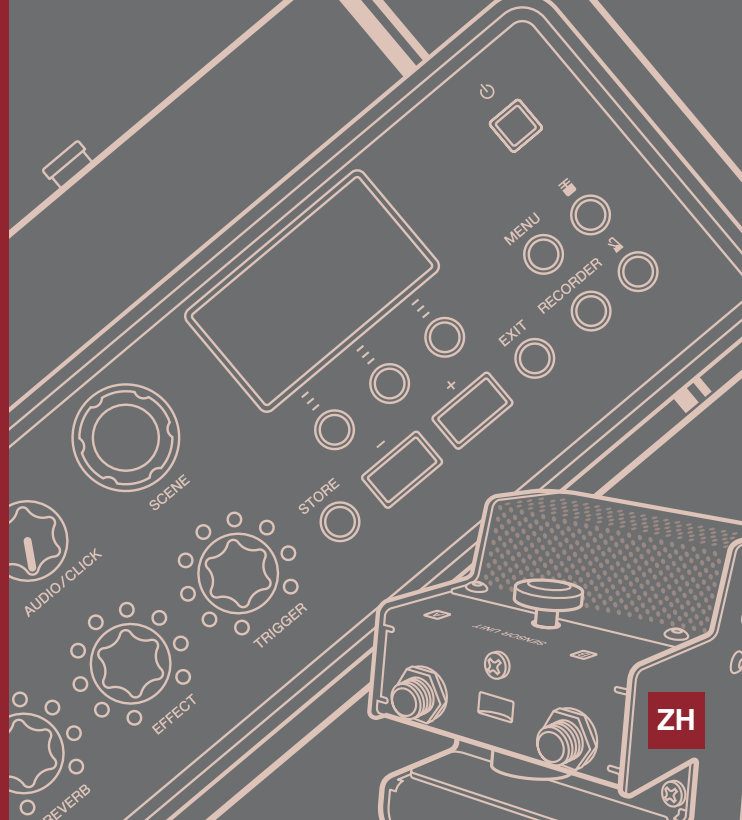




原声鼓扩张
音源

EAD10

参考说明书
(高级)



ZH

目录

触发器发声方式	2	参数说明	11
关于打击板	2	场景编辑	11
触发输入插孔、触发输入、触发输入源之间的 关系	3	触发器	25
触发器声音（乐器、音色）	4	工具	32
EAD10 内部存储器	5	作业	39
菜单	6	文件	47
基本画面操作	6	出厂重置	57
选择触发输入或触发输入源	7	连接电脑	59
菜单功能列表	8	安装 Yamaha Steinberg USB Driver	59
		使用 DAW 软件	60
		Yamaha USB-MIDI 驱动程序	60

如何使用本说明书

通过EAD10参考说明书（高级）（本文档），您可以使用链接功能单击想要显示的项目或使用术语搜索功能。

当您单击页面右侧的任一选项卡时，将转至对应章节的首页。



触发器发声方式



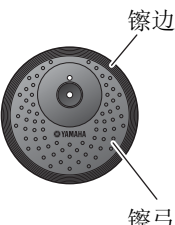
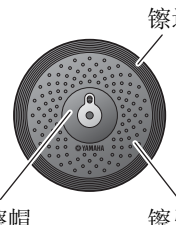
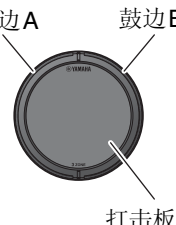
使用说明书中介绍了EAD10发声方式。
此处介绍触发信号如何产生触发器声音的详细信息。

关于打击板

可用于EAD10的打击板包括鼓触发器和电子打击板。

打击板的类型包括双压电式和单压电式。

打击板的特定区域称为区域。

打击板类型	双压电	单压电			
输入源的数量	2	1	2	3	
说明	产生两种不同的触发信号。	无论打击板受击打的位置为何，均产生相同的触发信号。	视打击板受击打的位置而定，产生不同的触发信号。		
	演奏两种触发器声音。	演奏一种触发器声音。	产生两种不同的触发信号。	产生三种不同的触发信号。	
示例	鼓触发器 DT50S	传感器组件 打击板 TP70 鼓触发器 DT50K	镲片打击板 PCY100 (当使用2区设置时)	镲片打击板 PCY135	军鼓打击板/嗵鼓打击板 TP70S
区域	 传感器	 打击板	 镲边 镲弓	 镲边 镲帽 镲弓	 鼓边A 鼓边B 打击板

注：
EAD10不兼容打击板控制器。

触发输入插孔、触发输入、触发输入源之间的关系

本章节介绍触发输入插孔、触发输入和触发输入源之间的关系。

● 触发输入插孔（触发输入）

通过切换[1]KICK插孔、[2]插孔、[3]SNARE插孔、[4]插孔上的输入模式，您可以更改触发输入和触发输入源。[5]插孔和[6]插孔为3区兼容输入且无法更改。

● 触发输入源

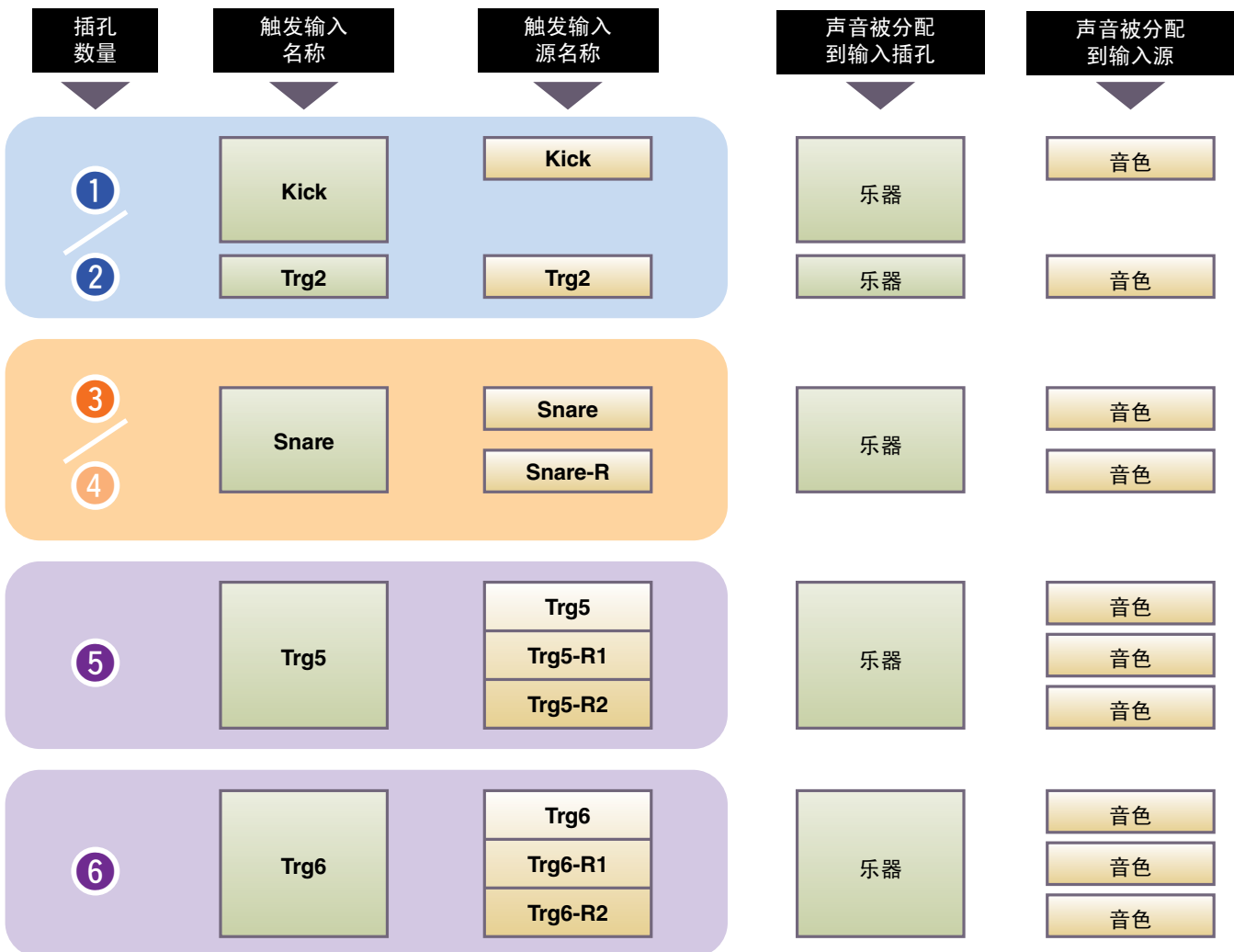
各区域传输一个不同信号，称为触发输入源。

当EAD10从打击板接收到触发信号时，主机播放触发输入源。

触发器声音被分配到触发输入源。

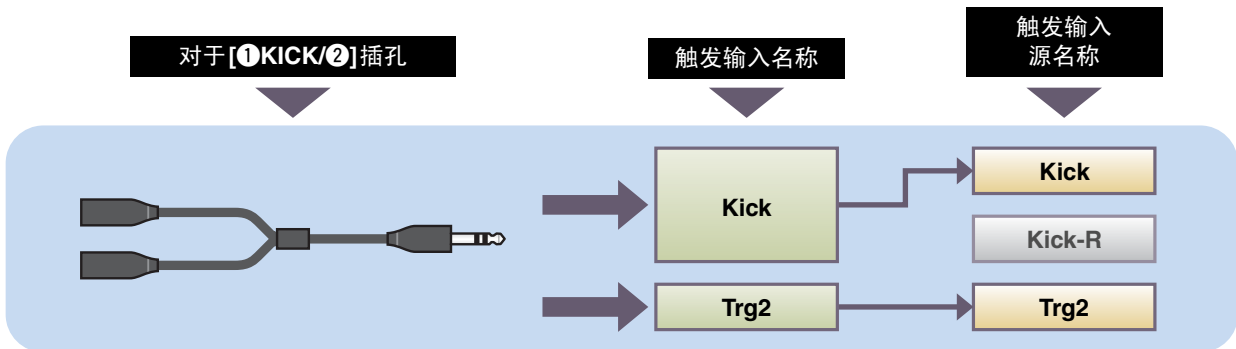
● 默认输入模式设置

默认输入模式设置为单独的[1]KICK/[2]插孔，成对的[3]SNARE/[4]插孔。



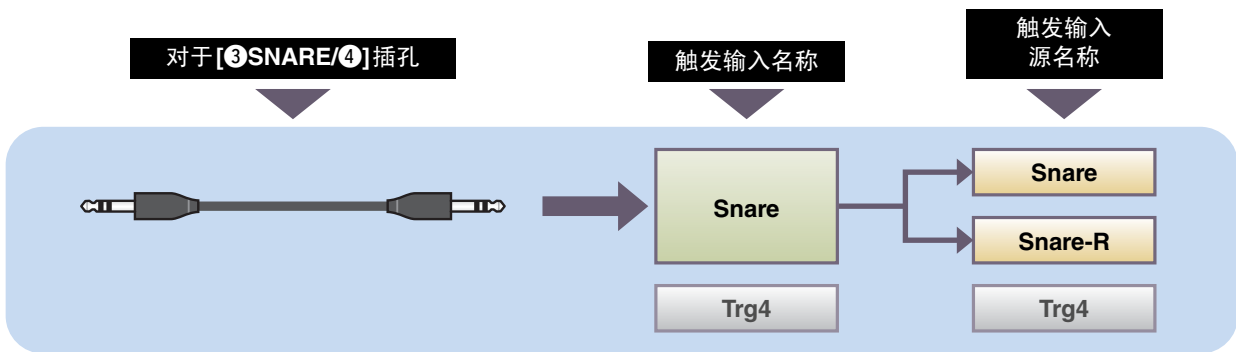
● **separate**

通过“separate”设置，[1]KICK/[2]插孔（或[3]SNARE/[4]插孔）被分为单个输入，其中每个插孔被分配到一个乐器。例如：通过[2]插孔接收到的触发信号连接到触发输入源“Trg2”。将不发出“Kick-R”声音。



● **paired**

通过“paired”设置，[1]KICK/[2]插孔（或[3]SNARE/[4]插孔）被分配到一个乐器。例如：通过[4]插孔接收到的触发信号连接到触发输入源“Snare-R”。将不产生“Trg4”信号。



触发器声音（乐器、音色）

触发器声音是分配到各触发输入或触发输入源并由其产生的声音。

● **乐器**

“乐器”是指爵士鼓中使用的各打击乐器（军鼓、嗵鼓、镲片和底鼓）。通过EAD10，您可以在各个触发输入上使用不同乐器。例如：当您添加电子打击板时，可以将军鼓声音分配到打击板。

