
          - Position（仅限 EAD50）
          - Attenuator（仅限 EAD50）
        - Vel Curve
          - Curve
          - X1, Y1, X2, Y2
        - Crosstalk
          - Auto Setup
          - Reject Level

- Trigger (continued)
  - Foot Sw1 (EAD50), Foot Sw (EAD20)
    - Type
    - HH Trig In
    - HH Pitch Up
    - HH Clutch Pos
    - Foot Close Pos
    - Foot Close Vel
    - Foot Splash Sens
  - Foot Sw2（仅限 EAD50）
    - Type
    - HH Trig In
    - HH Pitch Up
    - HH Clutch Pos
    - Foot Close Pos
    - Foot Close Vel
    - Foot Splash Sens
- Kit
  - Kit Volume
    - Volume
  - Inst
    - Inst
      - On/Off
      - Category
      - Number
      - Import Wave
      - Volume
      - Pan
      - Phase
      - Delay
      - Tuning
      - Size
      - Attack
      - Muffling
      - Sustain
      - Decay
      - Gate
      - Gate Threshold
      - Gate Hold
      - Gate Attack
      - Gate Release
    - Inst EQ
      - On/Off
      - Type
      - Color
      - Low Freq
      - Low Gain
      - Low Q
      - Low Shape
      - MidLow Freq
      - MidLow Gain
      - MidLow Q
      - MidHigh Freq
      - MidHigh Gain
      - MidHigh Q
      - High Freq
      - High Gain
      - High Q
      - High Shape
      - HPF Freq
      - HPF Q
- Kit (continued)
  - InstTranComp
    - On/Off
    - Type
    - Depth
    - Tran Attack
    - Tran Release
    - Tran Sensitivity
    - Comp Threshold
    - Comp Ratio
    - Comp Attack
    - Comp Release
    - Comp Out Level
  - Inst Out
    - EQ Tran Thru
    - Effect Thru
    - Main Out
    - Phones Out
    - USB Audio Out 1/2
    - IndivOut（仅限 EAD50）
    - IndivOut Vol（仅限 EAD50）
    - USB AudOut（仅限 EAD20）
    - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）
- Voice
  - Voice
    - Category
    - Number
    - Volume
    - Pan
    - Tuning
    - Attack
    - Decay
    - Cutoff
    - Resonance
    - Mono/Poly
    - Choke Send
    - Choke Receive
    - Humanize
    - Fixed Velocity
    - Hold Mode
    - Layer Mode
    - Velocity Limit Low
    - Velocity Limit High
    - Velocity Fade Low
    - Velocity Fade High
  - Voice MIDI
    - Note Num 1–4
    - Note Ch 1–4
    - Note Port
    - Note Gate Time
    - CC Number Note
    - CC Number Position
    - CC Channel
    - CC Port
    - CC Min Value
    - CC Max Value

- Kit（续）
  - Voice Func
    - Off
    - Scene Select
      - Scene Number
    - Scene Inc
    - Scene Dec
    - Scene Toggle
      - Scene Number A
      - Scene Number B
    - Tempo Inc
      - Value
    - Tempo Dec
      - Value
    - Tempo Tap
    - Tempo Control
      - Control Type
      - Min Value
      - Max Value
    - Modifier Control
      - Control Type
      - Min Value
      - Max Value
      - Modifier1–6
    - Mic/Trig Control
      - Control Type
      - Reverb–Master EQ
      - Mic1–Mic5（EAD50）
      - Mic（EAD20）
      - Kick–Trig22（EAD50）
      - Kick–Trig9, Foot（EAD20）
    - Talk Control
      - Control Type
      - Mic Input（仅限 EAD50）
    - Xstick Control
      - Control Type
      - Kick, Snare, Trig3–5（EAD50）
      - Kick, Snare, Trig3–4（EAD20）
    - Sound Off
    - Click Start/Stop
    - Recorder Control A
    - Recorder Control B
    - Live Set Select（仅限 EAD50）
      - Live Set Number
    - Live Set Inc（仅限 EAD50）
    - Live Set Dec（仅限 EAD50）
    - Live Set Step Select（仅限 EAD50）
      - Live Set Step Number)
    - Live Set Step Inc（仅限 EAD50）
    - Live Set Step Dec（仅限 EAD50）
  - User Voice
    - Import Wave
      - File to Bank
      - Files to Voices
      - Files by Name
    - Edit Velocity Limit L/H
    - Sort Wave
    - Delete Wave
    - WaveMem Info

- Effect
  - Reverb
    - On/Off
    - Category
    - Type
    - Send All
    - Send Mic
    - Send Mic Curve
    - Send Trig
    - Send Trig Curve
    - Return
    - IndivOut（仅限 EAD50）
    - Return IndivOut（仅限 EAD50）
    - USB AudOut (仅限 EAD20)
    - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）
    - Parameters 1–24
  - Real Ambi
    - On/Off
    - Depth All
    - Depth Trig
    - Depth Trig Curve
  - FX1, FX2
    - On/Off
    - Category
    - Type
    - Send All
    - Send Mic
    - Send Mic Curve
    - Send Trig
    - Send Trig Curve
    - Send to Reverb
    - Return
    - IndivOut（仅限 EAD50）
    - Return IndivOut（仅限 EAD50）
    - USB AudOut（仅限 EAD20）
    - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）
    - Parameters 1–32
  - Dry
    - On/Off
    - Level All
    - Level Mic
    - Level Mic Curve
    - Level Trig
    - Level Trig Curve
  - Ins1 Mic, Ins2 Mic
    - On/Off
    - Category
    - Type
    - Depth
    - Parameters 1–32
  - Ins Trig
    - On/Off
    - Category
    - Type
    - Depth
    - Parameters 1–32

- Effect (continued)
  - Master FX
    - On/Off
    - Category
    - Type
    - Depth
    - Depth Curve
    - Parameters 1–32
  - Master Comp
    - On/Off
    - Category
    - Type
    - Depth
    - Depth Curve
    - Parameters 1–32
  - Master EQ
    - On/Off
    - Low Freq
    - Low Gain
    - Low Q
    - Low Shape
    - MidLow Freq
    - MidLow Gain
    - MidLow Q
    - Mid Freq
    - Mid Gain
    - Mid Q
    - MidHigh Freq
    - MidHigh Gain
    - MidHigh Q
    - High Freq
    - High Gain
    - High Q
    - High Shape
  - Effect Out
    - Main Out
    - Phones Out
    - USB Audio Out1/2

[CLICK]

[+] [–] buttons and knob
[F4] [F6] —0.1 +0.1
[F1] Tap
[F2] [F5] ▶ ■
[F3] Setting

- Click
  - Volume
  - Voice Set
  - Beat
  - Human Voice
  - Human Volume
  - Timer
  - Count Off
  - Recorder Sync
  - Pre Count
  - Offset Time
  - Category
  - Number
  - Import Wave
  - Note Volume
  - Note Pan
  - Note Tuning
- Click EQ
  - On/Off
  - Low Freq
  - Low Gain
  - Low Q
  - Low Shape
  - MidLow Freq
  - MidLow Gain
  - MidLow Q
  - MidHigh Freq
  - MidHigh Gain
  - MidHigh Q
  - High Freq
  - High Gain
  - High Q
  - High Shape
  - HPF Freq
  - HPF Q
- Click Out
  - Main Out
  - Phones Out
  - USB Audio Out1/2
  - IndivOut（仅限 EAD50）
  - IndivOut Vol（仅限 EAD50）
  - USB AudOut（仅限 EAD20）
  - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）

功能树图

[RECORDER]-Recorder

- [F1] ⏺ / [F1] ■
- [+] [–] File Select
- [F2] ▶ / [F2] ■
- [F4] ⏪
- [F5] ▶ / [F5] ❚❚
- [F6] ⏩
- [F7] PlaySel
- [F8] MemSel（仅限 EAD50）
- [F9] Save 🗋
- [F3] Setting
  - Recorder
    - Volume
    - Repeat
    - Speed
  - Recorder Rec
    - Rec Gain
    - Rec Click
    - Rec Aux In
    - Rec USB Audio In1/2
    - Rec USB Audio In3/4
    - Rec USB Audio In5/6
    - Rec USB Audio In7/8
    - Rec Recorder Play
    - Rec Bluetooth (仅限 EAD50)
  - Recorder EQ
    - On/Off
    - Low Freq
    - Low Gain
    - Low Q
    - Low Shape
    - MidLow Freq
    - MidLow Gain
    - MidLow Q
    - MidHigh Freq
    - MidHigh Gain
    - MidHigh Q
    - High Freq
    - High Gain
    - High Q
    - High Shape
    - HPF Freq
    - HPF Q
  - Recorder Out
    - Mode
    - Main Out
    - Phones Out
    - USB Audio Out 1/2
    - Backing Out Level
    - Indiv Out（仅限 EAD50）
    - IndivOut Vol (仅限 EAD50)
    - USB AudOut (仅限 EAD20)
    - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）

[RECORDER]-Looper

- [F1] ⏺ / [F1] ▶
- [F2] ■ / [F2] Clear
- [F3] Undo / [F3] Redo
- [F6] Save 🗋
- [F3] Setting
  - Looper Vol
    - Volume
  - Looper Rec
    - Rec Gain
    - Rec Mode
    - Rec Beat Length
    - Rec Click
    - Rec Aux In
    - Rec USB Audio In 1/2
    - Rec USB Audio In 3/4
    - Rec USB Audio In 5/6
    - Rec USB Audio In 7/8
    - Rec Bluetooth（仅限 EAD50）
  - Looper EQ
    - On/Off
    - Low Freq
    - Low Gain
    - Low Q
    - Low Shape
    - MidLow Freq
    - MidLow Gain
    - MidLow Q
    - MidHigh Freq
    - MidHigh Gain
    - MidHigh Q
    - High Freq
    - High Gain
    - High Q
    - High Shape
    - HPF Freq
    - HPF Q
  - Looper Out
    - Main Out
    - Phones Out
    - USB Audio Out 1/2
    - IndivOut（仅限 EAD50）
    - IndivOut Vol（仅限 EAD50）
    - USB AudOut (仅限 EAD20)
    - USB AudOut Vol (仅限 EAD20)

功能树图

[RECORDER]-Sampling

- [F1] ● / [F1] ■
- [F2] Edit
  - [F1] Play / [F1] Stop
    - Start Point
    - Loop Point
    - End Point
    - Normalize
    - Reverse
- [F3] Setting
  - Sampling Vol
    - Volume
  - Sampling Rec
    - Rec Gain
    - Rec Click
    - Rec Aux In
    - Rec USB Audio In1/2
    - Rec USB Audio In3/4
    - Rec USB Audio In5/6
    - Rec USB Audio In7/8
    - Rec Bluetooth（仅限 EAD50）。
- [F4] Load File
- [F6] Save File
- [F7] LoadWM
- [F9] SaveWM

[LIVE SET]（仅限 EAD50）

- [+] [–] Live Set
- [F1] Live Set Start
- [F2] Job
  - Sort
  - Clear
- [F3] Setting

[MENU]

Utility

- Auto Power Off
- Pop-up Time
- LCD Contrast
- Audition Velocity
- MIDI Local Control
- MIDI Global Channel
- MIDI Global Port
- MIDI PC Tx
- MIDI PC Rx
- MIDI Clock Tx
- MIDI Clock Rx
- MIDI Start/Stop Tx
- MIDI Start/Stop Rx
- USB MIDI Thru MIDI（仅限 EAD50）
- External Memory（仅限 EAD50）
- Main Volume（仅限 EAD20）
- Phones Volume（仅限 EAD20）
- Mic/Trigger Volume（仅限 EAD20）
- Click Volume（仅限 EAD20）
- Audio Volume（仅限 EAD20）

Output

- Output Gain
  - Main Out
  - Phones Out
  - IndivOut1/2（仅限 EAD50）
  - IndivOut3/4（仅限 EAD50）
  - IndivOut5/6（仅限 EAD50）
  - IndivOut7/8（仅限 EAD50）
- Phones EQ
  - On/Off
  - Type
  - Low Freq
  - Low Gain
  - Low Q
  - Low Shape
  - MidLow Freq
  - MidLow Gain
  - MidLow Q
  - MidHigh Freq
  - MidHigh Gain
  - MidHigh Q
  - High Freq
  - High Gain
  - High Q
  - High Shape

功能树图

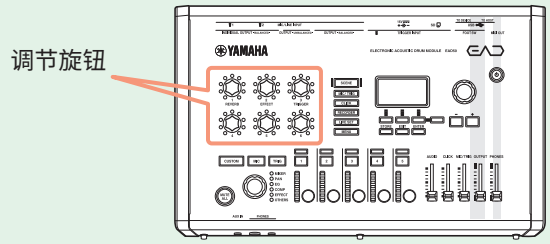
- **Aux In**
  - Aux In Vol
    - Volume
  - Aux In EQ
    - On/Off
    - Low Freq
    - Low Gain
    - Low Q
    - Low Shape
    - MidLow Freq
    - MidLow Gain
    - MidLow Q
    - MidHigh Freq
    - MidHigh Gain
    - MidHigh Q
    - High Freq
    - High Gain
    - High Q
    - High Shape
    - HPF Freq
    - HPF Q
  - Aux In Out
    - Mode
    - Main Out
    - Phones Out
    - USB Audio Out1/2
    - Backing Out Level
    - IndivOut（仅限 EAD50）
    - IndivOut Vol（仅限 EAD50）
    - USB AudOut（仅限 EAD20）
    - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）
- **USB Audio**
  - USB Audio
    - Mode
    - In Volume
    - Out Gain
  - USB Audio EQ
    - On/Off
    - Low Freq
    - Low Gain
    - Low Q
    - Low Shape
    - MidLow Freq
    - MidLow Gain
    - MidLow Q
    - MidHigh Freq
    - MidHigh Gain
    - MidHigh Q
    - High Freq
    - High Gain
    - High Q
    - High Shape
    - HPF Freq
    - HPF Q
- **USB Audio** (continued)
  - USB AudioOut
    - Mode
    - Main Out
    - Phones Out
    - USB Audio Out1/2（仅限 EAD50）
    - Backing Out Level（仅限 EAD20）
    - IndivOut（仅限 EAD50）
    - IndivOut Vol（仅限 EAD50）
    - USB AudOut（仅限 EAD20）
    - USB AudOut Vol（仅限 EAD20）
- **Bluetooth**（仅限 EAD50）
  - Bluetooth
    - On/Off
    - Volume
    - Pairing
  - Bluetooth EQ
    - On/Off
    - Low Freq
    - Low Gain
    - Low Q
    - Low Shape
    - MidLow Freq
    - MidLow Gain
    - MidLow Q
    - MidHigh Freq
    - MidHigh Gain
    - MidHigh Q
    - High Freq
    - High Gain
    - High Q
    - High Shape
    - HPF Freq
    - HPF Q
  - Bluetooth Out
    - Mode
    - Main Out
    - Phones Out
    - USB Audio Out1/2
    - Backing Out Level
    - IndivOut
    - IndivOut Vol
- **File**
  - File All
  - File Scene
  - File Wave
  - ExtMem Info
    - Format
- **Factory Reset**
- **Version**

屏幕设置（参数）

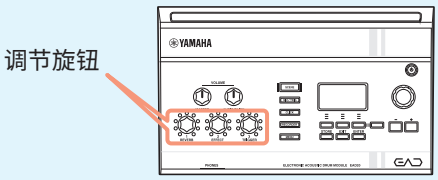
调节旋钮操作

面板左侧的调节旋钮可用于改变各种音色特性或在演奏过程中切换功能。可以通过旋钮周围 9 个 LED 指示灯的亮起状态直观地确认设置值的大小。此外，调整参数时会使用以下类型的指示灯照明方式来指示参数设置范围。

EAD50



EAD20



■ 调整参数的设置范围为 0–+XXX

当旋钮完全向左旋转时，表示最小值；而当旋钮完全向右旋转时，表示最大值。LED 的亮起模式会根据功能的不同而有所差异。下图展示了“效果深度”功能的一个示例。



最小值　　最大值

■ 使用设置范围 -XXX – 0 – +XXX 调整参数

负值由右半部分熄灭的 LED 灯指示，数值的增减变化仅由左半部分的 LED 灯指示。
如果设置值为零，则只有中间的 LED 灯会亮起。
正值由左半部分未点亮的 LED 灯表示，数值的增减变化仅由右半部分的 LED 灯指示。



负值　　设置值“0”　　正值

注

每个 LED 会根据值的大小显示两种亮度。

■ 通过旋钮操作显示的弹出窗口

通过操作控制面板左侧的调节旋钮，或在场景画面按下 [F1] ModSel 按钮，会弹出一个包含相应旋钮（即最近操作的旋钮）用于调整设置参数的弹窗。此外，画面底部显示的 [F2] 和 [F3] 按钮也会变为与这些参数相关的功能。

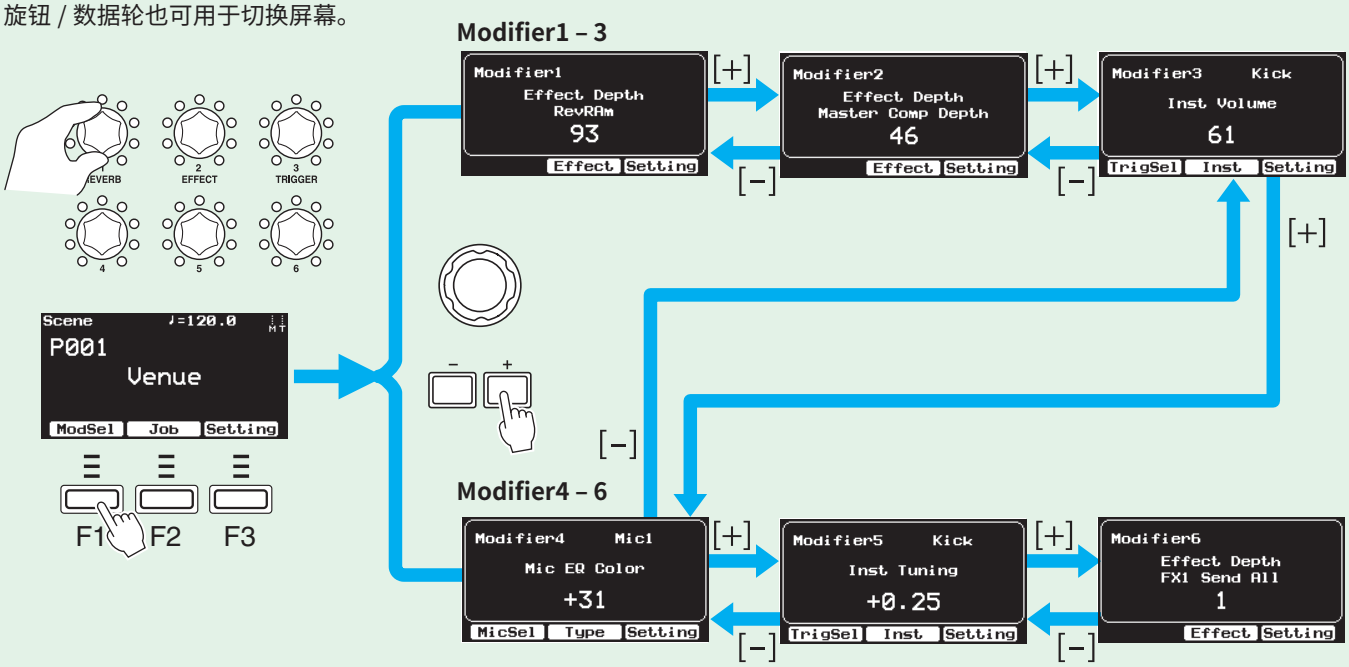
注

- “F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。
- 如果在下方画面中指定为“Off”，则操作旋钮时不会显示弹出窗口。

  [SCENE] →[F3] Setting →Modifier →Modifier Pop-up

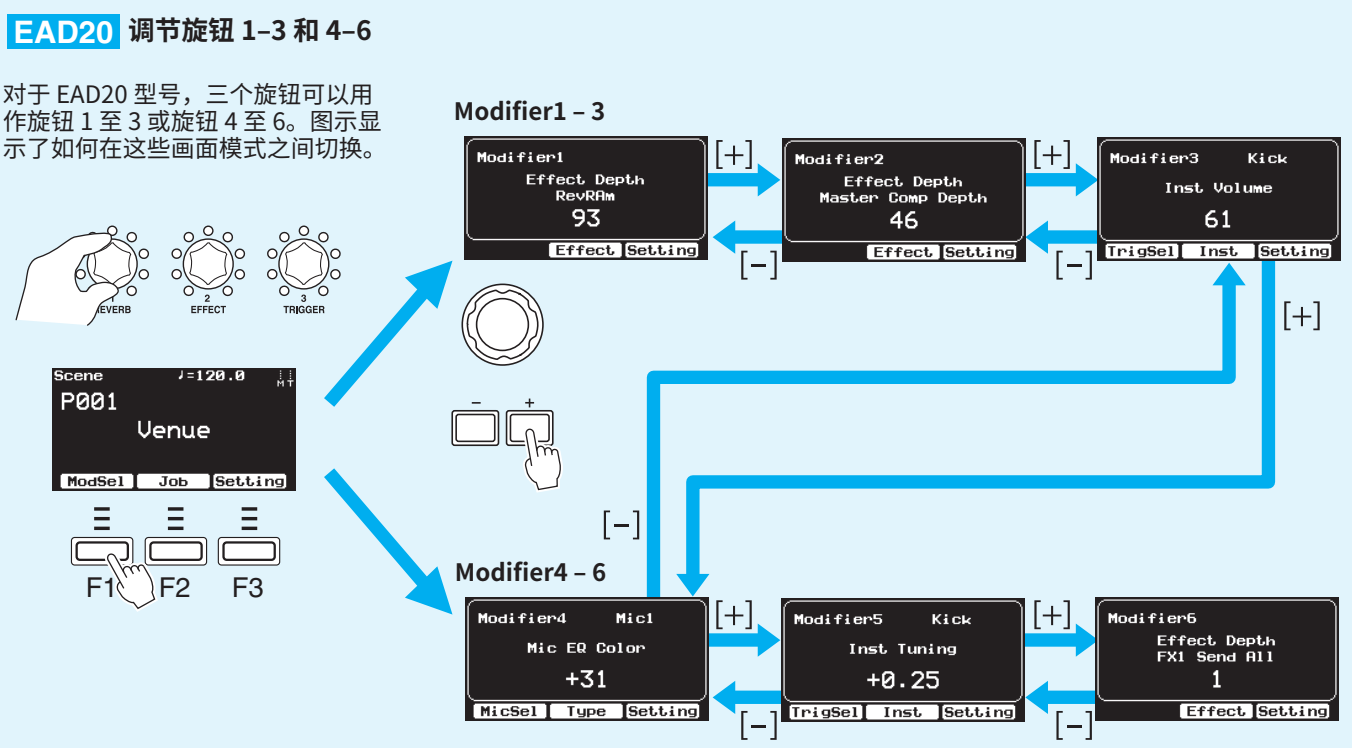
EAD50 调节旋钮 1 – 6

操作旋钮后，屏幕上将显示相应的内容。
旋钮 / 数据轮也可用于切换屏幕。



EAD20 调节旋钮 1–3 和 4–6

对于 EAD20 型号，三个旋钮可以用作旋钮 1 至 3 或旋钮 4 至 6。图示显示了如何在这些画面模式之间切换。



[F1] MicSel（仅限 EAD50）或 TrigSel

如果对应旋钮功能涉及麦克风，系统会显示选择相应麦克风的画面；如果对应旋钮功能涉及触发器，系统会显示选择相应触发器的画面。

[F2] Effect, Type, Inst, etc.

这会显示与相应旋钮功能相关的设置画面。

[F3] Setting

[F3] Setting→Function

用于选择分配给当前选定调节旋钮的功能。

参数	说明	设置	默认值
Off	禁用当前选中的旋钮	—	—
Tempo	分配用于改变速度的功能（页面 157）。	—	—
Talk On/Off	分配功能（页面 112），用于在麦克风插孔用于说话 (on) 或用于音乐演奏 (off) 之间切换。如果选中，向右旋转相应的旋钮即可开启讲话模式，向左旋转即可关闭讲话模式。 对于型号 EAD50，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 对于型号 EAD50，当画面上显示“Mic Lock = Off”时，通过 [F1] MicSel 按钮显示的麦克风插孔，可以选择要由旋钮控制的麦克风插孔。	Mic Lock = Off, Mic1–5（仅限 EAD50）	场景（调节参数）中的设置值
Mic EQ Color	分配功能（页面 112）用于编辑麦克风声音的麦克风均衡器色彩值。顺时针旋转旋钮会提升值，使声音更加明亮。向左旋转会降低值，产生更暗的声音。 对于型号 EAD50，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 对于型号 EAD50，在使用 [F1] MicSel 按钮显示的画面上，当屏幕上显示“Mic Lock = Off”时，可以更改由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2]《类型》按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting→Mic EQ →Type。	Mic Lock = Off, Mic1–5（仅限 EAD50）	

参数	说明	设置	默认值
Mic Tran Comp Depth	这是“microphone Transient Compressor depth”（麦克风瞬态压缩器深度）的缩写。 该功能（页面 114）可同时控制瞬态效果（起音和 Release（释音））的深度以及应用于麦克声音的压缩器。向右旋转旋钮会产生更深的声音。向左旋转会产生更浅的声音。 在 EAD50 中，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 对于型号 EAD50，在使用 [F1] MicSel 按钮显示的画面上，当 Mic Lock = Off 时，可以选择要由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2] 类型按钮跳转到 [MIC/TRIG]→[F3] Setting →Mic TransComp →Type。	Mic Lock = Off, Mic1–5（仅限 EAD50）	场景（调节参数）中的设置值
Mic Tran Attack	“Microphone Transient Attack”（麦克风瞬态起音）的缩写。为 ... 指定功能（页面 114），用于控制应用于麦克风声音的瞬态效果起音力度。将旋钮向右旋转会增强起音效果，而向左旋转则会减弱起音效果。 对于型号 EAD50，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 在使用 [F1] MicSel 按钮显示的画面上，当 Mic Lock = Off 时，可以选择要由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2] Sens 按钮后，界面将跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic TransComp →Tran Sensitivity。	Mic Lock = Off, Mic1–5（仅限 EAD50）	
Mic Tran Release	“Microphone Transient Release”（麦克风瞬态释音）的缩写。分配一个功能（页面 114），用于控制应用于麦克风声音的瞬态 Release（释音）效果的感知。向右旋转旋钮会增加延音，向左旋转则会减少延音。 对于型号 EAD50，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 对于型号 EAD50，在使用 [F1] MicSel 按钮显示的画面上，当屏幕上显示“Mic Lock = Off”时，可以更改由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2]F2 Sens 按钮后，界面将跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic TransComp →Tran Sensitivity。	Mic Lock = Off, Mic1–5（仅限 EAD50）	

参数	说明	设置	默认值
Xstick On/Off	将 Xstick 开 / 关设置功能（页面 120）分配给特定的触发输入。只有连接到多压电垫的触发输入，才能启用该“On”设置。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Adjust 调整按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Xstick Adjust。 **注** 仅当所选触发输入为 Kick、Snare 或 Trig3–5 时，此设置才有效。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	场景（调节参数）中的设置值
Inst Number	分配用于为当前所选触发输入选择乐器的功能（页面 126）。它允许在当前所选类别中选择乐器。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Inst 按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	
Inst Volume	分配功能（页面 127），用于调整当前所选触发输入的乐器音量。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Inst 按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	

参数	说明	设置	默认值
Inst Pan	这将分配功能（页面 127），用于调整当前所选触发输入乐器的立体声位置。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Inst 按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	场景（调节参数）中的设置值
Inst Tuning/Size	这将分配一个功能（页面 127），用于调音或设置当前所选触发输入的乐器（如镲）的大小。功能类型取决于乐器。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Inst 按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	
Inst Attack	这将分配一个功能（页面 127），用于设置当前所选触发输入乐器的起音效果。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Inst 按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	

参数	说明	设置	默认值
Inst Muffling/ Sustain/Decay	这将分配一个功能（页面 127），用于调整当前所选触发输入乐器的消音、延音或衰减电平。功能类型取决于乐器。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Inst 按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	场景（调节参数）中的设置值
Inst EQ Color	这将分配（页面 128）功能，用于调整当前所选触发输入乐器的 EQ 音色（声音亮度）电平。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] InstEQ 按钮将跳转至 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst EQ →Type。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	
Inst Tran Comp Depth	“Instrument Transient Compressor Depth”（乐器瞬态压缩器深度）的缩写为 ITCD。 分配功能 (页面 129)，用于调整当前所选触发输入的乐器的瞬态压缩器效果电平。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Type 按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →InstTranComp →Type。	Trigger Lock • EAD50 ： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20 ： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	

参数	说明	设置	默认值
Inst Tran Attack	是“Instrument Transient Attack（乐器瞬态起音）”的缩写，缩写为 ITA。 这将分配一个功能（页面 129），用于调整当前所选触发输入乐器的瞬态起音效果。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Sens 按钮将跳转至 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →InstTransComp →Tran Sensitivity。	Trigger Lock • EAD50： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	场景（调节参数）中的设置值
Inst Tran Release	“Instrument Transient Attack”的缩写。 分配功能（页面 129），用于调整当前所选触发输入的乐器瞬态 Release（释音）效果电平。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] TrigSel 按钮选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Sens 按钮将跳转至 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →InstTransComp →Tran Sensitivity。	Trigger Lock • EAD50： Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22 • EAD20： Off, Kick, Snare, Trig3–9, Foot	
Voice Volume	这将分配一个功能（页面 134），用于调整当前所选触发输入的乐器中包含的音色的音量。画面底部的设置可分别指定每一层叠是否应用音量调整（有勾选表示应用，无勾选表示不应用）。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Voice 按钮将跳转至 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice →Category。	针对每个参数： • 带勾选标记 • 未选中	

参数	说明	设置	默认值
Effect Depth	这将分配一个功能，用于调整效果深度。在画面下方的设置中，可以分别指定是否对效果中的每个模块应用深度调整（选中复选框为应用，未选中为不应用）。 • Reverb Send All（页面 147） • Real Ambi Depth All（页面 149） • FX1 Send All (页面 149) • FX2 Send All（页面 150） • Dry Level All（页面 151） • Master FX Depth（页面 153） • Master Comp Depth（页面 154） **注** 在弹出窗口显示期间，按下 [F2] Effect 按钮将跳转至 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect。	—	场景（调节参数）中的设置值
Reverb Param A Reverb Param B Reverb Param C	这将调整当前所选混响类型的参数 A、B 和 C 的值。有关参数 A、B 和 C 的信息，请参阅数据列表中的“效果类型一览表”。 **注** 当弹出窗口显示时，按下 [F2] Type 类型按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb →Type。	—	—
FX1 Param A FX1 Param B FX1 Param C	这将调整当前所选 FX1 类型的参数 A、B 和 C 的值。有关参数 A、B 和 C 的信息，请参阅数据列表中的“效果类型一览表”。 **注** 当弹出窗口显示时，按下 [F2] Type 类型按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX1 →Type。	—	—
FX2 Param A FX2 Param B FX2 Param C	此功能用于调整当前所选 FX2 类型的参数 A、B 和 C 的值。有关参数 A、B 和 C 的信息，请参阅数据列表中的“效果类型一览表”。 **注** 当弹出窗口显示时，按下 [F2] Type 类型按钮会跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX2 →Type。	—	—

参数	说明	设置	默认值
Ins1 Mic Depth	这将分配一个功能（页面 152），用于调整当前所选麦克风的插入效果 1 的深度。 对于型号 EAD50，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于使用 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 对于型号 EAD50，当屏幕上显示“Mic Lock = Off”，并通过 [F1] MicSel 按钮显示该画面时，可以更改由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2] Type 类型按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic →Type。	Mic Lock = Off, Mic1–5	场景（调节参数）中的设置值
Ins1 Mic Param A Ins1 Mic Param B Ins1 Mic Param C	分配一个功能（页面 152），用于调整当前所选麦克风的插入效果 1 类型的参数 A、B 和 C 的值。有关参数 A、B 和 C 的信息，请参阅数据列表中的“效果类型一览表”。 对于型号 EAD50 ，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 对于型号 EAD50，在使用 [F1] MicSel 按钮显示的画面上，当屏幕上显示“Mic Lock = Off”时，可以选择要由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2] Type 类型按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic →Type。	Mic Lock = Off, Mic1–5	
Ins2 Mic Depth	这将分配一个功能（页面 152），用于调整当前所选麦克风的插入效果 2 类型的深度电平。 对于型号 EAD50，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 对于型号 EAD50，在使用 [F1] MicSel 按钮显示的画面上，当 Mic Lock = Off 时，可以更改由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2] Type 类型按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins2 Mic →Type。	Mic Lock = Off, Mic1–5	

参数	说明	设置	默认值
Ins2 Mic Param A Ins2 Mic Param B Ins2 Mic Param C	分配功能（页面 152），用于调整当前所选麦克风的插入式效果器 2 类型的参数 A、B 和 C 的值。有关参数 A、B 和 C 的信息，请参阅数据列表中的“效果类型一览表”。 对于型号 EAD50，当“Mic Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于通过 [F1] MicSel 按钮选择的麦克风。当设置为除“Off”之外的选项时，该功能将应用于当前所选麦克风。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 在使用 [F1] MicSel 按钮显示的画面上，当 Mic Lock = Off 时，可以选择要由旋钮控制的麦克风插孔。 • 按下 [F2] Type 类型按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins2 Mic →Type。	Mic Lock = Off, Mic1–5	场景（调节参数）中的设置值
Ins Trig Depth	这将分配一个功能（页面 153），用于调整当前所选触发音的插入效果类型的深度。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于此处选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 对于型号 EAD50，当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Type 类型按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins Trig →Type。	Trigger Lock = Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22（对 18 至 22 号无影响）	
Ins Trig Param A Ins Trig Param B Ins Trig Param C	这将分配一个功能（页面 153），用于调整当前所选触发音的插入效果类型的参数 A、B 和 C 的值。 有关参数 A、B 和 C 的信息，请参阅效果类型一览表在数据列表中。 当“Trigger Lock”设置为“Off”时，此功能将应用于此处选择的触发输入。当设置为“Off”以外的值时，此功能将应用于此处选择的触发输入。 **注** 在弹出窗口打开时，可以执行以下两个操作。 • 当 Trigger Lock = Off 时，可以使用 [F1] TrigSel 按钮更改由旋钮控制的触发输入。 • 按下 [F2] Type 类型按钮跳转到 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins Trig →Type。	Trigger Lock = Off, Kick, Snare, Trig3–10, Foot1–2, Trig11–22（对 18 至 22 号无影响）	

操作 LED 旋转推子（仅限 EAD50）

在演奏过程中，可以通过操作位于面板底部中央区域的五个 LED 旋钮推子来控制多种音色。可以通过推杆旁边点亮的 LED 指示灯的位置直观判断设置值的大小。

注

每个 LED 会根据值的大小显示两种亮度。

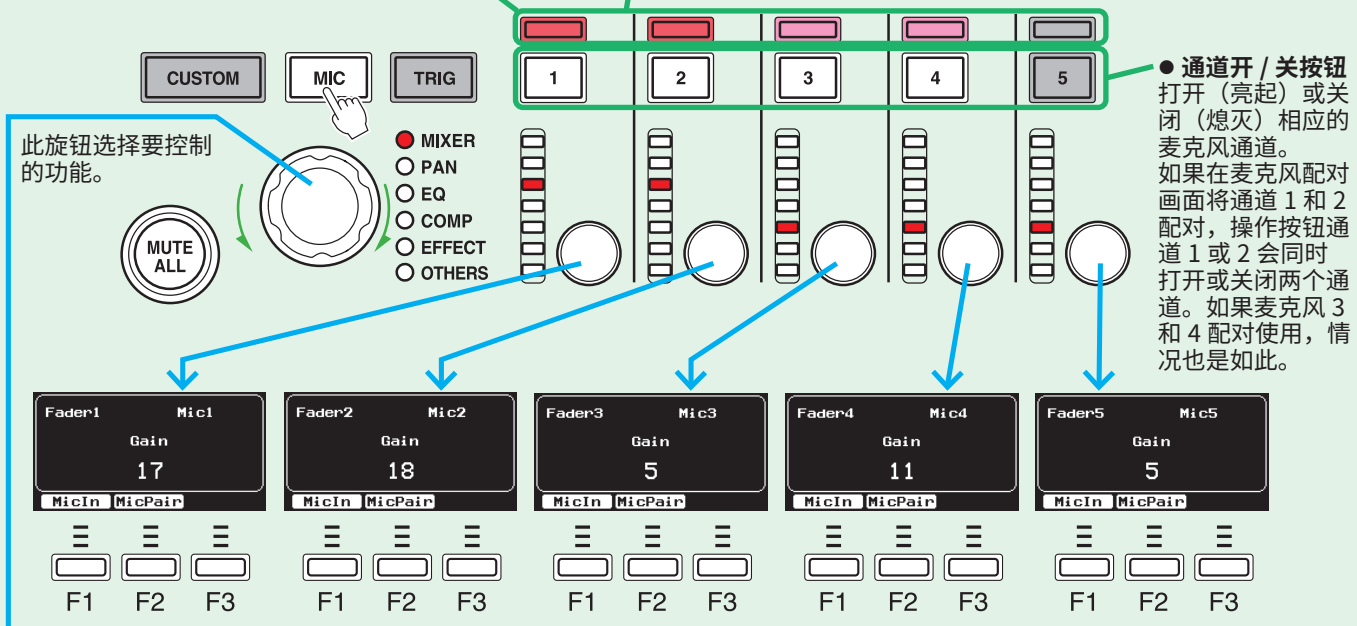
■ 控制麦克风输入声音

当 [MIC] 按钮亮起时，可以通过操作控制面板下方中央的五个推子来控制麦克风输入插孔的输入信号。
如果在麦克风配对画面中将麦克风 1 和 2 配对，操作麦克风 1 或 2 的推子将会同时改变两个麦克风的设置值。如果麦克风 3 和 4 被配对，情况也是如此。当操作推子时，会弹出一个弹出窗口，在该窗口中可以确认控制参数和当前值。

● 峰值指示灯
当 [MIC] 按钮亮起时，这些也作为峰值指示灯使用。如果麦克风输入声达到峰值电平，对应通道的指示灯会闪烁红灯。最佳状态是在鼓演奏时，整体鼓组被击打时指示灯偶尔闪烁。

● 通道指示灯
这些指示灯的功能是指示麦克风配对状态。
如果在麦克风配对页面将通道 1 和 2 配对，则 1 号和 2 号指示灯呈现深红色；如果将通道 3 和 4 配对，则 3 号和 4 号指示灯呈现浅红色。然而，指示灯 5 始终不亮（实际上，只有微弱的灯光）。

*** 麦克风配对画面**
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Pairing



● 通道开 / 关按钮
打开（亮起）或关闭（熄灭）相应的麦克风通道。
如果在麦克风配对画面将通道 1 和 2 配对，操作按钮通道 1 或 2 会同时打开或关闭两个通道。如果麦克风 3 和 4 配对使用，情况也是如此。

注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

注

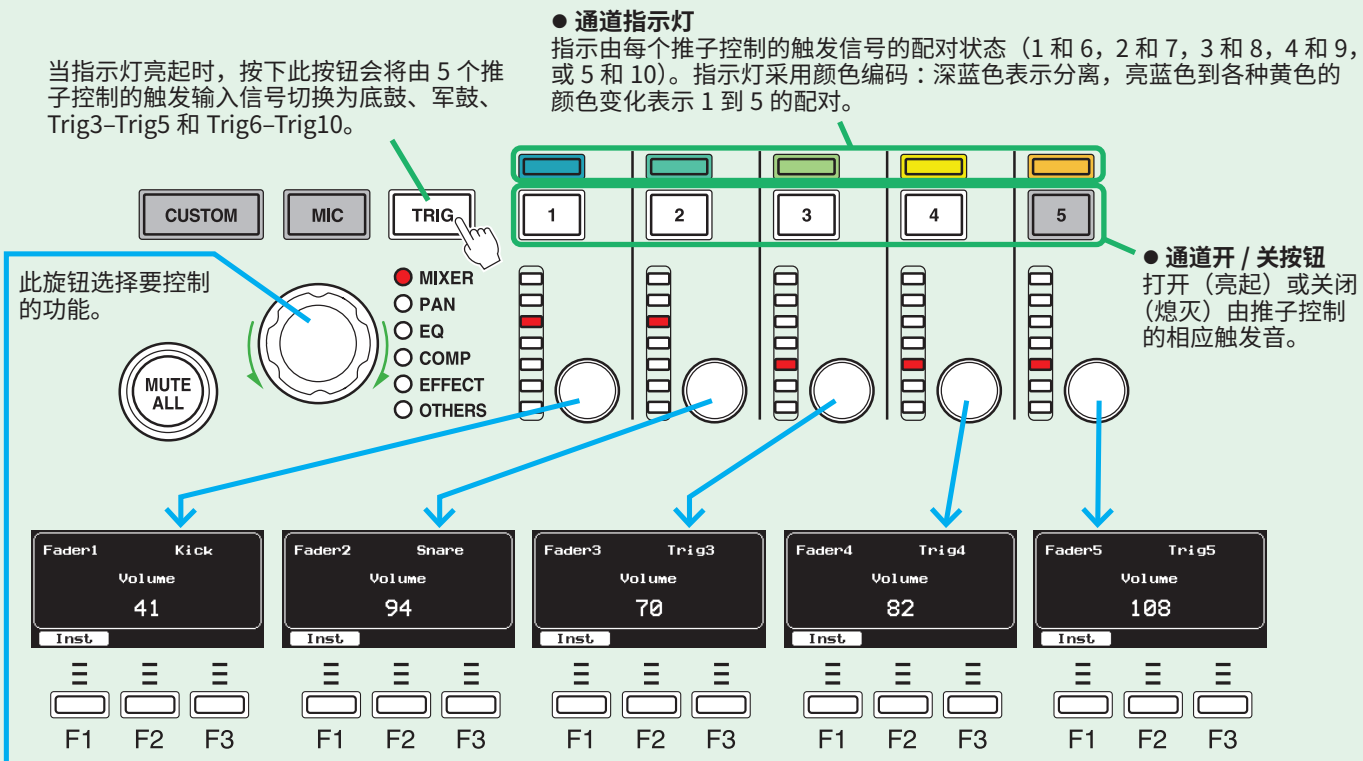
如果在下方画面中指定为“Off”，则操作旋钮时不会显示弹出窗口。
[SCENE] →[F3] Setting →Fader →Fader Pop-up

转动旋钮时，相应的指示灯就会亮起。
MIXER
PAN
EQ
COMP
EFFECT
OTHERS

功能类别	功能	[MIC/LINE INPUT] 每个 LED 旋转推子的插孔					垂直 LED 指示灯	画面底部按钮		
		1	2	3	4	5		F1	F2	F3
MIXER	Gain	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	MicIn	MicPair	-
	Volume	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	MicIn	MicPair	-
PAN	Pan	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	Center 0	MicIn	MicPair	-
EQ	EQ Color	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	Center 0	Type	-	-
COMP	Tran Comp Depth	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
EFFECT	Reverb Send	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	FX1 Send	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	FX2 Send	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	Dry Level	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Dry	-	-
	Ins1 Depth	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-
	Ins2 Depth	Mic1	Mic2	Mic3	Mic4	Mic5	-	Type	-	-

■ 控制触发声音

当 [TRIG] 指示灯亮起时，可以通过操作位于控制面板下方中央的五个推子来控制触发输入插孔的输入。当操作推子时，会弹出一个弹出窗口，在该窗口中可以确认控制参数和当前值。



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

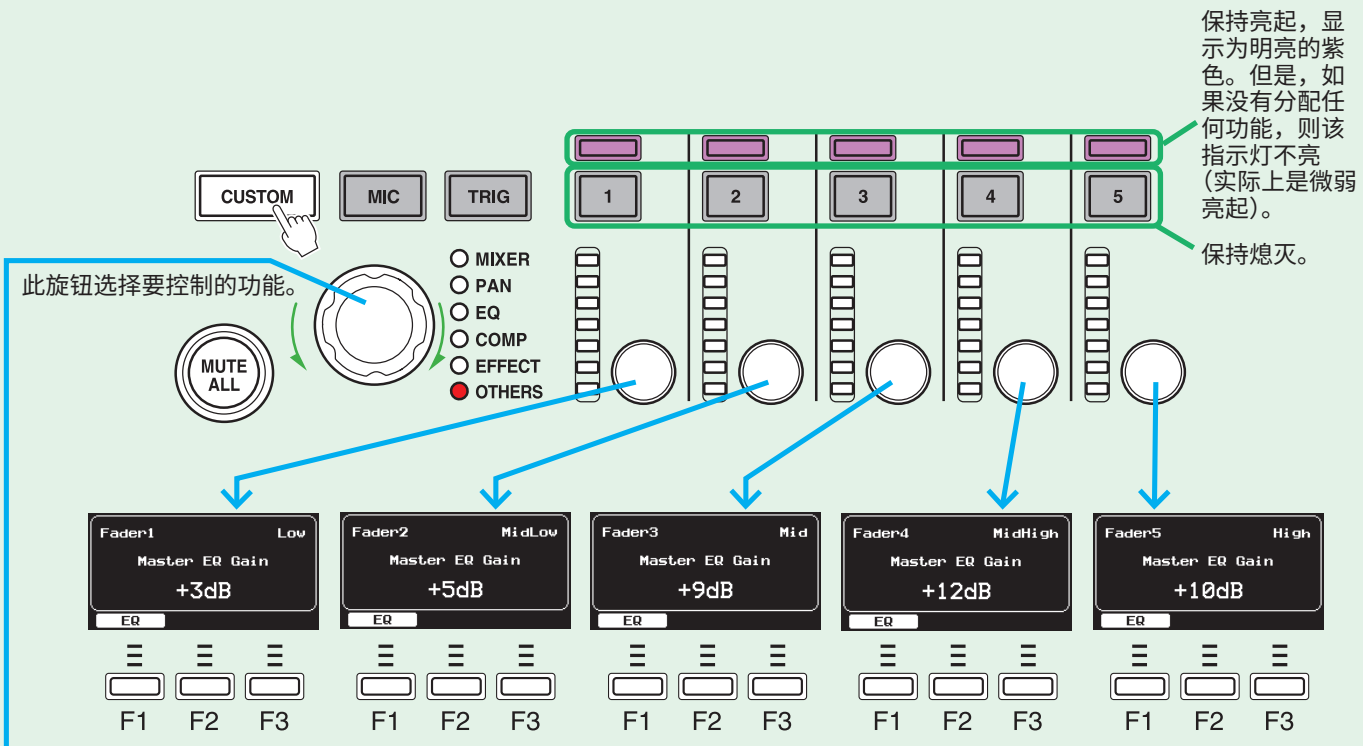
转动旋钮时，相应的指示灯就会亮起。

- MIXER
- PAN
- EQ
- COMP
- EFFECT
- OTHERS

功能类别	功能	每个 LED 旋转推子的触发输入 按下 [TRIG] 后，两者都会发生变化										垂直 LED 灯	画面底部按钮		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		F1	F2	F3
MIXER	Volume	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Inst	-	-
PAN	Pan	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	Center 0	Inst	-	-
EQ	EQ Color	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	Center 0	Type	-	-
COMP	Tran Comp Depth	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
EFFECT	Reverb Real Ambi Send	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
	FX1 Send	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
	FX2 Send	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-
	Dry Level	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Dry	-	-
	Ins Depth	Kick	Snare	Trig3	Trig4	Trig5	Trig6	Trig7	Trig8	Trig9	Trig10	-	Type	-	-

■ 其他情况

当 [CUSTOM] 指示灯（或 [OTHERS] 指示灯）点亮时，可以通过操作控制面板底部的五个推子来控制均衡器 (EQ) 和节拍声。当操作推子时，会弹出窗口，可以确认当前控制的参数和当前的值。



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

旋转旋钮会改变所控制的功能，但 [OTHERS] 指示灯仍然亮着。

MIXER
PAN
EQ
COMP
EFFECT
OTHERS

功能类别	功能	每个 LED 旋钮推子的参数设置					垂直 LED 指示灯	画面底部按钮		
		1	2	3	4	5		F1	F2	F3
OTHERS	Master EQ Gain	Low	MidLow	Mid	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Phones EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Playback1 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ*	-	-
	Playback2 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ**	-	-
	Looper EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ***	-	-
	Aux In EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In1/2 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In3/4 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In5/6 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	USB Aud In7/8 EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Bluetooth EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ		
	Click EQ Gain	Low	MidLow	---	MidHigh	High	Center 0	EQ	-	-
	Click Volume	Accent	4th (Dotted4th)	8th	16th	8thTriplet	-	Click	-	-

* 仅当 Recorder 是 Recorder 画面中的最后一个状态，并且 [F7] PlaySel = 1 时才会显示，无论当前模式如何。

** 仅当 Recorder 是 Recorder 画面中的最后一个状态，并且 [F7] PlaySel = 2 时才会显示，无论当前模式如何。

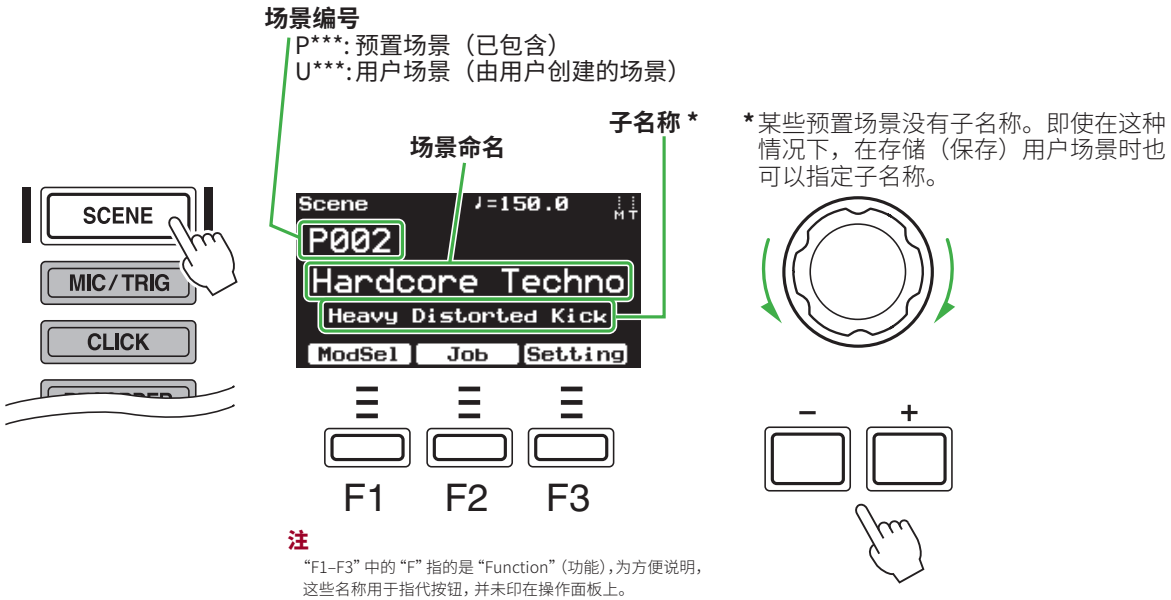
*** 仅当 Looper 是 Recorder 画面中的最后一个状态时才会显示，无论当前模式如何。

