



目录

简介

硬件总览

固件特点

1. 音序器界面

- A. 步进界面
- B. 功能项按键
- C. 循环界面
- D. 自动化界面
- E Live录制
- F. 自动化
- G. 静音/独奏

2. 模块

3. Part(段落)设置

选择模板 选择目标项 通道 输入监听 编辑Part颜色

4. 琶音

琶音的开启/关闭 琶音的锁定功能 琶音设置 琶音子Art 琶音音之门同步速 琶音子门同步速 琶音子人度 琶音长度 琶音低环 额外琶音音符

5. 全局设置,页面1:MIDI设置

A. 力度曲线

MIDI 时钟接收/发送 MIDI输出2 数值启用功能 时钟输出PPQN CV Mod 1端和CV Mod 2端的范围 CV Mod 1 CC 和 CV Mod 2 CC CV校准 琴键LED指示灯 琶音LED指示灯 音序LED指示灯 外部MIDI LED指示灯 固件和工程界面 (Bootloader)版本 待机状态

6. CV/Gate

- A. Notes
- B. Mod

7. 键盘设置

- A. 八度
- B. 移调

8. 速率界面 / 摇摆界面

- A. 设置节拍速率
- B. 显示时钟源
- C. Swing (摇摆)
- D. 摇摆同步率
- E. 速率的瞬时确认

9. 传送功能

A. Start (开始) / Stop (停止) / Continue (继续)

B. 乐曲位 10. Zones(分区)

- A. 分区的启动和关闭
- B. 选择分区
- C. 激活/关闭分区
- D. 为分区设置目标项
- E. 为分区设置八度/移调
- F. 针对分区的弯音轮/调制轮功能启动或关闭
- G. 为分区设定键盘范围
- H. 针对分区的触后功能启动或关闭
- I. 针对分区的踏板功能启动或关闭

11. 工程管理

- A. 加载工程
- B. 保存工程
- C. 清除工程
- D. 工程预备切换
- 工程瞬间切换
- 使用Program Change加载工程
- 使用Song Select加载工程

12. 音阶

启动/关闭音阶功能 音阶设置

13. MIDI Ports/Routing

- A. 宿主输入
- B. 输出

14. Components管理器

- A. 模板编辑
- B. Librarian(数据库)
- C. 固件升级

15. InControl

所支持的DAW功能 HUI Ableton Live Logic Pro X Reason

Novation

Novation是Focusrite Audio Engineering Ltd.公司下属部门。

地址: Windsor House, Turnpike Road, Cressex Business Park, High Wycombe, Bucks, HP12 3FX. United Kingdom

电话:+44 1494 462246 传真:+44 1494 459920 邮箱:sales@novationmusic.com 网址:www.novationmusic.com

商标

"Novation"商标属于Focusrite Audio Engineering Ltd公司所有。本说明书涉及到的其他全部品牌名称,产品,公司名称,以及其他注册的名称或者商标分别归对应的所有人所有。

声明

Novation已采取尽可能的措施确保本说明书提供的信息是准确和完整的。然而,对于使用本说明书或者提及到的设备从而可能造成用户自身设备,第三方或者任何设备损害的潜在风险,在任何情况下,Novation对此都不负有责任。本说明书提供的信息在没有事先通知情况下,可能随时会被修改。产品技术规格和外观可能会与说明书阐述和列举的有所不同。

版权和法律通告

Novation 和 SL MkIII 是属于Focusrite Audio Engineering Limited.公司的商标。

2017 © Focusrite Audio Engineering Limited.公司保留一切相关权益。

欢迎使用SL MkIII 说明书。

本说明书将提供让你能有效使用SL MkIII所需的信息,适用于SL MkIII系列的49键和61键两个型号产品。这些信息涵盖了硬件解释/产品的多种界面和菜单,以及如何通过外置设备(软件)来使用本产品。此外,我们还会提供相关'小技巧和窍门',还有你作为创作人/乐手所可能遇到的使用情况。我们希望SL MkIII将在未来多年陪伴你享受音乐创作带来的喜悦。

欢迎访问Novation技术论坛:www.novationmusic.com/answerbase获取更多信息以及最新的技术支持文章。

硬件总览

SL MkIII 49键和61键版本都带有相同的前置面板控制器和后置面板接口。



- 1. 电源按键。
- 2. 电源接口:支持12V/1,200 mA供电。
- 3. Type B型USB接口。
- 4. 三个(5-针) DIN接口支持MIDI输入|输出|输出2/串联。
- 5. 两个带银环的1/4" TS / TRS接口可连接踏板1(延音)和踏板2(表情)以
- 及一个1/4"接口可连接踏板3(脚踏开关)。
- 6. 七个带银环3.5mm TS接口可连接时钟输出,CV1,Gate1,Mod1,CV2,Gate2 & Mod2输出。
- 7. 金士顿安全锁扣。
- 8. 硅胶条:SL MkIII的底座。
- 9. 切换按键。
- 10. 全局设置按键。
- 11. InControl模式/Zones(分区)/Sequencer(音序)/Tempo(速率)和 Latch (锁定)功能按键。
- 12. 上/下按键用于改变Sessions 1-4的页面。
- 13. Grid (网格按键),八个软质按键以及功能项目按键。

- 14.上/下翻页按键。
- 15.8x2带力度感应的打击垫。
- 16. 八个连续旋钮。
- 17. 五个LCD显示屏,统称为"显示器"。
- 18. 向右箭头按键。
- 19.8x2软质按键区。
- 21. RGB LED灯。
- 22. & 23.矩形上/下箭头按键。
- 24. 八个推子。
- 25. 传送控制区。
- 26. 十个功能按键负责:保存/复制/清除/工程/循环/步进/通道左右移动以
- 及八度升降功能。
- 27. 配有RGB LED灯的弯音轮和调制轮。
- 28.49 或者 61 个对应琴键的LED指示灯。
- 29. 带触后的半配重合成器风格键盘。

固件特点

1. 音序器界面

SL MkIII的核心是它的音序器,可以让你以有趣且富有创意的方式管理MIDI循环。按下 Sequencer button-音序器按键前 方的Shift button-切换按键(设备左侧)可以对音序器进行启动或者关闭的转换。当启动时,音序器按键会亮起白色灯,当 关闭时,音序器按键会亮起橙色灯。当启动音序器后,你会发现传送控制区的按键(设备最右侧)灯光亮起,表明它们可以对 音序器进行控制了。

按下音序器按键可以随时进入音序器界面,由两个子界面构成:步进界面和循环界面(请查看后续章节的介绍),这两个子 界面也可以通过步进按键和循环按键分别进入。当处于其他界面(例如:Zones View)时按下音序器按键将把你带回到最近 一次所操作的音序器子界面。

此外,Grid button-网格按键可以对8x2打击垫的功能在最近一次所操作的音序器子界面和Template(模板)之间进行切换 (下一章节将有关于Template的更多内容介绍)。

注意:当音序器按键为橙色灯光时(也就是:关闭),按下音序器按键将进入到音序器界面,此时你可以浏览/编辑当前工程的音序。然而,Transport buttons(传送控制区的按键)将失效,直至音序器被重新启动。

A. 步进界面

步进界面可以让你浏览以及编辑循环的步进。在显示屏下方的16 (8x2)方形打击垫代表了16个循环步进。



随着音序器被激活,按下传送控制区的播放按键将在打击垫上展现步进的播放,并且在此过程中每个打击垫(也就是步进) 会亮起白色灯光。每当播放头行进至亮光打击垫时,分配到该打击垫上的音符就会被播放出来。

分配音符至步进中,你可以选择音轨,按住打击垫,然后按下你希望步进所触发的琴键(例如:C#或者Gb)。你也可以反过来 操作:首先按住琴键,然后按下想要添加音符或者声音的打击垫。最后,你可以按下传送控制区上的Record button-录音按 键来进行现场演奏Live的录制(请查阅"Live Record"章节的介绍)。

按住步进对应打击垫来移除音符,相应琴键的LED指示灯会亮起红色灯光。如果传送控制功能被停止,那么音符将以所配置的力度感应来执行对应部分的内容。按下相应琴键即可移除音符。

无论传送控制功能是否运行,都可以按住Clear(清除按键)并按下对应步进(短暂转为红色灯光)来把步进的音符和自动化数据全部删除。

要复制步进,只需要按住Duplicate (复制按键)并按下对应打击垫(短暂转为绿色灯光),当按住Duplicate (复制按键)的同时,按下你希望拷贝进去的对应打击垫。需注意:把一个打击垫中的内容复制至另一打击垫将覆盖掉后者现有内容,而非单纯进行内容叠加。

不同音轨间的步进也可以被复制。再次按住Duplicate (复制按键),然后按下所要拷贝步进内容对应的打击垫。保持按住 Duplicate (复制按键),改变音轨,然后按下要接收拷贝内容的对应打击垫(注意:自动化数据是不会一起被复制的)。

B. Options(功能项按键)

在步进界面按下Options-功能项按键(位于打击垫右边)可以查看到当前循环的功能项。使用 'Velocity','Gate' 以及 'Pattern' 下方的软质按键可以调用这些设置。再次按下Options-功能项按键将再次回到步进界面。

i. Velocity(力度)

当进入到Options menu-功能项菜单中,按下 Velocity-力度下方的软质按键可以对当前循环的每个步进编辑力度响应。默 认模式下,你会在显示屏上看到步进1-8(每个显示屏展示两个步进)。使用显示屏左边的带箭头上/下按键可以进入到剩余 的步进9-16(底部一排打击垫)。



为了调节MIDI音符力度,可以简单转动需调节的步进对应上方旋钮。你可以在1至127范围内设置步进力度,对MIDI力度进 行精密水平的调节。

注意:显示屏所显示的是循环(由一个或以上音符组成)中任意步进的单一力度。虽然该步进实际会呈现不同力度,但是该数值是分配到该步进的全部音符的最高力度响应值。

当对某一步进中的多个音符进行处理时,SLMkIII将提升或者降低该步进的力度至一个新的统一数值。在这一过程中,SLMkIII支持更高数值,并向其靠近。为了说明该过程,试想象一下:一个步进包含了力度值25和89,向右转动该步进对应旋钮将使得这些力度值向90或者更高值看齐(也就是:数值25和89将变为90或以上值)。同理,如果你向左转动旋钮,那么这些数值将向88或者更低值看齐。

注意,当步进中全部音符都调整为统一相同数值后(如上述介绍),全部新分配至该步进的音符将随即应用该"团队"力度。

ii. Gate(门限)

Options menu - 功能项菜单中的下个功能项是 'Gate' -门限。使用Gate可以对分配至当前循环的每个步进中的MIDI音符 进行长度编辑。同样,使用显示屏左边的带箭头上/下按键可以进入步进9-16。显示屏将显示循环的每个步进的单个Gate数 值。所显示的数值和分配至该步进的全部音符的Gate最高值一致。



SL MkIII 分两部分量定Gate值:步进编号以及步进的细分。每个步进可以拆分为六个细分步进。因此,Gate数值会显示为 一个步进编号并紧跟一个细分步进数(在下方会有五个白色方格作为细分步进数的显示仪)。注意:音符的默认数值是'1 step';使用步进下方的对应旋钮可以延长或者缩短所配置音符的Gate值。