● **音色**

“音色”是指形成乐器的声音。通过EAD10，您可以对各个触发输入源使用不同音色。例如：您可以在同一个原声军鼓上演奏鼓面敲击声、重音边击和制音边击。这些不同的声音被称为音色，EAD10有包括各种打击乐器、音效、电子音等的内置音色。除了内置音色外，您还可以导入波形（音频文件）并作为用户音色播放。

例如：当您将原声鼓乐器分配到3区打击板时，鼓面声、重音边击和制音边击从对应的区域发出。当您将相同乐器分配到2区打击板时，发出鼓面声和重音边击。

底鼓和电子军鼓乐器为1区打击板，因此无论打击板受击打的位置为何，均产生相同的声音。

注：

当您从音色类别中选择“WAVE”时，可以使用导入的波形。导入到主机的波形被称为“波”。导入前的波形被称为“音频文件（.wav）”。

EAD10 内部存储器

将已创建或编辑的场景保存到内部存储器，即使在电源关闭后也能保存数据。

您也可以保存系统设置，如触发器设置（MENU/Trigger）和其他常规设置，如工具（MENU/Utility）设置。

● 可保存到 EAD10 中的数据

以下类型的数据可存储到主机中。

- 场景（200）
- 波（最多 100）
- 触发器设置
- 其他常规设置

注：

- 当电源关闭时，主机中的记录数据将丢失。
- 最多可以导入 100 个波，只要不超过总容量限制。

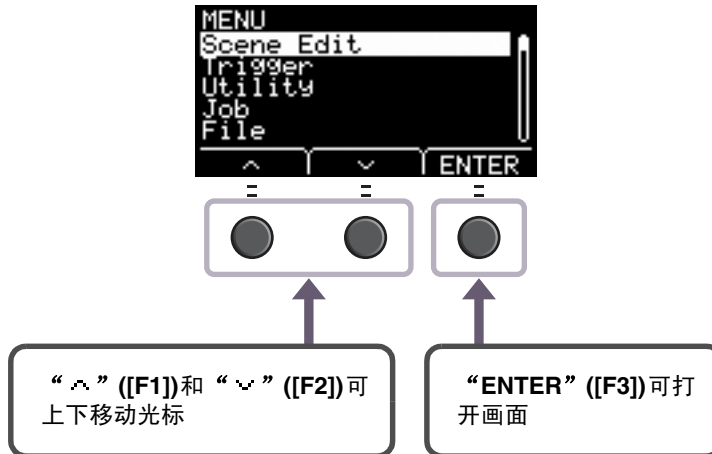
● 保存（Save）和加载（Load）数据文件

EAD10 中存储的所有数据都可以保存到 USB 闪存。保存到 USB 闪存的文件也可以加载回到主机。有关更多信息，请参阅 MENU/File（第 47 页）。

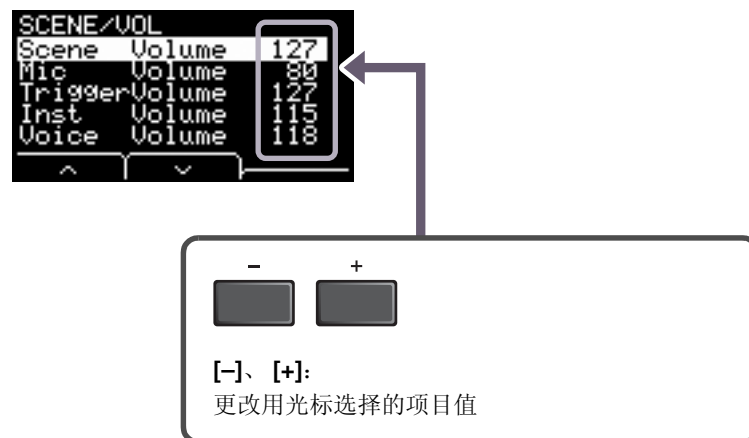
基本画面操作

当您按下[MENU]按钮时，出现画面。

导览MENU




更改设置值

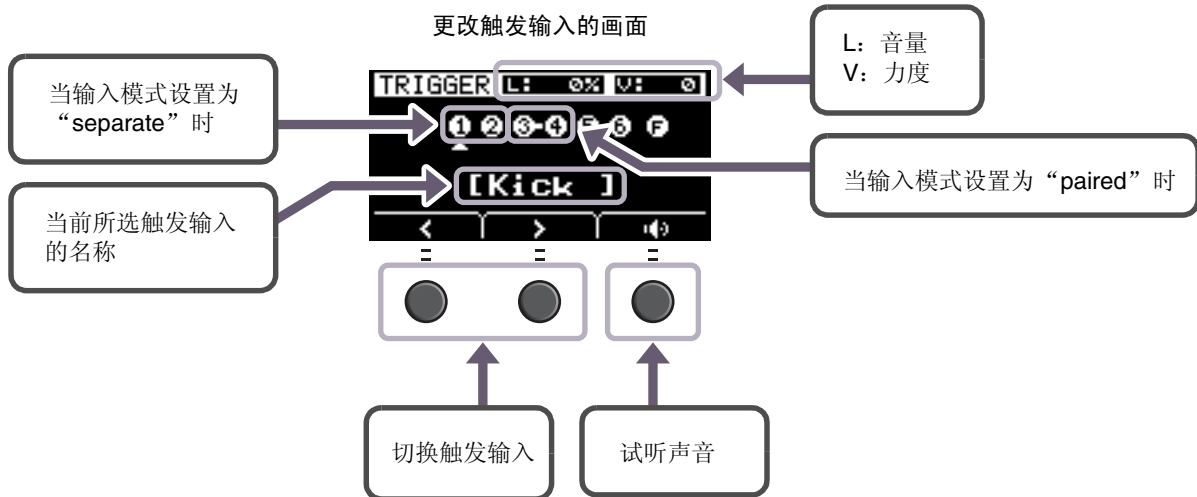


选择触发输入或触发输入源


对于任何要求触发输入或触发输入源设置的参数，触发器名称显示在画面右上方。

各个触发输入设置


在各触发输入（如MENU/Scene Edit/Inst/InstNumber或MENU/Trigger/Pad Type）的设置画面中，按下TRG  (F3)按钮可打开更改触发输入的画面。

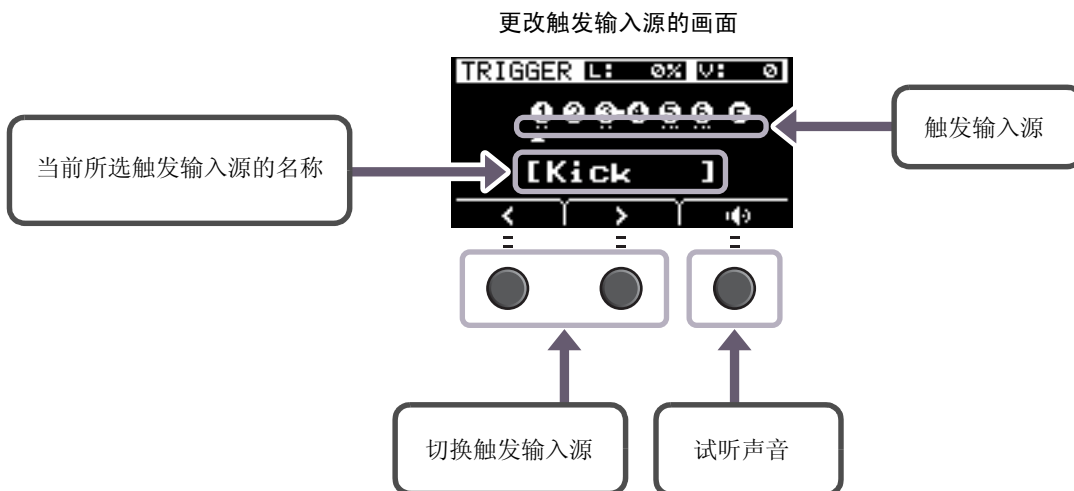


注：

- 当输入模式为“paired”时，选择“Trg2”或“Trg4”不会影响设置（也不会生成任何触发器）。
- 在MENU/Trigger/Pad Type中，不显示“” (FootSW)。

各个触发输入源设置

例如在MENU/Utility/PadFunction中，或在需要触发输入源设置的任何设置画面中，按下TRG  (F3)按钮可打开更改触发输入源的画面。



注：

当输入模式为“paired”时，选择“Trg2”或“Trg4”不会影响设置（也不会生成任何触发器）。当输入模式为“separate”时，选择“Kick-R”或“Snare-R”不会影响设置（也不会生成任何触发器）。

菜单功能列表

MENU

Scene Edit

Inst 乐器设置

- Category 乐器类别
- InstNumber 乐器编号
- InstTune 乐器调音
- InstDecay 乐器衰减
- InstPan 乐器声像

Voice 音色设置

- Category 音色类别
- VoiceNumber 音色编号
- VoiceTune 音色调音
- VoiceDecay 音色衰减
- VoicePan 音色声像
- VoiceFilter 音色滤波器截止频率
- VoiceQ 音色过滤器共鸣(Q)
- VoiceAltGrp 音色交替组
- VoiceHoldMode 音色保持模式
- MessageType 选择MIDI信息类型

[对于 note]

- Note MIDI 音符输出
- MIDI Ch .. MIDI 通道
- GateTime 门限时间
- TrgVel .. 触发力度

[对于 REVERB]

- MinValue . 最小值
- MaxValue . 最大值

[对于 EFFECT]

- MinValue . 最小值
- MaxValue . 最大值

[对于 CC01 至 CC95]

- MinValue . 最小值
- MaxValue . 最大值
- MIDI Ch .. MIDI 通道

Effect 效果设置

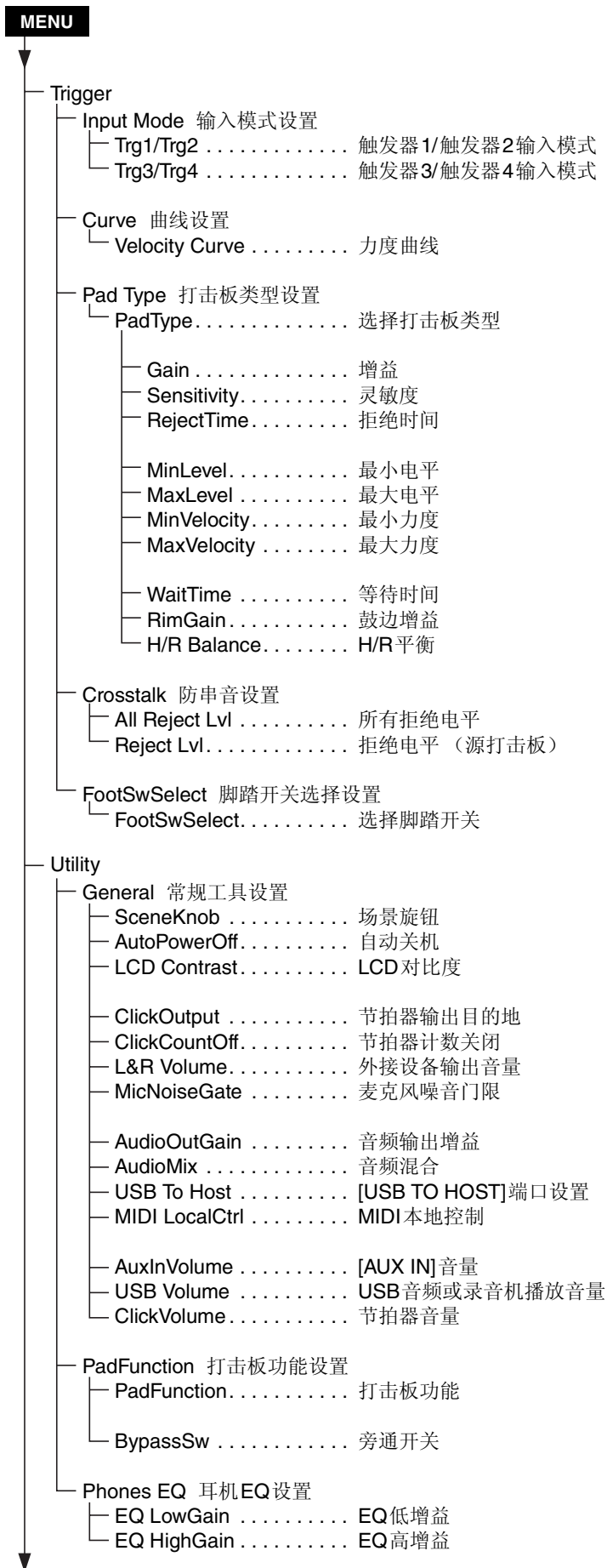
- ReverbType 混响类型
- ReverbSend 混响发送
- RevReturn 混响返回
- Mic RevSend 麦克风混响发送
- TriggerRevSend 触发器声音混响发送
 - └ Voice RevSend 触发器声音音色混响发送
- MicEffType 麦克风效果类型
- MicEffDepth 麦克风效果深度
- TrgEffType 触发器音效类型
- TrgEffSend 触发器音效发送和干声平衡
- TrgEffReturn 触发器音效返回
- TrgEffToRev 触发器音色效果混响发送