[SCENE] SCENE

只需按下 [SCENE] 按钮，即可一键调用本产品的各种演奏设置，例如麦克风、触发输入和效果设置。在此画面上，可通过 [+]/[–] 按钮或旋钮选择本产品内置的预置场景。此外，还可以创建多达 200 个用户自定义场景。

注

“场景”由各种设置参数组成。有关更多信息，请参阅页面 35。



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

■ 切换场景

除了使用 [+]/[–] 按钮或旋钮外，还可以使用脚踏板开关或敲击电子打击垫来切换场景。
请通过以下画面进入设置。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func

■ 使用多种场景演奏音乐

本产品提供大量预置场景，适用于多种演出用途。有关更多信息，请参阅预置场景列表（页面 96 及 102）。

■ 创建用户自定义场景（用户场景）

可以通过在按下 [F1] 后显示的画面上配置调节旋钮设置，或在其他模式下更改各种设置，然后将这些设置保存为用户自定义场景（用户场景），来创建自定义（用户场景）。有关如何保存用户场景的说明，请参阅页面 95。

须知

每当切换至其他场景时，所有参数编辑都会被清除。如果这些设置是用于创建用户场景，请务必在切换场景之前通过 [STORE] 按钮存储设置。更多详情，请参阅页面 95。

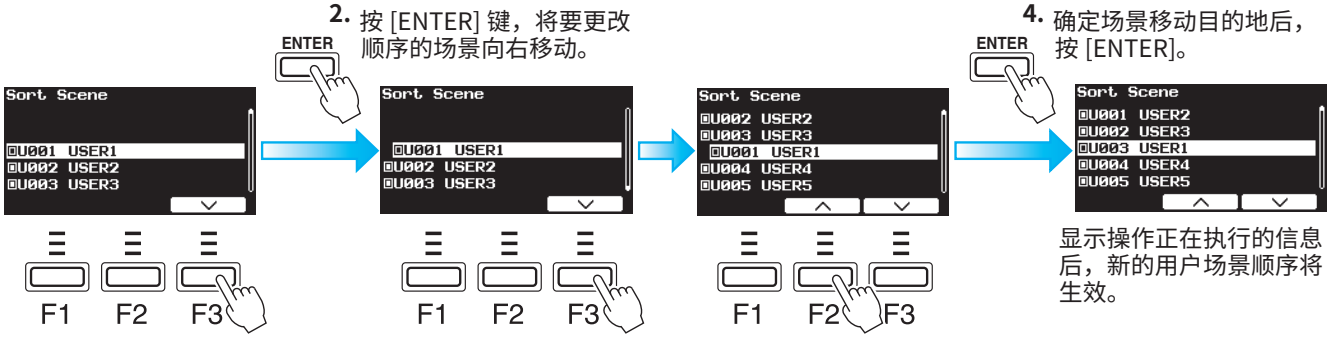
[F1] ModSel

ModSel 是“Modifier Select”的缩写。有关更多信息，请参阅“调节旋钮操作”。

[F2] Job

[F2] Job →Sort

这将更改用户创建的用户场景的顺序。

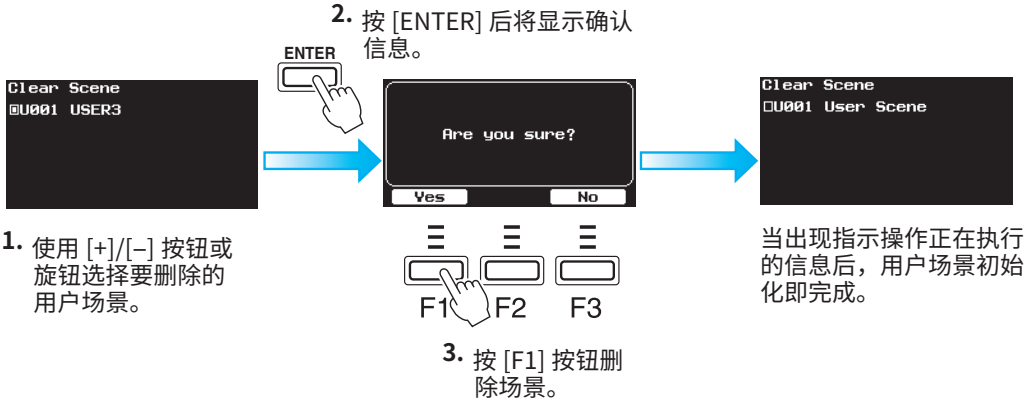


1. [F2] 和 [F3] 按钮可将光标定位到要更改顺序的场景编号。

3. [F2] 和 [F3] 按钮会将显示的场景向右移动。

[F2] Job →Clear

这将重新初始化用户创建的各个用户场景。



1. 使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择要删除的用户场景。

[F3] Setting

用于在使用场景时配置相关设置。



[F3] Setting →Scene Load

如页面 35 所示，场景涉及保存各种参数设置，以便可以选择场景来全部加载所有设置。在选择场景时，可以为每个参数指定是应用该场景中保存的参数设置值，还是忽略并保留当前值。要应用所选场景中保存的参数值，请将以下参数设置为“On”。要保留当前值，请将参数设置为“Off”。

第 1/4 页

参数	说明	设置	默认值
Mic/Kit Volume	适用于 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic/Kit Vol 设置值。	Off, On	On
Mic	适用于按下 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic 时显示的所有参数设置。它包括所有与通过后面板上的 [MIC/LINE INPUT] 插孔输入的音频（原声鼓演奏声音等）相关的设置。	Off, On	On
Trigger	适用于按下 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger 时显示的所有设置。包括通过 [TRIGGER INPUT] 和 [FOOT SW] 插孔输入的触发信号相关的所有设置，位于后面板。	Off, On	On
Kit	这适用于按 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit 显示的几乎所有参数设置。不适用于 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func settings or [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice 设置。它包含所有与基于触发信号产生的电子声音（包括鼓组中乐器）相关的设置。	Off, On	On
Function	适用于按下 [MIC/TRIG] 显示的所有设置 → 适用于按下 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func 时显示的所有设置。这些设置不仅用于打击垫发声，还可以分配多种其他功能。	Off, On	On

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
Effect	适用于按下 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect 后显示的所有设置。它包含所有与应用于电子声音（包括鼓组内乐器）的效果相关的设置，这些声音是基于音频输入或触发信号产生的。	Off, On	On
Tempo	这适用于某些效果类型的节拍音播放和速度值。	Off, On	On

参数	说明	设置	默认值
Modifier	适用于所有与调节旋钮相关的设置。具体来说，它适用于按下以下按钮后显示的所有设置。 • [SCENE] →[F3] Setting →Modifier • 在操作调节旋钮时，弹出窗口会显示 →[F3] 设置	Off, On	On
Fader（仅限 EAD50 ）	适用于所有与 LED 旋转淡入淡出操作相关的设置。 具体来说，它适用于按下以下内容后显示的设置。 • [CUSTOM]、[MIC]、[TRIG] 的选择状态和推子功能选择状态 • [SCENE] →[F3] Setting →Fader setting 但是，该设置不适用于使用相应推子指定的值。	Off, On	On

第 3/4 页

参数	说明	设置	默认值
Click	适用于按下 [CLICK] →[F3] Setting 后显示的所有设置。	Off, On	Off
Recorder	适用于按下 [RECORDER] →[F3] 设置（Recorder、Looper 或采样）时画面上显示的所有设置。	Off, On	Off
Utility	适用于按下 [MENU] →Utility 后显示的所有设置。	Off, On	Off
Output	适用于按下 [MENU] →Output 后显示的所有设置。	Off, On	Off
Aux In	适用于按下 [MENU] →Aux In 后显示的所有设置。	Off, On	Off

第 4/4 页

参数	说明	设置	默认值
USB Audio	适用于按下 [MENU] →USB Audio 后显示的所有设置。	Off, On	Off
Bluetooth (仅限 EAD50)	适用于按下 [MENU] →Bluetooth 后显示的所有设置。 此设置用于通过蓝牙音频输入。	Off, On	Off

[F3] 设置 → 调节旋钮

这些设置主要涉及使用调节旋钮输出 MIDI 信息。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Modifier Pop-up	此项设置决定在操作任何调节旋钮时是否显示弹出窗口。	Off, On	对于预置场景（调节旋钮），始终设置为“On”

第 2/2 页

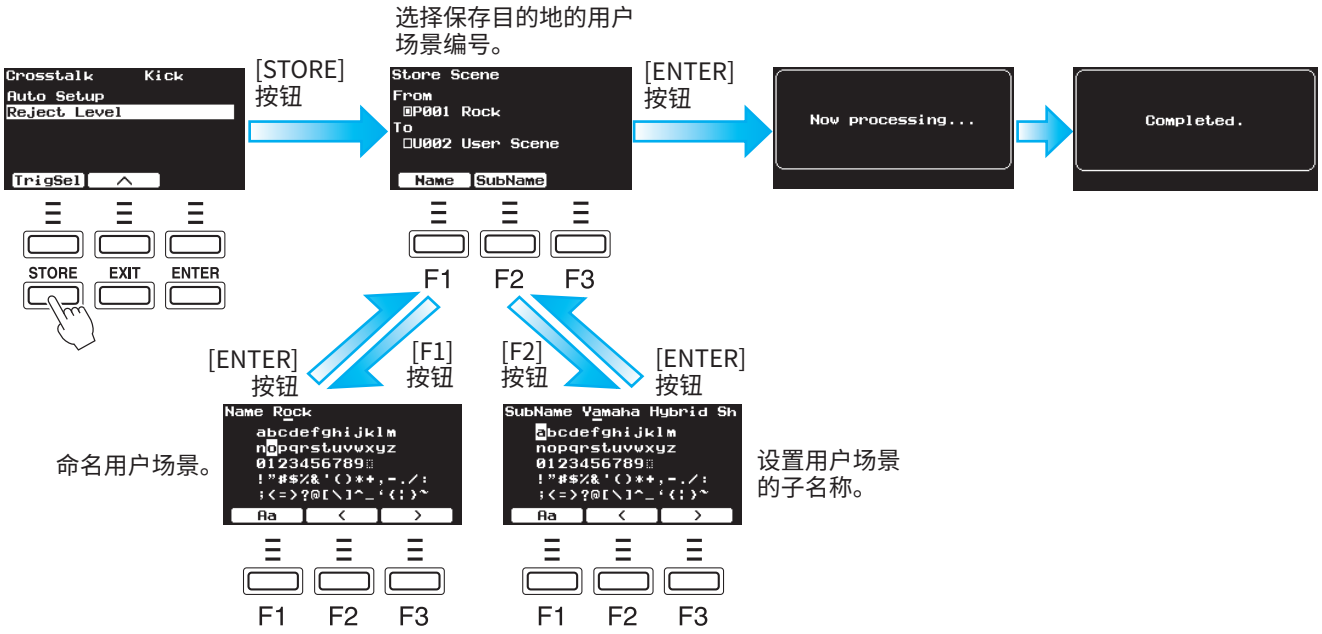
参数	说明	设置	默认值
CC Number	分配一个 MIDI 信息控制变化编号，每当操作任何调节旋钮时会生成该编号。选择旋钮后，使用 [F1] ModSel 进行设置。	Off, 0 – 127	对于预置场景（调节旋钮），从旋钮 1 到旋钮 6，设置始终依次为 18、19、80、81、82 和 83。
CC Channel	指定用于发送每次操作每个调节旋钮时生成的 MIDI 信息的 MIDI 通道。选择旋钮后，使用 [F1] ModSel 进行设置。 **注** 如果指定 Global，则通道编号将由 [MENU] →Utility →MIDI Global Channel 值设置。	Global, 1 – 16	对于预置场景（调节旋钮），始终设置为 Global。
CC Port	指定用于发送每次调节旋钮操作时所生成的 MIDI 信息的端口。选择旋钮后，使用 [F1] ModSel 进行设置。 **注** • 如果指定为 Global，则端口号由 [MENU] →Utility MIDI Global Port 设置。 • 如果选择“2”或 Global，并且 MIDI Global Port = 2，则旋钮操作不会通过 [MIDI OUT] 端口发送 MIDI 信息。	Global, 1, 2	对于预置场景（调节旋钮），始终设置为 Global。
CC Min Value	分配每次操作每个调节旋钮时生成的 MIDI 信息的最小数据值。操作旋钮时，不会生成小于此设置值的数据值。选择旋钮后，使用 [F1] ModSel 进行设置。	0 – 127	对于预置场景（调节旋钮），始终设置为“0”
CC Max Value	指定每个调节旋钮在操作时生成的 MIDI 信息的最大数据值。当旋钮被操作时，不会生成超过此设置值的数据。选择旋钮后，使用 [F1] ModSel 进行设置。	0 – 127	对于预置场景（调节旋钮），始终设置为“127”

[F3] Setting →Fader（仅限 EAD50）

参数	说明	设置	默认值
Fader Pop-up	指定在操作任何 LED 旋转推子时是否显示弹出窗口。	Off, On	对于预置场景（推子），始终设置为“On”

[STORE]

在除 [LIVE SET] 以外的模式下，无论画面显示状态如何，按下 [STORE] 按钮即可将所有当前设置保存为用户场景。



EAD50 预置场景列表

** 有关“设置”列中所示的设置 A 至 F 的信息，请参阅页面 37 至 40。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **	脚踏板开关 2 类型
P001	**Venue**		此场景重现了大型现场演出场所的音响效果，为声音增添了开阔感和深度。			A	FC7
P002	**Hardcore Techno**	**Heavy Distorted Kick**	此场景采用层叠音色和失真增强的底鼓，营造出一种激进、动感的声音。	*1		A	FC7
P003	**Analog Delay**	**Mods 2/4/5 for Delay**	此场景添加了模拟延迟。可以使用调节旋钮 2、4 和 5 来控制延迟声音。			A	FC7
P004	**Pitch Change**	**Pitch Change - Mod 2**	此场景增加了音高变化功能。转动调节旋钮 2 会导致音高发生剧烈变化。			A	FC7
P005	**Good And Bad**	**Classic 1970s Rock**	此场景营造出带有混响效果的经典大型 1970 年代摇滚音色。	*1		A	HH40
P006	**Neo Flanger**	**AmbienceFlanger - Mod 2**	此场景使用了氛围镶边效果，高频范围内有明显的调制。	*1		A	FC7
P007	**Memories**	**Retro Sound**	此场景采用复古风格的饱和和压缩，体现老式录音的音色特征。	*1	*2	A	FC7
P008	**Crisp Reverb**	**Modifiers 5/6 for EQ +/-**	此场景适用于通用鼓组。调节旋钮 5 控制混响的 EQ 特性（可通过调节旋钮 1 控制），调节旋钮 6 控制麦克风的 EQ 特性，实现全方位控制。			A	HH40
P009	**Old School**	**Clap Timing - Mod 6**	此场景使用饱满的踢鼓和拍手作为触发声音。调节旋钮 6 可调整拍手声的触发时机。	*1		A	FC7
P010	**Funk Rock**	**Sn.Trg - Metallic Crack**	此场景添加了一个明亮、音高较高的军鼓作为触发音效，非常适合放克摇滚节奏。			A	FC7
P011	**Hard Drum'n'Bass**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景使用失真的踢鼓和军鼓声音作为触发器，适用于硬派的 Drum'n'Bass 节奏。连接外部打击垫后可访问更多特定风格的音色。	*1		A	FC7
P012	**Basic EQ Comp**	**Scene Starter**	这是一个起始场景。它使用基本的均衡器和压缩器来收紧麦克风输入的瞬态信号，并增强整个鼓组的声音。它为创建用户场景奠定了基础。		*2	A	FC7
P013	**Bright Gate**	**Mods 2/5 for GatedReverb**	一个实用的明亮门限场景，使鼓组声音更为突出和锐利。调节旋钮 2 控制门限混响量，调节旋钮 5 更改混响类型。			A	HH40
P014	**Very Heavy Limit**	**No Dynamics**	此场景应用了极强的限幅处理。由于动态范围极小，所有声音显得响亮且音量一致，镲的延音似乎比正常情况要长得多。	*1		A	HH40
P015	**Electro Pop**	**Snare Trigger - eSnare**	此场景将电子音效指定为触发音效。它尤其适合演奏流行和电子音乐。			A	FC7

*1 请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2 这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **	脚踏板开关 2 类型
P016	**Session**		此场景将触发音分配为静音，使其适用于各种音乐场景。		*2	A	FC7
P017	**R&B**	**Extra Pad - More Sounds**	这种 R&B 风格的场景将简单的正弦波底鼓和啪声作为触发音源。			A	FC7
P018	**Lo-Fi Chill**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景采用 Lo-Fi bitcrush 和混响效果，非常适合轻松、舒缓的演奏。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得专为舒缓音乐量身定制的额外音效。		*2	A	FC7
P019	**Dubstep**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景将强劲的底鼓和明亮的军鼓指定为触发音，使其适合 dubstep 表演。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得额外的电子声音，从而扩展表现力。			A	FC7
P020	**BigKik Room**	**Classic 1970s Rock**	此场景营造出经典的 20 世纪 70 年代摇滚音效，具有强劲的低音鼓和宽阔的房间声学效果。	*1		A	HH40
P021	**Bit Pop**	**Bit Crush - Modifier 6**	此场景使用方波和白噪声作为触发音，其特点是具有类似 8 位计算机的比特压缩质感。调节旋钮 6 控制应用于麦克风输入的位压缩效果的强度。			A	FC7
P022	**V-Shaped EQ Comp**	**Scene Starter**	此场景采用 V 形均衡器，突出高频和低频。压缩器平滑麦克风输入，从而增强其整体效果。它为创建用户场景奠定了基础。			A	FC7
P023	**Lo-Fi EQ Comp**	**Scene Starter**	本场景配备了 Lo-Fi 均衡器和压缩器，赋予其原始且聚焦的音色。压缩器使麦克风输入更加均衡，增强冲击力和临场感。它为创建用户场景奠定了基础。		*2	A	FC7
P024	**EAD10 EQ Comp**	**Scene Starter**	此场景重新引入了最初在 EAD10 中出现的压缩器效果，并经过了细致调校。它为创建用户场景奠定了基础。	*1		A	FC7
P025	**Limiter**	**Scene Starter**	此场景使用了限幅器效果。它粗犷的音色特点为声音增添了冲击力。它为创建用户场景奠定了基础。			A	FC7
P026	**Pitch Drop**	**Bigger drums and cymbals**	此场景会将鼓和镲的音高下调，使所有鼓和镲听起来更大、更低沉、更有力量。	*1		A	HH40
P027	**Hall Reverb**	**Mods 1/4/5 for Reverb**	此场景运用了混响效果，营造出一种空间感，类似于在音乐厅中表演。混响效果可以通过调节旋钮 1、4 和 5 来控制。			A	FC7
P028	**Dark Gate**	**Transient Gating - Mod 2**	此场景使用了高阈值的门限效果。声音在触发后会立即中断，产生独特且富有创意的音色变化。			A	FC7
P029	**Dance Pop**	**Extra Pad - More Sounds**	场景使用具有强烈起音特征的底鼓和拍手声作为触发音色，非常适合舞曲流行风格的演奏。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得额外的电子声音，从而扩展表现力。			A	FC7
P030	**Rock**		此场景为底鼓和军鼓分配了干声、厚重的触发音效，适合摇滚风格的演奏。	*1		A	FC7

*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **	脚踏板开关 2 类型
P031	**Crunch**	**Drum Kit Distortion**	此场景采用了 crunch 风格的失真效果，产生粗糙、富有攻击性的声音。	*1		A	FC7
P032	**Dub**	**Mods 2/4/5 for Delay**	此场景包含延迟和移相器效果。转动调节旋钮 4 会改变延迟时间。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以触发打击乐器音色。	*1		A	FC7
P033	**Funk Pop**	**Snare Trigger - Clap**	此场景使用松散的拍手音色作为触发音色，适合放克和流行风格的表演。			A	FC7
P034	**Mountain Swirl**	**Classic 1970s Rock**	此场景创建了一个 20 世纪 70 年代的摇滚鼓组，具有经典的大鼓声和轻柔的移相器效果。	*1		A	HH40
P035	**Shimmer Reverb**	**Mods 1/4/5/6 for Reverb**	此场景具有闪光混响效果，呈现出独特的空灵特质。混响音效可通过调节旋钮 1、4、5 和 6 进行控制。			A	FC7
P036	**Hard Rock**		此场景采用松散的底鼓和紧的军鼓作为触发音色，适用于硬摇滚演奏。			A	FC7
P037	**Crush**	**Wave Folder - Mod 2**	此场景具有独特的碾碎失真效果。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得更适合创意应用的音色。	*1		A	FC7
P038	**Very Heavy Comp**	**No Dynamics**	采用了重度压缩的场景 此处动态范围非常小，因此所有声音听起来都很压缩，音量也一样，镲在敲击时似乎会有“起伏”效果，使它们听起来更大。	*1		A	HH40
P039	**8th Delay**	**Click Tempo - Modifier 6**	整套鼓组采用了现代风格的干净延迟效果。延迟以八分音符为单位与节拍声同步。通过调节旋钮 6 可调节节拍声和延迟速度。	*1		A	HH40
P040	**Dot8 Delay**	**Click Tempo - Modifier 6**	整套鼓组采用了现代风格的干净延迟效果。延迟与节拍声以附点八分音符（3 个十六分音符）为单位同步。通过调节旋钮 6 可调节节拍声和延迟速度。			A	HH40
P041	**8T Delay**	**Click Tempo - Modifier 6**	整套鼓组采用了现代风格的干净延迟效果。延迟与节拍的八分音符三连音同步。通过调节旋钮 6 可调节节拍声和延迟速度。	*1		A	HH40
P042	**Amb Distortion**	**Trigger Distortion**	此场景使用失真的环境波形作为触发音色。麦克风输入不受失真影响，有助于降低反馈的风险。调节旋钮 5 分别控制底鼓和军鼓触发器的失真电平。			A	FC7
P043	**Hi/Lo PitchDelay**	**Variation- Modifiers 5/6**	此场景使低音乐器的音高逐步升高，高音乐器的音高逐步降低。			A	FC7
P044	**Amp Simulator**	**Drum Kit Distortion**	此场景具有吉他放大器风格的失真效果。它能产生一种 Lo-Fi、过载的声音。	*1		A	FC7
P045	**Pop Rock**	**Clap - Snare Trigger**	此场景采用强劲的低音鼓和拍手声作为触发器，使其适用于各种音乐类型。			A	FC7

*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **	脚踏板开关 2 类型
P046	**Timbale Break**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景拥有自然的原声鼓组音色，外部打击垫上设有丁巴雷和牛铃。			A	HH40
P047	**Electro Rock**	**Extra Pad - More Sounds**	该场景以强劲的底鼓和军鼓音色作为触发器。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可访问更多电子音色，扩展表情。	*1		A	FC7
P048	**Hiphop**	**Clap Timing - Modifier 6**	此场景使用厚重的底鼓声和拍手声作为触发音。调节旋钮 6 可调整拍手声的触发时机。	*1		A	FC7
P049	**DigiBell**	**Harmonics and delay**	此场景为鼓组的声音添加了调制和泛音，使鼓听起来如同电子铃声。			A	HH40
P050	**Composite Kick**	**Blend Modifiers 4/5/6**	通过组合调节旋钮 4、5、6 上的样本，此场景可以创造几乎任何类型的低音鼓音色。调节旋钮 4 上的样本是一个短促的电子咔嗒声，具有很强的起音。调节旋钮 5 上的样本是一个饱满的原声鼓点，调节旋钮 6 上的样本是一个具有大量重量的电子底鼓声。通过以不同的比例混合这些采样，可以创造出适用于任何情况的低音鼓音色。		*2	A	HH40
P051	**BigKik Reflectn**	**Classic 1970s Rock**	这个场景营造出经典的 70 年代摇滚音色，强劲的低音鼓和早期反射混响，增添更多清晰度。	*1		A	HH40
P052	**BigKik Phaser**	**Classic 1970s Rock**	此场景创建一个经典的 70 年代摇滚鼓组，配有强劲的低音鼓和相位效果。			A	HH40
P053	**EDM**	**Extra Pad - More Sounds**	该场景使用底鼓和电子军鼓音色作为触发，并着重强调了起音。利用 Trig3、4、5 和 Foot1，可以获得更多电子音色，扩展表情。			A	FC7
P054	**Funk**		此场景使用松散底鼓和紧凑军鼓作为触发器音色，非常适合老式放克演奏。		*2	A	FC7
P055	**Big Beat**	**Extra Pad - More Sounds**	本场景使用失真、硬的底鼓和军鼓声音作为触发器音色。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得额外的电子声音，从而扩展表现力。			A	FC7

*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）

*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **	脚踏板开关 2 类型
P056	**Breakdown**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景具有经过失真处理的原声鼓组音色，外置打击垫可触发小型电子打击乐音色。	*1		A	HH40
P057	**Metal**	**For Triggers On Drums**	此场景分配了强劲的触发声音，并具有尖锐的起音。调节旋钮 6 可调整触发声音的 EQ，使您能够突出其起音。			B	FC7
P058	**RotoRoom**	**For Triggers On Drums**	此场景配置了强烈的触发声音，具有尖锐的起音，让人联想到旋转调音的嗵鼓。			B	HH40
P059	**Buzz Air**	**For Triggers On Drums**	此场景具有独特的质感，将房间麦克风的环境音效与类似军鼓嗡嗡声的噪音结合起来。			B	FC7
P060	**VintageRoom**	**For Triggers On Drums**	此场景可让您快速为原声鼓组中的所有鼓添加复古鼓声。		*2	B	HH40
P061	**Rock+GatedFX**	**For Triggers On Drums**	此场景可让您快速为您的原声打击乐器组的所有鼓添加摇滚鼓音色，同时您还可以通过调节旋钮 2 和 4 控制大型门限效果。			B	HH40
P062	**AnalogueRoom**	**For Triggers On Drums**	此场景可帮助您快速为您的原声鼓组的所有鼓添加模拟合成器鼓音。			B	HH40
P063	**Gate Reverb**	**For Triggers On Drums**	此场景具有短门控混响效果。			B	FC7
P064	**Drum&BassUK**	**For Triggers On Drums**	此场景可让您快速地将紧凑的小型电子音色叠加到原声鼓组的所有鼓上，从而立即获得 Drum & Bass 风格的音色。			B	HH40
P065	**[+OH DSU] BEQC**	**Add DSU50 as OH Mic**	本场景基于 P012：基本均衡和压缩，并新增一个 DSU50 麦克风。3–4 通道将新增的 DSU50 配置为顶置（OH）麦克风，并通过均衡器和效果调音以突出镲的高频范围。根据需要调整增益。	*1	*2	C, D	FC7

*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **	脚踏板开关 2 类型
P066	**[+OH DSU] F-Rk**	**Add DSU50 as OH Mic**	此场景基于 P010：放克摇滚，并增加了一个 DSU50 麦克风。3–4 通道将新增的 DSU50 配置为顶置（OH）麦克风，并通过均衡器和效果调音以突出镲的高频范围。根据需要调整增益。	*1		C, D	FC7
P067	**[+Room DSU] BEQC**	**Add DSU50 as Room Mic**	本场景基于 P012：基本均衡和压缩，并新增一个 DSU50 麦克风。额外的 DSU50 可用作房间麦克风；以 C 或 D 设置作为基准，并根据需要将其放置在离鼓组更远的地方。3-4 声道拥有专门调整的均衡器和效果，用于突出房间气氛和空气感。根据需要调整增益。	*1	*2	C, D	FC7
P068	**[+Room DSU] Rock**	**Add DSU50 as Room Mic**	此场景基于 P030: 摇滚，并增加了一个 DSU50 麦克风。额外的 DSU50 可用作房间麦克风；以 C 或 D 设置作为基准，并根据需要将其放置在离鼓组更远的地方。3-4 声道拥有专门调整的均衡器和效果，用于突出房间气氛和空气感。根据需要调整增益。	*1		C, D	FC7
P069	**[+OH ExMic] BEQC**	**Add External Mics as OH**	此场景在“P012：Basic EQ Comp”的基础上额外使用了两个麦克风。通过在通道 3-4 上插入额外的 DSU50 并将其放置在顶置位置，可以更清晰地捕捉镲片的高频细节。通道 3-4 的增益设置为 0，幻象电源已关闭，请按需调整。	*1	*2	E	FC7
P070	**[Multi-Mic Tmpl]**	**Multi-Mic Template**	适用于多麦克风设置的便捷场景模板。从 Mic1 通道开始，依次对应 OH L、OH R、Kick、Snare 和 HH。所有通道的增益均为 0，幻象电源已关闭，请根据需要进行调整。			F	FC7
P071	**Dry**	**No Effect**	此场景未分配任何效果、触发声音或修改器功能。这对于检查麦克风输入源或从零开始创建场景非常有用。			A	FC7

*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）

*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

EAD20 预置场景列表

** 有关“设置”列中设置 A 和 B 的信息，请参阅页面 37 至 40。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **
P001	**Venue**		此场景重现了大型现场演出场所的音响效果，为声音增添了开阔感和深度。			A
P002	**Hardcore Techno**	**Heavy Distorted Kick**	此场景采用层叠音色和失真增强的底鼓，营造出一种激进、动感的声音。	*1		A
P003	**Analog Delay**	**Mods 2/4/5 for Delay**	此场景添加了模拟延迟。可以使用调节旋钮 2、4 和 5 来控制延迟声音。			A
P004	**Pitch Change**	**Pitch Change - Mod 2**	此场景增加了音高变化功能。转动调节旋钮 2 会导致音高发生剧烈变化。			A
P005	**Good And Bad**	**Classic 1970s Rock**	此场景营造出带有混响效果的经典大型 1970 年代摇滚音色。	*1		A
P006	**Neo Flanger**	**AmbienceFlanger - Mod 2**	此场景使用了氛围镶边效果，高频范围内有明显的调制。	*1		A
P007	**Memories**	**Retro Sound**	此场景采用复古风格的饱和和压缩，体现老式录音的音色特征。	*1	*2	A
P008	**Crisp Reverb**	**Modifiers 5/6 for EQ +/-**	此场景适用于通用鼓组。调节旋钮 5 控制混响的 EQ 特性（可通过调节旋钮 1 控制），调节旋钮 6 控制麦克风的 EQ 特性，实现全方位控制。			A
P009	**Old School**	**Clap Timing - Mod 6**	此场景使用饱满的踢鼓和拍手作为触发声音。调节旋钮 6 可调整拍手声的触发时机。	*1		A
P010	**Funk Rock**	**Sn.Trg - Metallic Crack**	此场景添加了一个明亮、音高较高的军鼓作为触发音效，非常适合放克摇滚节奏。			A
P011	**Hard Drum'n'Bass**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景使用失真的踢鼓和军鼓声音作为触发器，适用于硬派的 Drum'n'Bass 节奏。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得更多特定风格的音效。	*1		A
P012	**Basic EQ Comp**	**Scene Starter**	这是一个起始场景。它使用基本的均衡器和压缩器来收紧麦克风输入的瞬态信号，并增强整个鼓组的声音。它为创建用户场景奠定了基础。		*2	A
P013	**Bright Gate**	**Mods 2/5 for GatedReverb**	一个实用的明亮门限场景，使鼓组声音更为突出和锐利。调节旋钮 2 控制门限混响量，调节旋钮 5 更改混响类型。			A
P014	**Very Heavy Limit**	**No Dynamics**	此场景应用了极强的限幅处理。由于动态范围极小，所有声音显得响亮且音量一致，镲的延音似乎比正常情况要长得多。	*1		A
P015	**Electro Pop**	**Snare Trigger - eSnare**	此场景将电子音效设置为触发器，使其适用于流行和电子风格的表演。			A

*1 请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2 这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **
P016	**Session**		此场景将触发音分配为静音，使其适用于各种音乐场景。		*2	A
P017	**Lo-Fi Chill**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景采用 Lo-Fi bitcrush 和混响效果，非常适合轻松、舒缓的演奏。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得专为舒缓音乐量身定制的额外音效。		*2	A
P018	**Dubstep**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景将强劲的底鼓和明亮的军鼓指定为触发音，使其适合 dubstep 表演。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得额外的电子声音，从而扩展表现力。			A
P019	**BigKik Room**	**Classic 1970s Rock**	此场景营造出经典的 20 世纪 70 年代摇滚音效，具有强劲的低音鼓和宽阔的房间声学效果。	*1		A
P020	**Bit Pop**	**Bit Crush - Modifier 6**	此场景使用方波和白噪声作为触发音，其特点是具有类似 8 位计算机的比特压缩质感。调节旋钮 6 控制应用于麦克风输入的位压缩效果的强度。			A
P021	**V-Shaped EQ Comp**	**Scene Starter**	此场景采用 V 形均衡器，突出高频和低频。压缩器平滑麦克风输入，从而增强其整体效果。它为创建用户场景奠定了基础。			A
P022	**EAD10 EQ Comp**	**Scene Starter**	此场景重新引入了最初在 EAD10 中出现的压缩器效果，并经过了细致调校。它为创建用户场景奠定了基础。	*1		A
P023	**Limiter**	**Scene Starter**	此场景使用了限幅器效果。它粗犷的音色特点为声音增添了冲击力。它为创建用户场景奠定了基础。			A
P024	**Pitch Drop**	**Bigger drums and cymbals**	此场景会将鼓和镲的音高下调，使所有鼓和镲听起来更大、更低沉、更有力量。	*1		A
P025	**Hall Reverb**	**Mods 1/4/5 for Reverb**	此场景运用了混响效果，营造出一种空间感，类似于在音乐厅中表演。混响效果可以通过调节旋钮 1、4 和 5 来控制。			A
P026	**Dark Gate**	**Transient Gating - Mod 2**	此场景使用了高阈值的门限效果。声音在触发后会立即中断，产生独特且富有创意的音色变化。			A
P027	**Dance Pop**	**Extra Pad - More Sounds**	场景使用具有强烈起音特征的底鼓和拍手声作为触发音色，非常适合舞曲流行风格的演奏。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得额外的电子声音，从而扩展表现力。			A
P028	**Rock**		此场景为底鼓和军鼓分配了干声、厚重的触发音效，适合摇滚风格的演奏。	*1		A
P029	**Crunch**	**Drum Kit Distortion**	此场景采用了 crunch 风格的失真效果，产生粗糙、富有攻击性的声音。	*1		A
P030	**Dub**	**Mods 2/4/5 for Delay**	此场景包含延迟和移相器效果。转动调节旋钮 4 会改变延迟时间。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以触发打击乐器音色。	*1		A

*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **
P031	**Funk Pop**	**Snare Trigger - Clap**	此场景使用松散的拍手音色作为触发音色，适合放克和流行风格的表演。			A
P032	**Shimmer Reverb**	**Mods 1/4/5/6 for Reverb**	此场景具有闪光混响效果，呈现出独特的空灵特质。混响音效可通过调节旋钮 1、4、5 和 6 进行控制。			A
P033	**Hard Rock**		此场景采用松散的底鼓和紧的军鼓作为触发音色，适用于硬摇滚演奏。			A
P034	**Crush**	**Wave Folder - Mod 2**	此场景具有独特的碾碎失真效果。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得更适合创意应用的音色。	*1		A
P035	**Very Heavy Comp**	**No Dynamics**	采用了重度压缩的场景 此处动态范围非常小，因此所有声音听起来都很压缩，音量也一样，镲在敲击时似乎会有“起伏”效果，使它们听起来更大。	*1		A
P036	**8th Delay**	**Click Tempo - Modifier 6**	整套鼓组采用了现代风格的干净延迟效果。延迟以八分音符为单位与节拍声同步。通过调节旋钮 6 可调节节拍声和延迟速度。	*1		A
P037	**Dot8 Delay**	**Click Tempo - Modifier 6**	整套鼓组采用了现代风格的干净延迟效果。延迟与节拍声以附点八分音符（3 个十六分音符）为单位同步。通过调节旋钮 6 可调节节拍声和延迟速度。			A
P038	**8T Delay**	**Click Tempo - Modifier 6**	整套鼓组采用了现代风格的干净延迟效果。延迟与节拍的八分音符三连音同步。通过调节旋钮 6 可调节节拍声和延迟速度。	*1		A
P039	**Hi/Lo PitchDelay**	**Variation- Modifiers 5/6**	此场景使低音乐器的音高逐步升高，高音乐器的音高逐步降低。			A
P040	**Timbale Break**	**Extra Pad - More Sounds**	此场景拥有自然的原声鼓组音色，外部打击垫上设有丁巴雷和牛铃。			A
P041	**Electro Rock**	**Extra Pad - More Sounds**	该场景以强劲的底鼓和军鼓音色作为触发器。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可访问更多电子音色，扩展表情。	*1		A
P042	**Composite Kick**	**Blend Modifiers 4/5/6**	通过组合调节旋钮 4、5、6 上的样本，此场景可以创造几乎任何类型的低音鼓音色。调节旋钮 4 上的样本是一个短促的电子咔嗒声，具有很强的起音。调节旋钮 5 上的样本是一个饱满的原声鼓点，调节旋钮 6 上的样本是一个具有重量的电子底鼓声。通过以不同的比例混合这些采样，可以创造出适用于任何情况的低音鼓音色。		*2	A
P043	**BigKik Phaser**	**Classic 1970s Rock**	此场景创建一个经典的 70 年代摇滚鼓组，配有强劲的低音鼓和相位效果。			A
P044	**EDM**	**Extra Pad - More Sounds**	该场景使用底鼓和电子军鼓音色作为触发，并着重强调了起音。利用 Trig3、4、5 和 Foot1，可以获得更多电子音色，扩展表情。			A
P045	**Big Beat**	**Extra Pad - More Sounds**	本场景使用失真、硬的底鼓和军鼓声音作为触发器音色。使用 Trig3、4、5 和 Foot1 可以获得额外的电子声音，从而扩展表现力。			A

*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

编号	场景名称	子名称	备注	注		设置 **
P046	**RotoRoom**	**For Triggers On Drums**	此场景配置了强烈的触发声音，具有尖锐的起音，让人联想到旋转调音的嗵鼓。			B
P047	**Buzz Air**	**For Triggers On Drums**	此场景具有独特的质感，将房间麦克风的环境音效与类似军鼓嗡嗡声的噪音结合起来。			B
P048	**Rock+GatedFX**	**For Triggers On Drums**	此场景可让您快速为您的原声打击乐器组的所有鼓添加摇滚鼓音色，同时您还可以通过调节旋钮 2 和 4 控制大型门限效果。			B
P049	**AnalogueRoom**	**For Triggers On Drums**	此场景可帮助您快速为您的原声鼓组的所有鼓添加模拟合成器鼓音。			B
P050	**Drum&BassUK**	**For Triggers On Drums**	此场景可让您快速地将紧凑的小型电子音色叠加到原声鼓组的所有鼓上，从而立即获得 Drum & Bass 风格的音色。			B
P051	**Dry**	**No Effect**	此场景未分配任何效果、触发声音或修改器功能。这对于检查麦克风输入源或从零开始创建场景非常有用。			A

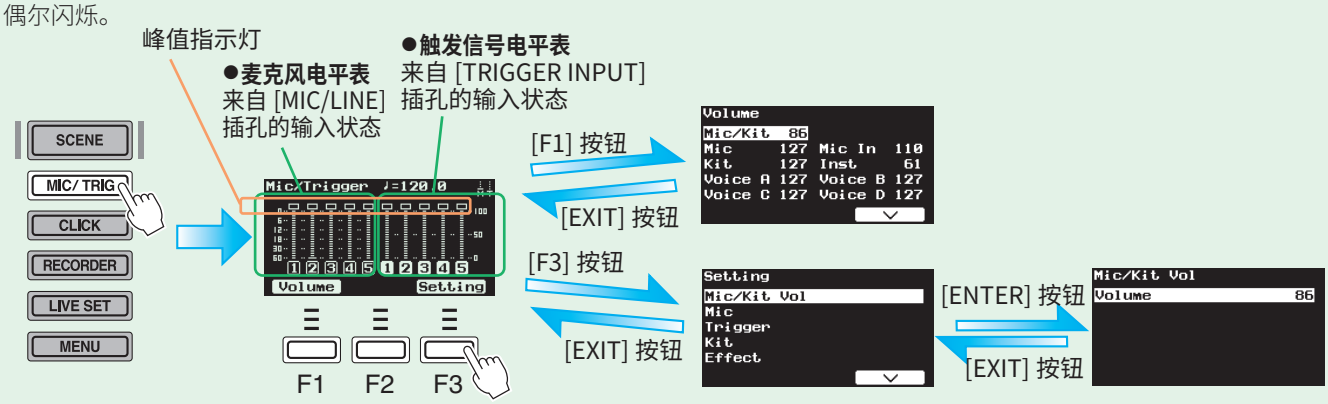
*1　请注意，在现场演奏时，如果监听扬声器离 EAD10 太近，可能会出现反馈。（由于使用高增益麦克风效果器和多个麦克风）
*2　这些场景让您在使用封闭式耳机 / 耳塞时，或在播放录音的表演时，更容易听到麦克风效果和触发声音的效果。

[MIC / TRIG] MIC/ TRIG

当 [MIC/TRIG] 按钮亮起时，可以设置麦克风和触发声音的相关参数。

EAD50

按下 [MIC/TRIG] 按钮后，顶部屏幕上会立即显示指示来自 [MIC/LINE] 和 [TRIGGER INPUT] 插孔的信号输入实时状态的仪表。仪表顶部的矩形指示灯用作峰值输入信号指示灯。对于 [MIC/LINE] 插孔（屏幕左半部分），最佳状态是当整个鼓组被敲击时，指示灯偶尔闪烁。

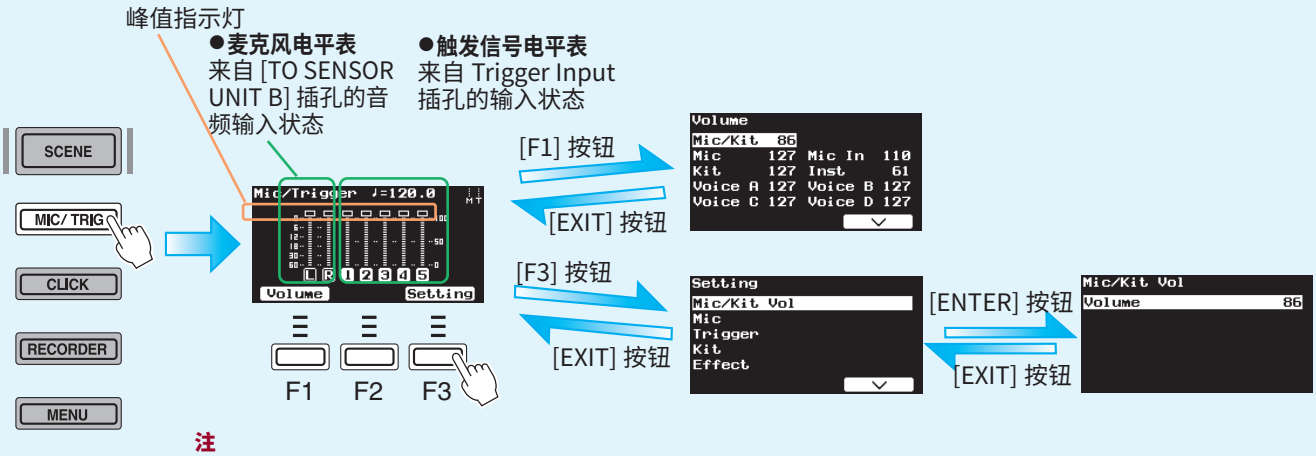


注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

EAD20

按下 [MIC/TRIG] 按钮后，顶部屏幕会立即显示指示 [TO SENSOR UNIT] 和 [TRIGGER INPUT] 插孔信号输入实时状态的仪表。仪表顶部的矩形指示灯用作峰值输入信号指示灯。对于 [MIC/LINE] 插孔（屏幕左半部分），最佳状态是当整个鼓组被敲击时，指示灯偶尔闪烁。



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

[F1] Volume

此功能根据来自 [MIC/INPUT] 插孔的音频输入或来自 [TRIGGER INPUT] 插孔的输入信号，调整电子音色（Voice）的音量平衡。

参数	说明	设置	默认值
Mic/Kit	与 [F3] 设置一致 →Mic/Kit Vol 相同。	0 – 127	场景设置值（麦克风 / 套件音量）
Mic	统一调节所有 [MIC/LINE] 插孔输入声音的音量。	0 – 127	场景中麦克风的设置值
Mic In	可分别调节每个 [MIC/LINE] 插孔的输入声音量。对于 EAD50 型号，插孔编号可通过 [F1] MicSel 按钮选择，然后进行调整。	0 – 127	
Kit	统一调整当前选定场景中已注册鼓组中所有电子鼓垫的音量。	0 – 127	
Inst	单独调节每个电子鼓垫 Inst（每个触发输入）的音量。使用 [F1] TrigSel 按钮选择触发输入后，调整音量。	0 – 127	
Voice A	调整分配给触发输入源的音色中各个层叠（A 到 D）的音量。在调节音量之前，请使用 [F1] TrigSel 按钮选择触发输入源。	0 – 127	
Voice B		0 – 127	
Voice C		0 – 127	
Voice D		0 – 127	

[F3] Setting

按顶部画面上的 [F3] Setting 按钮，即可显示麦克风插孔和触发插孔输入的设置组。由于这些设置位于多个层级中，请按 [ENTER] 进入下一层级，或按 [EXIT] 返回上一层级，以查找所需的设置参数。

[F3] Setting →Mic/Kit Vol

参数	说明	设置	默认值
Volume	本产品所产生的声音中，此项主要用于设置用户演奏时的音量（即通过麦克风插孔和触发输入信号输入的原声鼓声音所生成的鼓组音量）。这用于调整不同场景音量之间的平衡。面板右下方的 [MIC/TRIG] 滑杆用于调节其他音频和节拍声的音量。	0 – 127	场景中的设置值（麦克风 / 套件音量）

[F3] Setting →Mic

这指定了如何处理和产生或输出通过麦克风插孔输入的声音。所有设置均在场景中注册为 [Mic] 设置。

[F3] Setting →Mic →Mic Volume

参数	说明	设置	默认值
Volume	此设置用于控制所有麦克风插孔输入的所有声音的音量。因此，它与鼓组的演奏音量水平保持平衡 ([MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Kit Volume)。	0 – 127	注册的场景 [Mic] 值

[F3] Setting →Mic →Mic Pairing（仅限 EAD50）

参数	说明	设置	默认值
Mic1/2	设置是将两个麦克风插孔的音频输入配对 (Paired) 或分离 (Separate)。L 代表 1 和 3；R 代表 2 和 4。“Paired Except Gain”设置与“Paired”设置相同，只是仅增益值可独立调整。 **注** 如果设置为“Paired”，则 Mic2 的设置作用与 Mic1 的设置作用相同，Mic4 的设置作用与 Mic3 的设置作用相同。	Separate, Paired, Paired Excep Gain	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Paired”。
Mic3/4		Separate, Paired, Paired Excep Gain	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Separate”。

[F3] Setting →Mic →Mic In

设置每个麦克风插孔的输入声相关设置。对于 EAD50 机型，在指定各项参数设置之前，需要按 [F1] MicSel 按钮，在单独的画面上选择麦克风插孔。

注

受该设置影响的麦克风插孔显示在画面右上区域。

第 1/4 页

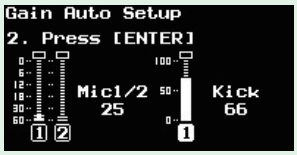
参数	说明	设置	默认值
On/Off	对于每个麦克风插孔，此参数设置是否从外部音源输入声音（“On”表示输入，“Off”表示不输入）。 **注** 当 [MIC] 按钮亮起时，此设置与通道开 / 关按钮 1 至 5 的亮 / 灭状态相关联。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终按如下方式设置。 ·Mic1：On ·Mic2：Off ·Mic3：Off ·Mic4：Off ·Mic5：Off
Phantom（仅限 EAD50）	为 [MIC/LINE INPUT] 插孔的每个 XLR 接口设置幻象电源开 / 关。将其设置为 [On]，以便将电容麦克风或其他需要幻象电源的设备连接到相应的麦克风插孔。 **注** 为防止在打开 / 关闭幻象电源时产生噪音，麦克风输入会静音几秒钟。 **幻象电源注意事项** 请遵守以下注意事项，以防止本产品和外部设备损坏或产生噪音。 • 请在 [MIC/TRIG] 滑杆最小化的情况下切换幻象电源的开 / 关。 • 幻象电源打开时请勿连接或断开麦克风插孔上的线缆。 • 不需要时请保持幻象电源关闭。 • 在将不支持幻象电源的设备连接到麦克风插孔之前，请先关闭幻象电源。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终按如下方式设置。 ·Mic1：On ·Mic2：Off ·Mic3：Off ·Mic4：Off ·Mic5：Off
Pairing（仅限 EAD20）	用于设置是否将随附 Sensor Unit 的麦克风输入信号的 L 和 R 增益设置为同步（配对）或独立（配对独立增益）。 **注** 为防止在更改增益设置时产生噪音，麦克风输入会被静音几秒钟。	Paired, Paired Exc Gain	场景中麦克风的设置值
Gain（仅限 EAD50）	用于设置每个麦克风插孔的输入增益。 **注** 为防止在更改增益设置时产生噪音，麦克风输入会被静音几秒钟。	–12 – +50	场景中麦克风的设置值
Gain L/R（仅限 EAD20）	仅在配对设置为配对时显示。配对时，同时设置来自随附传感器单元的麦克风输入的 L/R 和 R 增益设置。	–12 – +19	场景中麦克风的设置值
Gain L（仅限 EAD20）	仅在配对设置为配对激励增益时显示。设置随附传感器单元的 L 麦克风输入声的增益设置。	–12 – +19	
Gain R（仅限 EAD20）	仅在配对设置为配对激励增益时显示。设置来自随附传感器单元的 R 麦克风输入声音的增益。	–12 – +19	