[注意:SL MkIII是在MIDI协议规则下运行的,所以Gate参数如何影响你最终的声音取决于被触发的声音以及声音所应用的 MIDI乐器。例如:16步进的Gate门限不会包含一个短的踩镲采样。然而其MIDI音符长度确实会变成16步进,不管最终听到 的效果如何。]

iii. Pattern(循环)

Options menu-功能项菜单中最后一个功能项目是 'Pattern' -循环,其包含四个子项目: 'Start Position', 'End Position', 'Direction' 以及 'Sync Rate'。编辑这些设置可以按有趣的方式改变循环的播放(我们建议你就此尝试弹奏体验让人愉悦的效果)。注意:对循环所做的修改会在该循环播放的尾段生效。可调节的设置如下所示:



• Start Position (起始位置) - 'Start Position' 上方的旋钮可以移动循环的起始步进,有效修改循环的长度。代表该步进的打击垫会变成黄色,以便你清楚看到起始位置的移动情况。

• End Position(终点位置)- 'End Position' 上方旋钮可以移动循环播放的终点步进,有效修改循环的长度。终点位 置可以设在起始位置之前。如果终点位置改变了,那么相应包含了音符的步进,其声音将不再被听见,相应打击垫亮起红色 灯光。

• Direction (方向)-该项目可以把循环的播放模式修改为如下:

。 Forward (向前) - '向前' (默认设置) 是典型的循环播放模式, 循环从起始位置步进行进至终点位置步进。

。 Backwards (向后) - 相反,'向后'模式意味着:循环从终点位置步进行进至起始位置步进。你可以将其认为是反向播放。

• Ping-Pong(来回)-在第一阶段,循环从起始位置开始播放至终点位置;在第二阶段,循环再从终点位置往回播放至起始。

。 Random (随机) - 作为最具体验性的播放模式, 该模式会持续按随机顺序在起始位置和终点位置之间选择步进, 引起音符重复和絮乱的播放效果。

• Sync Rate (同步速率) - 该项目可以修改步进发生的BPM节拍速率 (内部或者外部)。有如下音乐节拍时间可供选择:

• 1/32 Triplet, 1/32, 1/16. Triplet, 1/16 (default), 1/8 Triplet, 1/8, 1/4 Triplet, 1/4 note values

C. 循环界面

按下 'Patterns (循环)' 按键 (位于Steps (步进) 按键和Sessions (工程) 按键之间) 打开循环界面,此时你可以选择当前工程中的MIDI循环。每个音轨有八个循环水平排列在8X2打击垫区域中。打击垫代表了循环。使用8x2打击垫区域左侧的上下按键可以浏览循环的四个页面。



按下一个打击垫可以选择一个新的循环。如果此时传送功能停止,你新选用的循环将在传送功能开启时才会启动;当你选择一个新循环时,传送正在运行,那么当前循环结束时将转为新循环启动。按住Shift按键然后选择一个新循环将马上切换 至该循环。(这意味着:你不需要等到当前循环结束就能听到新的循环。通过这方式可以按有趣的形式进行循环组合)。

i. 循环链

当你在SL MkIII上构建循环时你可能已经确定了循环的长度,然而,你可以把循环组合一起来形成更长的音序。同时按下两 个或以上的循环创建循环链,最左边被按下的循环为始端而最右边被按下的循环为终端。注意:这并不是混乱地把循环"合 并"一起,而是连续地触发优雅的循环来构建出更长的乐章。

如果你希望一次看到更多音轨,或者仅仅显示两个循环组成的循环链,那你可以通过Shift + Patterns组合按键来切换 Expand View (扩展界面),这可以针对每个音轨垂直管理循环。

使用翻页功能按键可以浏览更多循环。只需按下Patterns(循环按键)即可恢复默认(水平)显示模式。按住Clear(清除按键) 并按下一个循环的打击垫即可移除该循环中的全部音符和自动化数据,将该循环重新设为默认设置。

按住Duplicate (复制按键)并选择对应循环即可完成该循环的复制。一直按住Duplicate (复制按键)并按下一个打击垫,就 能把所复制的内容拷贝上去。按住Duplicate (复制按键)不松开的话,你可以进行多次的拷贝操作。你也可以对不同音轨的 循环进行复制。与步进一样,循环的自动化数据是不能跨音轨进行复制的。

[尝试一下 - 如果你需要些灵感或者仅想尝试些新东西,那你可以在不同音轨间进行循环的复制。例如:把鼓机循环复制到贝斯音轨上,反过来也可以。出乎意料的"有趣突发事件"会出现。]

D. 自动化界面

当选择了循环界面后,按下Options(功能项按键)即可进入到自动化界面。在此界面中,为所选音轨设定的自动化控制参数 类型以及名称都会在显示屏的横条上显示出来。使用显示屏下方的软质按键可以选择不同音轨查看其自动化数据。



按住Clear(清除按键)并转动横条上方的旋钮即可删除对应控制参数的全部自动化数据。例如:'位移'或者'Ve Attack'。清除掉该横条的控制参数后,该横条将用于另外一个参数。

E. Latch Live录制

SL MkIII 可让你直接把一段现场演奏Live录入音序器中。按下Transport(传送控制区)上的Record(录制按键)可启动Live 录制功能。你也可以在弹奏寻找音乐灵感时使用录制功能。如果是在Transport(传送控制区)功能暂停情况下,你只需要 按下Record(录制按键),然后再按下Play(播放按键)即可开始Live录制。录制进行期间,任何键盘上弹奏的音符或者来自 MIDI的音符数据(通过USB或者DIN端口)都会记录进音序中。

当录制来自MIDI的数据时,Part(段落)将只会记录针对该段落所选用的MIDI通道上的音符数据。无论是否进行录制,音符也会被传输至该Part的输出端。

当录制进行时, 'note on' (音符开) 会被量化成所播放循环的同步速率; 'note off' (音符关) 将量化成最接近24 PPQN tick。 音序器会依次循环行进每个循环链,并且允许你随着音序重复叠录新的音符。在开始录制前,你需要仔细设定好你所需的 循环设置 (请查阅音序器/功能项/循环的设置) 以及循环链长度 (请查阅音序器/循环界面) 以适合你的演奏。

F. 自动化

伴随着SL MkIII音序器的录制,你可以让以下模块控制器的操作变得自动化:

- 旋钮
- 推子
- 软质按键
- 打击垫(按下/松开&压力)
- 弯音轮 & 调制轮
- 踏板

当某个控制器移动了,那对应的LED指示灯或者屏幕将亮起红色灯光,并且该控制器会随着Transport(传输功能)的运行 而将现有的控制数据覆写掉。不管当前循环的同步速率是多少,新的控制器操作数据会按24 PPQN被记录和回放(相当于 在默认值1/16同步速率下,每一步进为6个数据点)。

自动化功能将录制新数据或者覆写掉原数据,直至录制功能或者播放功能被暂停。因此,我们建议用户在音序器往回行进时确定有不想被覆写掉的自动化数据,那要尽快关闭录制功能。在一个工程中,针对每个音轨你可以最多实现八个控制器的自动化。针对所选音轨,当你已经应用了另外一个控制器自动化操作或者已经没有更多可应用的自动化操作时,显示屏会提示你。

注意:你不能对已经配置到具体乐曲位置的相关旋钮和控制器操作进行自动化数据的录制。而且,输出音符数据的打击垫 和按键操作只能录进音符音序中而非自动化数据库中。

按住Clear(清除按键)将让当前循环中全部含有自动化数据的控制器亮起灯光,而那些没有自动化数据的控制器则不会亮灯。例如:弯音轮假如实行了自动化,当你按住Clear(清除按键)时,其LED指示灯会亮起来。当保持按住Clear(清除按键)时,在当前循环中该控制器的任何移动操作都将清除掉现有的自动化数据。

当需要更加精准的设定时,你也可以手动为步进配置数值。当播放暂停时,按下Transport传送功能区上的Record (录制按键)然后选择某一步进,即可进入到Step Edit mode (步进编辑模式)。在此模式下,可以对该步进试听。移动某个控制器至 想要的数值就可以把该数值分配给步进,同时使录制功能失效。如果操作的是弯音轮,需要将其转动至想要位置点,然后在 松开弯音轮前使录制功能失效。

注意:只有最临近的控制数值会配置到步进中。这意味着:在步进编辑模式中,按下并释放带有瞬间功能的某一按键或者打击垫时,只有释放时产生的数据会被记录下来。如果要记录按下打击垫(或者按键)时产生的数据,要在松开打击垫前关闭录制功能或者选择一个新的步进专门记录释放打击垫时产生的数据。

G. Mute/Solo Parts(静音/独奏)

在音序器界面中,可通过点击控制器最右方的带箭头软质按键(位于型号名称 49SL MkIII或者 61SL MkIII的左边)来进入到Mute/Solo View(静音/独奏界面)。当你看到'Mute'和'Solo'显示在最右方屏幕上时,你就知道已经进入到正确的界面。



音序器不会为Part(段落)输出MIDI,但用户仍可以弹奏琴键或者试听打击垫。

按下Solo按键可对某一Part(段落)进行独奏(底排兰绿色软质按键)。当你对某个Part(段落)进行Solo时,其他没被Solo的段落将处于静默状态(如果还未曾被静音的话)。Mute按键将闪烁黄色灯光表示有Part(段落)被静音。

2. 模板

每个Part(段落)是根据一个模板进行运作的。换言之,每个Part(段落)使用一个模板来决定发送自每个控制器的MIDI信息 是哪些。通过组合按键Shift + Sessions(工程)可以进入到Templates View(模板界面)。一个模板决定了来自每个控制器 的MIDI信息类型。模板包含如下控制器的映射数据:

- 16 个旋钮(覆盖两个页面)
- 16个打击垫(涉及敲击和压力所产生的数据)
- 8个推子
- 16 个按键
- 调制轮
- 脚踏开关,表情踏板和延音踏板

模板可以通过Components管理器进行设计和管理。该独立软件可通过此链接下载:https://com-ponents.novationmu-sic.com。使用Components,你可以设置每个控制器来发送任意不同范围的不同MIDI信息,数值和运作。

如果映射没被启动,那么与该控制器关联的LED灯或者显示屏会是空白状态,表明没被激活。

当一个带有映射的控制器移动时,最右边的显示屏会弹出通知,指示出参数信息类型和数值(例如:0-127)。

3. Part(段落)设置

SL MkIII让你可以自定义Part(段落)的目标项。如需要,你可以使用许多外置工具或者软件来详细配置设定。你可以透过如下步骤来设定:



A. 选择模板

为某个Part(段落)修改模块:

- 按下Shift 和 Sessions 按键进入到Templates View (模板界面)。
- 通过软质按键选择你要修改的Part。默认状态下,这些Part都带有 'MIDI' 标识。
- 使用最左侧旋钮选取一个模块。当模板加载时,环绕被选用模板的矩形将变成灰色;当模板加载完成后,则变为白色。