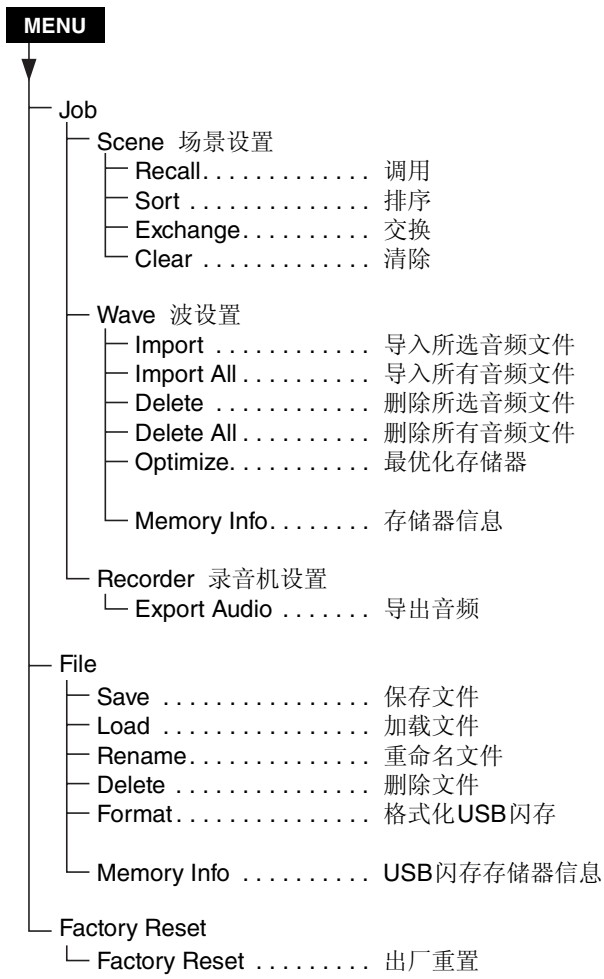
Volume 音量设置

- Scene Volume 总体场景音量
 - └ Mic Volume 麦克风音量
 - └ TriggerVolume 触发器声音总体音量
 - └ Inst Volume 触发器声音乐器音量
 - └ Voice Volume 触发器声音音色音量

Tempo 速度设置

- Tempo 所选场景的速度





参数说明

场景编辑



本章节说明菜单中的“Scene Edit”设置。

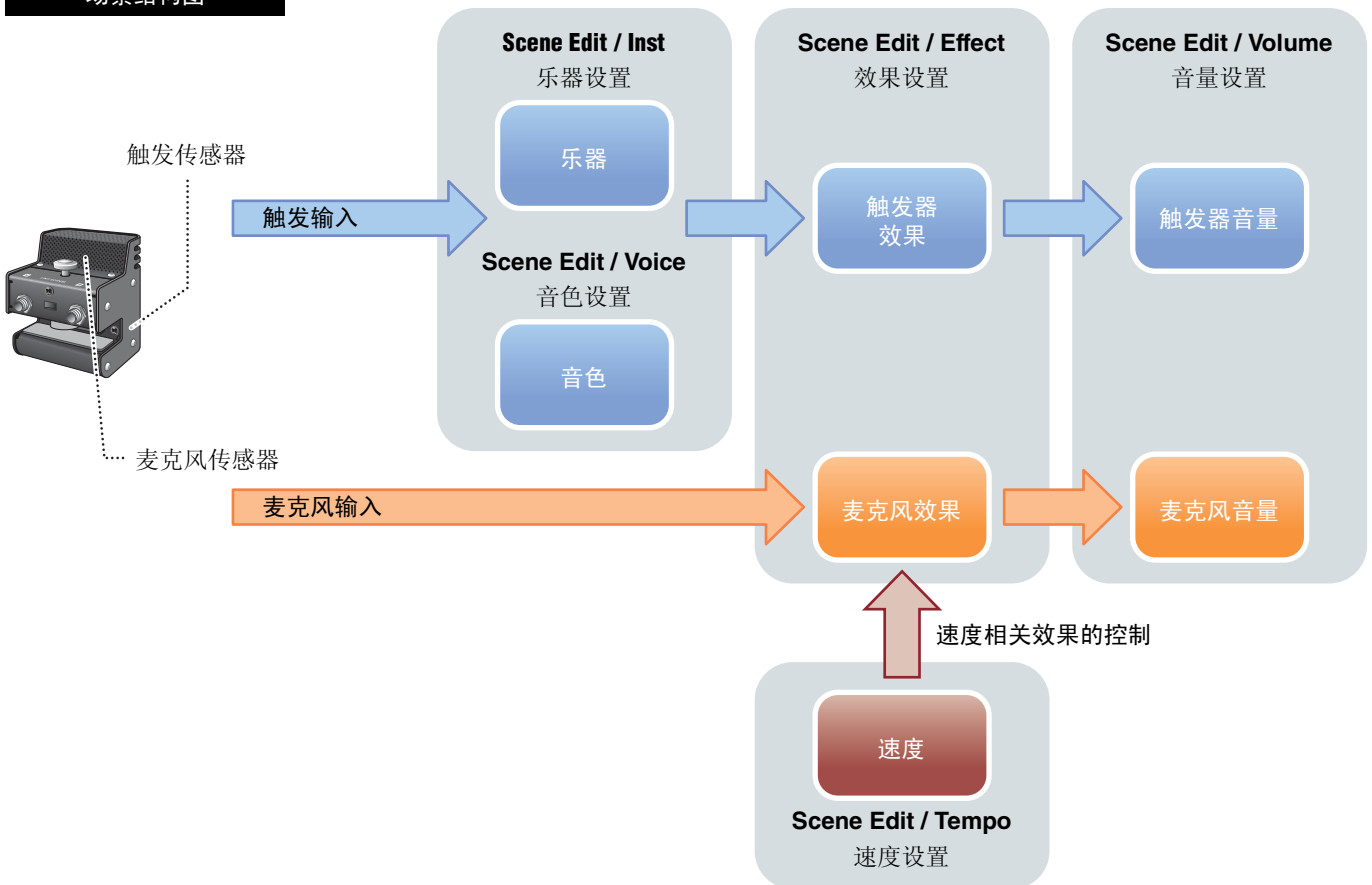
用于场景的混响、效果（麦克风声音）和触发器声音可根据喜好自定义。

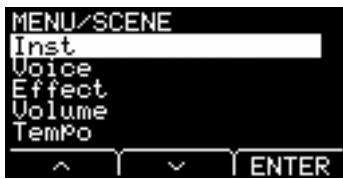
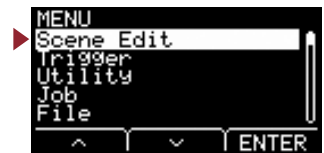
触发器声音可以使用其自己的效果。此外，对于各触发输入或触发输入源还有各种设置。

注：

自定义场景后，将其保存（存储）为用户场景（EAD10使用说明书）。当您未事先存储设置而选择其他场景时，自定义的场景数据将丢失。

场景结构图





设置画面结构

Scene Edit

Inst 乐器设置

Voice 音色设置

Effect 效果设置

Volume 音量设置

Tempo 速度设置

Scene Edit / Inst 乐器设置

设置画面结构

Scene Edit

Inst

1/2

Category 乐器类别

InstNumber 乐器编号

2/2

InstTune 乐器调音

InstDecay 乐器衰减

InstPan 乐器声像

Scene Edit / Inst 1/2



Category：乐器类别

设置各触发输入的乐器类别。

按下场景画面上的“TRG”（[F3]）按钮也可以选择乐器。

设置 请参见数据列表。

InstNumber：乐器编号

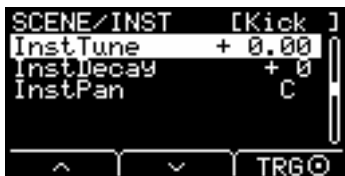
设置各触发输入的乐器编号。

按下场景画面上的“TRG”（[F3]）按钮也可以选择乐器。

设置 请参见数据列表。



Scene Edit / Inst 2/2



InstTune：乐器调音

此参数调节各触发输入的音高，以25音分为单位。0.01对应1音分。

设置 -12.00至+0.00至+12.00

注：

“音分”是定义为百分之一半音的音高单位。（100音分 = 1个半音）

InstDecay：乐器衰减

对分配到各触发输入的乐器设置衰减（声音减弱到无声所需的时间）。正值产生清脆的声音。

设置 -10至+0至+10

InstPan：乐器声像

设置各触发输入的立体声场（声像）中的位置。

设置 L64至C至R63



Scene Edit / Voice 音色设置

设置画面结构

Scene Edit

Voice

1/4

Category 音色类别

VoiceNumber 音色编号

2/4

VoiceTune 音色调音

VoiceDecay 音色衰减

VoicePan 音色声像

3/4

VoiceFilter 音色滤波器截止频率

VoiceQ 音色过滤器共鸣(Q)

VoiceAltGrp 音色交替组

VoiceHoldMode 音色保持模式

4/4

MessageType 选择MIDI信息类型

[对于 note]

Note MIDI 音符输出

MIDI Ch MIDI通道

GateTime 门限时间

TrgVel 触发力度

[对于 REVERB]

MinValue 最小值

MaxValue 最大值

[对于 EFFECT]

MinValue 最小值

MaxValue 最大值

[对于 CC01 至 CC95]

MinValue 最小值

MaxValue 最大值

MIDI Ch MIDI通道



Scene Edit / Voice 1/4



Category：音色类别

设置各触发输入源的音色类别。

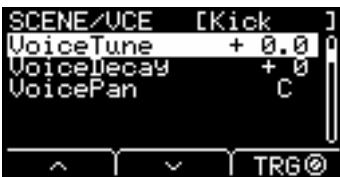
设置 请参见数据列表。

VoiceNumber：音色编号

设置各触发输入源的音色编号。

设置 请参见数据列表。

Scene Edit / Voice 2/4



VoiceTune：音色调音

设置分配到各触发输入源的音色调音。0.1对应10音分。

设置 -24.0至+0.0至+24.0

注：

“音分”是定义为百分之一半音的音高单位。（100音分 = 1个半音）

VoiceDecay：音色衰减

对分配到各触发输入源的音色设置衰减（音色减弱到无声所需的时间）。正值产生清脆的声音。

设置 -64至+0至+63

VoicePan：音色声像

设置各触发输入源的立体声像。

设置 L64至C至R63



Scene Edit / Voice 3/4



VoiceFilter：音色滤波器截止频率

设置分配到各触发输入源的音色滤波器截止频率。负值产生较低沉的声音，而正值产生较响亮的声音。

设置 -64至+0至+63

VoiceQ：音色过滤器共鸣(Q)

设置分配到各触发输入源的音色Q（过滤器共鸣）。增加滤波器截止频率附近的信号，让声音增强特质。

设置 -64至+0至+63

VoiceAltGrp：音色交替组

对各触发输入源设置发出的声音交替组。

交替组是您不想要同时发出的一组音色，如踩镲关闭和踩镲打开。当触发某一音色而相同交替组中的另一音色已在播放时，第一个音色静音，仅发出第二个音色。

Off	音色不分配到交替组
HHOpen	踩镲打开组
HHClose	踩镲关闭组
1至9	交替组编号。对您不想要同时发出的音色使用相同的组编号。

设置 Off、HHOpen、HHClose、1至9

注：

“HHOpen”组和“HHClose”组按照以下规则工作。

- 当触发来自“HHOpen”组的音色时，来自“HHOpen”或“HHClose”组的其他音色不静音。
- 当触发来自“HHClose”组的音色时，来自“HHOpen”组的所有音色静音。

VoiceHoldMode：音色保持模式

对各触发输入源产生的音色设置保持模式。

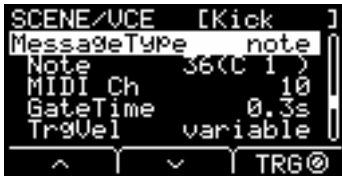
on	音色类别选择为波时，击打打击板将开始重复播放，再次击打打击板将停止播放。每次击打打击板时，将交替发送MIDI触键和释键信息。
off	此设置对应正常操作。当击打打击板时，将输出MIDI触键信息，经过门限时间后，将自动输出对应的MIDI释键信息。