参数	说明	设置	默认值
Gain Auto Setup (EAD50)	此参数仅在附带的 DSU50 传感器单元连接到本设备的 [MIC1]、[MIC2] 或 [❶ KICK/❻] 插孔时才可用。麦克风声音（Mic1 和 Mic2）和触发声音（Kick）的增益电平会自动调整。		

1. 按 [ENTER] 以显示增益自动设置画面，然后演奏鼓组。



2. 按 [ENTER] 以确认并应用调整值。画面返回到之前的画面。





本产品会在鼓演奏过程中自动调节增益。自动调整完成后，画面将按如下方式变化。

注

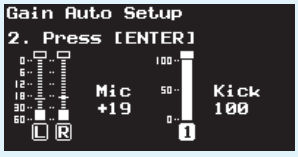
- 即使连接了 DSU50 传感器单元以外的设备，也可以使用此功能，但它不会提供适当的增益值。步骤 2 的画面可能无法显示。请仅在连接 DSU50 单元时使用此功能。
- 此功能不会调整其他麦克风插孔（MIC3、MIC4 或 MIC5）的电平。

Gain Auto Setup (EAD20)	仅当随附的 DSU50 传感器单元同时连接到本产品的两个 [TO SENSOR UNIT] 插孔时，此参数才生效。它会自动调节来自传感器单元输入的麦克风声音（插孔 B）和触发声音（插孔 A）的增益级别。		

1. 按 [ENTER] 以显示增益自动设置画面，然后演奏鼓组。



2. 按 [ENTER] 以确认并应用调整值。画面返回到之前的画面。





本产品会在鼓演奏过程中自动调节增益。自动调整完成后，画面将按如下方式变化。

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
Volume	用于设置每个麦克风插孔输入的音量。	0 – 127	场景中麦克风的设置值
Pan	用于设置每个麦克风插孔输入声音的立体声位置。	L63 – C – R63	对于预置场景（麦克风），始终设置为 “C”。
Phase	设置是否反转通过每个麦克风插孔输入的声音的相位（“On” 表示反转，“Off” 表示不反转）。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终设置为 “Off”。
Delay	用于设置通过每个麦克风插孔输入的声音的延迟电平。如果每个麦克风与音源之间的距离不同，此设置可以校正不同麦克风之间的可听延迟。	0.0 ms – 0.1 ms – 10.0 ms (0.000 m – 0.034 m – 3.400 m)	对于预置场景（麦克风），始终设置为 “0 ms”。

第 3/4 页

参数	说明	设置	默认值
Gate	启用 / 禁用每个麦克风插孔的噪声门功能。 “噪声门”功能会在音量低于指定值时自动切断声音。通常情况下，设置为 Off 时噪声门处于“打开”状态，设置为 On 时处于“关闭”状态。它用于防止不同乐器的麦克风之间产生重复信号，或通过滤波器处理嗵鼓和军鼓的余音，以调整声音持续时间。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Off”。
Gate Threshold	对于每个麦克风插孔，此参数用于设置切断输入声（关闭噪声门）的阈值音量级别。当音量降至该阈值以下时，噪声门将开始关闭。调整这些值以滤除不需要的声音。	–73 dB – –30 dB	场景中麦克风的设置值
Gate Hold	在噪声门开启后，此参数用于设定噪声门保持开启的最短时间，之后才会开始关闭。即使音量降至阈值以下，噪声门限也会持续保持开启，直至设定的时间结束，之后才会开始关闭。	0 ms – 500 ms	
Gate Attack	此参数用于设定噪声门从开始开启（音量逐渐上升）到恢复至正常音量所需的时间。	0.02 ms – 40 ms	
Gate Release	此参数用于设定噪声门从开始关闭（音量逐渐下降）到音量完全静音所需的时间。	10 ms – 680 ms	

第 4/4 页

参数	说明	设置	默认值
Noise Gate	使用此按钮开 / 关每个麦克风插孔的噪声门功能 如果静音时的噪音电平令人担忧，例如麦克风增益提高后，请打开此功能。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Off”。
Noise Gate Thr	设置噪音门限效果开始启用的输入电平。	–90 dB – –42 dB	对于所有预置场景（麦克风），均应设为 -68 dB。
Noise Gate Rel	设置噪音门限效果停止作用的时间	5 ms – 1400 ms	对于预置场景（麦克风），始终设置为“500 ms”。
JackNoise Reduction（仅限 EAD20）	该设置有助于减少在演出过程中由于传感器单元电缆移动而产生的噪音。	On, Off	对于预置场景（麦克风），始终设置为“On”。

参数	说明	设置	默认值
Talk	连接到本产品的麦克风不仅可以用于拾取鼓的演奏，还可以通过切换到讲话模式来拾取表演者的语音。此设置用于选择是否将连接的麦克风切换为捕捉讲话模式（开），或捕捉鼓演奏组的模式（关）。注意，更改此设置会更改以下画面中的所有参数，并将应用于所有用于说话的麦克风。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic In、Mic EQ、Mic TranComp、Mic Out 此设置会导致在相应的麦克风设置屏幕中显示以下内容（[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic）。 EAD50 如果设置为“On”，则屏幕右上角会显示当前选定的麦克风，例如“Mic1 Talk”、“Mic Talk2”等。如果设置为“关闭”，则当前选定的麦克风将显示在屏幕右上角区域，显示为“Mic1”、“Mic2”等等。 EAD20 如果设置为“On”，则屏幕右上角会显示“Talk”。如果设置为“Off”，则屏幕右上角不会显示“Talk”。 ⚠ 注意 **如果讲话功能开启，麦克风的多项设置会被更改为适合讲话的值。特别是，讲话功能会提高增益，因此在讲话功能设置为开启时进行鼓演奏，可能会导致音量异常高。请务必避免在讲话功能设置为 On 时演奏音乐。**	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Off”。

[F3] 设置 →Mic →Mic EQ

该产品提供 4 个 EQ（均衡器）频段和高通滤波器，可用于每个麦克风插孔的输入信号。在这种情况下，可以为每个插孔单独配置与均衡器相关的设置。对于 EAD50 型号，使用 [F1] MicSel 按钮在指定相应设置之前选择麦克风插孔。在第一页选择类型和颜色设置后，可以在第二页及后续页面进行更详细的联动设置。在选择类型和设置颜色后，可以通过第二页及后续页面的详细设置进行进一步调整。

注

- 受该设置影响的麦克风插孔显示在画面右上区域。
- 有关均衡器的更多信息，请参阅页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置是否对输入声音应用均衡器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终设置为“On”。
Type	此设置用于选择每个麦克风插孔的均衡器类型。	（请参阅 EQ 类型列表。）	场景中麦克风的设置值
Color	用于设置每个麦克风插孔的 EQ 颜色（声音亮度）。值越大，声音越明亮。	–64 – 0 – +63	

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于为每个麦克风插孔设置均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	场景中麦克风的设置值
Low Gain	此参数用于设置每个麦克风插孔的均衡器低频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
Low Q	此参数用于设置每个麦克风插孔的均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于为每个麦克风插孔设置均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	场景中麦克风的设置值
MidLow Gain	此参数用于设置每个麦克风插孔的均衡器低中频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
MidLow Q	此参数用于设置每个麦克风插孔的均衡器低中频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于为每个麦克风插孔设置均衡器中高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	场景中麦克风的设置值
MidHigh Gain	此参数用于设置每个麦克风插孔的均衡器中高频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
MidHigh Q	此参数用于设置每个麦克风插孔的均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	此参数用于为每个麦克风插孔设置均衡器高频段的中点频率。	500 Hz – 16.0 kHz	场景中麦克风的设置值
High Gain	用于设置每个麦克风插孔的均衡器高频段增益。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
High Q	此参数用于设置每个麦克风插孔的均衡器高频段的 Q 值（频率特性）（频率特性）。设置值越大，频率范围越窄，特点变化越快。值越小，频率范围越宽，特点变化越平缓。 如果将 High Shape 设置为高架式，则 High-Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	
High Shape	此参数用于选择均衡器高频段频率特性的形状。 如果选择 LPF，则整个均衡器将变为低通滤波器功能。	HighShelving, PeakDip, LPF	

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	设置每个麦克风插孔的高通滤波器的截止频率。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	场景中麦克风的设置值
HPF Q	此参数用于设置每个麦克风插孔的高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

[F3] Setting →Mic →Mic TranComp

此功能用于调整对每个麦克风插孔的声音输入应用瞬态效果（起音或释音）和压缩器效果的程度。两种效果的开 / 关状态会被同时切换。
对于 EAD50 型号，在指定相应设置之前，需使用 [F1] MicSel 按钮选择麦克风插孔。在第一页选择类型并指定深度设置后，第二页及后续页面会自动配置更详细的参数设置。选择类型并设置深度后，可以在第二页及后续页面上使用详细设置参数进行更详细的调整。

第 1/3 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置是否为每个麦克风插孔的输入声音应用瞬态压缩器效果（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终设置为“On”。
Type	此项用于选择每个麦克风插孔的瞬态压缩器类型。	（请参阅类型列表。）	场景中麦克风的设置值
Depth	此项用于调整每个麦克风插孔所应用瞬态压缩器效果的电平。	0 – 127	

第 2/3 页

参数	说明	设置	默认值
Tran Attack	此功能用于调整每个麦克风插孔输入声的起音效果。	–50 – 0 – +50	场景中麦克风的设置值
Tran Release	这设置了应用于每个麦克风插孔输入声的释音效果。	–50 – 0 – +50	
Tran Sensitivity	对于每个麦克风插孔，此项用于根据鼓的敲击力度调整瞬态效果的灵敏度。	1 – 4	

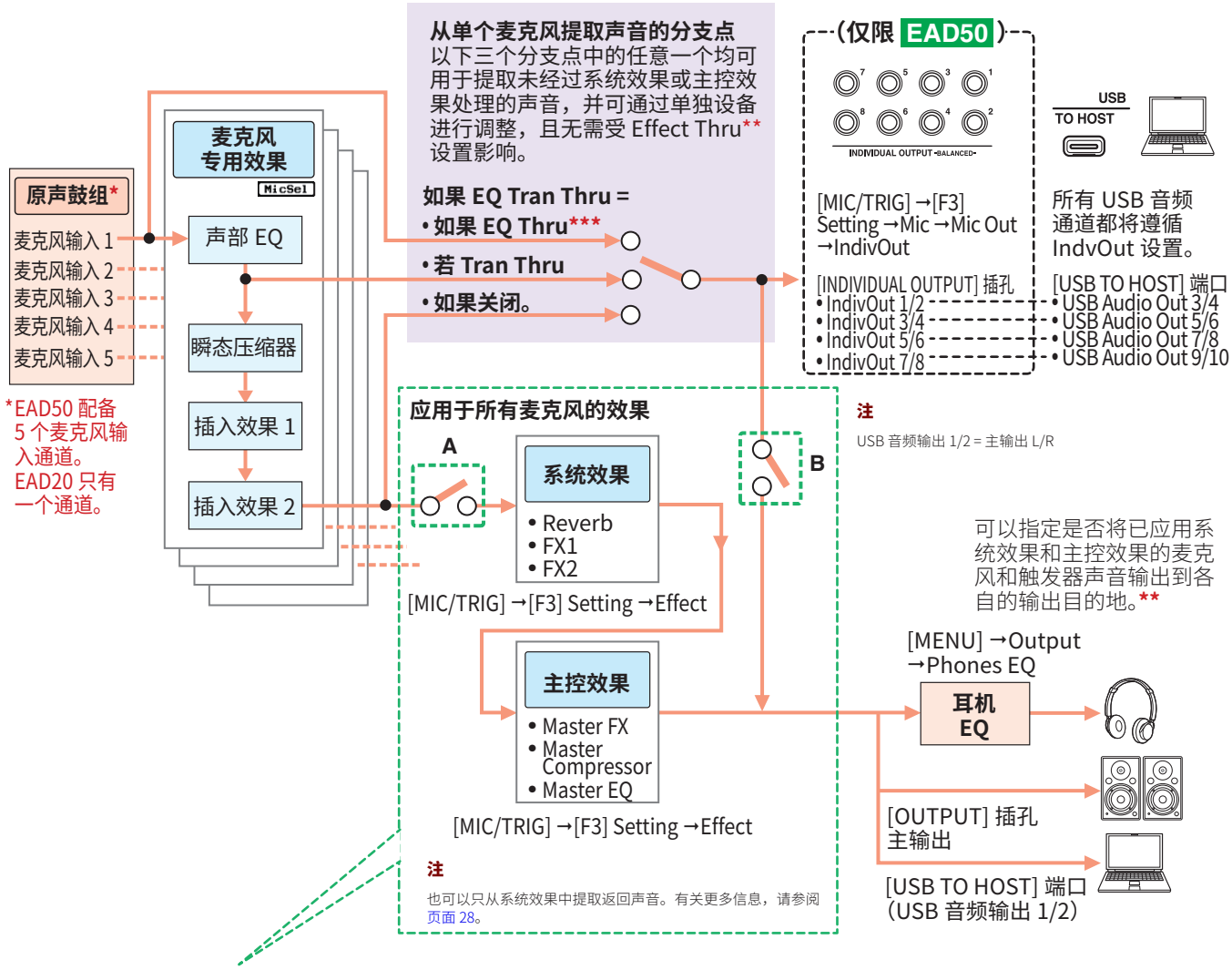
第 3/3 页

参数	说明	设置	默认值
Comp Threshold	此项用于指定压缩器效果开始应用于每个麦克风插孔时的输入电平（阈值电平）。	–48 dB – –6 dB	场景中麦克风的设置值
Comp Ratio	该参数用于设置每个麦克风插孔中超过阈值部分的压缩比。设置值越大，应用的压缩程度就越大。	1.0, 1.5, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 7.0, 10.0, 20.0	
Comp Attack	此参数用于设定每个麦克风插孔在输入电平超过阈值后达到最大压缩器效果所需的时间。	1 ms – 40 ms	
Comp Release	用于设置每个麦克风插孔在输入电平低于阈值后压缩器效果停止所需的时间。	10 ms – 680 ms	
Comp Out Level	指定每个麦克风插孔的压缩器输出电平。	–18.0 dB – 0.0 dB – +18.0 dB	

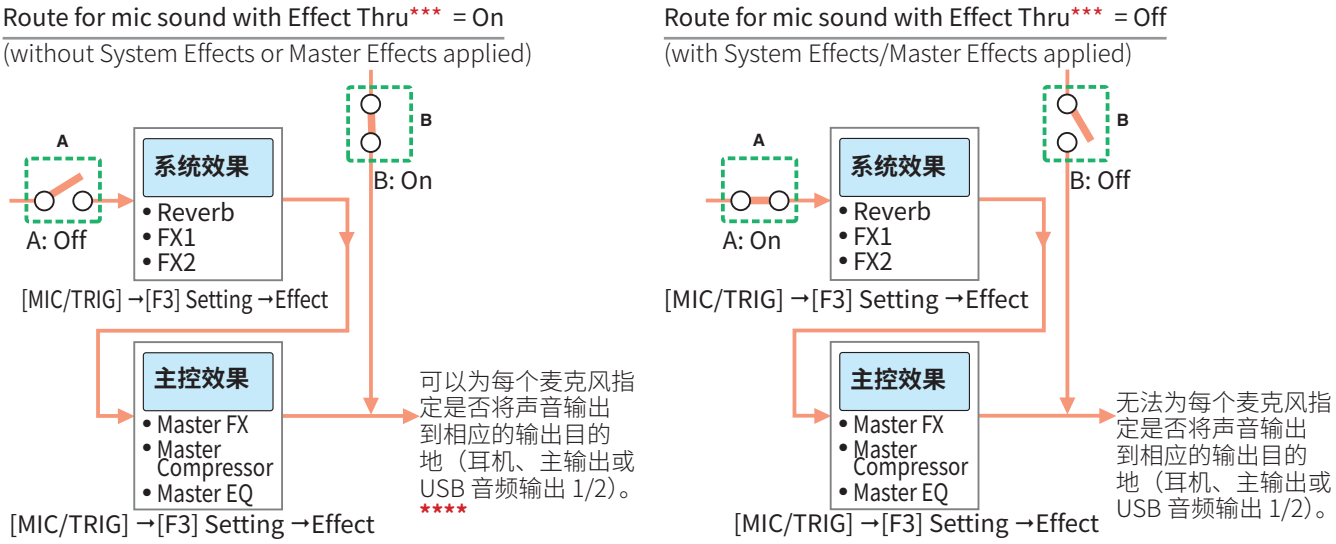
[F3] Setting →Mic →Mic Out

用于指定每个麦克风插孔输入声的输出路径。

效果处理流程图（页面 28）：麦克风输入通道详细示意图



Switching routes using Effect Thru settings for each mic



** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Effect Out →Main Out →Phones Out, USB Audio Out 1/2
*** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Out →Effect Thru
**** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Out →Phones Out, Main Out, USB Audio Out 1/2

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
EQ Tran Thru	通过麦克风插孔输入的声音可以在效果流程中间的分支点被提取出来，以便通过其他插孔输出，而不经过下游效果。此设置决定了提取声音的分支点。 • Off：在系统效果应用前进行分支。 • EQ Thru：在开始声部 EQ 之前进行分支。 • Tran Thru：在启动瞬态压缩器之前分支。	Off, EQ Thru, Tran Thru	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Off”。
Effect Thru	此参数用于指定来自各麦克风插孔的输入声音是否经过系统效果器与主效果器模块（“Off”表示经过；“On”表示不经过）。如果选择“On”，由 EQ Tran Thru 选择的分支点发出的声音会被路由到主控效果部分之后的输出点。	Off, On	
Main Out	仅当“Effect Through”为“On”时才会显示此参数。此参数可单独设置是否将 EQ Tran Thru 中所选分支点的声音输出到 [OUTPUT] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	对于预置场景（麦克风），始终设置为“On”。
Phones Out	仅当“Effect Through”为“On”时才会显示此参数。此参数可单独设置是否将 EQ Tran Thru 中所选分支点的声音输出到 [PHONES] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	仅当“Effect Through”设置为“On”时才会显示此参数。此参数可单独设置是否将 EQ Tran Thru 中所选分支点的声音输出到 [USB TO HOST] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	

第 2/2 页（ EAD50 ）

参数	说明	设置	默认值
IndivOut（仅限 EAD50）	每个麦克风插孔输入声可以在效果处理流程图的分支处分流，并分别输出到每个插孔或通道。 此参数用于设置 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔，以输出从每个麦克风插孔输入的演奏声音。 **注** IndivOut1–8 设置与 USB 音频输出 3–10 设置关联。例如，如果指定 Mic1 = L1 + R2，则 Mic1 的声音通过 USB 音频 3/4 端口输出到计算机。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各个设置值的说明，请参阅下表。	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Off”。
IndivOut Vol（仅限 EAD50）	对于从每个麦克风插孔输入的声音，此设置用于调整效果处理流程图中分支点（页面 115）输出的表演音量。如果指定“Variable”，音量将与 [MIC/TRIG] 滑杆操作相关联。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Variable”。

对应的 IndivOut 设置值（ EAD50 ）

设置值	备注	音频实际输出的接口	
		INDIVIDUAL OUTPUT –BALANCED–	USB TO HOST
Off	没有音频输出。	–	–
L1+R2、L3+R4、L5+R6、L7+R8	这些设置将通过 2 个插孔实现立体声输出。	设置值中的数字表示插孔编号。例如，“L1+R2”设置表示如下。 • 立体声左声道：插孔 [1] • 立体声右声道：插孔 [2]	设置值中的数字 1–8 分别对应 USB Audio Out 通道 3–10。例如，设置“L1+R2”表示以下内容。 • 立体声左声道：USB 音频输出 3 • 立体声右声道：USB 音频输出 4
L1、R2、L3、R4、L5、R6、L7、R8	这些设置会导致仅通过 L 或 R 立体声通道输出单声道输出。	设置值中的数字表示插孔编号。例如，如果设置为“L1”，立体声通道 L 会通过插孔 [1] 输出，而立体声通道 R 不会输出。	设置值中的编号 1 ～ 8 表示对应的 USB 音频输出通道 3 ～ 10。例如，“L1”设置表示只有 L 立体声通道从 USB 音频输出 3 输出，“R2”设置表示只有 R 立体声通道从 USB 音频输出 4 输出。
(L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8	这些设置会将立体声 L 和 R 音频通道的混合信号通过一个插孔输出。	设置值中的数字表示插孔编号。例如，如果设置为“(L+R)1”，则左右通道都会通过插孔 [1] 输出。	设置值中的编号 1–8 表示 USB 音频输出通道，其中 1–8 分别对应 USB 音频输出 3–10。例如，如果设置为“(L+R)1”，则立体声 L 与 R 音频通道的混合信号将通过 USB 音频输出 3 输出。

第 2/2 页 (EAD20)

参数	说明	设置	默认值
USB AudOut (仅限 EAD20)	传感器单元的麦克风输入声音可以在效果处理流程图的分支点（页面 115）提取，并通过 USB 音频通道 3 至 8 单独输出。此设置用于设置要使用的 USB 通道。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各个设置值的说明，请参阅下表。	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Off”。
USB AudOut Vol (仅限 EAD20)	对于从每个麦克风插孔输入的声音，此项用于调整效果处理流程图中分支点（页面 115）输出的表演音量。若设置为“Variable”，音量会与 [MASTER] 滑杆操作同步。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Variable”。

对应的 USB AudOut 设置值 (EAD20)

设置值	备注
Off	没有音频输出。
L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10	这些设置通过两个通道实现立体声输出。
L3, R4, L5, R6, L7, R8, R9, R10	这些设置会导致仅通过 L 或 R 立体声通道输出单声道输出。
(L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10	这些设置会将立体声 L 和 R 音频的混合信号通过一个通道输出。

[F3] Setting →Trigger

此参数指定如何处理从触发器或脚踏板开关插孔输入的信号，以及如何产生或输出电子声音（音色）。所有设置均已在场景中注册为 [Triggers]。

[F3] Setting →Trigger →Trig Pairing

此设置用于确定是否将标有两位数字的两个触发输入插孔（两个单声道输入）的输入进行配对 (paired/separate)。

Paired
如果两个触发信号输入都来自同一个打击垫，请指定“Paired”设置。此设置假定两个单个鼓垫是一对一连接的。

Separate
如果两个触发信号输入来自不同的打击垫，请指定“Separate”设置。此设置假定两个打击垫通过 Y 型线缆连接，或其中一个连接到 KP 系列打击垫，后者再通过 [PAD INPUT] 接口连接到另一个独立的打击垫。

参数	说明	设置	默认值
Kick/Trig6	此参数用于选择 [❶ KICK/❻] 插孔的输入方法。 它假定会将附带的传感器单元或 KP 系列电子鼓底鼓打击板（单区打击垫）通过线缆连接到 [❶ KICK/❻] 插孔，且默认设置为“Separate”。如果连接的是非 KP 系列打击垫，请根据所连接打击垫的区域数量进行设置更改。	Separate, Paired	场景（触发器）中的设置值
Snare/Trig7	这将选择 [❷ SNARE/❼] 插孔的输入方法。 默认情况下，假设鼓触发器的电缆连接到 [❷ SNARE/❼] 插孔，且默认设置为“Paired"。	Separate, Paired	
Trig3/Trig8	此参数用于选择 [❸ /❽] 插孔的输入方法。	Separate, Paired	
Trig4/Trig9	此参数用于选择 [❹ /❾] 插孔的输入方法。	Separate, Paired	
Trig5/Trig10（仅限 EAD50 ）	此参数用于选择 [❺ /❿] 插孔的输入方法。	Separate, Paired	场景（触发器）中的设置值

[F3] Setting →Trigger →Trig In

此设置指定如何处理从本产品输入的触发信号。

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad

此设置适用于向本产品发送触发输入信号的打击垫。电子鼓可以包含多种具有不同特点的打击垫，例如大鼓、军鼓、嗵鼓、镲、踩镲和触发打击垫。本产品包含针对每种打击垫类型特点优化的设置组。为每个打击垫（以及每个触发输入）选择最适合的设置组。按 [F1] 按钮选择触发输入（或打击垫），然后指定相应的设置。

注

仅当“Trig Pairing”设置为“Separate”时，Trig6 及之后的设置才会启用。

第 1/5 页

参数	说明	设置	默认值
Category	选择打击垫类型类别。	Off, Kick, Snare, Tom, Cymbal, HH, Others	场景（触发器）中的设置值
Type	选择具体型号编号作为打击垫类型。	Depending on the firmware version	

第 2/5 页

参数	说明	设置	默认值
Gain	此项用于设置敲击打击垫时输入信号的增益（放大）电平。 **注** 若将此项参数调至较高，所有超过某一电平（最大电平）的输入信号都会被视为相同。不过，该设置可用于修正击打力度的波动误差。若设置为较低的值，则能更轻松地将击打力度变化反映到声音中，从而拓宽表现力。	1 – 127	设置为适合预置场景（触发）的打击垫类型。
Rim Gain	如果连接了多压电传感器打击垫（如 XP125SD-X），此参数用于设置鼓边区域的增益电平。仅当“Trig Pairing”设置为“Paired”时，此设置才可用。	1 – 127	
H/R Balance	如果连接了多压电打击垫（如 XP125SD-X），此项用于调整鼓面和鼓边的平衡。如果敲击鼓边时出现鼓面声，增加鼓边（R）值将更容易触发鼓边声。同理，若敲击鼓面时却触发了鼓边声音，提高鼓面 (H) 数值会更容易触发鼓面音色。如果使用两个单声道输入插孔，则只有当 Trig Pairing 设置为“Paired”时，该参数才可用。	H49 – H1, H = R, R1 – R49	
Gain Auto Setup	与 [MIC/TRIG] →Mic →Mic In 设置中的同名参数相同。请参阅页面 110。		

第 3/5 页

参数	说明	设置	默认值
Wait Time	此参数用于设置在检测到相应打击垫的触发信号之前需要等待的时间。调整此参数，使得在触发信号电平达到最大时能够被识别，从而根据您的击打力度产生相应的声音。	1 ms – 64 ms	设置为适合预置场景（触发）的打击垫类型。
Reject Time	在此期间，一系列打击产生的触发信号将被忽略。 **注** 即使在拒绝期内，如果第二次敲击的声音电平至少是第一次的两倍，则会发出声音，而不会被忽略。	4 ms – 500 ms	
Sensitivity	此设置可根据一系列打击垫敲击调整灵敏度级别。	1 – 13	

第 4/5 页

参数	说明	设置	默认值
Min Level Max Level	此参数设置用于输出力度值的触发输入信号电平，介于最低电平 (%) 和最大电平 (%) 之间。当触发信号小于或等于此处规定的最小电平时，将不会产生声音。触发信号值大于或等于此处指定的最大电平时，将赋予以下“Min Velocity/Max Velocity”参数指定的最大力度值。	1 – 100	设置为适合预置场景（触发）的打击垫类型。
Min Velocity Max Velocity	此设置根据上述最小 / 最大电平设置，基于触发输入信号的力度值范围进行设定。声音的产生取决于此处指定的力度范围。	1 – 127	

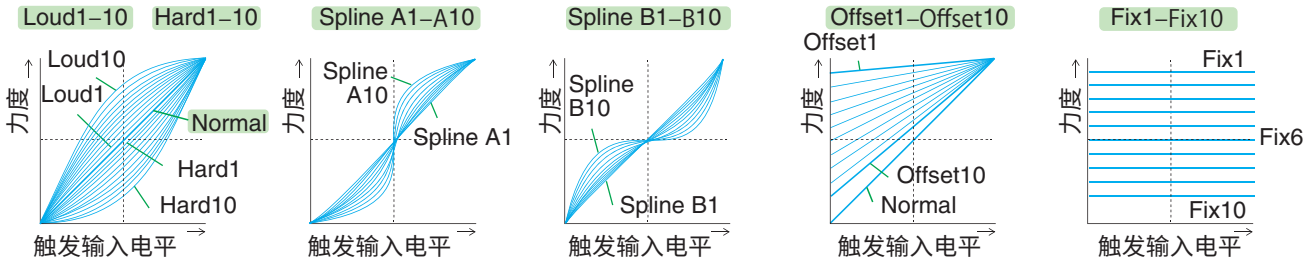
第 5/5 页

参数	说明	设置	默认值
Xstick On/Off	此设置仅对连接了多压电打击垫的插孔启用。如果设置为“On”，则会根据敲击打击垫的力度切换开放鼓边击和封闭鼓边击音色。 **注** • 如果将 Xstick 开 / 关设置为关，则总是会产生开放式鼓边音。 • 如果连接的是单压电打击垫，则不起作用。	Off, On	设置为适合预置场景（触发）的打击垫类型。
Xstick Adjust	此设置仅对连接了多压电打击垫的插孔启用。如果将 Xstick On/Off 设置为 On，通过敲击多压电打击垫的鼓边，可以调整在 Xstick 和开放式鼓边击打之间切换的难易程度。如果提高该值，用力敲击打击垫时更容易产生 Xstick 音效；如果降低该值，即使轻敲也更容易产生开放式鼓边击打音效。	1 – 127	

参数	说明	设置	默认值
Position（仅限 EAD50）	此设置仅在 Trig3–Trig5 上有效。此设置用于决定是否启用打击垫位置检测功能（开）或不启用该功能（关）。如果设置为开启，音调特性会根据击打打击垫的位置而变化。只有在连接具有位置检测功能的打击垫，并且为该打击垫分配支持位置检测功能的音色时，设置才会启用。 **注** 有关具备位置检测功能的打击垫列表，请参阅打击垫模块兼容性表。如需支持位置检测功能的音色列表，请查阅数据列表中的音色一览表。两者均可从 Yamaha 网站（页面 4）下载。	Off, On	设置为适合预置场景（触发）的打击垫类型。
Attenuator（仅限 EAD50）	此参数仅在 Trig3–Trig5 或 Trig8–Trig10 时启用。此参数设置是否允许触发信号衰减（“On”表示衰减，“Off”表示不衰减）。通常情况下，设置为“Off”不会有问题，但如果输入电平与打击垫不匹配，例如连接到非雅马哈打击垫时，请尝试将其设置为“On”。	Off, On	

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Vel Curve

此项设置用于为每个打击垫（每个触发输入）选择根据敲击产生的输入信号变化来调整力度的方式（力度曲线）。
按 [F1] 按钮选择触发输入（或打击垫），然后指定相应的设置。

参数	说明	设置	默认值
Curve	选择力度曲线。	Normal, Hard1–10, Loud1–10, Spline A1–10, Spline B1–10, Offset1–10, Fix1–10, Custom	对于预置场景（触发器），始终设置为“Normal”。
			
• 当选择“Custom”时 X1 Y1 X2 Y2	当选择“Custom”作为力度曲线时显示。 可以通过指定 2 个坐标点（X1-Y1 和 X2-Y2）来创建折线图。	1 – 126	对于预置场景（触发器），始终设置为 32。
		1 – 127	对于预置场景（触发器），始终设置为 32。
		2 – 127	对于预置场景（触发器），始终设置为 96。
		1 – 127	对于预置场景（触发器），始终设置为 96。

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Crosstalk

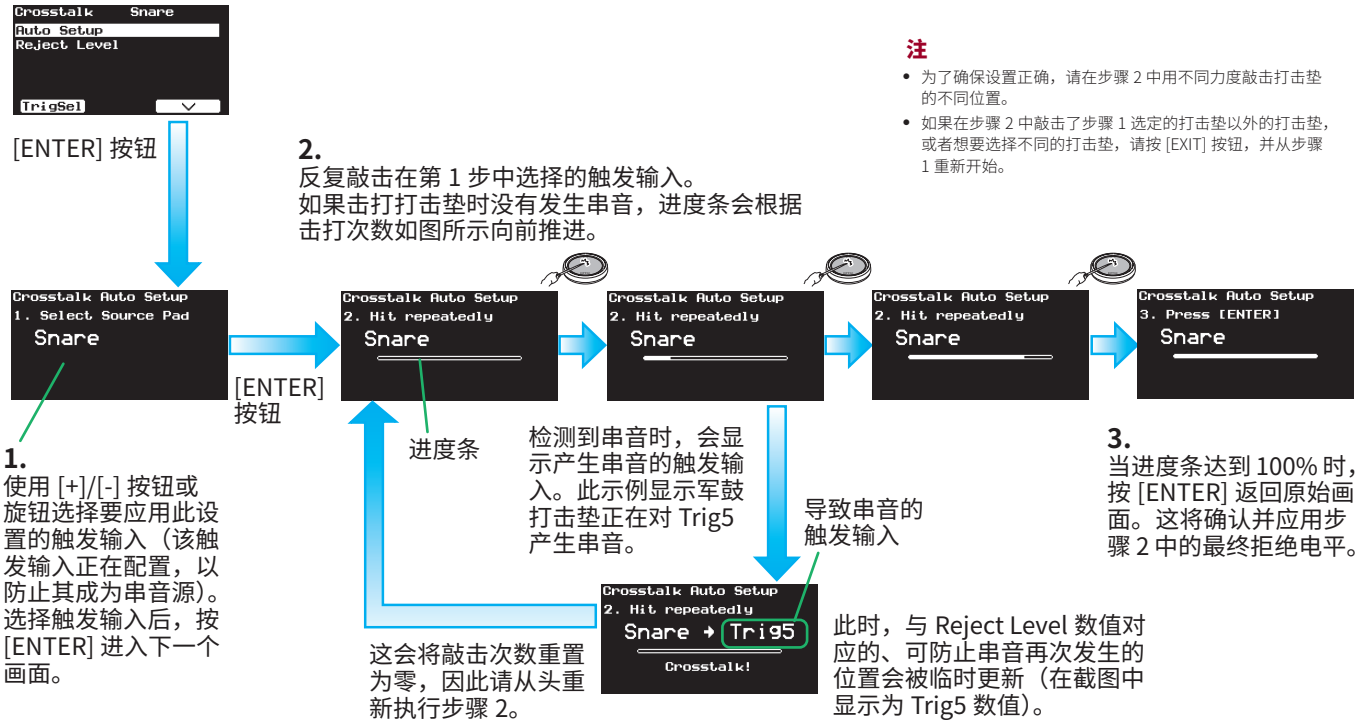
术语“串音”是指在敲击电子鼓打击垫（包括安装了电鼓触发器的原声鼓）时，由于振动或打击垫之间的干扰，其他打击垫也输出无关的触发信号。此设置用于通过为每个打击垫指定不会产生触发信号的最大值，防止各打击垫成为串音的来源。可以通过敲击每个打击垫（自动设置）或输入值（拒绝电平）来进行设置。请先尝试使用自动设置，如果仍然出现串音，请直接为每个打击垫输入设置值（拒绝电平）。

注

在预置场景中，初始拒绝电平设置始终为较高值。如果在鼓组中安装了电子鼓打击垫或触发传感器，建议在演奏前为每个触发输入（打击垫和触发传感器）执行自动设置。

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Crosstalk →Auto Setup（防止串音的自动设置）

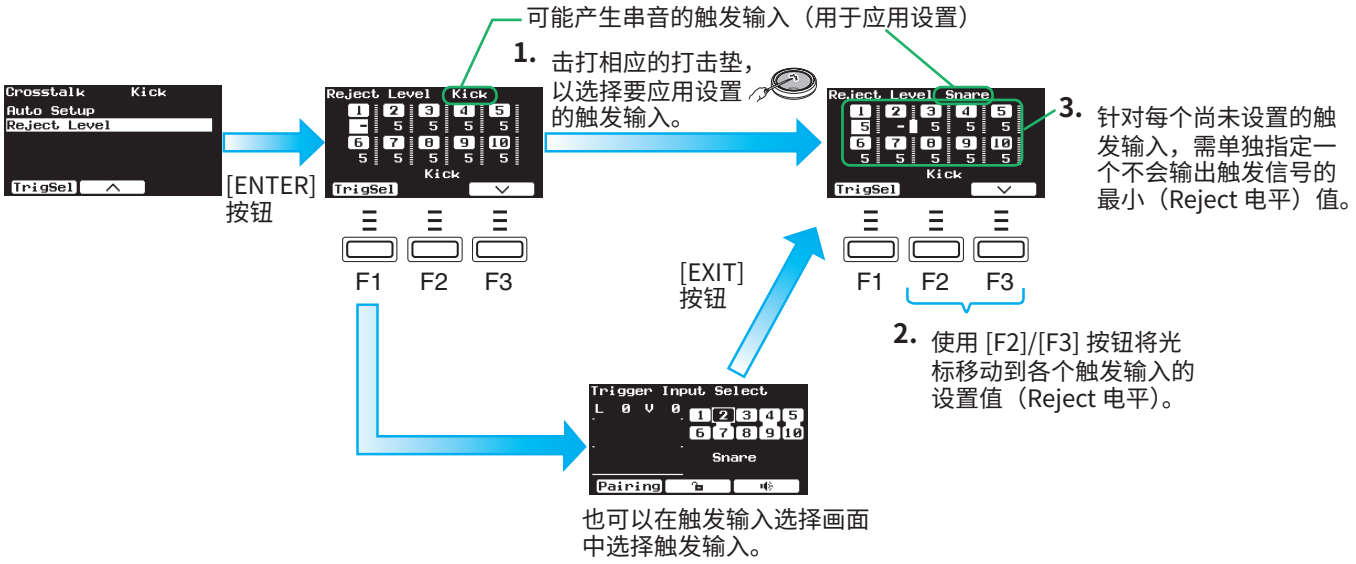
此设置用于通过敲击特定打击垫，设定该打击垫的最大触发信号电平（Reject 电平），以确定不会产生串音的最大触发信号电平。



[F3] Setting →Trigger →Trig In →Crosstalk →Reject Level（防止串音的手动设置）

此设置用于解决画面右上方显示的打击垫（生成串音的打击垫）与任何其他打击垫（引起串音的打击垫）之间的串音。例如，如果敲击军鼓错误地触发了底鼓打击板的声音，请敲击军鼓打击垫以在画面右上角显示“Snare”。然后，将光标移至“1”（底鼓），并提高拒绝电平。这将防止底鼓在低于指定值时输出触发信号。虽然较高的值能更好地防止串音，但也会造成更难以同时触发其他打击板的声音。

设置
0 – 99
（若串音由同一鼓盘产生并在该鼓盘上触发，则显示“–”。）



注

- 图显示的是 EAD50 型号的屏幕。EAD20 屏幕中不包含“10”。

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Foot Sw1 (EAD50), Foot Sw (EAD20)

通过按下连接到 [FOOT SW1] 插孔的另售脚踏板开关（踏板），可以生成触发信号。与打击垫组合使用时，也可以作为踩镲。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Type	此项用于选择连接到脚踏板开关插孔的型号。	FC3A, FC4A/5, FC7, HH40, HH65, RHH135	对于预置场景（触发器），始终设置为 HH65。
HH Trig In	此项用于选择要由连接到脚踏板开关插孔的设备控制的打击垫（触发输入信号）。如果选择了除“Off”以外的设置，则可以通过与所选打击垫连接的脚踏板开关（踏板）组合演奏踩镲。如果选择“Off”，仅操作脚踏板开关将会演奏 FOOT SW1 的音色。有关更多信息，请参阅页面 24。	EAD50 : Off, Kick, Snare, Trig3–10 EAD20 : Off, Kick, Snare, Trig3–9	场景（触发器）中的设置值
HH Pitch Up	如果 HH Trig In 设置为除 Off 以外的任何值，则会显示此设置，并且可以进行设置。 此参数指定当连接到脚踏板开关插孔的设备被完全踩下时，是否将当前发声的音色音高提升（“On”表示提升，“Off”表示不提升）。仅当当前所选音色属于“HiHat1”类别时，此设置才有效。	Off, On	对于预置场景（触发器），始终设置为“On”。
HH Clutch Pos	如果 HH Trig In 设置为除 Off 以外的任何值，则会显示此设置，并且可以进行设置。 实现调节踩镲离合器位置的效果。设置值越小，开踩镲音的衰减越快。	–32 – 0 – +32	对于预置场景（触发器），始终设置为 0。

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Foot Close Pos	如果 HH Trig In 设置为除 Off 以外的任何值，则会显示此设置，并且可以进行设置。 它用于调整通过踩下连接到脚踏板开关插孔的设备时，踩镲从开放音变为闭合音的位置。值越低，则上下踩镲之间的虚拟开度将越小。	–32 – 0	对于预置场景（触发器），始终设置为 0。
Foot Close Vel	如果 HH Trig In 设置为除 Off 以外的任何值，则会显示此设置，并且可以进行设置。 选择是否通过按下连接到脚踏板开关插孔的设备来生成可变力度，或指定一个固定的力度值 (1 – 127)。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（触发器），始终设置为“Variable”。
Foot Splash Sens	如果 HH Trig In 设置为除 Off 以外的任何值，则会显示此设置，并且可以进行设置。 此项用于设置踩镲水花声的灵敏度级别。值越大，越容易产生踩镲水花声。将此参数设置为“Off”时将不会产生任何声音，例如通过轻按踩镲控制器或踩镲踏板来保持节奏。	Off, 1 – 127	对于预置场景（触发器），始终设置为 30。

[F3] Setting →Trigger →Trig In →Foot Sw2（仅限 EAD50）

踩下连接到 [FOOT SW2] 插孔的单独出售的脚踏板开关（踩板），即可产生踩镲触发音。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Type	这将选择连接到 [FOOT SW2] 插孔的型号。	FC3A, FC4A/5, FC7, HH40, HH65, RHH135	场景（触发器）中的设置值
HH Trig In	与“Foot Sw1”相同（页面 124）。		
HH Pitch Up			
HH Clutch Pos			

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Foot Close Pos	与 Foot Sw1 相同（页面 124）。		
Foot Close Vel			
Foot Splash Sens			

[F3] Setting →Kit

用于指定与当前选定场景关联的电子鼓组的各种设置。

[F3] Setting →Kit →Kit Volume

参数	说明	设置	默认值
Volume	用于设置当前所选电子鼓组的整体音量 因此，它会与麦克风音量 ([MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Volume) 保持平衡。	0 – 127	场景（鼓组）中的设置值

[F3] Setting →Kit →Inst

用于为当前所选场景中分配给每个打击垫（每个输入）的乐器设置各种设置。选择打击垫，然后配置相应的设置。

注

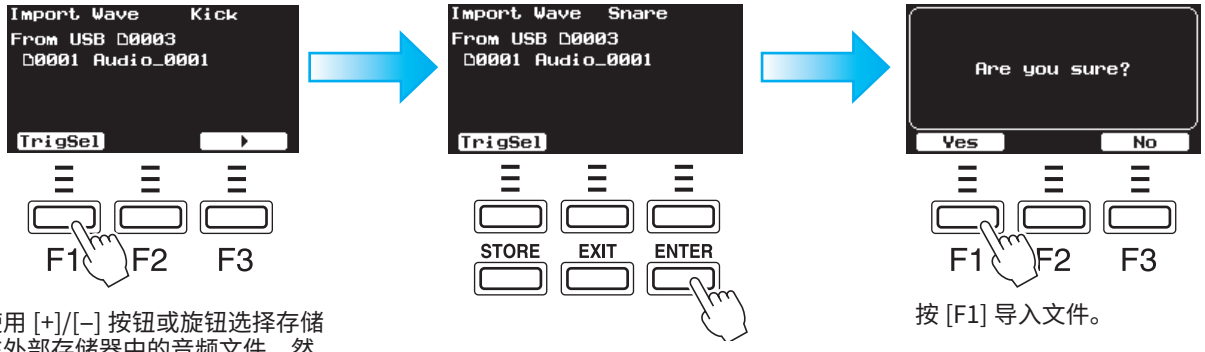
有关触发输入的更多信息，请参阅页面 23 至 27。

[F3] Setting →Kit →Inst →Inst

用于指定基本设置，例如选择要分配给相应触发输入（相应打击垫）的乐器。

第 1/4 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否为每个触发输入（每个打击垫）发出触发音（“On”表示发出，“Off”表示不发出）。当面板左下角区域的 [TRIG] 为 On 时，可使用面板底部中央区域的 1 至 5 号按钮更改设置。	Off, On	对于预置场景（鼓组），始终设置为“On”。
Category	选择分配到各触发输入（各打击垫）的乐器类别。 **注** 选择乐器类别会自动优化调音、尺寸、消音、延音和衰减设置。	请参见数据列表	场景（鼓组）中的设置值
Number	选择分配给各触发输入（各打击垫）的乐器音色编号。	请参见数据列表	
Import Wave	从外部存储器导入用作乐器的音频文件。	请参见数据列表	



使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择存储在外部存储器中的音频文件。然后在按下 [F1] TrigSel 按钮后显示的画面上，选择要分配给该音频文件的触发输入。

按 [F1] 导入文件。

注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
Volume	设置分配给各触发输入（各打击垫）的乐器音量。调整以平衡同一套件中不同乐器之间的音量。	0 – 127	场景（鼓组）中的设置值
Pan	设置分配给各触发输入（各打击垫）乐器的声像。	L63 – C – R63	
Phase	对于分配给每个触发输入（每个打击垫）的每个 Inst，此参数决定其发声时是否反转其相位（“On”表示反转，“Off”表示不反转）。	Off, On	
Delay	为分配到各触发输入（各打击垫）的乐器设置延迟。	0 ms – 0.1 ms – 10.0 ms	

第 3/4 页（所显示的参数会根据乐器类别而变化。）

参数	说明	设置	默认值
Tuning	以 25 音分为单位设置分配给相应触发输入（相应打击垫）的乐器的音高。0.01 相当于 1 音分。 **注** 音分是音高的单位，相当于半音的百分之一。（100 音分 = 1 个半音）	–12.00 – 0.00 – +12.00	场景（鼓组）中的设置值
Size	这将为分配给相应触发输入（相应打击垫）的乐器设置镲片大小效果。	–32 – 0 – +32	
Attack	设置分配到各触发输入（各打击垫）的乐器在打击垫被击打后，音量达到最大电平所需的时间。	–64 – 0 – +63	
Muffling	设置分配给相应触发输入（相应打击垫）的乐器的消音电平（头部消音电平）。	0 – +16	
Sustain	设置分配给相应触发输入（相应打击垫）的乐器镲延音效果。	–32 – 0	
Decay	设置分配到各触发输入（各打击垫）的乐器从最大音量开始衰减所需的时间。	–16 – 0	

第 4/4 页

参数	说明	设置	默认值
Gate	为每个触发输入开 / 关噪声门功能。 “噪声门”功能会在音量低于指定值时自动切断声音。通常情况下，设置为 Off 时噪声门处于“打开”状态，设置为 On 时处于“关闭”状态。它用于防止现场鼓麦克风的声音重叠，或过滤嗵鼓或军鼓的余音，以调整声音持续时间。	Off, On	场景（鼓组）中的设置值
Gate Threshold	对于每个触发输入，此项设置用于切断输入声（关闭噪声门）的阈值音量。当声音低于此设置值时，噪声门将开始关闭。	–73 dB – –30 dB	
Gate Hold	一旦噪声门被打开，此参数设定在开始关闭之前噪声门保持开启的最短时间。即使音量降至阈值以下，噪声门限也会持续保持开启，直至设定的时间结束，之后才会开始关闭。	0 ms – 500 ms	
Gate Attack	此参数用于设定噪声门从开始开启（音量逐渐上升）到恢复至正常音量所需的时间。	0.02 ms – 40 ms	
Gate Release	此参数用于设定噪声门从开始关闭（音量逐渐下降）到音量完全静音所需的时间。	10 ms – 680 ms	

[F3] Setting →Kit →Inst →Inst EQ

该产品提供 4 个 EQ（均衡器频段）和高通滤波器，可应用于触发音效。此页面用于分别为每个触发输入单独设置 EQ 相关参数。首先，按 [F1] TrigSel 按钮以选择触发输入，然后为各参数指定设置。在第一页选择类型和颜色设置后，可以在第二页及后续页面进行更详细的联动设置。在选择类型和设置颜色后，可以通过第二页及后续页面的详细设置进行进一步调整。

注

- 画面右上角会显示已应用这些设置的触发输入。
- 有关均衡器的更多信息，请参阅页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否应用均衡器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。	Off, On	对于预置场景（鼓组），始终设置为“On”。
Type	选择 EQ 类型。	请参阅 EQ 类型。	场景（鼓组）中的设置值
Color	设置应用的均衡器电平。	–64 – 0 – +63	

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	场景（鼓组）中的设置值
Low Gain	设置均衡器低频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。 如果将 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	场景（鼓组）中的设置值
MidLow Gain	设置均衡器中低频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置均衡器中高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	场景（鼓组）中的设置值
MidHigh Gain	设置均衡器中高频段的增益级别。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	该参数设置均衡器高频段的中点。	500 Hz – 16.0 kHz	场景（鼓组）中的设置值
High Gain	设置均衡器高频段的增益级别。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。 如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 HighQ 值无效。	0.1 – 12.0	
High Shape	此参数用于选择均衡器高频段频率特性的形状。 如果选择 LPF，则整个均衡器将变为低通滤波器功能。	HighShelving, PeakDip, LPF	

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	指定是否通过高通滤波器 (HPF)(56 Hz – 2.0 kHz) 对乐器声音进行滤波（Thru 表示不滤波）。设置 22 Hz–2.0 kHz 高通滤波器将切除所有低于所设置频率的部分。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	场景（鼓组）中的设置值
HPF Q	此参数用于设置高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

[F3] Setting →Kit →Inst →InstTranComp

对分配到各触发输入（对应打击垫）的乐器应用瞬态效果（起音或释音效果）和压缩器效果。可同时切换瞬态效果和压缩器效果的开 / 关状态。在此画面上，先按 [F1] TrigSel 按钮以选择触发输入，然后指定相应的参数设置。在第一页选择类型并指定深度设置后，第二页及后续页面会自动配置更详细的参数设置。选择类型并设置深度后，可以在第二页及后续页面上使用详细设置参数进行更详细的调整。

第 1/3 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	同时应用瞬态效果（起音或释音效果）和压缩器效果。	Off, On	对于预置场景（鼓组），始终设置为“On”。
Type	为每个乐器选择效果类型。	请参阅瞬态压缩器类型列表	场景（鼓组）中的设置值
Depth	对于每个乐器，设置所应用的效果电平。	0 – 127	

第 2/3 页

参数	说明	设置	默认值
Tran Attack	针对每个乐器，可调整瞬态起音效果电平。	–50 – 0 – +50	场景（鼓组）中的设置值
Tran Release	针对每个乐器，此项用于调整瞬态释音效果电平。	–50 – 0 – +50	
Tran Sensitivity	对于每个乐器，此参数设置根据击打力度应用瞬态效果的灵敏度。	1 – 6	

