



# PG Music 公司授权协议

安装和使用 Band-in-a-Box 之前, 请仔细阅读以下条款。

一经安装和使用本软件, 就证明您已经同意并接受了以下的授权协议。

- A. 只在一台机器上使用本系统;
- B. 在他方接受本协议的条款和条件的前提下, 将本系统及许可协议转手给另一方使用。如若发生转手, 原文档及其伴随文文件的所有拷贝必须一并转交对方, 或将未转交的拷贝全部销毁;
- C. 您可能接收到存放在多种媒体上的程序, 不论它们的类型和大小如何, 您只能在一台机器上安装和使用;
- D. 本程序(包括组合在程序中的任何图像、小程序、照片、动画、视频、音频、音乐和文字)为 PG Music 公司或其厂商所拥有, 并受到国际版权法和国际供货商条约的保护。

严禁拷贝或转交本系统的全部或部分, 但本协议中明文规定的除外。您将本系统或拷贝的全部或局部转手给另一使用方之时, 您的权限即自行终止。

一些程序, 像 Band-in-a-Box 有一个“服务器”功能(包括 BandInABoxServer.exe 程序)连接到一个“客户端”(Band-in-a-Box 的行动客户端版本在 iPhone 或其他移动装置上)。你只授权把服务器功能(包括 BandInABoxServer.exe 程序)连结到你拥有的客户端, 或者适当地授权连接的客户端和服务器软件, 不是由第三者拥有的/授权的客户端或服务器软件。前述的也适用于任何其他 PG Music 产品 (RealBand 等等), 有相类似服务器程序及客户端的连接。

## 补充限定

以下情况 PG Music 负全责, 您将得到专门的补偿:

- A. 任何送回 PG Music 或授权经销商处替换的盘片所带程序拷贝不受以上条款约束。
- B. 如果 PGMusic 及其授权经销商不能提交材质或工艺都没有缺点的替换盘片, 您可以终止本协议, 并得到退款。

无论遵循本协议与否, 就使用本系统而产生的利润损失、储蓄消失、或其他附带、间接的损失, 即使 PG Music 及其授权经销商已经提出过警告的, 本公司概不负责。

## 商标

Band-in-a-Box®、Band-in-a-Box Bozos®、CloudTracks™、CopyMe®、GuitarStar®、JazzU®、PG Music®、PowerTracks Pro®、RealBand®、RealDrums®、RealStyles®、和 RealTracks® 是 PG Music 公司在美国、加拿大和其他国家的商标或注册商标; Microsoft® 和 Windows® 是 Microsoft 公司在美国、加拿大和其他国家的注册商标; Apple®、Apple 标识、iPad™、iPhone®、iPod touch®、Leopard®、Macintosh®、Mac®、Panther®、Power Mac®、QuickTime®、Snow Leopard®、Tiger®、和 TrueType® 是 Apple 计算机公司在美国和其他国家的注册商标; IBM® 是 International Business Machines 公司的注册商标。Roland® 和“Roland”标识、EDIROL® 和“EDIROL”标识、GS® 和“GS”标识是注册商标; “MIDI2”标识、EDIROL Virtual Sound Canvas Multi Pack、VSC-MP1™ 是 Roland 公司的商标。Steinberg® 和 ASIO® 是 Steinberg Media Technologies AG 的商标。VST® 是 Steinberg Media Technologies AG 的注册商标。Amplitude® 和 SampleTank® 是 IK Multimedia Production srl 的注册商标。Fretlight® 是 Optek Music Systems 公司的注册商标。以上和其他产品的标识及注册商标均版权所有。

## 专利保护

Band-in-a-Box 受到美国专利# 5990407, 8097801, 8581085, 8680387 的保护。包含在 Band-in-a-Box 和 PowerTracks Pro Audio 内的 TC-Helicon 和声功能受到美国专利#5567901, 5641926, 5986198, 34583, 296.80.173.9, PI9603819.5, 0368046, 0750776, 6,046,395 保护, 并专利申请中。

在加拿大印刷

# 目录

PG MUSIC 公司授权协议.....	2
目录.....	3
<b>第一章：概述.....</b>	<b>7</b>
安装 Band-in-a-Box .....	7
音频安装 .....	13
<b>第二章：快速入门.....</b>	<b>17</b>
第一步 输入和弦.....	17
第二步 选择风格.....	17
第三步 演奏乐曲.....	18
<b>第三章：BAND-IN-A-BOX 2016 .....</b>	<b>20</b>
欢迎使用 Band-in-a-Box 2016.....	20
新功能摘要.....	21
Band-in-a-Box 2016 介绍.....	23
<b>第四章：主介面.....</b>	<b>42</b>
主介面概要.....	42
状态区.....	44
乐器与声部.....	44
混音器.....	47
工具栏.....	50
和弦窗口区域.....	57
<b>第五章：播放歌曲.....</b>	<b>65</b>
打开文件.....	65
改变风格.....	74
播放/暂停/停止播放.....	79
浮动混音器窗口.....	89
加上真乐器—真鼓和真轨.....	99
固定真轨.....	104
保存音轨成表演.....	106
非音乐会视觉的移调.....	107
吉他窗口.....	108
大钢琴窗口.....	112
指挥家.....	112
点唱机.....	116
混合歌制造器.....	118
<b>第六章：创作歌曲.....</b>	<b>120</b>
创作乐曲.....	120
和弦输入.....	124
中断—休止，断奏以及和弦保持.....	131
添加重复和第 1/第 2 尾奏.....	133
部份标志，子风格和曲式.....	135
使用风格.....	139

加入一 MIDI 超级轨.....	147
在乐曲中使用真轨.....	149
用户轨.....	152
在乐曲中使用真鼓.....	154
指定自定义 MIDI 音轨.....	157
加入循环到音轨.....	159
添加基于小节的歌词.....	161
添加旋律 - MIDI 和/或音频.....	163
汇入 MIDI 文件.....	169
加入独奏 - 独奏产生器.....	170
自动作曲 - 旋律产生器.....	173
乐曲编辑功能.....	174
钢琴卷帘谱窗口.....	184
查看和打印乐谱.....	190
主奏谱表.....	194
数码音频功能.....	201
混合歌制造器.....	205
保存乐曲.....	206
储存你的配置.....	217
刻制 CD.....	217
<b>第七章：真轨和真鼓.....</b>	<b>219</b>
真轨.....	219
真鼓.....	233
用户轨.....	239
真轨和真鼓音频混向.....	243
<b>第八章：乐谱与打印.....</b>	<b>246</b>
可编辑谱表.....	250
谱表卷帘记谱模式.....	256
乐谱窗口选项.....	256
主奏谱表窗口.....	264
歌词.....	271
打印.....	276
<b>第九章：自动编曲功能.....</b>	<b>285</b>
自动产生混合歌 - 混合歌制造器.....	285
自动编曲 - 旋律产生器.....	286
自动产生歌曲标题.....	289
自动配乐产生器 - 配乐.....	290
自动独奏产生 - 独奏产生器.....	291
自动钢琴分手.....	298
自动吉他独奏 - 吉他演奏器.....	298
自动修饰功能 - 装饰器.....	300
<b>第十章：MIDI 运作.....</b>	<b>305</b>
实时录制.....	305
人手输入音符.....	306
录制精灵.....	306

旋律/独奏顺序器.....	308
汇入一首 Band-in-a-Box 歌曲.....	311
汇入 MIDI 文件.....	312
编辑旋律轨.....	314
<b>第十一章：音频运作.....</b>	<b>319</b>
关于 Band-in-a-Box 音频档.....	319
音频轨.....	319
录制音频.....	323
播放音频档.....	326
转换音频声道.....	326
产生合成器人声.....	326
编辑音频档.....	327
音频和声.....	328
使用音频插件.....	333
给独立音轨的 VST/DX 插件.....	335
转换为音频档.....	336
刻录音频 CD.....	339
<b>第十二章：精灵，指导、和乐趣.....</b>	<b>343</b>
视频窗口.....	343
”Woodshed” 速度练习功能.....	343
来自 MP3 的和弦(“音频和弦精灵”).....	344
MIDI 档和弦解释精灵.....	353
练习窗口.....	357
练耳辅导.....	359
听力训练游戏.....	362
人声精灵.....	362
重新协调(旋律的和弦).....	364
和弦置换精灵.....	366
和弦构造器.....	368
节奏吉他和弦指导.....	369
和弦“暂停”.....	370
转换 MIDI 为风格.....	370
<b>第十三章：工具，用途和应用程序.....</b>	<b>375</b>
下载管理员.....	375
BB 遥控.....	377
DAW 外挂程序模式.....	380
搜寻档案.....	381
CoyoteWT.....	382
支援 Fretlight®.....	384
TranzPort® - 无线遥控.....	385
吉他/贝司调音器.....	387
动态的 3D 鼓组窗口.....	387
MIDI 监控器.....	390
事件列表编辑器.....	391
PG Vinyl (黑胶唱片) DirectX 外挂程序.....	393
PG RTA (实时分析器) DirectX 外挂程序.....	396

Band-in-a-Box iPhone 版 .....	399
<b>第十四章：用户可编程功能.....</b>	<b>401</b>
风格制作器 .....	401
创造真鼓风格 .....	429
和声制作器 .....	444
独奏产生器 .....	447
旋律产生器 .....	451
吉他弹奏产生器 .....	453
<b>第十五章：参考.....</b>	<b>456</b>
Band-in-a-Box 菜单描述 .....	456
档菜单 .....	456
编辑菜单 .....	462
选项菜单 .....	471
播放菜单 .....	509
旋律菜单 .....	511
独奏菜单 .....	517
音频菜单 .....	523
和声菜单 .....	526
窗口菜单 .....	528
帮助菜单 .....	534
快捷方式: 快捷键 .....	536
和弦列表 .....	540
Band-in-a-Box 文件 .....	541
<b>PG MUSIC 公司.....</b>	<b>543</b>
<b>索引.....</b>	<b>544</b>
<b>注册形式.....</b>	<b>551</b>

# 第一章：概述

祝贺您选择了 Band-in-a-Box，它已被世界各地的专业和业余音乐人士所使用。让我们开始一段有趣的学习吧！



## Band-in-a-Box 能做什么？

Band-in-a-Box 软件是一个能够利用您的多媒体计算机进行智能自动伴奏的软件。您也可以使用该软件收听乐曲和将该软件作为自己的个人乐队，通过自己的创意来演绎乐曲，并通过这个使用过程，在很短的时间内从对该软件“一无所知”到“渐入佳境”。

## Band-in-a-Box 非常容易使用！

只要输入歌曲的和弦（比如 C、Fm7 或 C13b9 等），并选取一个音乐风格（软件本身提供了数百个不同的音乐风格），然后按【播放】，Band-in-a-Box 就会自动产生一个包括钢琴、贝斯、鼓、吉他和弦乐或喇叭等声部的完整伴奏编曲，及可选择加上用真鼓和真轨的现场音频轨道。

## 而且还有...

Band-in-a-Box 软件是一个强大的并且充满全新创意的音乐制作工具，可以将您的音乐创意实时予以实现。经过多年开发，不断加入了许多新的功能：包括记谱及歌词、钢琴卷帘谱、16-通道 MIDI 多轨道旋律及独奏、和弦编配、风格制作器、风格选取器和控制现场播放的指挥家窗口、混合歌制造器，和 24-子风格多风格。独奏产生器和旋律产生器具有非常受欢迎的“智慧”特点，可以产生专业质量独奏或甚至整首歌曲。真鼓加上现场鼓手及真轨加上更多现场乐手，令整个 Band-in-a-Box 编排充满生气；你甚至可以记录你自己的用户轨(UserTracks)而 Band-in-a-Box 会像真轨一样演奏它们！或在 MIDI 轨道使用 MIDI 超级轨使它有“真实感觉”，你并可以编辑和编排。音频和弦精灵有令人惊异的分析能力为音频录音分析和弦，显示在屏幕上及把它们加到 Band-in-a-Box 和弦谱。

Band-in-a-Box (Windows版) 同样能通过自己的 DirectX 效果处理在作品中收录声学乐器或人声。内置的 TC Helicon 音频和声功能将把您的音频轨转变成多声部和声或调整它的音高，包含颤音和“scooping”效果以达十六个现实合唱部份。使用浮动混音器窗口去选择声部，设置各种水平以及建立一优美的最后混音。

您可以打印出您制作完成的作品，带有歌词、和弦、反复和尾奏、DC 反复标记和终止记号，或者将其保存为一个图片文件用于网上发布或者将其 e-mail 给您的朋友。如果您准备好了要让别人试听一下您的作品，您可以直接将其刻录在 CD 上。您也可以将您所创作的乐曲保存为一个 Windows 多媒体文件或其他压缩格式的档(或以任何其他你有的压缩格式)以便于网上传输。

你将有更多制造自动的混合歌的乐趣，在 Band-in-a-Box 自动点唱机中播放你的喜爱歌曲列表，及唱卡拉 OK，用 CDG 图形。

## 让我们现在就开始吧！

以下的指导让您数分钟后就可以通过 Band-in-a-Box 创造出伟大的音乐。我们先从简单的安装和设置处理开始。

## 安装 Band-in-a-Box

### 系统最低需求

- Windows® /XP/Vista/7/8/8.1/10 (32 或 64 位)。
- 1 GB 的可用内存 (建议 2GB+)
- 1.0 GHz 处理器 (建议 2GHz+多核)
- 最小安装需要 1GB 可用硬盘空间，真轨需要更多的空间，取决于你购买了哪一套装...
  - 真轨&真鼓: 每组~100-400 MB
  - 专业版 (Pro) 真组合: ~10 GB
  - 海量版 (MegaPAK) 真组合: ~20 GB 可用空间
  - 全部超级升级版(UltraPlusPAK)/所有包装版(EverythingPAK) 安装到内置硬盘: ~100 GB (如果是下载超级升级版或所有包装版需要另外 ~80GB 的安装档案)
  - 硬盘版本的超级升级版或所有包装版如果是直接在所运送的外置硬盘上执行的话便不需要任何硬盘空间。

- 1024x768 屏幕分辨率 (建议 1360x768+)
- 运送的专业版或海量版需要 DVD 光驱。
- 需要一个 MIDI 音源。这可能是一个声卡、一个 MIDI 键盘、MIDI 声音模块或软件合成器。Coyote WT 软件合成器和 Band-in-a-Box 包含在一起。

## 安装软件

可以使用如下介绍的三种安装方式的任何一种。默认的安装目录为 c:\bb，当然您也可以自己指定其他位置。

### 方式 1 – 自动

1. 插入安装光盘。
2. 稍等几秒钟，出现光盘目录窗口。
3. 双击 SETUP.EXE。

### 方式 2 – 我的计算机

1. 插入安装光盘。
2. 双击“我的计算机”。
3. 双击光驱图标，找到 SETUP.EXE 并双击。

### 方式 3 – 开始菜单

1. 插入安装光盘。
2. 在 Windows 的【开始】菜单里，选择【运行】。
3. 在打开窗口中输入 D:\SETUP，然后点击【确定】。注意计算机上的光驱盘符可能不是“D”，例如：E:\SETUP，请将它改成您自己的光驱盘符。
4. 如果您不知道自己的光驱盘符，可以点击【浏览】找到光驱。

SETUP.EXE 会将程序所需的文件复制到 Band-in-a-Box 目录（通常为 C:\bb）下，并创建一个 Band-in-a-Box 程序组。点击程序组中的 Band-in-a-Box 或者直接双击安装目录下的 bbw.EXE 即可启动程序。

## Band-in-a-Box 外部硬盘机

大版本的 Band-in-a-Box 装置在可携式的 USB 硬盘上。包括整个的 Band-in-a-Box 和 RealBand 程序，加上所有的真轨和真鼓组。

### 安装硬盘机

你能藉由在 PG 音乐档案夹中使用程序快捷方式从硬盘机直接地执行 Band-in-a-Box 和 RealBand。在你使用程序之前，你应该在 UltraPAK (超级版) Setup.exe 上双击。这将建立需要在计算机上安装/登记的任何档案。你只需要做一次。或者，你可以复制对整个 PG 音乐档案夹至另一个硬盘，和在那里执行 Band-in-a-Box。如果你不想要从这一个硬盘直接地执行程序或你想要作一个备份，这是有用的。

### 从外部的驱动器安装

你也能在安装程序档案夹中找到 Band-in-a-Box 安装程序，然而大多数人不使用这一个档案。我们有包括它，以防万一你想以“传统的”方法安装 Band-in-a-Box 在你计算机的硬盘机上。如果你想要升级你已安装一个先前版本的 Band-in-a-Box，它也是有用的。我们没有包括真轨和真鼓的安装程序的大档案。这些档案全部是在 bb 档案夹中和能手动结束复制如果需要。

在硬盘机上的“readme”档案有详细讯息。

**注意：**在拨开硬盘机之前，确定它不在使用中，然后单击那在你的任务栏中 '安全地移除硬件' 的图像。当你插入驱动器的时候，窗口可能促使你选择一个适当的行动 - 如果如此，选择 '开启档案夹检视档案'。

## MIDI 设置

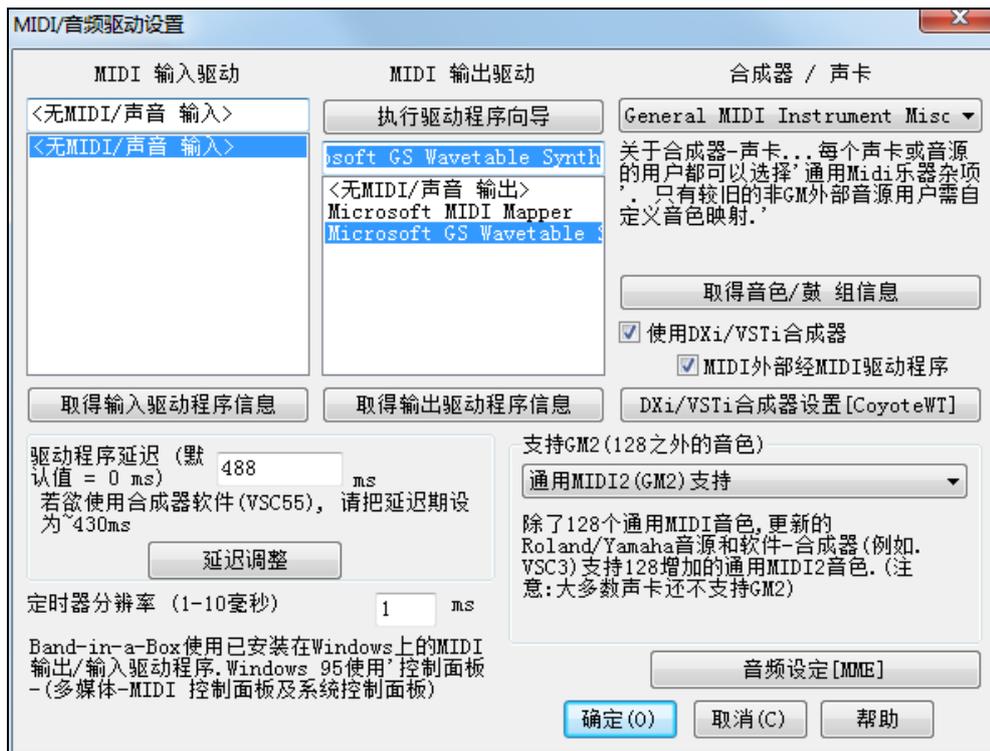
Band-in-a-Box 将使用计算机中已安装并能正常工作的 MIDI 接口和声卡(和音频 - 为歌曲有数字音频，真鼓和真轨)驱动程序。

使用之前，要对 MIDI 和音频驱动进行设置。

双击软件图标，运行软件。



要检查你的 MIDI 驱动程序设置，按 [MIDI] 工具栏图示并选择菜单项 *MIDI/音频驱动程序程序设置*。这将打开 *MIDI/音频驱动程序设置* 对话框。你还可以到 *选项 | MIDI/音频驱动程序设置* 来打开此对话框。



MIDI 输出驱动用于播放 MIDI 音乐，MIDI 输入设备用于连接各类 MIDI 设备，如 MIDI 键盘、MIDI 控制器或 MIDI 吉它等。如果设置程序选择了单声道，那么程序会提示将它改为立体声。

#### 执行驱动程序向导

最简便的设置方法：在 MIDI/音频驱动程序设置对话框单击[运行驱动精灵]。

**MIDI 输出驱动精灵**对话框将循序渐进地指导您选择一个合适的输出驱动（端口）。当然，这是假设在您已正确安装了 Windows 声卡驱动程序。



#### 输出至软件合成器 (DXi 和 VSTi)

软件合成器允许 Band-in-a-Box 通过您的计算机声卡直接播放出高质量声音，并不要求任何外部的 MIDI 硬件。许多新的软件合成器被作为“DXi 插件”推出，因此它们在许多程序中将以一种标准的方法工作。把 Band-in-a-Box 连接到插件的软件合成器比先前作为一个 MIDI 驱动程序联接的方法可提供若干个好处。

插件允许 Band-in-a-Box 的合成输出与任何现有的音频档(如声乐等等) 合并/合成。您能使用 DXi 插件将您的演奏直接送往 WAV 档。基于采样的合成允许您集合一自定的巨大乐器样本图书馆给 Band-in-a-Box 使用。

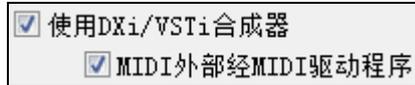
#### DXi/VSTi合成器设置[CoyoteWT]

目前的 DXi 或 VSTi 合成器名字在启动 VST/DXi 设定的按钮中显示。

## 支持 DirectX 乐器合成器(DXi 插件)

流行的 DXi 软件合成器例子包括 RolandED VSC-Dxi 及 Coyote' ForteDXi。为了让 Band-in-a-Box 使用 DXi，您可以把 DXi 想做某种类型的 MIDI 输出驱动。

这样您就可以在选项[MIDI/音频驱动程序设置]或[个人偏好][MIDI 驱动程序]对话框中选择一种Dxi（如果已经安装），同时您能看到DXi合成器的设置面板，让您直接进行设置。DXi将把信息转变为音频，让Band-in-a-Box的演奏通过您的声卡和喇叭播放出来。您可以选择DirectX DXi 软件合成器作为MIDI目标，同时在音频轨应用DirectX 插件。



在 **使用 DXi 合成器** 选项框中做选取标记，允许用它回放。当使用 DXi 或 VSTi 的时候，所有的回放讯息转到 DXi/VSTi 溃败，包括选项把外部从 MIDI 键盘转到 DXi/VSTi 合成器。

**注意：**为了使用这一选项，您必须已经在计算机中安装有类似 Roland/Edirol VSC DXi 的复合合成器。如果您的 DXi 合成器能使用 General MIDI 或 GM2 音色就更加方便。

为了选择 DXi 合成器，点击[DXi 合成器设置]钮打开 DirectX 插件窗口。



**合成轨**用来编辑合成器设置；**音频轨**用来编辑Band-in-a-Box音频轨DirectX插件。

在顶端的第一栏选择您需要的 DXi 合成器插件。如果需要将“未加工的”合成器声音变得更加甜美，可将 DirectX 音频插件用于合成器，在第 2, 3, 或 4 栏选择 DX 音频插件，它们可以用来加上均衡，混响，压缩或峰值限制等。

## VST 乐器合成器 (VST 插件)

为了加入 VSTi 合成器插件，请使用在合成器顶端的字段上的插件选单。

VST 插件在插件列表的底部，在 DirectX 插件下面出现。VST 插件和合成器有文字“<VST>“在插件或合成器的名字前面。

第一次选择 VST 插件，选择在插件选单的底部的“增加 VST 插件。”在下列 **选择一个 VST 插件** 对话框中选择一个 VST 插件 .dll 档案，它会被加到插件列表。在你加入每个 VST 之后，插件将永久地加入列表，你只须加入每个插件一次。



**注意：**一些 VST 主程序会在每一次启动时，扫描所有可应用的插件。我们决定不使用这方法，因为如果在你的系统上有许多插件，那会花一个很长的时间扫描。再者，一个编写不好的或已被破坏的插件可以引致程序不能运作。因此，我们觉得只有选择你想要使用的插件的方法，是既安全又快捷。

## VST/VSTi 附加的面板控制

VST 是不同于 DirectX/DXi，及有一些额外的控制可供 VST 插件应用。

DirectX/DXi 插件储存它们的默认到窗口 Registry，而每次只有一个设定可“存在”。

VST/VSTi 插件储存它们的默认到磁盘文件。VST/VSTi 插件包含默认数据库在内存中。当编辑的时候，你能在预设之间转变，而每个编辑的预设会被记在目前的数据库中。如果你把数据库文件，它将储存所有你已经编辑的预设。你能储存个别预设，或你能载入不同的预设以建立一个自定义组别，然后把新的组别存盘。



**注意:** 一些非常好的插件, 包括一些进阶合成器插件, 只能有一个预设, 但是这单个预设可是包含许多设定。甚至以单个预设的插件, 你能 储存/加载 默认或数据库。

### 预设与组

**载入预设:** 预设包含设置到一个单一的插槽。VST 预设储存在 .fxp 档中, DirectX 预设储存在注册表中。

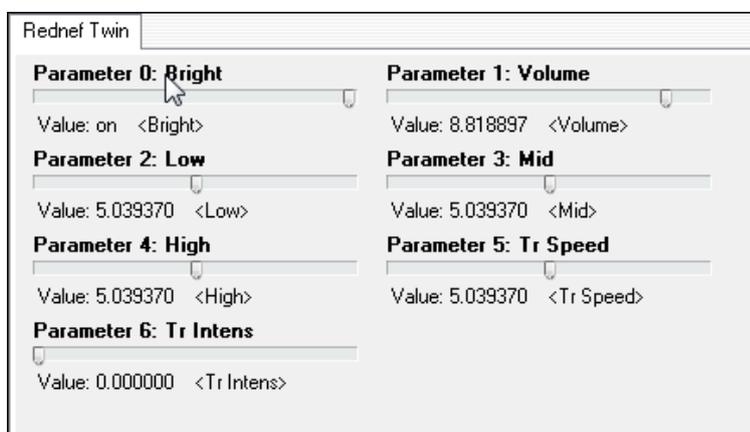
**储存预设:** 储存现在选择的预设。VST/VSTi 预设档案使用 “fxp”。

**删除预设:** 从选择清单中删除一个已保存的预设。

**载入组别:** 一个组别是一个 bb\DX Settings 文件夹中的 .tgs (TransGroup 设置) 档。载入整个组别预设到所有插槽。

**储存组别:** 这将音轨的所有插槽的所有插件设置保存到在 bb\DX Settings .tgs 文件夹中的 (TransGroup 设置) 档。

### VST 一般用户接口



VST/VSTi 插件不须有一个花巧的图解控制板。有许多“无图解的” VST 插件有很多可调整的参数, 但是没有花巧的图解控制板。当你开启一个如此的插件时, 控制板将看起来像上述的例子一样。Band-in-a-Box 在插件中为每个可调整参数呈现一个“一般的”滑动器。

**参数名称:** 只是每个可调整参数的名称。

**数值滑动器:** 移动滑动器调整参数值。

**数值指示文字:** 显示滑动器的数值, 被插件解析。在上述的例子中, 参数 0: 向亮被解析为一个 开/关, 但是参数 1: 音量被解析为一个从 0 到 10 的数值。

**选项:** 删除 VST 插件 (从列表)



这一个功能把不必要的插件从 Band-in-a-Box VST/VSTi 插件列表中移除。

### 透过使用 jBridge 支援 64 位 VST 插件

你可以通过使用 jBridge，在 Band-in-a-Box 使用你的 64 位 VST 插件和 VSTi 乐器。因为 Band-in-a-Box 有 jBridge 的内置支持，你只需像平常那样使用你的插件，并在 Band-in-a-Box 选择 32 位或 64 位插件。jBridge 是一种第三方厂商产品，并可从 PG Music 取得。

要在 Band-in-a-Box 使用 64 位插件，你：

1. 取得和安装 jBridge。
2. 在 Band-in-a-Box 内选择和使用你的 64 位或 32 位插件，并无需任何进一步的安装或配置！

### 驱动程序延迟

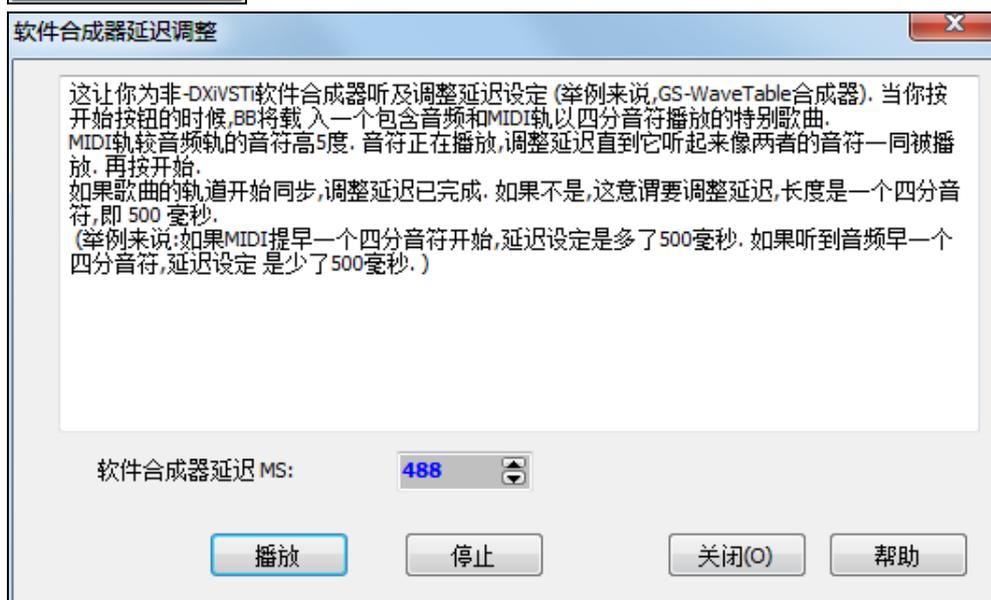
软件合成器有一些固有的延迟，这是奏一个音符和它被计算机处理之间的延迟时间。旧的软件合成器有明显的延迟，然而一个使用 ASIO 驱动程序的 VSTi/DXi 合成器只有非常少的延迟。这一个设定使听到的声音和显示的装置（记谱，和弦，虚拟钢琴...等等）同步。