如果模板还未命名,那将显示为'Template x'。

B. 选择目标项

每个Part(段落)可以发送至一个或以上的目标项。这些目标项可以是MIDI,模拟CV/Gate/Mod。修改目标项的步骤:

- 按下Shift和Sessions按键进入到Part设置界面。
- 使用显示屏下方的软质按键选择Part。
- 使用USB, DIN 1, DIN 2, CV/Gate 1 或者 CV/Gate 2上方的旋钮设定来进行修改。(项目如下)

- USB:Off/On
- DIN:Off,1或者2或者 Both
- CV/Gate:Off, 1, 2, 或者 Both

你的目标项参数会存储进工程中,因此对于工程的修改也会改变这些目标项的设定。

C. 通道

使用Channel (通道控制项) 可以为某个Part (段落) 设置MIDI通道。你可以在通道1-16中选择。

注意:通道16是针对特定信息充当全局通道被使用的,例如:pro-gram change和song select。如果你设置某个Part(段落)为通道16,然后修改外接设备(例如:C)上的工程,那你可能也会对SL MkIII的工程产生修改并遗失掉未存储的进程。

D. 输入监听

当Input Monitoring(输入监听功能项)开启时(默认是关闭状态),每个Part(段落)接收的MIDI音符信息会发送至Part目标项。而外部MIDI音符信息不管设置如何都会被内置音序器所录制。

E. 编辑Part(段落)颜色

选择某个Part然后按下八个彩色打击垫中的其中一个,就可以改变该Part的对应颜色。

4. 琶音

SL MkIII的琶音器可以让你编辑经典的机械式琶音,十分适合许多其他电子音乐风格。



先让我们看看琶音的初始设置:

A. 琶音的开启/关闭

按住Shift按键然后按下Arp(琶音按键)即可开启或者关闭琶音器。Arp(琶音按键)会亮起白色灯光指示琶音器处于开启状态。

当琶音器开启时,在键盘上弹奏音符将出现琶音效果。

音序器也可以对琶音器进行路径配置。按住琴键为循环录入长音符,然后,假如琶音功能仍在运行,那么这些长音符将被引导回琶音器进行回放。

B. 琶音的锁定功能

Latch (锁定功能) 是SL MkIII带有的一个强化琶音功能性的有趣功能。按下 'Latch' (锁定功能按键) 可对琶音锁定功能的 启动和关闭进行切换。当功能开启时,随着琴键被弹奏,音符会持续发生,"音符停止"信息将延迟直至全部琶音音符都被释 放,并弹奏出新音符。 边注:Latch(锁定功能)无论琶音是否开启都可以运行-本质上,Latch会触发一个持续的MIDI音符,而不受琶音功能是否开 启的影响,因此锁定功能是很有用的,例如:发送MIDI至外部琶音器或者带延音效果的外部合成器音色。

Latch (锁定功能) 只会作用于选用了琶音目标项的Part (段落)。

C. 琶音设置

按下Arp(琶音按键)-无需按住Shift按键,即可在显示屏上罗列出如下设置项:

- Part(段落)
- 类型
- 门限
- 同步速率
- 八度
- 力度
- 长度

修改这些设置项将为你的琶音带来显著改变。接下来的章节会深入解释这些设置。

D. 琶音 Part

琶音器一次只可以对一个琶音Part(段落),因此默认情况下,设置的对象是'所选用的Part'。然而,使用上方的旋钮,你可以 有选择地把带琶音的循环发送给Part1至Part8。换言之,你可以基于歌曲的多种要素发送带琶音的循环至不同的Part中进 行试听。

E. 琶音类型

你可以为如下循环'类型'设置琶音:

- Up(默认)-按琶音同步速率往上升的形式,音符以持续或者锁定的模式被弹奏发声,一个接一个,然后循环重复。
- Down 按琶音同步速率往下降的形式, 音符以持续或者锁定的模式被弹奏发声, 一个接一个, 然后循环重复。

• Up/Down 1 - 音符先按琶音同步速率往上升的形式以持续或者锁定的模式被弹奏发声,接着转为不带有重复音符的往下降的形式发声,最后直至整个循环重复。

• Up/Down 2 - 音符先按琶音同步速率往上升的形式以持续或者锁定的模式被弹奏发声,接着转为带有最高音符和 最低音符重复往下降的形式发声,最后直至整个循环重复。

- Random 音符按随机的琶音同步速率以持续或者锁定的模式发声,直至到琴键被松开。
- Played 音符以被弹奏顺序按持续或者锁定的模式输出,然后整个循环重复。
- Chord 在每个琶音步进上, 音符作为和弦以持续或者锁定的模式被弹奏发声, 直至音符被释放完。

F. 琶音门限

琶音门限可以控制琶音音符的长度缩减,从最大长度为琶音步进的100%到琶音步进的1%。门限默认值是100%,可调节范围是1-100%。门限有顾及到琶音同步速率和节拍,因此,随着同步速率和节拍的变化,琶音门限长度会保持一致的琶音步进长度比例。

G. 琶音同步速率

该设置可以修改与SL MkIII时钟相关联的琶音运行音乐节奏速率。可设定的速率有:

- 1
- 1/2
- 1/2 Triplet
- 1/4
 1/4 Triplet
- 1/8
- 1/8 Triplet
- 1/16(默认)
- 1/16 Triplet
- 1/32
- 1/32 Triplet

H. 琶音八度

该设置可以提高琶音的输出八度范围。例如:你设置Octaves(八度)为2,那么音序器将播放并接着马上以高一八度重复;如果设置为3,那么音序器会先以高一八度重复,然后再高一个八度重复。默认情况下,八度设置为1,但最高可以设为6。

如果琶音音符跑偏了,接着琶音器会将其修正为最高八度区间内(G#6 to G7)。

八度会和琶音类型以不同方式相互作用。当你要编辑琶音的时候,下面的情形有很好的参考价值:

- 当琶音类型= Up/Down 或者 Up/Down 2时, 琶音器会行进完整个八度区间后才会进行下一级的发声。
- 当琶音类型 = Played 时,音符的音序在按另外一八度重复前,会先按第一个八度完全结束行进先。
- 当琶音类型 = Random时,音符的音序会随机在整个八度区间行进,每个音符的发声都是随机的。

• 当琶音类型 = Chord时,其他的八度会使得持续音符按照上升的八度设定进行重复。例如:假如八度=3,持续音符 在循环重复前,将作为和弦以某个音高发声,接着+1八度,然后+2八度。

修改该设置后,不会有复制的音符。

I. 琶音力度

琶音器的音符力度可以设置区间1-127(标准MIDI力度值域)或者 'Played' (默认设定)。

当设置为 'Played' 时,来自琶音器的输出音符将承接你实际物理弹奏所产生的音符力度。

当设置为区间1-127中的数值时,来自琶音器的输出音符将按该设置的固定力度播放。例如:设置为'65',全部可听到的音 符都应用力度值65。

J. 琶音长度

该项目决定了琶音循环的长度(按步进来计算)。默认情况下,琶音循环16步进,但你可以按照1-15步进任意缩短长度。'琶 音同步速率'决定的是步进的长度(1,1/2,1/2 Triplet 等等)。

你将在 8x2 打击垫区块查看到自己的循环。在此,每个打击垫代表了该循环中的单一步进。

K. 琶音循环

最终,琶音循环功能项可以让你自定义琶音节奏。按下Arp(琶音按键)后,每个打击垫代表了琶音循环中的一个步进。然后,你可以通过按下对应的打击垫来触发步进,从而改变循环的节奏。当打击垫中步进处于播放状态,那么打击垫会发出明亮灯光;当步进处于非播放状态,那么打击垫会发出微暗灯光。一个白色光标会随着琶音的运行在打击垫上行进。

最终的节奏只会影响所播放音符的时间,而不会改变它们播放的次序。

L. 额外琶音音符

当采用八度大于1的 Up/Down 1 琶音类型时,如果八度向下降为1,那么琶音将持续下降运行通过全部八度,直至达到八度 1,此时,琶音将保持在八度1区间内(类似Novation Mininova这类设备也支持这样的运行)。如果是上升运行,那么当音序中的全部音符按照当前八度完成播放后,琶音器将重新设定首个八度。

当采用 Up/Down 2 琶音类型时,如果 top/bottom note 仅一次弹奏就被释放出来,那么琶音器将马上切换行进方向,只弹 奏接下来的最高/最低音一次,然后继续按此方向运行。如果top note要被其他音符所替代,那么此操作可以维持整体的时间。

回放期间如果切换琶音器行进方向,那么琶音不会重设方向,将继续按同一方向行进,直至抵达末端。例如:把琶音类型从 Down切换成Up/Down1,琶音器将继续向下行进直至抵达最低音。

5. 全局设置, 页面1: MIDI设置

按下Global (全局按键)进入到Global Settings View (全局设置界面)。在此界面的任何设置修改将对设备整体产生影响, 而非对工程产生影响。当使用电源开关关闭设备时,这些设置会被保存下来。假如设备的电源线被强行拔掉,那么所做的设 置不会保存下来。

通过显示屏旁边的上/下箭头按键可以浏览全局设置的全部三个页面信息。

A. 力度曲线

通过 'Velocity Curve' (力度曲线)的设置,你可以修改SL MkIII的力度响应:

- 1. 按下Global(全局按键)进入到全局设置菜单。
- 2. 标示为 'Velocity Curve' 的菜单项目将指示出当前的力度状态。
- 3. 接着,从如下力度功能项目中进行选用:
- Low
- Low+
- Normal
- Normal+
- High
- Fixed

'Low'项目可以让MIDI数据向较低数值倾斜。换句话说:力度曲线更容易偏向于较低的力度数值,例如:127的力度数值要 求很大的物理力度弹奏才能实现;而选用 'Low +'项目则稍微比较容易实现较高力度数值;而采用 'Normal'和 'Normal +'项目则很轻易就能实现较高力度数值。

选用 'High' 意味着:力度曲线更容易偏向于较高的力度数值。即便轻轻按下琴键也较难得到低力度数值。这样的设定有助于那些希望通过轻触琴键就能得到偏高数值的演奏者。

固定力度

最后,如果你选择了 'Fixed',那么不管你是如何弹奏琴键,输出的都是同一MIDI力度值。如果选用了 'Fixed',那么紧接 'Velocity Curve' (力度曲线)出现的下个菜单功能项叫作 'Fixed Velocity' (固定力度)。它可以设置每个琴键按下所发出的具体MIDI力度值。

B. MIDI 时钟 Rx/Tx

i. MIDI 时钟接收 Rx

与MIDI时钟传送(请查阅接下来的章节)类似,下面的步骤可以开启或者关闭外部MIDI时钟信息的接收:

1. 按下全局按键打开菜单。

2. 有一个标识为 'MIDI Clock Rx' 的菜单项目会显示为 'On' 或者 'Off'。这决定了设备对于外部MIDI时钟能否做出响 应。

3. 把上方旋钮向右转动可激活MIDI时钟信息的接收;向左转动则关闭设备对MIDI时钟信息的响应。

当项目设置为 'On'时,如果SL MkIII在任意一个MIDI输入端口 (USB或者DIN) 侦测到MIDI时钟信息,那么将自动与该外部时钟同步。必须确保发送MIDI信息至USB端口或者DIN端口,而非两个端口都发送,因为这可能会导致同步缺失或者节拍混乱。