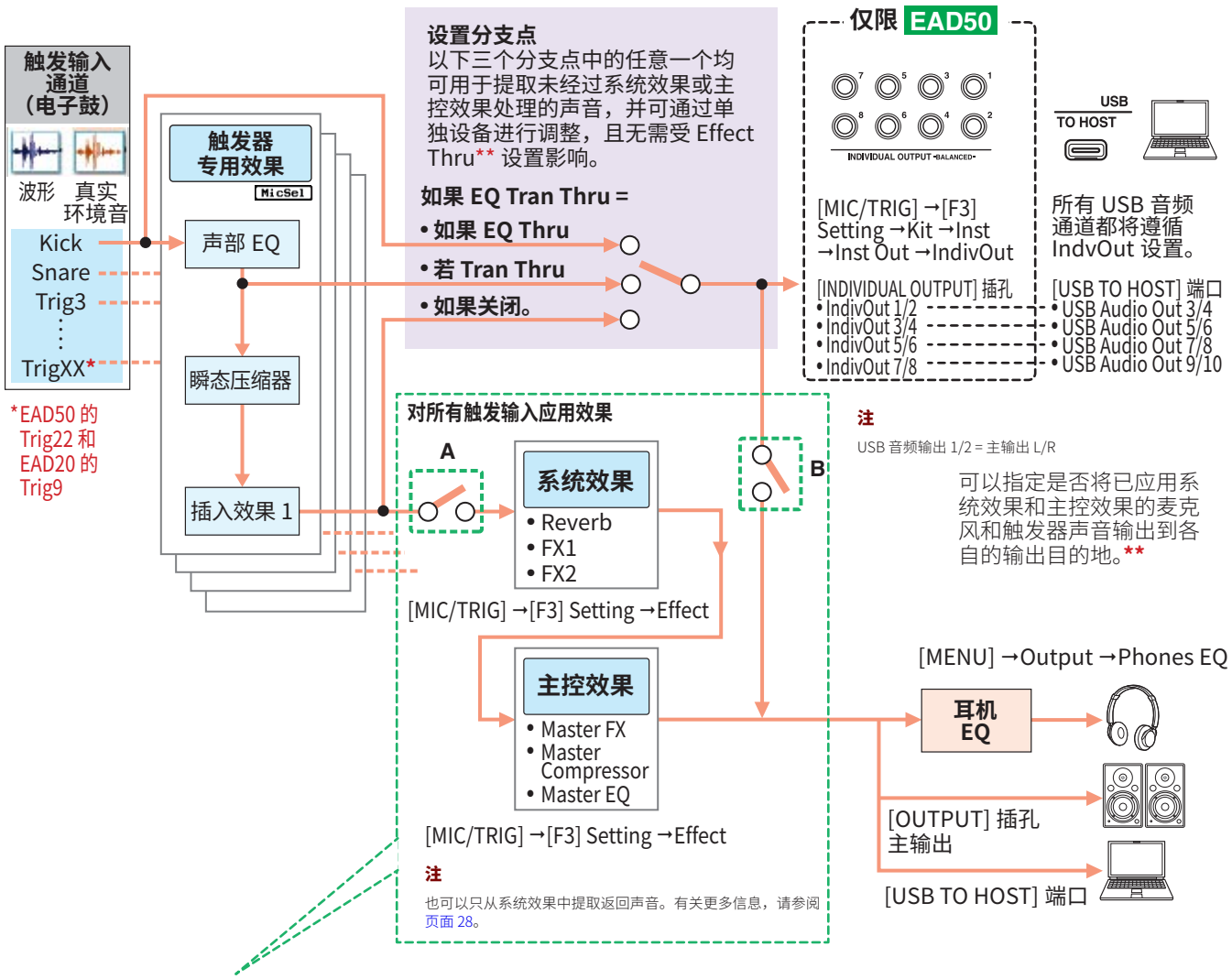
第 3/3 页

参数	说明	设置	默认值
Comp Threshold	对于每个乐器，此设置决定压缩器效果开始生效的门限电平。	–48 dB – 6 dB	场景（鼓组）中的设置值
Comp Ratio	对于每个乐器，此项设定决定应用于超过压缩阈值的音量的压缩比。	1.0, 1.5, 2.0, 3.0, 4.0, 5.0, 7.0, 10.0, 20.0	
Comp Attack	对于每个乐器，此项设置在敲击后达到最大压缩器效果所需的时间。	1 ms – 40 ms	
Comp Release	对于每个乐器，此项设定压缩器效果从最大点衰减至零所需的时间。	10 ms – 680 ms	
Comp Out Level	对于每个乐器，此处设置压缩器输出电平。	–18.0 dB – 0.0 dB – +18.0 dB	

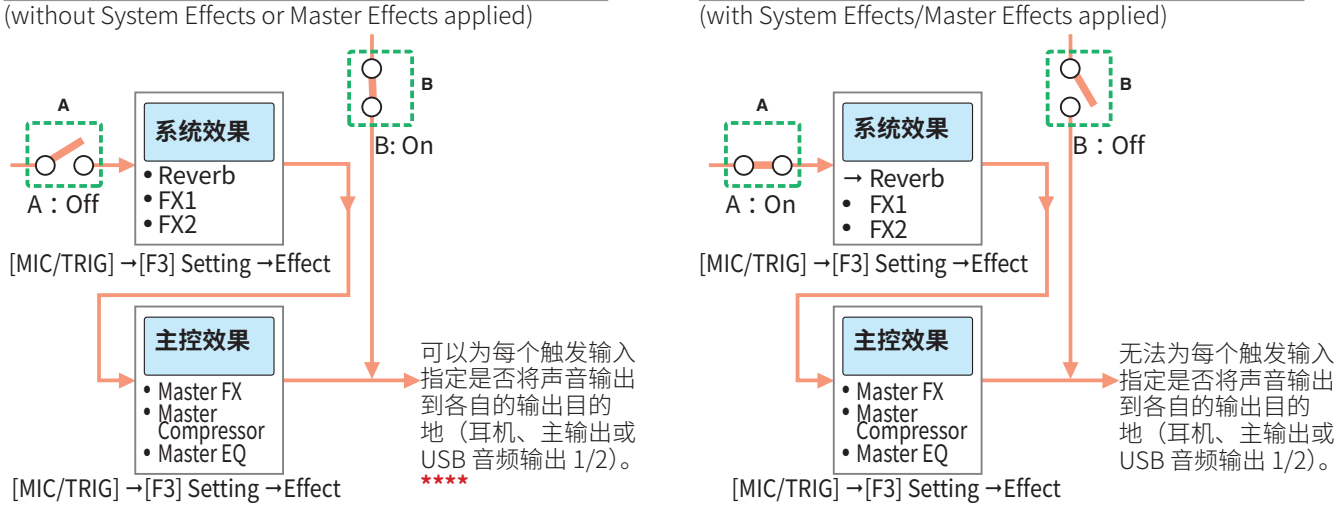
[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out

用于设置每个电子鼓乐器演奏音频发送到外部输出的路径。

效果处理流程图（页面 28）：触发输入通道详细图



Switching routes using Effect Thru settings for each Trigger Input



** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Effect Out →Main Out →Phones Out, USB Audio Out 1/2
*** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst Out →Effect Thru
**** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst→Inst Out →Phones Out, Main Out, USB Audio Out 1/2

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
EQ Tran Thru	可以在效果处理流程图的中间分支点提取每个电子鼓乐器（每个触发输入）的演奏组声音，以便通过单独的插孔输出，而无须经过后续效果处理。此设置决定了提取声音的分支点。 • Off：在系统效果应用前进行分支。 • EQ Thru：在开始声部 EQ 之前进行分支。 • Tran Thru：在启动瞬态压缩器之前分支。	Off, EQ Thru, Tran Thru	对于预置场景（鼓组），始终设置为“Off”。
Effect Thru	该参数设置是否将各电子鼓乐器音色（各触发输入）的演奏声音发送至系统效果与主效果模块（“On”表示发送，“Off”表示不发送）。如果选择“On”，由 EQ Tran Thru 选择的分支点发出的声音会被路由到主控效果部分之后的输出点。	Off, On	
Main Out	仅当“Effect Through”设置为“On”时才会显示此参数。此参数可单独设置是否将 EQ Tran Thru 中所选分支点的声音输出到 [OUTPUT] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	对于预置场景（鼓组），始终设置为“On”。
Phones Out	仅当“Effect Through”设置为“On”时才会显示此参数。此参数可单独设置是否将 EQ Tran Thru 中所选分支点的声音输出到 [PHONES] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	仅当“Effect Through”设置为“On”时才会显示此参数。此参数可单独设置是否将 EQ Tran Thru 中所选分支点的声音输出到 [USB TO HOST] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	

第 2/2 页（EAD50）

参数	说明	设置	默认值
IndivOut （仅限 EAD50）	每个电子鼓乐器（每个触发输入）的演奏组声音可以在效果处理流程图的分支点被分流，并分别输出到各个插孔或通道。 该设置用于指定用于输出每个电子鼓乐器演奏音的独立插孔位置。 **注** 由于 IndivOut1–8 与 USB Audio Out3–10 相关联，这些设置也会自动确定 USB Audio Out3–10 的输出位置。例如，如果指定 Mic1 = L1 + R2，则 Mic1 的声音将通过 USB 音频 3/4 端口输出到计算机或其他设备。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各项设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	对于预置场景（鼓组），始终设置为“Off”。
IndivOut Vol （仅限 EAD50）	此项用于调整每个电子鼓乐器（每个触发输入）在效果处理流程图中分支点处的演奏音量（页面 131）。如果指定“Variable”，音量将与 [MIC/TRIG] 滑杆操作相关联。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（鼓组），始终设置为“Variable”。

第 2/2 页（EAD20）

参数	说明	设置	默认值
USB AudOut （仅限 EAD20）	演奏组声音中的每个电子鼓乐器（每个触发输入）都可以在效果处理流程图（页面 131）的分支点被提取出来，并通过 USB 音频通道 3 到 8 中的一个单独输出。此设置用于选择要使用的 USB 通道。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 117 底部的表格。	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Off”。
USB AudOut Vol （仅限 EAD20）	此项用于调整每个电子鼓乐器（每个触发输入）在效果处理流程图中分支点处的演奏音量（页面 131）。若设置为“Variable”，音量会与 [MASTER] 滑杆操作同步。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（麦克风），始终设置为“Variable”。

[F3] Setting →Kit →Voice

对于本产品，每个触发输入源（每个区域）都可使用 4 个层叠。通过将音色分配到各个层叠，可以叠加多个音色，从而产生更浑厚的声音。此参数设置分配给各层叠的音色或其他相关参数的设置。

[F3] Setting →Kit →Voice →Voice

此项设置会直接影响演奏组，例如为各个层叠分配音色，以及各层叠音色的叠加方式。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
Category	此项用于选择分配到各层叠的音色类别。	参考音色一览表。	场景（鼓组）中的设置值
Number	此项用于选择分配到层叠的音色编号。	参考音色一览表。	

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Volume	设置分配给各个层叠的音色音量。	0 – 127	场景（鼓组）中的设置值
Pan	此功能用于设置分配给各个层叠的音色的声像位置。	L63 – C – R63	

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
Tuning	用于调音分配到各层叠的音色。	–24.0 – 0.0 – +24.0	场景（鼓组）中的设置值
Attack	设置分配到各个层叠的音色的起音速度（即从敲击打击垫到达到最大表情电平的速度）。值越大，声音上升的速度越快。	–64 – 0 – +63	
Decay	设置分配到各层的音色的衰减速度（最大表情电平衰减至无声的速度）。设置值越大，声音衰减的速度越快。	–64 – 0	
Cutoff	设置应用于各层音色的滤波器的截止频率。	–64 – 0 – +63	
Resonance	设置应用于各层音色的滤波器的 Q 值（滤波器共鸣）。在滤波器截止频率附近提高信号可为声音增添特色。	–64 – 0 – +63	

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
Mono/Poly	对于每一层叠，此项用于指定在连续敲击打击垫时声音的产生方式。 当同一个打击垫被连续敲击时，设置为“Mono”会使后一次敲击产生的声音将前一次的声音静音。复音设置会将先前产生的声音延音至结束，而不是将其静音。	Mono, Poly	场景（鼓组）中的设置值
Choke Send	对于每一层叠，此参数指定是否发送用于闷音技术的静音指令 (1 – 64)（“On”表示发送，“Off”表示不发送）。 如果设置在 1 – 64 范围内，则在发出声音时，编号与闷音接收功能指定的相同的音色（层叠）会被静音。	Off, 1 – 64	
Choke Receive	对于每个层叠，此参数指定是否接收闷音技术（1–64）的静音说明，或不接收（关闭）。如果设置在 1–64 范围内，则与闷音 Send 功能指定编号相同的音色（层叠）会被静音。	Off, 1 – 64	
Humanize	对于每个层叠，指定是否在连续敲击同一个打击垫时产生声音的自然变化（以避免声音过于统一）（“On”表示产生，“Off”表示不产生）。	Off, On	
Fixed Velocity	针对每个音色层，此参数可设置是为每个音色设定固定音量 (1 – 127)，还是关闭该功能 (Off)，使其根据鼓盘敲击力度改变音量。	Off, 1 – 127	

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
Hold Mode	对于每个音色，可以设置打击垫被击打时的播放方式。 **On:** 敲击打击垫可循环播放声音，再次敲击打击垫可停止声音。每次击打打击垫时，会交替输出 MIDI 键位开启和键位关闭信息。 **Off:** 使用此设置时，打击板演奏声音一次。击打打击垫时会发送 MIDI 音符 On 信息，经过门限时间后会自动发送相应的音符 Off 信息。	Off, On	场景（鼓组）中的设置值
Layer Mode	这设置了每一层叠注册的音色的表达方式。 **Stack:** 敲击打击垫时，同时播放注册到各个层叠的所有音色。 **Alt:** 每次敲击打击垫时，都会按顺序播放分配到各个层叠的所有音色。	Stack, Alt	

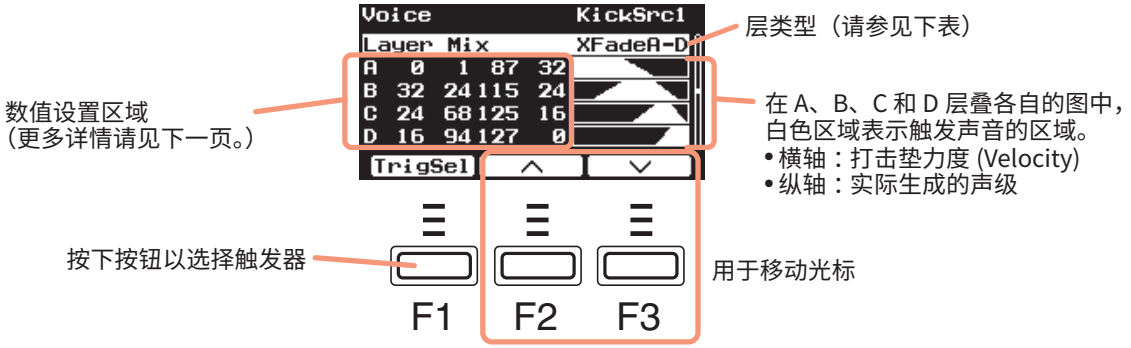
第 6/6 页

Layer Mix

此屏幕设置各层叠（A 到 D）对敲击每个电子打击垫的力度（速度）的响应强度。在查看图表时进行设置，该图表的纵轴表示实际产生的声音电平，横轴表示击打电子鼓垫所用的力度。此设置可用于指定不同的音色叠加，这些音层会根据打击垫的敲击力度产生不同音量，或用于调整混音，例如各音层之间的音量平衡。

基本操作步骤

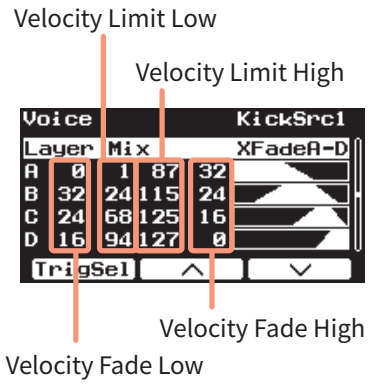
1. 按照页面 65 上的说明选择触发输入源，然后按 [EXIT] 按钮再次显示此屏幕。
2. 在屏幕顶部选择音色叠加类型（Layer Mix）。
3. 要进行更精细的调整，请将光标移至屏幕底部的数字设置区域，并为每一层叠指定设置。



音色叠加类型列表

Normal	这为所有音色叠加设置了正常响应级别，敲击打击垫的力度直接影响所生成音色的音量。
AddB	此设置假定仅为音色叠加 A 和音色叠加 B 分配了音色。 • 对于音色叠加 A，它为整个力度范围设置正常响应。 • 对于音色叠加 B，将力度范围从 0 到用户指定的力度值的音量设置为 0；将力度范围从该用户指定的力度到 127 的响应设置为正常。
FadeInB	此设置假定仅为音色叠加 A 和音色叠加 B 分配了音色。 • 对于音色叠加 A，它为整个力度范围设置正常响应。 • 对于层叠 B，在从 0 到用户指定力度值的力度范围内，音量被设置为 0；而在从该用户指定力度值到 127 的力度范围内，音量采用淡入响应。
SwA,B	此设置假定仅为音色叠加 A 和音色叠加 B 分配了音色。 它为 A 层和 B 层设置正常响应，但会在用户指定的力度阈值处切换以该阈值表示的层。
XFadeA,B	此设置假定音色仅分配到音色叠加 A 和 B。它会在用户指定的力度阈值处实现音色叠加之间的交叉淡入淡出过渡。
AddB,C	此设置假设一个音色已分配给音色叠加 A、B 和 C。 • 对于音色叠加 A，它为整个力度范围设置正常响应。 • 对于音色叠加 B 和 C，在从 0 到用户指定力度值的力度范围内，将音量设置为 0；在从该用户指定力度值到 127 的力度范围内，将响应设置为正常。
FadeInB,C	此设置假设一个音色已分配给音色叠加 A、B 和 C。 • 对于音色叠加 A，它为整个力度范围设置正常响应。 • 对于音色叠加 B 和 C，在力度范围从 0 到用户指定的力度值时，音量被设为 0；而在力度从该用户指定的力度值到 127 时，音量采用淡入响应。
SwA-C	此设置假设一个音色已分配给音色叠加 A、B 和 C。 它为层叠 A、B 和 C 设置正常响应，但会在用户指定的力度阈值处开关当前表达的层叠。
XFadeA-C	此设置假定一个音色被分配到 A、B 和 C 音色叠加。它会在用户指定的力度阈值处实现音色叠加之间的交叉淡入淡出过渡。
AddB-D	此设置假设一个音色已分配给所有音色叠加。 • 对于音色叠加 A，它为整个力度范围设置正常响应。 • 对于层叠 B、C 和 D，在从 0 到用户指定的力度值的力度范围内，音量被设为 0；而在从该用户指定的力度值到 127 的力度范围内，则设为正常响应。
FadeInB-D	此设置假设一个音色已分配给所有音色叠加。 • 对于音色叠加 A，它为整个力度范围设置正常响应。 • 对于 B、C 和 D 音色叠加，在力度从 0 到用户指定的力度值范围内，音量被设置为 0；而在该力度值到 127 的范围内，音量采用淡入响应。
SwA-D	此设置假设一个音色已分配给所有音色叠加。 它为所有层叠设置正常响应，但会在用户指定的力度阈值处切换所表达的层叠。
XFadeA-D	此设置假定所有音色叠加都已分配音色。它根据用户指定的力度阈值，在各个音色叠加之间设置交叉淡入淡出过渡效果。

数值设置区域



参数	说明	设置	默认值
Velocity Limit Low Velocity Limit High	这设置了当前选定层叠中打击垫敲击的响应力度范围。	1 – 127	场景（鼓组）中的设置值
Velocity Fade Low Velocity Fade High	此参数设置在力度范围的两端，音量随每次敲击力度渐强 / 渐弱的程度。值越高，淡入 / 淡出程度越大。在图形的左端，当 VelLimitLo = 0 时，音量会随着每次击打的力度逐渐淡入。在图形的右端，当 VelLimitHi = 0 时，音量会随着每次击打的力度逐渐淡出。	0 – 127	

[F3] Setting →Kit →Voice →Voice MIDI

此项用于设置与 A 到 D 各个层叠的 MIDI 信息相关的打击垫设置。
按 [F1] TrigSel 按钮，先选择触发输入源和层叠，然后再进行相应的设置。

第 1/4 页

参数	说明	设置	默认值
Note Num 1–4	设置按下相应打击垫时 MIDI 音符和通道的输出。您可以为每个层叠分配最多 4 个 MIDI 音符用于输出。此外，当收到层叠 A 的第 1 音符的 MIDI 音符和通道时，系统视为触发信号是由相应的触发输入源发出的。 **注** 如果指定 Global，则通道编号将由 [MENU] →Utility →MIDI Global Channel 值设置。	Off, 0 – 127	对于预置场景（鼓组），请参阅“MIDI 音符映射”。
Note Ch 1 – 4		Global, 1 – 16	对于预置场景（鼓组），始终设置为“Global”

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
Note Port	此项用于为音符通道 1–4 设置 MIDI 端口。如果端口设置为“2”，音符将不会从 [MIDI OUT] 端口输出。 **注** 如果指定为 Global，则端口号由 [MENU] →Utility MIDI Global Port 设置。	Global, 1 – 2	对于预置场景（鼓组），始终设置为“Global”
Note Gate Time	此项用于设置敲击打击垫后，MIDI 输出从音符 Note On 切换到音符 Note Off 所需的时间。	0.0 s – 9.9 s	对于预置场景（鼓组），始终设置为“0.3 s”。

第 3/4 页

参数	说明	设置	默认值
CC Number Note	本产品在打击垫被击打时可以向外部设备发送控制变化信息。如果为适用的打击垫指定了控制变化编号，则此设置会根据相应打击垫的敲击力度（速度）输出控制变化值。	Off, 0 – 127	对于预置场景（鼓组），始终设置为“Off”。
CC Number Position	本产品在打击垫被击打时可以向外部设备发送控制变化信息。如果在此为适用的打击垫指定控制变化编号，则将根据相应打击垫被击打的位置输出控制变化值。以下情况下，MIDI 发送功能将发挥作用。 • Trigger 输入源为 Foot1、F2、HH1 或 HH2（EAD50：Foot1 – 2）或 HH（EAD50：HH1 – 2）（使用触发输入源的起始部分和音色叠加 A） • 当前已连接 / 选择支持位置检测功能的打击垫类型（[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Position = “On”）。 此外，如果收到此处指定编号的控制变化信息，将根据该值操作踏板控制器，或检测音色位置并播放相应的音色。在以下情况下，MIDI 接收功能生效。 • 触发输入源（EAD50）：Foot1 – 2）或 HH（EAD50：HH1–2）。 • 已选择支持位置检测功能的音色。 **注** HH1 和 HH2 的 OpBw 设置会影响所有触发输入源。	Off, 0 – 127	它们在预置场景（鼓组）中始终按如下设置。 EAD50： Foot1Src Layer A：4 HH1OpBw Layer A：4 其他：Off EAD20： FootSrc Layer A：4 HHOpBw Layer A：4 其他：Off
CC Channel	对于每一层叠，这都会设置用于输出控制变化信息的 MIDI 通道。 **注** 如果指定 Global，则通道编号将由 [MENU] →Utility →MIDI Global Channel 值设置。	Global, 1 – 16	对于预置场景（鼓组），始终设置为“Global”
CC Port	为每一层叠设置用于输出控制变化信息的 MIDI 端口。如果端口设置为“2”，则不会从 [MIDI OUT] 端口输出音符。 **注** 如果指定为 Global，则端口号由 [MENU]→Utility MIDI Global Port 值设置。	Global, 1 – 2	

第 4/4 页

参数	说明	设置	默认值
CC Min Value	为每一层叠设置轻敲打击垫时应用的最小控制变化值。该功能仅在 MIDI 发送时启用。	0 – 127	对于预置场景（鼓组），始终设置为“0”。
CC Max Value	对于每一层叠，这设置了当硬敲击打击垫时应用的最大控制变化值。该功能仅在 MIDI 发送时启用。	0 – 127	对于预置场景（鼓组），始终设置为“127”。

[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func

除了在敲击打击垫时播放音色之外，此设置还可以为每个触发输入源分配其他功能，例如更改套件编号或速度值。在选择要分配的功能之前，先按 [F1] TrigSel 按钮以选择触发输入源。

可选功能 / 补充参数	说明	设置	默认值
Off	未分配功能。	—	—
Scene Select	分配功能以选择指定场景。		
Scene Number	指定场景编号。	EAD50 : P001 – P071 EAD20 : P001 – P051 U001 – U200	场景设置值（功能）
Scene Inc	分配一项功能，以选择下一个场景。	—	—
Scene Dec	分配一项功能，以选择紧挨着的前一个场景。	—	—
Scene Toggle	分配一个可在场景 A 和场景 B 之间交替切换的功能。	—	—
Scene Number A	指定场景编号为 A。	EAD50 : P001 – P071 EAD20 : P001 – P051 U001 – U200	场景设置值（功能）
Scene Number B	指定场景编号为 B。	EAD50 : P001 – P071 EAD20 : P001 – P051 U001 – U200	
Tempo Inc	指定一个增加速度值的功能。	—	—
Value	设置要相加的速度值。	1 – 127	场景设置值（功能）
Tempo Dec	分配一个降低速度值的功能。	—	—
Value	设置要减去的速度值。	1 – 127	场景设置值（功能）
Tempo Tap	分配一个根据打击垫敲击间隔分配速度设置的功能。	—	—
Tempo Control	分配一个用于改变速度的功能。	—	—
Control Type	**Velocity:** 根据击球力度，将速度设置在最小值（Min Value）和最大值（Max Value）之间。 **Volume:** 根据 FC7 踏板控制器的踩踏深度，将速度设置在最小值和最大值之间。 **Toggle:** 每次击打都会在最小值（Min Value）和最大值（Max Value）之间切换该值。 **Hold A:** 只要踩下脚踏板开关或重击打击垫，速度就会设置为最大值 (Max Value)。只要脚踏板开关未被按下，或打击垫被轻触，速度就会设置为最小值 (Min Value)。 **Hold B:** 与 Hold A 相反。	Velocity, Volume, Toggle, Hold A, Hold B	场景设置值（功能）
Min Value	设置此功能的最小速度值。	30.0 – 300.0	
Max Value	设置此功能的最大速度值。	30.0 – 300.0	

可选功能 / 补充参数		说明	设置	默认值
Modifier Control		用于分配功能，以便自由控制面板左侧调节旋钮操作所对应的效果。	—	—
	Control Type	**Velocity:** 根据打击垫的力度，在最小值（Min Value）和最大值（Max Value）之间设置效果电平。 **Volume:** 根据 FC7 踏板控制器的踩踏深度，将效果电平设置在最小值和最大值之间。 **Toggle:** 每次敲击都会在最小值（Min Value）和最大值（Max Value）之间切换该值。 **Hold A:** 只要踩下脚踏板开关或硬敲击打击垫，就会将其设置为最大值。只要脚踏板开关未被按下，或打击垫被轻触，速度就会设置为最小值 (Min Value)。 **Hold B:** 与 Hold A 相反。	Velocity, Volume, Toggle, Hold A, Hold B	场景设置值（功能）
	Min Value	设置此功能的效果最小值。	0 – 127	
	Max Value	设置此功能的效果最大值。	0 – 127	
	Modifier1 – 6	对每个旋钮启用（带复选标记）或禁用（不带复选标记）此功能。	针对每个参数： • 带勾选标记 • 未选中	
Mic/Trig Control		分配一个功能，用于打开 / 关闭每个效果和每个通道（麦克风输入和触发音）。	—	—
	Control Type	指定切换控制开 / 关的方式。 **Toggle:** 每次按下打击垫时，都会切换每个参数的开 / 关状态。 **Hold A:** 只要踩下脚踏板开关，参数就会被设置为开启；松开时则设置为关闭。当打击垫被击打时，如果力度达到 64 或以上，则切换为开；如果力度低于 64，则切换为关。 **Hold B:** 与 Hold A 相反。	Toggle, Hold A, Hold B	场景设置值（功能）
	Reverb – Master EQ	对于每个效果模块，此参数指定是否打开效果（“On”表示带复选标记，“Off”表示不带复选标记）。	针对每个参数： • 带复选标记 • 未选中	场景设置值（功能）
	EAD50： Mic1 – Mic5 EAD20： Mic L/R	针对每个麦克风插孔，此参数指定是否打开效果（“On”表示带复选标记，“Off”表示不带复选标记）。	针对每个参数： • 带复选标记 • 未选中	
	EAD50： Kick – Trig22 EAD20： Kick – Foot	对于每个触发输入源，此参数指定是否打开效果（“On”表示带复选标记，“Off”表示不带复选标记）。	针对每个参数： • 带复选标记 • 未选中	对于预置场景（功能），始终设置为“不带复选标记”。

可选功能 / 补充参数	说明	设置	默认值
Talk Control	对于麦克风输入设置，此参数可分配一个用于切换到讲话模式或返回上一模式的功能。 ⚠ **注意** **如果讲话功能开启，麦克风的多项设置会被更改为适合讲话的值。特别是，讲话功能会提高增益，因此在讲话功能设置为开启时进行鼓演奏，可能会导致音量异常高。请务必避免在讲话功能设置为 On 时演奏音乐。**	—	—
Control Type	**Toggle:** 每次敲击打击垫时，都会切换到讲话模式或从讲话模式切换回正常模式。 **Hold A:** 按下脚踏板开关时一直保持讲话模式，松开时恢复到之前的模式（播放音乐）。以 64 或更高力度敲击打击垫，可将控制类型切换为讲话模式；以小于 64 的力度敲击打击垫，可将控制类型切换回先前的状态（用于播放音乐）。 **Hold B:** 与 Hold A 相反。	Toggle, Hold A, Hold B	场景设置值（功能）
Mic Input（仅限于 EAD50）	选择要切换到讲话模式的麦克风插孔。	Mic1 – 5	场景设置值（功能）
Xstick Control	分配一个功能，用于打开 / 关闭电子鼓打击垫 Xstick 模式（[MIC/TRIG] →Trigger →Trig In →Pad →Xstick 打开 / 关闭）。	—	—
Control Type	**Toggle:** 每次敲击打击垫时，切换电子鼓 Xstick 功能的开 / 关状态。 **Hold A:** 只要脚踏板开关被按下，Xstick 功能就保持开启；松开脚踏板开关时，功能关闭。以力度达到 64 或以上击打打击垫时，功能将开启；力度低于 64 时，功能将关闭。 **Hold B:** 与 Hold A 相反。	Toggle, Hold A, Hold B	对于预置场景（功能），始终设置为“Toggle”。
EAD50：Kick, Snare, Trig3 – 5 EAD20：Kick, Snare, Trig3, Trig4	对于每个触发输入源，指定是否打开 Xstick 效果（“On”表示带复选标记，“Off”表示不带复选标记）。	针对每个参数： • 带复选标记 • 未选中	场景设置值（功能）

可选功能 补充参数	说明	设置	默认值
Sound Off	这将分配一个功能，用于停止当前正在播放的所有电子鼓声音（音色）。	—	—
Click Start/Stop	分配用于开始 / 停止节拍声播放的功能。	—	—
Recorder Control A	分配以下功能。 • 录音器开始 / 停止录制功能 • 用于启动循环录制或开始播放的功能 • 通过采样开始 / 停止录制的功能	—	—
Recorder Control B	分配以下功能。 • 启动 / 停止录音器音频文件播放的功能。 • 用于停止 Looper 播放或清除 Looper 数据的功能 • 开始 / 停止采样播放的功能	—	—
Live Set Select（仅限 EAD50）	分配一个用于选择指定 Live Set 的功能。	—	—
Live Set Number	指定一个 Live Set 编号。	U01 – U50	场景设置值（功能）
Live Set Inc（仅 EAD50）	分配一个功能，用于选择下一个 Live Set 编号。	—	—
Live Set Dec（仅限 EAD50）	分配一个功能，用于选择上一个 Live Set 编号。	—	—
Live Set Step Select（仅限 EAD50）	分配一个功能，用于选择指定的 Live Set 步骤。	—	—
Live Set Step Number	指定 Live Set 步骤编号。	S01 – S50	场景设置值（功能）
Live Set Step Inc（仅限 EAD50）	分配一个功能，用于选择当前 Live Set 的下一个步骤编号。	—	—
Live Set Step Dec（仅限 EAD50）	分配一个功能，用于选择当前 Live Set 的前一个步骤编号。	—	—

[F3] Setting →Kit →User Voice

除了用于触发声音（即根据触发信号产生的电子声音）的内置音色外，用户还可以通过加载外部音频文件来使用用户音色。

注

有关用户自定义音色的内存配置的更多信息，请参阅页面 33 至 34。

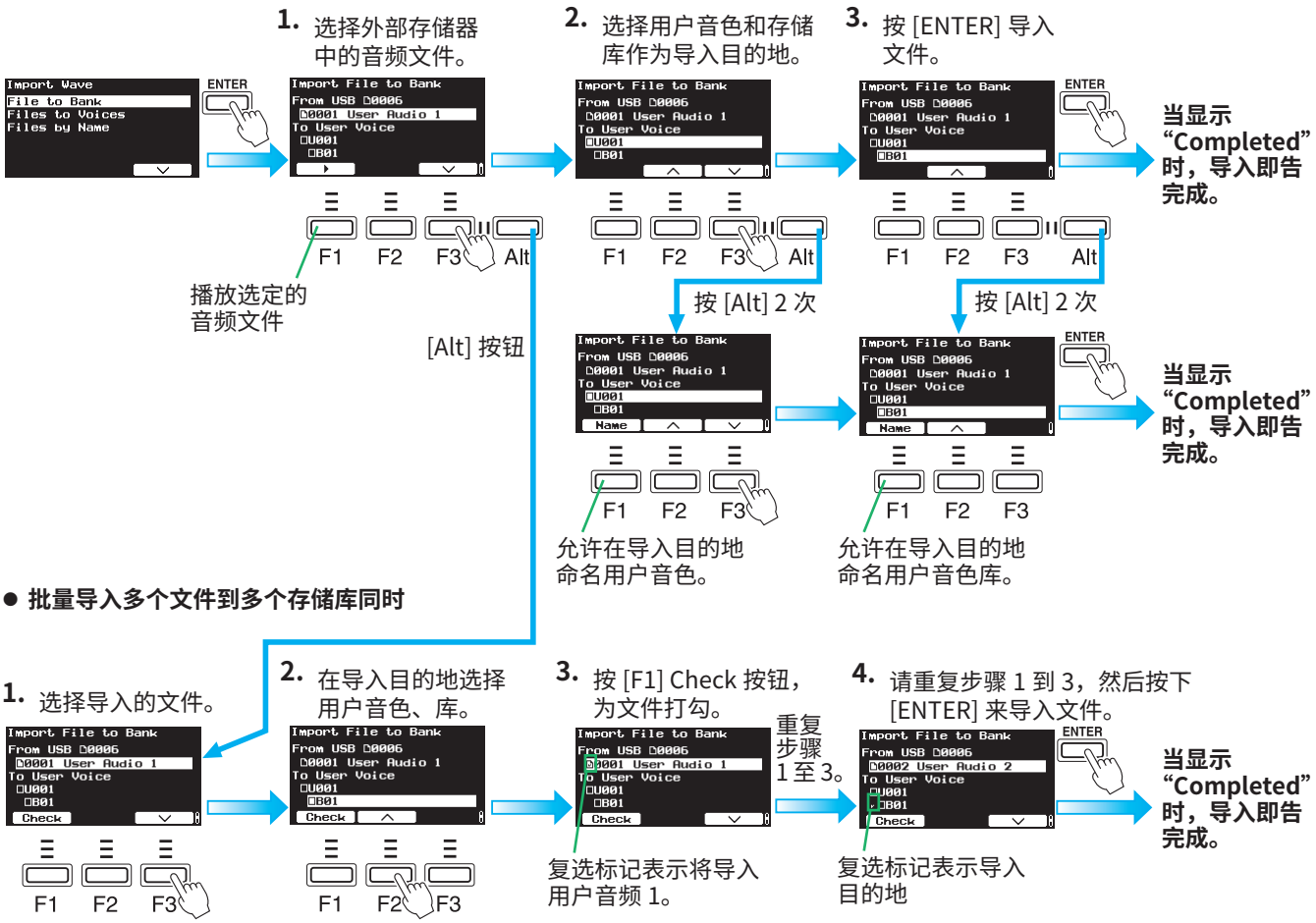
参数	说明
Import Wave	用于加载音频文件并分配给用户音色。 如需了解更多信息，请参阅以下内容。
Edit Velocity Limit L/H	此参数设置每个用户音色的波形播放方式。 每个用户音色包含 10 个波形库，相应库中的波形会在指定的力度范围内被触发。有关操作说明，请参阅以下内容。
Sort Wave	用于自由改变用户音色中波的顺序。有关说明，请参考页面 67 上的“基本操作”。
Delete Wave	这将删除导入到此产品中的波形。
WaveMem Info	显示波存储器的使用状态（已导入的波形）

■ Import Wave（将外部音频文件导入本产品）

File to Bank（将用户音色导入音色库）

● 将 1 个文件导入 1 个库

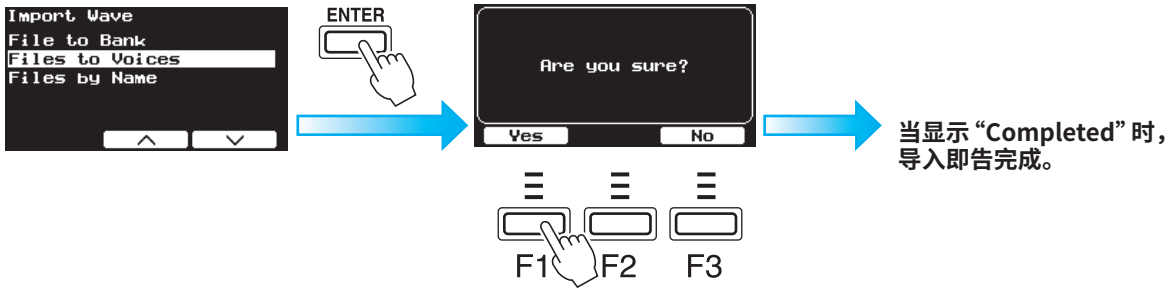
以下描述如何将一个音频文件导入到一个库中。



■ Import Wave（将外部音频文件导入本产品）

Files to Voices（将文件导入音色）

系统会将外部存储根目录下的所有音频文件，按排序状态，依次导入到空的用户音色中，每次导入一个，并按照音色编号的升序顺序进行。

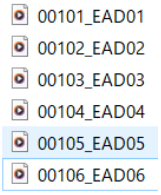


当显示 “Completed” 时，导入即告完成。

Files by Name（按文件名顺序依次导入文件）

提前准备好音频文件名后，只需按一下按钮，即可按需将音频文件导入到设备中。

1. 准备好音频文件名，例如使用计算机。例如，要将用户音色 001 导入到 01 至 06 号音色库，请按如下方式命名文件。



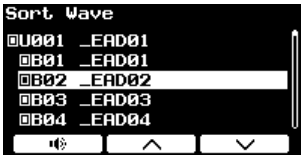
2. 连接包含在步骤 1 中准备文件的 USB 闪存或 SD 卡到本设备。

3. 显示以下画面。
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →Import Wave →Files by Name



4. 当按 [ENTER] 按钮，并画面显示 “Now importing…” 按钮时，表示导入已完成。

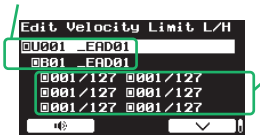
5. 请在以下画面上查看导入状态。
[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →Sort Wave



■ Edit Velocity Limit L/H（为每个音色库设置力度范围）

以下内容需分别为每个音色库设置。

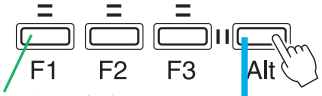
选择用户音色编号和库编号。



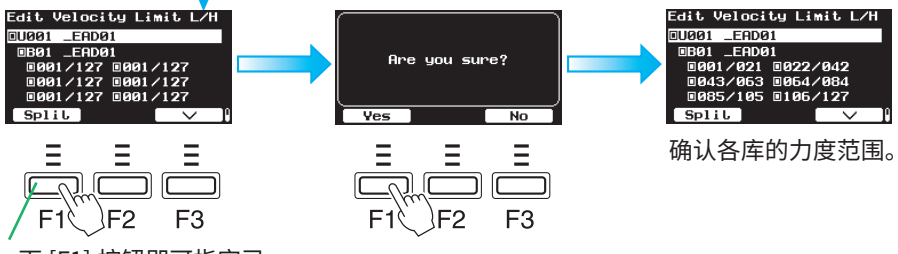
将光标移至此处以指定力度范围（最小值 / 最大值）。

须知

在关闭电源之前，请务必按 [ENTER] 按钮以保存该设置。请注意，如果在未保存的情况下关闭电源，设置将会丢失。



从当前所选库播放声音。

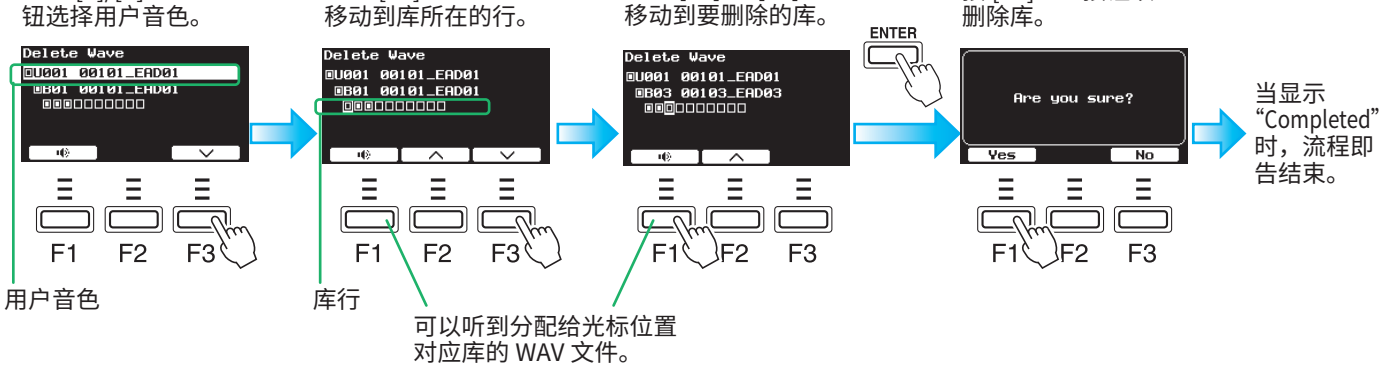


确认各库的力度范围。

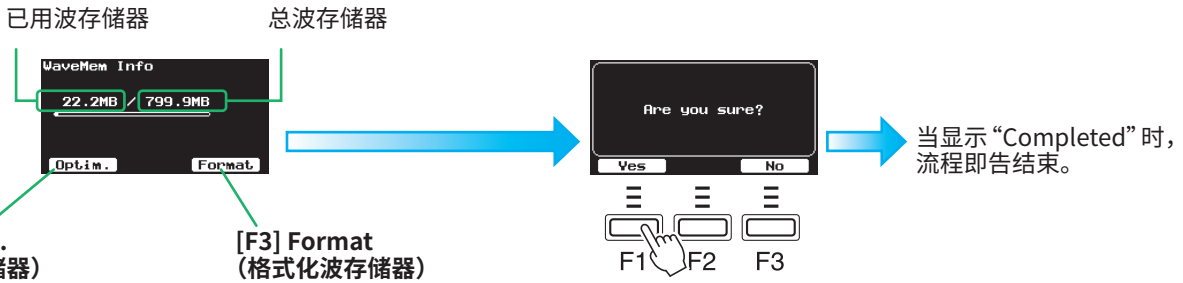
只需按一下 [F1] 按钮即可指定已分配音频文件在各个力度范围内分别发声的设置。

■ Delete Wave

删除导入到本设备中的整个波库。



■ WaveMem Info（波存储器使用状态）



[F1] Optim.（优化波存储器）

这会优化波存储器。
优化是指重新组织内存区域，以增加可用的内存空间。当内存出现碎片时，即使有充足的可用内存空间，也可能无法导入音频文件。遇到此类情况时，可以使用本功能，通过增加可用的连续内存空间来解决问题。
按 [F1] 按钮以显示确认画面。
然后按 [F1] Yes 以优化存储器。

[F3] Format（格式化波存储器）

这将格式化波存储器。格式化 USB 闪存将删除设备中保存的所有波形数据。
按下 [F3] 按钮以显示确认画面。接着按 [F1] Yes 按钮以优化内存。

[F3] Setting →Effect

本项用于设置根据通过麦克风插孔和触发插孔输入的声音和信号，对音色（音源部分）应用的效果。有关效果流程图的更多信息，请参阅页面 28、115 以及 131。

[F3] Setting →Effect →Reverb

此参数用于配置混响，即本产品内置的三组系统效果之一（页面 30）。

第 1/4 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否应用混响效果（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Category	选择混响类型类别。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值
Type	选择混响类型。	参考效果类型一览表。	
Send All	用于指定本产品产生的所有声音部分的混响电平（发送电平）。	0 – 127	

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
Send Mic	此设置用于为通过麦克风插孔输入的声音设置发送到混响效果的混响发送电平。对于 EAD50 型号，在指定设置之前，需要通过按下 [F1] MicSel，在画面上选择麦克风插孔。	0 – 127	场景（效果）设定值
Send Mic Curve	此项用于选择曲线，以根据麦克风插孔输入声的音量决定发送到混响效果的电平。对于 EAD50 型号，需先按下 [F1] MicSel，在显示的画面上选择麦克风插孔，然后再进行设置。	C1 – C7	
Send Trig	对于每个触发输入，本项用于设置由触发插孔输入信号所触发的音色（音源部分）发送到混响效果的电平。在指定设置之前，需先按下 [F1] TrigSel 按钮弹出画面，并选择触发输入。	0 – 127	
Send Trig Curve	对于每个触发输入，此参数选择相应曲线，以确定是否根据触发插孔输入信号所触发的音色电平，以相应的发送电平发送混响效果。在指定设置之前，需先按下 [F1] TrigSel 按钮弹出画面，并选择触发输入。	C1 – C7	

第 3/4 页

参数	说明	设置	默认值
Return	此参数指定所有部分的混响效果处理声音信号的返回电平为相同数值。	0 – 127	场景（效果）设定值
IndivOut（仅限 EAD50）	该功能可以用于单独输出使用混响效果生成的湿声。对于此设置，将指定输出目的地。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各个设置值的说明，请参阅 页面 116 底部的表格。	对于预置场景（效果），始终设置为“Off”。
Return IndivOut（仅限 EAD50）	设置输出到上述指定输出目的地的音频信号电平。	0 – 127	对于预置场景（效果），始终设置为“0”。
USB AudOut（仅限 EAD20）	该功能可以用于通过 USB 音频通道单独输出使用混响效果生成的湿声。此设置用于指定声音输出的通道。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各个设置值的说明，请参阅 页面 117 底部的表格。	对于预置场景（效果），始终设置为“Off”。
Return USB AudOut（仅限 EAD20）	此设置将声音信号输出电平设置为上述指定的通道。	0 – 127	对于预置场景（效果），始终设置为“0”。

第 4/4 页及之后

参数	说明	设置	默认值
Parameter Group（因效果类型而异）	这将调整与当前混响类型相关的各种参数。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值

[F3] Setting →Effect →Real Ambi

这将为每个触发源设置与 Real Ambi 相关的设置。此设置仅对分配给支持 Real Ambi（页面 29）的触发源的 Insts（音色）启用。

参数	说明	设置	默认值
On/Off	对于当前所选场景中包含的、且支持真实环境音的鼓组音色，此参数用于选择是否使用真实环境音波形（“On”表示使用，“Off”表示不使用）。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Depth All	此项可统一设置所有触发输入的真实环境音深度级别。	0 – 127	场景（效果）设定值
Depth Trig	此设置用于根据每个触发输入的信号，为所发出的音色设定真实环境音深度级别。在指定设置之前，需先按下 [F1] TrigSel 按钮弹出画面，并选择触发输入。	0 – 127	
Depth Trig Curve	针对每个触发输入，可从 7 种曲线类型中选择，以确定是否根据输入信号电平施加对应深度的真实环境音。在指定设置之前，需先按下 [F1] TrigSel 按钮弹出画面，并选择触发输入。	C1 – C7	

[F3] Setting →Effect →FX1

此参数用于配置 FX1，即本产品内置的三组系统效果之一（页面 30）。

第 1/4 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否应用 FX1 效果（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Category	选择 FX1 的类型类别。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值
Type	选择 FX1 类型。	参考效果类型一览表。	
Send All	该参数用于设定产品产生的所有音色部分的 FX1 效果发送电平（发送电平）。	0 – 127	

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
Send Mic	此项用于设置通过麦克风插孔输入的声音的 FX1 效果电平（发送电平）。对于 EAD50 型号，在指定设置之前，需要先按下 [F1] MicSel，在画面上选择麦克风插孔。	0 – 127	场景（效果）设定值
Send Mic Curve	针对每个麦克风插孔，此参数选择相应曲线，以确定是否根据麦克风输入声音的音量大小，发送对应电平的 FX1 效果。 对于 EAD50 型号，在指定设置之前，通过按下 [F1] MicSel 在显示的画面上选择麦克风插孔。	C1 – C7	
Send Trig	针对每个触发输入，设置由触发插孔输入信号触发的音色发送到 FX1 效果器的电平。在指定设置之前，需先按下 [F1] TrigSel 按钮弹出画面，并选择触发输入。	0 – 127	
Send Trig Curve	针对每个触发输入，此参数选择相应曲线，以确定是否根据触发插孔输入信号所触发的音色电平，发送对应电平的 FX1 效果。在指定设置之前，按下 [F1] TrigSel 按钮会显示一个画面，在该画面上可以选择触发输入。	C1 – C7	

第 3/4 页

参数	说明	设置	默认值
Send to Reverb	这指定所有使用 FX1 效果器处理声音的通道具有相同的混响发送电平。	0 – 127	场景（效果）设定值
Return	这指定所有使用 FX1 效果处理声音的通道具有相同的返回电平。	0 – 127	
IndivOut（仅限 EAD50）	这可以用来单独输出由 FX1 效果生成的湿声。对于此设置，将指定输出目的地。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	对于预置场景（效果），始终设置为“Off”。
Return IndivOut（仅限 EAD50）	设置输出到上述指定输出目的地的音频信号电平。	0 – 127	对于预置场景（效果），始终设置为“0”。
USB AudOut（仅限 EAD20）	该功能可以用于通过 USB 音频通道单独输出仅由 FX1 生成的湿声。此设置用于指定声音输出的通道。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 117 底部的表格。	对于预置场景（效果），始终设置为“Off”。
Return USB AudOut（仅限 EAD20）	此设置将声音信号输出电平设置为上述指定的通道。	0 – 127	对于预置场景（效果），始终设置为“0”。