Band-in-a-Box 自动为 VSTi/DXi 和一些其他的软件合成器设定延迟。



[延迟调整] 按钮开启软件合成器延迟调整的对话框，让你能人手调整延迟。



### 替换音色图

您同时可以选择适合您键盘合成器或音源的音色匹配图（乐器目录）。声卡或主板集成的声音芯片基本上兼容 General MIDI(GM)。

我们为许多合成器及声卡制作了预制鼓组/音色文件。

如果您的合成器没有显示在目录中,可以使用 General MIDI Instrument Misc。（预设）。

您大概可以忽略这一步,除非您使用的是不兼容 GM 的老合成器。即使您的合成器或声卡不兼容 GM,也很容易在[选项|优选|音色匹配]窗口制作您自己的音色匹配图。



### 支持 GM2



GM 标准只支持 128 个音色,而新的 General MIDI 2 (GM2) 标准则支持更多的音色。

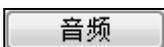
这个对话框用于设置 GM2 类型:

- **支持 GM2:** 如果您使用 Roland VSC3, 或最新版的 Sound Canvas (1999 年以后推出, 或比 Roland SC88 更新的)音源, 那么请选择这个 GM2 support (支持 GM2)。
- **Roland GS:** 这是针对早期 Sound Canvas 音源 (SC55/SC88)的, 它们的格式标准为 GS, 而不是 GM2。不过好在它们的音色放置位置都相同。因此, 如果您选择这一项, Band-in-a-Box 软件会将找到的 GS 音色视为 GM2 音色。如果您有最新的 GS 音源 (如 SC8820), 那么它同时支持 GM2 和 GS ——您仍然可以选 GM2。
- **不支持 GM2:** 某些声卡至今都不支持 GM2, 而只支持 128 种 GM 音色。在这种情况下, Band-in-a-Box 软件将使用最接近的乐器音色。

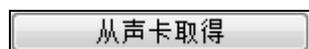
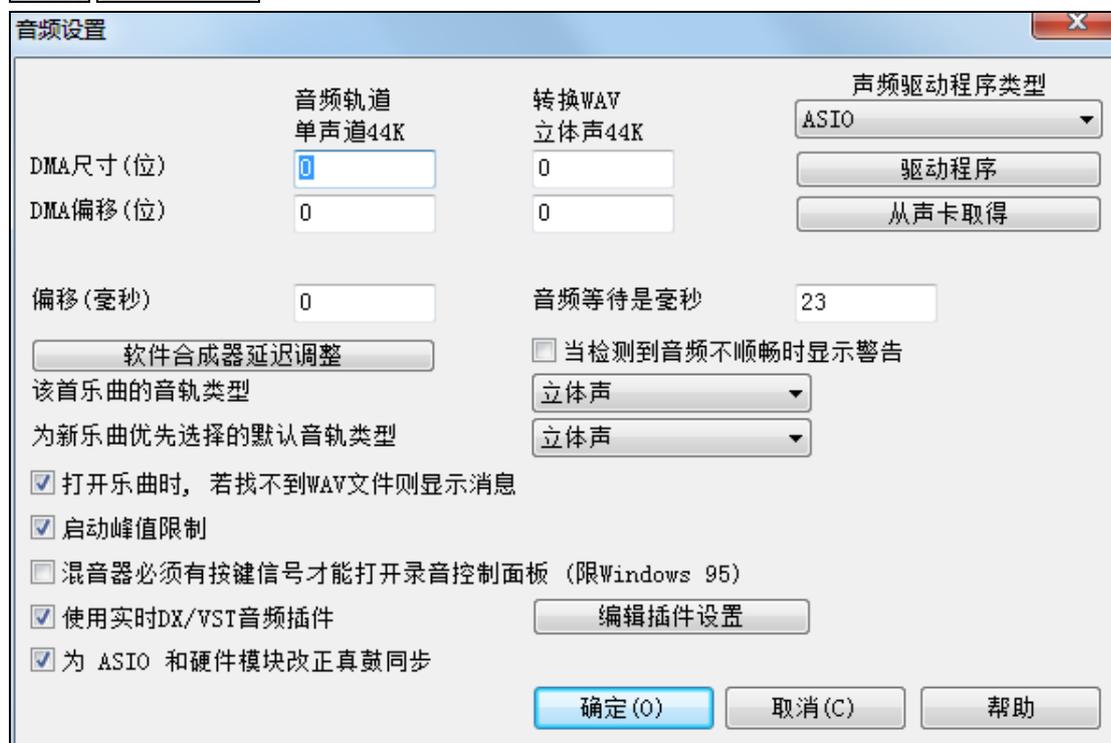
### 音频安装



在 MIDI/音频驱动程序安装中那 [音频设定] 按钮显示目前的音频驱动程序和状态, 总是 MME/ASIO。Band-in-a-Box 使用已安装的系统音频成份自动地执行音频安装。



在[个人偏好]按钮上单击以回复或修改, 然后选择 [音频] 按钮以启动音频设定对话框。



单击在 [从声卡得到]以重新设定预设的 MME 驱动程序, Band-in-a-Box 将分析声卡及输入正确的音频设定。

如果你的计算机能使用 ASIO 便使用这驱动程序而非预设的 MME 驱动程序。

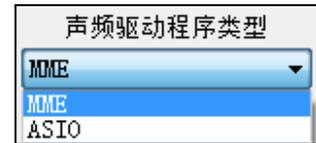
## 音频/软件合成器驱动程序

使用 ASIO 音频驱动程序，软件合成器如 Coyote WaveTable DXi 以几乎没有延迟来播放 (延迟只是 5-10ms)。因此你将立即地听到声音，而且能够使用 MIDI Thru 以相同的超低延迟来播放。

在偏好 [音频] 上，你将见到下列的选项：“音频驱动程序类型”，MME 或 ASIO。

MME 是窗口默认的音频驱动程序。MME 很好，但是有与 MME 驱动程序有关的延迟。

因为这一个理由，Steinberg 发展了一个比较快速的声音驱动程序系统，叫做 ASIO。它比平常的 MME 驱动程序有更低的延迟。

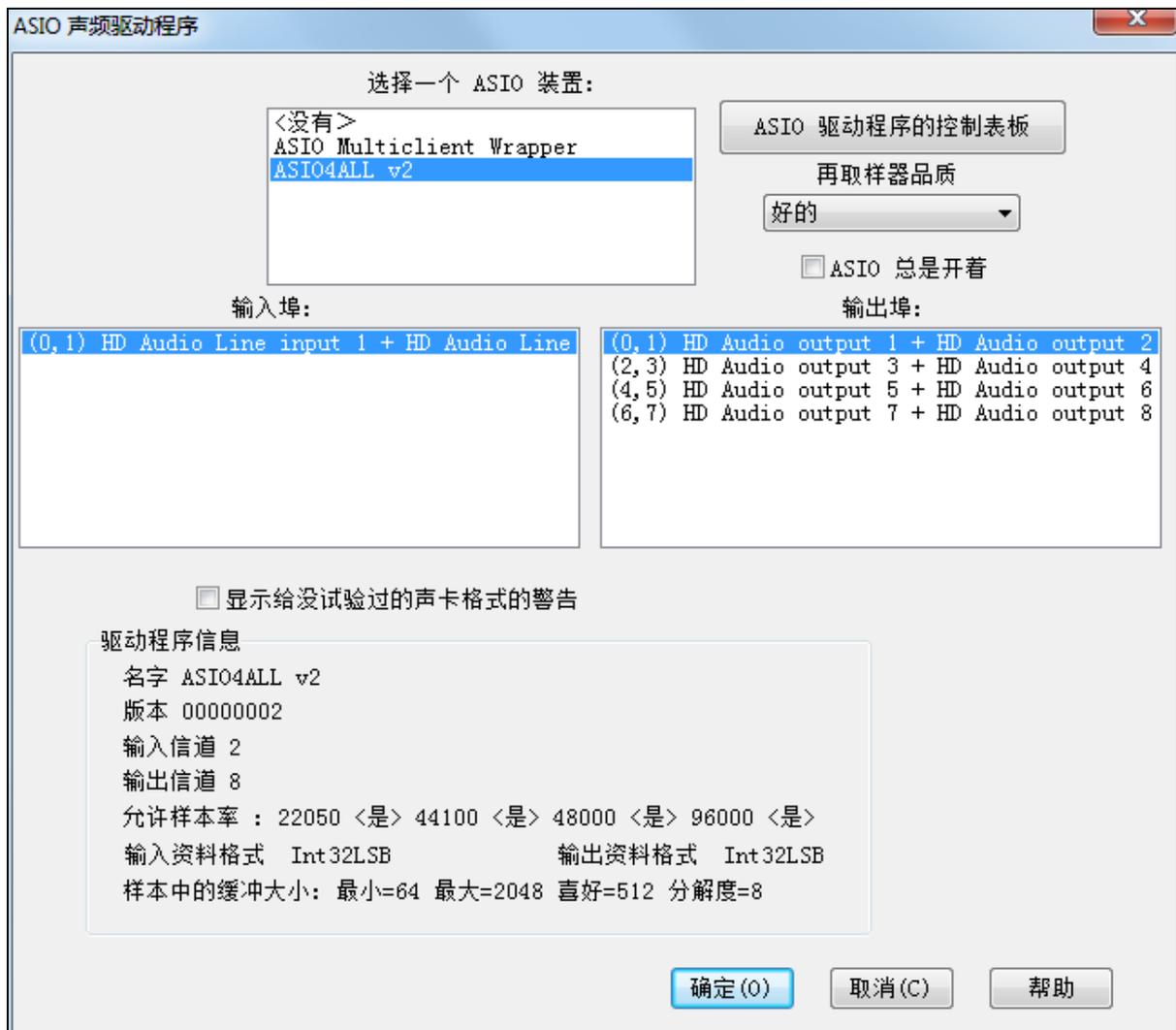


**注意：**许多低级的声卡不包括 ASIO 驱动程序，因此你可能没有一个 ASIO 驱动程序。在这情况，你将需要从互联网中得到一个 ASIO 驱动程序。

ASIO 音频驱动程序对话框让你选择一个 ASIO 驱动程序。

你能以 3 种不同的方式到这对话框：

- 1)如果你没有使用 ASIO 驱动程序，但是 Band-in-a-Box 发现了它们，而当 Band-in-a-Box 问你是否想要使用一个 ASIO 驱动程序的时候，你回答“是”。
- 2)如果在音频的设定里面“音频驱动程序类型”，从 MME 改变到 ASIO。
- 3)如果“音频驱动程序类型”已经被设定成 ASIO，但是你稍后在音频设定中按 [音频驱动程序] 按钮。



**选择 ASIO 驱动程序列表方格**让你选择一个 ASIO 驱动程序使用。你每一次能选择一个 ASIO 驱动程序。一旦你已经选择一个 ASIO 驱动程序，你会在输入埠和输出埠列表方格中见到你的驱动程序的输入埠和输出埠。第一个将被预设地选择。你容许选择不同的埠。(但是每次只能选择一个输入埠和一个输出埠)。你

选择的埠将在 Band-in-a-Box 里面用来输出。如果你没听到输入或者输出，那么你可能需要试不同的埠而不是预设。你可能需要阅读你的声卡指令以决定使用正确的埠。

提示: ASIO4All 驱动程序有时不能够连结的, 如果 Microsoft GS Wavetable 合成器正在被使用为一个驱动程序。所以如果这发生, 你将收到一个讯息表示 ASIO 将静音, 解决方案是到不-选择 ASIO4All 驱动程序。

ASIO 驱动程序控制板按钮为你的驱动程序启动控制板。这通常让你选择不同大小以毫秒计的缓冲来调整延迟。一些驱动程序可能让你在样本中选择缓冲大小, 这较毫秒不方便。愈小的缓冲, 延迟愈降低和更快地响应。较小的缓冲需要更多中央处理器能力, 如果你听到遗漏或加工, 你可能需要增加缓冲大小。理解延迟段落在后面。

因为许多 ASIO 驱动程序不支持多样本率, Band-in-a-Box 有内建的再试样器, 让你播放及记录歌曲时可有—个不同的抽查率, 而不是直接地用你的 ASIO 驱动程序支持的。举例来说, 如果驱动程序不支持 44.1K 抽查率, 但是支持 48K, 那么当回放时, Band-in-a-Box 将使用再试样器转换到 48K, 当录音时从 48K 转换。再试样器质量组合让你选择快速, 好的, 比较好的, 或最好的。快速是最快的, 但是质量是四级中最低的。最好是最慢的(使用更多的中央处理器时间), 但是有最清晰和最正确的质量。

ASIO 驱动程序控制板按钮启动一个由你的驱动程序制造商提供的设定对话框。这通常让你调整延迟, 而通常你可在缓冲大小之间选择(以毫秒计)。阅读在后面章节的**理解延迟**段落。

**显示警告给没测试过的声效卡格式**, 如果你的 ASIO 驱动程序格式没有在 Band-in-a-Box 测试过, 可选择设定显示警告。这一个讯息不必然地意味你的驱动程序不能运作, 如果你不想要, 可设定为不用显示。

**驱动程序信息**字段显示你的驱动程序的各种不同特性。

**名称**是驱动程序的名称。

**版本**是你的驱动程序的版本号。

**输入通道**是你的声卡有的单一输入通道的总数。(注意: Band-in-a-Box 集合每个为立体声。)

**输出通道**是你的声卡有的单一输出通道的总数。(注意: Band-in-a-Box 集合每个为立体声。)

**容许的样本率**字段显示你的声卡 ASIO 驱动程序所容许的样本率。Band-in-a-Box 有内建的再试样器, 让你播放及记录歌曲时可有—个不同的抽查率, 而不是直接地用你的 ASIO 驱动程序支持的。

**缓冲大小在样本中**显示缓冲大小的容许范围。"Pref" 是优先选用的大小, 而且这是 Band-in-a-Box 使用的大小。如果你已经启动 ASIO 驱动程序控制板并且已经从驱动程序控制板中选择新的缓冲大小, 你的驱动程序可能改变优先的大小。如果你的驱动程序改变优先的大小, 那么 Band-in-a-Box 会留意到新优先的大小。

## 理解延迟

延迟以缓冲大小为基础。愈小缓冲, 愈低延迟。低的延迟让你非常快地听到混音器音量改变, 连同经由一个 DXi 软件合成器实时地听到 MIDI。

在 MS 中, 样本的缓冲大小连同驱动程序的抽查率决定延迟。

**注意:** 如果你的 ASIO 驱动程序控制板让你在 MS 中选择缓冲大小, 那么你不必关注在下面讨论关于将样本转换成 MS。

**将样本转换成 MS:** 举例来说, 推想驱动程序的样本率是 48K。一个 48K 抽查率意味它正在每秒播放 48,000 个样本。如果缓冲大小是 48000 个样本, 那么延迟将会是 1 秒, 或 1000ms (非常大和慢的, 而且通常 ASIO 不允许)。如果缓冲大小是 4800 个样本, 是 1/10 秒, 那么延迟将会是 100 ms。如果缓冲大小是 2400 个样本, 是 1/20 秒, 延迟将会是 50 ms。如果缓冲大小是 240 个样本, 是 1/200 秒, 延迟将会是无法置信的低, 是仅仅 5ms 和非常快。

通常, 你能按启动 ASIO 驱动程序的控制板按钮改变你的驱动程序的延迟。通常, 驱动程序用毫秒记载缓冲大小, 相等干延迟。

**低延迟能更快速和有更快响应, 但是使用更多的中央处理器能力。**

跟据你的计算机速度, 如果你设定太小的缓冲, 你可能发现回放时有遗漏、杂音, 或其他的加工。这是因为较小的缓冲使用更多的中央处理器, 如果你的计算机不能处理低的延迟, 你将听到加工的。如果这发生, 你将会需要使用更大的缓冲。你可能需要实验出什么可运作良好。对于那些没有许多轨道和效果的歌曲, 你可使用较小的缓冲, 但是对于那些用很多轨道和效果的歌曲, 你可能需要使用较大的缓冲。这是因为较多的轨道和效果须要使用较多中央处理器的能力, 这剩下较少的中央处理器能力让音频程序处理低延迟。

## 样本率检测警告

Windows 7 有一个特有的问题，如果你选择 Windows 开始按钮 - 控制面板 - “声音”，按右一下你的输出装置，选择“属性”，然后“高级”，你可以看到预设的格式。它应该是 16 位 44100。不幸的是，一些应用程序没有在你知道的情况下更改了此设置。当它像这样设置时，所有你的音频将会“再取样”，这可能创建出明显听得见的加工，并会制出一些东西听起来是“坏的”。

当你退出 **MIDI/音频驱动程序设置**对话框后，Band-in-a-Box 现在会检测此设置，并会给你一个关于它的通知，而那是一条线索给你去访问此对话框并将其设置回 44100。

**玩得愉快!**

## 第二章：快速入门

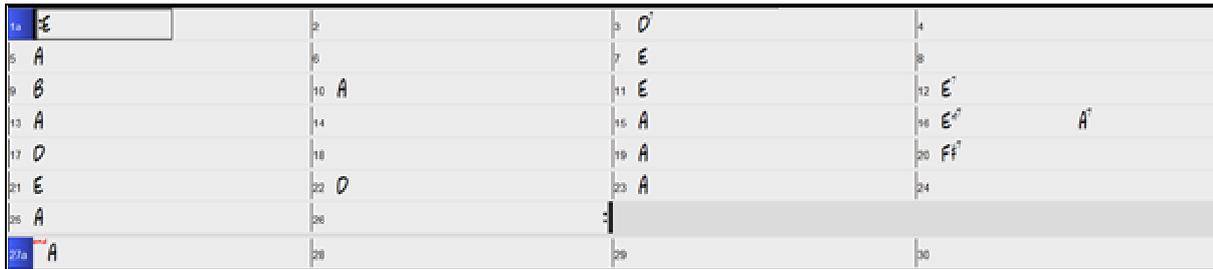
在 Band-in-a-Box 中创作乐曲，主要过程就是以下 3 步！

### 第一步 输入和弦

Band-in-a-Box 有多种输入和弦的办法。我们将介绍其中 2 种最常用的方法：

1. 用计算机键盘输入。
2. 直接弹奏外部 MIDI 键盘。

这是 BIB 的主接口，它的主要部分为和弦接口。



和弦接口中的每个数字表示一个小节。在本例中，我们可以看到乐曲的第 1 小节是 E 和弦，第 5 小节是 A 和弦，第 12 小节是 E7 和弦。第 1 小节中有一个覆盖了一半小节长度的方框，突出显示，这表示当前的工作位置在第 1 小节。使用光标键或鼠标单击任何小节移动突出显示的位置。

#### 用计算机键盘输入和弦

首先，用鼠标将方框移到指定的小节，然后输入您所指定的和弦。

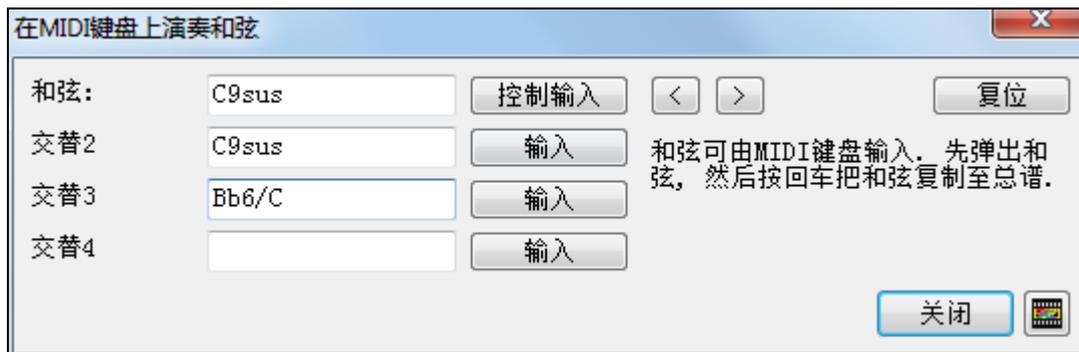
例如，假设要在第 10 小节加入一个 A 和弦，请先用鼠标点击第 10 小节，然后在计算机键盘上按 A 键并按 Enter。按 Enter 后，方框将移动到小节的下半部分，以便继续在第 3 拍位置输入和弦。

输入和弦名称时一般使用标准的和弦符号（如 C、Fm7、Bb7、Bb13#9/E 等等），不过您可以用其他和弦格式输入，比如 Roman Numerals、Nashville Notation、Solfeggio 以及固定的 Do（在意大利和欧洲流行）等。

#### 通过弹奏外部 MIDI 键盘来输入和弦

如果连接了外部 MIDI 键盘，可以直接将弹奏的和弦输入到 Band-in-a-Box 中。

在键盘上弹奏一个和弦，然后按 Ctrl+Enter，和弦就被记录到当前突出显示的方框位置。还可以指定和弦转位。在[窗口/MIDI 和弦检测]菜单下，可以看到这样的窗口：



当您弹奏和弦时，Band-in-a-Box 显示相应的和弦名称和几种转位。按 Ctrl+Enter 输入第一个和弦符号时，方框自动按 1/2 小节前进到下一位置突出显示。把一个交替和弦放在和弦谱，在你想要的和弦旁边单击 [输入] 按钮。

### 第二步 选择风格

Band-in-a-Box 在和弦基础上创建伴奏编曲，当输入和弦后，以特别的风格演奏。

#### 风格是什么？

风格是一种基本规则，决定着 Band-in-a-Box 如何依照和弦来创建伴奏编曲和确定音乐风格。这里收集了大量各种音乐派别的风格在真轨音频和 MIDI。

## 打开一个风格



你可以使用 [风格] 按钮去打开风格。这是一个分割按钮，上半部分是默认功能，而下部半部分列出不同的方法来载入风格，并允许你设置默认值。

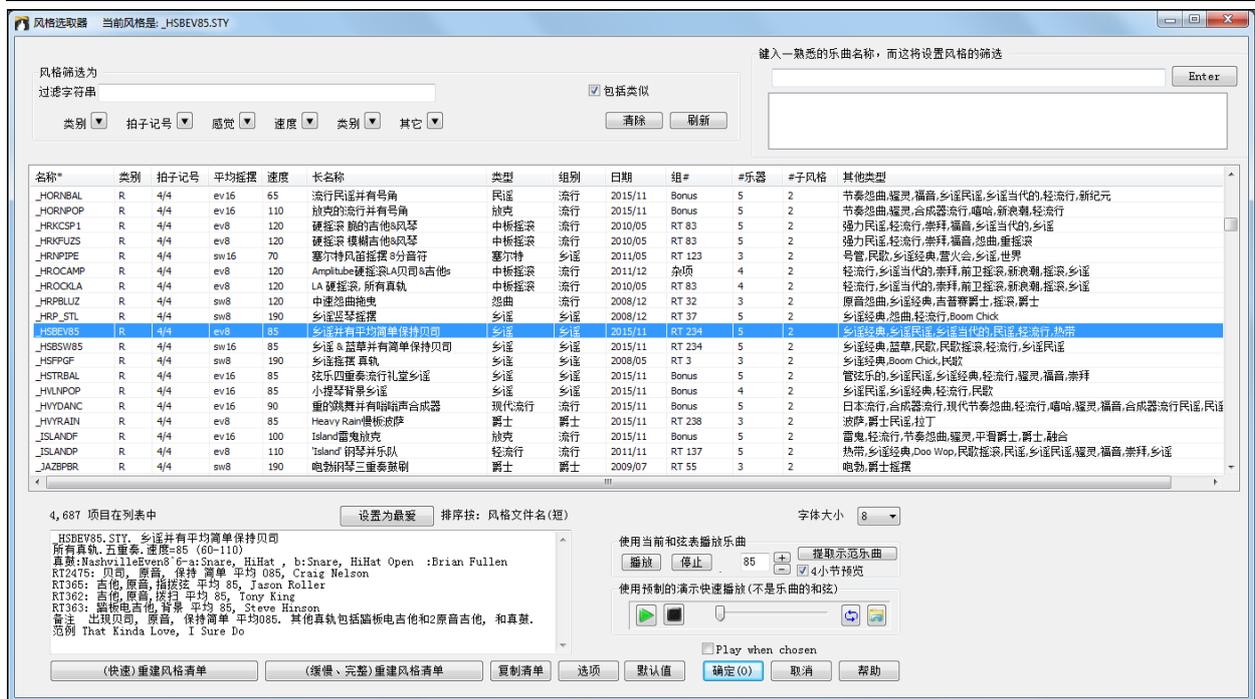


## 使用风格选取器去选择风格

风格选取器窗口列出所有风格并包括全部数据。它具有很棒的筛选器功能，可寻找完美配合你乐曲的风格，通过选择元素，例如拍子记号、感觉或速度，或只需键入熟悉的乐曲标题。

你可以通过对列进行排序去浏览风格，或双击清单去听一下”实时”预览。如果风格同时有 MIDI 和真鼓可用，你可以听到两个预览，并选择你想要哪一个。这样可以更快找到适合你乐曲的风格。

**注意:** 在你有使用风格选取器的第一次将有一个短暂的延迟，因它在生成风格清单。



## 第三步 演奏乐曲

要播放你的乐曲，您还要告诉 Band-in-a-Box 您的作品有多少个小节、播放多少遍、用什么调，以及乐曲的速度。

### 设置乐曲长度

如何告诉 Band-in-a-Box 乐曲的起点和终点位置呢？请看一下主接口的中间区域：



合唱部分有三个设定按钮：开始、结束和乐段数。在图中的例子中，合唱从 1 小节开始，到 32 小节结束，并播放 3 次。

### 设置调式



音调框是用来设置调号或改变它和把乐曲移调。当你按它时，你会看到 2 列的键。第一列将设置调号并把这首乐曲移调；第二列将只设置调号。

### 设置速度



速度控制显示当前的乐曲速度，单击上下箭头时速度将以每次 5 bpm(每小节拍子数)为单位升高或降低；右单击速度箭头则以每 1 bpm 为单位。也可以直接键入速度



这按钮让你可以快速设置相对速度。单击按钮并选择一个百分比或使用 *自定义速度%* 菜单项来设置 1% 和 800% 之间的任何值。1% 将是原始速度的 1/100 而 800% 将是原始速度的 8 倍。有热键可用: Ctrl - (减号键) 为半速和 Ctrl = 为正常速度。



使用敲速度按钮去数算及设定速度。以相同速度敲 [=] 按钮 4 次，来为乐曲设定速度。它会显示在速度框。敲 [=] 按钮来为乐曲设定速度并开始按此速度演奏。

### 格式化歌曲的快捷方式键

输入特别的字组,而非和弦名字,制造下列的设定:

begin + <b>Enter</b>	将乐段的开始设定为目前的小节
chorusend + <b>Enter</b>	将乐段的结束设定为目前的小节
end + <b>Enter</b>	将歌曲的结束设定为目前的小节
tkc + <b>Enter</b>	将调号设定为 c, tkbb 会将它设定为 bb
trc + <b>Enter</b>	歌曲转调至 C 调
t125 + <b>Enter</b>	设定速度至 125

### 按播放

当你准备好了，只要按下 **[播放]** 按钮或 F4 功能键后 Band-in-a-Box 将使用你选择的设置和风格实时生成一专业的编曲并演奏你的乐曲。你可以在和弦表中任何小节上双击，包括标记或结束，从那小节开始演奏。

### 还想知道更多有趣的功能吗？

快速入门部分到此就结束了，实际上 Band-in-a-Box 拥有强大的功能，而且需要复杂的设置。

这些内容将在以后的章节中详细介绍。祝您在使用 Band-in-a-Box 制作音乐的时候，获得乐趣！

## 第三章：Band-in-a-Box 2016

### 欢迎使用 Band-in-a-Box 2016

我们一直忙着并已添加了一些强大的新功能和收藏了令人惊异的新内容，包括真轨、MIDI 超级轨、乐器研究、乐手视频表演，和真风格！我们已添加了 201 个新真轨，是我们过去所发布的 2 倍！我们有赠品版 (BonusPAK) 可用并在上述 201 真轨以外额外多很多真轨，所以总共有 225 新真轨可用！赠品版也包括最多 11 新 MIDI 超级轨，19 乐器研究 (贝司、原音和电子吉他、钢琴&萨克斯管，在不同的类型)，并在今次首次，3 段“乐手视频表演”，是在 Band-in-a-Box 里播放的视频档，并有现场萨克斯管表演伴着 Band-in-a-Box 真轨演奏。我们也有超过 89 新的真风格，这些新风格使用现有的真轨和循环。它们包括很棒的榜首-40 风格，“被要求”的风格，日本流行、韩国流行，德国的“Schlager”，和更多！

### Band-in-a-Box 2016 新功能和增强功能

有一些令人兴奋的新功能在 Band-in-a-Box 2016。重新设计和增强了风格选取器并有很多新功能包括可重设大小的窗口，列的排序，可选择字体大小，当前乐曲 4-小节预览，自动智能排序当前乐曲的“最佳风格”，和快速筛选清单。**智慧风格建议**：在风各选取器中键入一首熟悉的乐曲标题的名称而 Band-in-a-Box 将列出其类型、感觉和速度是类似于那首乐曲的风格。**增强了和弦窗口**并有新的外观、感觉和自定义功能。**改进了音频编辑窗口**并更容易放大，能显示立体声的 WAV 文件为 2 个独立的音轨，并有更多。**改善了导入音频功能**。添加了新的菜单命令去转换音频轨道类型 (立体声/单声道)。**载入和保存 MusicXML 档**。**新菜单版面设计**：每个菜单已简化了并具有更多的子菜单。如果有 2 条音轨有相同名称，自动音轨名称现在包括一个号数 (例如“吉他 1”“吉他 2”)。在不同的窗口中的一个字元音轨按钮上的黄色提示会显示音轨名称和其他数据的详细信息。**改进了吉他窗口**并支持动态地调整吉他指板和吉他弦枕的大小。**导出风格、真轨或真鼓的清单**。**增强了闪光信息的日志**，并记录更多的信息类型。**重做了风格演示**并有平均的音量。**下载管理员**可在后台自动下载 Band-in-a-Box 的附加项目，并可以从程序内取得。设置“音轨类型”为贝司现在会显示低音谱号并有指法。**真轨的推进**现在会迟一点发生，令听起来更有音乐性，和时间的掌握是取决于速度。**增强了循环对话框**并有可重设大小的窗口和 [没有循环] 按钮。和更多！

在 Band-in-a-Box 2016 版，我们已经添加了 225 个真轨、11 个 MIDI 超级轨、19 个乐器研究 (贝司、原音和电子吉他、钢琴&萨克斯管，在不同的类型)、3 段乐手视频表演、89 个真风格、和更多。

它们包括...