设置 on, off

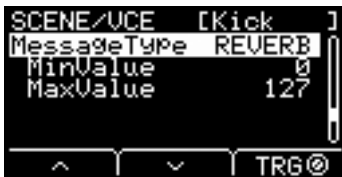


Scene Edit / Voice 4/4

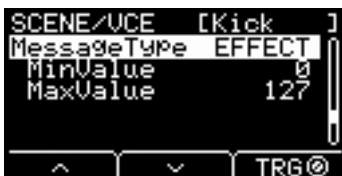
当 Message Type 选择为 “note” 时



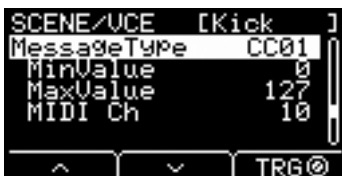
当 Message Type 选择为 “REVERB” 时

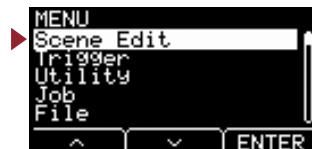


当 Message Type 选择为 “EFFECT” 时



当 Message Type 选择为 “CC01” 至 “CC95” 时





MessageType：选择MIDI信息类型

设置击打打击板时要发送的MIDI信息类型。

注：

当击打打击板时,音符之外的任何其他设置不产生声音。

note

发送MIDI音符。使用此参数设置打击板在受到击打时产生声音。

Note：MIDI音符输出

设置通过触发输入源发送的MIDI音符。设置从指定触发输入源接收到触发信号时要发送的MIDI音符编号。设置显示为“Note number/Note name”。

MIDI Ch：MIDI通道

设置要使用哪个MIDI通道来发送MIDI信息以播放触发输入源。

GateTime：门限时间

对各触发输入源的触发输入设置门限时间（在MIDI Key On和Key Off信息的输出之间经过的时间）。

TrgVel：触发力度

设置从触发输入源接收到触发输入时发送的MIDI信号的力度值。

variable	力度值反应击打打击板的力度。
1至127	无论击打打击板的轻重如何，均以固定的力度值发送MIDI音符。

REVERB

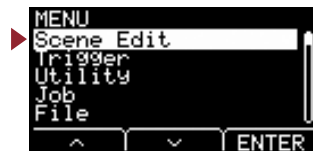
根据踩下踏板的方式或击打打击板的力度，控制Reverb（旋钮）的量。即使击打打击板，也不发出声音。

MinValue：最小值

设置松开踏板或轻击打击板时使用的（最小）混响量。

MaxValue：最大值

设置完全踩下踏板或重击打击板时使用的（最大）混响量。



EFFECT

根据踩下踏板的方式或击打打击板的力度，控制Effect（旋钮）的量。即使击打打击板，也不发出声音。

MinValue：最小值

设置松开踏板或轻击打击板时使用的（最小）效果量。

MaxValue：最大值

设置完全踩下踏板或重击打击板时使用的（最大）效果量。

CC01至CC95

根据踩下踏板的方式或击打打击板的力度，发送控制变化信息。即使击打打击板，也不发出声音。

MinValue：最小值

设置松开踏板或轻击打击板时使用的最小值。

MaxValue：最大值

设置完全踩下踏板或重击打击板时使用的最大值。

MIDI Ch：MIDI通道

设置用于发送指定MIDI信息的MIDI通道。

设置

Note（MIDI音符输出）：0至127/C-2至G8（音符编号/音符名称）

MIDI Ch（MIDI通道）：1至16

GateTime（门限时间）：0.0s至9.9s

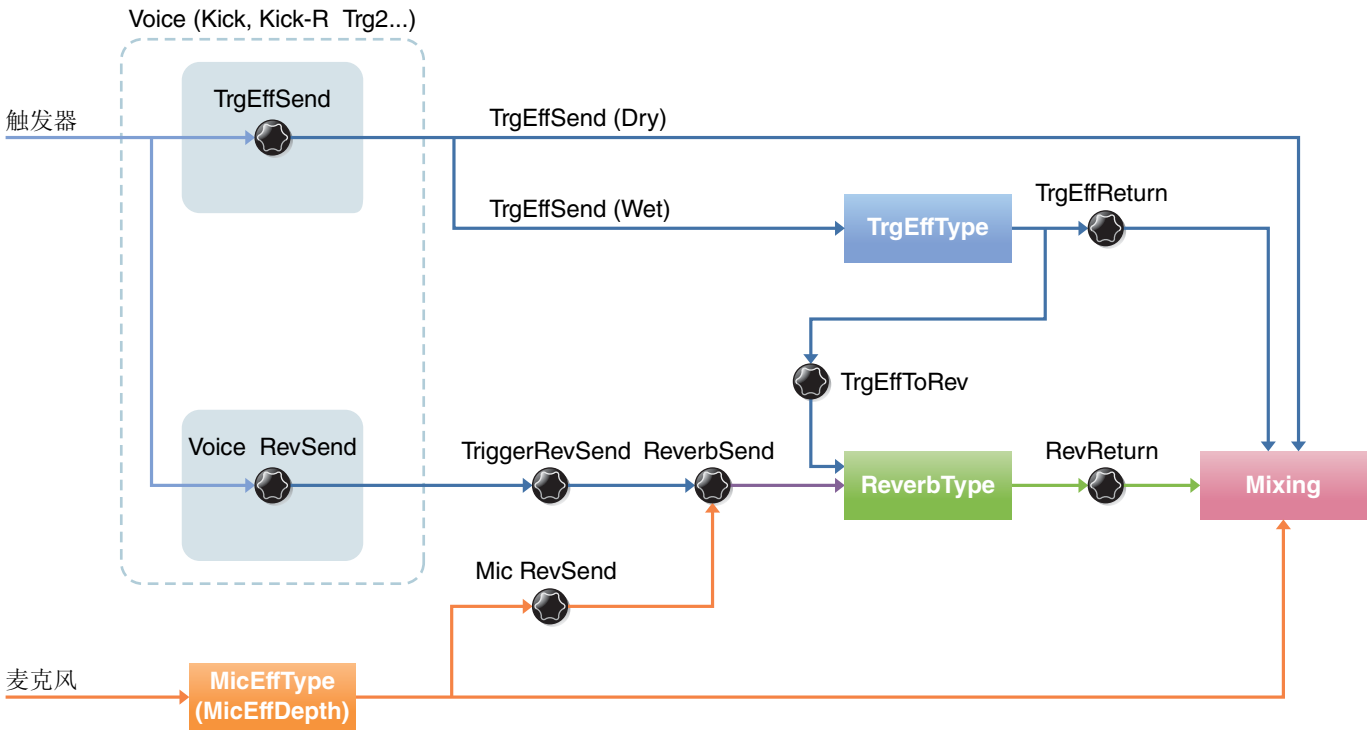
TrgVel（触发力度）：variable，1至127

MinValue（最小值）：0至127

MaxValue（最大值）：0至127



Scene Edit / Effect 效果设置



设置画面结构

Scene Edit	
Effect	
1/4	ReverbType 混响类型
	ReverbSend 混响发送
	RevReturn 混响返回
2/4	Mic RevSend 麦克风混响发送
	TriggerRevSend 触发器声音混响发送
	Voice RevSend 触发器声音音色混响发送
3/4	MicEffType 麦克风效果类型
	MicEffDepth 麦克风效果深度
4/4	TrgEffType 触发器音效类型
	TrgEffSend 触发器音效发送和干声平衡
	TrgEffReturn 触发器音效返回
	TrgEffToRev 触发器音色效果混响发送

场景编辑

乐器

音色

效果

音量

速度



Scene Edit / Effect 1/4



ReverbType : 混响类型

选择混响类型。

按下场景画面上的“REV”按钮(F1)也可以选择混响类型。

设置 请参见数据列表。

ReverbSend : 混响发送

设置发送到混响效果的音量（发送电平）。更改麦克风声音和触发器声音（内置音色）的混响发送电平。您可以对用[REVERB]旋钮控制的值进行微调。

RevReturn : 混响返回

设置从返回效果返回的音量（返回电平）。

设置 0至127

Scene Edit / Effect 2/4



Mic RevSend : 麦克风混响发送

设置（将效果应用到麦克风声音后）从麦克风声音发送到混响效果的音量。

TriggerRevSend : 触发器声音混响发送

设置从整个触发器声音混响效果发送的音量（发送电平）。

Voice RevSend : 触发器声音音色混响发送

设置发送到混响的各触发输入源音量（发送电平）。

设置 0至127



Scene Edit / Effect 3/4



MicEffType：麦克风效果类型

选择应用到麦克风声音的效果类型。

按下场景画面上的“EFF”(F2)按钮也可以选择麦克风效果类型。

设置 请参见数据列表。

MicEffDepth：麦克风效果深度

设置应用到麦克风声音的效果深度。

您可以对用[EFFECT]旋钮控制的值进行微调。

设置 0至127

Scene Edit / Effect 4/4



TrgEffType：触发器音效类型

设置应用到触发器声音的效果类型。

设置 请参见数据列表。

TrgEffSend：触发器音效发送和干声平衡

指定要发送到效果的触发器声音（发送电平）和不要发送到效果的触发器声音（干音音量级别）之间的平衡。

TrgEffReturn：触发器音效返回

设置返回到混响效果的触发器声音的效果电平。

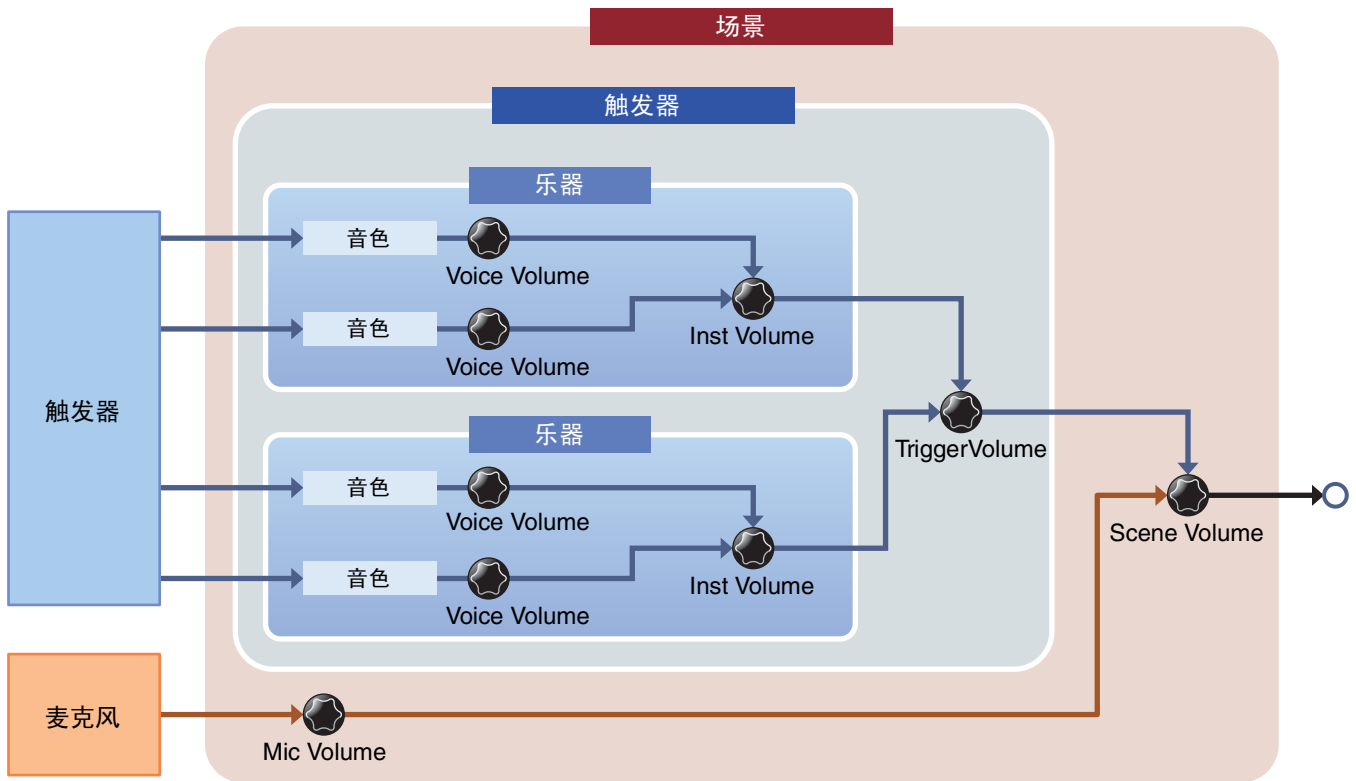
TrgEffToRev：触发器音色效果混响发送

设置从应用到触发器声音的效果到混响效果的发送电平。

设置 0至127



Scene Edit / Volume 音量设置



设置画面结构



Scene Edit

Volume

- Scene Volume 总体场景音量
- Mic Volume 麦克风音量
- TriggerVolume 触发器声音总体音量
- Inst Volume 触发器声音乐器音量
- Voice Volume 触发器声音音色音量