第 4/4 页

参数	说明	设置	默认值
Parameter Group（因效果类型而异）	这会调整与当前 FX1 类型相关的各种参数。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值

[F3] Setting →Effect →FX2

此参数用于配置 FX2，即本产品内置的三组系统效果之一（页面 30）。
设置参数与以下画面所示相同。
[F3] Setting →Effect →FX1

[F3] Setting →Effect →Dry

适用于未经过系统效果处理（干声）的麦克风插孔或触发插孔输入声音的设置。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	“On”设置会启用不经过系统效果处理的路由。 “Off”设置可防止产生干声。（等同于 Level All = 0。）	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Level All	用于设置来自麦克风插孔和触发输入插孔的所有输入声中不发送到系统效果的量。“0”设置能够避免出现干声。（等同于 Dry = Off。）	0 – 127	场景（效果）设定值

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Level Mic	此项用于设置通过麦克风插孔输入的声音在未应用系统效果时的干音音量级别。对于 EAD50 型号，需先在按下 [F1] MicSel 后显示的画面上选择麦克风插孔，然后再进行设置。	0 – 127	场景（效果）设定值
Level Mic Curve	此项用于选择一个曲线，用于根据音量确定麦克风输入声的干音音量级别（即未应用系统效果的音量）。对于 EAD50 型号，在指定设置之前，通过按下 [F1] MicSel 在显示的画面上选择麦克风插孔。	C1 – C7	
Level Trig	对于每个触发输入插孔输入信号所产生的音色，此项用于设置干音音量级别（即不经过系统效果器处理的部分）。在指定设置前，可通过按下 [F1]TrigSel 键，在画面上选择触发输入。	0 – 127	
Level Trig Curve	对于由各触发输入插孔的输入信号产生的音色，此处选择一条曲线，该曲线根据音量确定干信号电平（即未经过系统效果处理的部分）。在指定设置之前，需先按下 [F1] TrigSel 按钮弹出画面，并选择触发输入。	C1 – C7	

[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic

本产品包含两组插入效果（页面 29），可应用于麦克风插孔输入声。此处设置 Insertion1 Effects 的设置。对于 EAD50 型号，在指定设置之前，需要在按下 [F1] MicSel 后显示的画面上选择麦克风插孔。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	对于每个插孔，此参数设置是否将插入效果 1 应用于麦克风的声音（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。如果设置为“Off”，则其效果与“Type = Thru”设置相同。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Category	选择插入效果 1 的效果类型类别。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值
Type	选择插入效果 1 的效果类型。	参考效果类型一览表。	
Depth	设置效果的应用程度。更改此值将自动更改参数组中的一些值。	0 – 127	

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Parameter Group（根据插入效果类型而变化）	这将调整与当前插入效果 1 类型关联的各种参数（设置）值。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值

[F3] Setting →Effect →Ins2 Mic

本产品包含两组插入效果（页面 29），可应用于麦克风插孔输入声。此项用于设置 Insertion2 Effects 设置。对于 EAD50 型号，在按下 [F1] MicSel 后显示的画面上选择麦克风插孔，然后再进行设置。
设置参数与以下画面所示相同。
[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic

[F3] Setting →Effect →Ins Trig

可对基于触发插孔输入信号生成的音色应用一组插入效果（页面 29）。在指定设置之前，需先按下 [F1] TrigSel 按钮弹出画面，并选择触发输入。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	对于每个触发输入，此参数设置是否将插入效果应用于由触发插孔输入信号触发的音色（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。如果设置为“Off”，则其效果与“Type = Thru”设置相同。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Category	为每个触发输入选择效果类型类别。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值
Type	为每个触发输入选择效果类型。	参考效果类型一览表。	
Depth	对于每个触发输入，此参数指定效果应用的程度。	0 – 127	

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Parameter Group（根据插入效果类型而变化）	针对每个触发输入，可以调整与当前效果类型相关的各种参数（设置）。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值

[F3] Setting →Effect →Master FX

主控效果会统一应用于本产品产生的总体音色。

第 1/3 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否应用主控效果（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。如果设置为“Off”，则其效果与“Type = Thru”设置相同。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Category	选择主控效果类型类别。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值
Type	选择主控效果类型。	参考效果类型一览表。	
Depth	设置主控效果应用的程度（深度）。	0 – 127	

第 2/3 页

参数	说明	设置	默认值
Depth Curve	此项用于根据整体声音电平选择用于确定主控效果深度的曲线。	C1 – C7	场景（效果）设定值

第 3/3 页

参数	说明	设置	默认值
Parameter Group（因效果类型而异）	此项用于调整与当前效果类型相关的各种参数（设置）。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值

[F3] Setting →Effect →Master Comp

本压缩器将均匀应用于本产品输出的总体音色。

第 1/3 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否应用主压缩器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。如果设置为“关闭”，则其效果与“类型 = 直通”设置相同。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Category	选择主压缩器类型类别。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值
Type	选择主压缩器类型。	参考效果类型一览表。	
Depth	设置主压缩器的应用深度。	0 – 127	

第 2/3 页

参数	说明	设置	默认值
Depth Curve	该设置用于选择根据总体音色电平决定主压缩器作用深度的曲线。	C1 – C7	场景（效果）设定值

第 3/3 页

参数	说明	设置	默认值
Parameter Group（因效果类型而异）	此项用于调整与当前压缩器类型相关的各项参数（设置）。	参考效果类型一览表。	场景（效果）设定值

[F3] Setting →Effect →Master EQ

此 5 段均衡器 (EQ) 被统一应用于本产品的总体音色。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参阅页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否应用主 EQ（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。如果设置为“Off”，则其效果与“Type = Thru”设置相同。本产品不提供主 EQ 类型，因此必须调整相应的参数设置以完善所需的声音。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	场景（效果）中的设置值
Low Gain	设置均衡器低频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。 如果将 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	场景（效果）中的设置值
MidLow Gain	设置均衡器中低频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
Mid Freq	此参数用于设置均衡器中频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	场景（效果）中的设置值
Mid Gain	设置均衡器中频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
Mid Q	此参数用于设置均衡器中频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置均衡器中高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	场景（效果）中的设置值
MidHigh Gain	设置均衡器中高频段的增益电平。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	该参数设置均衡器高频段的中点。	500 Hz – 16.0 kHz	场景（效果）中的设置值
High Gain	设置均衡器高频段的增益级别。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。 如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无任何影响。	0.1 – 12.0	
High Shape	此参数用于选择均衡器高频段频率特性的形状。	HighShelving, PeakDip	

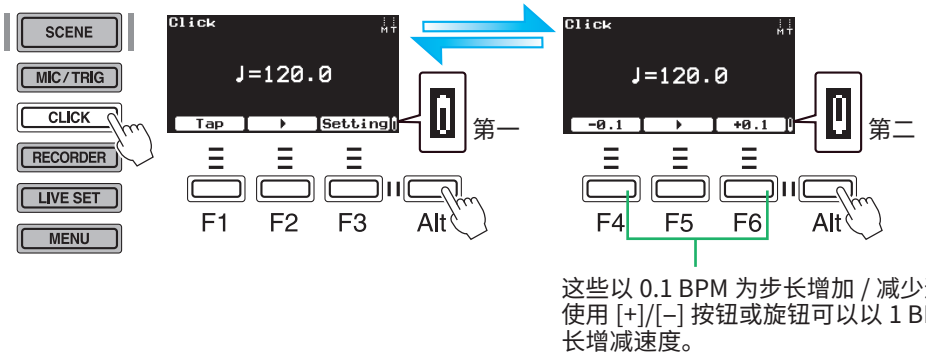
[F3] Setting →Effect →Effect Out

此设置决定经过系统和主控效果处理后的演奏组声音的输出方式。

参数	说明	设置	默认值
Main Out	选择是否将经过系统效果和主控效果处理的演奏声音从 [OUTPUT] 插孔输出（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	对于预置场景（效果），始终设置为“On”。
Phones Out	选择是否将经过系统效果和主控效果处理的演奏声音从 [PHONES] 插孔输出（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
USB Audio Out1/2	选择是否将经过系统效果和主控效果处理的演奏声音从 [USB TO HOST] 端口输出（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	

[CLICK] CLICK

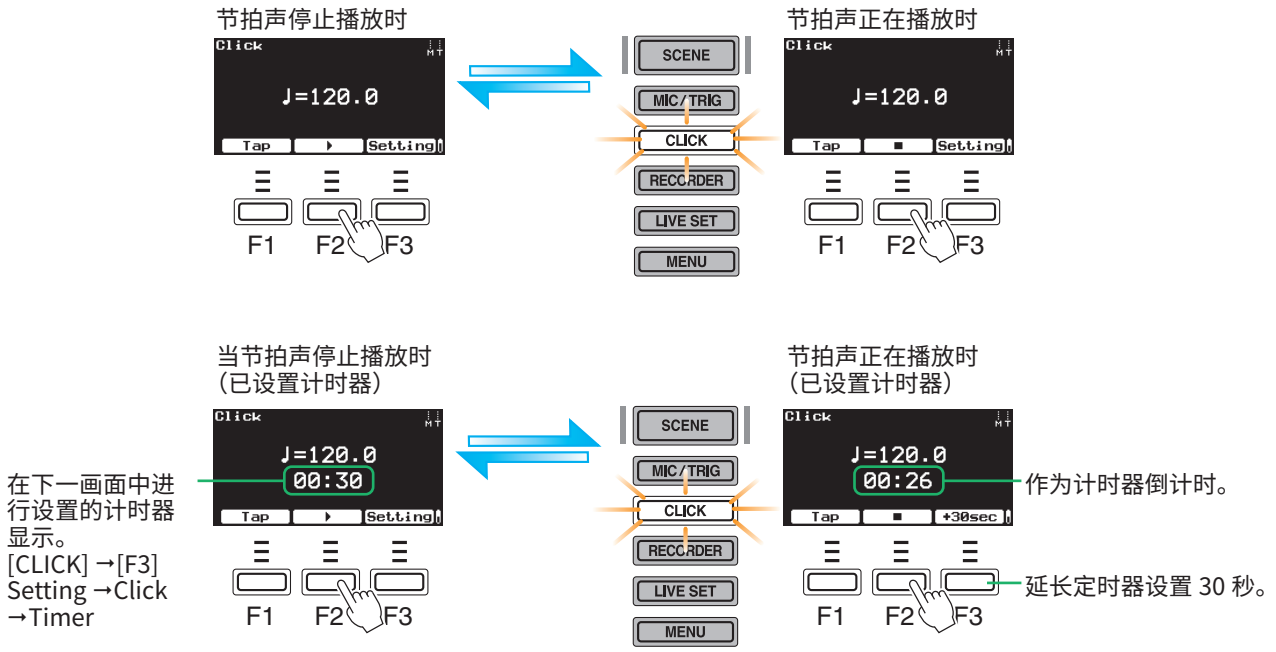
此画面用于播放节拍声或调整相关设置。



注

“F”（在“F1–F6”中）和“Alt”分别指的是“Function”和“Alternative”（用于切换到备用模式）。为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

设置速度、播放和停止节拍音



[+]/[–] 按钮和旋钮

节拍速度（BPM）值以 1 为单位设置。
设置范围：30.0 到 300.0 默认值：场景中存储的速度值

[F4] [F6]

节拍速度（BPM）值以 0.1 为单位设置。

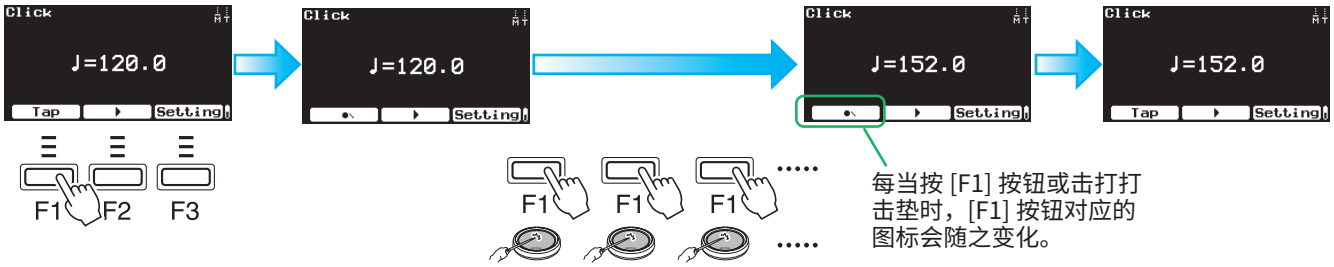
[F1] Tap

通过按 [F1] 按钮或以任意速度敲击电子打击垫，可以设置节拍速度（BPM）值。通过按下按钮或敲击打击垫，配合乐曲或乐句的节拍，节拍声会设定所需的速度。

1. 按下 [F1] 按钮，即可将相应的 [F1] 按钮切换为专用敲击图标。

2. 点击 [F1] 按钮至少 3 次，即可根据击拍之间的时间间隔设置速度值。

3. 当距离最后一次点击 [F1] 按钮或打击垫已过去 3 秒或更长时间时，将应用速度值，并返回至之前的显示。在 3 秒内按下 [EXIT] 按钮，将返回上一画面并应用新的速度设置。



注

除了上述操作之外，还可以通过敲击下一个画面上指定的触发输入源对应的打击垫来设置速度 (BPM) 值。即使显示与节拍操作无关的画面，此方法依然有效。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func →Tempo Tap

[F2] [F5] ▶ ■

此操作可开始或停止播放 Click 节拍声。

注

即使 Click 画面未显示，也可以通过敲击打击垫来播放或停止 Click 节拍音。设置通过以下画面进行配置。

[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice Func →Click Start/Stop

Click 设置

[F3] Setting

此处显示用于指定各种与 Click 相关设置的画面。

[F3] Setting →Click

用于指定节拍声设置。

第 1/4 页

参数	说明	设置	默认值
Volume	设置节拍声音量。	0 – 127	对于预置场景（节拍声），始终设置为“100”。
Voice Set	此参数选择节拍声音色。	Metronome1, Metronome2, Claves, Cowbell, Shaker, Stick	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Metronome1”。
Beat	设置节拍（以及重音节拍的包含与出现频率）。	1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16	对于预置场景（节拍声），始终设置为“4/4”。
Human Voice	此功能在播放 Click 时以人声报数节拍。例如，如果产品设置为 4 节拍，并且此设置为“1”，那么“1, 2, 3, 4”的声音会在所有乐段中重复；而如果设置为“2”，则会重复模板“1, 2, 3, 4”→“2, 2, 3, 4”→“3, 2, 3, 4”→“4, 2, 3, 4”。	Off, 1, 2	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Off”。
Human Volume	此参数设置人声音色的音量。	0 – 127	对于预置场景（节拍声），始终设置为“100”。

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
Timer	以 30 秒为单位设置节拍声的播放时间，可用作计时器。在进行特定时间的练习时，计时器非常有用。此处指定的设置显示在顶部“Click”画面的速度值下方。启动 Click 时，[F3] 按钮上会显示“+30 sec”，每按一次该按钮，计时器的数值就会增加 30 秒。	Off, 00:30 – 60:00	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Off”。
Count Off	这可以用来播放预备拍的节拍声，在实际演奏开始前用于计数。在这种情况下，可以指定“1”或“2”。如果设置为“1”，节拍声会播放一小节然后停止。如果设置为“2”，节拍声将播放两个小节，然后停止。 要继续播放节拍声直到执行停止操作，请将其设置为“Off”。	Off, 1, 2	

参数	说明	设置	默认值
Recorder Sync	此参数指定是否使用录音器功能将节拍声与音频文件播放同步（“On”表示同步，“Off”表示不同步）。 如果设置为“On”，节拍声会在音频文件播放开始时立即同步。这还需要单独设置与音频文件匹配的速度，使用 Offset Time 功能调整播放起始时间，并设置预拍值。	Off, On	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Off”。
Pre Count	仅当 Recorder Sync = On 时，此参数才会启用。它用于指定在音频文件播放开始前播放的预拍小节数。 如果设置为“Off”，则不会播放预备小节。 如果设置为“1”或“2”，在节拍声播放 1 或 2 小节后，音频文件开始播放，并且节拍声继续播放。 如果设置为“1 (Stop)”或“2 (Stop)”，则在节拍声播放 1 或 2 小节后开始音频文件播放，然后节拍声停止播放。	Off, 1, 1 (Stop), 2, 2 (Stop)	
Offset Time	仅当 Recorder Sync = On 时，此参数才会启用。 在使用录音功能将节拍声与音频文件同步（即实际开始播放的时间点）时，此设置可调整开始时间的偏移值。 通过指定音频文件开头到实际开始播放的第一拍之间的时间，可消除与节拍声的偏差。第一节拍的时序是根据该设置值确定的，并会根据该时序添加预先计数的节拍声。	0 ms – 99 sec 999 ms	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0 ms”。

第 3/4 页

参数	说明	设置	默认值
Category	此功能允许您为每个节拍分辨率（音符）选择节拍声音色。选择音色类别。按 [F1] NoteSel 按钮后，画面右上区域的节拍分辨率（音符时值）显示会发生变化，并且可以为每个音符单独选择音色类别。 **注** 使用 [F1] NoteSel 按钮可以选择的音符会根据节拍而有所不同。 • 当 Beat = 1/4 – 16/4 时：重音、四分音符、八分音符、十六分音符或八分音符三连音 • 当 Beat = 1/8 – 16/8 时：重音、附点四分音符、八分音符、十六分音符或八分音符三连音（其中附点四分音符仅在节拍为 3/8、6/8、9/8、12/8 或 15/8 时可用） • 当 Beat = 1/16 – 16/16 时：重音、四分音符、八分音符、十六分音符或八分三连音	参考“音色一览表”。	场景（节拍声）中的设置值
Number	允许为每个节拍分辨率（每个音符时值）选择用于播放节拍声的音色。从当前音色类别中选择要使用的音色。当按 [F1] NoteSel 按钮时，画面右上角的节拍分辨率（音符持续时间）显示会发生变化，此时每个音符的音色编号都可以单独选择。	参考“音色一览表”。	场景（节拍声）中的设置值

参数	说明	设置	默认值
Import Wave	为每个节拍分辨率（每个音符）从外部存储器导入节拍声波文件。 1. 将光标放在“Import Wave”上，按 [ENTER] 按钮。 2. 使用 [F1] NoteSel 按钮选择要分配波形文件的分辨率（音符）。 3. 使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择存储在外部存储器中的音频文件。如有必要，请使用 [F3] ▶ 按钮预览音频文件。 4. 按下 [ENTER] 按钮。 5. 当显示“Are You Sure?”时，按 [F1] Yes 导入文件。	—	—

第 4/4 页

参数	说明	设置	默认值
Note Volume	可针对每个节拍分辨率（每个音符），为所选用于节拍声的每个音色分别调整音量。使用 (F1) NoteSel 按钮选择分辨率（音符）。	0 – 127	对于预置场景（节拍声），始终设置为“100”。
Note Pan	可针对每个节拍分辨率（每个音符）单独调整为节拍声所选音色的声相位置。使用 (F1) NoteSel 按钮选择分辨率（音符）。	L63 – C – R63	对于预置场景（节拍声），始终设置为“C”。
Note Tuning	用于针对每个节拍分辨率（每个音符）单独调音为节拍声所选音色。使用 (F1) NoteSel 按钮选择分辨率（音符）。	–24.0 – 0.0 – +24.0	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0.0”。

[F3] Setting →Click →Click EQ

设置用于播放节拍声的均衡器 (EQ)。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参考页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	设置是否对节拍声播放应用均衡器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。 “Off”设置等同于每个频段的 Gain = 0、HPF Freq = Thru。	Off, On	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Off”。

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（节拍声），始终设置为“125 Hz”。
Low Gain	用于增强或削减接近低频指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0 dB”。
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0.9”。
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	对于预置场景（节拍声），始终设置为“LowShelving”。

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（节拍声），始终设置为“500 Hz”。
MidLow Gain	用于增强或削减设定的中低频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0 dB”。
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0.9”。

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置均衡器中高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（节拍声），始终设置为“4.0 Hz”。
MidHigh Gain	用于提升或衰减为 MidHigh Freq 指定的频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0 dB”。
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0.9”。

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	此参数用于设置均衡器高频段的中点频率。	500 Hz – 16.0 kHz	对于预置场景（节拍声），始终设置为“9.0 kHz”。
High Gain	用于增强或衰减接近高频参数指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0 dB”。
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无效。	0.1 – 12.0	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0.9”。
High Shape	此项用于选择 EQ 高频段的频率特性形状。如果选择了 LPF，整个均衡器将变为低通滤波器。	HighShelving, PeakDip, LPF	对于预置场景（节拍声），始终设置为“HighShelving”。

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	除均衡器设置之外，还可以对节拍声播放应用高通滤波器 (HPF)。该滤波器会滤除频率低于指定频率的声音。如果指定了“Thru”，则不应用 HPF。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Thru”。
HPF Q	此参数用于设置高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（节拍声），始终设置为“0.7”。

[F3] Setting →Click →Click Out

设置用于输出节拍声播放的插孔。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Main Out	此参数设置是否将节拍声输出到 [OUTPUT] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	对于预置场景（节拍声），始终设置为“On”。
Phones Out	此参数设置是否将节拍声输出到 [PHONES] 插孔（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	此参数设置是否将节拍声输出到 [USB TO HOST] 端口（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
IndivOut（仅限 EAD50）	此参数设置是使用左通道 (L) 还是右通道 (R)（[INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔）将节拍声输出到外部。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Off”。
IndivOut Vol（仅限 EAD50）	设置从 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔输出的节拍声的音量。若设置为“Variable”，音量会与 [CLICK] 滑杆操作同步。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Variable”。
USB AudOut（仅限 EAD20）	此设置是使用左通道 (L) 还是右通道 (R) 通过 USB 线缆将节拍声输出到外部。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各设置值的说明，请参阅页面 117 底部的表格。	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Off”。
USB AudOut Vol（仅限 EAD20）	这将调整通过 USB 线缆输出节拍声的音量。如果指定“Variable”，音量将与 [MASTER] 旋钮操作联动。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（节拍声），始终设置为“Variable”。

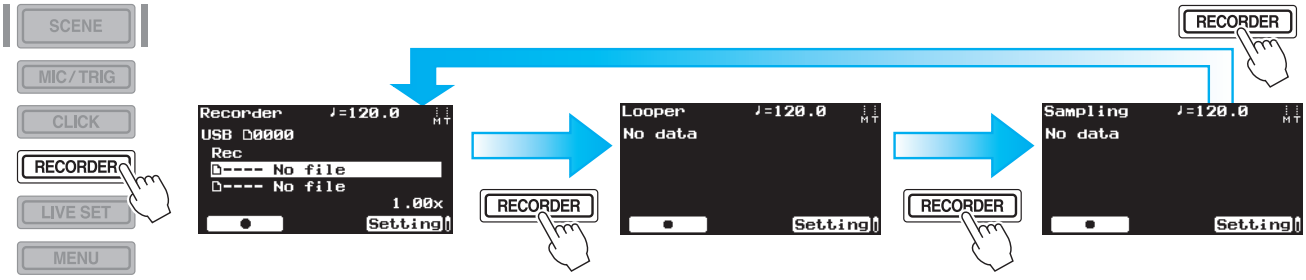
[RECORDER] RECORDER

连续按 [RECORDER] 按钮，依次显示以下三个画面。

● **Recorder:**
具备录制演奏组或播放音频文件的功能。

● **Looper:**
此功能可以连续播放录制好的表演循环，同时可以在该循环上进行演奏或录制表演。

● **Sampling:**
录制表演后，此功能用于将录音作为用户音色加载。



重要事项

要保存由录音器、循环器或采样功能录制的数据，需将 USB 闪存盘连接至 [USB TO DEVICE] 插孔，或将 SD 卡插入 SD 卡槽（仅限 EAD50）。

- 循环和采样功能使用此类存储介质（外部存储器）来保存录在内部存储器中的数据。
- 相比之下，录音器会直接将数据录制到此类介质中。Recorder 功能也可先将数据录制到内部存储器，再保存至存储介质（外部存储器）。
- 对于 EAD50 型号，如果同时连接了 USB 闪存盘和 SD 卡，则操作者必须选择要使用的存储介质。此时，当相应功能屏幕底部显示“MemSel”或“USB/SD”时，请按相应的 F 键选择存储介质类型。

注

有关本产品内部存储器中与录制相关的结构的更多信息，请参阅页面 33。

[RECORDER]-Recorder

多次按 [RECORDER] 按钮即可打开 Recorder 画面。录音器包含以下两个功能。

● **播放功能**
此功能可用于选择并播放保存在外部存储器中的音频文件。同一介质上存储的最多 2 个文件可以同时播放。
例如，支持同时播放两份文件的功能，可以让那些因乐曲中途速度变化而无法与内置 Click 同步的乐曲作为演出（或练习）的伴奏音轨使用，每份文件可用于不同的用途，具体如下。

- 播放一个文件作为乐曲本身的音频数据（伴奏数据）。
- 播放另一个文件作为指导音频数据（用于根据乐曲指定的速度设置播放节拍声，包括乐曲中途的速度变化）。

如果演奏者在演奏时聆听指导数据，就能以正确的速度演奏乐曲。此外，引导数据建议仅从 [PHONES] 插孔输出。

● **录音功能**
它不仅可以用于录制自己的演奏，当然还可以录制通过各种插孔输入的音频声音到外部存储器中。如果没有连接外部存储器，则音频将录制到内部存储器中。

注

若要在每次选择场景时切换音频文件，请将 [SCENE] →[F3] Setting →Scene Load →Recorder 设为“On”。出厂默认设置为“Off”，这意味着即使切换场景，音频文件也不会切换。

■ 录制音频或保存数据

[F1] ■ /[F1] ■

此功能可将您自己的演奏组或从外接设备播放的音频文件一并录音到内置或外部存储器中。完成必要的连接和准备工作后，按 [F1] 按钮开始录制，演出结束后再按 [F1] 按钮停止录制。

注

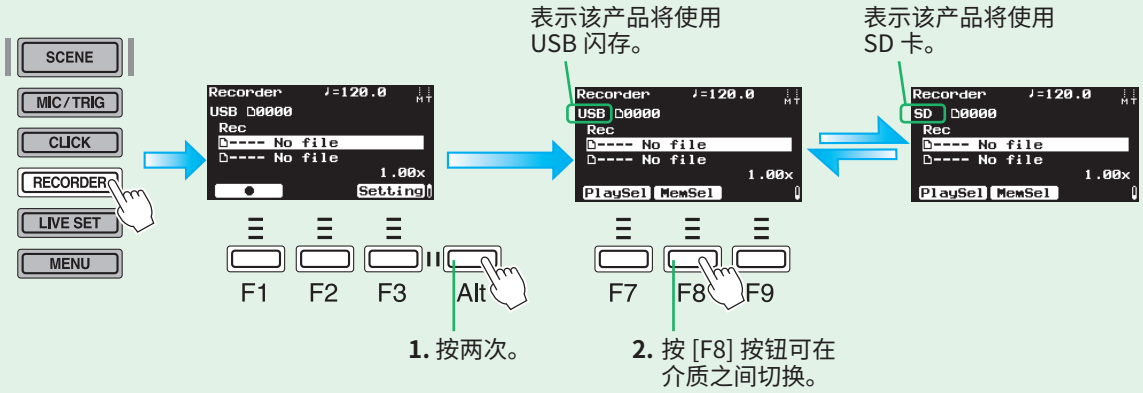
如需了解有关录音功能内部存储器的更多信息，请参阅页面 33。

须知

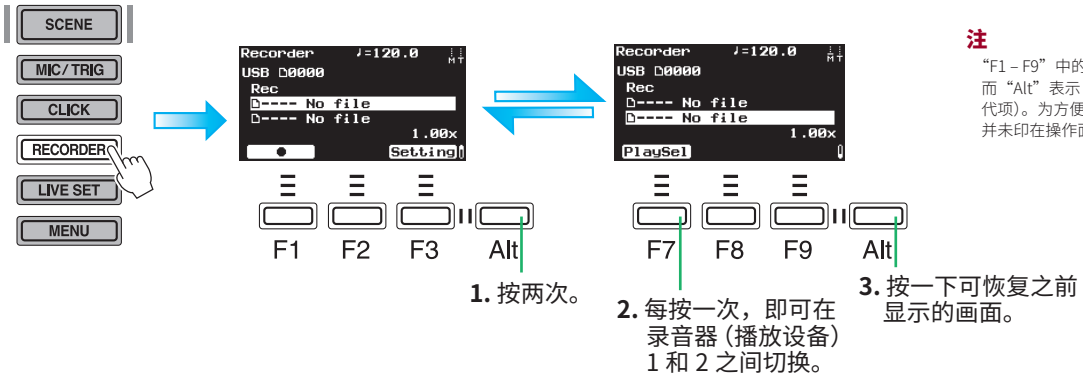
音频只能在内部存储器中录音一次。下次录制音频时，之前的录音会通过覆盖写入方式被删除。另请注意，存储在内部存储器中的音频在关机时会被直接删除，不会备份。因此，为了保存录音在内存记忆中的音频，请连接外部存储设备，然后使用 [F9] 保存按钮。

1 选择存储介质（外部存储设备）（仅限 EAD50）

如果同时连接了 USB 闪存和 SD 卡，则操作员必须选择要使用的介质（外部存储设备）。



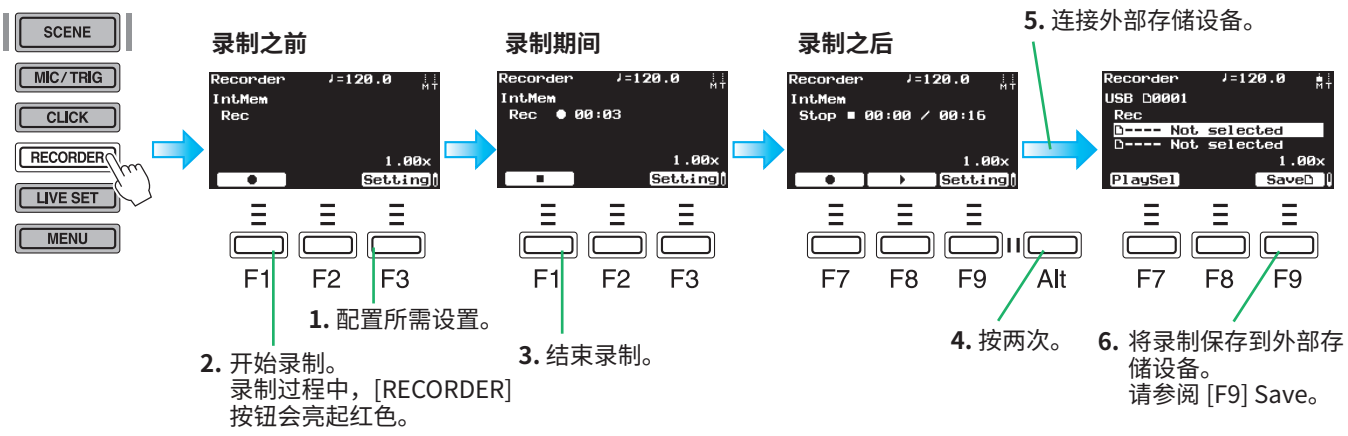
2 选择录音 / 播放设备（在 1 与 2 之间切换）



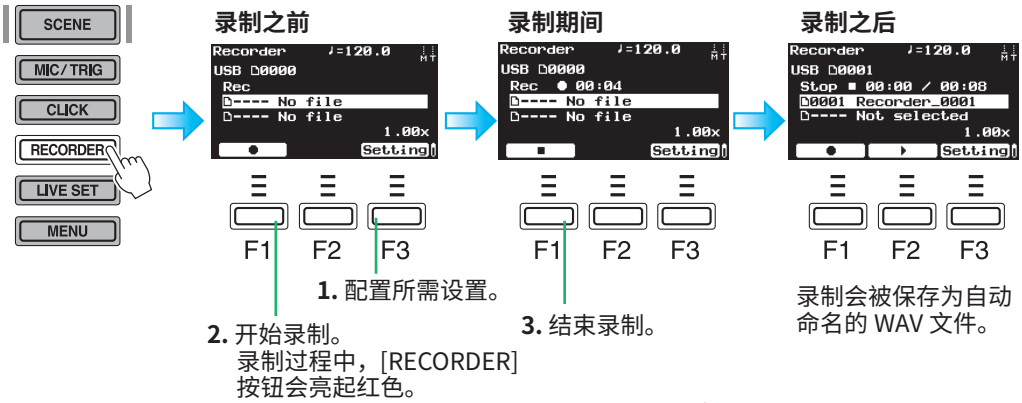
注

“F1 – F9”中的缩写“F”表示“Function”，而“Alt”表示“Alternative”（用于切换到替代项）。为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

3 录制到内存记忆（如果未连接外部存储器）



4 录制到外部存储器（如果选择了外部存储器）



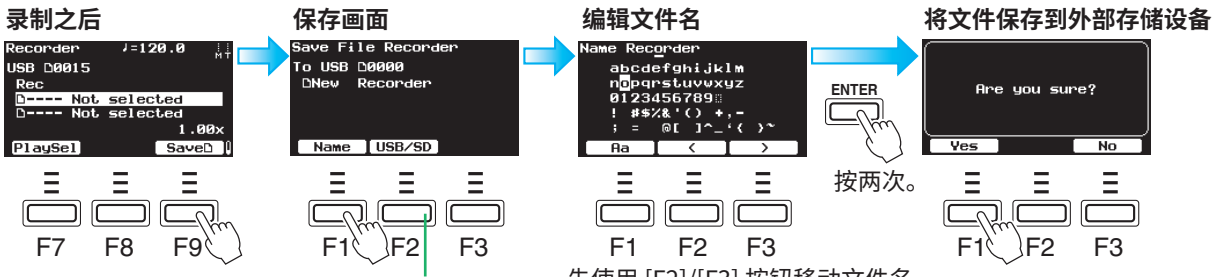
注

录制会自动生成一个新的音频文件。新文件不会覆盖写入（删除）现有文件。

[F9] Save

按下按钮 [F9]，即可将产品内存记忆中录音的数据保存到外部存储器为 WAV 文件。

在媒体中保存内部存储器数据



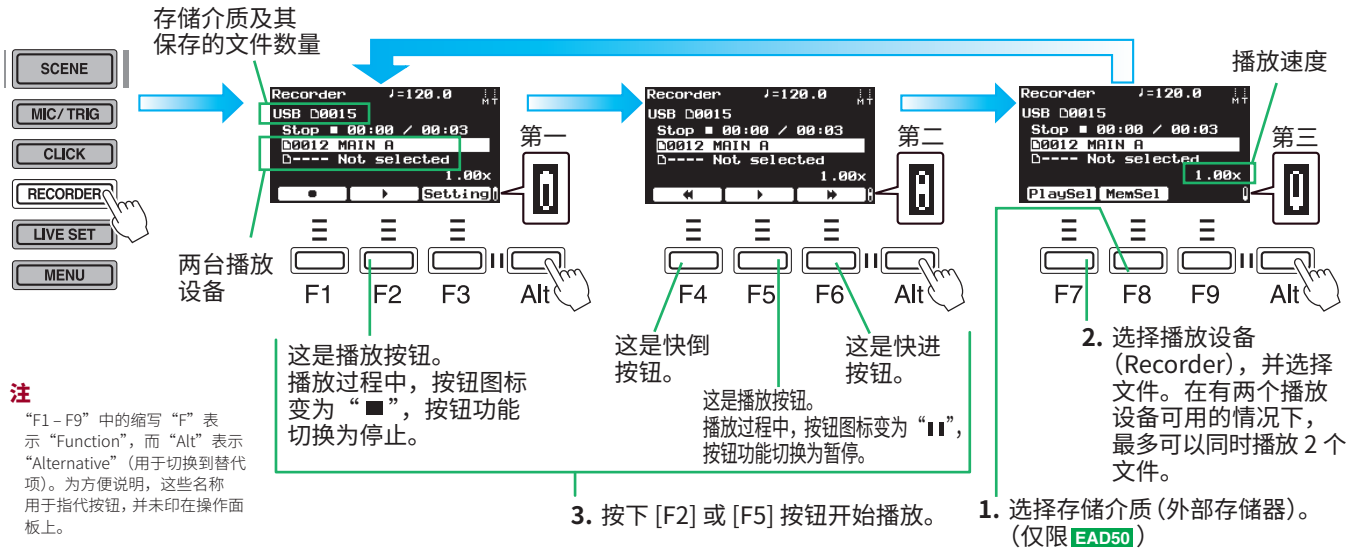
■ 选择 / 播放音频文件

保存在外部存储器中的音频数据（WAV 文件）可以通过以下操作播放。

1. 选择存储介质（仅限 EAD50 的外部存储设备）。
2. 在相应的录音机（播放设备）中选择文件。
3. 播放文件。

注

如果有两台录音 / 播放设备，并且已选择文件，它们将同时播放这些文件。在这种情况下，较短的文件播放完毕后，播放就会停止。



注

“F1 – F9”中的缩写“F”表示“Function”，而“Alt”表示“Alternative”（用于切换到替代项）。为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

[–]/[+]（2. 选择当前选定录音机的音频文件。）

操作仅在连接外部存储设备时可用。按 [F7] 按钮选择音频文件播放设备，然后选择所需的音频文件。

[F2] ▶ / [F2] ■（3. 播放 / 停止音频文件。）

它会播放选定的一个或两个音频文件。在播放过程中再次按下按钮，将停止播放并复位播放位置。

[F4] ◀◀

快倒所选的一个或两个音频文件。

[F5] ▶ / [F5] ❚❚（3. 开始或暂停音频文件。）

播放选定的一个或两个音频文件。如果在播放过程中再次按下此按钮，播放将会在当前位置停止。

[F6] ▶▶

此操作会对所选的一或两个音频文件进行快进。

[F7] PlaySel（2. 选择录音机。）

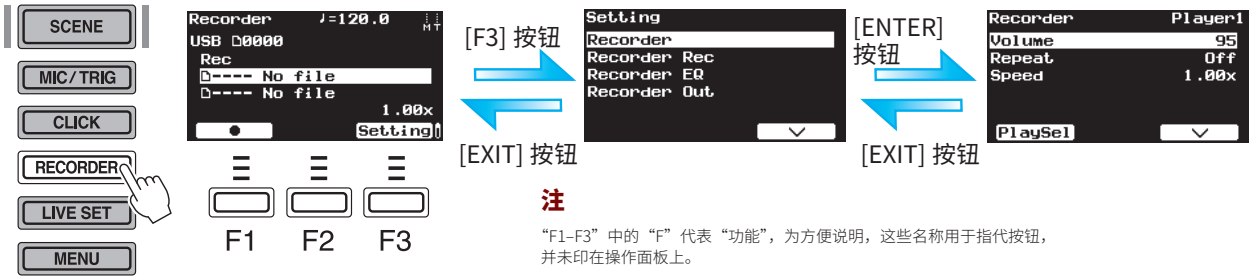
此操作用于选择音频播放设备。

[F8] MemSel（仅限 EAD50）（1. 选择存储设备。）

如果同时连接了闪存和 SD 卡，则会显示此信息。用于选择要使用的存储介质（外部存储）。

■ 配置录音器相关设置 ([F3] Setting)

按顶部画面上的 [F3] Setting 按钮，即可显示与录制相关的设置组。由于这些设置位于多个层级中，请按 [ENTER] 进入下一层级，或按 [EXIT] 返回上一层级，以查找所需的设置参数。



注

“F1–F3”中的“F”代表“功能”，为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

[F3] Setting →Recorder

用于设置播放录音音频数据的基本参数。

参数	说明	设置	默认值
Volume	用于调整两个录音器（播放设备）各自音量之间的音量平衡。按 [F1] PlaySel 按钮，以选择录音器，随后指定一个数值。	0 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“100”。
Repeat	此项设置音频文件的播放方式。两个录音器（播放设备）均采用相同的设置。 **Off** 当前选择的文件播放一次后，播放将自动停止。 **Single** 一直播放当前所选文件，直至按下 Stop 按钮。 **List** 它会按顺序依次播放闪存、SD 卡根目录中所有可识别的音频文件。播放将继续，直至按下 Stop 按钮。	Off, Single, List	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。
Speed	此项设置音频文件的播放速度。原始数据设置为“1.00x”时，值越大，播放速度越快；值越小，播放速度越慢。两个录音器（播放设备）均采用相同的设置。	0.50x – 1.50x	对于预置场景（录音器），始终设置为“1.00x”。

[F3] Setting →Recorder Rec

用于设置音频录制参数。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Rec Gain	此项设置录制音频的增益（音量）。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
Rec Click	设置是否录制节拍声（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Rec Aux In	此参数设置是否录制通过 [AUX IN] 插孔输入的音频（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec USB Audio In1/2	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 1/2（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec USB Audio In3/4	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 3/4（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Rec USB Audio In5/6	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 5/6（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Rec USB Audio In7/8	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 7/8（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec Recorder Play	此参数设置是否录制录音器播放声音（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec Bluetooth（仅限 EAD50）	此参数设置是否录制通过蓝牙输入的音频（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。

[F3] Setting →Recorder EQ

此项设置可分别为每个录音器（播放设备）设定音频文件播放的 EQ（均衡器）设置。
在设置录音器均衡器设置之前，请按 [F1] PlaySel 按钮选择录音器（播放设备）。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参阅页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置在播放期间是否对音频应用均衡器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。 “Off”设置等同于每个频段的 Gain = 0、HPF Freq = Thru。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“125 Hz”。
Low Gain	用于增强或衰减低频设定频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.9”。
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	对于预置场景（录音器），始终设置为“LowShelving”。

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“500 Hz”。
MidLow Gain	用于增强或削减设定的中低频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.9”。

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置均衡器低到高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“4.0 Hz”。
MidHigh Gain	用于提升或衰减为 MidHigh Freq 指定的频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.9”。

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	该参数设置均衡器高频段的中点。	500 Hz – 16.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“9.0 kHz”。
High Gain	用于增强或衰减接近高频参数指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无效。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.9”。
High Shape	此项用于选择 EQ 高频段的频率特性形状。如果选择了 LPF，整个均衡器将变为低通滤波器。	HighShelving, PeakDip, LPF	对于预置场景（录音器），始终设置为“HighShelving”。

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	除了均衡器设置之外，高通滤波器 (HPF) 也可以用于录制器的播放。该滤波器会滤除频率低于指定频率的声音。如果指定了“Thru”，则不应用 HPF。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“Thru”。
HPF Q	此参数用于设置高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.7”。

[F3] Setting →Recorder Out

此项用于设置每个 Recorder（播放设备）播放音频数据（WAV 文件）的输出参数。先按 [F1] PlaySel 按钮选择 Recorder（播放设备），然后设置 Recorder EQ 设置。

第 1/2 页

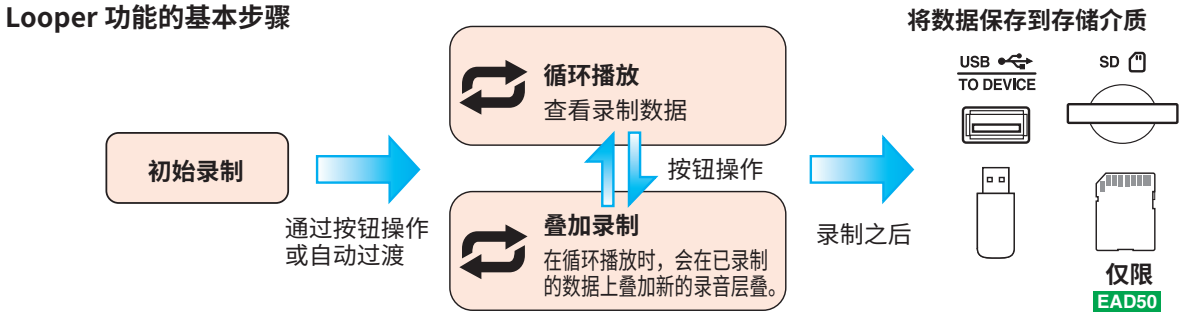
参数	说明	设置	默认值
Mode	此项用于指定当前播放的音频文件的输出处理方式。 **Stereo** 将立体声输入声直接处理为立体声输出。 **L Mono** 仅使用左通道的声音。 **R Mono** 仅使用右通道的声音。 **L+R Mono (L+R Monaural)** 混合左右声道并以单声道方式进行处理。 **L Guide** 选择此设置可播放引导音（节拍声）在 L 声道、伴奏音在 R 声道的音频文件。引导（节拍声）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。此功能用于调节通过 [PHONES] 插孔输出的音频输出音量。 EAD50 : [AUDIO] 滑杆（伴奏）和 [CLICK] 滑杆（导音） EAD20 : [AUDIO/CLICK] 旋钮 **R Guide** 选择此设置可以播放引导音（节拍声）在 R 通道、伴奏音在 L 通道的音频文件。引导（节拍声）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。此功能用于调节通过 [PHONES] 插孔输出的音频输出音量。 EAD50 : [AUDIO] 滑杆（伴奏）和 [CLICK] 滑杆（导音） EAD20 : [AUDIO/CLICK] 旋钮	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	对于预置场景（录音器），始终设置为“Stereo”。
Main Out	此参数设置是否通过 [OUTPUT] 插孔输出当前正在播放的音频文件（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Phones Out	此参数设置是否通过 [PHONES] 插孔输出当前正在播放的音频文件（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	此参数设置是否通过 [USB TO HOST] 端口输出当前正在播放的音频文件（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
Backing Out Level	该设置仅在 Mode 为 L Guide 或 R Guide 时显示。用于调整通过 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口（USB 音频 1/2）输出的伴奏音量。	0 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“127”。

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
IndivOut（仅限 EAD50）	此参数指定当前正在播放的音频文件的左通道 (L) 和右通道 (R) 要使用哪个通道（[INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔）进行外部输出。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。
IndivOut Vol（仅限 EAD50）	使用此功能时，设置通过 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔输出的播放音频音量。如果指定为“Variable”，音量将与 [AUDIO] 滑杆操作关联。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“Variable”。
USB AudOut（仅限 EAD20）	此设置是使用左通道 (L) 还是右通道 (R)，通过 USB 线缆播放音频文件（L+R）时，将其输出到外部。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各设置值的说明，请参阅页面 117 底部的表格。	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。
USB AudOut Vol（仅限 EAD20）	用于调节通过 USB 线缆播放音频文件时的外部输出音量。如果指定“Variable”，音量将与 [MASTER] 旋钮操作联动。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“Variable”。

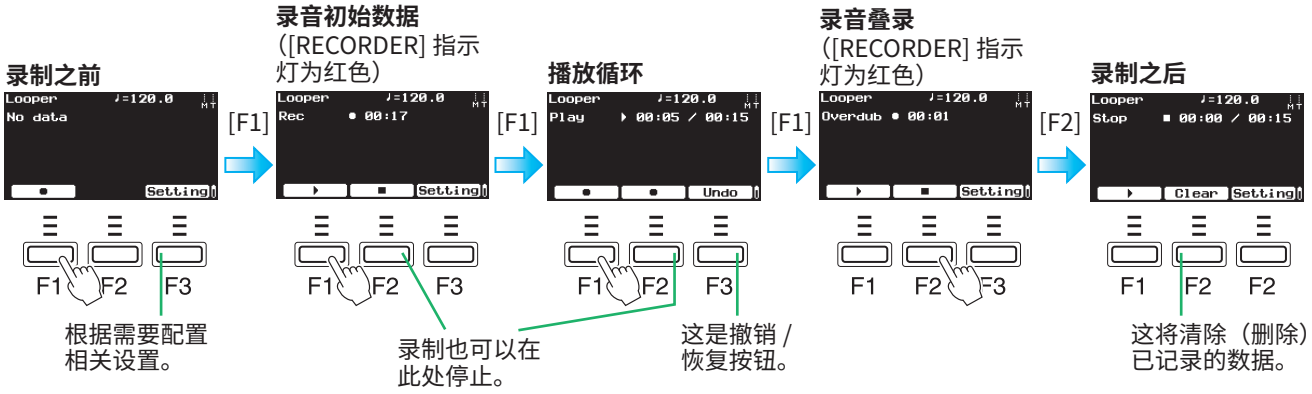
[RECORDER]-Looper

连续多次按 [RECORDER] 按钮，即可显示循环器画面。此画面用于首先录音基本节奏，然后可以一边循环播放第一个节奏，一边叠加其他鼓节奏。也可以演奏不同的节奏，并将其叠加到现有的节奏上（叠录）。记录的数据会保存在内存记忆中，但可以通过将其保存到外部存储器中来永久保存。

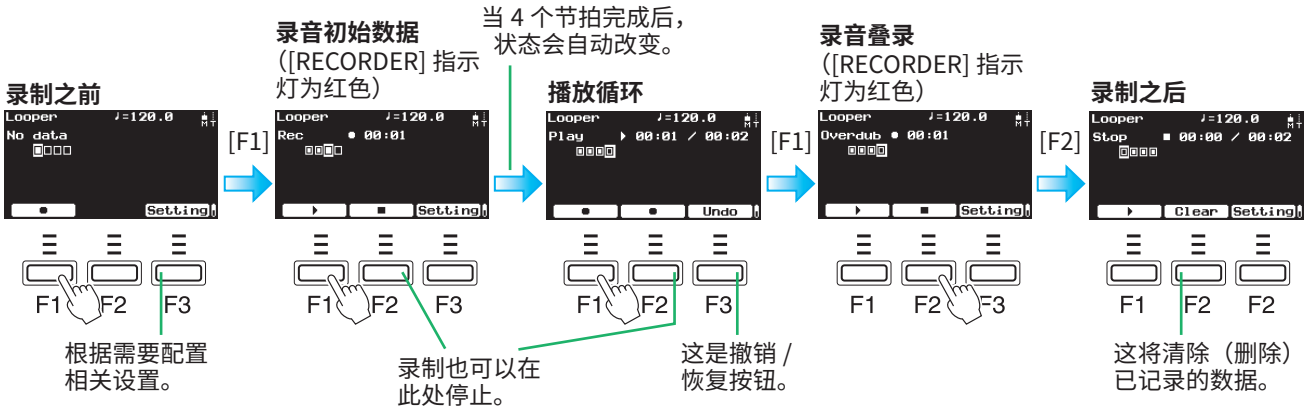


■ 录制初始循环、叠录和保存数据

如果 Rec Beat Length = Off（从录制初始循环到使用按钮播放循环的步骤）



如果 Rec Beat Length = 4（从录制初始循环到自动播放循环的步骤数）



注

“F1 – F9”中的缩写“F”表示“Function”，而“Alt”表示“Alternative”（用于切换到替代项）。为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