**201 真轨**并有有很棒的新流行、摇滚、爵士、怨曲、放克、乡谣和世界风格，它们包括：

#### - 71 爵士、怨曲&放克真轨：

有一个新的“低吟”大乐队爵士号角真轨组，并有一复杂的、9-声部号角乐！所有 9 支号角一起演奏，或你可以独自使用单支号角。有像 Jon Herington (Steely Dan 和其他的吉他手)、Danny Gottlieb (Pat Metheny 和其他的鼓手)、和 Alex Al (Michael Jackson 和其他的贝司手) 等世界级著名音乐家的新真轨组。我们也有许多新的放克风格，散播在两个真轨组。也有新的怨曲风格，与有共鸣器吉他和上低音吉他真轨。

#### - 67 乡谣、民歌和世界真轨：

在乡谣的世界，我们涵盖了旧和新！这里有一组现代踏板电吉他真轨，并有你在乡谣音乐电台经常听到的声音。我们也有旧派风格，包括一组“弯音”钢琴风格，让人联想到 50 年代和 60 年代的经典乡谣。也有精彩的新民歌和世界风格，包括“Oberkrainer”，一从阿尔卑斯山周围地区非常独特和非常易于辨认的声音，并出现号角、手风琴和吉他。也有“昔日时光”的有关美国的真轨，以及新的塞尔特敲击乐。

#### - 63 流行和摇滚真轨：

从轻流行、到嘎吱声的摇滚、到旧派庞克也涵盖在此真轨的发布。我们有一组由崭露头角的吉他奇才 Zane Carney 的节奏吉他风格真轨。Zane 也许最广为人知的是 John Mayer 的吉他手，但他个人也为大家接受，和他已为 Band-in-a-Box 录制了 4 个新真轨风格。除了这些，我们有现代节奏怨曲风格，给想要更现代声音的人，而我们也有经典的庞克、非常有用的鼓刷和敲击乐风格，以及令人兴奋的滑浪摇滚！

我们的“赠品 49-版”包含很棒的额外内容给 Band-in-a-Box！它们包括：

#### - 24 额外真轨：

这 24 额外真轨包含很多非常令人兴奋的风格。我们有两条乡谣/民歌共鸣器吉他真轨、美丽的“作曲家”指拨弦吉他、锋芒毕露的现代流行吉他，和更多！另外还有汽车城和摇滚真鼓作为这收藏的一部分。

#### - 11 新 MIDI 超级轨：

我们有新的 MIDI 超级轨涵盖许多不同的类型。有“弯音”的经典乡谣钢琴风格、放克风琴和电子琴、探戈钢琴、和同时有令人兴奋的新吉普赛爵士钢琴风格！因为这些都是 MIDI，你可以挑选你想要的任何音色或合成器去产生声音，让你完全控制最终的成品！

### - 19 新乐器研究:

我们在去年介绍了“乐器研究”的想法并有吉他的研究，而今年我们已经扩大了这概念并包括钢琴、贝司和萨克斯管。这里有 19 项研究，你可以探索和学习这些乐器，并在各种各样的类型。

### - 3 乐手视频表演:

“乐手视频表演”是一 Band-in-a-Box 全新的产品。这些音轨是视频表演并跟 Band-in-a-Box 真轨一起演奏。这第一套包含了萨克斯管大师 Jack Stafford 的 3 个爵士演出。在这些表演，Band-in-a-Box 提供节奏乐段，而你会听到和看到 Jack Stafford 跟 Band-in-a-Box 一起演奏，演奏标准的“印第安纳州”，以及常用一般进程“节奏变化”和爵士怨曲在 F。除了这些表演，你还可以得到 Jack 谈论他自己的技术独立视频，以及给音乐学生怎样达到这演奏风格的指标。

... 以及更多!

## 新功能摘要

我们已加入了 50 个新功能到 Band-in-a-Box 2016，包括...

- 重新设计和加强了风格选取器并具有许多新的功能包括:
  - 通过拖动角去调整窗口的大小。
  - 可选在风格列表中的文字的字体大小。
  - 列的排序。风格清单可以通过单击列名称很容易进行排序。
  - 快速筛选器。键入的文字和/或选择类别、拍子记号、感觉、速度等，你将立即看到筛选后的清单。
  - 智慧风格建议。只须键入一首熟悉的乐曲标题的名称，风格选取器将列出其类型、感觉和速度是类似于那首乐曲的风格。
  - 自动智能排序当前乐曲的“最佳风格”。
  - 当前乐曲 4-小节预览并使用当前所选风格。
  - 添加了风格选取器选项去设置风格选取器的额外显示选项。
- 增强了和弦窗口并有新的外观、感觉和自定义功能。
  - 添加了“层”。层是可选的数据行显示在每个小节的上方。
    - 小节歌词层是可编辑的基于小节的歌词(最多为每小节 255 个字符)，并与乐曲一同载入和保存。
    - 乐段文字层是可编辑文本(最多为每小节 255 个字符)，并与乐曲一同载入和保存。
    - 乐段文字和小节歌词层将尝试智慧地将你的歌词分隔在不同的小节里。
    - 小节设置层显示有关任何发生在那小节的变化的信息，并在小节设置对话框中设置(如速度的变化、音调的变化等)。
    - 额外和弦显示层使用另一种模式来显示和弦的根音。有 4 种模式: 罗马数字、纳基维尔符号、视唱练习符号和固定的 Do (意大利/欧洲)。
    - 所有层可以自定义字体和颜色。
  - 现在你看到正在键入的和弦位置。以前，直到你按 Enter 键前不会出现和弦，并如果你键入错了有时不会出现。
  - 可以自定义和弦表上的所有元素的颜色。
  - 鼠标悬停的指示显示目前你鼠标悬停在哪一小节、单元格、或声部标记。
  - 你现在可以通过只使用键盘来选择小节的区域。
  - 现在还有一个上标的选项(分开设置和弦和额外和弦的显示层)。
  - 可以自定义列数。
  - “列之间的额外空间(像素)”选项允许你选择列之间的边框粗细。
  - “每一乐段新行”选项以前需要每一乐段至少 2 小节，但现在有一个‘最小乐段’设置。
  - “显示小节线”选项在每一小节号数旁显示小节线。
  - “显示小节号数”选项让你选择小节号数有几经常要显示: 永不、总是、只在声部标记、或只在新行。
  - “使用子风格颜色到小节#s, 等等”选项可控制选择性的小节线、小节号数和乐段字母的颜色。

- “超出速度记号的和弦变灰”设置会把不会在乐曲上演奏的和弦显示为灰色。
- “显示 '2' 为 'sus2’“和”显示 'sus' 为 'sus4’“设置将更明确地显示挂留和弦: 'sus' 意味着 'sus4', 和 '2' 意味着 'sus2', 但你可能会想要看到完整的延伸名称。
- 所有的设置和颜色可以保存和加载为 .csc 档。
- 已改进音频编辑窗口。
  - 窗口现在显示立体声的 WAV 文件为 2 个独立的音轨。
  - 水平缩放是更容易的。你可以用鼠标滚轮缩放, 焦点在鼠标光标, 或用缩放按钮, 焦点在音频光标。
  - 垂直缩放可以通过用鼠标在分贝杆上缩放去完成, 或通过按住 CTRL 键向着鼠标光标缩放。
  - 你现在可以放大比样本更大的级别, 而在这些级别上, 你将看到样本点之间的插值。
  - 当你从 *音频 / 编辑音频* 菜单执行各种编辑任务时, 选择范围的对话框将自动使用该音频编辑窗口中所选的区域。
- 已改进导入音频功能。
  - 对话框中现在有一个”主歌”选项, 因此你可以更具体指定你想要音频去哪里。
  - 如果该音频档包含 Acid 循环或 Apple 循环的信息, 会有一个选项来设置当前乐曲的音频基本速度为音频文件的速度。
- 现在你可以将音频音轨从立体声转换到单声道, 或反之亦然, 去到菜单 *音频 / 编辑音频 / 转换声道 (单声道 / 立体声)*。
- 载入和保存 MusicXML 档。
- 重新设计/重新组织主菜单。
- 如果有 2 条音轨有相同名称, 自动音轨名称现在包括一个号数。例如, 会显示”吉他 1”“吉他 2”而不是”吉他”“吉他”。
- 在不同的窗口中的一个字元音轨按钮上的黄色提示会显示音轨名称和其他数据的详细信息。乐谱、大钢琴、吉他、钢琴卷帘和总谱窗口会显示这些。
- 改进了吉他窗口。
  - 现在调整吉他窗口大小会动态地调整吉他指板大小。
  - 添加支援吉他弦枕。设置一吉他弦枕值, 会画出吉他弦枕而吉他的显示会反映吉他弦枕的设置。
  - 在乐谱窗口的吉他指板会基于在移调菜单的吉他弦枕设置调校指板的号数。
- 列表在不同对话框可以复制到电子表格。这包括风格选取器、真轨选取器和真鼓选取器对话框。
- 改进了连奏旋律功能, 增加在旋律或独奏音轨的连奏音符 N 点数, 避免下一个音符在 M 点数。
- 添加了断奏旋律功能, 减少音符长度 N 点数, 保留最低 M 点数的音符持续时间。
- 改进了显示乐谱窗口的小节歌词、乐段文字、小节设置和在标准和弦上的额外和弦模式的系统。
- 增强了闪光信息的日志, 并记录更多的信息类型。
- 重做了风格演示并有平均的音量。以前, 演示的音量从 MIDI 到真轨都有不同。
- 下载管理员可在后台自动下载 Band-in-a-Box 的附加项目, 并可以从程序内取得。
- 设置”音轨类型”为贝司现在会显示指法并且低音谱号。
- 循环现在会在保存当前乐曲为风格的功能一起保存, 即使一循环已嵌入在这音轨之前的风格。
- 在风格产生器改变一有循环音轨的 dB 值现在能运作。
- 增强了循环对话框并有可重设大小的窗口和 [没有循环] 按钮。
- 真轨的推进现在会迟一点发生, 令听起来更有音乐性, 和时间的掌握是取决于速度。
- 选项 (没有移调, 没有斜线和弦) 添加到真轨。
- 改进了练习功能。当速度达到最高时, 会停留在此。
- C7+ 不是保持, C+ 是, 所以它须再变换它们。
- 有选项给相对音符即 b7 而不是 3b, 5b, 7b。
- 支持立体声用户轨。

以及更多!

## Band-in-a-Box 2016 介绍

让我们仔细看看在 Band-in-a-Box 2016 出色的新功能!

### 重新设计和加强了风格选取器并具有新的功能



重新设计和增强了风格选取器并有很多新功能包括可重设大小的窗口, 可选择字体大小, 列的排序, 快速筛选, 智能风格建议, 和当前乐曲 4-小节预览。

### 可重设大小的窗口



窗口现在可通过拖动角去重设大小。

### 可设在风格列表中的字体大小。

字体大小  你可以选择在风格列表中的文字的字体大小。

### 可重设大小和可排序的列

风格清单可以通过单击列名称很容易进行排序。再单击会反向排序。你也可通过拖动列的边框去调整列的宽度。

名称*	类别	拍子记号	平均摇摆	速度	长名称	类型	组别	日期	组#	#乐器	#子风格	其他类型
-----	----	------	------	----	-----	----	----	----	----	-----	------	------

### 快速筛选器

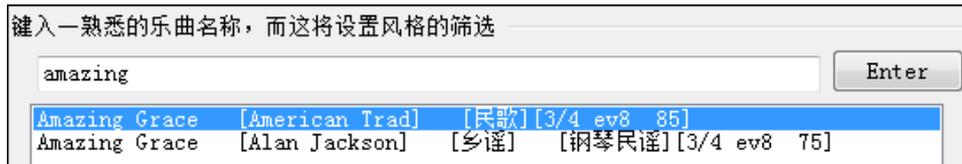
键入一文字和/或按下方向按钮去选择一类别、拍子记号、感觉、速度等, 而你立即看到筛选后的清单。如果不选中”包括类似”, 则筛选后的列表将显示精确的匹配, 但如果选中此选项, 则该列表将显示精确匹配和类似的风格。

名称	类别	拍子记号	平均摇摆	速度	长名称	类型	组别	日期	组#
_BOWEV85	R	4/4	ev16	85	民歌并有平均拉弦贝司	民歌	乡谣	2015/11	RT 234
_CBALDBR	R	4/4	ev16	85	上低音吉他流行乡谣	乡谣	乡谣	2014/10	RT 227
_NVGEORG	R	4/4	ev8	85	乡谣George并有尼龙吉他	乡谣	乡谣	2013/06	RT 201
_FPBTACS	R	12/8	sw8	65	原音民歌摇摆+指拨弦吉他	民歌	乡谣	2012/11	RT 187
_ROMANCE	R	4/4	ev16	75	戏剧性的乡谣流行	乡谣	乡谣	2015/11	Bonus
_BOWS110	R	4/4	sw8	110	民歌并有摇摆拉弦贝司	乡谣	乡谣	2015/11	RT 234
_BARGPFX	R	4/4	ev8	120	上低音吉他流行并有FX	轻流行	流行	2015/11	RT 245
_BARGPOP	R	4/4	ev8	120	上低音吉他流行	轻流行	流行	2015/11	RT 245
_BOWSE85	R	4/4	ev16	85	民歌并有平均简单拉弦贝司	民歌	乡谣	2015/11	RT 234
_DMVPOP	R	4/4	ev8	70	乡谣流行并有梦幻填充	乡谣	乡谣	2015/11	BonusPak

## 风格建议

只需键入一首熟悉的乐曲标题的名称、音乐家名字、或音乐类型，风格选取器将列出其类型、感觉、速度、和拍子记号是类似于那首乐曲的风格。

让我们找一种类似乐曲”Amazing Grace”的风格。键入”amazing”，单击乐曲去选择它，然后单击[Enter]。



这首乐曲是 3/4 拍子记号的平均 8th 民歌乐曲，该列表将筛选并显示匹配这些元素的风格。当你看着”风格筛选为:”区域时你可以看到哪些确立的筛选。

风格筛选为

过滤字符串   包括类似

民歌 3/4 Ev8 85 类别 其它

清除 刷新

---

键入一熟悉的乐曲名称，而这将设置风格的筛选

amazing

Amazing Grace [American Trad] [民歌] [3/4 ev8 85]  
Amazing Grace [Alan Jackson] [乡谣] [钢琴民谣] [3/4 ev8 75]

名称	类别	拍子记号	平均摇摆	速度	长名称	类型	组别	日期	组#	#乐器	#子风格	其他类型
_BZSLWLZ	R	3/4	ev8	100	布祖基琴慢板圆舞曲二重奏	乡谣	乡谣	2013/06	RT 202	2	2	乡谣民谣,乡谣民谣,Air,蓝草,民歌,轻流行,原音吉他民谣,...
_CLASWZG	R	3/4	ev8	85	经典流行圆舞曲 吉他	爵士	爵士	2011/07	RT 131	3	2	爵士民谣,轻流行,民谣
_CLASWLZ	R	3/4	ev8	85	经典流行圆舞曲 钢琴, 吉他...	爵士	爵士	2011/06	RT 131	4	2	爵士民谣,轻流行,民谣
_POPWLZ	R	3/4	ev8	85	流行圆舞曲原音贝司&钢琴	拉丁	爵士	2009/07	RT 58	3	2	轻流行,民谣,爵士,现代节奏怨曲
_CTWLZPP	R	3/4	ev8	100	塞尔特圆舞曲基本 3段	塞尔特	流行	2015/11	RT 233	3	2	Air,管弦乐的,民谣,古典,新纪元,乡谣
_CELTWLZ	R	3/4	ev8	110	独奏原音塞尔特慢板圆舞曲	塞尔特	流行	2012/11	RT 173	1	2	民歌,乡谣民谣,篝火会,原音吉他民谣,蓝草,古典,乡谣,世界
_POPWLZ2	R	3/4	ev8	120	流行圆舞曲,钢琴及小提琴	民谣	流行	2010/12	RT 107	5	2	轻流行,民歌,乡谣民谣,乡谣
_POPWLZ1	R	3/4	ev8	120	流行圆舞曲,踏板电子吉他...	乡谣	乡谣	2010/12	RT 107	5	2	乡谣民谣,乡谣民谣,轻流行,民歌,民歌摇滚,乡谣经典,乡谣
_POPWLZ1	R	3/4	ev8	120	流行圆舞曲,沙姆电吉他	民谣	流行	2010/12	RT 107	5	2	乡谣民谣,轻流行,乡谣民谣,乡谣当代的,乡谣
_CELLOWZ	R	3/4	sw8	85	慢板大提琴乡谣圆舞曲	民谣	乡谣	2015/11	BonusPak	5	2	乡谣民谣,管弦乐的,古典,民歌,Air,塞尔特
_WALZDUO	R	3/4	sw8	85	圆舞曲指拨弦二重奏	民歌	乡谣	2015/11	RT 253	2	2	原音吉他民谣,乡谣民谣,乡谣,篝火会,民谣

## 自动智能排序当前乐曲的”最佳风格”。

风格完全符合过滤器，然后是类似，由最好到最差排序 风格选取器告诉你目前清单是如何排序。

## 当前乐曲 4-小节预览

使用当前和弦表播放乐曲

85

4小节预览

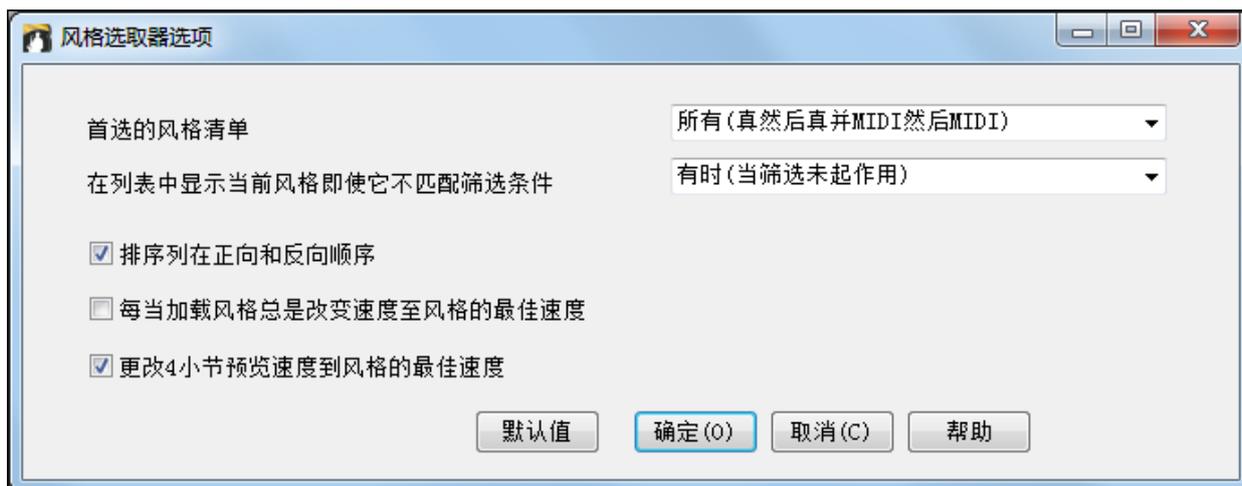
如果启用了“4 小节预览”，按下[播放]按钮将播放当前乐曲的前 4 个小节并使用当前所选的风格。

## 导出风格列表到电子表格

[复制列表]按钮将当前列表的所有数据保存到制表符分隔的.txt 档，并在记事本中打开它。在记事本中复制全部，并将其粘贴到电子表格如 Excel 文件等。之后，你便可以在清单上使用分层排序。

## 风格选取器选项

这按钮会打开风格选取器选项去设置风格选取器的额外选项。



“首选的风格清单”设置控制风格的清单默认类别，(真和/或 MIDI)。

“在列表中显示当前风格即使它不匹配筛选条件”设置让你选择总是显示当前风格，即使它并不与筛选条件匹配。

如果启用了”排序列在正向和反向顺序”，再次单击列名称将以反向的顺序排序列表。

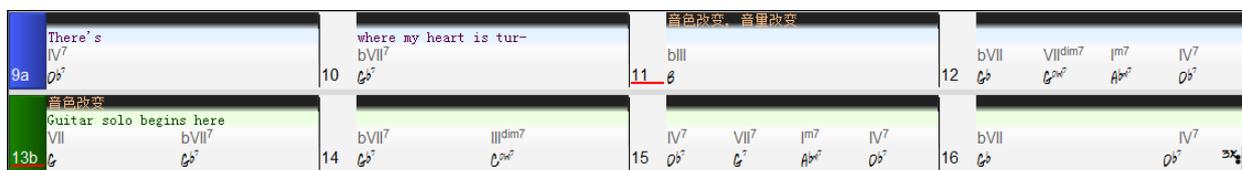
如果选中了”每当加载风格总是改变速度至风格的理想速度”，在风格选取器中按 [确定] 按钮总是会将当前速度更改为所选风格的理想的速度。注意: 如果乐曲是”空白”(没有和弦在第 5 小节之后)，那么速度将会改变，但如果乐曲是超过 5 小节，那么速度不会改变，除非启用此选项。

### 增强了和弦窗口

和弦窗口有新的外观和感觉并可以完全自定义。



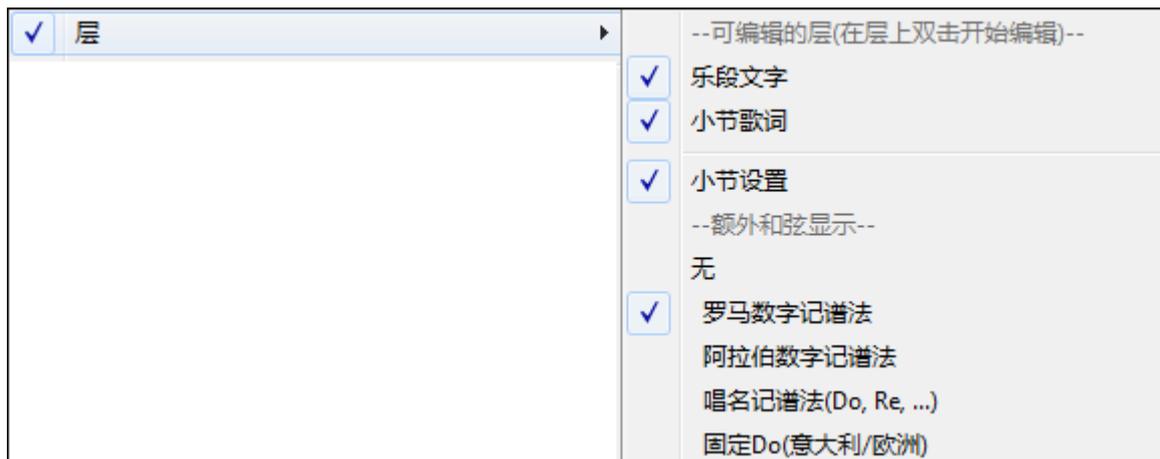
添加了”层”。



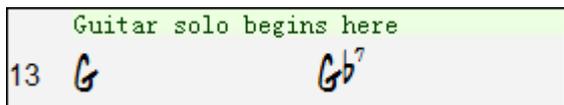
层是可选的数据行显示在每个小节的上方。当在一行内没有额外信息时，该行在和弦表上将不会显示最大化空间。



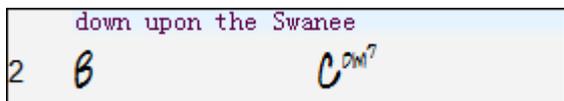
你可以通过单击工具栏上的 [和弦显示] 按钮并选择层去选择要显示的层。



- “乐段文字”层是可编辑的基于小节的歌词 (最多为每小节 255 个字符)，并与乐曲一同载入和保存。



- “小节歌词”层是可编辑文字 (最多为每小节 255 个字符)，并与乐曲一同载入和保存。



- “乐段文字”和“小节歌词”层将尝试智慧地将你的歌词分隔在不同的小节里。例如，如果你在记事本中有整首乐曲的歌词，而每个小节的歌词都在分开的行上，你可以简单地加亮整个文本块并使用 CTRL+V 将其粘贴到 Band-in-a-Box。每一行文字将占用一个独立的小节。如果歌词没有分配到正确的小节，你可以将文字光标移到小节的起始并按 BACKSPACE 将歌词移动到之前的小节。这也会把随后小节的文字向前一小节移动。按 ENTER 会将文字光标以后的文字移动到之后的小节并把随后小节的文字向后一小节移动。如果你想要在一小节内看到超过一行，你可以在使用 ENTER 键时按住 CTRL，这会在小节内强制分行 (第二行)。

- “小节设置”层显示有关任何发生在那小节的变化的信息，并在小节设置对话框中设置 (如速度的变化、音调的变化等)。



- “额外和弦显示”层使用另一种模式来显示和弦的根音。有 4 种模式: 罗马数字、纳基维尔符号、视唱练习符号和固定的 Do (意大利/欧洲)。



这一层的高度可以设置成主和弦的一个百分比，使用在显示选项对话框中的“额外和弦显示层的高度 %”设置。例如，你可能想要看到纳基维尔符号跟在它下面显示的主和弦一样大。



- 所有层可以在显示选项对话框自定义字体和颜色。



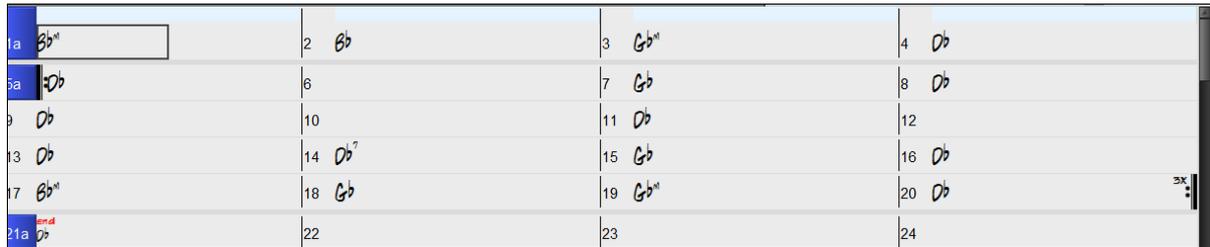
让我们输入基于小节的歌词。



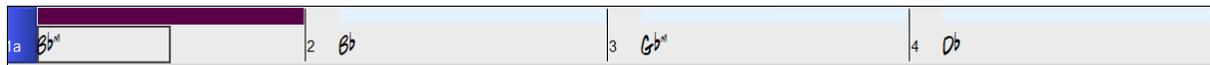
若要输入歌词，你首先需要通过单击 [和弦显示] 工具栏按钮并选择层/小节歌词去显示小节歌词层。



如果这首乐曲没有任何歌词，小节歌词层在大多数的行不会出现，但它会出现在加亮小节的行上。如果你单击在另一行的小节时，该行将显示层。



在你想要输入歌词的小节上的小节歌词层双击。这将更改层的颜色，指示你可以在该位置键入。你可以使用按键去横越层: TAB 前进，SHIFT+TAB 后退。



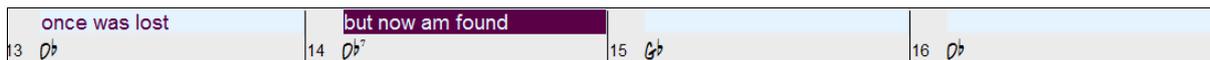
键入一段歌词，然后按 TAB 键。这将输入歌词并向后移动编辑小节。



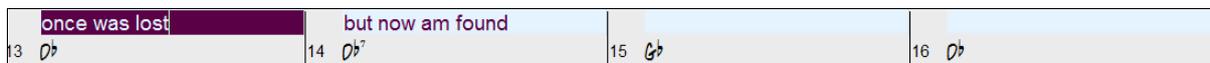
要编辑歌词，通过单击那小节或使用 SHIFT + TAB 键回到那里去，然后重新键入。

如果你已输入了歌词而它们应当在一些小节上以空白分隔开，回到小节，并使用箭头键将光标移动到应该是下一小节歌词开头。然后按 ENTER 键。这将把歌词推到下一小节同时把随后的歌词向后移动。

例子: 你意识到第 13 小节的"once was lost"应该是"once was", 而第 14 小节的歌词应该分布在一些小节上。



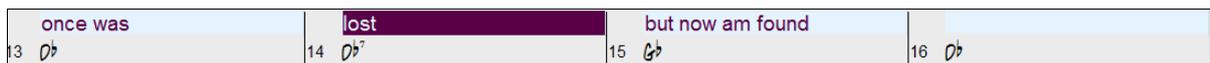
按 SHIFT+TAB 返回第 13 小节。



使用左箭头键移动光标到"lost"的起始。



然后按 ENTER。这会把"lost" 推到第 14 小节而"but now am found"到第 15 小节。

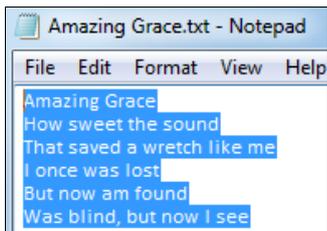


使用 TAB 或 SHIFT+TAB 在小节之间移动，左/右箭头键在小节内移动光标，和 ENTER 或 BACKSPACE 去推歌词直到歌词在正确的小节。



小节歌词层是设计为即使在播放过程中仍可以编辑歌词。

另一种方式输入歌词是从文本文件中复制歌词并将其直接粘贴到小节歌词层。



首先，准备歌词在文本文件中，并将它们复制到剪贴簿中。然后，回到 Band-in-a-Box， 双击应插入歌词的小节位置并按 CTRL+V。



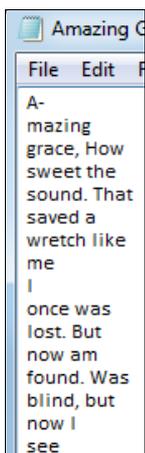
现在所有歌词都已输入到层里。

1a	B♭	2	B♭	3	G♭	4	Amazing grace
5a	D♭	6	That saved a wretch like me	7	I once was lost	8	But now am found
9	D♭	10	Was blind, but now I see	11		12	