Scene Volume : 总体场景音量

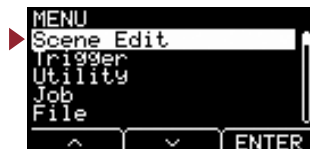
设置场景的总体音量。调节场景之间的平衡。

设置 0至127

Mic Volume : 麦克风音量

设置（在效果已应用到麦克风声音后）麦克风的音量。调节相同场景内麦克风声音和触发器声音之间的平衡。

设置 0至127



TriggerVolume：触发器声音总体音量

设置触发器声音（内置音色）的总体音量。使用此参数调节相同场景内麦克风声音和触发器声音之间的平衡。

设置 0至127

Inst Volume：触发器声音乐器音量

设置各触发输入的乐器音量。使用此参数调节相同场景内乐器之间的平衡。您可以对用[TRIGGER]旋钮控制的值进行微调。

设置 0至127

Voice Volume：触发器声音音色音量

设置各触发输入源的音色音量。使用此参数调节同一乐器中各区域之间的平衡。

设置 0至127

Scene Edit / Tempo 速度设置

设置画面结构



Scene Edit

Tempo

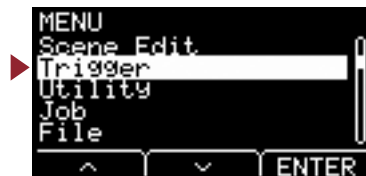
Tempo 所选场景的速度

Tempo：所选场景的速度

设置所选场景的节拍器速度。设置为“off”时，即使切换场景，速度也保持相同。对于off之外的其他设置，在场景画面顶部显示速度。

场景速度设置在使用节拍器检查现场环境中的速度或在使用速度同步效果时很实用。

设置 off, 30至300



本章节说明菜单中的“Trigger”设置。视已连接的打击板而定，当您在演奏期间击打打击板时，将产生不同的触发信号。“Trigger”设置可优化各打击板通过主机处理的触发信号。当电源关闭时，将保存设置。

当您连接打击板时，选择合适的打击板类型。

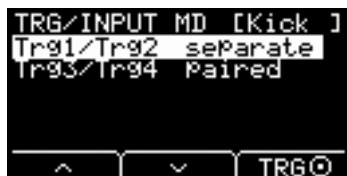
当您把打击板连接到[①KICK/②]插孔和[③SNARE/④]插孔时，确保切换输入模式。



设置画面结构



Trigger/Input Mode 输入模式设置



设置画面结构



设置如何使用单音 × 2 输入插孔。

使用鼓触发器（DT50S）或类似设备时，选择“paired”。

Trg1/Trg2：触发器1/触发器2输入模式

设置[①KICK/②]插孔成组或单独使用①KICK和②触发输入。

Trg3/Trg4：触发器3/触发器4输入模式

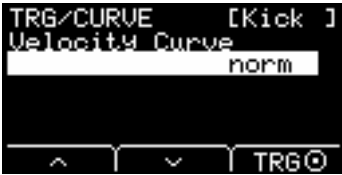
设置成组还是单独使用[③SNARE/④]插孔③SNARE和④触发输入。

设置 paired, separate



Trigger/Curve 曲线设置

设置画面结构



Trigger

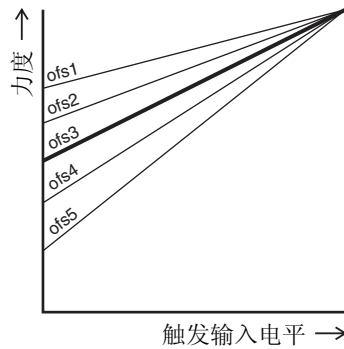
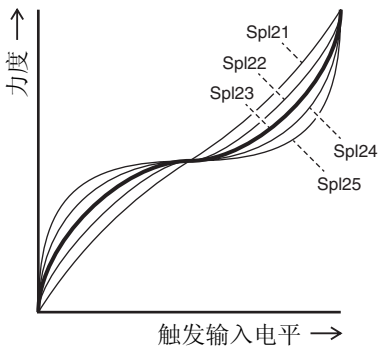
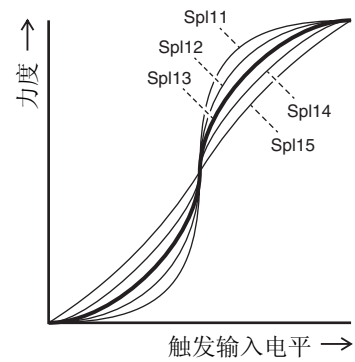
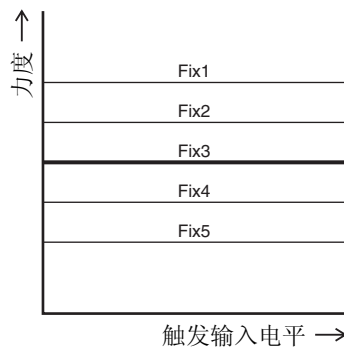
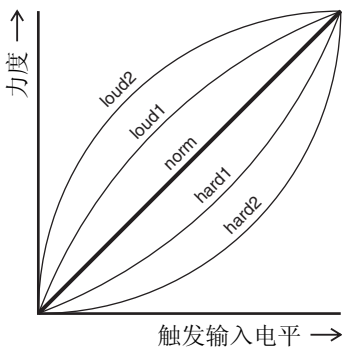
Curve

Velocity Curve 力度曲线

Velocity Curve : 力度曲线

对所选打击板选择力度曲线。力度曲线确定您击打打击板的力度如何影响声音的力度（或强度）。

设置 loud2、loud1、norm、hard1、hard2、Fix1至Fix5、Spl11至Spl15、Spl21至Spl25、ofs1至ofs5





Trigger/Pad Type 打击板类型设置

设置画面结构

Trigger

Pad Type

1/4

PadType 选择打击板类型

2/4

Gain 增益

Sensitivity 灵敏度

RejectTime 拒绝时间

3/4

MinLevel 最小电平

MaxLevel 最大电平

MinVelocity 最小力度

MaxVelocity 最大力度

4/4

WaitTime 等待时间

RimGain 鼓边增益

H/R Balance H/R 平衡

选择打击板类型可使设置在Gain到H/R Balance之间改变。



Trigger/Pad Type 1/4



PadType：选择打击板类型

设置打击板类型。

【提示】什么是打击板类型？

为确保从各个打击板获得最佳声音，我们准备了全范围的优化触发器参数（即打击板输入信号相关的各种值等），并进行相应命名。这些参数分组即称为“打击板类型”。鉴于打击板种类多样，如大鼓、军鼓、钗鼓、镲和鼓触发器，因此各打击板特点差异很大。EAD10预加载各种不同特点的打击板类型，可使其发挥最大潜能。

设置

OFF: --

KK: SENSOR, KP125W/125, KP100, KP65, KU100

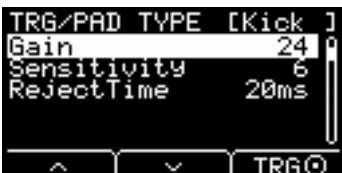
SN: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

TM: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

CY: PCY155, PCY135, PCY100, PCY90, PCY65S/65

DT: 50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 10/20SN, 10/20tomH, 10/20tomL, 10/20kick

Trigger/Pad Type 2/4



Gain：增益

设置在Pad Type中所选的打击板击打时输入信号的增益（放大）。

设置 1至127

注：

使用高设置时，高于一定电平的所有输入信号将被放大到相同电平（即最大电平）。这意味着击打打击板的轻重变化可缓和。同时，当使用低设置时，演奏的轻重度将以更大程度反映在输出触发信号中，从而可实现更多具有表现力的演奏。



Sensitivity : 灵敏度

设置轻击打击板时的灵敏度。

设置 1至13

注:

使用过低的值可能会导致击打过轻或快速演奏时没有声音。使用过大的值可能导致串音。如果必须进行调整, 请尝试使用不会妨碍演奏的方式。

RejectTime : 拒绝时间

此处设置的时间内出现的触发信号被视为双触发器, 且不会发出任何声音。较大的值将增加不发出声音的时间。

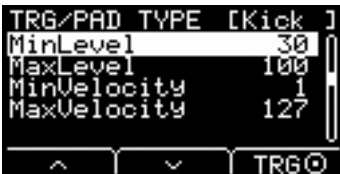
设置 4ms至500ms

注:

在以下情况下, 即使在拒绝时间内出现第二次输入, 也会输出其声音。

- 当RejectTime内第二次击打的触发电平至少是第一次强度的两倍时。

Trigger/Pad Type 3/4



MinLevel : 最小电平

MaxLevel : 最大电平

这些参数设置触发输入信号 (转换为力度值) 范围的最小值 (%) 和最大值 (%)。低于此处设置的最小电平的触发信号将不会发出任何声音。同时, 高于最大电平的触发信号将被设置为最大力度, 如以下MinVelocity / MaxVelocity中所述。

设置 最小电平: 0至99
最大电平: 1至100

MinVelocity : 最小力度

MaxVelocity : 最大力度

这些参数设置对应以上MinLevel / MaxLevel参数的最小和最大力度。声音将在此处设置的力度范围内发出。

设置 最小力度: 0至126
最大力度: 1至127



Trigger/Pad Type 4/4



WaitTime : 等待时间

此参数用于设置直到目标打击板检测到触发信号之前的时间。设置此参数以调节时间，这样将在峰值时检测到触发信号，且击打打击板的力度对应发出的音量。

设置 1至64（毫秒）

RimGain : 鼓边增益

对双压电式打击板（如连接到单音×2输入插孔的DT50S）设置鼓边增益电平。仅当输入模式设置为“paired”时，此参数才有效。

设置 1至127

H/R Balance : H/R平衡

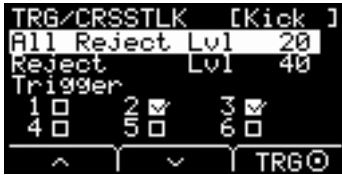
此项设置双压电式鼓面和鼓边之间的平衡（H49至H1、0、R1至R49）。如果在击打鼓边时发出鼓面声，请增加R值，使鼓边声更大。如果在击打鼓面时发出鼓边声，请按下[-]按钮增加H值，使鼓面声更大。仅当输入模式设置为“paired”时，此参数才有效。

设置 H49至H1、0、R1至R49



Trigger/Crosstalk 防串音设置

设置画面结构



Trigger

Crosstalk

- All Reject Lvl 所有拒绝电平
- Reject Lvl 拒绝电平（源打击板）

术语“串音”是指来自电子打击板（包括装有鼓触发器的原声鼓）的触发信号输出，而非由于打击板之间的震动或干扰所造成的触发信号输出。通过抑制任何低于指定值的触发信号声音来防止串音。

All Reject Lvl：所有拒绝电平

消除画面右上方显示的打击板和所有其他打击板之间的串音。
值越高，防止串音的效果越好，也可以使其难以同时播放其他声音。

设置 电平：0至99

Reject Lvl：拒绝电平（源打击板）

消除画面右上方显示的打击板和其他个别打击板之间的串音。
例如：如果击打Trg1时Trg2误发出声音，请将Trg2设置为显示在画面右上方，勾选Trg1，然后提高Reject Lvl。
值越高，防止串音的效果越好，也可以使其难以同时播放其他声音。