注

对于 Looper 功能，熟练开始录制循环的关键是在播放节拍声的同时，在最佳时机按下 [F1] 按钮。

注

如上所示的画面切换用于设置 Rec 模式 = Rec →Play →Dub。循环播放 (Play) 和叠录 (Overdub) 的音序也可以颠倒。

[F1] ● / [F1] ▶

如果停止或正在播放一个内部存储器中没有录入数据的循环，则 [F1] 按钮具有作为录制启动按钮的功能。如果处于循环播放状态，录制的声音会叠加到现有数据上（叠加录制）。
在录制期间（包括叠录）以及录制完成后停止时，[F1] 按钮具有播放按钮功能。无论哪种情况，播放都会切换为循环播放当前已录音的所有数据。

[F2] ■ / [F2] Clear

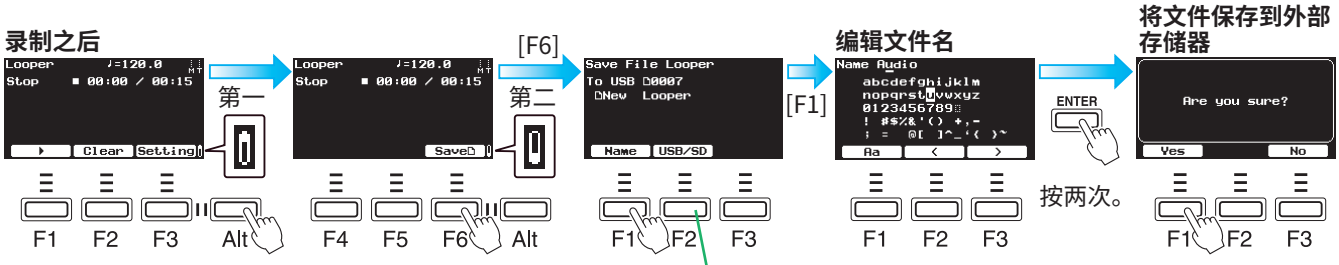
在录制、循环播放或叠加录制过程中，[F2] 按钮具有停止功能。
在停止状态下，[F2] 按钮具有删除已录音在内部存储器中的数据的功能。

[F3] Undo / [F3] Redo

在循环播放期间，此按钮作为 Undo/Redo 按钮使用。如果叠录的循环在录制后马上播放，则此按钮仅可用于删除 (Undo) 或恢复 (Redo) 当前循环之前刚录制的数据。

[F6] Save （将内存记忆中的数据保存到外部存储器中）

所有使用 Looper 录音的数据均保存在内部存储器中。要永久保存数据，请按下 [F6] 按钮，将数据保存到外部存储器中。其操作步骤与 Recorder 画面相同。



注

"F1 – F9" 中的缩写 "F" 表示 "Function"，而 "Alt" 表示 "Alternative"（用于切换到替代项）。为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

对于 EAD50 型号，请选择合适的存储介质（U 盘或 SD 卡）。

使用 [F2]/[F3] 按钮移动文件名光标，然后使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择要输入的字符。有关更多信息，请参阅页面 66。

■ [F3] Setting

[F3] Setting →Looper Vol

参数	说明	设置	默认值
Volume	用于调整录制好的样本播放时的音量。	0 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“100”。

[F3] Setting →Looper Rec

用于指定录制的基本设置。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Rec Gain	此设置用于调整音频源的录制增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
Rec Mode	此处可选择两种循环录制模式。 **Rec →Play →Dub** 录制表演后，按下此按钮可切换到播放模式，再次按下此按钮可切换到叠录模式（用于将其他录制的声音叠加到现有录制的乐句上）。 **Rec →Dub →Play** 录制表演后，按下此按钮将切换至“Dub”（叠录）模式（用于将其他录制的声音叠加到现有录制的乐句上）。再次按下此按钮会切换到播放模式。	Rec →Play →Dub, Rec →Dub →Play	对于预置场景（录音器），始终设置为“Rec → Play → Dub”。
Rec Beat Length	这将设置第一次录制的节拍数。当您按照在此处设置的节拍数、以节拍声播放速度完成录音后，播放位置会自动回到开头，并开始对刚录制的乐句进行循环播放的叠加录音。这就是为什么您只需跟着节拍声，就能专心演奏的原因。 **注** 此设置可以在录制过程中更改，但实际上只有在现有录制被删除 ([F2] Clear) 后才会生效。	Off, 1 – 32	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。
Rec Click	设置是否录制节拍声（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Rec Aux In	此参数设置是否录制通过 [AUX IN] 插孔输入的音频（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Rec USB Audio In1/2	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 1/2（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Rec USB Audio In3/4	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 3/4（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec USB Audio In5/6	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 5/6（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec USB Audio In7/8	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 7/8（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec Bluetooth（仅限 EAD50）	此参数设置是否录制通过蓝牙输入的音频（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。

[F3] 设置 →Looper EQ

用于指定当前使用此功能播放音频时的均衡器设置。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参阅页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置是否对通过此功能播放的音频应用均衡器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。“Off”设置等同于每个频段的 Gain = 0 和 HPF Freq = Thru。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置当前使用此功能播放的音频的均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“125 Hz”。
Low Gain	用于增强或削减接近低频指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.9”。
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	对于预置场景（录音器），始终设置为“LowShelving”。

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置当前通过该功能播放的音频的均衡器低中频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“500 Hz”。
MidLow Gain	用于增强或削减设定的中低频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.7”。

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置当前使用此功能播放的音频的均衡器低到高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“4.0 kHz”。
MidHigh Gain	用于提升或衰减为 MidHigh Freq 指定的频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.9”。

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	此参数用于设置当前使用此功能播放的音频的均衡器高频段的中点频率。	500 Hz – 16.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“9.0 kHz”。
High Gain	用于增强或衰减接近高频参数指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无效。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.9”。
High Shape	此项用于选择 EQ 高频段的频率特性形状。如果选择了 LPF，整个均衡器将变为低通滤波器。	HighShelving, PeakDip, LPF	对于预置场景（录音器），始终设置为“HighShelving”。

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	除了均衡器设置之外，还可以对使用此功能播放的音频应用高通滤波器 (HPF)。该滤波器会滤除频率低于指定频率的声音。如果指定了“Thru”，则不应用 HPF。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（录音器），始终设置为“Thru”。
HPF Q	此参数用于设置高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（录音器），始终设置为“0.7”。

[F3] Setting →Looper Out

用于指定当前使用此功能播放的音频的外部输出设置。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Main Out	此参数设置是否通过 [OUTPUT] 插孔输出当前使用此功能播放的音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Phones Out	此参数设置是否通过 [PHONES] 插孔输出当前使用此功能播放的音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	此参数设置是否通过 [USB TO HOST] 端口输出当前使用此功能播放的音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
IndivOut（仅限 EAD50）	此参数指定当前通过此功能播放的音频要使用哪个通道（[INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔）进行外部输出。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 有关各设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。
IndivOut Vol（仅限 EAD50）	使用此功能时，设置通过 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔输出的播放音频音量。如果指定为“Variable”，音量将与 [AUDIO] 滑杆操作关联。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“Variable”。
USB AudOut（仅限 EAD20）	此设置用于选择在通过 USB 线缆使用此功能播放时，外部输出采用左（L）或右（R）通道。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各设置值的说明，请参阅页面 117 底部的表格。	对于预置场景（录音器），始终设置为“Off”。
USB AudOut Vol（仅限 EAD20）	此功能可通过 USB 线缆调节播放的外部输出音量。如果指定“Variable”，音量将与 [MASTER] 旋钮操作联动。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“Variable”。

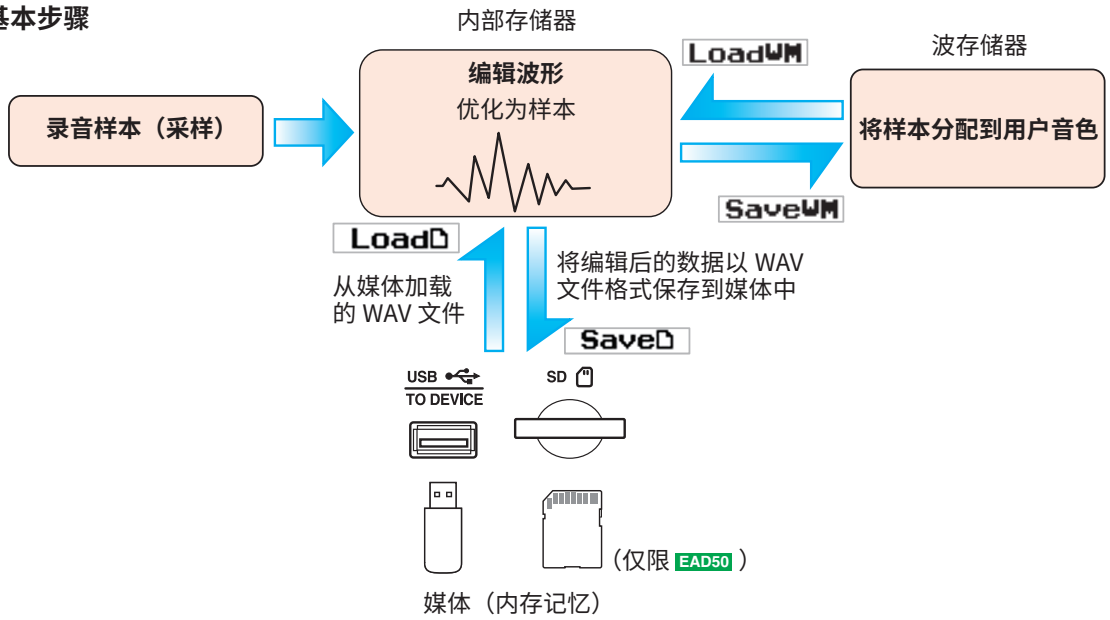
[RECORDER]-Sampling

连续多次按 [RECORDER] 按钮会显示 Sampling 画面。采样功能是将乐器、人声或其他音频声音录制为本产品内部存储器中的数字数据，然后通过编辑数据所包含的波形，将其精炼为样本。除了用户自行录制（采样）之外，还可以从存储介质中保存的 WAV 文件导入样本。编辑过的样本可以通过分配到用户音色中用于演奏。

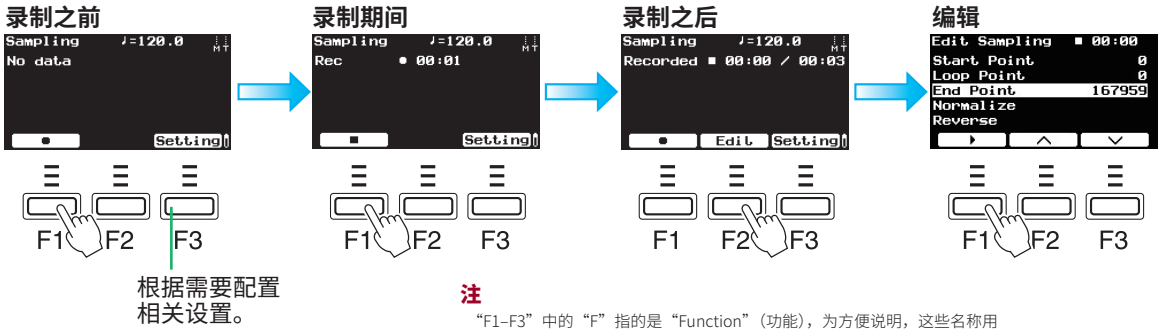
注

采样的基本流程是：在内部存储器中编辑录音数据（样本）的波形，然后将编辑后的样本保存到波存储器中。有关相应内存配置的详细信息，请参阅页面 33。

采样功能的基本步骤



■ Recording/Editing



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

[F1] ●

进入采样画面时（开始录制之前），此按钮的功能是作为录音按钮。

[F1] ■

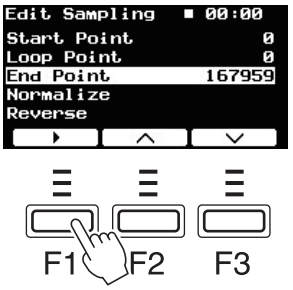
录制时，此按钮的功能为停止按钮。

[F2] Edit

录制完成后，只有当内部存储器中有样本（录制数据）时，才会显示此按钮。此按钮用于编辑样本中包含的波形。

[F2] Edit →[F1] Play / [F1] Stop

此操作可开始或停止当前正在编辑的样本的播放。



参数	说明	设置	默认值
Start Point	指定样本播放的起始位置。此位置之前的数据不会回放。	表示在零与采样结束前一刻之间位置的数值。	对于预置场景（录音器），始终设置为“0”。
Loop Point	指定样本播放期间循环播放的起始位置。	表示在零与采样结束前一刻之间位置的数值。	
End Point	指定样本播放的结束位置。此位置之后的数据将不再回放。	表示介于 1 和样本末尾之间的位置值。	表示样本结束位置的值。
Normalize	这会转换数据，使其放大到最大样本音量。它用于将低音量录制的样本的音量放大到合适的水平。在按下 [ENTER] 按钮后显示的画面上指定放大比率 (Ratio)，然后再次按 [ENTER] 按钮即可执行标准化功能。	—	—
Reverse	这会将数据转换为反向播放后的状态。按 [ENTER] 键即可执行该功能。	—	—

[F3] Setting

这是用于在录制前设置采样参数。

[F3] Setting→Sampling Vol

参数	说明	设置	默认值
Volume	用于调整录制好的样本播放时的音量。	0 – 127	对于预置场景（录音器），始终设置为“100”。

[F3] 设置 → 采样 Rec

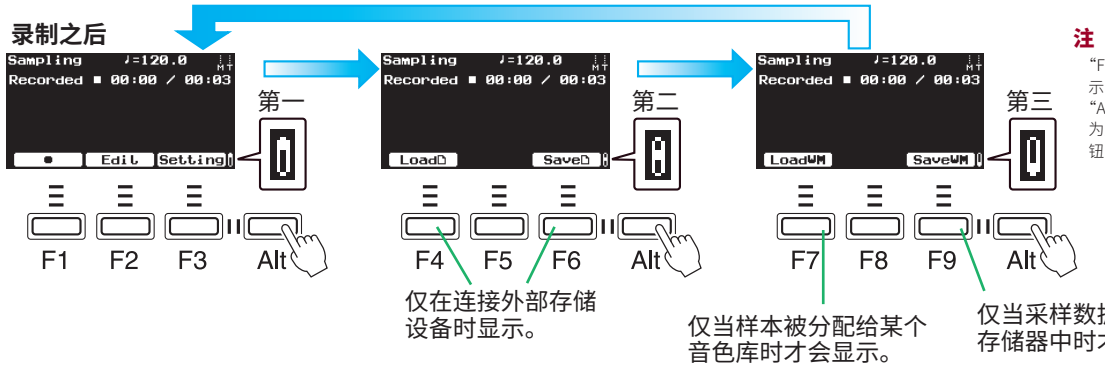
第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Rec Gain	此设置用于调整音频源的录制增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	对于预置场景（录音器），始终设置为“0 dB”。
Rec Click	设置是否录制节拍声（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Rec Aux In	此参数设置是否录制通过 [AUX IN] 插孔输入的音频（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec USB Audio In1/2	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 1/2（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec USB Audio In3/4	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 3/4（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
Rec USB Audio In5/6	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 5/6（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。
Rec USB Audio In7/8	此参数设置是否录制通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频通道 7/8（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	
Rec Bluetooth（仅限 EAD50）	此参数设置是否录制通过蓝牙输入的音频（“On”表示录制，“Off”表示不录制）。	Off, On	对于预置场景（录音器），始终设置为“On”。

■ 保存 / 加载样本

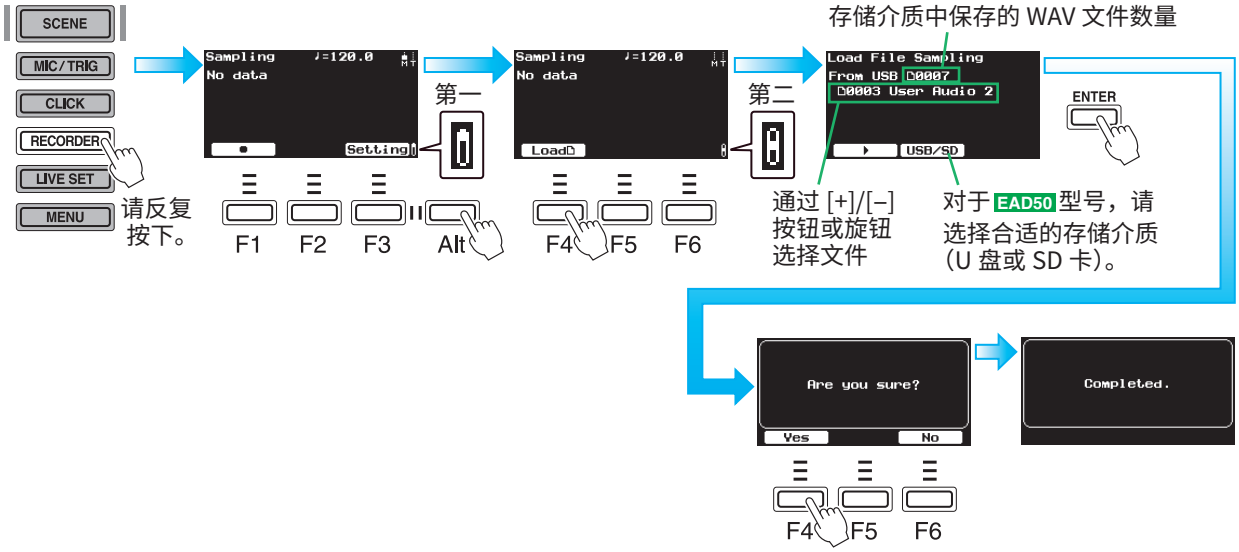


注

“F1 – F9”中的缩写“F”表示“Function”，而“Alt”表示“Alternative”（用于切换到替代项）。为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

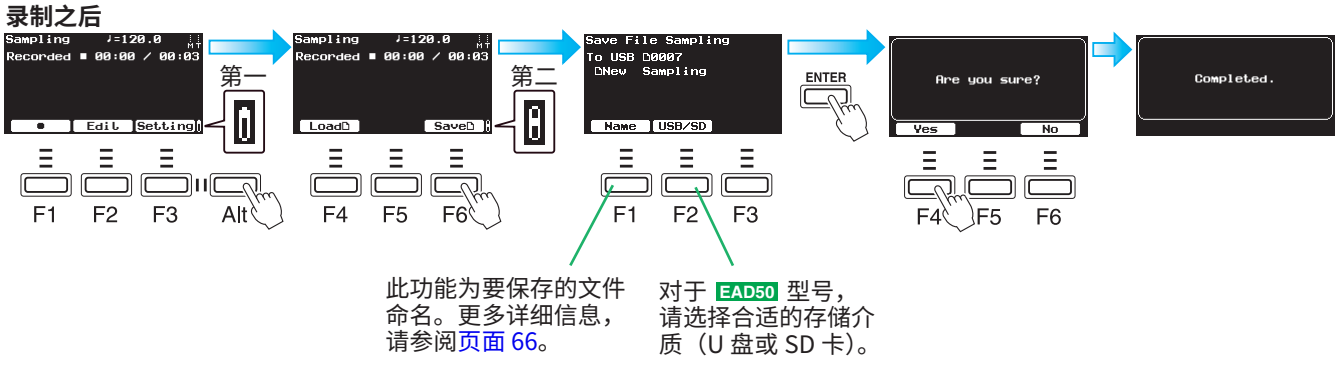
[F4] Load

这是用于在录制前设置采样参数。
它将外部存储器中的音频文件（WAV）导入到内存记忆（用于编辑样本的内存记忆区域）。



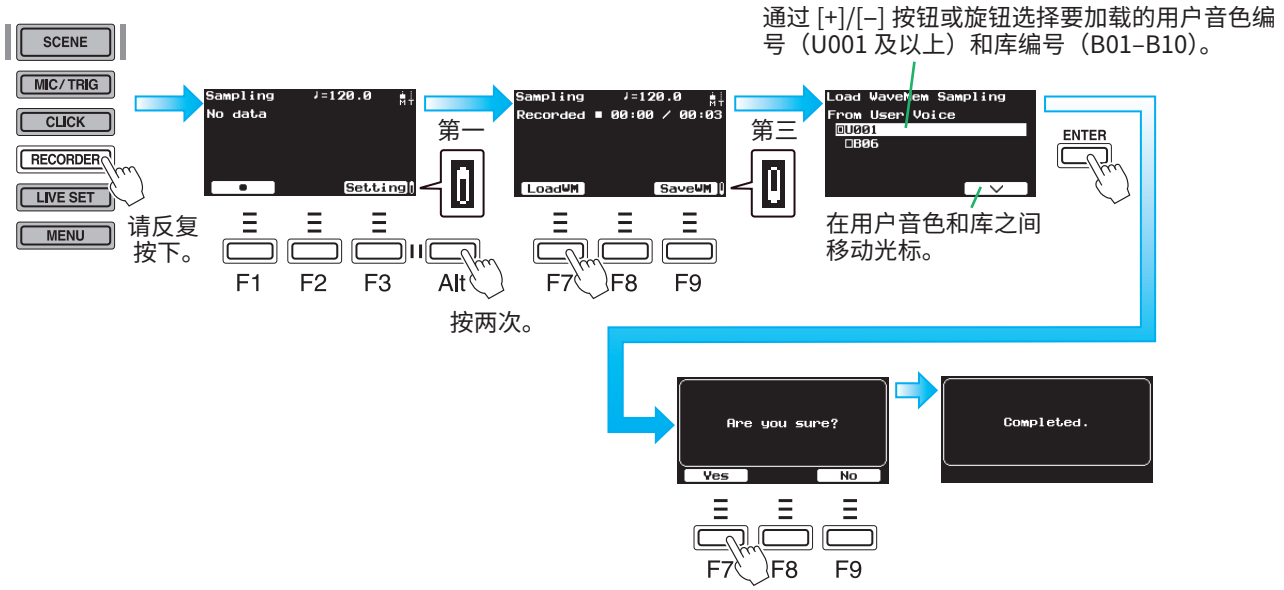
[F6] Save

这会将创建的样本以音频文件（WAV）的形式保存到外部存储器中。



[F7] LoadWM

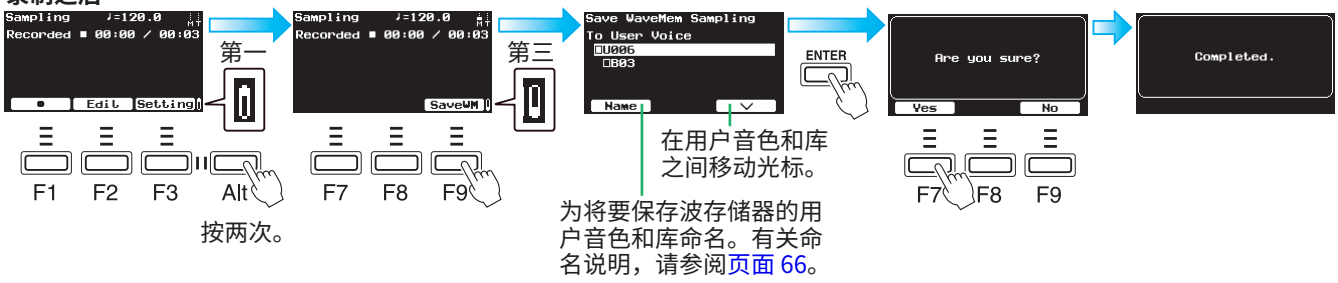
此操作会将分配给任何用户音色 / 音色库的样本从波存储器加载到内部存储器。



[F9] SaveWM

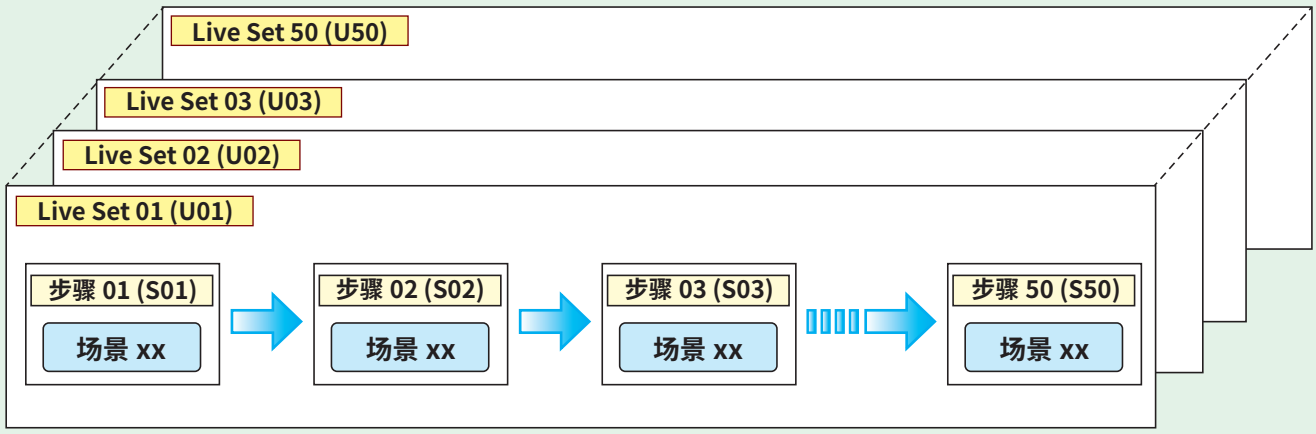
将创建的样本保存到任意用户音色或音色库中。

录制之后



[LIVE SET] LIVE SET （仅限 EAD50）

“Live Set”功能允许您对“场景”的所需顺序进行编程，然后按编程顺序调用它们。对于现场演出，可以用它来编排一个场景序列，包括您想要使用的鼓组。在节奏练习中，可以用于编程一个音序，其中包含场景，并按难度顺序排列音频文件。
本产品最多可保存 50 个用户指定的 Live Set，可自由选择用于演出或练习。

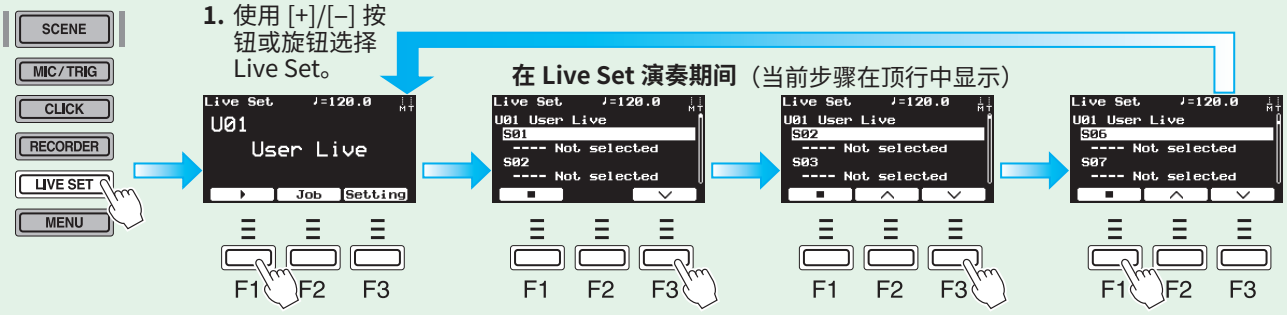


[–] [+] Live Set

设置范围：U01 至 U50 默认值：U01

[F1] Live Set Start

这将开始选定的现场演出集的现场表演。现场表演过程中，随着表演进入下一个阶段，场景也会随之切换。



注

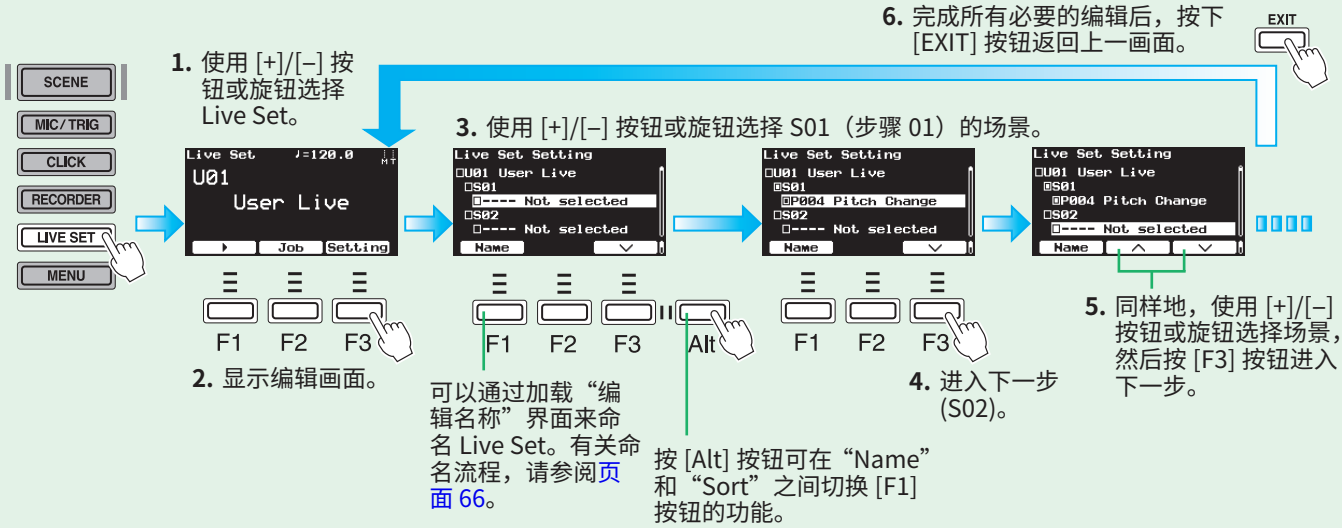
“F1 – F3”中的缩写“F”表示“Function”，而“Alt”表示“Alternative”（用于切换到替代项）。为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

[F2] Job

参数	说明
Sort	这会更改 Live Set 的步骤顺序。在执行排序操作之前，请按 [ENTER] 按钮。有关更多信息，请参见页面 67（基本操作）。
Clear	这会将相应的 Live Set 从内存中清除。 按 [ENTER] 按钮后，使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择 Live Set，然后再次按 [ENTER] 按钮以清除该 Live Set。

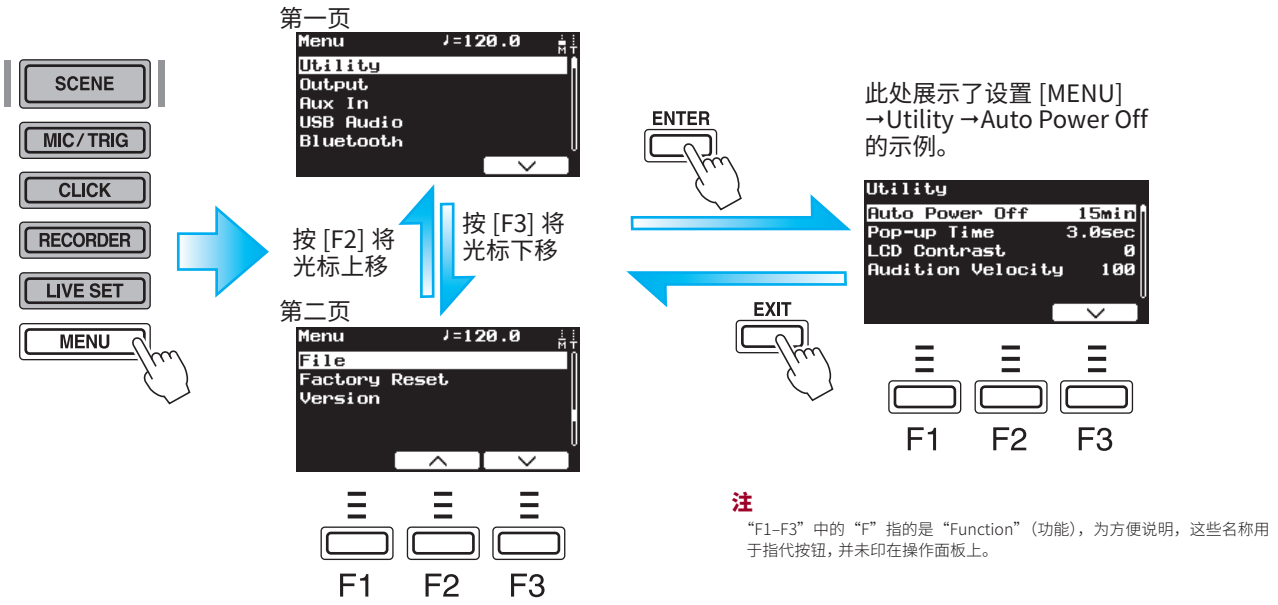
[F3] Setting

通过为每一步注册场景编号来创建 Live Set。
按 [F1] Name 按钮，即可在显示的画面上为每个步骤命名。



[MENU] MENU

主要用于影响本产品整体的全局设置。



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

Utility

第 1/4 页

参数	说明	设置	默认值
Auto Power Off	为降低功耗，本产品会在指定时间持续无操作后自动关闭电源。此设置指定在关闭电源前等待多长时间。	Off, 5 min, 10 min, 15 min, 30 min, 60 min, 120 min	对于预置场景（工具），始终设置为“15 min”。
Pop-up Time	此项设置弹出窗口在自动消失前的显示时长，例如当操作面板左上角的调节旋钮或底部中央区域的 LED 旋转推子时。 如果指定了“Hold”，弹出窗口将不会消失，直到操作另一个按钮为止。	1.0 sec, 1.5 sec, 2.0 sec, 2.5 sec, 3.0 sec, 3.5 sec, 4.0 sec, 4.5 sec, 5.0 sec, 5.5 sec, 6.0 sec, Hold	对于预置场景（工具），始终设置为“3.0 sec”。
LCD Contrast	此参数用于调整屏幕对比度级别。	–50 – 0 – +50	对于预置场景（工具），始终设置为“0”。
Audition Velocity	此项用于设置在 Trigger Input Select 画面中按 [F3] 按钮时试听声音的力度（页面 63）。	Off, 1 – 127	对于预置场景（工具），始终设置为“100”。

第 2/4 页

参数	说明	设置	默认值
MIDI Local Control	此参数设置当击打打击垫时，是否由本产品的内置音源发声（“On”表示发声，“Off”表示不发声）。如需仅由连接的 MIDI 设备的音源发声，请将此项设置为“Off”。	Off, On	对于预置场景（工具），始终设置为“On”。
MIDI Global Channel	此参数用于指定将 MIDI 信息整合到同一通道时所使用的通道。	1 – 16	对于预置场景（工具），始终设置为“10”。
MIDI Global Port	此项用于设置与 MIDI 全局通道指定的通道相关联的 MIDI 端口。	1 – 2	对于预置场景（工具），始终设置为“1”。
MIDI PC Tx	这是“MIDI Program Change Transmission”的缩写。它决定在场景切换时是否传输程序变更。	Off, On	对于预置场景（工具），始终设置为“On”。
MIDI PC Rx	这是“MIDI Program Change Reception”的缩写。它用于指定本产品是执行 (On) 还是忽略 (Off) 接收到的程序变更指令。	Off, On	

第 3/4 页

参数	说明	设置	默认值
MIDI Clock Tx	这是“MIDI Clock Transmission”的缩写。它用于设置是否传输 MIDI 时钟数据。如果设置为“On”，它会根据当前的速度设置持续输出 F8。	Off, On	对于预置场景（工具），始终设置为“On”。
MIDI Clock Rx	这是“MIDI Clock Reception”的缩写。此设置用于确定是实施 (On) 还是忽略 (Off) 从外部设备接收到的 MIDI 时钟。	Off, On	对于预置场景（工具），始终设置为“Off”。
MIDI Start/Stop Tx	这是“MIDI Start/Stop Transmission”的缩写。此参数设置在节拍声播放开始或停止时，是否发送 MIDI 实时信息 (FA/FC)（“On”表示发送，“Off”表示不发送）。	Off, On	对于预置场景（工具），始终设置为“On”。
MIDI Start/Stop Rx	这是“MIDI Start/Stop Reception”的缩写。此参数设置节拍器播放的开始 / 停止是否受 MIDI 实时信息 (FA/FC) 的影响（“On”表示受影响，“Off”表示不受影响）。	Off, On	
USB MIDI Thru MIDI（仅限 EAD50）	此参数设置是否将通过 [USB TO HOST] 端口接收到的 MIDI 端口 1 信息直接从 [MIDI OUT] 端口发送（“On”表示发送，“Off”表示不发送）。	Off, On	对于预置场景（工具），始终设置为“Off”。

第 4/4 页

参数	说明	设置	默认值
Main Volume（仅限 EAD20）	此项用于设置 [OUTPUT] 插孔的音频输出增益电平。如果指定“Variable”，音量将与 [MASTER] 旋钮的操作相关联。除“Variable”之外的任何设置都将禁用使用 [MASTER] 旋钮调节音量。	Variable, 1 – 127	Preset Scenes (Utility) 应始终设置为“Variable”。
Phones Volume（仅限 EAD20）	设置耳机音量。如果指定“Variable”，音量将与 [MASTER] 旋钮的操作相关联。除“Variable”之外的任何设置都将禁用使用 [MASTER] 旋钮调节音量。	Variable, 1 – 127	Preset Scenes (Utility) 应始终设置为“Variable”。
Mic/Trigger Volume（仅限 EAD20）	设置麦克风输入和触发输入的音量。	0 – 127	对于预置场景（工具），始终设置为“127”。
Click Volume（仅限 EAD20）	设置播放节拍器音量 如果指定“Variable”，音量将与 [AUDIO/CLICK] 旋钮操作相关联。除“Variable”之外的任何设置都将禁用使用 [AUDIO/CLICK] 旋钮调节音量。	Variable, 1 – 127	Preset Scenes (Utility) 应始终设置为“Variable”。
Audio Volume（仅限 EAD20）	使用录音机功能设置音频播放，以及设置音频输入到 [AUX IN] 插孔和 [USB TO HOST] 端口的音量。如果指定“Variable”，音量将与 [AUDIO/CLICK] 旋钮操作相关联。除“Variable”之外的任何设置都将禁用使用 [AUDIO/CLICK] 旋钮调节音量。	Variable, 1 – 127	Preset Scenes (Utility) 应始终设置为“Variable”。

Output

Output →Output Gain

此参数用于设置通过相应插孔输出的音频增益电平。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Main Out	此参数用于设置通过 [OUTPUT] 插孔 (L + R) 输出的音频增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	对于预置场景（输出），始终设置为“0 dB”。
Phones Out	此参数用于设置通过 [PHONES] 插孔输出的音频增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	

第 2/2 页（仅限 EAD50）

参数	说明	设置	默认值
IndivOut1/2	设置通过 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔输出的音频增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	对于预置场景（输出），始终设置为“0 dB”。
IndivOut3/4	设置从 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔 3 和 4 输出的音频增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	
IndivOut5/6	设置通过 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔 5 和 6 输出的音频输出增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	
IndivOut7/8	设置通过 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔 7 和 8 输出的音频增益电平。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	

Output →Phones EQ

这会调整应用于耳机声音的均衡器。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参考页面 32 上的图。

第 1/5 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	指定是否对耳机声音应用均衡器。	On, Off	对于预置场景（输出），始终设置为“Off”。
Type	此参数用于选择应用于耳机声音的均衡器类型。	请参阅均衡器类型列表	对于预置场景（输出），始终设置为“Thru”。

第 2/5 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置应用于耳机声音的均衡器低频段的中点频率。	16.0 Hz – 24.4 kHz	对于预置场景（输出），始终设置为“100 Hz”。
Low Gain	用于增强或削减接近低频指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（输出），始终设置为“0 dB”。
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	对于预置场景（输出），始终设置为“0.7”。
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	对于预置场景（输出），始终设置为“LowShelving”。

第 3/5 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此此参数用于设置应用于耳机声音的均衡器中低频段的中点频率。	16.0 Hz – 24.4 kHz	对于预置场景（输出），始终设置为“500 Hz”。
MidLow Gain	用于增强或削减设定的中低频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（输出），始终设置为“0 dB”。
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（输出），始终设置为“0.7”。

第 4/5 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置应用于耳机声音的均衡器中高频段的中点频率。	16.0 Hz – 24.4 kHz	对于预置场景（输出），始终设置为“2.00 kHz”。
MidHigh Gain	用于提升或衰减为 MidHigh Freq 指定的频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（输出），始终设置为“0 dB”。
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（输出），始终设置为“0.7”。

第 5/5 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	此参数用于设置应用于耳机声音的均衡器高频段的中点频率。	16.0 Hz – 24.4 kHz	对于预置场景（输出），始终设置为“10.0 kHz”。
High Gain	用于增强或衰减接近高频参数指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（输出），始终设置为“0 dB”。
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无效。	0.1 – 12.0	对于预置场景（输出），始终设置为“0.7”。
High Shape	此参数用于选择均衡器高频段频率特性的形状。	HighShelving, PeakDip	对于预置场景（输出），始终设置为“HighShelving”。

Aux In

此参数用于设置通过 [AUX IN] 插孔进行音频输入的相关设置。

Aux In →Aux In Vol

此项用于设置通过 [AUX IN] 插孔音频输入的音量相关设置。

参数	说明	设置	默认值
Volume	此功能用于调节通过 [AUX IN] 插孔输入的音频输入音量。	0 – 127	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“100”。

Aux In →Aux In EQ

通过 [AUX IN] 插孔设置音频输入的均衡器相关参数。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参考页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置是否对通过 [AUX IN] 插孔输入的音频应用均衡器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。	Off, On	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Off”。

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置通过 [AUX IN] 插孔输入音频时均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“125 Hz”。
Low Gain	用于增强或削减接近低频指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0 dB”。
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0.9”。
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“LowShelving”。

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置对通过 [AUX IN] 插孔输入的音频所应用的均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“500 Hz”。
MidLow Gain	用于增强或削减设定的中低频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0 dB”。
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0.9”。

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置对通过 [AUX IN] 插孔输入的音频所应用的均衡器低到高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“4.0 kHz”。
MidHigh Gain	用于提升或衰减为 MidHigh Freq 指定的频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0 dB”。
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0.9”。

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	此参数用于设置对通过 [AUX IN] 插孔输入的音频所应用的均衡器高频段的中点频率。	500 Hz – 16.0 kHz	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“9.0 kHz”。
High Gain	用于增强或衰减接近高频参数指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0 dB”。
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无效。	0.1 – 12.0	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0.9”。
High Shape	此项用于选择 EQ 高频段的频率特性形状。如果选择了 LPF，整个均衡器将变为低通滤波器。	HighShelving, PeakDip, LPF	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“HighShelving”。

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	除了均衡器设置之外，还可以通过 [AUX IN] 插孔对音频输入应用高通滤波器 (HPF)。该滤波器会切除低于此处指定频率的声音。如果指定了“Thru”，则不应用 HPF。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Thru”。
HPF Q	此参数用于设置高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“0.7”。

Aux In →Aux In Out

此设置与通过 [AUX IN] 插孔输入到本产品的音频的外部输出有关。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Mode	此项用于指定如何通过 [AUX IN] 插孔处理左、右（L+R）音频输入到本产品。 **Stereo** 将立体声输入声直接处理为立体声输出。 **L Mono** 仅使用左通道的声音。 **R Mono** 仅使用右通道的声音。 **L+R Mono (L+R monaural)** 混合左右声道并以单声道方式进行处理。 **L Guide** 选择此设置以输入分离音频，其中节拍声通过左通道输入，其他伴奏声音通过右通道输入。引导（嘀嗒）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，而只有伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。 此功能用于调节通过 [PHONES] 插孔输出的音频输出音量。 EAD50 ：[AUDIO] 滑杆（伴奏）和 [CLICK] 滑杆（导音） EAD20 ：[AUDIO/CLICK] 旋钮 **R Guide** 选择此设置以输入分离音频，其中导音（节拍声）通过右通道输入，其他伴奏声音通过左通道输入。引导（嘀嗒）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，而只有伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。 此功能用于调节通过 [PHONES] 插孔输出的音频输出音量。 EAD50 ：[AUDIO] 滑杆（伴奏）和 [CLICK] 滑杆（导音） EAD20 ：[AUDIO/CLICK] 旋钮	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Stereo”。
Main Out	对于通过 [AUX IN] 插孔输入的音频，此参数设置是否从 [OUTPUT] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“On”。
Phones Out	对于通过 [AUX IN] 插孔输入的音频，此参数设置是否从 [PHONES] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	对于通过 [AUX IN] 插孔输入的音频，此参数设置是否从 [USB TO HOST] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
Backing Out Level	该设置仅在 Mode 为 L Guide 或 R Guide 时显示。此参数设置通过 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口 (USB Audio 1/2) 输出的伴奏音量。如果 Mode = L Guide，则 R 成为伴奏音；如果 Mode = R Guide，则 L 成为伴奏音。	0 – 127	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“127”。

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
IndivOut（仅限 EAD50）	对于通过 [AUX IN] 插孔输入的左右 (L + R) 通道音频，此设置决定用于外部输出的通道。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Off”。
IndivOut Vol（仅限 EAD50）	对于输入到 [AUX IN] 插孔的左右 (L + R) 通道音频，此设置用于调整从 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔输出的音频的音量。如果指定为“Variable”，音量会与 [AUDIO] 滑杆操作同步。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Variable”。
USB AudOut（仅限 EAD20）	此项设置用于选择通过 USB 线缆输入到 [AUX IN] 插孔 的左（L）和右（R）音频通道，在外部输出时使用左（L）或右（R）通道。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 117 底部的表格。	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Off”。
USB AudOut Vol（仅限 EAD20）	该选项用于调节通过 [AUX IN] 插孔输入的音频信号的音量，以便通过 USB 线缆进行外部输出。如果指定“Variable”，音量将与 [MASTER] 旋钮操作联动。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Variable”。

USB Audio

此项用于设置通过 [USB TO HOST] 端口进行音频输入 / 输出的相关设置。

USB Audio →USB Audio

此项用于设置通过 [USB TO HOST] 端口进行音频输入 / 输出的相关设置。

参数	说明	设置	默认值
Mode	此设置用于通过 [USB TO HOST] 端口配置音频输入 / 输出的通道。这些设置在关闭电源并重新启动后生效。有关 USB 音频通信规范的信息，请参阅页面 49。	2in/2out, 8in/10out	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “2in/ 2out”。
In Volume	用于调整各个立体声通道输入的音量级别。仅当 Mode = 8in/10out 时，USB Audio In 3/4、5/6 和 7/8 设置才会启用。在通过 [F1] InSel 按钮选择 USB 音频输入通道后，进入设置。	0 – 127	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “100”。
Out Gain	此设置用于调节音频从 [USB TO HOST] 端口输出时的增益电平。仅当 Mode = 8in/10out 时，USB Audio Out 3–10 设置才会启用。在使用 [F1] OutSel 按钮选择要输出的 USB 音频通道后，进入设置。	–18 dB, –12 dB, –6 dB, 0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “0 dB”。

USB Audio →USB Audio EQ

此参数用于设置通过 [USB TO HOST] 端口音频输入的 EQ 相关设置。在此设置参数前，请先使用 [F1] InSel 按钮选择 USB 音频输入通道。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参考页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置是否对通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频应用均衡器（“On” 表示应用，“Off” 表示不应用）。“Off” 设置等同于每个频段的 Gain = 0 和 HPF Freq = Thru。	Off, On	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “Off”。

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置对通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频所应用的均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “125 Hz”。
Low Gain	用于增强或削减接近低频指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “0 dB”。
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “0.9”。
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	对于预置场景（USB 音频），始终设置为 “LowShelving”。

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置对通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频所应用的均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“500 Hz”。
MidLow Gain	用于增强或削减设定的中低频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“0 dB”。
MidLow Q	此设置用于调整在“MidLow Freq”指定频率附近进行增强或衰减时所影响的带宽。设置值越小，带宽越宽，从而产生更平滑的声音变化。设置值越大，带宽越窄，从而产生更明显的声音变化。	0.1 – 12.0	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“0.9”。

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置对通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频所应用的均衡器低到高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“4.0 kHz”。
MidHigh Gain	用于提升或衰减为 MidHigh Freq 指定的频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“0 dB”。
MidHigh Q	该设置决定在 MidHigh Freq 指定频率附近进行增强或衰减时所应用的带宽。设置值越小，带宽越宽，从而产生更平滑的声音变化。设置值越大，带宽越窄，从而产生更明显的声音变化。	0.1 – 12.0	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“0.9”。

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	此参数用于设置对通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频所应用的均衡器高频段的中点频率。	500 Hz – 16.0 kHz	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“9.0 kHz”。
High Gain	用于增强或衰减接近高频参数指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“0 dB”。
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无效。	0.1 – 12.0	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“0.9”。
High Shape	此参数用于选择均衡器高频段频率特性的形状。	HighShelving, PeakDip, LPF	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“HighShelving”。

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	除了均衡器设置之外，还可以通过 [USB TO HOST] 端口对音频输入应用高通滤波器 (HPF)。该滤波器会滤除频率低于指定频率的声音。如果指定了“Thru”，则不应用 HPF。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（USB 音频），始终设置为“0.7”。
HPF Q	此参数用于设置高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	0.7

USB Audio →USB AudioOut

此设置与通过 [USB TO HOST] 端口输入到本产品的音频的外部输出相关。在此设置参数前，请先使用 [F1] InSel 按钮选择 USB 音频输入通道。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Mode	本设置用于指定如何通过 [USB TO HOST] 端口处理音频输入。 **Stereo** 将立体声输入声直接处理为立体声输出。 **L Mono** 仅使用左通道的声音。 **R Mono** 仅使用右通道的声音。 **L+R Mono (L+R monaural)** 混合左右声道并以单声道方式进行处理。 **L Guide** 选择此设置以输入分离音频，其中节拍声通过左通道输入，其他伴奏声音通过右通道输入。引导（节拍声）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。 此功能用于调节通过 [PHONES] 插孔的音频输出音量。 EAD50 : [AUDIO] 滑杆（伴奏）和 [CLICK] 滑杆（导音） EAD20 : [AUDIO/CLICK] 旋钮 **R Guide** 选择此设置以输入分离音频，其中导音（节拍声）通过右通道输入，其他伴奏声音通过左通道输入。引导（节拍声）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。 此功能用于调节通过 [PHONES] 插孔的音频输出音量。 EAD50 : [AUDIO] 滑杆（伴奏）和 [CLICK] 滑杆（导音） EAD20 : [AUDIO/CLICK] 旋钮	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	Stereo
Main Out	对于通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频，此参数设置是否从 [OUTPUT] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	On
Phones Out	对于通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频，此参数设置是否从 [PHONES] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	On
USB Audio Out1/2	对于通过 [USB TO HOST] 端口输入的音频，此参数设置是否从 [USB TO HOST] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	On
Backing Out Level	该设置仅在 Mode 为 L Guide 或 R Guide 时显示。此参数设置通过 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口 (USB Audio 1/2) 输出的伴奏音量。如果 Mode = L Guide，则 R 成为伴奏音；如果 Mode = R Guide，则 L 成为伴奏音。	0 – 127	127