但歌词并不都在正确的小节中，所以你需要使用 TAB、ENTER、或箭头键去修复。

1a	B♭	2	B♭	3	G♭	4	A-
5a	D♭	6	grace, How	7	sweet the	8	sound. That
9	D♭	10	wretch like	11	me	12	I
13	D♭	14	lost. But	15	now am	16	found. Was
17	B♭	18	now I	19	see	20	

此复制与粘贴的方法还有更简单的途径。如果在文本文件中的歌词是排列成每一行都代表一个小节，在粘贴后你需要很少的功夫去修复。



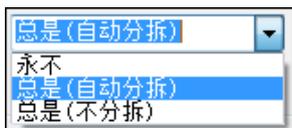
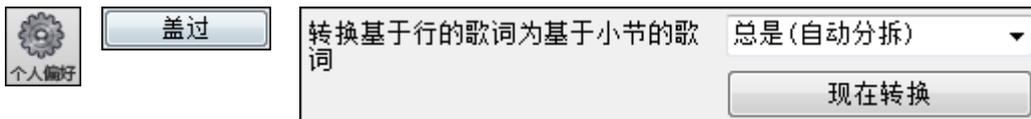
因此，首先在文本文件中编辑歌词，并每一行对应一个小节。

1a	B♭	2	B♭	3	G♭	4	A-
5a	D♭	6	grace,How	7	sweet the	8	sound. That
9	D♭	10	wretch like	11	me	12	I
13	D♭	14	lost. But	15	now am	16	found. Was
17	B♭	18	now I	19	see	20	

基于行的歌词会自动转换为基于小节的歌词。

在以前的版本中，有基于行的歌词，可以在乐谱窗口上以每行输入。你已不再需要输入这种类别的歌词，但如果你现有乐曲是基于行的歌词，Band-in-a-Box 可以将他们转换为基于小节的歌词。

在盖过整体歌曲对话框，有一选项允许你去选择当打开有基于行的歌词的乐曲时要怎样转换。



默认值是”总是(自动分拆)”，这将转换基于行的歌词为基于小节的歌词并把它们分拆成 4 个小节。如果你选择”总是(不分拆)”，将转换基于行的歌词，但它们不会被分拆成 4 个小节。你也可以选择不自动转换基于行的歌词。如果当前乐曲有基于行的歌词，你可以按 [现在转换] 按钮将它们转换为基于小节的歌词。

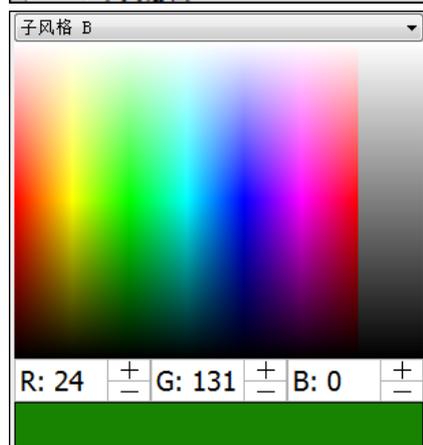
现在你可以看到你在键入什么和你在哪里键入它。

以前，正在键入的和弦显示在工具栏上的和弦输入区域而不会出现在和弦表上，直到你按 ENTER 键。现在，你能准确地看到你正在键入什么和弦并在哪里键入它。



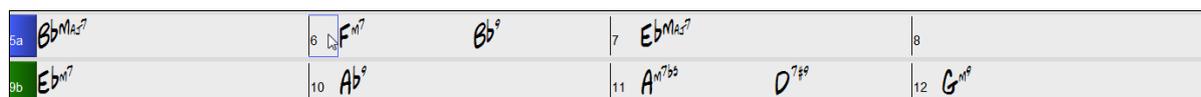
可以自定义和弦表上的所有元素的颜色。

要自定义颜色，在和弦表上用鼠标右单击并选择显示选项菜单命令。



例如，你可以为子风格 A 及 B 声部标记选择颜色。以前，和弦的颜色总是黑色的，所以你是限于较亮的颜色为背景，因为较暗的背景会使和弦文本难看见。现在，可以从调色板选取所有的颜色，并且你做的任何更改可以实时在和弦表看到。

鼠标悬停的指示显示目前你鼠标悬停在哪一小节、单元格、或声部标记。



你现在可以通过只使用键盘来选择小节的区域。

要做到这一点，请按住 SHIFT 键并使用箭头键(左/右/向下/向上)。



现在有一个上标的选项。

上标以小的凸起字体显示和弦扩展，使和弦的根更明显，并也帮助把和弦表空间最大化。显示选项对话框中有一独立设置给主和弦和额外和弦。

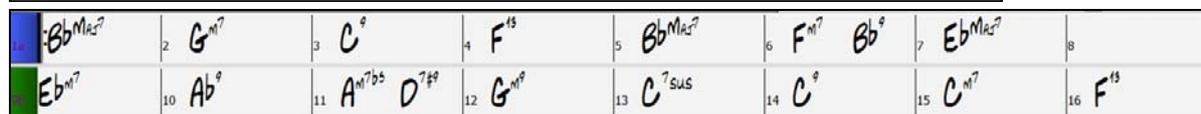


在此例子中，主和弦扩展将总是以小的凸起字体显示，但额外的和弦扩展将不会显示为上标。



可以自定义列数。

以前总是有 4 列。现在，你可以在显示选项对话框中的新选项选择任何数量。



可选择列之间的额外空间。

在**显示选项**对话框中的“列之间的额外空间(像素)”选项允许你选择列之间的边框粗细。

列之间的额外空间(像素)

1a $Bb^{M7}$	2 $G^{M7}$	3 $C^9$	4 $F^{13}$
5 $Bb^{M7}$	6 $F^{M7}$ $Bb^9$	7 $Eb^{M7}$	8

添加了**最小设置到“每一乐段新行”**选项。

在**显示选项**对话框中的“每一乐段新行”选项以前需要每一乐段至少 2 小节长，但现在有一个“最小乐段”设置。例如，如果它设置为 8，那么如果那乐段只有 4 个小节，则在下一个声部标记不会有一新行。

每一乐段新行

“**显示小节线**”选项。

“显示小节线”选项在每一小节号数旁显示小节线。

显示小节线

11 $A^{M7b5}$ $D^{7\#9}$	12 $G^{M9}$	13
--------------------------	-------------	----

显示小节线

11 $A^{M7b5}$ $D^{7\#9}$	12 $G^{M9}$	13
--------------------------	-------------	----

“**显示小节号数**”选项。

显示小节号数   显示小节线  使用子风格颜色到小节#s, 等等

“显示小节号数”选项决定小节号数有几经常要显示。选项有: 永不、总是、只在声部标记、或只在新行。

“**使用子风格颜色到小节#s, 等等**”选项。

“使用子风格颜色到小节#s, 等等”选项可控制选择性的小节线、小节号数和乐段字母的颜色。以前，任何没有声部标记的小节会显示当前子风格的颜色。现在，可以禁用此选项并一切都使用单一的颜色显示。

使用子风格颜色到小节号数, 等等

11d $A^{M7b5}$ $D^{7\#9}$	12 $G^{M9}$	13
15c $C^{M7}$	16 $F^{13}$	

使用子风格颜色到小节号数, 等等

11d $A^{M7b5}$ $D^{7\#9}$	12 $G^{M9}$	13
15c $C^{M7}$	16 $F^{13}$	

“**超出速度记号的和弦变灰**”选项。

“超出速度记号的和弦变灰”设置会把不会在乐曲上演奏的和弦显示为灰色。例如，如果你把一首 4/4 拍子记号的乐曲切换到一圆舞曲风格，第 4 拍的和弦将会变灰。

超出速度记号的和弦变灰

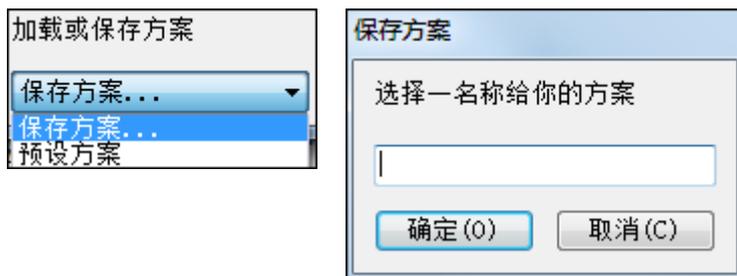
“**显示 '2' 为 'sus2'“和”显示 'sus' 为 'sus4'“**选项。

显示 '2' 为 'sus2'  显示 'sus' 为 'sus4'

“显示 '2' 为 'sus2'“和”显示 'sus' 为 'sus4'“设置将更明确地显示挂留和弦: 'sus' 意味着 'sus4', 和 '2' 意味着 'sus2', 但你可能会想要看到完整的延伸名称。

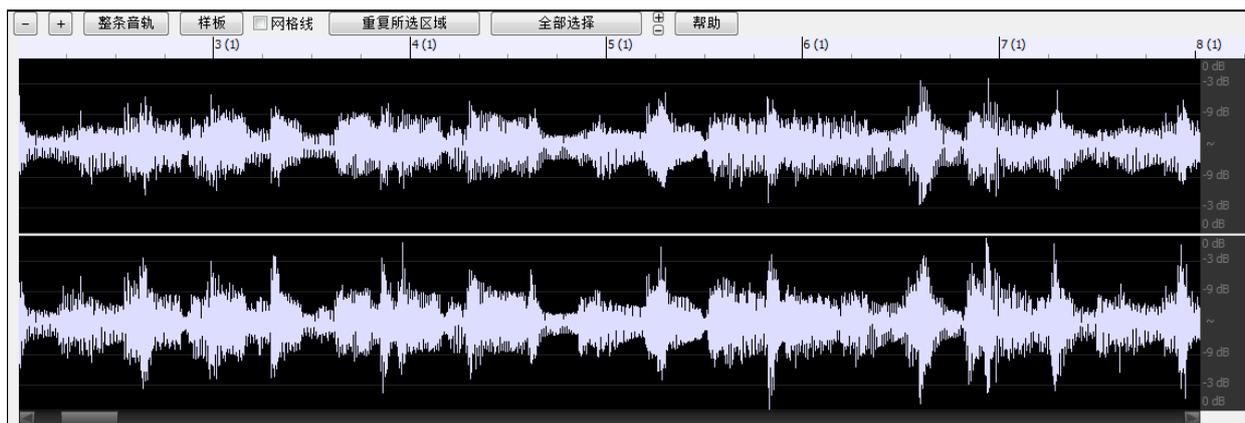
**保存和载入设置和颜色。**

所有的设置和颜色可以保存和加载为 .csc 档。若要保存，选择**保存方案**，并键入方案的名称。



## 已改进音频编辑窗口

窗口现在显示立体声的 WAV 文件为 2 个独立的音轨。

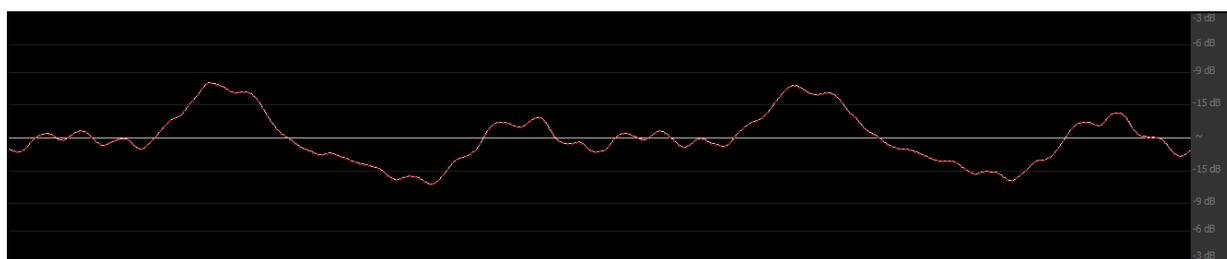


水平缩放是更容易的。你可以用鼠标滚轮缩放，焦点在鼠标光标，或用缩放按钮，焦点在音频光标。



垂直缩放可以通过用鼠标在分贝杆上缩放去完成，或通过按住 CTRL 键向着鼠标光标缩放。

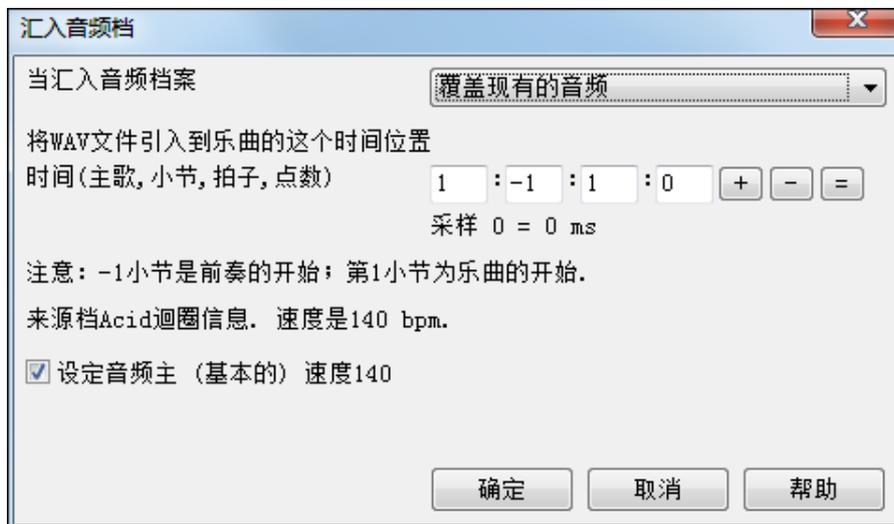
你现在可以放大比样本更大的级别，而在这些级别上，你将看到样本点之间的插值。



当你从 *音频 | 编辑音频* 菜单执行各种编辑任务时，**选择范围** 的对话框将自动使用该音频编辑窗口中所选的区域。

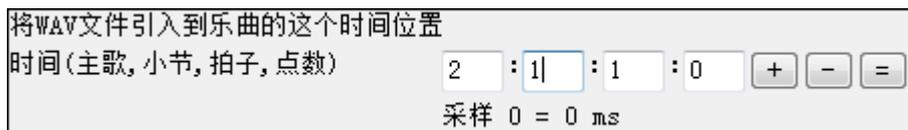


## 已改进导入音频功能



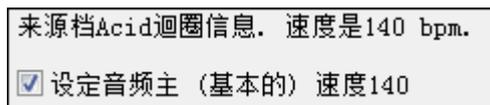
### “主歌”位置选项

现在有一个“主歌”选项，因此你可以更具体指定你想要音频去哪里。



### 选项来基于 Acid 循环信息来设置乐曲的音频基本速度

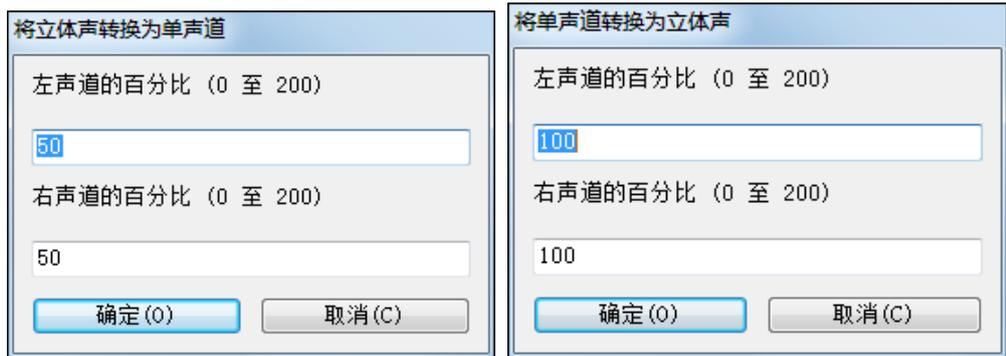
如果该音频档包含 Acid 循环或 Apple 循环的信息，对话框会有一个选项来设置当前乐曲的音频基本速度为音频文件的速度。



### 音频音轨的声道转换(单声道/立体声)

现在你可以将音频音轨从立体声转换到单声道，或反之亦然，去到菜单 **音频 | 编辑音频 | 转声频道(单声道/立体声)**。

转换对话框中有选项让你选择要包括在转换过程中的每个声道的百分比。



### 载入和保存 MusicXML 档

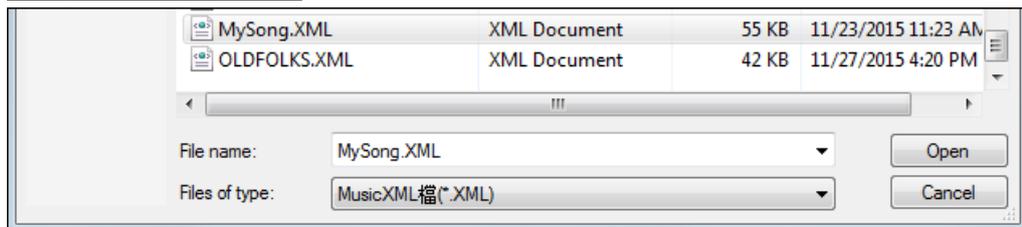
近几年最多人要求的功能之一是能够导入和汇出 MusicXML 档。我们现在已经在 Band-in-a-Box 2016 加入了这个功能！为什么 MusicXML 的支持一直有这么要求，主要原因是人们希望能够把 Band-in-a-Box 的乐曲尽可能很容易地放到乐谱程序如 Finale、Sibelius、和 Guitar Pro，同时仍然保留 Band-in-a-Box 乐曲中的和弦。这在一个 MIDI 档是不可能的，因为它不包含任何和弦信息。当然，从乐谱程序导出 MusicXML 到 Band-in-a-Box 也可以很容易做到。

### 载入 MusicXML 档

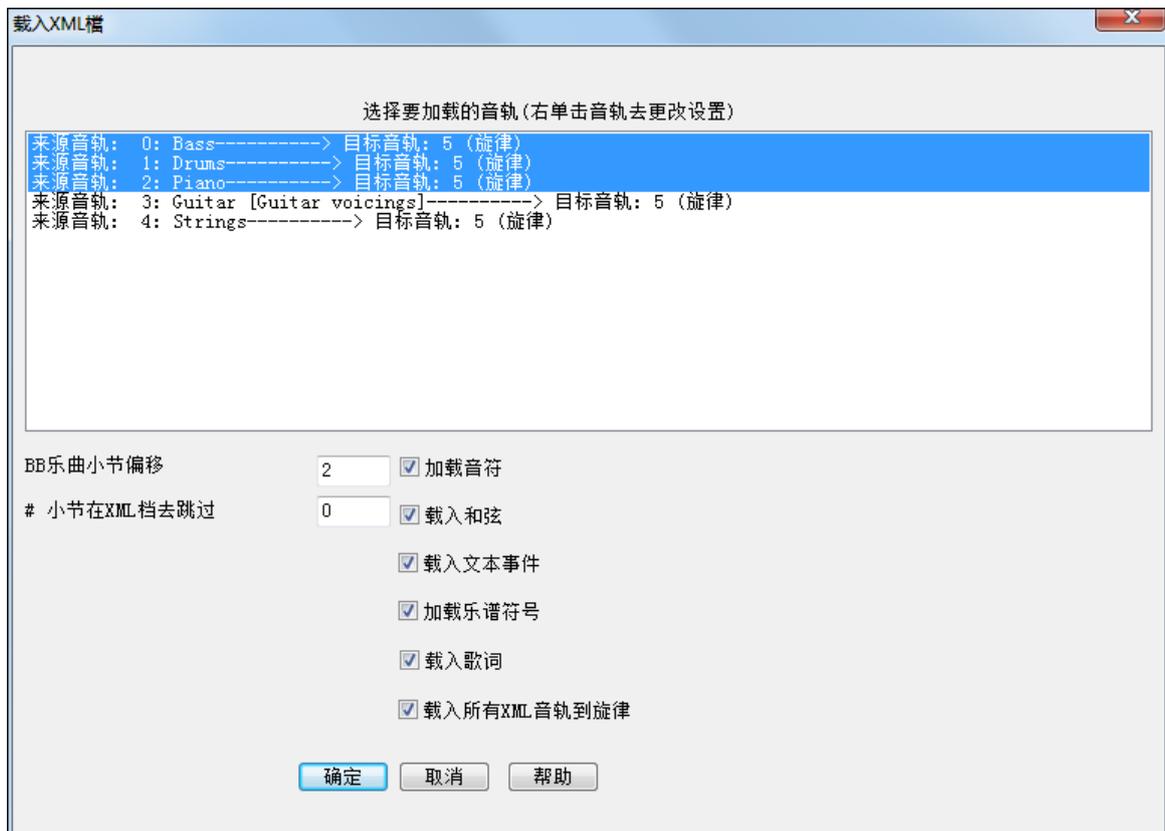


若要加载一个 XML 档，按下 [打开] 按钮并选择 *打开文件*，或去到菜单 *文件/打开特殊/打开 MusicXML 档*。

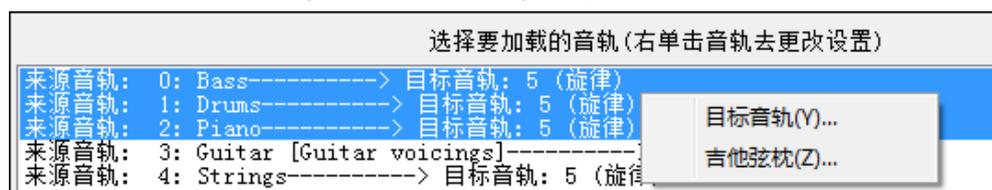
在 **BB 文件打开** 对话框中，选择一个 XML 档，然后按 [打开]。



加载 XML 文件对话框然后会打开。



首先，选择要加载的音轨。若要选择多条音轨，请按住 CTRL 键并单击音轨。  
如果你想要改变目标音轨，在音轨上右单击，并选择 *目标音轨*。



选择你想要从 XML 文件加载的元素。  
如果你不希望所有音轨合并到旋律音轨，请禁用“加载所有 XML 音轨到旋律”选项。

# 小节在XML档去跳过  此设置允许你从某一小节载入 XML 档。

例如，如果设置为“4”将从第 5 小节载入 XML 档。

按 [确定]，然后 XML 档将加载到 Band-in-a-Box。

### 保存 MusicXML 档



要将当前乐曲保存为 XML 档，按 [另存为] 按钮并选择 *另存乐曲为 MusicXML 文件*，或去到菜单 *档 | 保存特殊 | 另存乐曲为 MusicXML 档*。  
当 **BB 保存文件** 对话框打开时，指定一文件名和位置，并按 [保存] 按钮。

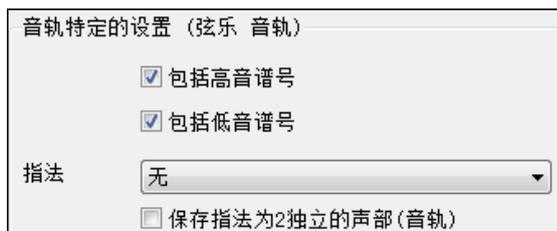
这会打开 **保存 XML 文件** 对话框。



首先，选择你想要保存到 XML 档的音轨。



若要选择多条音轨，请按住 CTRL 键并单击音轨。



“音轨特定设置”区域可让你选择每条音轨要包含哪个谱号。例如，你可以以低音谱号保存贝司音轨，以两条音轨保存钢琴音轨，和以高音谱号保存旋律音轨。它还有一个选项去包括指法。



选择你想要保存到 XML 文件的元素，然后按 [确定]。现在该文件已准备在你的乐谱程序中打开。

### 重新设计/重新组织主菜单

每个菜单已简化并有更多的子菜单。*风格*、*歌词*、*GM*、和*乐谱*菜单已被移除而以前在这些菜单中找到的项目都被移到其他位置。例如，以前在 GM 菜单的项目现在位于*档 / GM 设置*等，而以前在乐谱菜单的项目现在位于*窗口 / 乐谱*。



### 自动音轨名称并有号数

如果有 2 条音轨有相同名称，自动音轨名称现在包括一个号数。例如，会显示”吉他 1”“吉他 2”而不是”吉他”“吉他”。



### 一个字元音轨按钮的详细信息在黄色提示

在不同的窗口中的一个字元音轨按钮上的黄色提示会显示音轨名称和其他数据的详细信息。乐谱、大钢琴、吉他、钢琴卷帘和总谱窗口会显示这些。



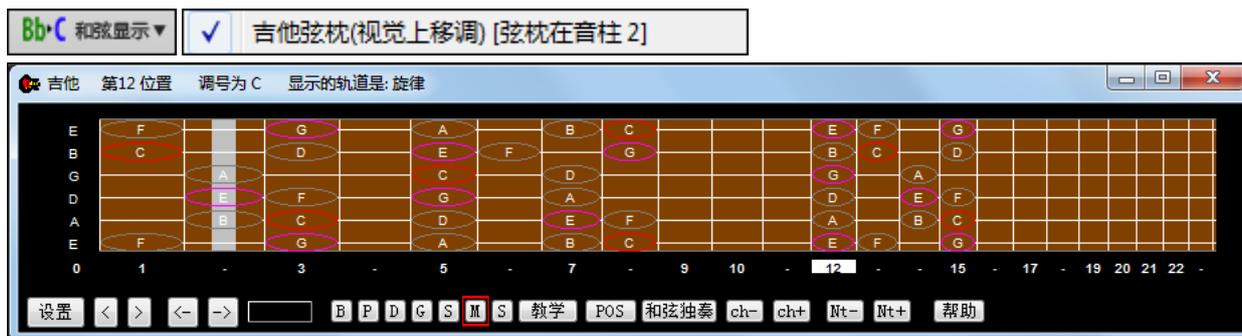
## 改进了吉他窗口

### 动态地调整吉他指板大小

现在调整吉他窗口大小会动态地调整吉他指板大小。以前，它不能正确地调整吉他指板大小。

### 支援吉他弦枕

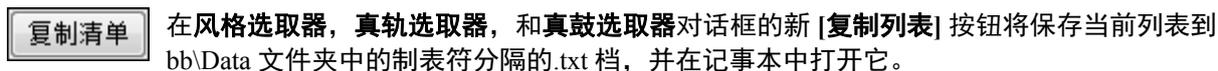
设置一吉他弦枕值，会画出吉他弦枕而吉他的显示会反映吉他弦枕的设置。



在乐谱窗口的吉他指板会基于在移调菜单的吉他弦枕设置调校指板的号数。

## 导出风格清单，真轨或真鼓

列表在不同对话框可以复制到电子表格。

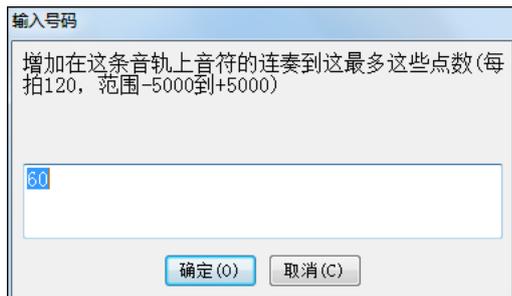


在记事本中复制全部，并将其粘贴到电子表格如 Excel 文件。之后，你便可以在清单上应用分层排序。

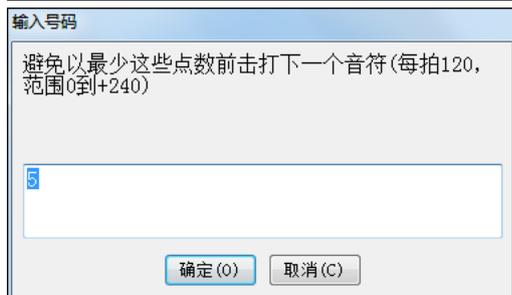
## 改进了连奏旋律功能

你可以增加在旋律或独奏音轨的连奏音符 N 点数，避免下一个音符在 M 点数。

去到菜单 *旋律(或独奏) | 编辑旋律(或独奏)音轨 | 调整断奏/连奏以*。



在第一个对话框中，键入一个正数。在音轨中的音符持续时间将增加这数量的点数。



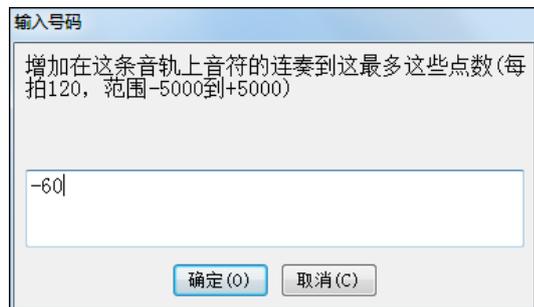
然后，在接下来的对话框中，指定要避免下一个音符的点数数量。

闪光信息将跟你说有多少音符有长了的持续时间。

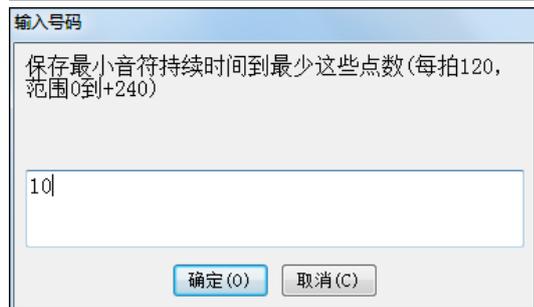
旋律 有连奏提升给 315 音符而总数为 1670

### 添加了断奏旋律功能

这是一个新功能去减少音符长度 N 点数，保留最低 M 点数的音符持续时间。



首先，键入一个负值。在音轨中的音符持续时间将减少这数量的点数。



然后，指定最小的音符持续时间。

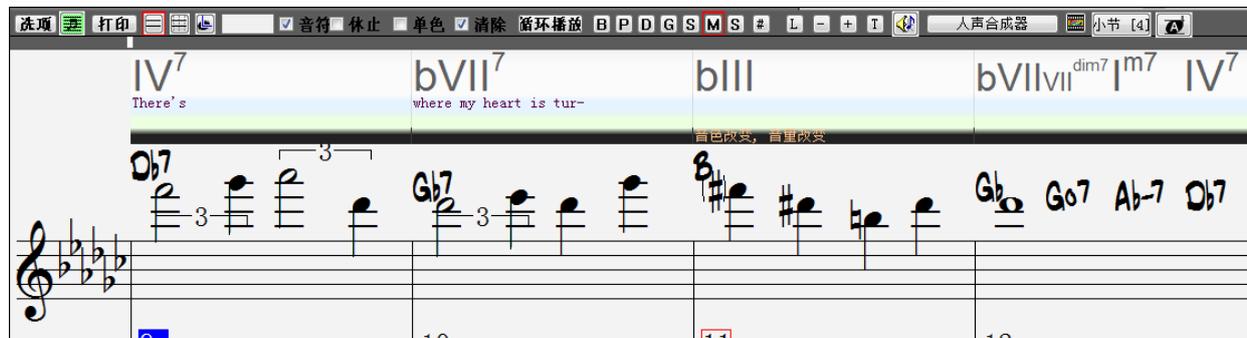
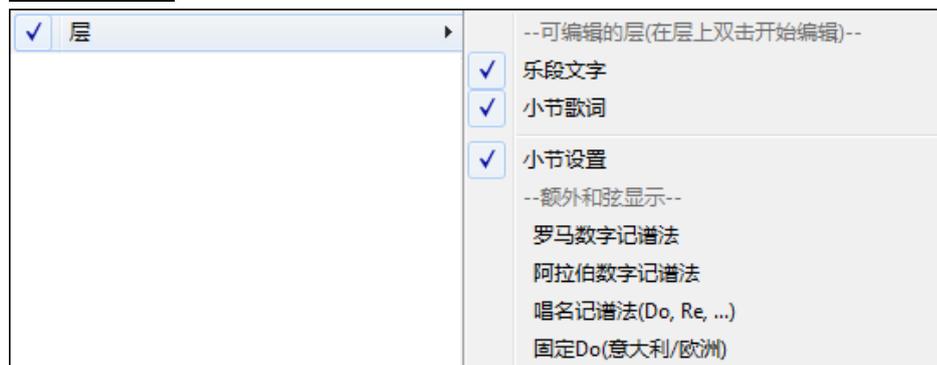
闪光信息将跟你说有多少音符有短了的持续时间。

旋律 有连奏减少(更多断奏)给 335 音符而总数为 1670.