可以按下Tempo(节拍速率按键)来确定SL MkIII是否成功接收外部时钟信息了。此时,显示屏会出现同步节拍速度值以及 'External' 标识。对外置设备或者软件节拍速度的任何变化都会在此处反映出来。如果当Transport (传送功能)正在运行期间SL MkIII出现了同步缺失情况,那么显示屏会出现信息 - 'Sync Lost',并且只有Transport (传送功能)停止运行后,设备才能切换成内部时钟。

ii. MIDI 时钟发送 Tx

当SL MkIII搭配其他设备或者软件使用时, SL MkIII 既可以将自身内部MIDI时钟信号发送出去,也可以与外部时钟信号同步。

接下来的步骤可以让你启动或者关闭MIDI时钟信息的传送:

- 1. 按下全局按键打开菜单。
- 2. 有一个标识为 'MIDI Clock Tx' 的菜单项目会显示为 'On' 或者 'Off' 。

3. 向右转动上方的旋钮可以启动时钟信息的传送('On'),而向左转动则是关闭时钟信息的传送('Off')。

当该项目设置为"On"时,外置设备或者软件将准确配置为接收SL MkIII的MIDI时钟信息并同步运行。MIDI 时钟信息按24 PPQN (每个四分音符)发送至USB MIDI端口和两个DIN端口中。

当使用 SL MkIII的模拟时钟时,可通过转动菜单项目 'Clock Out' 上方的旋钮来选用1,2,4,8 或者 24 PPQN。

按下Tempo按键可以调节SL MkIII的内部时钟节拍速率。然后,LCD屏幕上会显示出BPM的速率值。可以使用上方旋钮来提高或者降低其数值。

C. MIDI 输出 2

另外一个基本全局功能项目是 'MIDI Out 2' (MIDI输出2)。

当该菜单项目设为 'Out' 时, SL Mill可以使用两个MIDI Din输出端口。这意味着:设备可以发送MIDI信息至两个分开的目标项,例如:设备后置面板上的 'OUT'和 'OUT 2'端口。

可以把 'MIDI Out 2' (MIDI输出2) 从输出信号变为 '串联'信号。当该菜单项目设为 'Thru'时,第二个MIDI输出副本信号将 从 MIDI DIN输入端口变为来自于MIDI DIN输出端口,并且SL MkIII将不会发送任何内生MIDI信号至该输出端口。

如果Part (请查阅章节: 'Part设置','选择目标项'的介绍) 被路径配置到 MIDI Out 2端口, 当设置修改为 'Thru', 那么先前 配置给Part的目标项不会改变, 然而MIDI信息将不在从本设备发送出去。Part的MIDI信息也将不再从MIDI Out 2发送。

D. 数值启用功能

Fader Pickup (数值启用功能) 可以改变推子和调制轮与当前数值关联的运作。有四个运作模式可选用:

- Off (默认状态):针对推子和调制轮的数值启用功能关闭。
- On:针对推子和调制轮的数值启用功能启动。
- Faders:数值启用功能只针对推子运行,而对于调制轮则保持关闭状态。
- Mod Wheel:数值启用功能只针对调制轮运行,而对于推子则保持关闭状态。

当针对推子/调制轮的数值启用功能运行后,参数数值不会从控制器发送出去,直至控制器的物理位置与先前数值相匹配。 此运行模式可防止切换Part(段落)时发生数值的突然跳转。例如:某些控制器的默认数值是处于最低位(既:推子位于下 方)。

请注意:当使用InControl软件时,SLMkIII的推子数值启用功能是不适用的。因此,控制器只支持HUI或者DAW的数值启用。

全局设置,页面2:模拟设置

按下屏幕左侧的下方箭头按键可以浏览更多全局设置功能项,它们将在后续章节被介绍。

E. 时钟输出PPQN

当Transport(传送功能)运行时,每个四分音符的'时钟脉冲'通过模拟时钟输出端口发送出去。多少脉冲信号被发送是由模拟时钟设置的PPQN值所决定的。PPQN可设为1,2(默认值),4,8或者24。

F. CV Mod 1端和CV Mod 2端的范围

这两个设置可以让你确定每个mod调制端口的输出电压。可选的范围有 '-5 to 5V' 或者 '0 to 5V'。任何连通mod调制端口的CC信息都将被划归为这其中一个范围。

G. CV Mod 1 CC 和 CV Mod 2 CC

你可以为每个Mod调制端口分配一个具体的CC编码,使用 'Mod 1 CC'和 'Mod 2 CC'上方的旋钮分别对每个端口进行设置。当使用此界面发送含有CC编码的信息时,音序器的自动化数据或者外部MIDI与某个Part(段落)直接的数据将引导至某个CV端口,对CV Mod输出进行控制。

H. CV 校准

CV Pitch 输出端口可能需要进行校准以便精准呈现音高范围。按下 'Calibrate' 下方的软质按键将进入到校准模式。



1. 对某个CV Pitch端口进行校准,首先要按下 'CV 1 Low' 或者 'CV 2 Low' 下方的软质按键,这样做将把端口电压设置为大概220 Hz (A2)。你需要把该端口和一个音源连通,然后通过耳朵倾听或者调音器进行调音。或者,你也可以直接把端口与一个示波器或其他测试设备连接来进行查验调音。

2. 直接使用上方的调音旋钮来提高或者降低电压从而精准调节输出,直至电压准确调整和220 Hz音高匹配。

3. 接下来按下 'CV 1 High' 或者 'CV 2 High' 下方的软质按键进行一样的操作获得880 Hz (A4) 音高。

4. 当你把两个调音都设置满意后,你可以按下 'Apply' 下方的橙色软质按键把这些设置保存下来。

CV Pitch端口的整个音域范围都可以进行校准。敲击Reset (重置按键)可以移除校准恢复原厂设置。按下Exit (退出按键)即可返回全局设置界面。

全局设置,页面3:琴键LED指示灯

|. 琴键LED指示灯

当'Keys LEDs'设置为'On'时,琴键指示灯(位于每个琴键正上方)会随着你在键盘上弹奏音符而亮起白色灯光。

J. 琶音LED指示灯

当 'Arp LEDs' 设置为 'On' 时,琴键LED指示灯会按照琶音器所触发的引发对应亮起白色灯光。琶音LED指示灯可以帮助你确认琶音器正在弹奏的是什么音符。

K. 音序LED指示灯

当 'Sequencer LEDs' 设置为 'On' 时,琴键LED指示灯会随着带和弦/曲调的音符被弹奏 (来自音序器或者外部MIDI信号 源) 而亮起白色灯光。

L. 外部MIDI LED指示灯

当 'Ext. MIDI LEDs' 设置为 'On' 时,琴键LED指示灯会按照SL MkIII MIDI端口所接收到的外部MIDI音符信号而对应亮起白 色灯光。

全局设置,页面4:系统

M. 固件和Bootloader工程界面版本

此区域显示与你的SL MkIII固件相关的重要信息。了解这些信息将对处理设备故障有帮助。

我们建议用户定期检查自己的SL MkIII使用的固件是否最新版本。可浏览如下网址并按照安装指引查看和下载固件更新。

N. 待机状态

当持续五分钟没有任何操作发生时,SL MkIII将进入待机状态。一旦设备被操作或者接收到任何MIDI信息时,待机状态就会结束。当音序器正在运行时,SL MkIII是不会进入待机状态的。

把 'Standby Animation' 设置为 'Off' 将使得设备不管多久未被操作,也不会进入到待机状态。

6. CV/Gate

A. Notes

你可以使用Part Settings View (Part设置界面)来把Part引导至一个或者两个CV/Gate (按住Shift+Sessions按键即可进入此界面)。通过此方式配置Part的路径可以把全部音符信息发送至具体端口。MIDI音符24-108将对应映射进CV pitch电压范围0-7V中,而该范围外的音符将向最大电压值和最小电压值靠拢。

CV/Gate只支持单音传输,因此来自音序器/琴键/MIDI的音符复音数据流将被转换成单音数据流。当某个音符被触发时,Gate(门限)端口会保持开启状态。当全部音符被释放后,Gate(门限)信号将返回低水平(关闭状态)。

B. Mod

当某个part引导至一个CV/Gate端口时,也可以控制相应Mod端口。按照全局设置中的配置,每个Mod端口设置为响应单一 CC编码(请查看全局设置/CV Mod 1 和 CV Mod 2的介绍)。当某个路径配置为CV/Gate端口的part透过演奏界面/音序器/ MIDI输出CC编码时,它本身也会作为0 至 +5V范围内的电压信号从Mod端口发送出去。

7.键盘设置

A. 八度

八度上/下调节按键(+&-)可以修改键盘的八度偏移。同时按下这两个按键将把键盘八度重置为默认状态。

键盘分区可以有额外或者独立的八度应用。请查看本说明书中关于 'Zones' (键盘分区功能)的详细介绍。

B. 移调

按住Shift按键后,按下Octave Up/ Octave Down(八度上/下调节按键)能够以半音程为单位对键盘MIDI音符进行移调。同时按下Shift/Octave Up和Octave Down按键将对移调进行重置。例如:单单弹奏白键,但会听到另外根音符大调/小调音阶。

Keyboard Zones (键盘分区) 可以有额外或者独立的移调应用。请查看本说明书中关于 'Zones' (键盘分区功能) 的详细介 绍。

8. Tempo(速率界面)/Swing(摇摆界面)

A. 设置节拍速率

当SL MkIII对速度进行掌控(也就是:不跟随外部设备的节拍速率),那可以通过如下步骤进行节拍速率的调节。

- 1. 按下Tempo(速率按键)进入到Tempo/Swing界面。
- 2. 显示屏将变为显示速率(BPM)和摇摆数值。
- 3. 转动最左侧的旋钮可以在40-240BPM区间中任意修改节拍速率的整数值。

B. 显示时钟源

当SL MkIII 接收到有效的MIDI时钟信号时(MIDI Clock Rx设置为"on"),Tempo速度显示屏将更新为显示 'External'。请注意:节拍速率数值先会出现波动,但会很快稳定在所接收到的时钟信号数值水平上。当键盘是设定为从属外部时钟信号时,上方的旋钮将不能用于修改速率。

如果出现时钟信号的中止或者缺失情况, SL MkIII将转为采用自身内部速率, 然后你就可以使用该旋钮再次调节速率了。

只当Transport(传送功能)停止时,才能修改时钟源。如果音序器正在同步外部时钟源进行运行时,该时钟信号出现中止或 者缺失情况,那么显示屏会出现提示'Sync Lost'。音序器会一直处于'Sync Lost'状态,直至Transport(传送功能)被停止。 按下传送功能区上的Stop(停止按键)后,音序器会转为使用外部时钟源(假如存在外部时钟信号)。不然,它会使用内部时 钟。