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
IndivOut（仅限 EAD50）	对于通过 [USB TO HOST] 端口输入的左右 (L + R) 通道音频，此设置决定用于外部输出的通道。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	Off
IndivOut Vol（仅限 EAD50）	对于输入到 [USB TO HOST] 端口的左右 (L + R) 通道音频，此设置用于调整从 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔输出的音频的音量。如果指定为“Variable”，音量将与 [AUDIO] 滑杆操作关联。	Variable, 1 – 127	Variable
USB AudOut（仅限 EAD20）	此设置用于选择左（L）和右（R）音频通道，输入到 [USB TO HOST] 端口，并从该端口外部输出。	Off, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L9+R10, L3, R4, L5, R6, L7, R8, L9, R10, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8, (L+R)9, (L+R)10 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 117 底部的表格。	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Off”。
USB AudOut Vol（仅限 EAD20）	此项用于调节输入到并通过 [USB TO HOST] 端口输出的音频音量。如果指定“Variable”，音量将与 [MASTER] 旋钮操作联动。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（辅助输入），始终设置为“Variable”。

Bluetooth（仅限 EAD50）

注

根据您购买本产品的国家/地区不同，EAD50 可能不支持蓝牙功能。

■ Bluetooth (Wireless Audio/MIDI Communication)

本产品支持使用蓝牙接收音频（蓝牙音频）或发送 / 接收 MIDI（蓝牙 MIDI）。此设置主要用于配置与蓝牙音频相关的设置。

Bluetooth Audio Connection

要建立蓝牙音频连接，请将蓝牙开 / 关参数设置为“On”，然后配对设备（如下所述）。建立连接后，蓝牙设备画面上会显示“EAD50 Audio(xxxxxx)”，并且画面上的蓝牙图标下方会显示“A”。

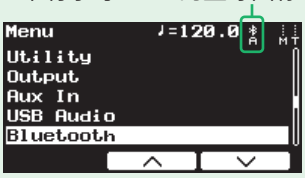
Bluetooth MIDI Connection

将蓝牙开 / 关参数设置为“On”，然后通过智能手机或其他蓝牙设备上的应用程序连接此产品。无需配对。当连接建立时，蓝牙设备画面上会显示“EAD50 MIDI(xxxxxx)”，画面上的蓝牙图标下方会显示“M”。

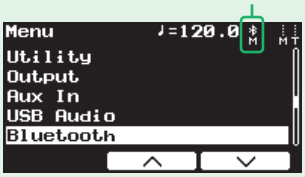
注

- 如果蓝牙图标下方没有显示任何字母，则表示音频和 MIDI 通信均已启用。
- 另请参见相关说明，详见页面 50，例如蓝牙连接示例。

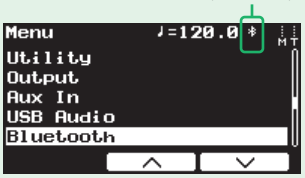
带有字母“A”的蓝牙图标



带有字母“M”的蓝牙图标



蓝牙图标（无字母）



Bluetooth →Bluetooth

设置蓝牙的基本设置。

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置是否通过蓝牙进行音频 /MIDI 通信（“On”表示是，“Off”表示否）。	Off, On	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“Off”。
Volume	此设置用于调节通过蓝牙音频输入的音量。	0 – 127	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“100”。
Pairing	按 [ENTER] 按钮开始蓝牙设备配对。在蓝牙设备画面上选择“EAD50 Audio(xxxxxxxx)”作为要连接的设备，启动配对。 **注** • 请在 5 分钟内配对设备。“Bluetooth pairing”信息会在 5 分钟后自动消失。如果出现输入密码的提示，请输入数字“0000”。 • 也可以通过按住 [MENU] 按钮来开始配对蓝牙设备。 • 首次将蓝牙设备连接到本产品时，需要进行配对操作。配对成功后，无需再次配对，除非在蓝牙设备中取消配对。	—	—

Bluetooth →Bluetooth EQ

本选项用于调整通过蓝牙音频输入的 EQ 相关设置。

注

有关均衡器 (EQ) 的更多信息，请参考页面 32 上的图。

第 1/6 页

参数	说明	设置	默认值
On/Off	此参数设置是否对通过蓝牙输入的音频应用均衡器（“On”表示应用，“Off”表示不应用）。“Off”设置等同于每个频段的 Gain = 0 和 HPF Freq = Thru。	Off, On	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“Off”。

第 2/6 页

参数	说明	设置	默认值
Low Freq	此参数用于设置对通过蓝牙输入的音频所应用的均衡器低频段的中点频率。	32 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“125 Hz”。
Low Gain	用于增强或削减接近低频指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0 dB”。
Low Q	此参数用于设置均衡器低频段的 Q 值（频率特性）。如果 Low Shape 设置为 LowShelving，则 Low Q 值将不起作用。	0.1 – 12.0	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0.9”。
Low Shape	此项用于选择均衡器低频段的频率特性形状。	LowShelving, PeakDip	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“LowShelving”。

第 3/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidLow Freq	此参数用于设置对通过蓝牙输入的音频所应用的均衡器中低频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“500 Hz”。
MidLow Gain	用于增强或削减设定的中低频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0 dB”。
MidLow Q	此参数用于设置均衡器中低频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0.9”。

第 4/6 页

参数	说明	设置	默认值
MidHigh Freq	此参数用于设置对通过蓝牙输入的音频所应用的均衡器低到高频段的中点频率。	100 Hz – 10.0 kHz	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“4.0 kHz”。
MidHigh Gain	用于提升或衰减为 MidHigh Freq 指定的频率附近的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0 dB”。
MidHigh Q	此参数用于设置均衡器中高频段的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0.9”。

第 5/6 页

参数	说明	设置	默认值
High Freq	此参数用于设置对通过蓝牙输入的音频所应用的均衡器高频段的中点频率。	500 Hz – 16.0 kHz	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“9.0 kHz”。
High Gain	用于增强或衰减接近高频参数指定频率的信号。	–12 dB – 0 dB – +12 dB	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0 dB”。
High Q	此参数用于设置均衡器高频段的 Q 值（频率特性）。如果 High Shape 设置为 HighShelving，则 High Q 值无效。	0.1 – 12.0	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0.9”。
High Shape	此参数用于选择均衡器高频段频率特性的形状。	HighShelving, PeakDip, LPF	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“HighShelving”。

第 6/6 页

参数	说明	设置	默认值
HPF Freq	除了均衡器设置之外，高通滤波器 (HPF) 也可以应用于通过蓝牙输入的音频输入。该滤波器会滤除频率低于指定频率的声音。如果指定了“Thru”，则不应用 HPF。	Thru, 56 Hz – 2.0 kHz	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“Thru”。
HPF Q	此参数用于设置高通滤波器的 Q 值（频率特性）。	0.1 – 12.0	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“0.7”。

Bluetooth →Bluetooth Out

此设置用于通过蓝牙输入到本产品的音频的外部输出相关设置。

第 1/2 页

参数	说明	设置	默认值
Mode	该设置指定在输出时如何处理通过蓝牙输入到本产品的音频输入。 **Stereo** 将立体声输入声直接处理为立体声输出。 **L Mono** 仅使用左通道的声音。 **R Mono** 仅使用右通道的声音。 **L+R Mono (L+R monaural)** 混合左右声道并以单声道方式进行处理。 **L Guide** 选择此设置以输入分离音频，其中节拍声通过左通道输入，其他伴奏声音通过右通道输入。引导（节拍声）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。[PHONES] 插孔的导音（节拍声）音量可通过 [CLICK] 滑杆进行调节，伴奏音量可通过 [AUDIO] 滑杆进行调节。 **R Guide** 选择此设置以输入分离音频，其中导音（节拍声）通过右通道输入，其他伴奏声音通过左通道输入。引导（节拍声）声音和伴奏声音在中间声相位置从 [PHONES] 插孔输出，伴奏声音在中间声相位置从 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口输出。[PHONES] 插孔的导音（节拍声）音量可通过 [CLICK] 滑杆进行调节，伴奏音量可通过 [AUDIO] 滑杆进行调节。	Stereo, L Mono, R Mono, L+R Mono, L Guide, R Guide	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“Stereo”。
Main Out	对于通过蓝牙输入到本产品的音频，此参数设置是否从 [OUTPUT] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“On”。
Phones Out	对于通过蓝牙输入到本产品的音频，此参数设置是否从 [PHONES] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
USB Audio Out 1/2	对于通过蓝牙输入到本产品的音频，此参数设置是否从 [USB TO HOST] 插孔输出音频（“On”表示输出，“Off”表示不输出）。	Off, On	
Backing Out Level	该设置仅在 Mode 为 L Guide 或 R Guide 时显示。此参数设置通过 [OUTPUT] 插孔和 [USB TO HOST] 端口 (USB Audio 1/2) 输出的伴奏音量。如果 Mode = L Guide，则 R 成为伴奏音；如果 Mode = R Guide，则 L 成为伴奏音。	0 – 127	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“127”

第 2/2 页

参数	说明	设置	默认值
IndivOut	对于通过蓝牙输入到本产品的左右 (L + R) 通道音频，此设置决定用于外部输出的通道。	Off, L1+R2, L3+R4, L5+R6, L7+R8, L(1+2), R(1+2), L(3+4), R(3+4), L(5+6), R(5+6), L(7+8), R(7+8), L1, R2, L3, R4, L5, R6, L7, R8, (L+R)1, (L+R)2, (L+R)3, (L+R)4, (L+R)5, (L+R)6, (L+R)7, (L+R)8 * 有关各个设置值的说明，请参阅页面 116 底部的表格。	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“Off”。
IndivOut Vol	对于通过蓝牙输入到本产品的音频，此设置用于调整从 [INDIVIDUAL OUTPUT] 插孔输出的音频的音量。如果指定为“Variable”，音量将与 [AUDIO] 滑杆操作关联。	Variable, 1 – 127	对于预置场景（蓝牙），始终设置为“Variable”。

File

此功能用于对保存在连接到产品的外部存储器中的文件进行相关操作。例如，可用于将本产品创建的数据保存为外部存储器中的文件，或将外部存储器中保存的文件导入到本产品中。

注

- 关于内部存储器与外部存储器（介质）之间关系的说明，请参阅页面 33 中的图示。
- 本产品每种文件扩展名最多支持 1,000 个文件，而 EAD20 最多支持 100 个文件。
- 虽然本产品可以导入用 EAD20 的“All”和“Scene”保存的文件，但并非所有设置都能正确恢复。
- 在 EAD50 上保存的“All”或“Scene”文件无法导入至 EAD20。

File →File All

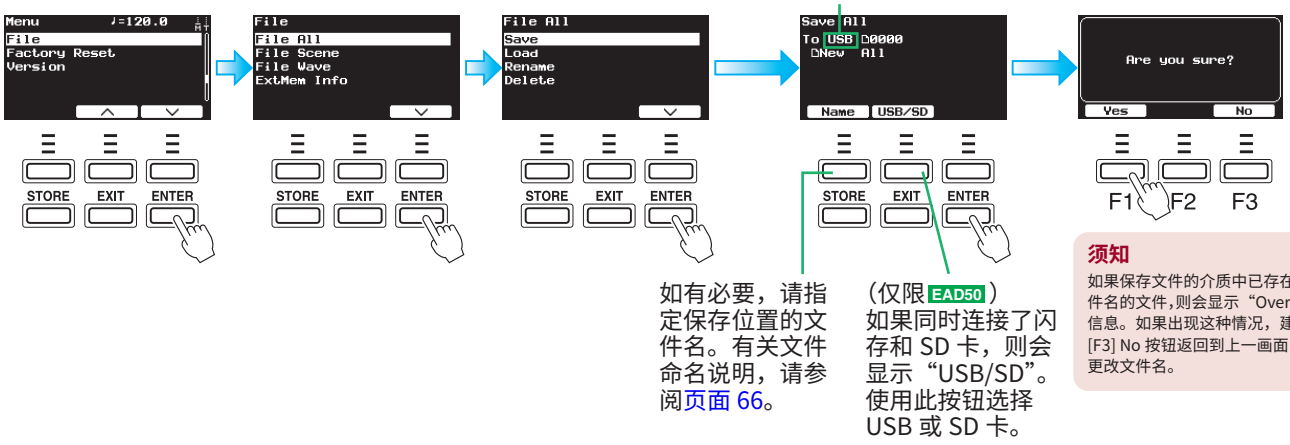
此操作涉及用于存储在本产品上创建的所有场景、现场套组和用户音色的文件（最初命名为“All.bin”）。

须知

注：所保存的内容不包括音频文件以及通过录音功能、循环器或采样功能在内部存储器中录制的数据。

● Save

此操作会将本产品上创建的所有场景、Live Set 和用户音色以“All.bin”（默认文件名）保存到闪存或 SD 卡中。要保存文件，请按 [F1] 指定文件名，然后按 [ENTER]。

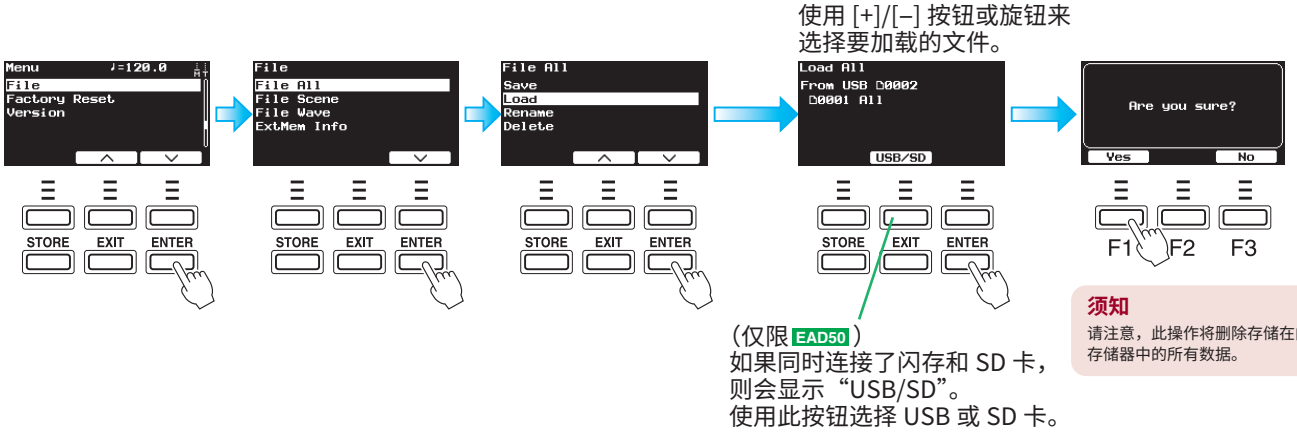


须知

如果保存文件的介质中已存在相同文件名的文件，则会显示“Overwrite?”信息。如果出现这种情况，建议先按 [F3] No 按钮返回到上一画面，然后更改文件名。

● Load

此功能用于将保存在外部存储器中的“All.bin”文件（默认文件名）导入本产品。
使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择文件，然后按 [ENTER] 按钮加载文件。



须知

请注意，此操作将删除存储在内部存储器中的所有数据。

● Rename

此功能用于重命名保存在外部存储器中的“All.bin”（默认文件名）文件。
使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择文件，按 [F1] Name 按钮更改文件名，然后按 [ENTER] 按钮应用更改。有关更多信息，请参阅页面 66。

● Delete

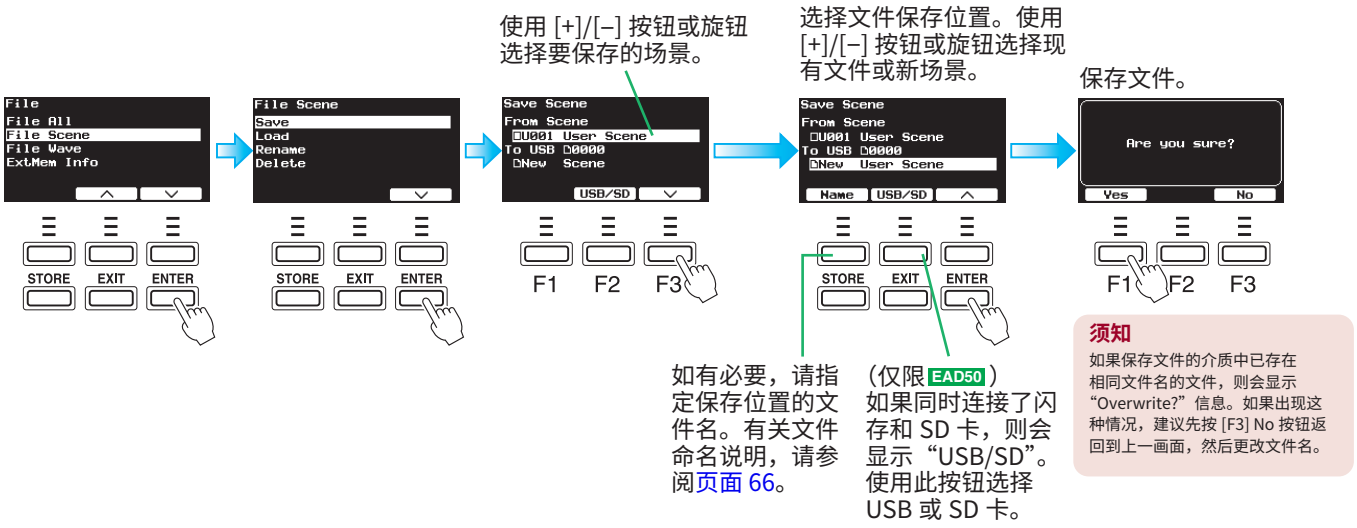
此操作会删除保存在外部存储器中的“All.bin”（默认文件名）文件。
使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择文件，然后按 [ENTER] 按钮删除文件。

File →File Scene

此操作与单独保存本产品中创建的场景文件（初始文件名为“Scene.bin”）相关。

● Save

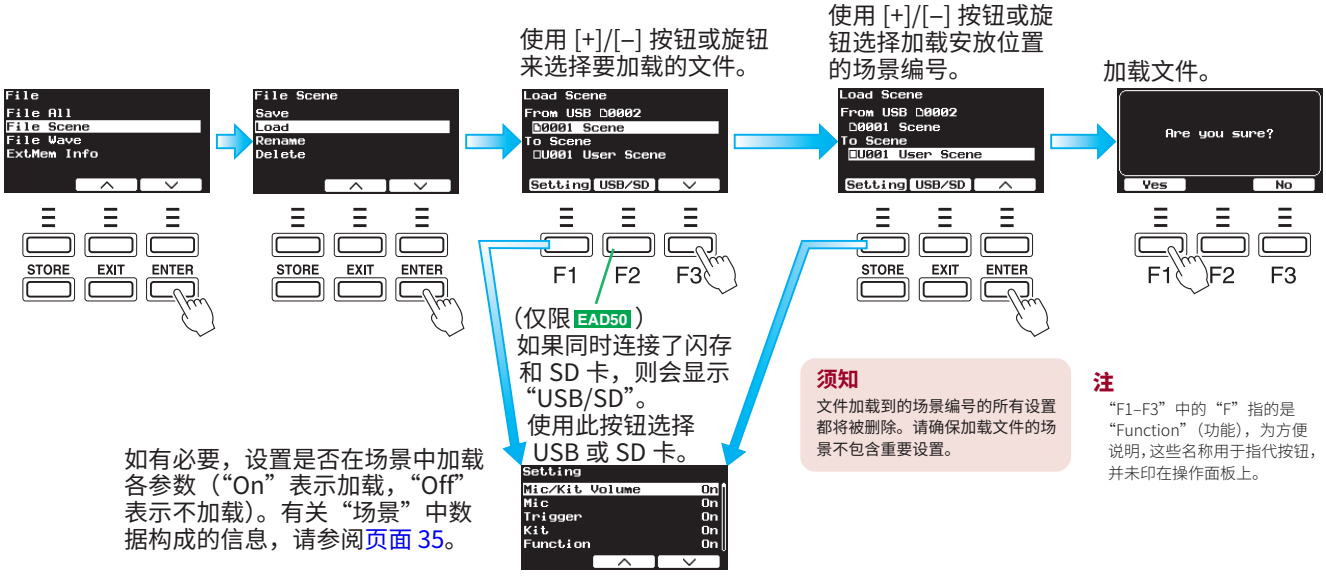
此功能用于将本产品上创建的场景单独保存为“Scene.bin”文件（初始文件名）。如果所选场景涉及用户音色，则该文件还包含用户音色数据。



须知
如果保存文件的介质中已存在相同文件名的文件，则会显示“Overwrite?”信息。如果出现这种情况，建议先按 [F3] No 按钮返回到上一画面，然后更改文件名。

● Load

此功能用于将保存在外部存储器中的“Scene.bin”文件（默认文件名）中的数据导入到产品中。



须知
文件加载到的场景编号的所有设置都将被删除。请确保加载文件的场景不包含重要设置。

注
“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

● Rename

此功能可重命名保存在外部存储器中的场景文件。
使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择文件，按 [F1] Name 按钮更改文件名，然后按 [ENTER] 按钮应用更改。有关更多信息，请参阅页面 66。

● Delete

此操作会删除保存在外部存储器中的“Scene.bin”（默认文件名）文件。
使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择文件，然后按 [ENTER] 按钮删除文件。

File →File Wave

本产品支持三种音频文件类型：文件（.AIF、.AIFF 和 .WAV）

● Rename

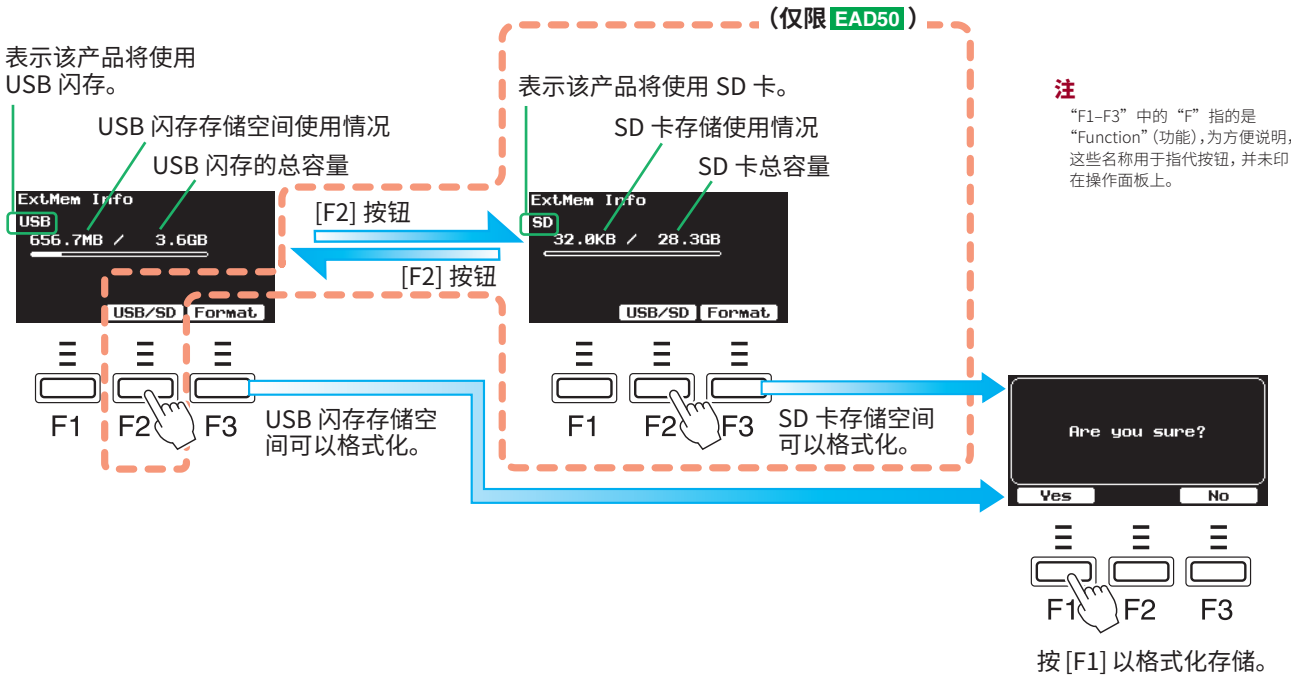
这将重命名保存在外部存储器中的音频文件。
使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择文件，按 [F1] Name 按钮更改文件名，然后按 [ENTER] 按钮应用更改。

● Delete

此操作会删除保存在外部存储器中的音频文件。
使用 [+]/[–] 按钮或旋钮选择文件，然后按 [ENTER] 按钮删除文件。

File →ExtMem Info（外部存储器的使用 / 格式）

此处显示已连接产品的外部存储器已用空间。

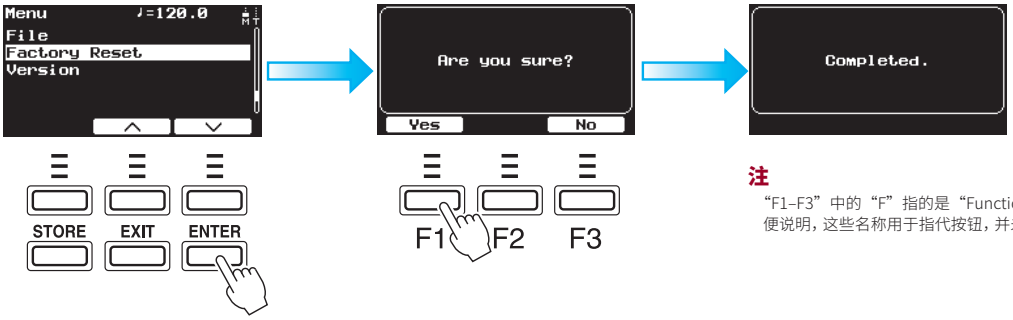


注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

Factory Reset

将内部存储器复位为出厂时的初始状态。



注

“F1–F3”中的“F”指的是“Function”（功能），为方便说明，这些名称用于指代按钮，并未印在操作面板上。

Version

显示固件版本。



附录

疑难解答

问题	可能的原因	解决方案	页面
声音输出与预期不符			
没有声音输出。	电源未打开。	检查电源是否已开启。	速成指南
	产品按钮的操作方式（仅限 EAD50）。	• 检查位于面板左下角的 [MUTE ALL] 按钮的指示灯状态。 • 检查位于面板下方中央区域的通道开 / 关按钮 (1 – 5) 的指示灯状态。	7 87 88
	当连接 DSU50 单元或电容麦克风时的幻象电源设置（仅限 EAD50）。	如果连接了 DSU50 单元或电容麦克风，则在未打开幻象电源的情况下不会发出声音。 请在画面上的以下位置检查幻象电源设置。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic In →Phantom	109
	电缆连接不正确或开关已关闭。	确认传感器单元已正确连接到主机（本产品）。	DSU50 使用说明书（EAD50）和速成指南（EAD20）
		检查所用电缆是否有损坏或缺陷。	–
		确认耳机、放大器、扬声器及其他设备是否正确连接到主机（本产品）。	–
	效果设置中的单独输出目的地设置	检查以下画面上的设置。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic Out→Effect Thru [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Inst Out →Effect Thru 如果上述画面中的“Effect Thru”设置为“On”，请检查下面三个设置的 on/off 状态。 • Main Out（来自 [OUTPUT] 插孔的输出） • Phones Out（输出到耳机） • USB Audio Out1/2（输出至连接的计算机）	116 132
没有声音，或音量 / 电平不符合预期。	本产品的音量未调高	EAD50 检查面板右下区域的滑杆位置。 EAD20 检查位于面板左侧区域的 [MASTER] 旋钮。	7
		检查面板下方中央区域的推子 LED 指示灯状态。（仅限 EAD50）	87 88
	该产品的音量电平设置不正确。	请在以下画面上检查各通道的音量电平，并在必要时调整音量电平。 [MIC/TRIG] →[F1] Volume	107
	输入期间增益不足	请在以下画面上检查本产品的输入增益，并在需要时进行调整。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic In →Gain [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Gain	109 119
	麦克风声音：所用线缆接口的形状（仅限 EAD50）。	[MIC/LINE] 插孔兼容 TRS 耳机插头和 XLR 接口。TRS 电话插头的增益较低。如果使用 TRS 耳机插孔时增益电平不足，请改用 XLR 接口。	8
	麦克风声音：讲话设置	开启讲话设置将增加麦克风输入增益值。如有必要，请关闭讲话设置。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic In →Talk	112
	连接到本产品的外部设备	检查连接到本产品的外部设备的硬件因素（如电源状态、音量级别和滑杆位置）以及软件因素（如画面设置）。	–

问题	可能的原因	解决方案	页面
声音输出与预期不符（续）			
耳机音量低	本产品的音量未调高	EAD50 检查面板右下区域的 [PHONES] 滑杆位置。 EAD20 请检查面板左侧区域的 [MASTER] 音量旋钮的位置。	–
	所用耳机的性能	为了更容易听到 EAD 的声音，建议使用可以阻挡外部声音的入耳式监听耳机或封闭式耳机。请注意，根据耳机的性能，可能难以听清低频声音，例如大鼓声。	–
	本产品的参数设置	请尝试在以下画面上更改增益设置。 [MENU] →Output →Output Gain →Phones Out	190
	两个 [PHONES] 插孔均已使用	本产品配备一个标准耳机插孔和一个迷你立体声插孔。 然而，同时在两个插孔连接两副耳机会降低耳机的输出。	8
触发声音无法产生或难以产生（即使安装了触发传感器或电子鼓垫）	本产品的增益设置	检查相应的打击垫（相应的触发输入），确保以下设置已正确配置。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig Pairing [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Gain, Rim Gain, Min Level, Max Level	118 119
	本产品的打击垫类型设置	请确认以下画面上的打击垫类型设置是否正确。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Category, Type	119
	MIDI 设置不正确。	检查以下设置。如果设置为“Off”，则不会发出任何音色。 [MENU] →Utility →MIDI Local Control	188
	连接的打击垫的触发输出电平较低。	检查打击垫输出电平调节旋钮（如有配备）。	–
使用触发音无法检测到滚奏和击鼓装饰音（即使连接了触发传感器或安装了电子鼓垫）。	本产品的设置	请在以下画面上调整设置值。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Reject Time	120
配备位置检测功能的打击垫无法正常发声（仅限 EAD50）	本产品的设置	首先，检查打击垫是否连接到 [TRIGGER INPUT] 插孔，该插孔支持位置检测功能 (❸/❽，❹/❾，❺/❿)。 接下来，请在以下画面上检查打击垫类型设置。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Category, Type 此外，在以下画面上，检查分配给打击垫的音色，确认其是否支持位置检测功能，可参考单独发布的数据列表中的“音色一览表”。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice →Category, Number 对于镲片垫，还要确认它们的朝向是否正确。如果方向错误，可能会妨碍性能的充分发挥。	26 119 134

问题	可能的原因	解决方案	页面
声音输出与预期不符（续）			
打击垫控制（如 XP120SD 配备的打击垫）功能无法使用	–	本产品不支持打击垫控制功能（该功能仅适用于部分电子鼓打击垫）。	–
外部存储器中的音频文件没有预览声音，或预览声音音量很低。	EAD50 [MIC/TRIG] 滑杆位置	[MIC/TRIG] 滑杆也可调节音频文件预览音量。预览文件时，请将滑杆调整到合适的位置。	7
	EAD20 [MASTER] 旋钮的位置	调整 [MASTER] 旋钮。	11
无法听到节拍声或节拍声的音量太低	EAD50 [CLICK] 滑杆或 [MIC/TRIG] 滑杆的位置	先检查 [CLICK] 滑杆，然后再检查 [MIC/TRIG] 滑杆。[MIC/TRIG] 滑杆也会调节节拍声音量。这是因为外部存储器中音频文件的节拍声会由 [MIC/TRIG] 滑杆调整。	7
	EAD20 [AUDIO/CLICK] 旋钮的位置	调整 [AUDIO/CLICK] 旋钮。	11
用户音色预览声音无法产生或音量太低。	EAD50 [MIC/TRIG] 滑杆位置	[MIC/TRIG] 滑杆同样用于调节用户音色预览音量。预览文件时，请将滑杆调整到合适的位置。	7
	EAD20 [MASTER] 旋钮的位置	调整 [MASTER] 旋钮。	11
音量平衡			
演奏中打击乐器之间的音量平衡较差。 • 不同麦克风声音之间的平衡（仅限 EAD50） • 触发音之间的平衡 • 麦克风和触发音之间的平衡 * * 麦克风声音： - 原声鼓声 * 触发音： - 通过安装在原声鼓上的触发传感器（Trigger sensor）检测到击打而产生的电子声音。 - 敲击电子鼓垫产生的电子声音	LED 旋转推子的调节状态（仅限 EAD50）	在以下条件下，检查位于面板下部中央区域的 LED 旋钮推子的 LED 指示灯状态。 • [MIC] 按钮和 [MIXER] 指示灯均为开启（增益，音量） • [TRIG] 按钮和 [MIXER] 指示灯均为开启（音量）	87
	音量设置	请在以下画面上检查各通道的音量电平，并在必要时调整音量电平。 [MIC/TRIG] →[F1] Volume	107
连接的外部设备输入声与 EAD50 演奏组声音的音量平衡较差	音量设置	请调整位于面板右下角的 [AUDIO] 滑杆（外接设备音频）和 [MIC/TRIG] 滑杆（您的演奏音频）。	7
	连接到本产品的外部设备的音量设置	检查设置。	–

问题	可能的原因	解决方案	页面
音量平衡（续）			
外部存储器（使用功能的录音机）播放的声音与产品演奏组的声音之间的音量平衡不佳。	音量设置	调整位于面板右下区域的 [AUDIO] 滑杆（外部存储器播放声音）和 [MIC/TRIG] 滑杆（产品演奏组声音）。	7
某些鼓声（例如镲）的音量较低。	传感器单元和麦克风的设置位置	放置在距离麦克风（包括传感器单元）较远位置的鼓声有时会变小。重新考虑鼓组和麦克风的位置，或者考虑放置额外的麦克风。	–
低音鼓的音量感和低频声音不足。	传感器单元和麦克风设置状态	为了在演奏低音鼓时产生音量感和低频声音，本产品采用了使用附带的传感器单元生成触发音的方法。因此，请确认传感器单元已正确安装到低音鼓上。	–
		（仅限 EAD50） 为了增强低音鼓的原声效果，而不是触发音，可以安装一个专门为低音鼓设计的附加麦克风。包含的 DSU50 传感器单元上的麦克风经过调音，专为拾取整个鼓组的声音而设计，并非专门为低音鼓设计。因此，我们建议使用市面上专为低音鼓设计的麦克风。	DSU50 使用说明书
低音鼓触发音未发出。	传感器单元未正确安装在低音鼓上	确认传感器单元已牢固地固定在鼓圈上。	–
	低音鼓状态	尝试调整触发器，因为低音鼓鼓皮的类型或张力可能会影响其状态。	–
演奏期间听不到节拍声	节拍声音量设置或与其他通道的音量平衡	如果节拍声被其他声音掩盖，请使用以下操作调整节拍声音量。 • EAD50：使用面板右下角的滑杆调整 [CLICK] 和其他声音之间的平衡。 • EAD20：调整 [AUDIO/CLICK] 旋钮。 • [CLICK] →Click →Volume	7 11 159
用户音色无声音输出。	分配给用户音色的波数据已被删除。	请使用以下操作画面之一，确认是否已将 WAV 文件分配给相应的音色。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →Edit Velocity Limit L/H [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →Delete Wave	144

问题	可能的原因	解决方案	页面
噪音			
噪音是一个需要整体关注的问题（仅限 EAD50）。	所用电缆	特别是，如果连接外部设备的电缆很长，将电缆连接到 [OUTPUT -UNBALANCED-] 插孔（TRS 电缆）会增加引入噪声的可能性，因此建议将其连接到 [OUTPUT -BALANCED-] 插孔（XLR 电缆）。	–
无法确定噪声源（仅限 EAD50）	–	通过依次开关每个通道的开 / 关，来搜索噪声源。如果在将某个通道的开关从开切换到关时噪声消失，则该通道就是噪声的源。	87 88
在麦克风收录原声鼓等声音时可能会产生噪声。	麦克风连接不当	请使用随附的扎带或其他方式将传感器单元附近的线缆固定好。对于 EAD20 型号，将连接到传感器单元的 L 形插头水平放置，可以帮助稳定电缆的位置。	速成指南
		确认传感器单元已牢固地固定在鼓圈上。 确认低音鼓鼓皮与传感器单元之间没有物理干涉。	37
		请务必使用随附的电缆连接传感器单元。对于型号 EAD50，使用外观类似的灯光控制电缆（DMX 电缆）可能会产生噪音。	41
		调整设置，确保传感器单元不会接触到除低音鼓以外的其他鼓，例如嗵鼓。	速成指南
		（仅限 EAD50） 如果配置了额外的麦克风（非传感器单元），请检查麦克风周围的振动状态。	–
	增益设置不合适	在以下画面上调整增益值。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic In →Gain	109
触发音中出现噪音（当连接触发传感器或安装电子鼓打击垫时）	麦克风连接不当	如果安装了触发传感器，请检查传感器周围的振动情况。 如果安装了电子鼓打击垫，请检查打击垫周围的振动情况。	–
	增益设置不合适	在以下画面上调整增益值。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Gain	119
通电后立即出现噪音（仅限 EAD50）。 **开启本产品蓝牙后会立即产生噪音（仅限 EAD50）**	本产品在搜索已配对的蓝牙设备时，有时会出现噪音。	这不是故障。 如果未连接到已配对的蓝牙设备，请在以下画面上关闭此产品的蓝牙功能。 [MENU] →Bluetooth →Bluetooth →On/Off	200
扬声器发出啸叫声	麦克风与扬声器的距离过近。	在连接监听扬声器时，尤其要注意扬声器的摆放方向。之所以出现啸叫声（即麦克风和扬声器之间形成反馈回路，产生刺耳尖叫声的现象），是因为麦克风拾取了监听扬声器的声音。此外请注意，如果所选场景在场景列表中标记为“*1”（页面 96 和 102），由于增益设置稍高，可能更容易发生啸叫声。	53

问题	可能的原因	解决方案	页面
异常声音			
敲击军鼓或底鼓时，嗵鼓的共鸣声会显得很干扰。	嗵鼓的底部鼓皮发生共鸣	尝试将嗵鼓的底皮拆除。	–
敲击一次打击垫会产生两次触发音（双触发）	连接到本产品的电子鼓垫或触发传感器的输出电平过高，导致触发信号被识别了两次。	对于配备输出或灵敏度控制器的电子鼓垫或触发传感器，请调低控制器的电平。	–
		请确保以下产品设置（增益）不要太高。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Gain	119
		降低 Sensitivity* 设置值。如果这样还不能解决问题，请增加 Reject Time** 设置值。但是要注意，增加过多会导致连续多次点击的效果变差。 * [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Sensitivity ** [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Reject Time	120
		（仅限 EAD50） 如果在 [TRIGGER INPUT] 插孔 (3) 至 (5) 连接了非雅马哈打击垫，请尝试将以下设置更改为“On”。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Attenuator	121
	传感器单元未正确固定在低音鼓鼓圈上。	确认低音鼓鼓皮与传感器单元之间没有物理干涉。 EAD50 请确保该单元按照 DSU50 使用说明书中的说明进行固定。 EAD20 请确保按照 EAD20 速成指南将设备固定好。	37
	低音鼓发声时间越长，则越容易造成双触发。	请调整设置，缩短低音鼓的声音持续时间。	–
即使没有敲击也会产生声音。产生的鼓声与实际演奏的鼓声不一致。	出现串音（指因无意振动而发出的触发信号产生触发声音的现象）	请在下述画面中将以下设置调整为适当的值。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Crosstalk →Reject Level	123
		如果电平调节旋钮安装在电子鼓打击垫上，并且该鼓垫似乎是产生不必要声音的源，请将旋钮调节到合适的电平。	–
		请在下述画面中将以下设置调整为适当的值。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Min Level	120
		敲击军鼓时如果会产生低音鼓的声音，请将传感器单元重新安装在距离军鼓更远的安放位置。在某些情况下，这样可以解决问题。	–

问题	可能的原因	解决方案	页面
意外的声音（续）			
声音失真	音量增大过多	EAD50 调整面板右下角的音量滑杆。 EAD20 调整面板左侧区域的音量旋钮。	7 11
	本产品的增益设置	请确保以下产品设置（增益）不要太高。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Mic →Mic In →Gain [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Trigger →Trig In →Pad →Gain	109 119
	用于将外部音频设备或麦克风的音频输入到本产品的连接方式	首先，确认外部音频设备的输出电平是否合适。 EAD50 的 [MIC/LINE] 插孔兼容 TRS 电话插头和 XLR 接口。TRS 电话插头的增益较低。 如果在使用 XLR 接头降低增益电平后声音仍然失真，请尝试使用 TRS 耳机插头。	8
	滤波器设置	在下一个画面上检查疑似声音失真的层叠设置。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice →Resonance	134
	效果设置	请在下一个画面上检查失真或其他效果设置。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect	147
录制相关事项（录制、循环和采样）			
无法录制连接到本产品的外部音频设备的声音	本产品的设置	请检查以下设置。 [RECORDER] →[F3] Setting →Recorder Rec →Rec Aux In, Rec USB Audio In 1/2, Rec USB Audio In 3/4, Rec USB Audio In 5/6, Rec USB Audio In 7/8, Rec Bluetooth * [RECORDER] →[F3] Setting →Looper Rec →Rec Aux In, Rec USB Audio In 1/2, Rec USB Audio In 3/4, Rec USB Audio In 5/6, Rec USB Audio In 7/8, Rec Bluetooth * [RECORDER] →[F3] Setting →Sampling Rec →Rec Aux In, Rec USB Audio In 1/2, Rec USB Audio In 3/4, Rec USB Audio In 5/6, Rec USB Audio In 7/8, Rec Bluetooth * * 仅限 EAD50	169 176 182
无法录制节拍声。	本产品的设置	请检查以下设置。 [RECORDER] →[F3] Setting →Recorder Rec →Rec Click [RECORDER] →[F3] Setting →Looper Rec →Rec Click [RECORDER] →[F3] Setting →Sampling Rec →Rec Click	169 176 182
无法在外部存储器中录制	画面处于循环器模式或采样模式	本产品包含三种录制功能：录音器、循环器和采样。其中，“循环器”和“采样”模式将声音录制到内部存储器中，与外部存储器无关。	174 180
	（仅限 EAD50）USB 闪存盘和 SD 卡均已连接，但指定用于录制的存储介质的设置未正确配置。	正确选择用于录制的介质。	165
	外部存储器容量不足。	请在以下画面上检查外部存储器的可用容量。 [MENU] →File →ExtMem Info	207
	外部存储器已设置写保护。	解除外部存储器写保护。	–
	外部存储器规格与本产品不兼容。	请参阅页面 231。	–

问题	可能的原因	解决方案	页面
录音器相关现象（录制、循环和采样）（续）			
使用本产品播放存储在外部存储器中的音频文件时，音量较低。	播放音量设置	调整以下音量控制。 EAD50 : [AUDIO] 音量滑杆 EAD20 : [AUDIO/CLICK] 旋钮	7 11
	录制过程中的音量设置	使用本产品的录制功能时，请将录制音量调整到合适的电平。 [RECORDER] →[F3] Setting → Recorder Rec →Rec Gain [RECORDER] →[F3] Setting →Looper Rec →Rec Gain [RECORDER] →[F3] Setting →Sampling Rec →Rec Gain	169 176 182
存储在外部存储器中的文件无法在本产品上播放，或在播放结束前停止。	文件格式不支持。	检查文件格式和采样频率。	230
	外部存储器性能不足。	建议使用容量至少为 4 GB 的外部存储设备。 有关支持的 USB 闪存的列表，请参阅 Yamaha 网站上的“List of functionality checked USB flash drives”（PDF）。	–
已录数据丢失	在产品的内存记忆中录制数据后，尚未保存到外部存储器时就关闭了电源。	无论使用录音器、循环器还是采样功能录制数据，最终都应将录制数据保存到外部存储器中。	165 175 183
用户音色无法从外部存储器导入音频文件。	用于存储用户音色的波存储器可能已满。	请在以下画面上检查波存储器容量。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →WaveMem Info 在以下画面上可以删除多余的波数据。 [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →User Voice →Delete Wave	144
	文件格式不支持。	有关本产品支持的文件格式，请参阅规格。	230
	保存音频文件的外部存储器的目录不正确。	将音频文件移动到外部存储器的根目录。	–
回放录制的数据时没有声音，或音量很低	EAD50 [OUTPUT] 滑杆位置 EAD20 [MASTER] 旋钮位置	录制过程中也会对这些音量进行调整。请在录制前将滑杆调整到合适的位置。	7 11
电源相关现象			
自动关机。	自动关机功能	在关机可能造成问题的情况下，例如现场演出时，请在以下画面关闭自动关机功能。 [MENU] →Utility →Auto Power Off	188
无法打开电源。	交流电源适配器未连接	检查电源适配器是否已连接。	–

问题	可能的原因	解决方案	页面
数据相关			
更改后的设置消失了	切换场景时未存储所做的更改。	当选择不同的场景时，该产品上的所有编辑都会被清除。如果您打算创建用户场景，请务必在切换场景之前通过 [STORE] 按钮保存您的设置。	95
	拔掉电源线导致断电。	除了使用记录仪录音的数据外，即使关机，所有设置也会保留。但是，如果通过拔掉电源线中断电源，设置将无法保留。	–
切换场景后，设置未按预期更改。或者，某些设置被意外更改了。	场景选择时调用的设置未正确设置。	检查以下画面上的设置。 [SCENE] →[F3] Setting →Scene Load	35 92
无法将数据保存到外部存储器中。	外部存储器的规格与本产品不兼容。	有关本产品支持的 U 盘的信息，请查看 Yamaha 站点上的支持页面。	–
		如果产品无法识别外部存储器，请使用产品重新格式化该存储器。 [MENU] →File →ExtMem Info	207
		请在以下画面上检查外部存储器的可用容量。 [MENU] →File →ExtMem Info	207
		检查外部存储器是否处于写保护状态。	–
智能设备 / 计算机相关			
无法通过有线连接与智能设备通信	—	检查连接方法。详情请参阅《Smart Device Connection Manual》(PDF)。	–
	使用了 USB 线缆（USB-C 转 Lightning 线缆）来连接到 iOS 智能设备。	如果使用 USB 线缆（USB-C 转 Lightning 线缆）连接，本产品将成为主机。为确保智能设备是主机，请使用 Lightning-USB3 相机适配器连接到 iOS 智能设备。	–
无法连接到智能设备或其他蓝牙设备，或无法与之通信（仅限 EAD50）。	—	检查连接方法。详情请参阅《Smart Device Connection Manual》(PDF)。	–
	此产品的蓝牙功能已关闭。	在以下画面上将蓝牙设置设为“On”。 [MENU] →Bluetooth →Bluetooth →On/Off	200
	智能设备的蓝牙设置为“Off”。	将智能设备的蓝牙设置更改为“On”。	–
	本产品未与已连接的蓝牙设备配对。	将智能设备的蓝牙设置更改为“On”，然后按住本产品上的 [MENU] 按钮。这将启动设备配对。	200
	附近有如微波炉、无线 LAN 设备等发射电磁波的设备。	请在远离会发射 2.4 GHz 频段电磁波的产品的安放位置使用本产品。	–

问题	可能的原因	解决方案	页面
智能设备 / 计算机相关（续）			
无法与计算机上的 DAW 或其他软件通信	计算机未安装驱动程序	在 Windows 操作系统中，必须安装 Yamaha Steinberg USB Driver。	49
	在运行 DAW 等应用程序软件时，本产品会自行断电或关机。	如果本产品在连接到计算机 (DAW) 时关闭，某些情况下仅重新开机可能无法恢复与计算机的通信。遇到这种情况时，先暂时关闭应用程序软件，然后关闭本产品电源并重新开启，最后重新启动计算机中的应用程序软件。连接计算机时，建议在以下画面上将“Auto Power Off”设置为“Off”。 [MENU] →Utility →Auto Power Off	188
	USB 线缆未正确连接	请确认 USB 线缆已正确连接。	–
输出到计算机的音频无法听到或音量很低。	EAD50 [OUTPUT] 滑杆位置 EAD20 [MASTER] 旋钮的位置	对于型号 EAD50，[OUTPUT] 滑杆还可调节通过 [USB TO HOST] 端口输出至计算机的音量。将滑杆调整到合适的位置。有关每个滑杆调整功能的信息，请参阅页面 7。	–
MIDI 相关			
连接的外部 MIDI 音源无法发声。	所连接设备的 MIDI 规格	如果连接到 [USB TO HOST] 端口，MIDI 通信仅限于本产品与具有相同 USB Trigger link 功能的 MIDI 设备之间。注，对于不具备该功能的 MIDI 设备，即使物理连接，也无法进行 MIDI 通信。	139
	MIDI 通道不匹配	请检查以下画面上的 MIDI 设置以及外部设备上的 MIDI 设置。 [SCENE] →[F3] Setting →Modifier →CC Channel, CC Port [MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice MIDI →Note Ch, Note Port, CC Channel, CC Port	94 138