### 改进了乐谱窗口的显示

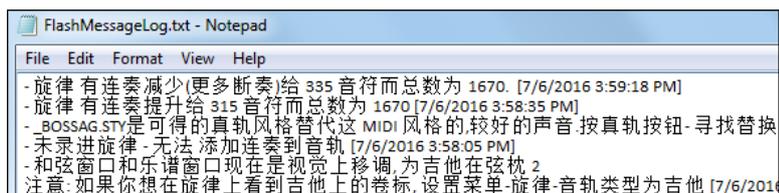
改进了显示乐谱窗口的小节歌词、乐段文字、小节设置和在标准和弦上的额外和弦模式(罗马数字、纳基维尔符号、等等)的系统。

在工具栏按下 [和弦显示] 按钮，去到层，然后作一选择。



### 增强了闪光信息的日志

增强了闪光信息的日志，并记录更多的信息类型。

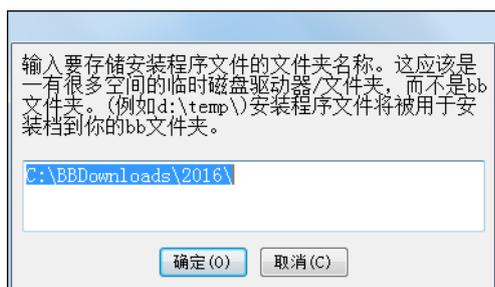


## 重做了风格演示并有平均的音量

以前, 演示的音量从 MIDI 到真轨都有不同。

## 下载管理员

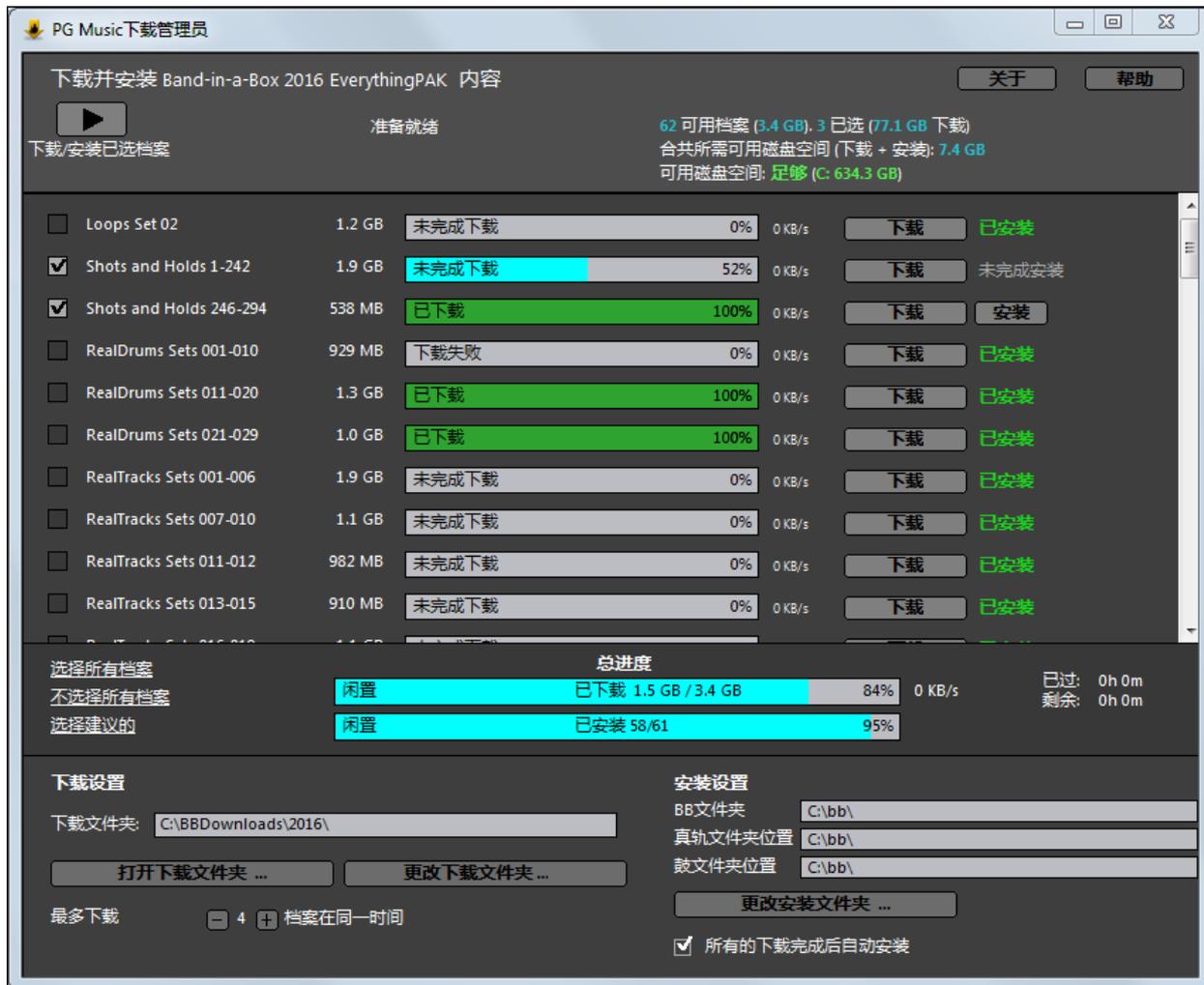
下载管理员自动下载并在后台安装所有 Band-in-a-Box 的内容 (主要是真轨档)。它位于 bb\Data\DownloadManager 文件夹中, 并可以从程序里通过选择 *帮助 | 实用程序 | 现在执行下载/安装管理器* 菜单命令启动。



首先, 你将看到一条信息询问你要在哪里储存下载了的安装程序文件。选择位置并按确定。

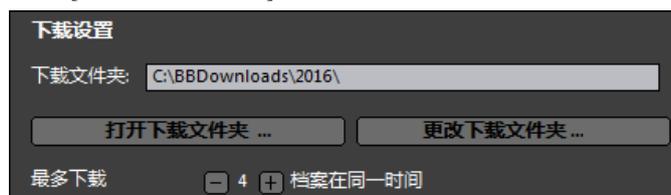
如果你得到一个用户帐户控制提示, 回答是以允许 DownloadManager.EXE 对你的计算机进行更改。

然后, 你将看到 **PG Music 下载管理员窗口**。它将显示基于你拥有的安装包 (例如 Pro、MegaPAK、EverythingPAK) 可下载的文件清单。它决定需要下载哪些档以完成安装, 并选择这些档去下载。



## 下载设置

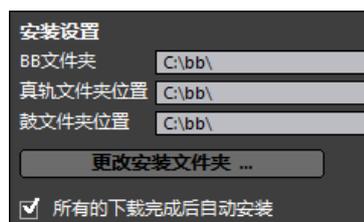
你在开始下载之前，请检查你的下载文件夹位置以确定安装程序将下载到哪里。如果你想要更改位置，请单击 **[更改下载文件夹]** 按钮。



“在同一时间内最多能下载 X 个档”设置允许你选择要同时下载的档数量。默认值为 4。如果你有一个可靠的互联网连接，增加此数目通常会减少总下载时间，但会降低其他程序的互联网表现。

## 安装设置

你还应该检查文件夹的位置。如果你正在安装升级，位置应要跟你现有的安装匹配。



这里三个安装位置，因为你允许较大的真轨和鼓的音频内容跟其余的 Band-in-a-Box 文件放在不同位置，默认 Band-in-a-Box 的文件夹是 C:\bb。通常情况下，真轨和鼓的文件夹位置也是 C:\bb。如果你想要改变这些位置，请单击 **[更改安装文件夹]** 按钮。

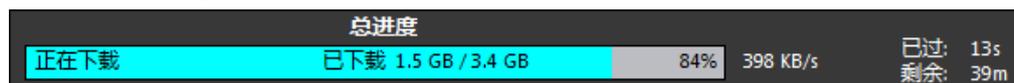
如果选择了“完成所有下载后自动安装”，当下载完成这些档后，将自动安装它们。

## 下载/安装



你可以通过按下 **[下载/安装所选文件]** 按钮开始下载。下载管理员然后将开始顺序下载所有已选的档，而且如果你已选择“完成所有下载后自动安装”选项也将安装它们。

一旦下载开始后，你将在进度列中看到状态并且在安装状态指标中看到估计的已过时间/剩余时间。



下载可以随时暂停并稍后继续。要暂停个别下载，单击右边的小暂停按钮，要暂停所有下载，单击窗口的左上角的大暂停按钮。

 如果你在该程序工作时关闭它，它会在你的系统任务栏最小化并继续在后台运行。



当所选的所有档都已下载并安装后，你可以检查每个档的下载状态。它们应该所有的都在进度列说“100% 下载”和在右边的安装状态指示说“已安装”。然而，一些可能会显示“下载失败”或“安装失败”，如果它们出现问题。通过使用个别的小下载按钮，或选择所有有问题的档并按下大 **[下载/安装所选文件]** 按钮再重试那些档。

## 给“贝司”音轨类型的低音谱号和指法

在旋律/独奏音轨设置“音轨类型”为贝司现在会显示指法并且低音谱号。



## 保存当前乐曲并循环为风格

循环现在会在 *保存当前乐曲为风格* 的功能一起保存，即使一循环已嵌入在这音轨之前的风格。



## 风格产生器保存有循环音轨的 dB 偏移值

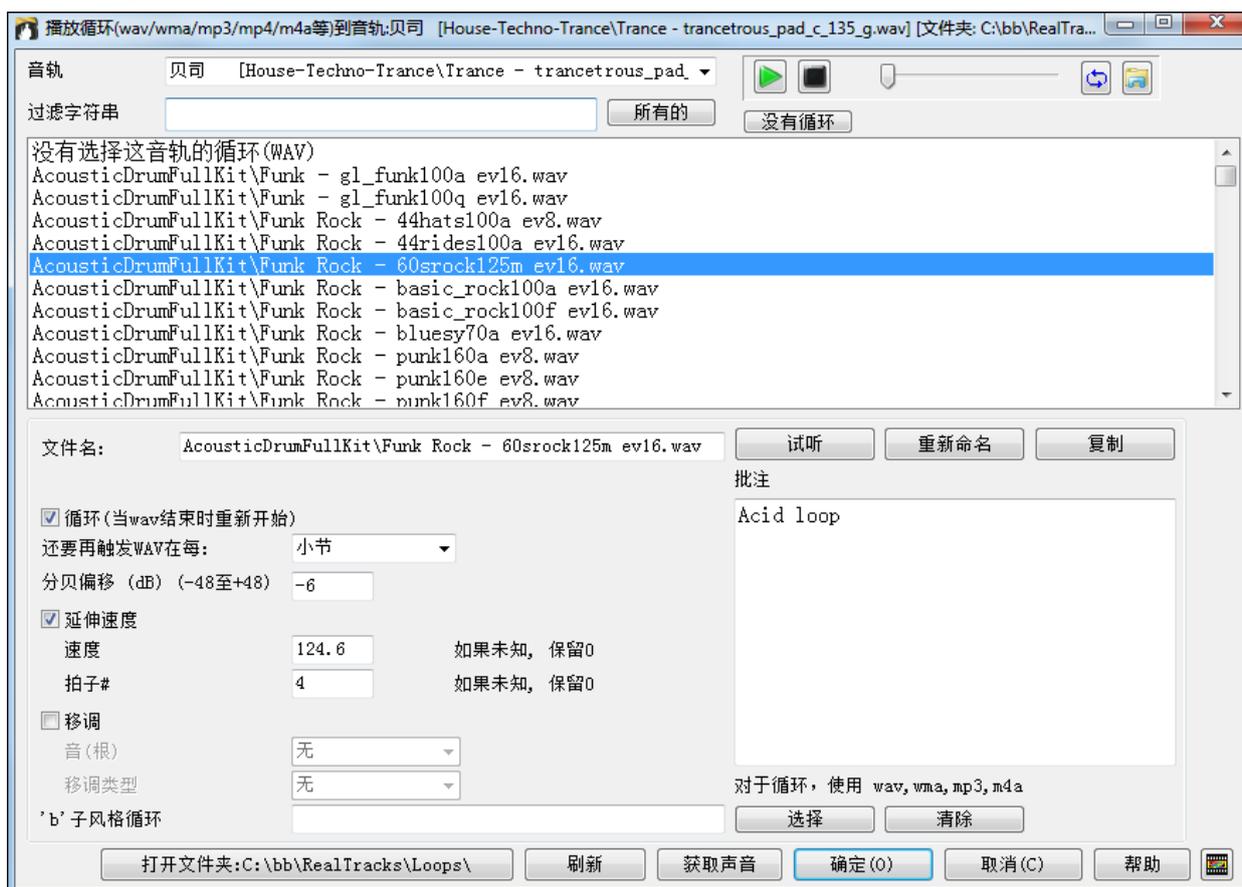
在更多设置对话框去改变一有循环音轨的 dB 值现在能运作。



## 增强了循环对话框

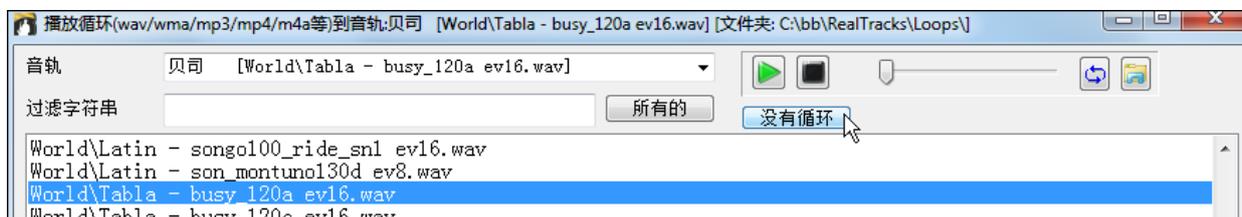
### 可重设大小的窗口

窗口现在可重设大小，而且还记得阶段之间的位置。



### 添加了 [没有循环] 按钮

这是一种快速方法去清除音轨上的循环，而不是滚动到”没有循环选择给这音轨”。



### 选项添加到真轨 (没有移调，没有斜线和弦)

这些选项可以在歌曲设置对话框中找到。



如果启用了”忽略除了贝司外斜线和弦的斜线根”，除了贝司音轨的真轨外，将不会演奏和弦的斜线根。例如，真轨将会演奏 C 而不是 C/E。

如果启用了”避免在真轨移调”，真轨将不尝试移调。这导致有更好的质量，但在编曲上少了变化。

## 其他功能

- 改进了真轨的推进。真轨的推进现在会迟一点发生，令听起来更有音乐性，和时间的掌握是取决于速度。
- 改进了练习功能。当速度达到最高时，会停留在此。
- C7+ 不是保持，C+ 是，所以它须再变换它们。
- 有选项给相对音符即 b7 而不是 3b, 5b, 7b。
- 支持立体声用户轨。

**感谢你花时间阅读本 Band-in-a-Box 2016 介绍!**

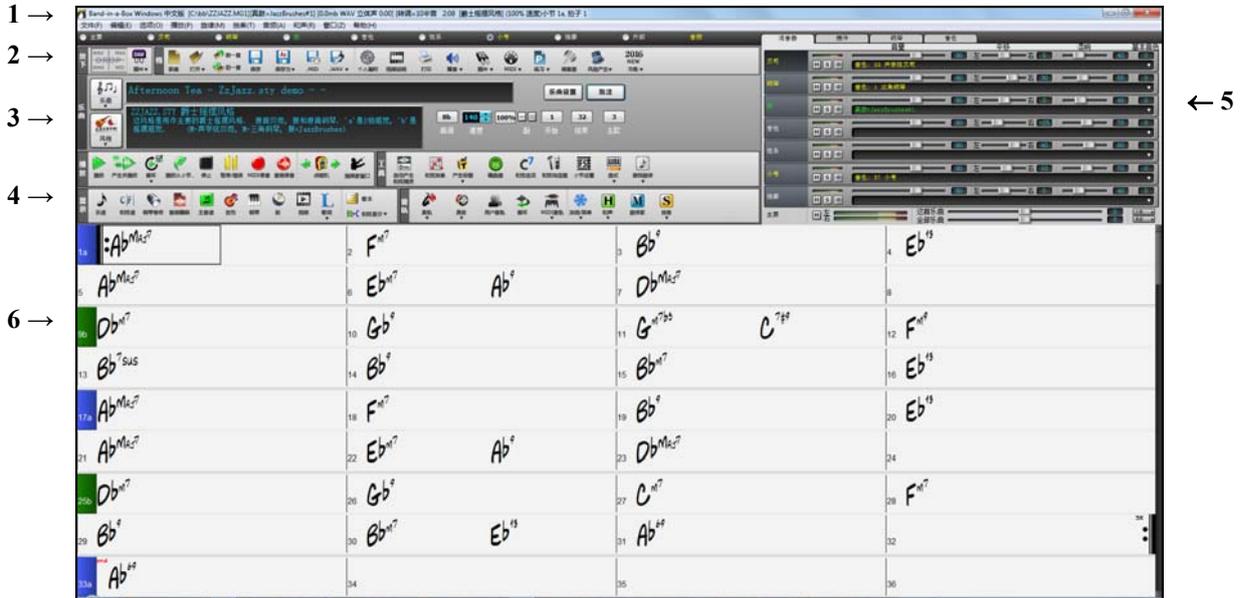
# 第四章：主介面

## 主介面概要

Band-in-a-Box 支持 Windows 主题。它将使用你在 Windows 控制面板中选择的当前主题来显示窗口和对话框。

在 Band-in-a-Box 主接口可以方便和容易地直接使用一些主要的功能和程序设置。

主接口分为 6 个区域。



1. **状态区**：用于显示程序运行状态信息和当前乐曲的路径、文件名。此区域还包含菜单栏，并有典型的 Windows 菜单的程序设置。立即在它下面是乐器声部，在这里去分配乐器和选择的声部。在乐器名称上右键单击去打开一个菜单去设置该乐器。
2. **主工具栏**：这些按钮直接使用一些重要的功能和菜单。光标在按钮上停留时显示出有关功能的说明。
3. **乐曲面板**：除乐曲标题外，它还包含了乐曲的所有其他设置，如调式、速度、乐段设置等。[乐曲]和[风格]按钮提供各种方式去选择的乐曲和风格，包括乐曲选取器和风格选取器对话框。
4. **功能工具栏**：以相关的功能去组织组别，如播放、工具、检视和音轨。
5. **混音器**：经常在右上角打开。它提供音量、声像、混响、和基本音色设置的现场控制。它还支持各声部的插件和音色的分配，并有一钢琴键盘显示。
6. **和弦界面**：位于主接口的下方。小节由和弦来填入，每个小节都有编号。在这里输入部份标志 (a、b 直至 x) 在 24 个 Band-in-a-Box 子风格之间转变。重复和结尾的变化同样在此显示。

### Band-in-a-Box 窗口能改变大小。

当大小改变的时候，和弦谱，记谱，和其他的窗口会跟新的大小成比例重划。Band-in-a-Box 开启为一个小的窗口与其他的程序在屏幕上，这让你仍然见到一个完整的和弦谱。屏幕大小在阶段之间保留。



为了调整窗口大小，首先往下还原。



然后在右边底部控制大小。各种不同的 Band-in-a-Box 窗口将重设大小。Band-in-a-Box 将在阶段之间记下窗口的大小和位置。

### 黄色提醒讯息和绿色行动讯息

许多讯息在屏幕的右上变成“黄色警告”，所以你不需响应消息，打断工作。但是，如果该消息框是绿色而不是黄色，讯息是“行动”对话框，你可以单击它来执行所述操作，例如加载一代替风格。

提示：[转调=Eb 中音,+9] 和弦谱和记谱设定转调9半音要改变这，使用“视觉”的“转调”工具栏按钮或[偏好]-[记谱]-[转调]（禁用像这样的提示，通过个人偏好设置-显示[闪现提示]。）

JAZZFRED.STY是可得的真轨风格替代这 MIDI 风格的，较好的声音。按真轨按钮-寻找替换.. 载入它，或不准许这一个讯息。

## 个性化主介面

Band-in-a-Box 软件提供了多种选项来使主接口个性化。

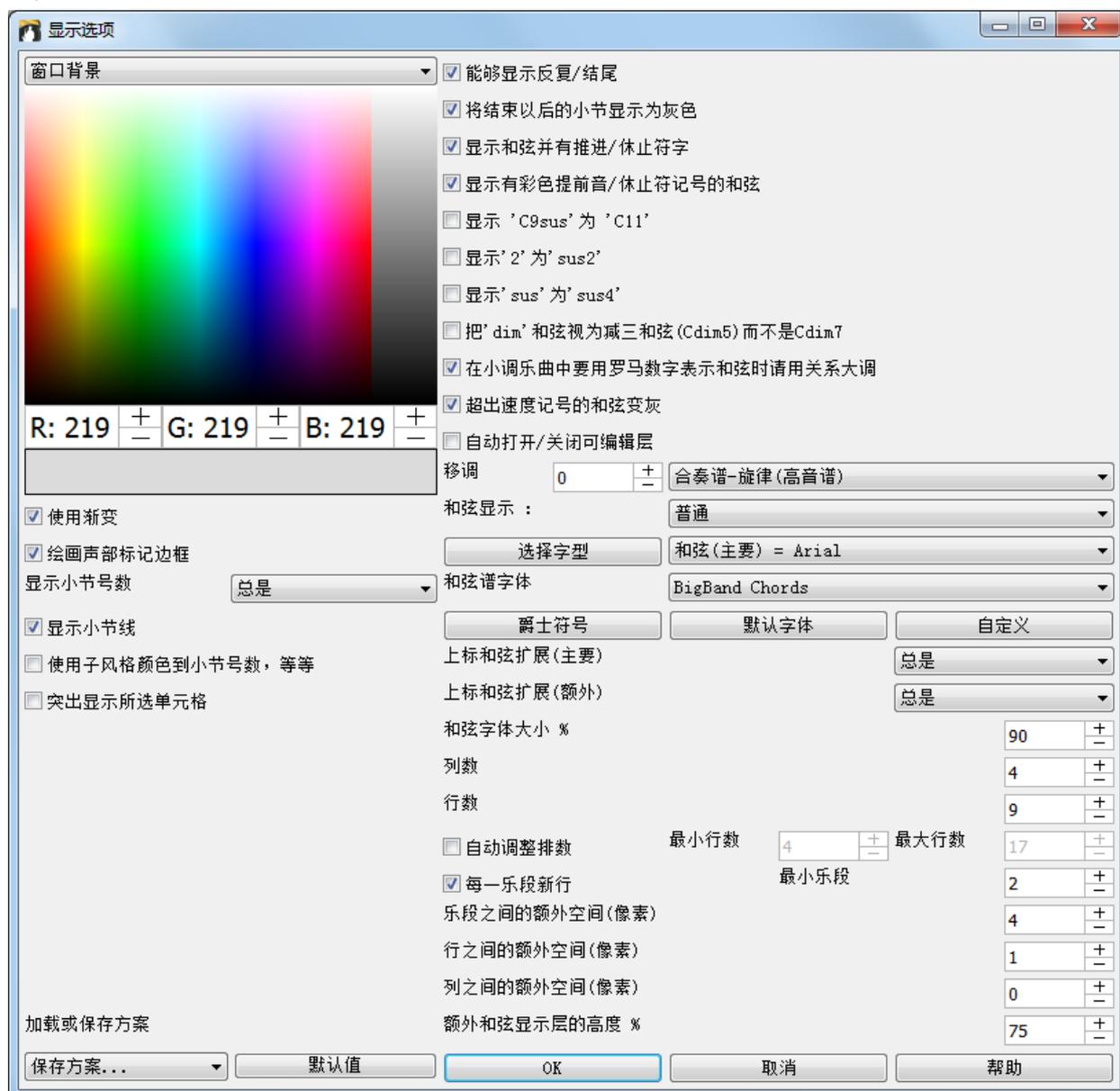
### 窗口版面编排

如果需要，和弦窗（或乐谱窗）可以放置到屏幕的顶部。方法是在窗口菜单下选择“乐谱窗/和弦窗置顶”，或按快捷键 Ctrl+T。重复这个操作可将位置还原。

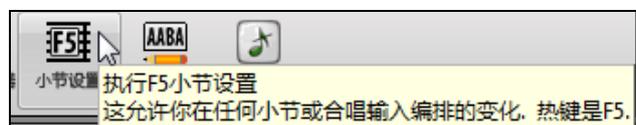
### 显示选项

右单击和弦表并从菜单中选择显示选项。这将打开显示选项对话框，它允许完全自定义和弦表的显示，包括每个元素的颜色、行或列的数量、字体和它的大小、乐段之间的距离等等。此对话框也可以通过偏好对话框中的 [显示] 按钮 (选项 | 偏好或 [偏好] 工具栏按钮) 进入。

无论何时，当有一个新的段落 (一个部份标志)，你可选择在新行上开始一个新的段落，及划上一条灰线以清楚地标示新的段落。一个段落可能是只有 2 个小节长。这一个段落分段功能让你见到每个段落在新行上，这样歌曲的形式可容易地显示。



### 描述性提示信息



弹出的提示栏。只要将鼠标指向任一项内容（包括对话框或各种窗口），就会出现相应的描述性提示信息。



选菜单 *选项/偏好* 或按 [个人偏好] 钮打开对话框，可以对提示进行设置。设置项目包括：显示提示的类型，提示延迟时间以及提示的保留时间等。

如果您认为提示信息显示得过于频繁并且给您带来不便，可以设置一个稍长的延迟时间。

文本提示	
<input checked="" type="checkbox"/> 显示文本提示	<input checked="" type="checkbox"/> 显示全面的提示
<input checked="" type="checkbox"/> 对话框提示	<input checked="" type="checkbox"/> 显示闪现提示
延迟(提示前)	750 ms
提示显示时间	24000 ms

## 选项和公用程序

这些设定在 *选项* 菜单或 *编辑|和弦* 子菜单。

### 语言选择

这一个项目在 *选项* 选单中让你把语言从英文改变到另一个语言。如果你的 Band-in-a-Box 版本支持其他的语言，会在这一个对话框中显示。新的语言将在下次启动 Band-in-a-Box 后显示。

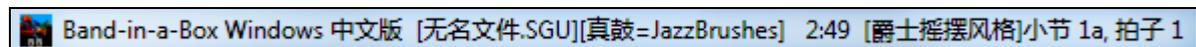
### 编辑和弦快捷方式档 (shortcut.txt)

加上你自己的和弦快捷方式。有没有 Band-in-a-Box 不认识的和弦吗?如果如此,你能用一个文本文件 \\bb\shortcut.txt 储存你自己的快捷方式。(注意这一个档案不包含在 Band-in-a-Box 内重写你的档案!) \\bb\pgshortc.txt 档案只是有 PG Music 供应的快捷方式。你可以从 *编辑|和弦|编辑和弦快捷方式档 (shortcut.txt)* 去打开 shortcut.txt 档。

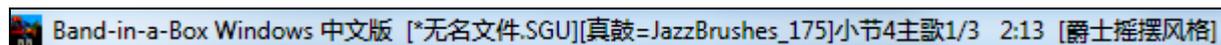
### 更新和弦快捷方式

当储存你的快捷方式的时候,去到 *编辑|和弦|更新和弦快捷方式* 启动使用。和弦快捷方式的改变在你选择这一个指令之前,将不奏效。

## 状态区



状态字段于屏幕顶部,显示乐曲的名称、完整路径、音频轨讯息(如果存在)、乐曲长度(以分和秒为单位)以及当前位置等信息。其他“运行状态”信息,如独奏的产生、旋律产生等也在状态区中显示。乐曲播放过程中,状态区的某些信息如当前小节和乐段位置,以及当前的风格等都会实时变化。在屏幕显示包括“\*”的文件名字,当档案已经被改变的时候。