C. Swing(摇摆)

SL MkIII的摇摆效果功能可以从常规算术精密位置移除MIDI音符,以此实现更为自然或者人性化的声音,获得更为"摇摆"的音乐感。换言之,如果你的琶音或者循环感觉僵硬,可以尝试为其添加摇摆效果。

更准确来讲,摇摆是按照摇摆同步率的奇数拍子和偶数拍子相靠近实现运作的。例如:常规的循环拍子 '1-2-3-4-1',积极的 摇摆会推进节拍 '2'和 '4'时间延迟从而靠近节拍 '3'和 '1'(注意: '1'是下一轮拍子计量的起始)。另外一方面,消极的摇摆 会推进节拍 '2'和 '4'时间向前从而靠近节拍 '3'和 '1'。

你可以从20%至80%调节整体摇摆幅度。默认情况下,数值50%是没有摇摆效果的(也就是,节奏没改变)。大于50%添加的 是积极的摇摆,而小于50%带来的是消极的摇摆效果。

D. 摇摆同步率

修改摇摆同步率可以调节摇摆周期长度。该设置将通过摇摆参数切换交替音符来确定节拍速率间隔。默认设定是1/16,意味着音序器和琶音器成对按照十六分音符进行摇摆。三连音同步率会在同步率后方标记字符 "T"。

E. 速率的瞬时确认

通过按下Tap按键可以对意向速率进行确定。在速率计算出来前你必须至少连按三次Tap按键。如果设备和外部时钟源同步,那么该功能则无法使用。

9. 传送功能

位于SL MkIII的最右侧有一排按键,我们称之为'Transport'(传送功能按键)。

A. Start(开始)/Stop(停止)/Continue(继续)

下面几点将解释在全部模式下如何执行开始/停止/继续的音序器操作(除了InControl模式)。如下信息只有当MIDI Clock Tx 设置为"on"时才会发送出去:

- 1. 按下Play按键将开始音序播放并且发送一个MIDI"开始"信息。
- 2. 按下Stop按键将停止音序播放并且发送一个MIDI"停止"信息。
- 3. 按住Shift按键并按下Play按键将使得音序从当前位置继续开始播放,并且发送一个MIDI"继续"信息。

4. 当音序器运行时按下Play按键,将发送一个MIDI"停止"信息。再次按下Play按键将使得音序器从工程起点重新播放。

i. 外部控制

你可以从外部对SL MkIII的Transport(传输功能)进行控制。如果设备接收到下方任意外部信息,接着音序器将对应做出响应:

- 1. 如果接收到"开始"信息,音序器将开始播放。
- 2. 如果接收到"停止"信息,音序器的播放将停止。
- 3. 如果接收到"继续"信息,音序器将从当前位置开始播放。
- 4. 当音序器正在播放期间接收到一个开始信息,那么该信息将被忽略。

注意:上述信息(被称作实时信息)是在MIDI In 或者USB MIDI In 端口上接收的。

B. 乐曲位置

SL MkIII的内部乐曲位置也可以根据外部时准进行移动。在你已经停止了音序器的前提下,如果MIDI In或者USB MIDI In端 口接收到一个乐曲位置指针(SPP)信息,那么内部乐曲位置将更新,并且信息会转发出去。

如果音序器正在运行,那么SL MkIII会忽略该乐曲位置信息。

10. Zones(分区)

这是可以对键盘区域进行划分的强大功能,被称为'Zones'(分区)。这些分区可以是键盘单一音符,也可以是键盘整体。分区可以进行高度定制化,例如:设置你的鼓机声音在一个八度上弹奏,贝斯在另一八度,而合成器音色则又是在另一八度等等。这种灵活性十分适用于现场Live演奏或者个性化音乐制作。



A. 分区的启动和关闭

按住 'Shift' 按键, 然后按一下 'Zones' 按键即可启动分区功能。分区功能启动后, 你可以获得如下功能项目:

i. 琴键LED灯指示分区

每个琴键上方的彩色LED灯指示了它所配置的分区和目标Part(段落)。这些LED灯亮起有助于视觉上识别键盘上的分区。 不同的灯光颜色是与目标Part相关联的。注意:只有分区中被激活琴键上方的LED灯会亮起;当使用音阶分区时,音阶范围 外的琴键是不会亮起LED灯的。

当分区有重叠时,编号最低的分区会优先亮起LED灯,例如:Zone 1会比Zone 2优先,所以Zone 1区域和Zone 2区域所重叠的部分将显示Zone 1的LED指示灯。

ii. 进入分区界面

在分区界面上,你可以按照自身需要自定义分区。按下'Zones'按键即可进入分区界面。

此时,只有属于所选分区内的琴键LED灯会亮起。

通过显示屏左侧的上/下箭头按键可以在分区设置页面1和2之间进行切换浏览。这两个页面中针对每个分区一共有14个可 调节的参数。

B. 选择分区

进入到分区界面后,通过分区名称('Zone 1','Zone 2'等等)下方的软质按键可以选择对应分区。SL MkIII最多支持八个独立分区。

C. 激活/关闭一个分区

选择了一个分区后,可以转动最左侧旋钮来设置该分区是激活状态('On')还是关闭状态('Off')-旋钮位于'Active'字符的正上方。

当被设为 'Off' 关闭状态时,全部分区参数 (从 'Dest. Part' 到 'Channel Pressure') 都会显示为灰色;当转为 'On' 激活状态 后,这些参数会显示高亮。

D. 为分区设置目标项

在分区界面中,左侧第二个旋钮(位于 'Dest. Part' 上方)可用于为分区选择目标Part(段落)。默认情况下目标项是 'Selected'已被选用状态,或者选择Part 1-8。如果选用一个新Part,你会见到琴键上方的LED指示灯颜色有改变。

E. 为分区设定键盘范围

在49键SL MkIII中,每个分区默认范围是 C1 至 C5(共49音符),而在61键SL MkIII中,默认范围是C1 至 C6(共61音符)。

i. 通过菜单

分区界面中的第三和第四个旋钮能够从最低音琴键至最高音琴键为分区设定范围。该范围包括低音琴键和高音琴键。

Zones Mode(分区模式)支持分区的重叠。如果你要对声音混合,那么分区重叠功能是非常有帮助的,例如:钢琴声音混入合成器音色,或者原声鼓混入合成鼓机音色。当然,如何叠加混合Part是任由你自由发挥的。

ii. 通过键盘

你也可以通过键盘来设定分区范围。选择了分区界面后,按住显示屏下方的Zone按键,然后你被提示在键盘上选择一个低音琴键,接着选择一个高音琴键,以此设定分区的范围。

F. 为分区设置八度/移调

在分区界面中,旋钮5-8决定了该分区是否跟随整个键盘八度和移调设定。此外,你还可以对所选定的分区通过八度和移调 参数应用Offset(抵消功能)。默认情况下,Offset值为 '0',而两个 'Follow'设置为 'On'。

转动 'Follow' 设置上方的旋钮可以在 'On'和 'Off' 之间切换。但设定为On时,分区的运行将受到Octave (八度按键)和 Transpose (移调按键) 的影响;当设定为Off时,分区的运行将不会受到Octave (八度按键)和Transpose (移调按键) 的影响。转动Offset参数上方的旋钮可以为所选择的分区设置一个八度和移调变换参数。

G. 针对分区的弯音轮/调制轮功能启动或关闭

在分区界面的页面2中,第四个和第五个旋钮可设置弯音轮和调制轮功能是否对当前所选择的分区产生影响。默认情况下, 这两个设置为 'On'。转动对应设置上方的旋钮可以对弯音轮和调制轮的影响进行启动和关闭。

H. 针对分区的触后功能启动或关闭

在分区界面的页面2中,第六个旋钮可以设置键盘通道的触后功能是否对当前所选择的分区产生影响。Aftertouch(触后) 功能默认情况下是开启的,转动 'Channel Pressure' 上方的旋钮可以进行启动或者关闭的切换。

I. 针对分区的踏板功能启动或关闭

在分区界面的页面2中,第一/第二和第三旋钮决定了表情踏板,延音踏板或者脚踏开关是否与当前所选择的分区配合工作。这三个项目全部默认设置为 'On'。转动这些对应设置上方的旋钮可以进行启动或者关闭的切换。

11. 工程管理

按下 'Sessions' (工程按键)即可轻易进入到Sessions View (工程界面)。在此界面中,8x2 打击垫矩阵将变成工程存储和加载的操作区。

8x2打击垫区域左侧的箭头按键可用于切换工程界面的页面。共有四个页面,每个页面可以包含16个工程覆盖16个打击垫, 合计支持64个工程。



你可以对工程进行命名(通过Components管理器),也可以修改其灯光颜色。按下Save(保存)按键,然后使用显示屏下方的头两个软质按键进行颜色选择,最后再次按下Save(保存)按键完成确认。

A. 加载工程

要加载工程,需要首先进入到Sessions View(工程界面),然后按下8x2打击垫矩阵中的一个打击垫。

B. 保存工程

任何时候你都可以保存当前工程。当按下Save(保存按键)时,按键灯光开始闪烁,接着再次按下该按键即可完成存储确认。

在Sessions View (工程界面)中,也有选项可供你把工程保存到新的位置或者修改工程的灯光颜色。按下Save (保存按键)时按键开始闪烁,此时你会留意到在显示屏下方最左侧的软质按键可用来浏览不同的工程颜色。当你找到所喜爱的灯光颜色后,可以再次按下Save (保存按键)在相应位置进行保存,或者选择一个不同的工程打击垫来把工程存储至新的位置。这将把保存在该位置原有数据全部覆盖掉。

C. 清除工程

选定某个工程后,按住Clear(清除按键)并按一下当前工程所对应的打击垫就能清除全部数据并把该工程设置重设为默认 状态。

D. 工程预备切换

当音序器正在运行时,你可以在Sessions View (工程界面)中准备新的工程。当你按下一个打击垫,它将开始闪烁。这表示 其工程准备好在当前track 1 (主通道)上播放的循环结束时开始运行。此时,工程打击垫将转为白色指示其选定状态。

E. 工程瞬间切换

当音序器正在运行时,可以在Sessions View (工程界面)中"瞬间"切换成新的工程。只需要按住Shift按键并按下打击垫即可。新的工程将从当前正在播放的循环对应位置接着运行。

F. 使用Program Change加载工程

可以在通道16上给设备发送一个 'program change' (音色变更) 信息来加载工程。默认情况下,所指定的工程将立刻加载。 如果添加的音色ID为64,那么该工程将采用预备切换模式(请查阅"工程预备切换"的介绍)。

G. 使用Song Select加载工程

当音序器停止运行时,可以向SL MkIII发送一个 'song select' (歌曲选择) 信息来加载工程。所加载的工程是使用歌曲ID标示的。

H. 闭锁保存功能

闭锁功能可以让你锁定设备来阻止工程被保存下来。按住Shift+Save按键时开启设备即可启动闭锁功能。使用电源按键关闭设备时,此闭锁功能设定也会存储保留下来。如果闭锁功能开启,Save(保存按键)的LED灯会熄灭,表示工程无法保存。 重复上述步骤即可把闭锁功能关闭。