信息列表

信息	说明
Are you sure?	此提示用于确认是否执行相关操作。
Auto power off is disabled. Energy consumption might increase.	如果在按住 [MENU] 按钮的同时打开电源以禁用自动关机功能，则显示此信息。
Backup error.	如果上次关机时未能将数据写入（保存）到内部存储器，则在开机时显示。如果显示此信息，设置将自动复位为默认设置。
Bluetooth pairing....（仅限 EAD50）	这表示系统正在等待与另一台蓝牙设备配对。有关更多信息，请参阅页面 200。
Canceled.	在取消过程完成后显示。
Can't process.	流程失败。
Completed.	当存储场景、加载 / 保存文件或执行作业等过程已完成后显示。
Connecting USB device... Connecting SD card...（仅限 EAD50）	这表示产品正在尝试识别连接到 [USB TO DEVICE] 端口的 USB 闪存盘，或插入 SD 卡插槽（仅限 EAD50）的 SD 卡。
Energy consumption might increase depending on the setting.	如果尝试更改自动关机设置，则会显示此信息。
Excessive demand for USB power.	这表明连接到 [USB TO DEVICE] 端口的 USB 闪存消耗的电量超过了规定值。
External memory not ready. (EAD50) USB device not ready. (EAD20)	如果外部存储设备未正确插入主机，将显示此提示。
External memory's transfer speed too slow. (EAD50) USB device's transfer speed too slow. (EAD20)	当数据传输到外部存储器的速度不够快时显示。 有关 Yamaha 已验证功能的各类设备列表，请参阅 Yamaha 网站上的“List of Devices with Functionality Checked”。
Factory Reset initializing ...	启动时复位为出厂设置时显示。
File already exists.	已存在同名文件。
File not found.	没有所选类型的文件
Illegal file.	如果本产品不支持正在加载的文件，则会显示此信息。
Incompatible USB device.	如果将与本产品不兼容的 USB 设备连接到 [USB TO DEVICE] 端口，则会显示此信息。
Invalid USB device Invalid SD card（仅限 EAD50）	这表示连接到 [USB TO DEVICE] 端口的 USB 闪存盘，或插入 SD 卡插槽（仅限 EAD50）的 SD 卡存在故障。在本产品上格式化设备（页面 207），然后再次尝试。
No data.	如果没有适用的数据可用于执行录音器或波相关功能，将显示此信息。
No response from USB device.	连接到 [USB TO DEVICE] 端口的 USB 设备没有响应。
Now importing...	在导入过程中显示。
Now loading...	文件加载时显示。
Now processing...	在存储场景或执行其他功能时显示。 在后处理过程中，当文件加载 / 保存被取消时画面显示。
Now saving...	保存文件时显示。
Overwrite?	在以下情况下显示。 • 保存文件时，外部存储中已有同名文件。 • 在尝试存储之前已存储的用户场景时显示。

信息	说明
Please keep power on.	正在向内部存储器写入数据。请勿关闭电源。
Please reboot to enable the new USB Audio Mode.	更改 USB 音频模式设置后显示。关闭电源并重新启动后，设置才会生效。
Please stop Recorder.	在录制过程中执行特定操作时会显示。执行操作前请先停止录音器。
Read only file.	选择只读文件并进行文件操作时，将显示该提示。
Recording time limit exceeded.	在使用录音器录制时，达到录音时间限制将显示该提示。使用内存记忆时，时间限制约为 1 分 30 秒；使用外部存储器时，约为 90 分钟。如果在录制过程中外部存储器空间已满，也会显示该提示。
Sample is too long.	样本太长，无法加载。
Sample is too short.	样本太短，无法加载。
Shutdown	电源正在关闭。请勿在信息消失前拔下交流电源适配器。
USB device connection terminated. SD card connection terminated. （仅限 EAD50）	由于外部存储器出现异常电流电平，连接已终止。断开外部存储设备，然后按下 [OK] 按钮。
USB device full. SD card full.（仅限 EAD50）	如果由于外部存储已满而无法保存文件时，将显示此提示。 请准备新的外部存储设备，或删除不必要的文件，然后再次尝试操作。
USB device list full. SD card list full.（仅限 EAD50）	如果由于外部存储器达到文件计数上限而无法记录新数据，则会显示此信息。 请准备新的外部存储器，或删除不需要的文件，然后重新执行操作。
USB device read/write error. SD card read/write error.（仅限 EAD50）	读取 / 写入外部存储器时发生错误。
USB device transmission error.	与 USB 设备通信时发生错误。
USB device write protected. SD card write protected.（仅 EAD50）	当外部存储设备处于写保护状态时显示。
User Voice Bank full.	当用户音色库总数超过最大值时显示。
User Voice full.	当用户音色总数超过最大值时显示。
Wave full.	当波形总数超过最大数量时显示。
Wave memory error.	如果写入波 ROM 存储器的数据失败，则显示此信息。 如果波数据无法妥善保存，下次开机时会提示。 显示出错信息后，系统会自动执行数据恢复过程。
Wave memory full.	如果波形内存已满，无法导入文件或加载 / 处理作业时，将显示此信息。

内容列表

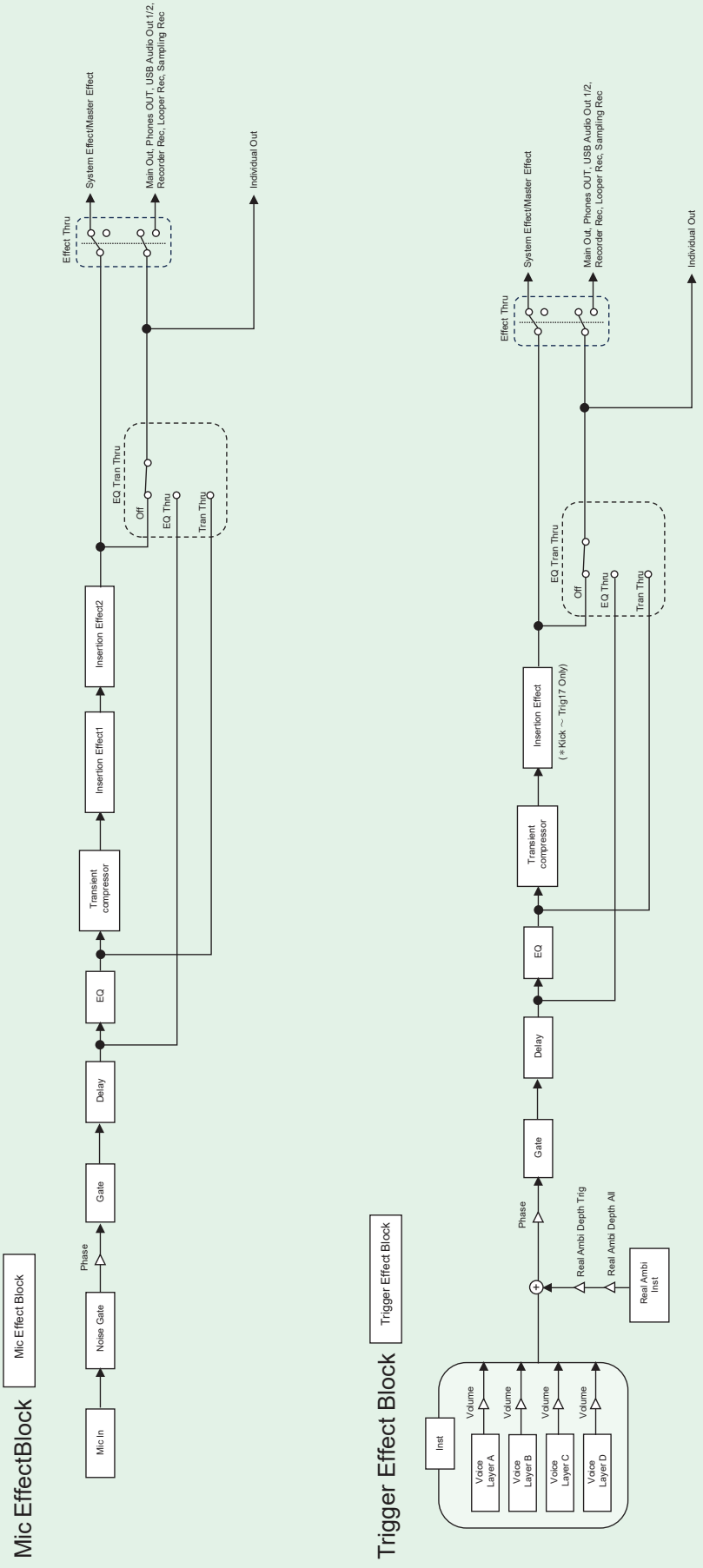
本产品配有以下内容。

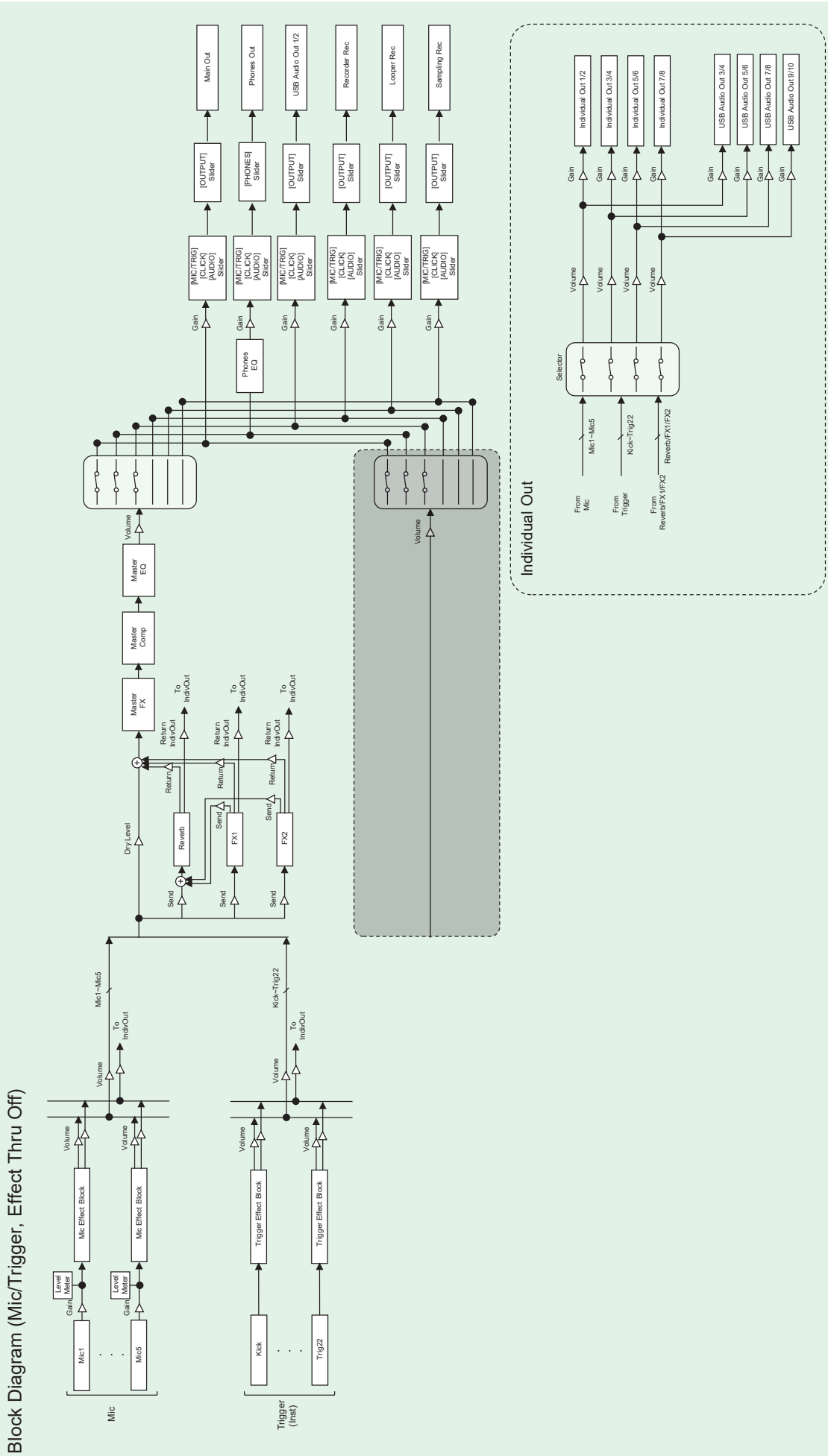
内容	选择画面	列出 / 指示位置
Scene	[SCENE]	页面 96
Inst	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Inst →Inst →Category, Number	数据列表
Voices	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Kit →Voice →Voice →Category, Number	数据列表
Effect Type		数据列表
Reverb Type	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Reverb →Category, Type	数据列表
FX1 Type	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX1 →Category, Type	数据列表
FX2 Type	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →FX2 →Category, Type	数据列表
Ins1 Mic	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins1 Mic →Category, Type	数据列表
Ins2 Mic	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins2 Mic →Category, Type	数据列表
Ins Trig	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Ins Trig →Category, Type	数据列表
Master FX	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master FX →Category, Type	数据列表
Master Comp	[MIC/TRIG] →[F3] Setting →Effect →Master Comp →Category, Type	数据列表
Phones EQ	[MENU] →Output →Phones EQ →Type	数据列表

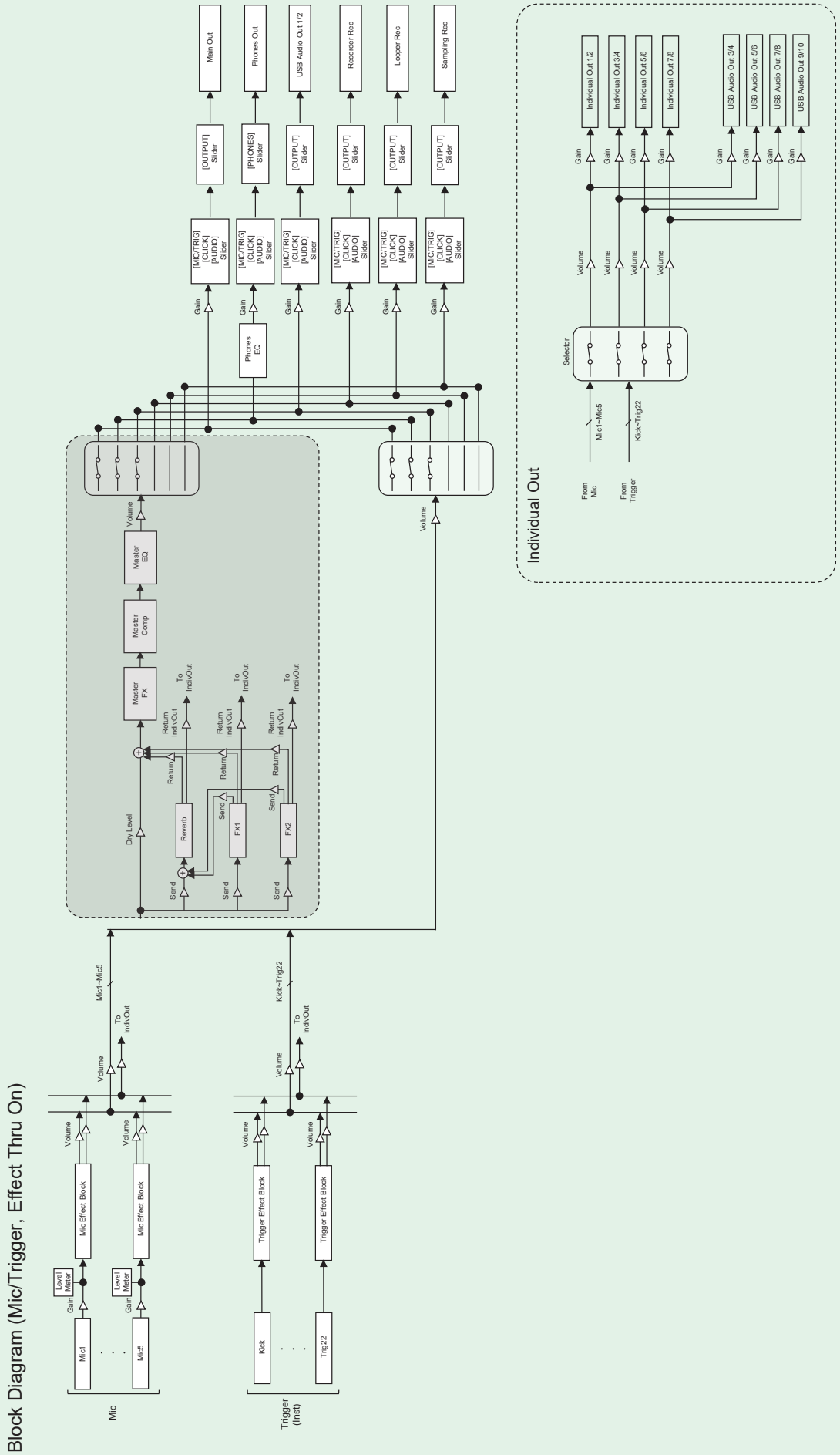
上述内容中，除场景外的所有数据均列于单独提供的数据列表中。
数据列表可从以下网站获取。

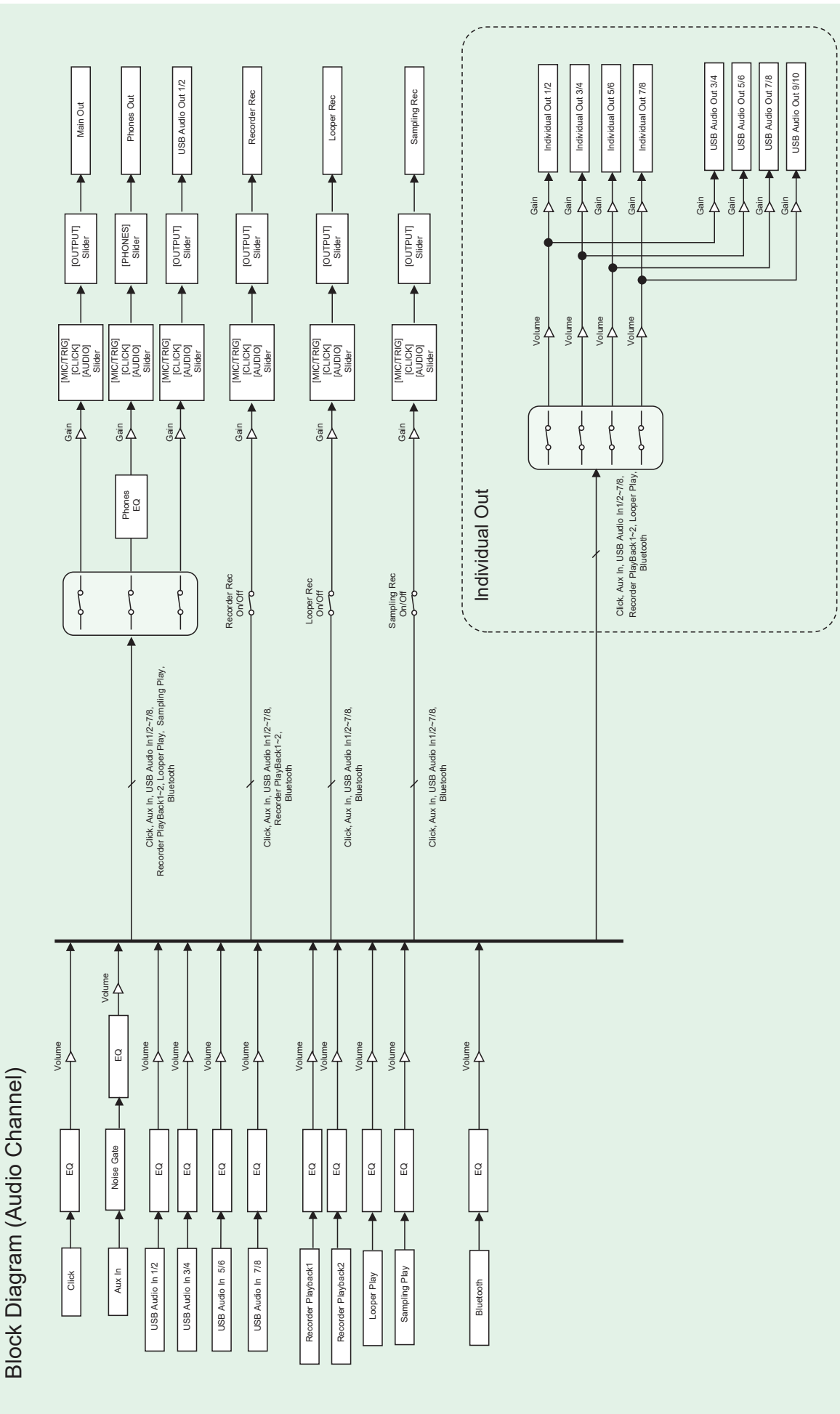
Yamaha 下载网站：https://yamaha.com/support/

EAD50 功能框图

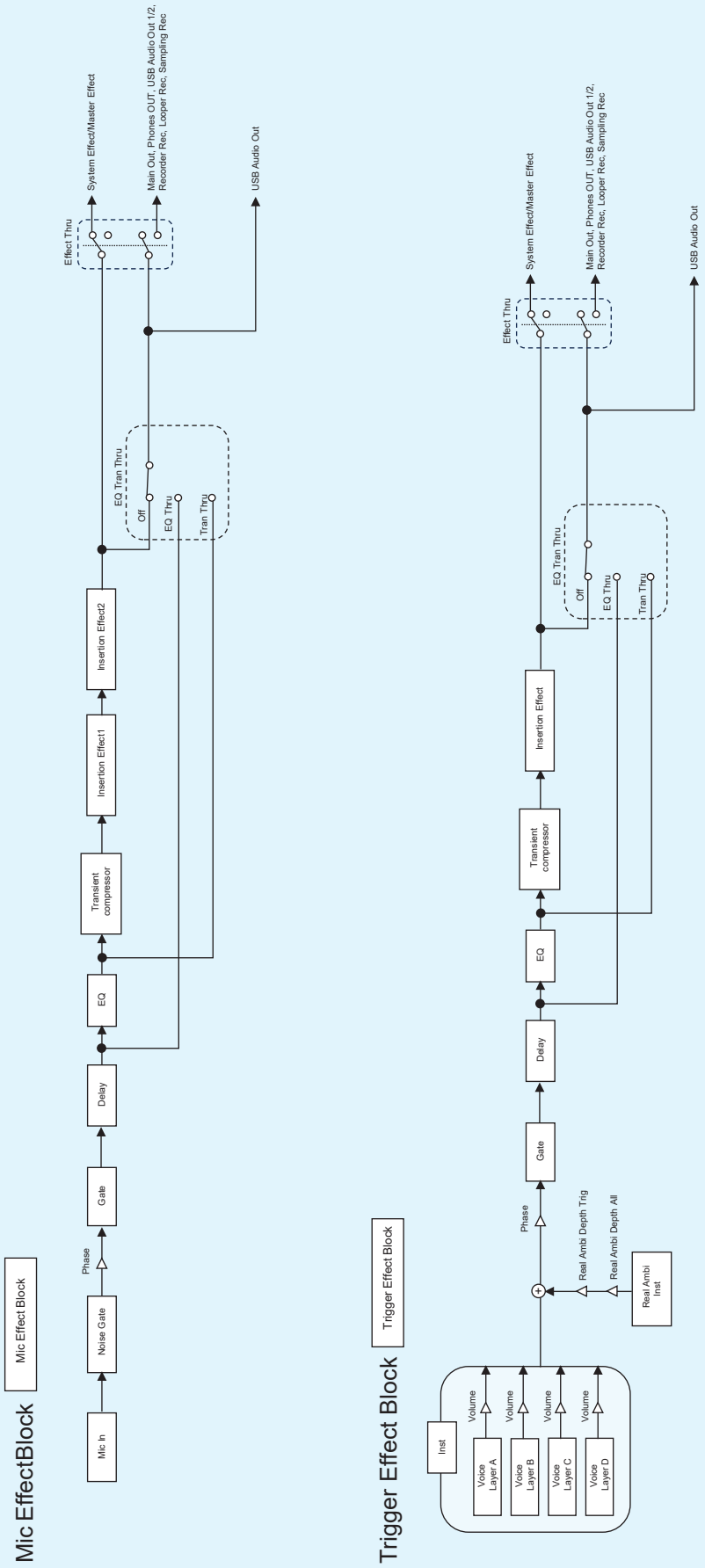

Mic Effect Block
Mic EffectBlock
Mic In
Noise Gate
Phase
Gate
Delay
EQ
Transient compressor
Insertion Effect1
Insertion Effect2
EQ Tran Thru
Off
EQ Thru
Tran Thru
Effect Thru
System Effect/Master Effect
Main Out, Phones OUT, USB Audio Out 1/2, Recorder Rec, Looper Rec, Sampling Rec
Individual Out
Trigger Effect Block
Trigger Effect Block
Inst
Vdume
Voice Layer A
Voice Layer B
Voice Layer C
Voice Layer D
Real Ambi Inst
Real Ambi Depth All
Real Ambi Depth Trig
Phase
Gate
Delay
EQ
Transient compressor
Insertion Effect
(＊Kick ~ Trig17 Only)
EQ Tran Thru
Off
EQ Thru
Tran Thru
Effect Thru
System Effect/Master Effect
Main Out, Phones OUT, USB Audio Out 1/2, Recorder Rec, Looper Rec, Sampling Rec
Individual Out

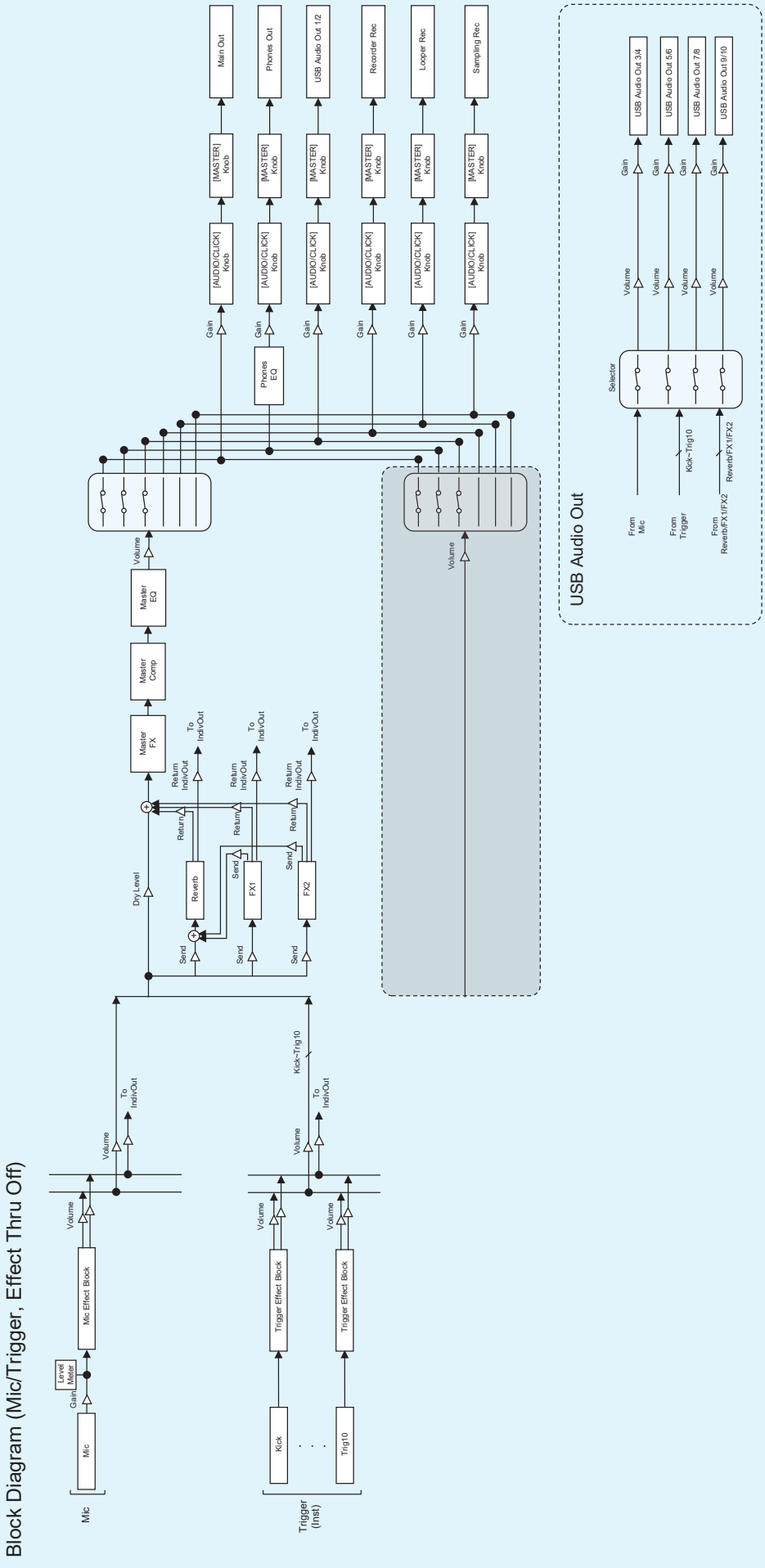

Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru Off)
Mic
Mic1
Mic5
Level Meter
Gain
Mic Effect Block
Volume
Trigger (Inst)
Kick
Trig22
Trigger Effect Block
Mic1–Mic5
Kick–Trig22
To IndivOut
Dry Level
Reverb
FX1
FX2
Send
Return
Return IndivOut
Master FX
Master Comp
Master EQ
Phones EQ
[MIC/TRIG] [CLICK] [AUDIO] Slider
[OUTPUT] Slider
[PHONES] Slider
Main Out
Phones Out
USB Audio Out 1/2
Recorder Rec
Looper Rec
Sampling Rec
Individual Out
Selector
From Mic
From Trigger
From Reverb/FX1/FX2
Reverb/FX1/FX2
Individual Out 1/2
Individual Out 3/4
Individual Out 5/6
Individual Out 7/8
USB Audio Out 3/4
USB Audio Out 5/6
USB Audio Out 7/8
USB Audio Out 9/10

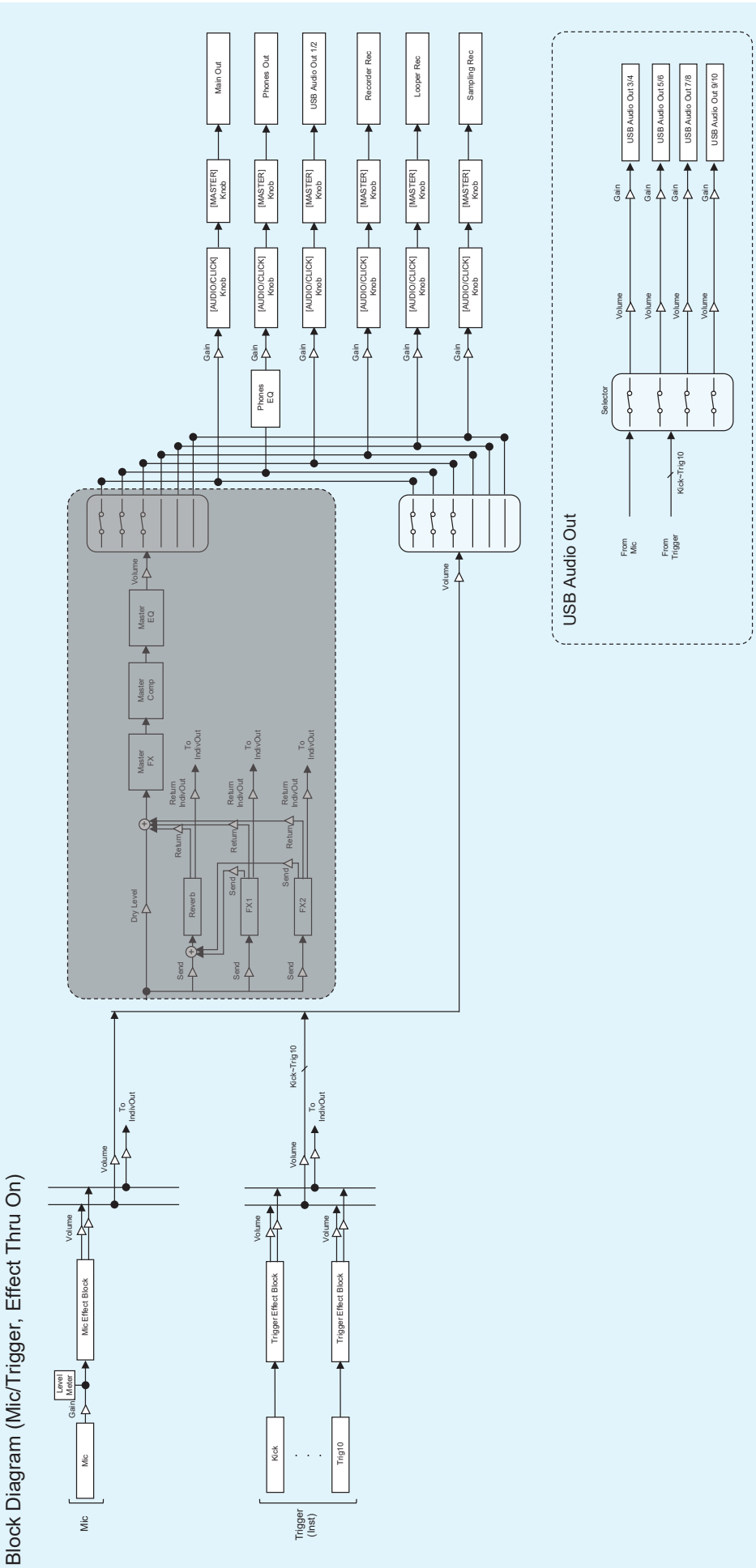

Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru On)
Mic
Mic1
Mic5
Level Meter
Gain
Mic Effect Block
Volume
To IndivOut
Mic1~Mic5
Trigger (Inst)
Kick
Trig22
Trigger Effect Block
Kick~Trig22
Dry Level
Reverb
FX1
FX2
Send
Return
Return IndivOut
Master FX
Master Comp
Master EQ
Phones EQ
Gain
[MIC/TRIG] [CLICK] [AUDIO] Slider
[OUTPUT] Slider
[PHONES] Slider
Main Out
Phones Out
USB Audio Out 1/2
Recorder Rec
Looper Rec
Sampling Rec
Individual Out
Selector
From Mic
From Trigger
Individual Out 1/2
Individual Out 3/4
Individual Out 5/6
Individual Out 7/8
USB Audio Out 3/4
USB Audio Out 5/6
USB Audio Out 7/8
USB Audio Out 9/10

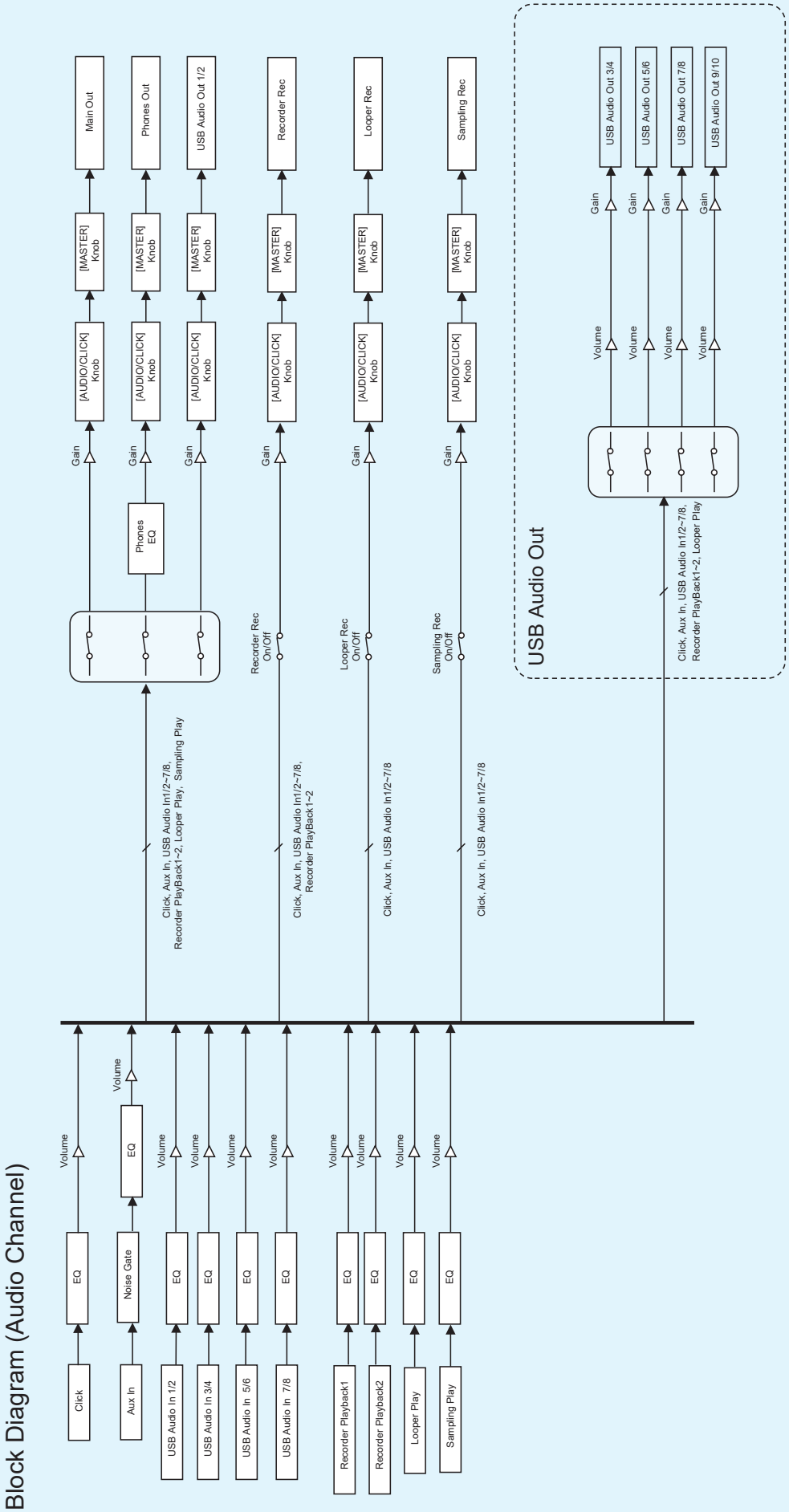

Block Diagram (Audio Channel)
Click
Aux In
USB Audio In 1/2
USB Audio In 3/4
USB Audio In 5/6
USB Audio In 7/8
Recorder Playback1
Recorder Playback2
Looper Play
Sampling Play
Bluetooth
EQ
Noise Gate
Volume
Main Out
Phones Out
USB Audio Out 1/2
Recorder Rec
Looper Rec
Sampling Rec
[OUTPUT] Slider
[PHONES] Slider
[MIC/TRIG] [CLICK] [AUDIO] Slider
Gain
Phones EQ
Recorder Rec On/Off
Looper Rec On/Off
Sampling Rec On/Off
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8, Recorder PlayBack1~2, Looper Play, Sampling Play, Bluetooth
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8, Recorder PlayBack1~2, Bluetooth
Individual Out
Individual Out 1/2
Individual Out 3/4
Individual Out 5/6
Individual Out 7/8
USB Audio Out 3/4
USB Audio Out 5/6
USB Audio Out 7/8
USB Audio Out 9/10
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8, Recorder PlayBack1~2, Looper Play, Bluetooth

EAD20 功能框图


Mic EffectBlock
Mic Effect Block
Mic In
Noise Gate
Phase
Gate
Delay
EQ
Transient compressor
Insertion Effect1
Insertion Effect2
EQ Tran Thru
Off
EQ Thru
Tran Thru
Effect Thru
System Effect/Master Effect
Main Out, Phones OUT, USB Audio Out 1/2, Recorder Rec, Looper Rec, Sampling Rec
USB Audio Out
Trigger Effect Block
Trigger Effect Block
Inst
Volume
Voice Layer A
Voice Layer B
Voice Layer C
Voice Layer D
Phase
Real Ambi Depth Trig
Real Ambi Depth All
Real Ambi Inst
Gate
Delay
EQ
Transient compressor
Insertion Effect
EQ Tran Thru
Off
EQ Thru
Tran Thru
Effect Thru
System Effect/Master Effect
Main Out, Phones OUT, USB Audio Out 1/2, Recorder Rec, Looper Rec, Sampling Rec
USB Audio Out


Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru Off)
Mic
Gain
Level Meter
Mic
Mic Effect Block
Volume
To Indiv/Out
Trigger (Inst)
Kick
Trig10
Trigger Effect Block
Kick~Trig10
Dry Level
Send
Reverb
FX1
FX2
Return
Indiv/Out
Master FX
Master Comp
Master EQ
Phones EQ
Gain
[AUDIO/CLICK] Knob
[MASTER] Knob
Main Out
Phones Out
USB Audio Out 1/2
Recorder Rec
Looper Rec
Sampling Rec
USB Audio Out
Selector
From Mic
From Trigger
From Reverb/FX1/FX2
USB Audio Out 3/4
USB Audio Out 5/6
USB Audio Out 7/8
USB Audio Out 9/10


Block Diagram (Mic/Trigger, Effect Thru On)
Mic
Trigger (Inst)
Mic
Kick
Trig10
Gain
Level Meter
Mic Effect Block
Trigger Effect Block
Volume
To IndivOut
Kick->Trig10
Dry Level
Reverb
FX1
FX2
Send
Return
Master FX
Master Comp
Master EQ
Phones EQ
[AUDIO/CLICK] Knob
[MASTER] Knob
Main Out
Phones Out
USB Audio Out 1/2
Recorder Rec
Looper Rec
Sampling Rec
USB Audio Out
Selector
From Mic
From Trigger
USB Audio Out 3/4
USB Audio Out 5/6
USB Audio Out 7/8
USB Audio Out 9/10


Block Diagram (Audio Channel)
Click
Aux In
USB Audio In 1/2
USB Audio In 3/4
USB Audio In 5/6
USB Audio In 7/8
Recorder Playback1
Recorder Playback2
Looper Play
Sampling Play
EQ
Noise Gate
Volume
Main Out
Phones Out
USB Audio Out 1/2
Recorder Rec
Looper Rec
Sampling Rec
[MASTER] Knob
[AUDIO/CLICK] Knob
Gain
Phones EQ
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8, Recorder PlayBack1~2, Looper Play, Sampling Play
Recorder Rec On/Off
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8, Recorder PlayBack1~2
Looper Rec On/Off
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8
Sampling Rec On/Off
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8
USB Audio Out
USB Audio Out 3/4
USB Audio Out 5/6
USB Audio Out 7/8
USB Audio Out 9/10
Click, Aux In, USB Audio In1/2~7/8, Recorder PlayBack1~2, Looper Play

技术规格

主机

			EAD50	EAD20
Scene			预设：70 个以上，用户：200	预设：50 个以上，用户：200
音源	麦克风	麦克风 EQ	14	7
		麦克风瞬态压缩器	19	10
		麦克风插入效果 1	252	252
		麦克风插入效果 2	252	252
	Trigger	音源	AWM2	AWM2
		最大复音数	256	256
		声部	24	10
		音色数	2317	2203
		乐器 EQ	13	13
		乐器瞬态压缩器	21	21
		乐器插入效果	252	252
	麦克风 / 触发器	混响	137	137
		FX1	247	247
		FX2	247	247
		主 FX	252	252
		主压缩器	33	33
		主 EQ	5 个频段	5 个频段
	其他	节拍声 EQ	1	1
		音频 EQ	录音、循环、Aux 输入、USB 音频、蓝牙	录音器、循环器、辅助输入、USB 音频
		耳机 EQ	13（4 个频段）	13（4 个频段）
用户样本	导入限制		500 个用户音色，每个用户音色有 10 个库	500 个用户音色，每个用户音色有 10 个库
	最大可加载采样时间		单声道：约 158 分钟（44.1 kHz，16 位） 立体声：约 79 分钟（44.1 kHz，16 位，立体声）	单声道：约 50 分钟（44.1 kHz，16 位，单声道） 立体声：约 25 分钟（44.1 kHz，16 位，立体声）
	样本格式		WAV、AIFF	WAV、AIFF
功能			集成式触发输入、麦克风讲话功能、增益自动设置、串音自动设置、音色功能	麦克风讲话功能、增益自动设置、串音自动设置、音色功能
节拍声	Tempo		30.0 到 300.0 BPM，击拍速度功能	30.0 到 300.0 BPM，击拍速度功能
	拍号		1/4 至 16/4、1/8 至 16/8、1/16 至 16/16	1/4 至 16/4、1/8 至 16/8、1/16 至 16/16
	细分		重音、四分音符、八分音符、十六分音符和八分三连音音符	重音、四分音符、八分音符、十六分音符和八分三连音音符
	其他		每个音符的节拍声参数控制（音色、音量、声像、调音）、波导入、计时器、录音器同步	每个音符的节拍声参数控制（音色、音量、声像、调音）、波导入、计时器、录音器同步

			EAD50	EAD20
录音器	最长录音时间	内部存储器	约 90 秒	约 90 秒
		外部存储器	约 90 分钟	约 90 分钟
	最大循环时间	内部存储器	约 30 秒	约 30 秒
	最大采样时间	内部存储器	约 30 秒	约 30 秒
	格式		WAV（44.1 kHz，16 位，立体声）	WAV（44.1 kHz，16 位，立体声）
	功能		录音（播放 x 2）、循环、采样	录音（播放 x 2）、循环、采样
Live Set			用户：50 × 步骤：50	–
面板	显示		全点阵液晶显示屏（198×100 点阵）	全点阵液晶显示屏（198×100 点阵）
	控制器	调节旋钮	6 个（40 个可分配功能）	3（40 种可分配功能） （不仅限于 1/2/3，还可切换至 4/5/6）
		LED 旋转推子	5 个（33 个可分配功能）	–
		音量控制器	滑杆（音频、节拍声、麦克风 / 触发、输出、耳机）	旋钮（MASTER，AUDIO/CLICK）
		其他	MUTE ALL 按钮、Channel On/Off 按钮、通道指示灯等	–
连接	触发输入	多压电传感器（L：压电元件，R：压电元件）	触发输入：❶ KICK/❻，❷ SNARE/❼（标准立体声耳机插孔）	触发输入：❶ KICK/❻，❷ SNARE/❼，❸/❽，❹/❾（标准立体声耳机插孔）
		多压电传感器（L：压电元件，R：压电元件）， 单压电元件（L：压电元件，R：开关）， 带衰减器	触发输入 ❸/❽, ❹/❾, ❺/❿（标准立体声耳机插孔）	–
		单压电元件 （L: 压电元件，R: 开关）	–	触发输入 5 标准立体声插孔（6.35 mm）
		最大可连接的打击垫数量	10（使用 Y 型电缆时）	9（使用 Y 型电缆时）
	脚踏板开关		FOOT SW 1, 2（标准立体声插孔（6.35 mm））	FOOT SW（标准立体声耳机插孔）
		功能	HH 控制器、表情、 开 / 关、增 / 减	HH 控制器、表情、 开 / 关、增 / 减
	音频输入	麦克风 / 线路输入	麦克风 / 线路输入 1、2、3、4、5（XLR/TRS 组合插孔，平衡） 幻象电源 (+48V) 可用	（仅适用于随附的传感器单元）
		辅助输入	AUX IN（立体声迷你插孔）	AUX IN（立体声迷你插孔）
	音频输出	主输出	输出 L、R（XLR 插孔，平衡） 输出 L/MONO、R（标准 TS 耳机插孔，非平衡）	OUTPUT L/MONO、R （标准 TS 插孔，非平衡）
		独立输出	独立输出 1、2、3、4、5、6、7、8（标准 TRS 耳机插孔，平衡）	–
	头戴式耳机		耳机（标准立体声插孔（6.35 mm）× 1， 迷你立体声耳机插孔 × 1）	耳机（标准立体声插孔（6.35 mm）× 1， 迷你立体声耳机插孔 × 1）
	MIDI		MIDI OUT	–
	USB TO HOST	Type	USB Type-C x1	USB Type-C x1
		MIDI	2 个端口	2 个端口
		音频	2 进 2 输出，24 位， 44.1/48/96 kHz（同步） 8 进 10 输出，24 位，44.1 kHz（异步）	2 进 2 输出，24 位， 44.1/48/96 kHz（同步） 8 进 10 输出，24 位，44.1 kHz（异步）
	USB TO DEVICE	Type	USB 标准 -A 型 × 1	USB 标准 -A 型 × 1
		MIDI	USB 触发连接（USB MIDI 主机功能）	USB 触发连接（USB MIDI 主机功能）
	外部存储器	USB 闪存	可用	可用
		SD 卡	支持的容量：SDHC（最大 32 GB）、SD（最大 2 GB）	–

			EAD50	EAD20
连接	Bluetooth*	音频	支持的协议：A2DP， 兼容的编解码器：SBC	–
		MIDI	符合蓝牙低功耗 MIDI 规范	–
		蓝牙版本	5.0	–
		无线输出	蓝牙 Class 2	–
		无线电频率	2.4 GHz	–
电源	交流适配器		PA-300C（输出：DC16 V，2.4 A）	PA-150（输出：DC12 V，1.5 A）
	功耗		22W（使用 PA-300C 交流电源适配器时）	11 W（使用 PA-150 AC 电源适配器时）
	待机功耗		0.3 W	0.3 W
	自动关机		可用	可用
尺寸 / 重量	尺寸（宽 × 深 × 高）		394（宽）× 252（深）× 106（高）mm	300（宽）× 190（深）× 70（高）mm
	重量	仅主机	3.5 kg	1.4 kg

*根据您购买本产品的国家/地区不同，EAD50 可能不支持蓝牙功能。

传感器单元

			EAD50	EAD20
传感器单元（型号）			DSU50	专用 EAD20 传感器单元
结构			请参见 DSU50 使用说明书。	先进的箱体设计改善了声学效果。
感应方式	麦克风			耐高压麦克风 × 2
	Trigger			专用低音鼓 × 1
连接器	传感器输出	用于触发传感器		A（标准耳机插孔）
		麦克风传感器		B（标准立体声插孔 (6.35mm)）
尺寸 / 重量	尺寸（宽 × 深 × 高）			75（宽）× 78（深）× 88（高）mm
	重量			450 g

其他

		EAD50	EAD20
随机附件	主机	EAD50 速成指南、安全指南、 Cubase AI 下载信息、交流电源适配器（PA-300C 或 Yamaha 推荐的同等产品）*、模块支架、 模块支架翼形螺栓 (× 4)、 标准立体声 TRS 线 (× 1)、 三针 XLR 线 (× 2)、 理线带 (× 3)	EAD20 速成指南、安全指南、 PA-150（或 Yamaha 推荐的同等产品）*、模块支架、 模块支架翼形螺栓（× 2）、 连接线（× 1）、 扎带（× 3）、 粘性缓冲垫（× 2）
	传感器单元	DSU50 使用说明书， 立体声 5 针 XLR 麦克风线缆， 粘性缓冲垫（×2）	
单独出售附件		有关其他信息的详细内容，请访问网站 可用附件（https://download.yamaha.com/）	

* 根据您购买产品的国家/地区不同，可能不包含交流适配器。

关于开源软件

本产品的固件包含开源软件。
有关每个开源软件的版权信息和使用条款，请访问以下 Yamaha 网站并选择您所在国家 / 地区。然后，点击“Documents and Data”，并输入型号名称。

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