设置 电平：0至99
源打击板：Trg 1、Trg 2、Trg 3、Trg 4、Trg 5、Trg 6

注：
当输入模式设置为“paired”时，即使同时勾选Trg2和Trg4，也不会被设置为拒绝源。

Trigger/FootSwSelect 脚踏开关选择设置

设置画面结构



Trigger

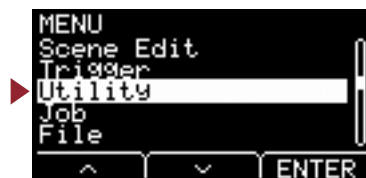
FootSwSelect

- FootSwSelect 选择脚踏开关

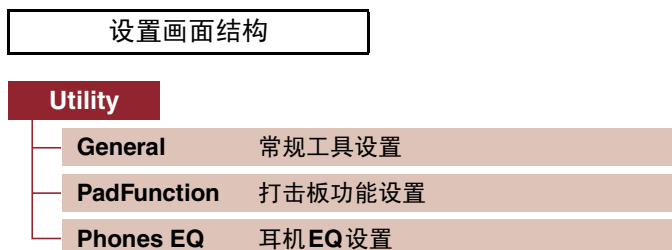
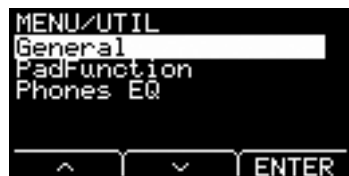
FootSwSelect：选择脚踏开关

对连接到[FOOT SW]插孔的控制器选择HH65（踩镲控制器）、FC3（踏板）、FC4/5（踏板或脚踏开关）或FC7（踏板控制器）。

设置 HH65, FC3, FC4/5, FC7



本章节说明菜单中的“Utility”设置。
此处设置常规设置、打击板功能和耳机EQ。

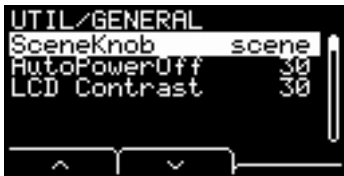


Utility/General 常规工具设置





Utility/General 1/4



SceneKnob : 场景旋钮

将[SCENE]旋钮设置为仅用于场景，或用于数据输入（代替[-]或[+]按钮）。

设置 scene, data

AutoPowerOff : 自动关机

设置通过自动关机功能关闭电源之前经过的时间，或设置为（off）禁用自动关机功能。

设置 off, 5, 10, 15, 30, 60, 120（分钟）

注：

- 自动关机功能的时间设置是近似值。
- 当电源关闭时，主机自动保存所有设置。

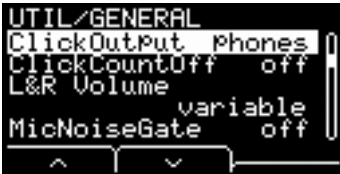
LCD Contrast : LCD对比度

调节画面的对比度。

设置 0至63



Utility/General 2/4



ClickOutput：节拍器输出目的地

设置节拍器声的目的地。

L&R+ph	发送到两个OUTPUT [R]/[L/MONO]插孔和[PHONES]插孔。
phones	仅发送到[PHONES]插孔。

设置 L&R+ph, phones

ClickCountOff：节拍器计数关闭

将节拍器声设置为演奏一个小节或两个小节之后停止。设置为off时，节拍器声继续播放。

设置 off, 1, 2

L&R Volume：外接设备输出音量

设置外接输出的音量。

例如：在现场环境中，将外接输出音量设置为固定值，因此您可以使用[MASTER VOLUME]旋钮仅调节耳机音量。设置为“variable”时，您可以通过[MASTER VOLUME]旋钮调节耳机音量和外接输出音量。

设置 variable（与[MASTER VOLUME]旋钮配合使用），1至127（固定值）

注：

即使对此参数设置固定值，也可以使用[MASTER VOLUME]旋钮调节AUX IN的音量。

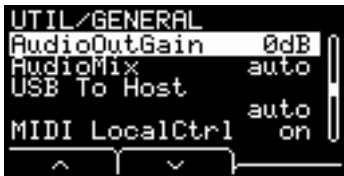
MicNoiseGate：麦克风噪音门限

设置麦克风噪音门限。

设置 off, on



Utility/General 3/4



AudioOutGain : 音频输出增益

对于USB音频，设置USB输出增益。
如果使用录音机，则设置录制的输入增益。

设置 -12dB, -6dB, 0dB, +6dB, +12dB

AudioMix : 音频混合

对于USB音频，设置USB输入是否发送到USB OUT。
使用录音机时，设置是否将录音机播放内容与您的演奏一起录制。
通过“auto”设置，USB输入发送到USB音频的USB OUT，并且当使用录音机时一起录制播放内容。

设置 auto, off, on

USB To Host : [USB TO HOST]端口设置

设置通过[USB TO HOST]端口发送或接收的数据类型。
“Audio+MIDI”设置同时处理音频和MIDI数据，而“MIDI”设置仅处理MIDI数据。
自动设置会自动切换设置，以便在使用录音机时仅交换MIDI数据，而在所有其他时间交换音频和MIDI数据。
当设置为Audio+MIDI时，禁用录音机。

设置 auto, Audio+MIDI, MIDI

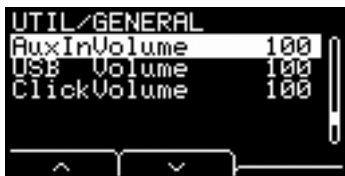
MIDI LocalCtrl : MIDI本地控制

使用打击板演奏时，启用（on）或禁用（off）内置音源。通常，将此参数设置为“on”。设置为“off”时，触发输入部分和音源部分在主机内断开连接，因此击打打击板时不发出声音。但是，无论此设置为何，主机上的演奏信息都被作为MIDI数据发送，且由主机处理从其他设备接收到的MIDI信息。当您想要将鼓演奏作为MIDI数据录制到音序器或DAW软件时，“off”设置很有用。

设置 off, on



Utility/General 4/4



事先使用这三个参数设置音量之间的平衡，以便在使用[AUDIO/CLICK VOLUME]旋钮时保持平衡。

AuxInVolume : [AUX IN] 音量

设置通过[AUX IN]插孔接收到的信号音量。

USB Volume : USB 音频或录音机播放音量

设置USB音频输入或录音机播放的音量。

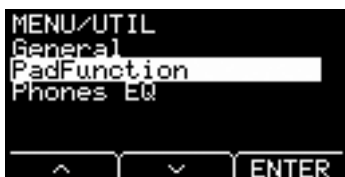
ClickVolume : 节拍器音量

设置节拍器音量。

设置 0至127

Utility/PadFunction 打击板功能设置

设置画面结构



Utility

PadFunction

1/2

PadFunction 打击板功能

2/2

BypassSw 旁通开关



Utility/PadFunction 1/2



PadFunction：打击板功能

您可以通过击打打击板执行更改场景编号或速度等功能，而不是播放声音。通过击打您想要设置的打击板，或通过按下TRG ([F3])按钮选择打击板，您可以选择想要分配的功能。

off	打击板发出正常声音。
inc scene	场景编号加一。
dec scene	场景编号减一。
select scene	选择场景。 场景号
toggle scene	选择场景。 每次击打打击板时，场景在两个场景之间切换。 场景编号1 场景编号2
inc tempo	速度值加一。
dec tempo	速度值减一。
tap tempo	设置击拍速度。
clickOn/Off	开/关节拍器。
bypassOn/Off	开/关旁通。对于在播放时开/关效果或触发效果很有用。若要旁通，请使用BypassSW（旁通开关）。
REVERB	根据踩下踏板的程度或击打打击板的力度，控制混响（[REVERB]旋钮值）的量。 MinValue: 松开踏板或轻击打击板时使用的（最小）混响量 MaxValue: 完全踩下踏板或重击打击板时使用的（最大）混响量
EFFECT	根据踩下踏板的程度或击打打击板的力度，控制效果（[EFFECT]旋钮值）的量。 MinValue: 松开踏板或轻击打击板时使用的（最小）效果量 MaxValue: 完全踩下踏板或重击打击板时使用的（最大）效果量
CC01至CC95	根据踩下踏板的程度或击打打击板的力度，发送控制变化信息。 MinValue: 松开踏板或轻击打击板时的最小值 MaxValue: 完全踩下踏板或重击打击板时的最大值 MIDI Ch: MIDI通道

设置

off, inc scene, dec scene, select scene, toggle scene, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, bypassOn/Off, RevKnob, EffKnob, CC01至CC95

select scene: 场景编号

toggle scene: 场景编号1, 编号2

REVERB, EFFECT: variable, Min, Max

CC: CC编号, MIDI通道, 值 (variable, Min, Max)



Utility/PadFunction 2/2



BypassSw : 旁通开关

在PadFunction中选择bypassOn/Off目标设置。这是常规设置，并非单独的打击板设置。

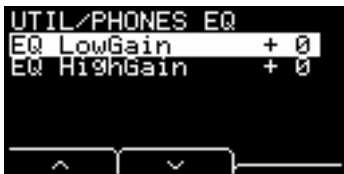
勾选所有复选框将旁通设置为“on”时，混响和效果将不会应用到通过EAD的声音，并且不会发出触发器声音。从麦克风接收到的原声鼓声音不改变，按照原样发声。

Rev	应用或不应用混响
Eff	应用或不应用效果
Trg1至Trg6	播放或不播放触发器声音

设置 on, off

Utility/Phones EQ 耳机EQ设置

设置画面结构



Utility

Phones EQ

EQ LowGain	EQ低增益
EQ HighGain	EQ高增益

注：

耳机EQ不会影响从[AUX IN]插孔接收到的音频。

EQ LowGain : EQ低增益

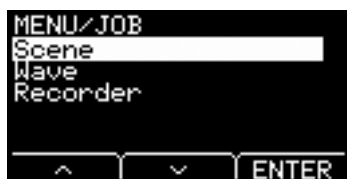
EQ HighGain : EQ高增益

EQ LowGain	设置耳机均衡器（双频段坡形）低端增益（dB）。 值越高，低端越增强。
EQ HighGain	设置耳机均衡器（双频段坡形）高端增益。 值越高，高端越增强。

设置 -12至0至+12



作业菜单包含场景、波和录音机相关作业。



设置画面结构

Job

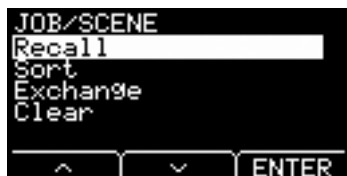
Scene 场景设置

Wave 波设置

Recorder 录音机设置

Job/Scene 场景设置

从场景设置（Job/Scene）只能更改用户场景设置。无法更改预置场景。



设置画面结构

Job

Scene

Recall 调用

Sort 排序

Exchange 交换

Clear 清除

Recall：调用

如果您未先保存（存储）设置就选择其他场景，对场景的更改将丢失。但是，编辑内容实际保留在调用存储器中，因此使用调用功能可以调用更改。



注：

显示编辑的场景编号和场景名称。如果没有调用数据，场景名称将显示“**No data.**”。

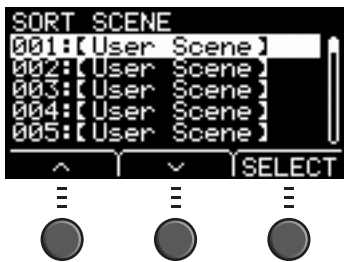
步骤

1. 按下“**RECALL**”按钮([F3])，出现确认画面。
2. 按下“**YES**”按钮([F1])调用数据。
调用完成时出现“**Completed.**”，然后画面返回Recall画面。



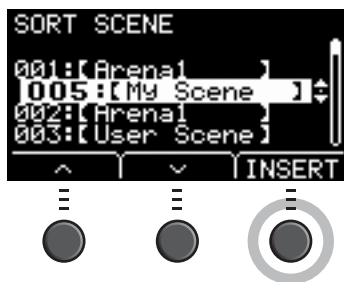
Sort：排序

更改在转动[SCENE]旋钮时要调回的场景顺序。



步骤

1. 按下“ \wedge ”和“ \vee ”按钮（[F1]和[F2]）移动光标。
2. 按下“SELECT”按钮([F3])选择想要移动的场景。
3. 按下“ \wedge ”和“ \vee ”按钮（[F1]和[F2]），或[-]和[+]按钮移动所选场景。
4. 将场景移动到所需位置后，按下“INSERT”按钮（[F3]）。



注：

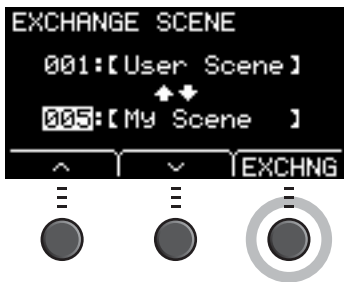
若要取消排序，请按下[EXIT]按钮。

按下“INSERT”按钮（[F3]）将设置重排的顺序并相应更改场景编号。



Exchange : 交换

交换两个场景的顺序。



步骤

1. 选择想要交换的两个场景。
2. 按下“EXCHNG”按钮([F3])，出现确认画面。
3. 按下“YES”按钮([F1])更改两个场景的顺序。
交换完成时出现“Completed.”，然后画面返回Exchange画面。