12. 音阶

A. 启动/关闭音阶功能

Scales View (音阶界面) 对于初学者开始学习和声以及音阶基础知识来讲是很好的切入点。它也可以让那些和声知识已经 生疏的中级用户用于温习巩固。



按住Shift按键,然后按一下Scale(音阶按键)即可启动或者关闭 Scales View(音阶界面)。

当Scales View (音阶界面) 被激活时,音符将跟随所选用的音阶相匹配,无论使用的是琴键还是音序器产生音符,音符将跟随所选用的音阶相匹配。音阶范围涵盖了从传统西乐音阶 (C大调/E多利亚调式等等) 到非西乐音阶 (例如: Marva)。你可以在音阶设置中进行两个音阶直接的切换 (请查阅Scale Settings-音阶设置的介绍)。

当音阶功能激活后,琴键上方的LED指示灯将按如下显示:

- 音阶内的音符对应亮起微亮的灯光;
- 音阶外的音符对应将不会亮灯。

换句话来讲,音阶界面激活后,敲击明亮或者微亮灯光下的琴键则确保你所弹奏的音符是在你所选用的音阶之内的。

B. Scale Settings(音阶设置)

按下'Scale'(音阶按键)将在显示屏上引出很多的音阶设置项目。

最左侧标示为 'Root' 的设置项可以让你修改音阶的根音。转动上方的旋钮可以对音阶的根音进行设定:C,C#, D,E,Eb,F,F#,G,Ab,A,Bb还有B。

ii. 音阶类型

一旦你确定了某个根音,接着你需要选择一个音阶类型。转动 'Type' 上方的旋钮就可以对这些音阶任意选择其一: Natu-ral Minor, Major, Dorian, Phrygian, Mixolydian, Melodic Minor, Harmonic Minor, Bebop Dorian, Blues, Minor Pentatonic, Hungarian Minor, Ukrainian Minor, Marva, Todi, 全音以及半音。

iii. 音序移调

转动 'Sequence Transpose' (音序移调) 上方的旋钮可以为音序器播放出来的音符加载一个移调数值。换句话说,它可以 对音序part进行定量位移 (例如:5个半音程)。它也可以独立于Root (根音)和Type (音阶类型)产生作用。

你可以对你的音序进行上下11个半音程幅度的移调。

iv. 音阶模式

显示屏上标识为 'Scale Mode' 的区域可以修改Scale View (音阶界面) 对非选定音阶内音符产生作用的模式。这些模式的运作情况如下:

- Snap 非选定音阶内的音符会紧跟其最临近的音阶音符。
- Filter 非选定音阶内的音符不会被运行(也就是不会紧跟音阶音符进行播放)。

• Display Only - 非选定音阶内的音符被允许不经修改即可运行。这样的设置将使得琴键LED指示灯对你的弹奏更具"指引性",让你自由运用非全音阶的音符(非选定音阶内的)。

v. 针对每个Part(段落)的音阶启动或关闭

按打击垫上方的软质按键(位于显示屏下方)即可切换每个Part的音阶功能启动或者关闭。 因此,你可以选择哪些Part受音阶模式的影响,哪些不受影响。该功能通常适合于鼓机节奏制作上。

由于一般鼓组音色并不按照音高进行编排,所以要用某一音阶演奏鼓组会比较困难,因此,你可以在弹奏打击乐part时关闭音阶模式,而弹奏合成器/贝斯/弦乐等音色时维持音阶模式开启。

13. MIDI 端口/路径配置

A. 宿主输入

i. MIDI - 该输入模式适用于来自Part (段落)的MIDI信号,此时它们的路径配置为USB。此模式也可用于设备和Components管理器之间传送内容。

ii. InControl - 该模式可以通过InControl或者HUI协议实现和DAW相连通交流。

iii. From DIN 1 - 该模式可以用来传递从MIDI DIN 1端口接收到的MIDI信号,从而让设备作为MIDI音频接口使用。

B. 输出

i. MIDI - 该输出模式可以用于发送MIDI信号至Part (段落),进而录入音序器中。它也可以用于设备和Components 管理器之间传送内容。

ii. InControl - 该模式可以通过InControl或者HUI协议实现和DAW相连通交流。

iii. To CV/Gate - 发送至CV/门限端口的音符信息将会直接从CV/门限输出端口发送出去,不会对SL MkIII的其他功能 特性产生改变或者相互影响。MIDI通道1和通道2分别对应CV/门限端口1和端口2。发送至MIDI端口并带有分配给每个调制 输出CC编码的CC信息会从调制端口直接发送出去。

iv. To DIN 1/DIN 2 - 全部发送至DIN1/DIN2端口的MIDI信号将分别从对应的MIDI DIN端口传输出去,不会对SL MkIII 的其他功能特性产生改变或者相互影响。

14. Components管理器

A. 模板编辑

可使用Components管理器进行模板的编辑,让你可以定制化设计信息的发送,旋钮/推子/按键/打击垫/控制轮以及踏板的运作。请查看章节2中模板和Components连通的相关介绍。

B. Librarian(数据库)

使用SL MkIII的Librarian(数据库)功能可以透过SysEx(系统专用信息)让你发送Sessions(工程)和Templates(模板)-请 查看章节2模板的Components网页地址。

当数据内容发送给SLMkIII时,设备将进入到'Content Transfer Mode'(内容传输模式)。在该模式下,设备将停止transport(传送功能)和UI控制功能。此时,显示屏会展示出传送的进度。

当传送完成后,设备会退出'Content Transfer Mode'(内容传输模式)并回到早前的界面。

如果数据内容的传送并未完成或者成功,那么设备将在短暂停歇后(一秒钟)进入到内容传送界面。

C. 固件升级

如果有新的固件,设备可以通过 Components管理器进行升级。只需简单通过章节2的链接,模板就可以实现此独立操作。

15. InControl

按下 'InControl' 按键即可进入到InControl模式。InControl可以让SL MkIII和主流DAW软件无缝整合在一起 (例如: Pro Tools, Cubase, Reaper, Logic, Reason 以及 Live)。如下图表显示了InControl模式所支持的对应DAW功能:

A. 所支持的DAW功能

功能	Pro Tools	Cubase	Reaper	Logic	Reason	Ableton
Channel Con- trols						
Control Volume using Faders	Yes	Yes	Yes	Yes	N/A	Yes
Control Pans using Encod- ers	Yes	Yes	Yes	Yes	N/A	Yes
Select Track	Yes	Yes	Yes	Yes	N/A	Yes
Mute Track	Yes	Yes	Yes	Yes	N/A	Yes
Solo Track	Yes	Yes	Yes	Yes	N/A	Yes
Arm Track	Yes	Yes	Yes	Yes	N/A	Yes
Transport Controls						
Rewind	Yes	Yes	No	Yes	Yes	Yes
Fast-Forward	Yes	Yes	No	Yes	Yes	Yes
Stop	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Play	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Record(arm)	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Loop	Yes	Yes	NA	Yes	Yes	Yes
Track Naviga- tion						
Track left / right	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Bank left / right	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes
Track Name	No	No	No	Yes	No	Yes
Other						
Save	Yes	Yes	N/A	No	N/A	Yes
Undo	Yes	Yes	N/A	Yes	N/A	Yes
Pre-Roll	Yes	Yes	N/A	No	N/A	Yes
Post-Roll	Yes	Yes	N/A	No	N/A	Yes
Count-in	No	No	No	Yes	N/A	No
Control Send Groups A-E us- ing Encoders	Yes	Yes	N/A	Yes	N/A	Yes
Metronome	No	No	No	Yes	Yes	No
Clip Control	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	Yes
Device Control	NA	NA	NA	Yes	Yes	Yes
Smart Con- trols	N/A	N/A	N/A	Yes	N/A	N/A

B. HUI

HUI协议可以让SL MkIII 好像Mackie HUI设备一样和支持HUI的DAW进行互动(例如: Steinberg, Cubase 和Pro Tools)。

i. HUI信息

退出InControl模式后,一旦侦测到HUI信息(由DAW发送),那么SL MkIII将自动切换为HUI界面。如果SL MkIII三秒内都没 接收到HUI信息,那么它将自动返回InControl模式。

- ii. 通道控制
- 音量

你可以利用SL MkIII靠右侧的八个推子来修改通道音量。每个推子上方的LED灯会指示其音量。

相位

你可以利用旋钮来修改通道的相位。当前相位情况会在旋钮下方显示出来。

Mute/Solo/Arm

右边的软质按键可用于控制单个通道的Mute/Solo/Arm功能。默认情况下,你只会看到Mute/Solo按键;使用向上翻页按 键可以浏览到Arm功能按键。基于你所使用的DAW不同,按键的LED灯显示也会有差异。例如:在Pro Tools下,Arm功能按 键启动时是闪烁的。

控制发送

按下Options(功能按键)进入到编码器配置菜单,此时,你可以设置编码器旋钮来控制发送水平。利用上/下翻页按键可以 浏览下一页面进入到A-E排列的发送组合。当下,只有使用Pro Tools时才会在编码器旋钮下方显示出发送信号的名称。

控制传送功能

传送功能按键可以针对每个DAW对应其相关功能进行控制。即便针对不同DAW,每个按键的功能也会相当类似的。一般来讲,按键对应会有如下功能(从左至右):后退/快进/停止/播放/循环启动或关闭/Arm预录和录制。

• 通道以及通道组的左右移动

Track Left & Right按键可以对当前所控制的通道组(8通道)其中一个通道向左或者向右移动。按住Shift按键,然后按下同样的Left & Right按键就可以让整个通道组向左或者向右移动。

• 键盘快捷键功能

按住Shift按键然后通过左侧的软质按键可以实现数个键盘快捷功能。在此提醒:这些按键的LED灯功能状态依照不同DAW 而有所不同。

- 按下按键01(最左侧)实现撤销功能。在Pro Tools中,完成撤销后该按键将闪烁,表示可以进行重设。
- 按下按键2/3可以进行向前滚动和向后滚动的切换。
- 按下按键8(最右侧)可保存DAW工程。例如:在Pro Tools中,保存按键点击后会闪烁,这是Pro Tools在核实用户的操作确认。再次按下该按键就能完成存储。
- iii. DAW设置
- Cubase

在Cubase中把SL MkIII设置为HUI控制界面的流程: 'Studio' > 'Studio Setup' > 'MIDI Port Setup'。注意:如下图进行端口设置时,绝对不能把'Novation SL MkIII SL MkIII InControl'端口激活。

在Cubase的 'Studio Setup' 视窗中点击 '+' 图标,并选择 'Mackie HUI'。此时,在 'Mackie HUI' 窗口中把输入和输出端口 如下所示设置为 'Novation SL MkIII SL MkIII InControl'。

注意: 在Windows系统中, 'Novation SL MkIII SL MkIII' 端口可能显示为 'MIDIIN (put)' /' MIDIOUT2' 或者类似的表述。