## 乐器与声部



此列显示所有在 Band-in-a-Box 可用的乐器声部,其中包括:

- 旋律音轨,你可以在其中录制你自己的 MIDI 旋律。或只是使用它作为音序器的音轨去记录任何 MIDI 音轨。
- 独奏音轨,为生成 Band-in-a-Box 独奏的独奏。如果不需要为独奏,这条音轨也可以被用作为一个 MIDI 音序器的音轨。
- 外部音轨是以外部的 MIDI 设备或 Band-in-a-Box 精灵功能一起演奏。
- 音频音轨是用于你所录制的人声或乐器声部,或是一导入的音频档。

乐器名称的颜色指示其类型或状态。

- 白色表示声部是空的和未被使用。
- 黄色表示一 MIDI 音轨演奏 Band-in-a-Box 的 MIDI 声部。
- 绿色表示一真轨乐器。如果音轨名称是带底线,它也有 RealChart 记谱。
- 红色表示音轨静音了。当一个轨道正在独奏时所有其他音轨将更改颜色为红色。
- 对于音频轨道,黄色显示音频录音存在于音轨上。

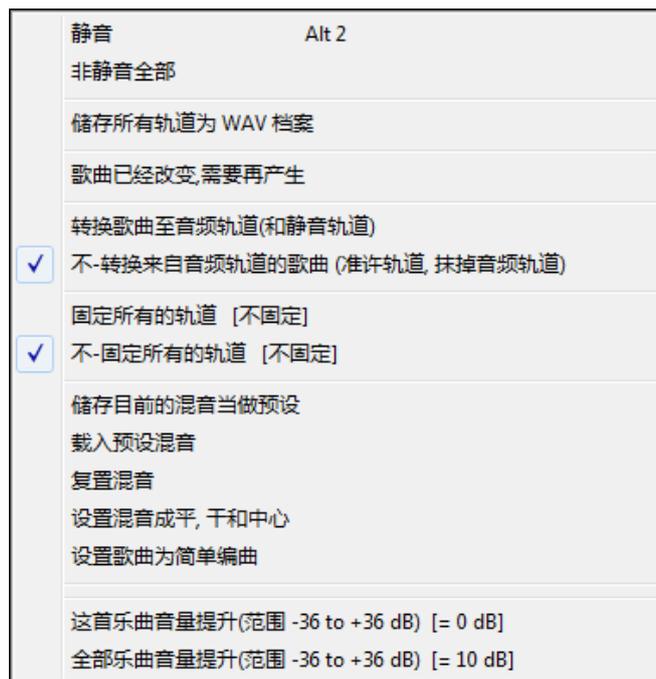
**自动音轨标签**并有号数。在以前版本的 Band-in-a-Box，音轨总是被称为“贝司、钢琴、鼓、吉他和弦乐”的相同名称。现在名称会配合风格，如果 2 条音轨拥有相同名称，会后随号数。例如，如果你加载慢板蓝草圆舞曲风格，你将看到这些名称：



**注意:** 如果你想选择“预设”音轨标签 (贝司/钢琴/鼓/吉他/弦乐/旋律/独奏)，请取消选中偏好对话框中的“自动生成音轨标签”选项。

## 主要设置

**主要** 当主要按钮是选定，更改音量、混响等将应用于所有声部。右单击主要单选按钮去打开菜单并有命令。



**静音**和**取消静音**将静音或取消静音所有的部份。

**储存所有轨道为 WAV 文件 (并有选项)**会将轨道转换到一个 wave 档之内或者转换为个别 wave 档。

**歌曲已经改变,需要再产生**为所有的部份再产生新编排。

你能**转换歌曲到音频轨道**,那静音个别轨道,而且播放那转换的音频 wave,或你能**解-转换来自音频轨道的歌曲**,那删除音频轨道而且再次播放个别轨道。

**固定及解固定**指令适用于所有的轨道。

如果你喜欢目前的混音(音量、旋钮、混向),而且你想设定这为所有歌曲的内定值,你能选择**储存目前的混音为默认值**。**载入预设混音**恢复你已经储存的预设混音,而**重置混音**把混音设定到“出厂默认值”。

**设置混音成平,干和中心**将这乐曲设置为平(所有音量 = 90),干(没有混响)和中心声像。当转换个别音轨和转成 DAW 是很有用的。

选取强制歌曲用简单编曲复选框会令真轨播放更简单(不太繁多,不太多装饰)的编曲

**这首乐曲增强 (范围-36 到+36dB)**打开一对话框并可以输入一个 dB 值去影响仅当前的乐曲。参考:一般被认为 6dB 是两倍音量;-6dB 是一半音量。

**全部乐曲增强 (范围-36 到+36dB)**打开一对话框并可以输入一个 dB 值去调校全部乐曲的整体音量。6dB 是两倍音量;-6dB 是一半音量。

## 个别声部设置

贝司/鼓/钢琴/吉他/弦乐/旋律/独奏以及外部按钮对应该乐器声部。

个别声部的设置如音量、声像、混响、和基本音色,可以在屏幕上的混音器去处理。

右击或者在一个部份名字上点两下于选择部份,有设定和行动的选单。



- 你能静音或者独奏个别的部份。独奏把除独奏外的所有声部静音。
- 取消所有静音在一声部独奏后要还原所有其他声部是很有用的。
- 分配真轨产生部份为一个真轨，使用任何可得的的真轨乐器。
- 选择最佳的”所有”真轨会显示所有的真轨，根据当前风格从最配合到最不配合排序，和 选择最佳的”伴奏”真轨 显示用来伴奏(即配和弦、非独奏)的真轨清单。
- 选择选择最佳的”独奏”真轨去添加一最佳的独奏到任何音轨。
- 从最近选择的我的最爱选择真轨 打开最近使用过的真轨清单。
- 选择 MIDI 音色是用来从 General MIDI 音色列表、General MIDI 2 音色列表、你特定合成器较高的音库音色，或预先选定的最爱音色列表中去分配一乐器到一个 MIDI 音轨。
- 选择MIDI 超级轨到此音轨 打开一可用超级轨的菜单。它们跟真轨同一方法使用。
- 菜单选项 选择 Hi-Q MIDI 合成器音色 会显示可用乐器列表，当你选择后便会运行 SampleTank，也会载入 Hi-Q 乐器。
- 如果你想要从所有 TGS 档(有预置合成器和插件的档)中进行选择，请选择菜单选项 选择给音轨的MIDI 合成器或音频插件。
- 选择这音轨的自定义 MIDI 风格让你在当前风格的任何风格任何音轨上演奏你所喜爱的 MIDI 音轨，包括旋律及独奏音轨。你所指定的音轨不需要一定是相同乐器，换言之你可指定一吉他到弦乐音轨。
- 选择一用户轨为此音轨让你从 UserTracks 文件夹中的清单分配一音轨。用户轨就如真轨，但是是从用户自己的音频录音创建出来。
- 选择一循环到这音轨指令可让你在任何音轨上演奏一音频循环(属于你的或第三家)。
- 真轨能被再产生。

- 真轨和 MIDI 音轨可以转换成 WAV 档案并储存在任何路径中。例如：“Untitled Song BBGuitar\_MIDI\_SingleRender.WAV”
- 保存音轨成表演档 (wav/wma) 将会转换音轨成你所选择的 WAV 档或 WMA 档。当你选择时，音轨将会转换到 c:\bb\<乐曲标题><音轨名称 (例如 Bass).WAV 或 .WMA。
- 设定轨道偏移让轨道向前或后面移动，借着 +/-1000 频率 (解像度 120 PPQ)。
- 删除轨道移除来自轨道的 MIDI 资料或真轨音频。
- 固定轨道如果你不想要在每次播放再产生部份。轨道能解固定。
- 吉他 (\*或任何声部) 音轨已启用。这指令能最简单地启用或禁用一音轨，甚至是当乐曲正在播放。如要禁用一音轨，右键单击音轨名称 (在屏幕的顶部或在混音器上)，然后选择启用/禁用这音轨。
- 当一音轨是禁用，它在接口上会显示为深灰色： 并在混音器上：
- 强制音轨用简单编曲会令真轨播放更简单 (不太繁多，不太多装饰) 的编曲。
- 更改音轨标题让你去更改所选音轨的音轨标签。
- 更改音轨描述让你去更改音轨描述。

## 音频

 右单击音频标签去快速地静音、独奏或打开音频轨道对话框并让你去更改音频轨道的音量、基本音色或混响。单击音频卷标也会打开此对话框。



## 混音器

混音器窗口经常在主画面的右上方开启，显示乐器和声部的当前状态，并允许简单的变动或调整。



**自动音轨标签并有号数。**在以前版本的 Band-in-a-Box，音轨总是被称为“贝司、钢琴、鼓、吉他和弦乐”的相同名称。现在名称会配合风格，如果 2 条音轨拥有相同名称，会后随号数。例如，如果你加载慢板蓝草圆舞曲风格，你将看到这些名称: 贝司、吉他\_1、曼陀林、吉他\_2 和班卓琴。

**注意:** 如果你想选择“预设”音轨标签 (贝司/钢琴/鼓/吉他/弦乐/旋律/独奏或 B/P/D/G/S/M/S)，请取消选中偏好对话框中的“自动生成音轨标签”选项。

**自定义音频标签和描述。**如果你单击在混音器上的音轨描述，你会看到一个菜单并有两个新项目。



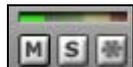
你可以，例如，更改音轨标签从班卓琴到“5-弦”和音轨描述到“热门的勾弦班卓琴重复乐段”。



每个单独的音轨有音量、声像、混响、和基本音色的设置，可以在乐曲播放时调整。音量、声像和混响是由水平滑块控制。基本音色是由键入一个从-18(完全低音)到 18(完全高音)的数字控制。



当单击音轨滑块时按住 [Ctrl] 键，或拖动滑块的指头，这将强制所有音轨移动到原来的音轨相同的绝对位置。按住 [Shift] 键，它将相对于原来音轨的移动去移动所有音轨。



每个音轨都有其自己的 VU 音量计去显示声音音量级别，并有按钮去静音、独奏和固定音轨。

### 乐器 - 选择

**混音器** 混音器上的每一音轨均显示所分配的乐器名称。

**音色: 19 摇滚风琴** 黄色文字表示一 MIDI 乐器。

**903: 电子贝司 平滑酷摇摆 16 100** 绿色文字表示一真轨乐器。

单击声部名称去打开前面所述的菜单，并有全方位的选项去分配乐器到音轨上。这些包括真轨、MIDI 音色、用户轨和循环。



音色

单击音色面板会打开一窗口并以大一点去显示分配给乐曲的乐器清单。



单击任何乐器名称会打开一相同菜单去选择或更改乐器。

插件

单击插件面板会打开一窗口让你可以分配最多 4 个 DX 或 VST 插件到每一音轨。



**[没有]** 在任何插槽中单击去打开 VST/DX 合成器/插件对话框。在此对话框中，有应用到插件的乐器会在左侧列中被选定。



然后，可以从右边的四个下拉组合按钮去分配最多四个插件。



单击[帮助]按钮去看完整说明。



钢琴窗口显示在每个音轨的琴键上正在演奏的音符。



这是”这首乐曲”和”所有乐曲”的主音量推子。



主音量是 Band-in-a-Box 的一种新型的音量设置，是真正的主音量，它应用分贝 (dB) 提升到主信号，并跟音轨音量独音处理。因此举个例子，如果你希望所有 Band-in-a-Box 乐曲更大声，你可以简单地设置“所有乐曲”主音量滑块 (e.g. 到 +6 dB) 而这个提升会应用到所有乐曲的所有乐器 (MIDI 和音频) 的音频输出。



因为大多数人不需要全时间有 THRU 和音频音轨在主画面上显示，在讯混音器上有 THRU 和音频按钮去显示/隐藏这些音轨。

如果你打开一首包含音频轨道的乐曲，音频面板会自动打开。

## 工具栏

工具栏按钮提供快速访问程序的功能。他们按照功能进行分组。

### 拖放



拖放站是用来把不支持直接拖放的音轨从 Band-in-a-Box 拖放到数字音频工作站 (DAWs)。许多 DAWs 将允许你直接执行此操作，但是，如果你的音序器不支持直接放下一个未生成的音轨，你便可以从一个单选按钮 (主要、贝司、

钢琴等) 拖动到拖放面板。

这个拖放四分体显示不同的文件类型。你的档将转换为你所放下的四分体的文件类型，而按钮将更改颜色为橙色、指示已接受该档和正在准备。



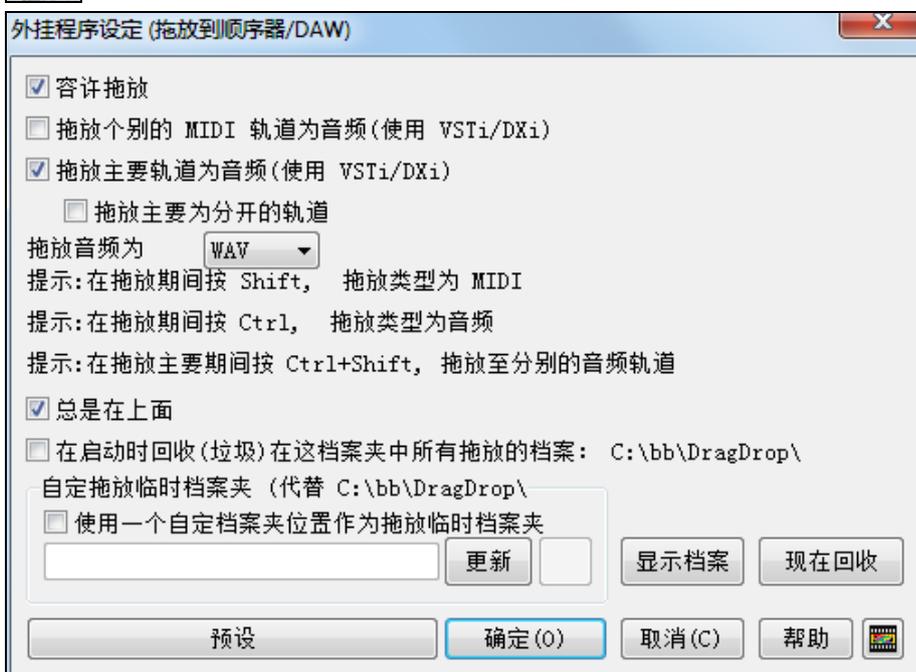
当该按钮变成明亮绿色时音轨已生成并准备从拖放区拖到你的 DAW。



拖放面板有右键菜单，允许你复制生成的档到我的最爱文件夹，打开我的最爱文件夹，启动/停止 DAW 插件模式，上传到 SoundCloud.com 或 Dropbox 和更多。



DAW 插件按钮有两个菜单项。一个是开始或结束插件的模式，你可以从 Band-in-a-Box 拖动和放下 MIDI 或音频档到你的 DAW 或档案总管。另一个是打开**插件设置**对话框。



此对话框用于控制拖和放的操作。**[帮助]**按钮会显示详细的说明。

## 档

档案功能如打开、保存等。



**[新建]** 按钮用于清除和弦进行中的和弦，并新建一首新乐曲。清除之前，Band-in-a-Box 会提醒用户保存当前工作。



**[打开]** 按钮用于**打开乐曲**，与文件菜单中的打开命令作用相同。



按**[前一首]**按钮立即打开同一个档夹中的前一首乐曲（按字母排序），不经过通常的打开档手续。



按**[后一首]**按钮立即打开同一个档夹中的后一首乐曲（按字母排序），不经过通常的打开档手续。



**[保存]**按钮打开一个标准的 Windows**“保存”**对话框，将乐曲保存到磁盘。



保存乐曲，允许您为档选择新的名字和存放地点。



[.MID] 钮让您把乐曲保存为带有.MID扩展名的 MIDI 档，或作为标准 MIDI 档暂存 Windows 剪贴板，支持 0、1 类格式。您也可以把乐曲保存为带有.KAR 扩展名的卡拉 OK 文件。



这是“转换成 WAV 文件”按钮，能够把您的 MIDI 编排转变为音频 (.WAV) 文件。这包含整批转换功能，只须一个程序将一个档案夹内所有的歌曲转换。



[个人偏好]按钮将弹出一个对话框，可以在此一次过设置各项设置，并访问大部分的程序选项。



按这里到访视频演示和教学的连结。



使用打印按钮，可以打开**打印选项**对话框，在此，您可以打印主奏表或歌本风格的记谱。



此菜单按钮运行 **Windows 播放**控制去输出声音或 **Windows 录音**控制输入录音。



此按钮有一个菜单去分配 DirectX 和 VST 音频插件、选择和配置 DXi(DirectX 乐器)或 VSTi 软件合成器，并打开 PG Music 混响窗口去选择音频混响的类型。



使用此菜单运行各种 MIDI 选项，并可以启用 MIDI 键盘精灵在乐曲播放时用最低两行的 QWERTY 键盘去一起演奏。



练习窗口能启动许多学习功能及附加程序，并包括音乐游戏、耳朵训练及速度练习。



打开吉他调音器，可以为吉他或其他连接到声卡的乐器调音。



这按钮会显示菜单选项去编辑或制作风格。



这将启动互联网浏览器，并打开新功能教程页面。

## 乐曲

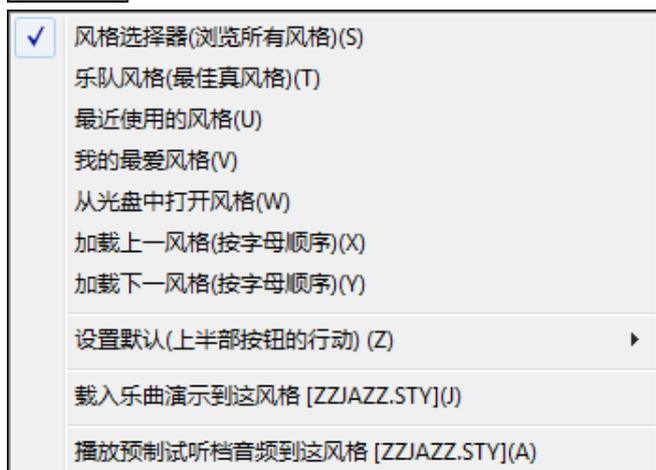
有关当前乐曲的信息，如当前风格、速度、调号、曲式等。



乐曲按钮允许你加载一首乐曲。这是一个分割按钮。上半部分的按钮使用默认的方法来加载一首乐曲。下半部分显示一菜单以不同的方法来加载一首乐曲，并允许你设置上半部的预设。



风格按钮也是一个分割按钮，上半部分是默认功能，下半部分按钮列出不同方法来加载一风格，并允许你设置预设。



My Cool Song

显示歌曲标题，并且你可以在此框中键入名称。在乐曲标题的直下方，风格显示风格名称和有关此风格的更多信息。

JCOOLGT.STY 平滑爵士酷的摇摆16分音符吉他  
平滑爵士酷的风格并有一摇摆16分音符感觉和所有真轨，特别出现原音钢琴，  
电子吉他，电子贝司和真鼓。速度=90-130 (电子贝司，原音钢琴，  
电子吉他，鼓=SmoothJazzCoolSw16^1-XStHHt, SnRd)

- 风格名称 (短) JCOOLGT.STY
- 风格名称 (长) 平滑爵士酷的摇摆16分音符吉他
- 风格备注 平滑爵士酷的风格并有一摇摆16分音符感觉和所有真轨，特别出现原音钢琴，  
电子吉他，电子贝司和真鼓。速度=90-130 (电子贝司，原音钢琴，
- 乐器清单 (和表示它是 MIDI 还是真)  
电子吉他，鼓=SmoothJazzCoolSw16^1-XStHHt, SnRd SmoothJazzCoolSw16^1-XStHHt,SnRd)



音调框是用来设置调号或改变它和把乐曲移调。当你按它时，你会看到 2 列的键。第一列将设置调号并把这首乐曲移调；第二列将只设置调号。



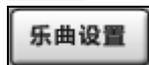
速度控制显示当前的乐曲速度，单击上下箭头时速度将以每次 5 bpm(每小节拍子数)为单位升高或降低；右单击速度箭头则以每 1 bpm 为单位。也可以直接键入速度



这按钮让你可以快速设置相对速度。单击按钮并选择一个百分比或使用 *自定义速度%* 菜单项来设置 1% 和 800% 之间的任何值。1% 将是原始速度的 1/100 而 800% 将是原始速度的 8 倍。有热键可用: Ctrl - (减号键) 为半速和 Ctrl = 为正常速度。



使用敲速度按钮去数算及设定速度。以相同速度敲[-]按钮 4 次，来为乐曲设定速度。它会显示在速度框。敲[=]按钮来为乐曲设定速度并开始按此速度演奏。



单击此按钮将打开一个设置的完整菜单，用来完善乐曲的编排，包括标记(coda)、自动结尾、风格变化和更多。[帮助]按钮具有这些功能的完整描述。



你可以键入关于这首乐曲的任何数据到批注窗口。



乐段开始按钮：单击乐段开始按钮然后单击小节号或在对话框键入一数字去选择乐段的开始小节，并显示出选定的小节号。



乐段结束按钮：单击乐段开始按钮然后单击小节号或在对话框键入一数字去选择乐段的结束小节，并显示出选定的小节号。



此按钮用于指定乐段的数量，最多为 40 段。



可以指示当前正在播放乐曲的哪个副歌。2/3 表示正在播放含三段副歌中的第二段。

## 播放

标准播放控制，录音控制、点唱机、以及指挥家。



[播放] 从头播放乐曲，但不作新的编排，除非需要再次生成。



[生成播放] 生成一个新的 Band-in-a-Box 编排并播放乐曲。



[循环播放] 循环播放和弦窗口中选定的部分(即加亮显示部分)。下拉菜单中有为整首乐曲循环播放的设置。



[从小节播放] 按钮可以用于设定从乐曲的任意地方开始播放，包括标记及结尾。此功能也可以透过和弦窗口右按菜单使用。



[停止] 按钮停止乐曲或自动唱机的播放。



[暂停/继续] 按钮暂停播放中乐曲。再单击从暂停位置继续。



[MIDI 录音] 按钮从头录制乐曲，录入计算机的音乐将存放在旋律音轨。键盘上的“R”键具有同样功能



[音频录音] 按钮打开音频录音对话框来进行实时的音频录音。



[点唱机] 按钮是用来开始和停止点唱机，[←] 和[→] 箭头用来播放点唱机的前一首或后一首乐曲。



指挥家窗口容许在乐曲播放时运用 QWERTY 键盘或 MIDI 控制现场实时演奏。

## 工具

混杂的 Band-in-a-Box 工具。



开启音频档 (WAV, WMA, MP3)，**音频和弦精灵** 自动地分辨来自音频档的和弦。



按下**[和弦独奏]**按钮打开产生吉他和弦独奏对话框。



这将自动为你自动生成乐曲的标题。菜单中还包括一个命令来生成多个标题。



运行音序器并控制多通道的旋律或者独奏音轨。这容许储存 16 个分开的通道。



此按钮打开**和弦选项**对话框，让你为任何指定小节增加和弦的推前、休止、断奏和保持和弦。



这是**和弦构造器**按钮，打开此对话框用以聆听和输入和弦窗口上的和弦。



F5 小节设置 - 运行 F5 小节设置对话框。这让你可以在任何小节或主歌输入编排的更改。热键是 F5。



曲式 - 启动曲式制造器对话框和其他工具去控制你乐曲的曲式。



装饰音按钮启用装饰并打开**旋律装饰器**对话框，供你自定装饰旋律内容。

## 检视

和弦、乐谱、吉他、钢琴、歌词窗口和更多。



此按钮可以切换**乐谱**窗口，在乐谱窗口中，你可以输入和弦和歌词，进行乐谱编辑，检视 MIDI 乐谱；以及和弦窗口，用以输入乐曲的和弦。



显示**和弦窗口**。这是 Band-in-a-Box 的默认窗口，在这里你可以输入和弦。



此按钮可以启动**钢琴卷帘谱窗口**，来以钢琴卷帘的格式编辑旋律轨和独奏轨，包括图形控制器的编辑。



**音频编辑**窗口显示了一个可以被编辑的波形。当按下此按钮时，按住 Shift 键不放，可以打开一个可移动的窗口。



**主奏表**记谱按钮可以打开一个全屏的乐谱窗口，并有可选的歌本模式用以显示第一结尾、第二结尾、重复和结尾标记。



**[吉他]**按钮可以打开吉他指板窗口，这样，在播放乐曲时可以显示出吉他音符。



**[钢琴]**按钮可以打开**大钢琴**窗口，播放乐曲时会显示出任何一音轨(鼓除外)的音符。



**[鼓]**按钮可以打开动画**套鼓**窗口，按下它会运行一全功能(和有趣的) GM-MIDI”虚拟”套鼓。



**[视频]**按钮会打开**视频**窗口，该窗口允许你加载并播放你已经从 YouTube 或其他地方下载的视频。



此按钮可以打开全屏的**大歌词**窗口，以卡拉 OK 风格滚动显示歌词。菜单中还包括歌词文文件、卡拉 OK 窗口、和以人声合成器从歌词和旋律生成成人声音频。



选择歌本模式的和弦显示并有第一和第二结尾以及重复。使用菜单来设置重复、结束标记以及结尾。



它会显示一个菜单来选择和弦字体，和弦颜色，和弦显示的类型 (标准、罗马数字、纳甚维尔等) 并有一清单去把非音乐会乐器在视觉上移调。

## 音轨

添加音轨到 Band-in-a-Box 的方法 (真轨、循环、用户轨等)



这开启一个菜单并可选择**真轨选择器**，**真轨偏好** (设定) 和一个指令根据乐曲速度”选择更好的真轨”。



这开启一个菜单并可选择**真鼓选择器**，及**真鼓偏好** (设定)。



显示一可用的**用户音轨**的对话框，跟真轨相似但是由你或第三方制作。



循环按钮会开启**循环选择器**，你可以选择一音频循环 (WAV, WMA, MP3, MP4, M4A)并添加到一音轨 (自然声音，鼓等)。先选择音轨然后选择循环。你可以把你个人的循环放在真轨文件夹里的 Loops 文件夹中。



选择一 MIDI 超级轨，或使用 **MIDI 轨选择器**把一个不同风格的 MIDI 轨添加到当前乐曲。例如。打开对话框，并选择一 Band-in-a-Box 音轨。然后选择你要添加的风格和来源音轨。



这开启一音轨列表，有选项固定或者解固定所有的轨道或只固定个别的音轨。固定音轨播放不须再生成以致可以更快播放。这按钮也可以让你去强制音轨为简单编曲。



Band-in-a-Box 能够自动添加音频和声到音频音轨和 MIDI 和声到旋律音轨或外部/独奏音轨，提供和声给你的现场演奏，在外部通道或 QWERTY 精灵。



**[旋律]** 按钮打开**和弦或旋律产生器**对话框，可选择旋律种类(风格) 并生成整首全新乐曲包括和弦改变，旋律，即兴独奏和歌曲标题。



此菜单是用来从最好的独奏清单中选择一真轨独奏，或打开**选择独奏对话框**，选择一自定义独奏(MIDI 或真轨)并跟随和弦的变化演奏。

## 和弦窗口区域

和弦、休止、和声和声部标记都在和弦进行中输入。

和弦窗口可以用流水谱方式显示全部小节，或用歌本显示第 1，第 2 次结尾和重复记号。另一选项以灰色显示乐曲结束之后的小节。

1a	$\sharp B^{\flat}M_{Ac}^{\sharp}$	2	$G^{m7}$	3	$C^{\sharp}$	4	$F^{\sharp}$
5	$B^{\flat}M_{Ac}^{\sharp}$	6	$F^{m7}$ $B^{\flat}$	7	$E^{\flat}M_{Ac}^{\sharp}$	8	
9b	$E^{\flat}m7$	10	$A^{\flat}$	11	$A^{7(b9)}$ $D^{7(b9)}$	12	$G^{m7}$
13	$C^{7sus}$	14	$C^{\sharp}$	15	$C^{m7}$	16	$F^{\sharp}$
17c	$B^{\flat}M_{Ac}^{\sharp}$	18	$G^{m7}$	19	$C^{\sharp}$	20	$F^{\sharp}$
21	$B^{\flat}M_{Ac}^{\sharp}$	22	$F^{m7}$ $B^{\flat}$	23	$E^{\flat}M_{Ac}^{\sharp}$	24	
25d	$E^{\flat}m7$	26	$A^{\flat}$	27	$D^{m7}$	28	$G^{m7}$
29	$C^{\sharp}$	30	$C^{m7}$ $F^{\sharp}$	31	$B^{\flat}$	32	:
33a	$end$ $B^{\flat}$	34		35		36	

在和弦谱中, 输入特别的字组,而非和弦名字, 制造下列的设定:

- begin + **Enter** 将乐段的开始设定为目前的小节
- chorusend + **Enter** 将乐段的结束设定为目前的小节
- end + **Enter** 将歌曲的结束设定为目前的小节
- tkc + **Enter** 将调号设定为 c , tkbb 会将它设定为 bb
- trc + **Enter** 歌曲转调至 C 调
- t125 + **Enter** 设定速度至 125

你能只须打字便可快速-加载歌曲。在和弦输入模式中, 输入”Song”跟着一个文件名字, 或部分的文件名字, 会载入歌曲。举例来说, 键入 c:\a\MySong.sgu 加载完全相同名字的歌曲。键入 “bossa” 载入在目前的档案夹中,在目前的歌曲之后,第一首有 bossa 在名字中的歌曲。

快速-加载一个风格, 输入 “style” 跟着一个风格名字,举例来说, stylezzbossa<Enter> 会载入在目前的档案夹中, 在目前的歌曲之后, 有 zzbossa.sty 在名字中。

## 歌本模式

从 c:\bb\Tutorial - Repeats and Endings folder 打开一演示乐曲”Repeats Tutorial example 2 with 1st-2nd and DC al Fine”。