Clear : 清除

初始化场景。



步骤

1. 使用[-]和[+]按钮选择想要初始化的场景。
2. 按下“CLEAR”按钮([F3])，出现确认画面。
3. 按下“YES”按钮([F1])初始化所选场景。
初始化完成时出现“Completed.”，然后画面返回Clear画面。



Job/Wave 波设置

设置画面结构

Job

Wave

1/2

Import 导入所选音频文件

Import All 导入所有音频文件

Delete 删除所选音频文件

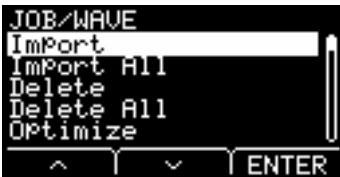
Delete All 删除所有音频文件

Optimize 最优化存储器

2/2

Memory Info 存储器信息

Job/Wave 1/2



Import：导入所选音频文件

选择要从USB闪存导入到EAD10的音频文件（.WAV）。



VoiceAssign: 触发器分配

File: 要导入的文件

将导入到EAD的所选波分配到触发输入源。选择“off”时，不会进行分配。当您已将导入的波分配到触发输入源时，执行场景存储操作。



步骤

1. 按下“IMPORT”按钮([F3])，出现确认画面。
2. 按下“YES”按钮([F1])导入。
按下“NO”按钮([F3])取消导入，且画面返回步骤1。
导入期间按下“CANCEL”按钮([F3])可停止导入，且画面返回步骤1。

导入完成时出现“Completed.”，然后画面返回Import画面。

设置 off, Kick, Kick-R, Trg2, Snare, Snare-R, Trg4, Trg5, Trg5-R1, Trg5-R2, Trg6, Trg6-R1, Trg6-R2, FootSW

注：

- 仅16位音频文件（.WAV）可用于EAD10。
- 可导入的单个文件最大长度约为20秒（在44.1 kHz、16位音频的情况下）。
- 即使符合以上所有条件，也可能无法导入某些音频文件。
- 通过从乐器或音色类别中选择波，导入的波可之后用于其他场景。

Import All：导入所有音频文件

将USB闪存根目录中保存的所有音频文件（.wav）导入EAD10的波存储器。



步骤

1. 按下“IMPORT”按钮([F3])，出现确认画面。
2. 按下“YES”按钮([F1])导入。
按下“NO”按钮([F3])取消导入，且画面返回步骤1。
导入期间按下“CANCEL”按钮([F3])可停止导入，且画面返回步骤1。

导入完成时出现“Completed.”，然后画面返回Import All画面。

注：

视音频文件的类型或数量而定，某些文件可能无法导入。



Delete：删除所选音频文件

从EAD10中删除所选波。



步骤

1. 按下[-]和[+]按钮选择想要删除的波。
2. 按下“DELETE”按钮([F3])，出现确认画面。
3. 按下“YES”按钮([F1])删除所选波。
按下“NO”按钮([F3])取消删除，且画面返回步骤1。

删除完成时出现“Completed.”，然后画面返回Delete画面。

注：

使用“”按钮（[F2]）试听文件。

Delete All：删除所有音频文件

从EAD10的内置波存储器中删除所有波。



步骤

1. 按下“DELETE”按钮([F3])，出现确认画面。
2. 按下“YES”按钮([F1])删除所有波。
按下“NO”按钮([F3])取消删除，且画面返回步骤1。

删除完成时出现“Completed.”，然后画面返回Delete All画面。



Optimize：最优化存储器

最优化EAD10的波存储器。最优化将重新组织存储器内容以便更有效地使用存储器空间。最优化存储器可能会增加可用的连续存储器空间。



步骤

1. 按下“OPTIMIZ”按钮([F3])，出现确认画面。
2. 按下“YES”按钮([F1])最优化存储器。
按下“NO”按钮([F3])取消最优化，且画面返回步骤1。

最优化完成时出现“Completed.”，然后画面返回Optimize画面。

Job/Wave 2/2



Memory Info：存储器信息

显示EAD10的波存储器的使用情况。



Total: 总存储器大小 (MB)
以MB (兆字节) 为单位显示总存储器大小。

Free: 可用存储器空间 (MB) (可用存储器空间 (%))
以MB (兆字节) 为单位显示可用空间。此外，以%显示整个存储器的可用空间。
即使空间充足，碎片化存储器也可能会阻止导入音频文件。

注:
用于指示容量的单位根据存储器大小而变化 (KB: 千字节, MB: 兆字节)。



Job/Recorder 录音机设置

设置画面结构



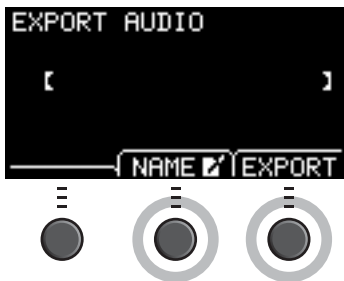
Job

Recorder

Export Audio 导出音频

Export Audio : 导出音频

此项将内置录音机中记录的音频文件保存到USB闪存。

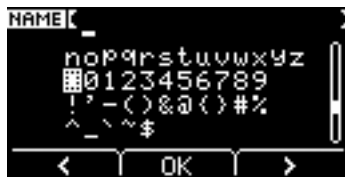


步骤

1. 如果想要将名称添加到文件，请按下“NAME”按钮([F2])并输入名称。

● 输入文件名

1. 使用[-]和[+]按钮选择字符，然后使用“<”和“>”按钮([F1]和[F3])将光标移动到下一个字符位置。文件名最多可以分配16个字符。



2. 完成输入所有字符后，按下“OK”按钮([F2])。

2. 按下“EXPORT”按钮([F3])，出现确认画面。

3. 按下“YES”按钮([F1])导出。

按下“NO”按钮([F3])取消导出，且画面返回步骤1。

导出完成时出现“Completed.”，然后画面返回Export画面。

注：

- 当电源关闭或当执行出厂重置时，录制数据将丢失。
- 音频数据未备份在“All”文件中。



理解MENU/File 部分的功能和操作需要术语知识。本章节介绍MENU/File 部分中使用的术语。

● 文件

术语“file”用于定于保存在USB 闪存上的数据集。EAD10和USB 闪存之间的数据交换以文件形式执行。

● 文件名

为文件赋予的名称称为文件名。文件名对于区分文件很重要，且相同的目录中无法使用相同的文件名。电脑可以处理长名称，甚至包括非英文字符，而EAD10只能使用字母数字字符。

● 扩展名

“句点 + 三个字母”，如文件名末尾的“.wav”，是指“文件扩展名”。扩展名表示文件的类型。EAD10使用的文件有“.bin”扩展名，未显示在EAD10画面上。

● 文件大小

指文件的大小。文件大小由保存到该文件的数据量决定。文件大小以B（字节）为单位测量。大文件和设备的存储容量使用单位KB（千字节）、MB（兆字节）和GB（千兆字节）表示。1 KB=1024 B，1 MB=1024 KB，1 GB=1024 MB。

● 格式化

初始化USB 闪存称为“格式化”。使用EAD10格式化USB 闪存将清除所有文件和目录（或文件夹）。

● 保存、加载

“保存”是指将数据写入USB 闪存，而“加载”是指从USB 闪存读取文件。

注：

EAD10最多可以处理100个“.wav”文件和100个“.bin”文件。

设置画面结构



File	
1/2	
Save	保存文件
Load	加载文件
Rename	重命名文件
Delete	删除文件
Format	格式化USB 闪存
2/2	
Memory Info	USB 闪存存储器信息

注：

有关光标操作的更多情况，请参考第6页。



File 1/2

Save: 保存文件

将文件保存至USB闪存。



步骤

1. 将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 导览至MENU/File/Save。
出现以下画面。



3. 选择类型（文件类型）。

3-1. 使用[-]和[+]按钮选择想要保存的文件类型。

All	所有数据（所有场景、所有波、工具数据和触发器设置）
AllScene	所有场景的场景数据
OneScene	场景数据 Scene: 选择想要保存的场景。
Trigger	触发器设置


设置 All, AllScene, OneScene, Trigger

注：

使用录音机（内部存储器）录制的歌曲不保存在“**All**”文件中。使用JOB/RECORDER/EXPORT将录音机记录的数据保存为文件。

须知

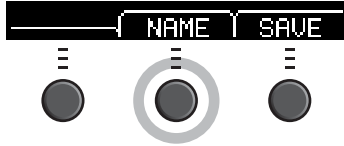
由于所有四个文件类型均使用相同的扩展名（.bin）保存为文件，因此保存时请勿使用相同的文件名，即使更改文件类型亦然。使用相同的文件名可能会导致覆盖相同文件。

- 3-2.** 对于OneScene，选择想要保存的场景。
按下“”按钮([F1])，将光标移动到场景编号，然后使用[-]和[+]按钮选择想要保存的场景。
当场景包含用户波时，也会保存用户波。



4. 输入要保存的文件名称。

4-1. 按下“NAME”按钮([F2])。



出现名称编辑画面。

● 输入文件名

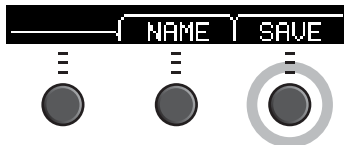
1. 使用[-]和[+]按钮选择字符，然后使用“<”和“>”按钮（[F1]和[F3]）将光标移动到下一个字符位置。文件名最多可以分配16个字符。



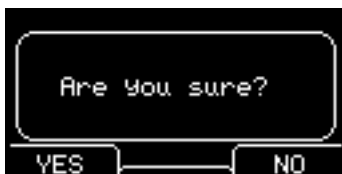
2. 完成输入所有字符后，按下“OK”按钮([F2])。

5. 保存文件。

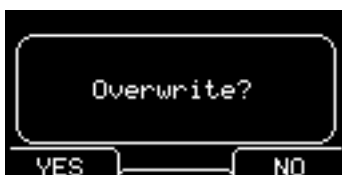
5-1. 按下“SAVE”按钮([F3])。



出现文件保存确认画面。



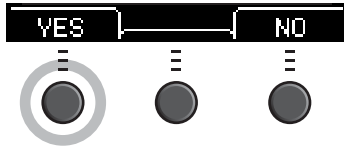
- 5-2. 若要保存文件，请按下“YES”按钮([F1])。如果不想要保存文件，请按下“NO”按钮（[F3]），画面返回步骤2。如果有相同文件名的文件已存在，将出现覆盖确认画面，如下所示。



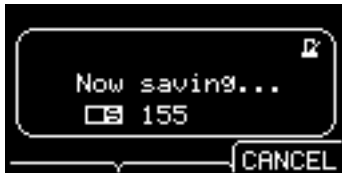
若要以不同文件名保存，请按下“NO”按钮（[F3]），画面返回步骤2。



6. 按下“YES”按钮([F1])保存。



保存过程中出现类似于以下所示的信息。



保存期间按下“CANCEL”按钮([F3])可停止保存过程，且画面返回步骤2。

须知

正在保存数据时，不要从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存连接或关闭EAD10电源。否则可能会导致EAD10故障，或损坏USB闪存中的存储器。

保存过程完成时出现“Completed.”，然后画面返回步骤2。

Load: 加载文件

将之前保存到USB闪存中的文件加载到EAD10。

当您已将文件移动到用于文件管理的电脑时，确保将文件移回USB闪存的根目录。

注：

如果文件在子目录（文件夹）中，EAD10将无法加载。



步骤

1. 将含有用EAD10保存的文件的USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 导览至MENU/File/Load。

出现以下画面。





3. 选择类型（文件类型）。

3-1. 使用[-]和[+]按钮选择想要加载的文件类型。

All	所有数据（所有场景、所有波、工具数据和触发器设置）
AllScene	所有场景的场景数据
OneScene	场景数据
Trigger	触发器设置

设置 All, AllScene, OneScene, Trigger

4. 选择想要加载的文件。

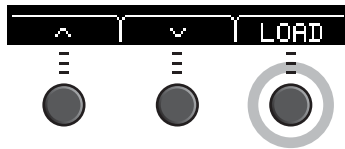
4-1. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]），将光标移动到“File”，然后使用[-]和[+]按钮选择想要加载的文件。只有符合所选文件类型的文件才会出现进行加载。

4-2. 对于OneScene，选择想要将OneScene加载到的场景。

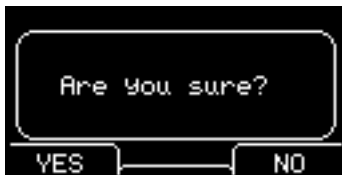
使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]），将光标移动到场景编号，然后使用[-]和[+]按钮选择想要将OneScene加载到的场景。