Reaper

注意:需要 Reaper 5.941或者更新的版本才能支持SL MkIII。



在Reaper中设置SL MkIII作为HUI界面的流程: 'Options' > 'Preferences...' > 'MIDI Devices'。确保你的端口设定如下所示,而 'Focusrite A.E. – Novation SL MkIII – SL MkIII InControl'端口一定不能是 '!! N/A...'。如出现此情况,用户可以右击 该设备并选择 'Forget device'。

在 'Reaper Preferences' 视窗中进入到 'Control/OSC/web' 窗口,并点击 'Add' 添加新的控制界面。

此时,在 'Control Surface Settings' 视窗中可以把Control surface mode设置为HUI (partial)并且把输入和输出端口设 置为 'Focusrite A.E. – Novation SL MkIII – SL MkIII InControl',如下所示:

		Control Surface Settings		
Control surface mode:	HUI (partial)			
MIDI input:	Focus	rite A.E Novation SL MkII - SL MkIII InControl	0	
MIDI output:	Focus	rite A.E Novation SL MkII - SL MkIII InControl	0	
Surface offset (tracks):	1	(0: first fader+master. 1: first fader+first track)		
Fader count:	8	(usually 8, but can be more for multichannel HUI		

iv. Pro Tools

在Pro Tools中设置SL MkIII的流程: 'Setup' > 'Peripherals...' > 'MIDI Controllers'。确保你的端口设置如下。并且把Type 设为 'HUI', 而Receive From以及 Send To设置为 'Novation SL MkIII, SL MkIII InControl' 端口。



C. Ableton Live

i. 设置

按照如下步骤把 Ableton Live设置为可和SL MkIII匹配工作:

- 1. 在 'Live' 菜单中选择 'Preferences...' 进入到 Live Preferences窗口。或者使用键盘快捷键CMD + Comma (Mac) 或者 CTRL + Comma (PC) 进入该窗口。
- 2. 点击 'Link/MIDI'。
- 3. 在 'Control Surface' 下拉菜单中选择 'SL MkIII'。
- 4. 接着,为输入和输出项目都从下拉菜单中选择为 'Novation SL MkIII'。
- 5. 最后,在 'MIDI Ports' 界面把 'Track', 'Sync' 和 'Remote' 设置为 'On',并确保输入和输出选项都设置为 'Novation SL MkIII (SL MkIII MIDI)。此外,为 'SL_MkIII Input' 和 'SL-MkIII Output' 把Track设为 'On'。
- ii. Live Set 的设置导引
- Selection Ring

SL MkIII正确和Ableton Live Set建立连接后,你会在Live的工程界面看到 'se-lectionring'(红色矩形)。按下InControl按 键后,当前在selection ring中的音轨名称会在 SL MkIII显示屏底部显示出来(例如: 'Bass'或者 '7-Audio')。SL kIII 可以 多种方式控制这些音轨:在selection ring中,打击垫可以代表并控制音轨的剪辑,推子控制音轨音量,显示屏上的旋钮可修 改设备参数并对一些InControl功能进行命名。请继续往下查阅学习更多关于通过SL MkIII控制Ableton Live的内容。

音轨选择

通过 Track Left 和 Track Right按键(在上方显示为绿色灯光)可以在Ableton Live Set中对音轨进行浏览。按下右边的 Track按键可对位于当前选定音轨右侧的音轨进行选择;按下左边的Track按键可对位于当前选定音轨左侧的音轨进行选 择。选择一个音轨并不意味着对其进行预备录制,但可以查看或者修改其配置(请查看8x2软质按键章节学习关于音轨预录 的介绍)。

红色selection ring为用户提供了可视化协作,因此你使用Track的左右按键来进行更广视界的移动。当你这样操作时,selection ring会顺势拖动涵括新选择的音轨。注意:selection ring一次最多能涵括八路音轨。

按住 'Shift' 按键后按下Track Left 和 Track Right 按键即可让selection ring阵列以八路音轨为增量推进。当selection ring 推进到新的位置,那么本被选定的音轨也会维持在对应相同的位置上。例如:你已经选定了第二路音轨,然后让selection ring推进了八轨的位置间隔,那么在新的ring阵列位置上,这个被选定的音轨将变成新ring阵列位置上的第二路音轨,也就 是第十路音轨。

如果你所选定的音轨是规定方向的最后一路音轨,那么对应该方向的Track按键灯光将关闭。这表示你不能再朝该方向进一步移动了。例如:倘若当前被选择的是Live的第一路音轨(也就是'1 Simpler'),那么Track的向左按键将不会亮起绿色灯光,因为在左侧已经没有音轨的了。

上/下箭头按键

按下打击垫左侧的上/下箭头按键可以在Ableton Live的工程界面上垂直移动。这些按键可让你每次一个scene场景上下移动 selection ring, 允许在Live set中对更多的clip片段和scene场景进行启动/录制或者停止的操作。

软质按键

另外一个可在selection ring阵列中直接选择音轨的办法是利用八个软质按键(位于显示屏下方,打击垫的上方)。此办法有时比起使用Track Left和Track Right 按键更为快捷。如你所想的,这些软质按键是对应音轨的顺序由左至右排列的。例如:倘若在selection ring阵列中有1-8路音轨,最左侧的软键选择的是 track 1,下一个软键选择的是track 2,以此类推。

显示屏标注

显示屏的标注功能(如上方图片中红色框所示)让用户可以透过屏幕快速查看得知当前显示的是哪个控制参数。当Live的 设备被修改或者配置添加时,标识会对应做出更新以便指示你当前所控制的是什么(在Options(功能项)章节中有更多关 于查阅和编辑Live配置的内容)。

控制信息通告

在显示屏底部的通告栏区域可以给用户提供被修改参数的及时信息变化反馈。反馈是采用'弹框'形式的,只有当发生数据 信息修改时才会呈现,一会后就会消失。如上面图片所示,含有插件'TR-909'的音轨,其输入监听模式已经被修改为'ln'。 此时,通告栏区域将在推子移动时,显示出音量的变化情况。

iii. 打击垫

• 控制Clip片段和Scene场景(早前所触发/停止的Clip和Scene)。

默认情况下,SL MkII的8x2打击垫代表了在Ableton Live工程界面中的clip片段。更具体地说,这些打击垫展示的是当前selection ring阵列中的clip片段或者空白clip,从而你可以知道哪些clip片段你可以进行录制/触发或者停止操作的。

如果某一音轨进入预录状态,那么可使用的空白clip对应的打击垫会变为红色。按下这些红色打击垫就能开始录制,再按一下即停止clip片段的录制并开始播放。

已经录入clip片段并准备好被触发或者播放的打击垫将闪烁绿色灯光;已经录入clip片段但是处于闲置状态的打击垫将显示为和其音轨一致的灯光颜色。换言之,按下任何颜色打击垫(假定非红色)都会触发播放。

[提示:当预录音轨的颜色是红色时,自然很难判别是可用于录制的空白clip还是已经录制了clip的,因为两者的打击垫灯光颜色都是红色。这种情况下,我们建议你查看电脑找找Live软件解决该问题的设置]。

按下位于打击垫右侧的播放按钮(绿色的右箭头按键)即可触发scene场景(也就是:位于同一排的全部clip片段)。此播放按钮以及带clip片段的打击垫会闪烁,直至该scene场景被顺利触发播放完成。

按下同一音轨上方或者下方的未亮灯打击垫,即可停止该非预录音轨上的clip片段。

要停止预录音轨上的某一clip片段或者全部clip片段,首先要按住Shift按键(位于控制器的左上方),这会使得下一排的打击垫以及下一个scene场景播放按钮转为红色。接着,按下红色打击垫将停止该音轨的clip片段,而按下红色播放按钮将停止全部oclip片段(这与Live软件中停止全部clip片段的'stop all clips'功能按键一样)。

网格按键

在打击垫的左上角有一个Grid (网格按键)。按下该按键可以把打击垫网格矩阵切换为'鼓机界面',并且Grid按键灯光变为绿色。

由于此界面允许用户敲击鼓组或者鼓机音色,并且部分用户会觉得这样比起使用键盘更适合于鼓手,因此该界面适用于弹奏Ableton Live的鼓机音轨。

底部一排最左侧打击垫可触发C1,其右侧打击垫则触发C#2,以此类推直至行进到上方一排最右侧触发D#2的打击垫。通过 点击打击垫区域左侧的上/下按键可以直接实现低一八度或者高一八度。

如果某音轨带有鼓机音色,那么含有音频采样的打击垫将显示为黄色。上一个被播放的打击垫会显示为蓝色。在solo模式下,打击垫会显示为紫色,而被静音的打击垫则变为橙色。最后,空白打击垫将不会亮起灯光。

再次按下Grid按键将使得打击垫恢复clip片段触发能力。

iv. 8x2 软质按键

8x2软质按键区域(位于推子上方)可让你快速修改音轨的状态。在最右侧显示屏上会有这些按键的标注(在高亮的红色方 框下)指示出当前软质按键的功能。

• 静音和Solo

再次查看上图,你会发现这些软质按键的功能是遵照bank1的预设(默认):上方一排按键(黄色)可以控制音轨是否静音; 下方一排按键(深蓝色)可以切换solo开启或关闭。反过来,当对某音轨进行solo,那么其对应软键将变为深蓝色。

监听和预录

你可以通过8x2软质按键区域右侧的绿色向下箭头按键来切换成bank2的预设。此时,最右侧的显示屏将指示:上方一排软键(黄色)涵盖了MIDI/音频监听的功能项。Ableton Live的音轨默认设置为'Auto',但是当你按下上方一排软键时,可将监 听功能项切换成'Off'或者'In'。底部一排软键(暗红色)负责控制预录功能项。当你设置某音轨为'Monitor In'时,其软键 将变为冰蓝色,当你对某音轨进行预录时,其对应软键将转为明亮的红色。

v. 功能项

功能项界面可用于查看以及编辑各种音轨参数,并显示配置链并从配置链中进行选择。

在InControl模式中,按下Options按键即可打开Options View(功能项界面)。

• 显示配置链以及配置选择

进入功能项界面后,显示屏上部分将显示出当前所选定音轨的配置链。这些配置可以是Ableton虚拟乐器插件/音频或MIDI 效果,或者第三方插件。

• 点击粉色打击垫可以选择你想要控制的配置。这将使得打击垫变为明亮的粉色,并且可以在显示屏上选取该配置的名称。

- 再次按下Options按键将回到InControl 默认界面(此时,通过打击垫控制clip片段)。
- 现在,刚才你选择的配置,其首八个参数会显示在屏幕上。可转动上方的旋钮调节这些参数。

上图显示的是点击Options按键后所展示的Ableton Live配置链和对应的SL MkIII视图。在此情况下,我们已经选用了限幅器。这可以透过Ableton Live屏幕上的蓝色标识以及SL MkIII屏幕上的高亮配置名称和粉色打击垫进行确认。

上图所展示的是:选择好限幅器并退出功能项界面后的所选定的配置控制数据。

如果你想选择另外的配置(例如:Pan相位),屏幕下方的第一个软质按键(称为:'DevceSlct')将把你带回到配置链和配置 选择界面。

配置的参数组

当然,SL MkIII可以让你修改的配置参数远不止八个(毕竟大部分Live配置所包含的参数是多于八个的)。选定某一配置后,通过上/下箭头按键(位于显示屏左侧)可以浏览相关参数组)。同样地,上方的旋钮可以修改这些参数。