要在歌本模式下显示和弦窗口，在工具栏下单击 **[歌本]** 按钮并启用 *在歌本模式下显示和弦窗口* 菜单选项。

1a	F <sup>7</sup>	2	D <sup>b7</sup>	3	F <sup>7</sup>	4	F <sup>7</sup> E <sup>7</sup> E <sup>b7</sup> D <sup>7</sup>
5	G <sup>7</sup>	6	C <sup>7</sup>	7	F <sup>7</sup> D <sup>b7</sup>	8	G <sup>7</sup> C <sup>7</sup>
15	F <sup>7</sup> B <sup>b7</sup>	16	F <sup>7</sup>	17b	F <sup>7</sup>	18	
19		20		21	G <sup>7</sup>	22	
23	C <sup>7</sup>	24		41		42	
43		44		45		46	
47		48		49		50	
51		52		53		54	
55		56		57		58	



当你通过按 **[歌本]** 按钮并取消选择 *在歌本模式下显示和弦窗口* 菜单选项去禁用歌本模式，和弦窗口将显示完全线性模式。

在这模式，你将看到将会顺序播放的所有小节。

1a	F <sup>7</sup>	2	D <sup>b7</sup>	3	F <sup>7</sup>	4	F <sup>7</sup> E <sup>7</sup> E <sup>b7</sup> D <sup>7</sup>
5	G <sup>7</sup>	6	C <sup>7</sup>	7	F <sup>7</sup> D <sup>b7</sup>	8	G <sup>7</sup> C <sup>7</sup>
9a	F <sup>7</sup>	10	D <sup>b7</sup>	11	F <sup>7</sup>	12	F <sup>7</sup> E <sup>7</sup> E <sup>b7</sup> D <sup>7</sup>
13	G <sup>7</sup>	14	C <sup>7</sup>	15	F <sup>7</sup> B <sup>b7</sup>	16	F <sup>7</sup>
17b	F <sup>7</sup>	18		19		20	
21	G <sup>7</sup>	22		23	C <sup>7</sup>	24	
25a	F <sup>7</sup>	26	D <sup>b7</sup>	27	F <sup>7</sup>	28	F <sup>7</sup> E <sup>7</sup> E <sup>b7</sup> D <sup>7</sup>
29	G <sup>7</sup>	30	C <sup>7</sup>	31	F <sup>7</sup> B <sup>b7</sup>	32	F <sup>7</sup>
33b	F <sup>7</sup>	34		35		36	

## 和弦输入

在 Band-in-a-Box 软件中，最直接的方式，是在和弦进行中用键盘输入。键盘上的箭头键用于移动输入位置，每次移动的单位为半小节。此外，还可以用计算机键盘或外接 MIDI 键盘输入和弦。

输入的和弦可以选择以下任意一种 Band-in-a-Box 支持的显示方式：

1. 标准格式(比如 C、Fm7、Bb7、Bb13#9/E 等等)。
2. 罗马数字格式(I<sup>Maj7</sup>)。
3. 纳什维尔格式(1<sup>Maj7</sup>)。
4. 唱名格式(D<sup>o</sup>Maj7)。
5. 固定 Do。在意大利和其他欧洲的部分城市，像 C7 和弦，不论调号，总是用着重元音或阶名的声乐唱法名字(“Do 7”为 C7)。

注意：上标和下标可以不用输入，软件会自动显示出该部分。任何和弦都可以用相应的根音来输入(“减和弦”)，例如，C7/E = C7 with E bass。若两个和弦用逗号分开，表示在一个 2 拍的小节中有两个和弦，例如，Dm, G7。

### 快捷键输入和弦：

如果您要输入许多乐曲，那么下面介绍的快捷输入和弦方式将会更加适合您。

- J = Maj7

- H = m7b5 (H 表示半减)

- D = dim 在显示偏好有新的设置为“视 dim 为减三和弦 (Cdim5) 而不是 Cdim7”。

- S = Sus

示例：若要输入 CMaj7，只需输入 CJ 即可 (将会被自动输入为 CMaj7)

### 增加您自定义的和弦输入快捷键

您可以制作您自定义的快捷键文本文件，并将其命名为：\bb\shortcut.TXT。这就意味着您可以增加新的和弦输入快捷键(注意：该档不随 Band-in-a-Box 一起提供，否则会覆盖您的档)。

如果您发现了一个 Band-in-a-Box 软件不能识别的和弦，例如，Csus2 (软件能够识别的是 C2)，您可以在一行中输入”Csus2@C2”，然后，如果您再输入 Csus 2，Band-in-a-Box 软件将会输入和弦 C2。

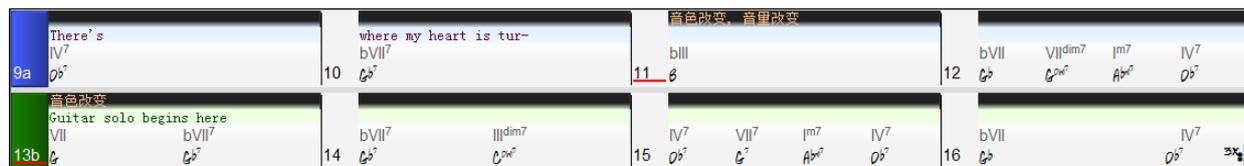
## 休止符，断奏，保持的键盘快捷方式。

当在和弦窗口上输入和弦，现在有关键键可以在一范围的小节内输入休止符

- 在和弦输入 h4，这将复制第 1 拍的休止符/保持的参数到 4 个小节的单元格中
- 在和弦输入 ,h4，这将复制第 2 拍的休止符/保持的参数到 4 个小节的单元格中
- 在和弦输入 h，这将复制休止符/保持的参数直到下一个声部记号
- 输入一有休止符/断奏/保持的和弦随后输入一数字(N)，它会在之后的 N 小节这样做：
  - e.g. C7...4 会输入 4 小节的保持和弦
  - Gm7...bd5 会输入 5 小节的保持和弦 (bd=贝司和鼓除外)

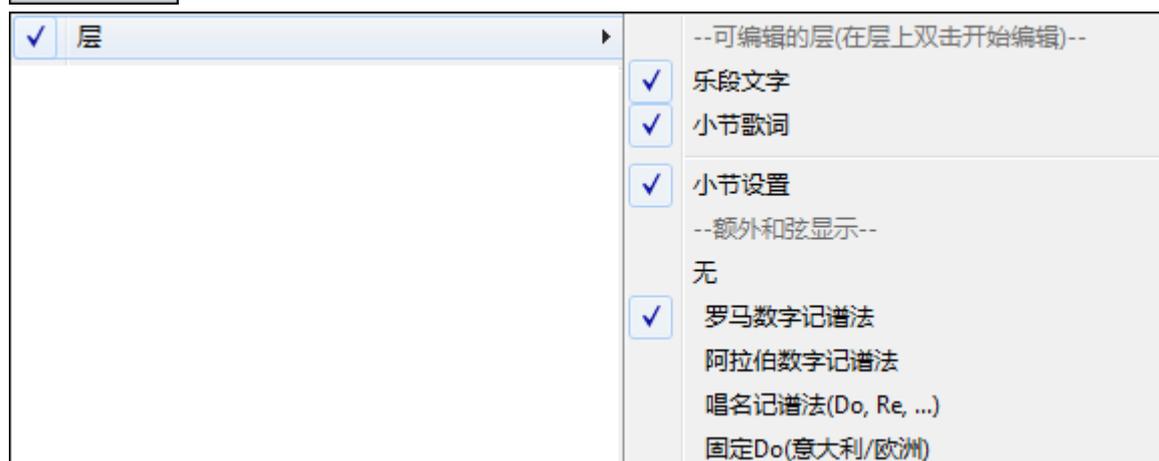
## 和弦谱选项

### “层”

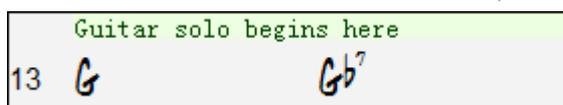


层是可选的数据行显示在每个小节的上方。当在一行内没有额外信息时，该行在和弦表上将不会显示最大化空间。

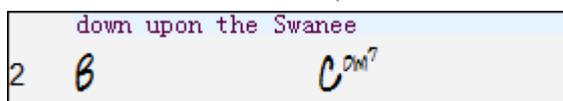
 你可以通过单击工具栏上的 [和弦显示] 按钮并选择层去选择要显示的层。



- “乐段文字”层是可编辑的基于小节的歌词 (最多为每小节 255 个字符)，并与乐曲一同载入和保存。



- “小节歌词”层是可编辑文字 (最多为每小节 255 个字符)，并与乐曲一同载入和保存。



- “乐段文字”和“小节歌词”层将尝试智慧地将你的歌词分隔在不同的小节里。例如，如果你在记事本中有整首乐曲的歌词，而每个小节的歌词都在分开的行上，你可以简单地加亮整个文本块并使用 CTRL+V 将其粘贴到 Band-in-a-Box。每一行文字将占用一个独立的小节。如果歌词没有分配到正确的小节，你可以将文字光标移到小节的起始并按 BACKSPACE 将歌词移动到之前的小节。这也会把随后小节的文字向前一小节移动。按 ENTER 会将文字光标以后的文字移动到之后的小节并把随后小节的文字向后一小节移动。如果你想要在一小节内看到超过一行，你可以在使用 ENTER 键时按住 CTRL，这会在小节内强制分行 (第二行)。
- “小节设置”层显示有关任何发生在那小节的变化的信息，并在小节设置对话框中设置 (如速度的变化、音调的变化等)。



- “额外和弦显示”层使用另一种模式来显示和弦的根音。有 4 种模式: 罗马数字、纳基维尔符号、视唱练习符号和固定的 Do (意大利/欧洲)。



这一层的高度可以设置成主和弦的一个百分比, 使用在**显示选项**对话框中的“额外和弦显示层的高度 %”设置。例如, 你可能想要看到纳基维尔符号跟在它下面显示的主和弦一样大。



- 所有层可以在**显示选项**对话框自定义字体和颜色。

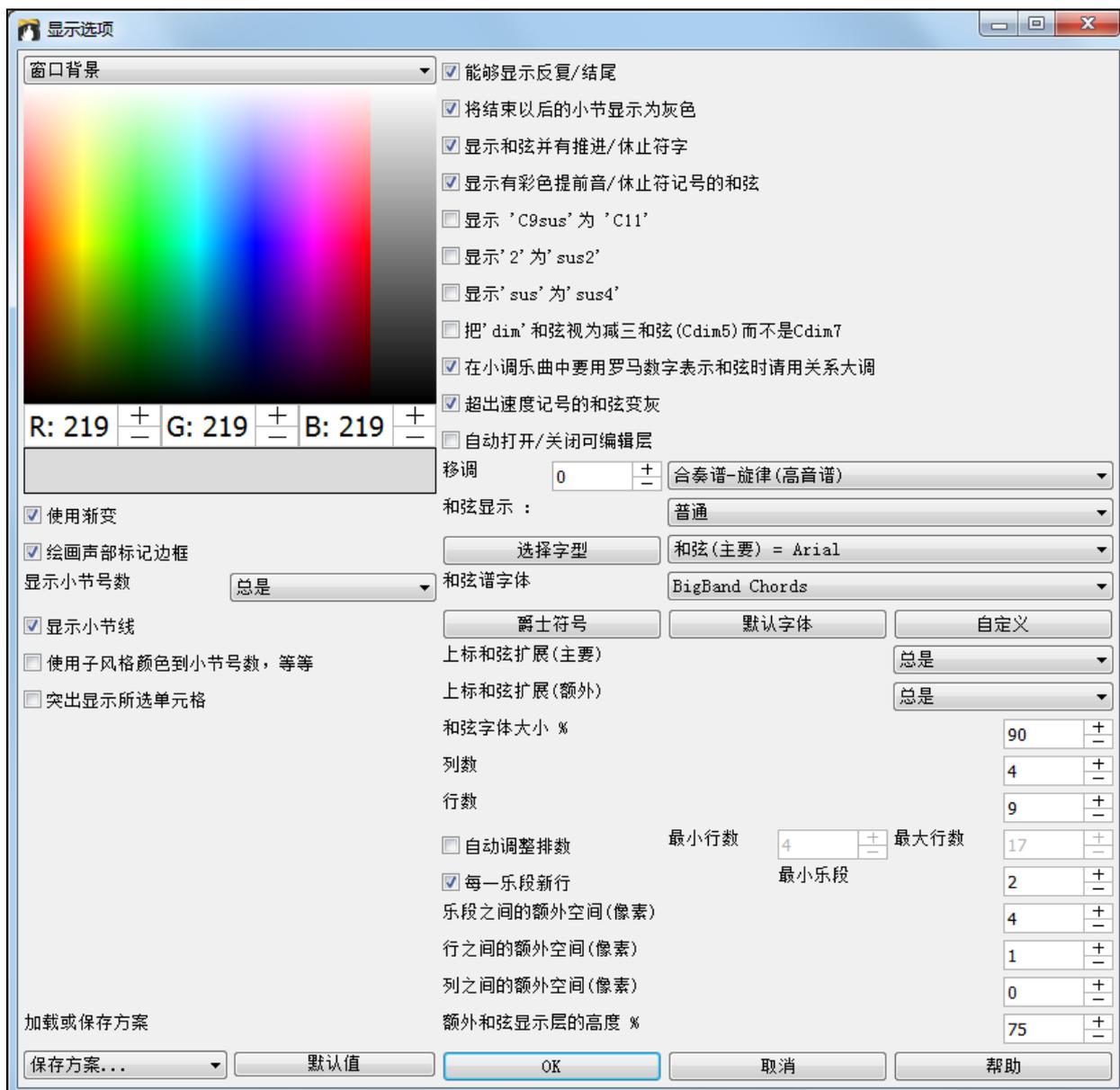


”层”

您可以将和弦接口设置成自己偏好的风格。



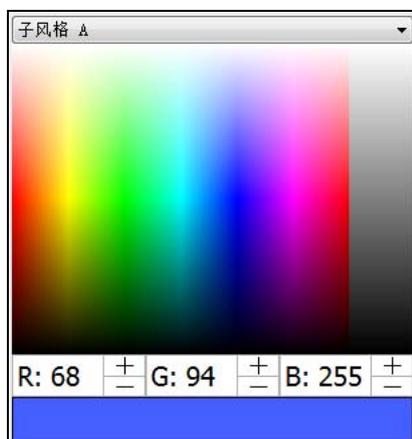
请去到 **选项/偏好** 或者单击[个人偏好]工具按钮来打开**偏好**, 然后单击 **[显示]** 按钮打开**显示选项**对话框。你还可以右单击和弦窗口并从菜单选择**显示选项**去打开此对话框。



你可以选取和弦字体和显示的行的数量，或设定一个选项可自动地调整显示的列的数目。

无论何时有一个新的段落 (一个部份标志)，我们把新的段落开始在新行上，而且划上一条灰色线以清楚地标示新的段落。当有一个部份标志，”额外的行在段落之间隔开” 设定加上新行的空间数量 (像素)。

### 和弦窗口颜色



你可以为和弦窗口上的每个元素选择任何颜色。

例如，你可以为子风格 A 及 B 声部标记选择颜色。以前，和弦的颜色总是黑色的，所以你是限于较亮的颜色为背景，因为较暗的背景会使和弦文本难看见。现在，可以从调色板选取所有的颜色，并且你做的任何更改可以实时在和弦表看到。

### 上目标选项

上标以小的凸起字体显示和弦扩展，使和弦的根更明显，并也帮助把和弦表空间最大化。**显示选项**对话框中有一独立设置给主和弦和额外和弦。

上标和弦扩展(主要)	总是
上标和弦扩展(额外)	永不

在此例子中，主和弦扩展将总是以小的凸起字体显示，但额外的和弦扩展将不会显示为上标。

I/V	VIm7	IIIm7	V7
<sup>7</sup> Ab/E <sup>b</sup>	F <sup>M7</sup>	B <sup>bM7</sup>	E <sup>b7</sup>

### 列数

你可以使用“列数”选项去设置一行上显示小节的数量。

1	B <sup>bMAs7</sup>	2	G <sup>M7</sup>	3	C <sup>9</sup>	4	F <sup>13</sup>	5	B <sup>bMAs7</sup>	6	F <sup>M7</sup> B <sup>b9</sup>	7	E <sup>bMAs7</sup>	8	
9	E <sup>bM7</sup>	10	A <sup>b9</sup>	11	A <sup>M7b5</sup> D <sup>7#9</sup>	12	G <sup>M9</sup>	13	C <sup>7sus</sup>	14	C <sup>9</sup>	15	C <sup>M7</sup>	16	F <sup>13</sup>

### 列之间的空间

你可以使用“列之间的额外空间(像素)”选项设置列之间的边框粗细。

1a	B <sup>bMAs7</sup>	2	G <sup>M7</sup>	3	C <sup>9</sup>	4	F <sup>13</sup>
5	B <sup>bMAs7</sup>	6	F <sup>M7</sup> B <sup>b9</sup>	7	E <sup>bMAs7</sup>	8	

### 和弦谱字体和颜色

**Bb·C 和弦显示** 和弦谱字体可以轻松地从屏幕按钮更改，并有预览字体菜单。

### 移调和弦选项

**Bb·C 和弦显示** “移调”选项也是包含在**显示选项**对话框中。该选项对某些非一致音高的乐器(比如高音萨克斯)非常有用。对于乐谱窗口，此选项同样有效。

如果一个和弦谱或记谱窗口的移调设置生效，一个黄色的提示讯息在启动时会显示以提醒。

提示: [转调=E<sup>b</sup> 中音,+9] 和弦谱和记谱设定转调9半音。要改变这,使用视觉的“转调工具栏按钮或(偏好)-记谱]-转调。(禁用像这样的提示,通过个人偏好设置-显示-闪现提示。)

当和弦谱被移调的时候，你可以输入移了调的和弦，而且会显示你所输入的，而不需要你以合奏谱音调输入和弦。

### 部份标志

**1c 5a 13b 29d** 部份标志在和弦谱上指出歌曲的新部份，插入一个子风格改变，或插入鼓填充。

8个(或任何数目)小节，和可在任何小节前。

1a	B <sup>bMAs7</sup>	2	G <sup>M7</sup>	3	C <sup>9</sup>	4	F <sup>13</sup>
5	B <sup>bMAs7</sup>	6	F <sup>M7</sup> B <sup>b9</sup>	7	E <sup>bMAs7</sup>	8	
9b	E <sup>bM7</sup>	10	A <sup>b9</sup>	11	A <sup>M7b5</sup> D <sup>7#9</sup>	12	G <sup>M9</sup>
13	C <sup>7sus</sup>	14	C <sup>9</sup>	15	C <sup>M7</sup>	16	F <sup>13</sup>
17c	B <sup>bMAs7</sup>	18	G <sup>M7</sup>	19	C <sup>9</sup>	20	F <sup>13</sup>
21	B <sup>bMAs7</sup>	22	F <sup>M7</sup> B <sup>b9</sup>	23	E <sup>bMAs7</sup>	24	
25d	E <sup>bM7</sup>	26	A <sup>b9</sup>	27	D <sup>M7</sup>	28	G <sup>M7</sup>
29	C <sup>9</sup>	30	C <sup>M7</sup> F <sup>13</sup>	31	B <sup>b13</sup>	32	
33a	<sup>end</sup> B <sup>b13</sup>	34		35		36	

## 段落分段

当你看一本书的时候，一个新的段落会在新行上，及隔着空间。Band-in-a-Box 也为和弦这样做。无论何时有一个新的段落（一个部份标志），我们把新的段落开始在新行上，而且划上一条灰色线以清楚地标示新的段落。一个段落可能是 2 个小节。让你见到每个段落开始在新行上，以便歌曲的形式清楚地显示。功能可配置和选择。

## 多风格

**1c** Band-in-a-Box 多风格有达 24 个子风格的风格；先前的 Band-in-a-Box 风格有 2 个子风格，“a”和“b。” Band-in-a-Box 多风格典型地可使用有 4 个子风格，但可有达 24 个，藉由使用部份标志“a”至“x”选择。

你能容易地制造你自己的多风格，或从头，或结合现存的风格制造一个多风格。举例来说，如果你有 10 个喜爱的乡谣风格，你能很快地制造一首有 20 个子风格的多风格歌曲。

## 和弦谱编辑功能

和弦谱中内容菜单，可以在和弦谱区域上右单击去打开它。此菜单提供一个很方便的途径去使用编辑乐曲编曲的功能。

剪切(T)	Ctrl+X
复制(C)	Ctrl+C
复制从..到..(F)	Alt+C
粘贴(P)	Ctrl+V
和弦构造器(B)	Ctrl+Shift+B
演奏当前和弦	Shift+Enter(S)
和弦设置(H)	Alt+F5
小节设置(R)	F5
乐曲设置(G)	Ctrl+N
显示选项(Y)...	
个人偏好	Ctrl+E(E)
反复/尾声/1, 2号房子	
播放开始自小节1乐段 #1(1)	
播放开始自小节1乐段 #2(2)	
播放开始自小节1乐段 #3(3)	
基于小节的乐段字母(Z)	
编辑目前的和弦	Ctrl F2(L)
设定乐段开始在小节1	begin <Enter> (I)
设定乐段结束在小节1	chorusend <Enter> (O)
设定歌曲结束在小节1	end <Enter> (N)

和弦可以复制、粘贴，剪切或删除并可以从**和弦构造器**中输入新的和弦。

**和弦设置**允许应用推前、休止符与踏板贝司。

**小节设置**让你调整你的编曲包括改变速度、仪表、调号、风格、真鼓、音量、音色和和声。

**乐曲设置**允许休止符和推前，并可控制反复、结尾和淡出。

显示选项允许完全自定义和弦窗口。

整体系统设置可以在**个人偏好**中存取。

你也可以在和弦谱上按右单击一小节并从内容菜单中设置它为主歌的开始或结束，又或是乐曲的结尾。例如，这些设置是可在第 16 小节上右单击取得。

此菜单可用于从乐曲中任何主歌的突出显示小节开始播放。

**基于小节乐段字母**让你可以添加一乐段字母并刚好显示在和弦谱的小节号数上。

## 循环播放选定的区域

要想应用这个功能，请先在和弦进行接口选定一个区域。若要选择一个区域，请单击小节并拖动鼠标。若要选择一个大的区域，请单击小节和 SHIFT-单击末端。

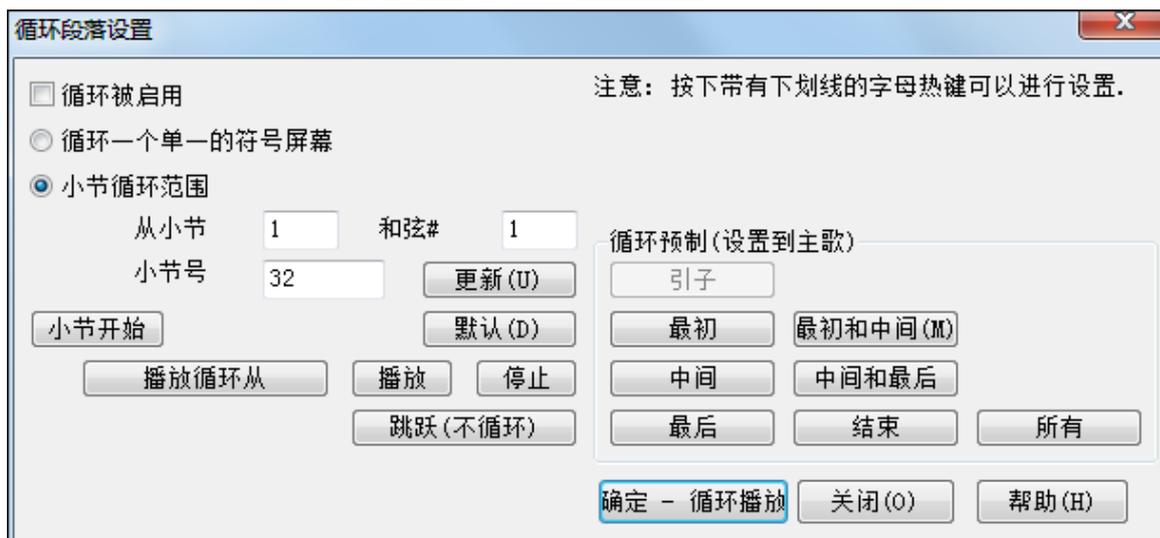


**提示:** 你可以通过只使用键盘来选择小节的区域。要做到这一点，请按住 SHIFT 键并使用箭头键。



点击[循环]按钮，按住 Shift 键点击[播放]按钮，或者按下 F10（循环播放选定的部分），软件将循环播放选定的部分。例如，您可以选定第 19 小节和第 20 小节，然后，按下 F10，那么，第 19 小节和第 20 小节将被循环播放。

循环菜单包括**循环乐段设置**。

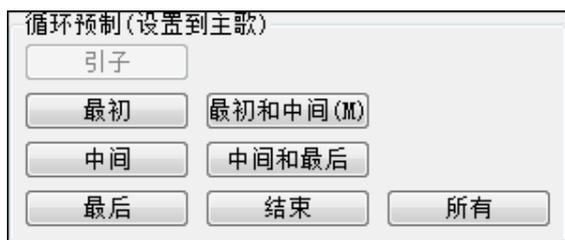


若要在此对话框中手动输入设置，你从选择“循环一个单一的乐谱屏幕”或“小节循环范围”开始。

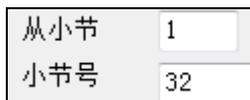
“循环一个单一的乐谱屏幕”(Ctrl+数字键盘 7)在当前乐曲的位置循环播放单个乐谱屏幕。循环播放的长度是根据在**乐谱窗口选项**中指定的“小节/屏幕”数量决定。

如果你想要自定义小节范围，请选择“小节循环范围”，然后输入起始的“从小节”号、“主歌#”、和“小节#”为循环乐段的长度。然后，你可以用[循环播放]按钮去播放乐曲然后[关闭]对话框。

预制可用来设置循环点到引子、最初/中间/最后主歌或最初和中间，中间和最后的组合，结束，或所有。



由于选择了不同的按钮，你将看到更新的“小节循环范围”设置。



热键也可以使用，请看在**播放**菜单下的**循环**子菜单。

## 第五章：播放歌曲

### 打开文件

除了它自己的特定歌曲档案之外，Band-in-a-Box 支持大多数常用的歌曲格式。它能开启大多数的音频档格式，和它神通广大的音频和弦精灵功能，可分辨来自一个音频档的和弦，及写到 Band-in-a-Box 歌曲档案。你也能播放卡拉 OK 档案，包括卡拉 OK MP3/CDG 及卷动的图解式歌词在 Band-in-a-Box 中。

你能只须打字便可快速-加载歌曲。在和弦输入模式中，输入”Song”跟着一个文件名字，或部分的文件名字，会载入歌曲。举例来说，键入 c:\a\MySong.sgu 加载完全相同名字的歌曲。键入”bossa”载入在目前的档案夹中，在目前的歌曲之后，第一首有 bossa 在名字中的歌曲。

你可以从工具栏上的 [打开] 或 [乐曲] 按钮去加载一首乐曲。



这按钮打开一菜单并有指令以不同方法去打开档案。



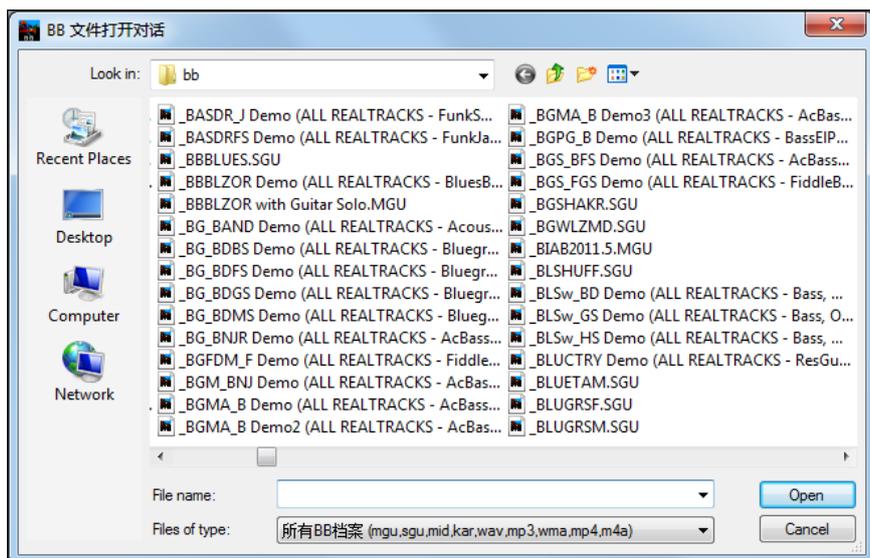
[乐曲]按钮是一个分割按钮。上半部分的按钮使用默认的方法来加载一首乐曲。下半部分显示一菜单以不同的方法来加载一首乐曲。上半部按钮的默认方法是从该菜单分配。



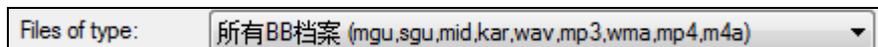
例如，如果在”乐曲选取器”旁边有一复选标记，单击上半部分的按钮将运行乐曲选取器对话框。如果选了”最近加载乐曲”，单击按钮将直接转到**最近播放乐曲**的清单，并如此类推。

### 开启档案

:开启对话框**开启**对话框、选单指令 **档/ 开启** 或 **F3** 功能键开启。



它显示及开启所有可得的文件类型。而且它记得你的偏爱，因此，你能限制它到一个特定的文件类型。



如果 MySong.MGU 被加载，相同名字的音频档 (MySong.WMA、MySong.MP3、MySong.WAV 等等) 是存在，Band-in-a-Box 将开启音频档到音频轨道。这让第三者制造音频文件有和弦在里面，藉由制造 MySong.MGU 和 MySong.MP3 档案，载入 Band-in-a-Box 之内，将音频压缩以用少磁盘空间。举例来说，为 Band-in-a-Box 制造一个伸缩喇叭档案的教学组，以一个音频伸缩喇叭轨道和一个有和弦的 Band-in-a-Box 档案，所有包含在一个小档案内。