如果场景包含用户波，也会加载用户波。

5. 按下“LOAD”按钮（[F3]）。

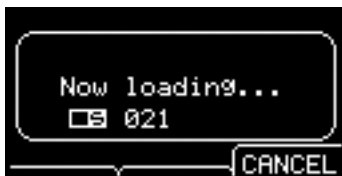


出现文件加载确认画面。



6. 按下“YES”按钮（[F1]）加载。

加载过程中出现类似于如下所示的信息。



加载期间按下“CANCEL”按钮（[F3]）可停止加载过程，且画面返回步骤2。

须知

正在加载数据时，不要从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存或关闭EAD10电源。否则可能会导致EAD10故障，或损坏USB闪存中的存储器。

加载过程完成时出现“Completed.”，然后画面返回步骤2。



Rename: 重命名文件

重命名保存在USB闪存中的文件。



步骤

1. 将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 浏览至MENU/File/Rename。
出现以下画面。



3. 选择想要重命名的文件类型（Type）。
 - 3-1. 使用[-]和[+]按钮选择想要重命名的文件类型。

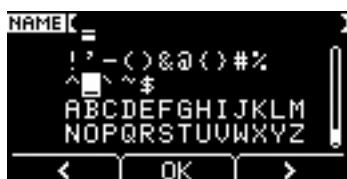
All	所有数据（所有场景、所有波、工具数据和触发器设置）
AllScene	所有场景的场景数据
OneScene	场景数据
Trigger	触发器设置
Wav	波文件

设置 All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. 选择要重命名的文件。
 - 4-1. 按下“ \downarrow ”按钮（[F2]）将光标移动到“File”。
 - 4-2. 使用[-]和[+]按钮选择要重命名的文件。
5. 对文件设置新名称。
按下“ \downarrow ”按钮（[F2]）将光标移动到画面底部。
按下“Name”按钮([F2])显示文件名输入画面。

● 输入文件名

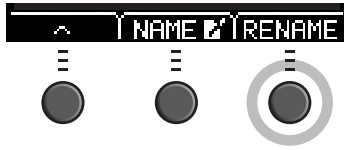
1. 使用[-]和[+]按钮选择字符，然后使用“<”和“>”按钮（[F1]和[F3]）将光标移动到下一个字符位置。文件名最多可以分配16个字符。



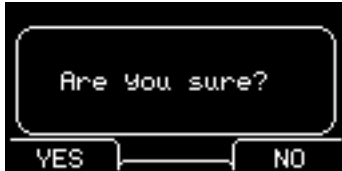
2. 输入所有字符后，按下“OK”按钮([F2])。



6. 按下“RENAME”按钮([F3])。



出现确认画面。



7. 按下“YES”按钮([F1])更改名称。

须知

正在重命名文件时，不要从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存连接或关闭EAD10电源。否则可能会导致EAD10故障，或损坏USB闪存中的存储器。

重命名过程完成时出现“Completed.”，然后画面返回步骤2。

Delete: 删除文件

此操作删除USB闪存中的文件。



步骤

1. 将含有想要用EAD10删除的保存文件的USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 导览至MENU/File/Delete。
出现以下画面。





3. 选择想要删除的文件类型。

3-1. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）将光标移动到“Type”。

3-2. 使用[-]和[+]按钮选择文件类型。

All	所有数据（所有场景、所有波、工具数据和触发器设置）
AllScene	所有场景的场景数据
OneScene	场景数据
Trigger	触发器设置
Wav	波文件

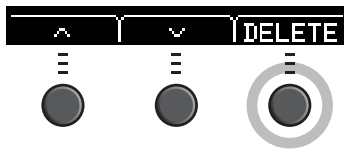
设置 All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. 使用“^”和“v”按钮（[F1]和[F2]）将光标移动到“File”。

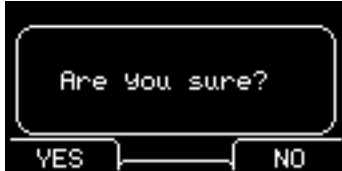
5. 使用[-]和[+]按钮选择想要删除的文件。

视步骤3中所选文件而定，仅出现可以删除的文件。

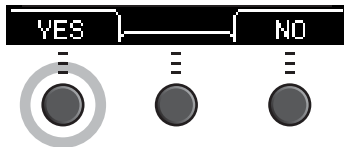
6. 按下“DELETE”按钮([F3])。



出现删除确认画面。



7. 按下“YES”按钮([F1])删除文件。



须知

正在删除文件时，不要从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存连接或关闭EAD10电源。否则可能会导致EAD10故障，或损坏USB闪存中的存储器。

删除过程完成时出现“Completed.”，然后画面返回步骤2。



Format: 格式化USB闪存

有时USB闪存无法使用。在此情况下，按照以下所示的步骤格式化USB闪存。



须知

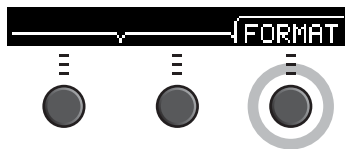
格式化将清除USB闪存中的所有数据。格式化前，确保USB闪存不包含任何重要数据。

步骤

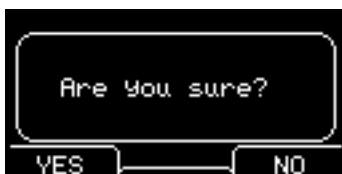
1. 将USB闪存连接到[USB TO DEVICE]端口。
2. 导览至MENU/File/Format。
出现以下画面。



3. 按下“FORMAT”按钮([F3])。

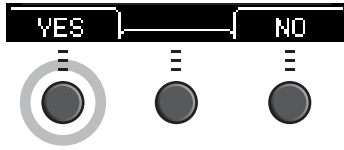


出现格式化USB闪存确认画面。





4. 按下“YES”按钮([F1])进行格式化。



须知

正在格式化USB闪存时，不要从[USB TO DEVICE]端口断开USB闪存连接或关闭EAD10电源。否则可能会导致EAD10故障，或损坏USB闪存中的存储器。

格式化过程完成时出现“Completed.”，然后画面返回步骤2。

File 2/2

Memory Info: USB 闪存存储器信息

显示USB闪存的存储器使用情况。



Total: 总存储器大小 (MB)

以MB (兆字节) 为单位显示总存储器大小。

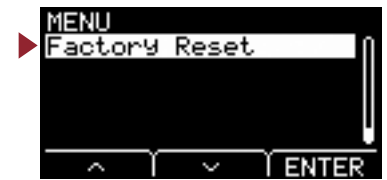
Free: 可用存储器空间 (MB) (可用存储器空间 (%))

以MB (兆字节) 为单位显示可用空间。此外，以%显示整个存储器的可用空间。

注:

用于指示容量的单位根据存储器大小而变化 (KB: 千字节, MB: 兆字节, GB: 千兆字节)。

出厂重置



将用户设置中的所有数据（用户场景、触发器设置、波、工具、录音机内部存储器）恢复为其出厂默认设置。



设置画面结构

出厂重置

Factory Reset 出厂重置

Factory Reset: 出厂重置

须知

出厂重置将清除用户设置中的所有数据，并将其恢复为出厂默认设置。请务必事先将所有重要数据保存到USB闪存(第48页)。

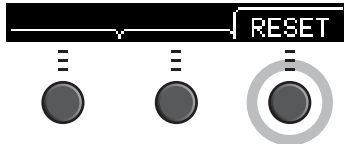
恢复默认

1. 导览到 MENU/Factory Reset。

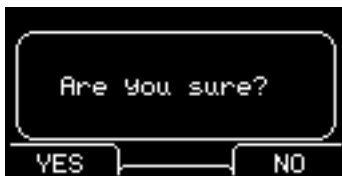
出现以下画面。



2. 按下“RESET”按钮([F3])。

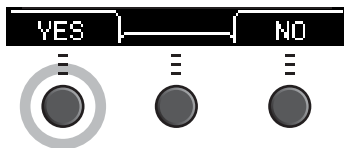


出现出厂重置确认画面。



3. 按下“YES”按钮([F1])执行出厂重置。

如果不要执行出厂重置，请按下“NO”按钮([F3])。





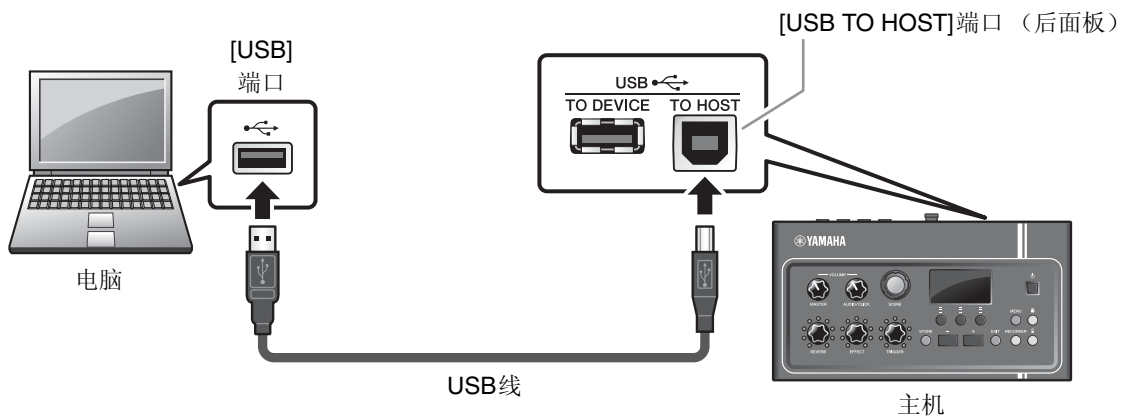
操作期间出现以下信息。



出厂重置完成时出现“Completed.”，然后画面返回Scene画面。

连接电脑

使用USB线将主机连接到电脑后，即可发送和接收音频或MIDI数据。
本章节说明如何连接主机和电脑。



注：

USB线未附带。若要将电脑连接到主机，请使用不超过3米的USB A-B型线。

■ 使用[USB TO HOST]端口的注意事项

当连接电脑和[USB TO HOST]端口时，确保遵守下列几点。否则会有死机和数据损毁或丢失的危险。
如果电脑或EAD10死机，请重新启动应用程序软件或电脑操作系统，或者关闭EAD10电源后再重新打开。

须知

- 请使用A-B型USB线。此外，确保线长度小于3米。不能使用USB 3.0线。
- 将电脑连接到[USB TO HOST]端口之前，请将电脑从任何节能模式退出（如暂停、休眠或待机）。
- 在打开/关闭EAD10电源或者插入/拔出[USB TO HOST]端口的USB线之前，请先执行下列操作。
 - 关闭电脑上任何打开的应用程序软件。
- 在打开/关闭主机电源和连接或断开USB线之间，请至少等待6秒钟。

安装 Yamaha Steinberg USB Driver

若要通过Windows电脑使用音频数据，需要安装Yamaha Steinberg USB Driver。

注：

当您使用macOS电脑时或使用Windows电脑仅处理MIDI数据时，无需安装Yamaha Steinberg USB Driver。

1. 请从以下URL下载最新的Yamaha Steinberg USB Driver。

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

按下[↓（驱动器名称）]按钮，下载并打开文件。

注：

- 有关系统要求的信息在以上网页上提供。
- Yamaha Steinberg USB Driver可能会因改进而升级，恕不另行通知。有关详情和最新信息，请访问以上网站。

2. 在电脑上安装Yamaha Steinberg USB Driver。

有关更多信息，请参见Yamaha Steinberg USB Driver安装指南。

使用DAW软件

有关录制或音频播放的更多信息，请参见DAW软件的使用说明书。

无法在EAD10上同时使用USB音频和录音机功能。

当录音机正在使用时，出厂默认设置会自动切换到通过USB仅处理MIDI。

● **MIDI相关参考**

MIDI和使用电脑创建音乐的相关信息在数据列表（PDF）中提供。
数据列表（PDF）可在以下网页下载。

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

* Yamaha公司保留随时修改此URL的权利，恕不另行通知。

Yamaha USB-MIDI驱动程序

通常，无需进行驱动程序安装。但是，如果您遇到操作不稳定或其他问题，请从下列网页下载USB-MIDI驱动程序并将其安装到电脑上。

Yamaha Downloads: <http://download.yamaha.com/>

输入型号名称，然后选择符合操作系统的USB-MIDI驱动程序。

有关安装驱动程序的说明，请参见下载的文件中附带的安装指南。

注：

- 视您正在使用的操作系统而定，标准Yamaha USB-MIDI驱动程序可能不兼容。
- 对于Mac电脑，无需安装驱动程序，因为使用macOS附带的标准驱动程序。