• 显示和编辑Pan相位控制

按下Options按键后,选择黄色 'Pan' 按键就可以对当前ring阵列上八路音轨的相位进行控制。

• 显示和编辑Send发送控制

按下Options按键后,可通过绿色软键选用Sends View(发送界面)。屏幕将显示每路音轨的单个发送控制项。点击屏幕左侧的上/下箭头按键可以浏览发送项目组。通过对应旋钮(在你想要编辑发送的上方)可以提升或者降低发送量。

vi. 推子

在Ableton Live中,推子控制音轨的音量。八个推子对应的是当前 selection ring阵列上包含的八路音轨。

• LED 指示灯

推子上方的LED指示灯可以为所选择音轨的音量提供可视化反馈。通过移动selection ring阵列(请查看上方Live Set导引的介绍),你可以在复合音轨上使用多个推子,因此,推子的实际物理位置未必和屏幕上的推子对应吻合。为此,LED指示灯可以通过明暗变化相应指示出Ableton Live音轨音量的高低。

vii. Undo(撤销), Redo(重置), Metronome(节拍器)以及Capture(采集)功能

当进入InControl模式时,按住Shift按键可以把打击垫区域上方的前面三个软质按键转为撤销/重置/节拍器的控制状态。 撤销和重置功能针对的是Live Set最新的运行操作。按下Click功能键可切换Live的节拍器启动和关闭。

如果你当前进行了MIDI音符弹奏(非录制),按住Shift按键将显示出一个Capture功能键。按下屏幕下方这个最后的软键,你可以采集早前所弹奏的MIDI信息并将其放置到某个clip片段中,尽管实际上你并没有将其录入进传统sense场景中。

D. Logic Pro X

- i. 安装
- i. 从Logic Pro X 菜单选择 'Control Surfaces', 接着是 'Setup'。
- ii. 选择 [•]Install' 接下来的 'New' 项目。
- iii. 选定Novation 49SL MkIII或者Novation 69SL MkIII,并点击 'Add'。
- iv. 选择SL MkIII InControl 作为输出和输入端口。
- v. 选择控制界面窗口。
- ii. 音轨选择

按下音轨名称下方的按键即可选定该音轨,然后它将变得高亮,表明你已经选定了它。

iii. 相位

按下Options 按键然后选择 'Pans' 可以控制音轨的相位。在此界面,可以利用八个旋钮一次性控制八路音轨的相位。

iv. 音量

移动推子可以对音轨的音量进行控制。推子上方的LED灯将指示出当前音轨的音量。

v. Sends (发送)

按下Options按键通过 'Sends' 可以控制音轨的发送。接着,八个旋钮将可以控制Logic中的总信号水平。按下屏幕左侧的上/下箭头按键可以修改所选择的发送。

vi. 精密控制

Logic支持精密控制,可以对所选择音轨上的插件的八个参数进行选定。按下Options按键利用 'Smart' 功能项即可对它们进行控制了。透过此界面,八个旋钮将可以对Logic为所选定插件配置了精密控制的八个参数进行可控制。

vii. 快捷功能

按下Options按键通过 'Shortcut' 可以获得如下快捷功能项:

- Undo(撤销)
- Redo(重置)
- Count In
- count in切换开关
- Metronome(节拍器)
- Toggle Logic's metronome on/off(节拍器切换开关)

viii. 静音/独奏

推子上方的软质按键可以控制八路音轨的静音和独奏。当你对某音轨进行solo时,被静音的音轨被静音的音轨将闪烁。

ix. 预录/输入监听

软质按键(位于推子上方)右侧的向下按键可以将软键功能从静音/独奏变为预录/输入监听功能。

x. 传送

SL MkIII的传送按键区域可以控制Logic的传送功能。其中包括:

- Rewind (后退)
- Fast-forward (快进)
- Stop(停止)
- Play(播放)
- Cycle on/off(循环启动/关闭)
- Record (录制)

E. Reason

i. Reason设置

启动Reason后,你就可以轻松设置SL MkIII了。通过USB把SL MkIII连接进电脑,然后依次进入Preferences > Control Surfaces并点击 'the Auto-detect Surfaces' 按键。接着,一个带有进度条的对话框会出现,一旦该进度完成后,SL MkIII将会显示在列表上。如果 'Use with Reason' 被勾选了,并且启用 'Novation SL MkIII SL MkIII From DIN 1',那么你已经准备好使用SL MkIII开始控制Reason了。

ii. 总览

SL MkIII可以控制Reason Rack界面上的全部虚拟乐器/效果和工具插件(请查看下图),以及音轨间的移动。

iii. 虚拟乐器

你每次加载一个新的虚拟乐器(会对应创建一个新MIDI轨)时,SL MkIII将自动与该虚拟乐器匹配。

v. 控制器的布局

在SL MkIII的InControl模式下,你可以在Reason 中实现如下的功能:

- Track Left和Track Right按键 使用这两个按键可以在Reason音序器的音轨间进行移动。
- 旋钮 它们可以修改虚拟乐器/效果/工具插件以及播放器的参数。被激活的旋钮将显示在屏幕上,并带有参数名称和数值。
- 打击垫 SL MkIII的打击垫可以在Reason中控制各种参数。当使用Kong Drum Designer的虚拟插件时,打击垫可以分别选取Kong的鼓机音色。鼓机的参数随后将显示在屏幕上,然后旋钮就可以对这些参数值进行调节。
- 软质按键1-24 你可以使用这些按键来浏览Reason里面的配置。对于播放器,屏幕下方的八个软质按键可用来选

iv. 效果和工具插件

要通过SL MkIII控制效果和工具插件,你需要为此创建一个音频轨。为此,在Rack机架界面找到Effect或者Utility。在配置上 右击 (PC) 或者Ctrl +左击 (Mac) - 例如:Warm Echo效果配置,然后选择 'Create Track for device name'。此时,一个新音 轨将出现在Reason的音序器上,接着你可以使用SL MkIII上的Track按键对其进行选择。当你选定了某个效果或者工具插 件时,其控制参数将在SL MkIII屏幕上显示,然后你就可以通过上方的旋钮对其进行修改。



择通道1至8;选定了播放通道后,你可以使用屏幕上方旋钮对其参数(音高/相位/发送等等)进行调节。使用混音器 Mixer 14:2时,SL MkIII推子上方的软质按键可用来选择混音器通道。此刻,你可以转动屏幕上方的旋钮来调节各 类参数,例如:音量/低音/高频等等。

- 推子 它们也可以控制配置的参数。当某个推子用于修改一个参数值时,第五个屏幕将显示出该参数的名称和数值,例如:倘若你已经选用了Europa Synthesizer合成器,左侧的第一个推子可以提高或者降低振荡器Oscillator 1的音量,而第五个屏幕将出现Osc1 Level,并带有分贝值。
- 传送按键 位于SL MkIII最右侧的这些按键可以控制Reason的传送功能,包括:后退/快进/停止/播放和录制。你还可以使用SL MkIII的Loop(循环按键)来切换Reason音序器循环的开启和关闭。
- Option按键 此按键可以切换Reason节拍器的启动和关闭。当启动时,会亮起白光;关闭时,会亮起橙色灯光。
- 上/下按键 但选择了某个虚拟乐器/效果或者工具插件时,位于打击垫左侧的上/下按键可以用来修改预设。
- 弯音轮 SL MkIII的弯音轮可以用来修改Reason虚拟乐器的音高。
- 调制轮 SL MkII的调制轮可以对所选定的Reason配置多种参数产生影响。通常调制轮用作虚拟乐器的频率滤波器。
- 延音踏板 SL MkIII连接延音踏板后,可对Reason参数产生影响。
- 键盘 SL MkIII的键盘可用于演奏Reason的多种虚拟乐器。

CAUTION:

The normal operation of this product may be affected by a strong electrostatic

discharge (ESD). In the event of this happening, simply reset the unit by removing and

then replugging the USB cable. Normal operation should return.

Copyright 2016 STMicroelectronics

License

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of STMicroelectronics nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DIS-CLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT HOLDER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

BY INSTALLING COPYING, DOWNLOADING, ACCESSING OR OTHERWISE USING THIS SOFTWARE OR ANY PART THEREOF (AND THE RELATED DOCUMENTATION) FROM STMICROELECTRONICS INTERNATIONAL N.V, SWISS BRANCH AND/OR ITS AFFILIATED COMPANIES (STMICROELEC-TRONICS), THE RECIPIENT, ON BEHALF OF HIMSELF OR HERSELF, OR ON BEHALF OF ANY ENTITY BY WHICH SUCH RECIPIENT IS EMPLOYED AND/OR ENGAGED AGREES TO BE BOUND BY THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT.

Under STMicroelectronics' intellectual property rights, the redistribution, reproduction and use in source and binary forms of the software or any part thereof, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistribution of source code (modified or not) must retain any copyright notice, this list of conditions and the disclaimer set forth below as items 10 and 11.

2. Redistributions in binary form, except as embedded into microcontroller or microprocessor device manufactured by or for STMicroelectronics or a software update for such device, must reproduce any copyright notice provided with the binary code, this list of conditions, and the disclaimer set forth below as items 10 and 11, in documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. Neither the name of STMicroelectronics nor the names of other contributors to this software may be used to endorse or promote products derived from this software or part thereof without specific written permission.

4. This software or any part thereof, including modifications and/or derivative works of this software, must be used and execute solely and exclusively on or in combination with a microcontroller or microprocessor device manufactured by or for STMicroelectronics.

5. No use, reproduction or redistribution of this software partially or totally may be done in any manner that would subject this software to any Open Source Terms. "Open Source Terms" shall mean any open source license which requires as part of distribution of software that the source code of such software is distributed therewith or otherwise made available, or open source license that substantially complies with the Open Source definition specified at www.opensource.org and any other comparable open source license such as for example GNU General Public License (GPL), Eclipse Public License (EPL), Apache Software License, BSD license or MIT license.

6. STMicroelectronics has no obligation to provide any maintenance, support or updates for the software.

7. The software is and will remain the exclusive property of STMicroelectronics and its licensors. The recipient will not take any action that jeopardizes STMicroelectronics and its licensors' proprietary rights or acquire any rights in the software, except the limited rights specified hereunder.

8. The recipient shall comply with all applicable laws and regulations affecting the use of the software or any part thereof including any applicable export control law or regulation.

9. Redistribution and use of this software or any part thereof other than as permitted under this license is void and will automatically terminate your rights under this license.

10. THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY STMICROELECTRONICS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY WAR-RANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS, WHICH ARE DISCLAIMED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY LAW. IN NO EVENT SHALL STMICROELECTRONICS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLA-RY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

11. EXCEPT AS EXPRESSLY PERMITTED HEREUNDER, NO LICENSE OR OTHER RIGHTS, WHETHER EXPRESS OR IMPLIED, ARE GRANTED UNDER ANY PATENT OR OTHER INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS OF STMICROELECTRONICS OR ANY THIRD PARTY.