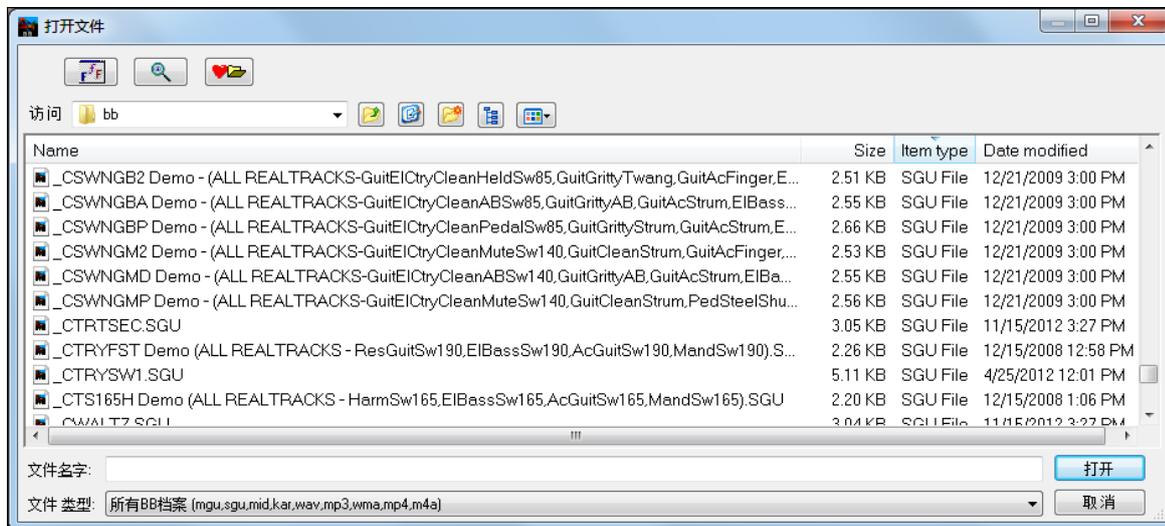
### 使用自定义文件对话框打开

这菜单指令，或使用快捷键 **Ctrl+Shift+F3**，就会打开自定义**打开档案**对话框去加载一首乐曲。

:自定义打开档案对话框您可以在[选项 | 优选]中选择”用户自定义文件名对话框”。

它位于参数选择对话框下部，点击[打开]按钮或菜单档/ **打开** (快捷键 F3)，将打开”自定义打开文件对话框”。这种窗口提供与传统的 Windows 文件选择窗口相比，有以下特点：

- 窗口范围更大。
- 可以选择字体大小和风格。
- 窗口大小可任意调整。
- 在窗口中所作的调整可以被 Windows 记忆。
- 可以根据对列表进行分类排序。
- 可显示附加信息（如文件大小、创建时间等）
- 打开档无需输入扩展名。例如要打开 MySong.MGU，只需输入 MySong 就可。



 选择窗口显示字体。

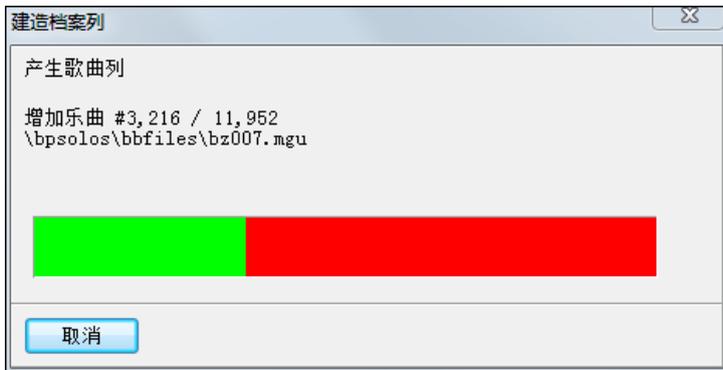
 根据输入的文件名或它的一部分搜索档。

 打开上次查询过的档夹。

## 乐曲选取器

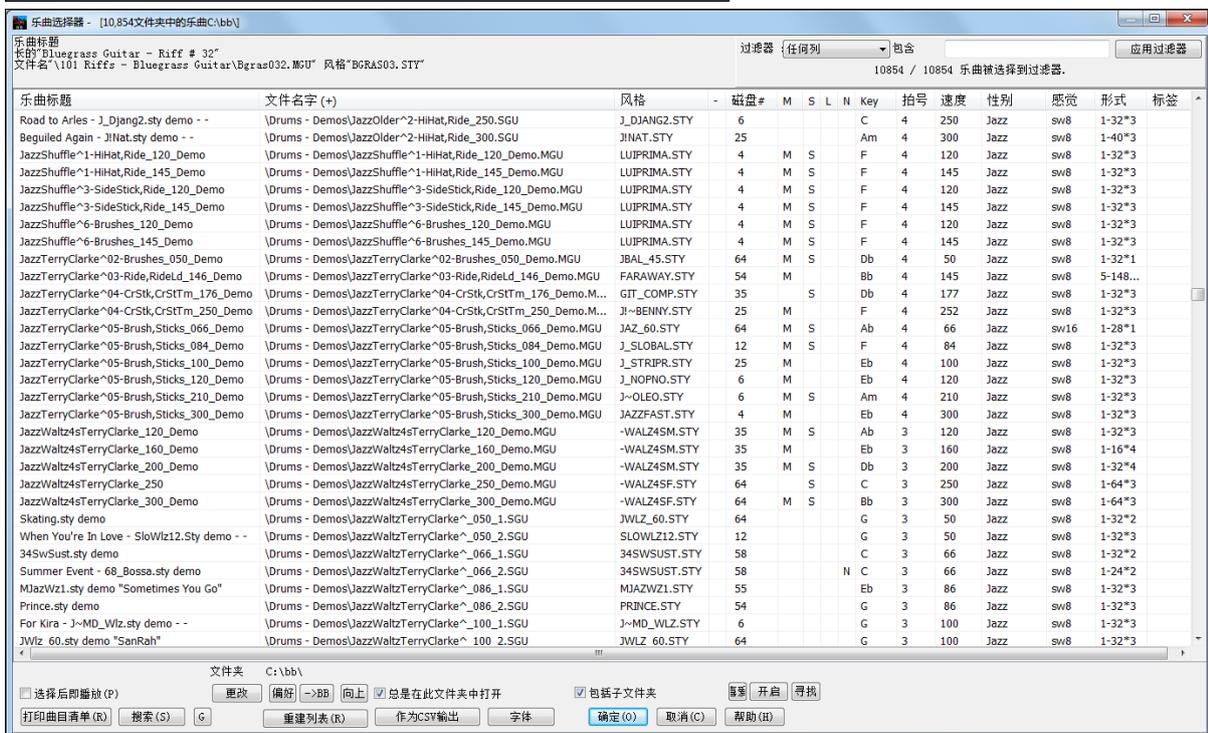
[乐曲]按钮默认是打开乐曲选取器窗口，这个窗口可以伸缩，在窗口中列出了当前目录及子目录中(可选)包含的乐曲的列表。例如，c:\bb 目录的乐曲列表表中会包含其子目录下的乐曲，如 c:\bb\styles34。你可以锁定乐曲选取器去经常打开同一档案夹并使用同一列表去追踪的你磁盘上的所有乐曲。

首次按下乐曲选取器时，Band-in-a-Box 软件会自动搜索所在目录，然后产生一个乐曲列表。当前



文件夹的名称会显示在标题条中，也会显示出共计有多少乐曲的信息。在产生乐曲列表时，可以用[取消]按钮来取消它。

当完成列表建立，便可以在字母顺序排列的乐曲列表上选择乐曲。



你可以通过拖动边界更改的任何一字段的宽度。此自定义操作将在阶段之间被记住。

乐曲可以以任何字段排序，透过在栏的顶端上单击鼠标，加号(+)或减号(-)将出现在选择栏旁。

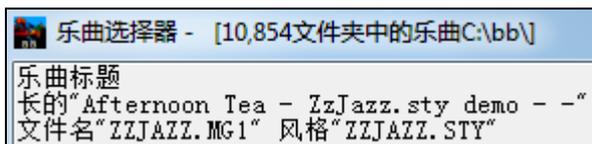
### 乐曲标题 (+)

加号指出栏是顺序排列;减号指出栏是倒序排列。

字段标题如下:

- |              |                 |                |        |
|--------------|-----------------|----------------|--------|
| 1. 乐曲标题      | 5. 风格磁盘#        | 9. 找到基于音符歌词(N) | 13. 类型 |
| 2. 文件名       | 6. 旋律 (M)       | 10. 调号         | 14. 感觉 |
| 3. 风格        | 7. 独奏 (S)       | 11. 拍子记号 (T)   | 15. 曲式 |
| 4. 找到风格 (减号) | 8. 找到基于行的歌词 (L) | 12. 速度         | 16. 标签 |

当你将鼠标移动到字段标题，一在屏幕的左侧的经过题示会提供关于每个字段的信息。



**-** “减号”字段标题是标示缺少的风格或风格元素。这可能是一种不包含在你版本的风格，或者你尚未购买。此栏中的字母“d”表示缺少了真鼓组，而字母“t”表示缺少了真轨组。如果你有完全安装了超级升级版(UltraPlusPAK)或所有包装版(EverythingPAK)此列是通常保留为空。

**M** 字母“M”在此栏中显示了这首乐曲有旋律音轨。一个空白字段表示旋律音轨为空。

**S** 字母“S”在此栏中显示了有独奏存在。一个空白字段表示独奏音轨为空。

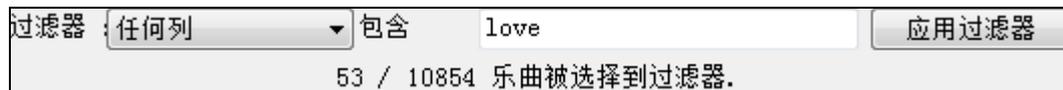
**L** 此栏是基于行的歌词，即是，在乐谱上面显示一行歌词。字母“L”显示这首乐曲有基于行的歌词。

**N** 此栏是显示基于音符的歌词是否存在。字母“N”是指这首乐曲有基于音符的歌词；歌词的每个音节跟旋律中相应的音符位置对齐。

**T** 字母“T”是拍字记号。数字显示拍字记号的分子，所以“4”的意思是这首乐曲是在 4/4 拍子，“3”的意思是它在 3/4 拍子。

### 过滤

使用过滤借着栏，歌曲标题，档案或风格名字搜寻。



### 档夹设置

文件夹设置在乐曲选取器窗口的底部。



**文件夹 C:\bb\** 在此显示了当前文件夹的名称。

**选择后即播放(P)** 勾选“选择后即播放”，可自动播放选择的歌曲。

使用如下方式，可以更改档夹：

1. **更改** 选择一个新的档夹。
2. **偏好** 从近期用过的偏好档夹中选择一个档夹。
3. **偏好** 改变目前的档案夹到 BB 的档案夹。
4. **向上** 去“上一级”档夹（例如，从 c:\bb\styles 档夹到 c:\bb 档夹）

当新的文件夹选定后，将显示出那个文件夹的乐曲列表。乐曲列表可能需求重新构建，Band-in-a-Box 软件将自动进行。

**总是在此文件夹中打开** 如果选定“总是在此档夹中打开”，乐曲选取器将总是在指定的档夹中打开，因此，如果您将所有乐曲都存放至 c:\songs，您就可以指定乐曲选取器总是在 c:\songs 档夹中打开！

**包括子文件夹** 如果选定“包含子档夹”，乐曲选取器列表将包含档夹及其子档夹中的乐曲，因此，如果档夹 c:\songs 下包含子档夹 c:\songs\country 和 c:\songs\jazz，您可以在同一个乐曲选取器对话框中看到和搜索到这些档夹中的所有乐曲！c:\songs\jazz，您可以在同一个乐曲选取器对话框中看到和搜索到这些档夹中的所有乐曲！

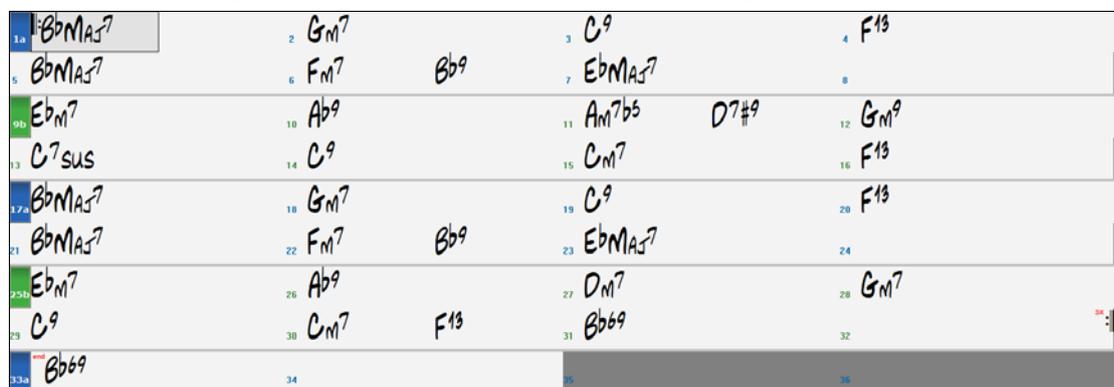
提示：如果您选定 c:\档夹，乐曲选取器将查找并显示出硬盘上的每个 Band-in-a-Box 档。因此，最好将您所有的乐曲都存放于一个档夹中，比如 c:\songs，并在该档夹中设各种子档夹，然后，设置乐曲选取器总是在 c:\songs 档夹中打开，这样，您就可以便捷地看到所有的乐曲。

**喜爱** 从**喜爱歌曲**对话框选择一首歌曲。

- 开启** 档案开启对话框开启歌曲(或任何的媒体类型)。
- 寻找** 使用**搜寻档案**对话框搜寻歌曲。
- 打印曲目清单(R)** 拷贝歌曲列表到窗口剪贴簿, 它能在任何的文本处理程序中存取及打印。
- 搜索(S)** 用关键词搜寻歌曲, 如果它存在任何的字段。过滤器(上右面)也能搜寻歌曲列表。
- G** 这是重复搜寻按钮。它从目前的位置, 重复先前的搜寻。
- 重建列表(R)** 这会退出对话框和将目录中的所有歌曲加载以**建造/再建**歌曲列表档案。然后启动**乐曲选择器**对话框及用更新的讯息。
- 作为CSV输出** 这会导出列表, 可被电子表格开启的 CSV (以逗点分开数值) 文本文件。
- 字体** 按这在乐曲选择器窗口中改变字体。

乐曲选择器列出任何真鼓或者真轨是找不到的, 在一个分别栏中(“d”指找不到的真鼓和“t”指找不到的真轨)。如果你想不准许这一个功能, 你能制造一个叫做 c:\bb\AlsoReadStylesWithSongListBuildUp\_False.txt 的档案(内容不相干的)。

一经将乐曲加载, 您就可以在和弦窗口看到和弦显示, 因此, 您可以跟随和弦变化和与乐队一起演奏。



你能在任何的小节上点两下, 在那位置开始播放。在**偏好**对话框中也有一个选项用空格键启动及停止播放。空格键或点两下使用在一个完结小节(或者一个标签的小节), 及它从完结播放(或标签)。

和弦谱上的右鼠标菜单选项。提供时常使用的编辑功能, 包括“从小节/乐段#播放”。

- 播放开始自小节14乐段 #1
- 播放开始自小节14乐段 #2
- 播放开始自小节14乐段 #3

### 打开最近选择的乐曲/打开我的最爱乐曲

这是一个用于分别列出最近播放和我最喜爱乐曲列表的对话框。此对话框中有 2 个单选按钮在, 显示你最近使用过的乐曲和“我的最爱”清单。使用菜单命令或按键 **Shift+F3** 打开列表。



**最近播放的歌曲 [C:\bb]** “我的最爱”和“最近播放”单选按钮在最近播放过的乐曲和你喜欢的歌曲的清单之间切换。

当使用“另存为”以不同名称保存一首乐曲时，新的名称将添加到**最近播放歌曲**的对话框。

**到上面** **上(U)** **下(D)** 使用这些按钮可在列表中上下导航，或跳到清单的顶部。

**插入(I)** **添加(A)** **删除(T)** **插入**按钮添加一首乐曲到当前列表位置。**添加**将乐曲添加到清单的最后。**删除**删除所选的项目。

**点唱机(J)** 我最喜欢乐曲清单是可以编辑、排序、保存/加载，并可与点唱机一起使用。你可以添加无限数量的我的最爱。

**加入最爱** 我的最爱清单开始时是空的。但你可以通过单击**加入最爱**按钮(此按钮也可在风格选取器找到)添加歌曲为你的最爱。

**排序** **排序**按钮按字母顺序排序列表。

**提取设置(L)** **保存设置(V)** 你可以保存和加载一组的我的最爱或最近播放乐曲或风格)。一旦你有一组，你可以按**点唱机...**

按钮。这将顺序播放那组的文件而不是随机。它将从当前选定的乐曲开始。

**清除(L)** 你可以制作新一组的乐曲清单，透过使用**清除**按钮清除我的最爱清单，然后以**添加**、**插入**和**删除**按钮来添加乐曲。

**即时播放(P)** 当你按**确定**时自动播放加亮的乐曲。

**要自动加入最近文件(K)** 如果启用此项目，每一首你加载的乐曲将添加到我的最爱清单的顶部。

**技术说明：**我的最爱清单中的歌曲/风格储存在 BB 文件夹中叫 SongFavorites.txt(或 StyleFavorites.txt)的文本文件中。

## 打开下一首乐曲

在当前起作用的文件夹中按字母顺序排列打开下一首乐曲。

## 打开上一首乐曲

在当前文件夹中按字母顺序排列打开上一首乐曲。

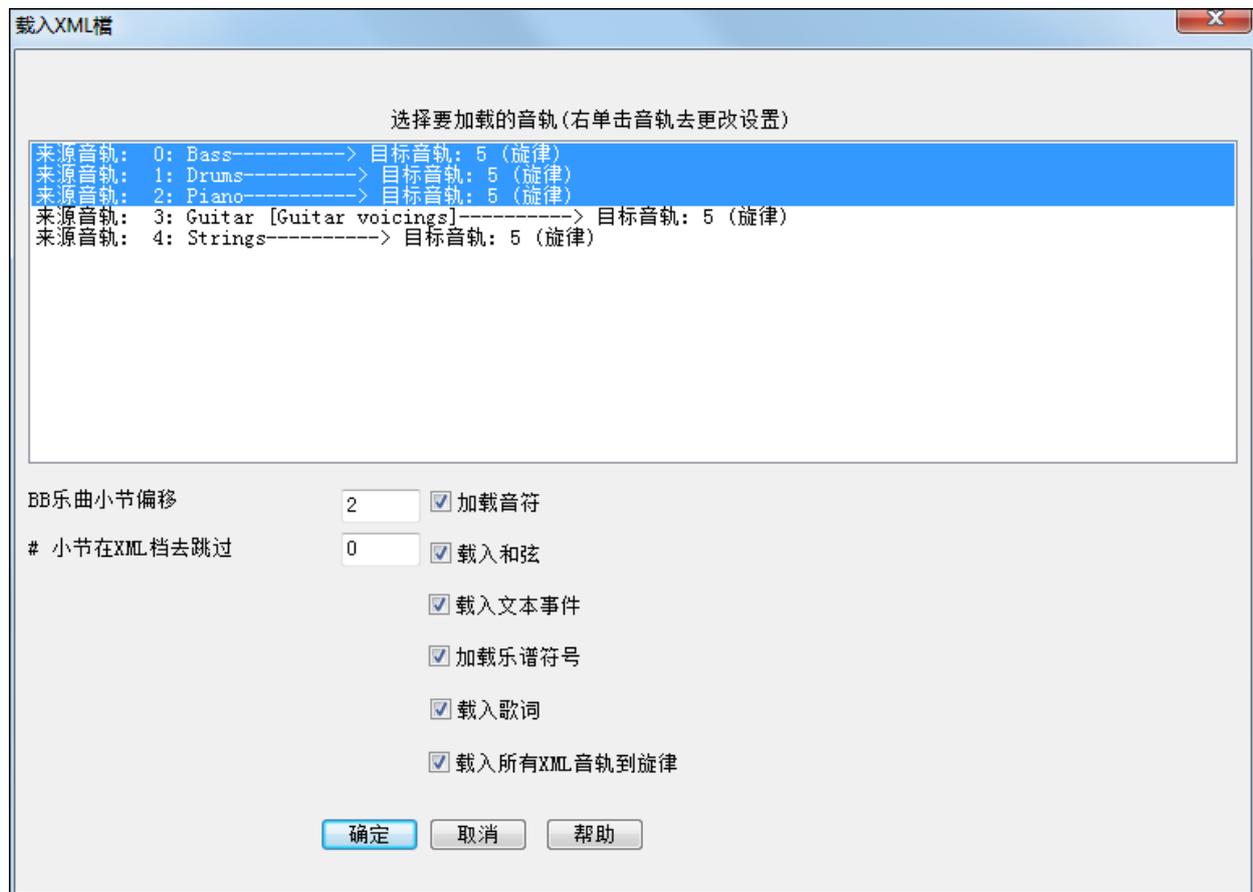
## 打开 MIDI 档

此命令将运行**打开档案**对话框，并显示当前文件夹中可用 MIDI 档案的清单。

## 载入 MusicXML 档

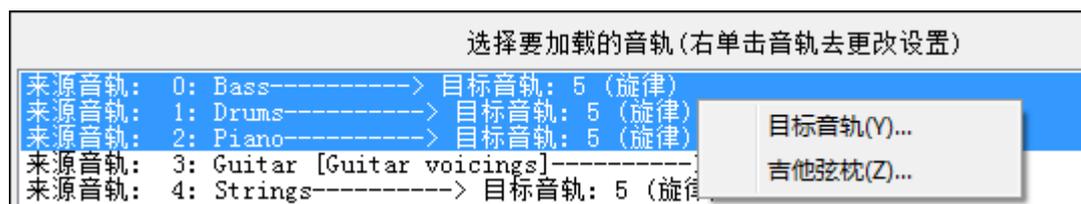
Band-in-a-Box 支援 MusicXML，因此你可以轻松地导入你的乐谱程序如 Finale、Sibelius、和 Guitar Pro 的 MusicXML 档到 Band-in-a-Box。

当你选择此菜单命令，并选择一个 MusicXML 档时，将会打开加载 XML 文件对话框。



首先，选择要加载的音轨。若要选择多条音轨，请按住 CTRL 键并单击音轨。

如果你想要改变目标音轨，在音轨上右单击，并选择 *目标音轨*。



- 加载音符
- 载入和弦
- 载入文本事件
- 加载乐谱符号
- 载入歌词
- 载入所有XML音轨到旋律

选择你想要从 XML 文件加载的元素。

如果你不希望所有音轨合并到旋律音轨，请禁用“加载所有 XML 音轨到旋律”选项。

# 小节在XML档去跳过  此设置允许你从某一小节载入 XML 档。例如，如果设置为“4”将从第 5 小节载入 XML 档。

按 [确定]，然后 XML 档将加载到 Band-in-a-Box。

## 打开音频档

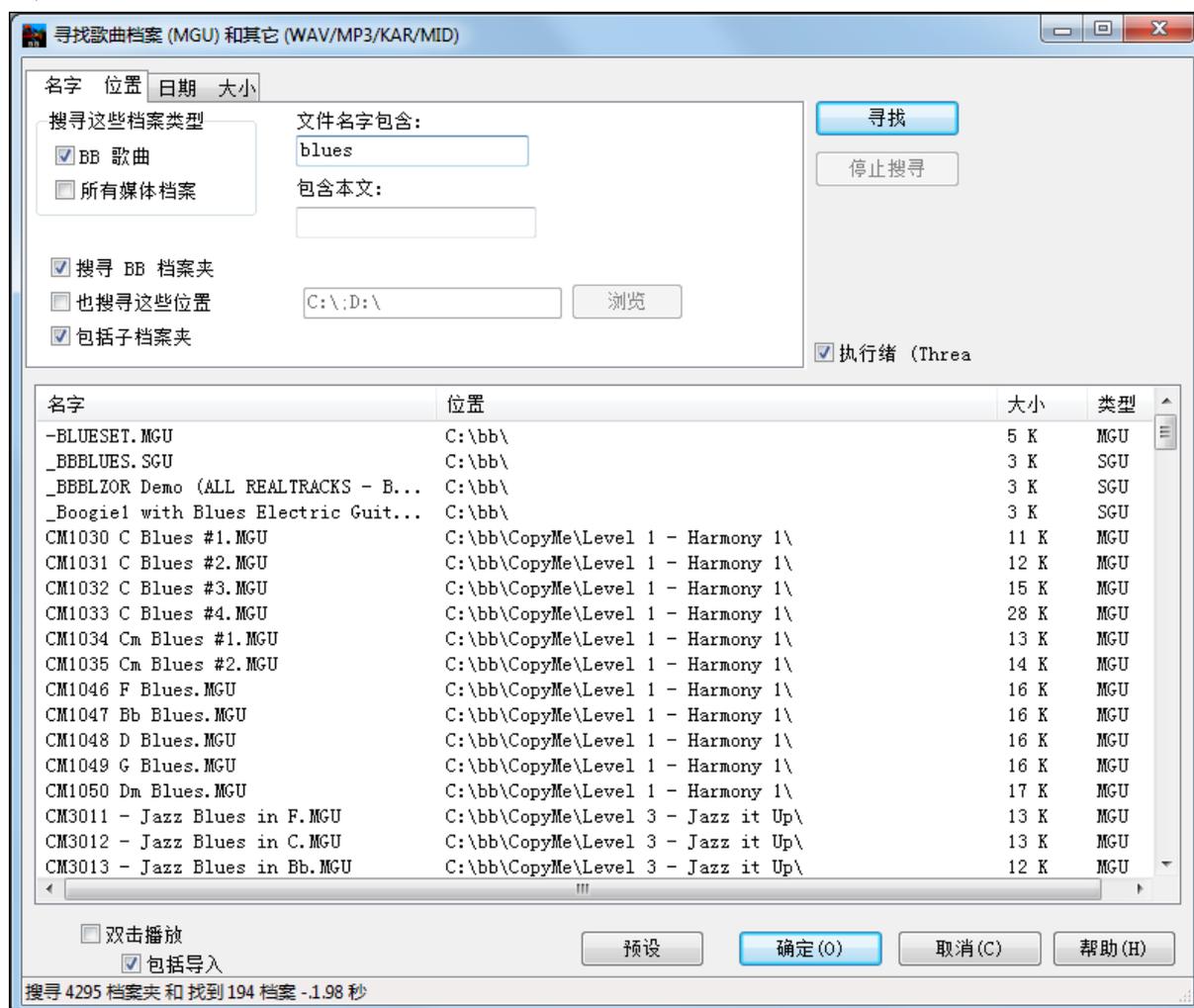
这将运行 *打开档案* 对话框，并显示当前文件夹中所有支持的音频类型的档案清单 (.WAV, .WMA, .MP3, .MP4, .M4A, .WMV 音频, 和唱片 CD)。

## 从偏好文件夹中打开

菜单命令 **档 | 打开特殊的 | 偏好文件夹** 会启动 **偏好文件夹** 对话框并有最近使用的文件夹列表。要使用此对话框打开一首乐曲你首先要从清单中选择文件夹，然后直接从该文件夹打开这首乐曲。这允许你在另一个文件夹中快速找到一首乐曲。

## 乐曲搜寻器

这将运行 **寻找乐曲档案** 对话框，使你可以寻找一 Band-in-a-Box 乐曲(或任何 Band-in-a-Box 可以打开的档)。也可以从菜单 **档 | 打开特殊的 | 寻找档案** 去打开此对话框。



你可以按名称和文件的位置，或按日期和大小去定义你的搜索。

### 名称 & 位置

这包括按档的名称或档中找到的任何文字进行字句筛选。例如，你可以

- 获得一个在你的 PC 上所有包含字句”Blues”在标题中的 Band-in-a-Box 乐曲的清单。
- 获得一个在 BB 文件夹中所有包含字句”Reggae”在档中的 Band-in-a-Box 乐曲的清单。



## 日期 & 大小

使用此窗口可以在特定范围的日期或时间寻找。

如果有多个不同日期和阶段版本的档这是很有用的。



The screenshot shows a search criteria window with the following sections:

- 寻找档案** (Search Archives): Three radio buttons for **制造** (selected), **修改** (Modify), and **使用** (Use).
- 日期** (Date):
  - 日期之后:** (Date after) 10/ 2/2014
  - 日期之前:** (Date before) 10/ 2/2014
  - 时间之后:** (Time after) 10:52:25 AM
  - 时间之前:** (Time before) 10:52:25 AM
- 大小** (Size):
  - 至少:** (At least) 0 KB
  - 最多:** (At most) 0 KB

## 文件关联

进入菜单 **档 / 关联档类型**，可设置 Band-in-a-Box 的档关联。设置关联后，双击关联的乐曲或风格，系统就会自动使用 Band-in-a-Box 来打开。

菜单项 **档 / 文件有效性 / 关联的文件类型...** 为建立文件与 Band-in-a-Box 的关联。

## 所有歌曲盖过

这些盖过会忽略你保存在乐曲档中的设置。

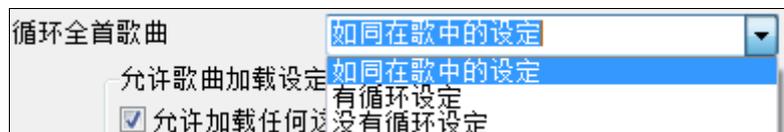


**盖过**

所有盖过可以在 **偏好 [盖过]** 中找到，这能让你设定整体的歌曲循环 (所有设定为不用，所有设定为用或如设定在歌曲中)。

类似的选择让你可从一个档案选择加载其他的讯息，像音色、和声、音量/混向/乐段/声像/音库更改。举例来说，你能设定每首歌曲加载有循环设定，而不要加载来自歌曲的任何混向设定。

## 循环全首歌曲



The screenshot shows a dialog box titled **循环全首歌曲** (Loop All Songs) with a dropdown menu set to **如同在歌中的设定** (Same as in song). Below the dropdown are three options:

- 允许歌曲加载设定 **如同在歌中的设定**
- 允许加载任何设定 **有循环设定**
- 允许加载任何设定 **没有循环设定**

举例来说，你能设定每首歌曲加载有循环设定，可设定“有循环设定”。但如果你不想要任何歌曲循环，可设定“没有循环设定”。如果你想设定跟随先前的版本操作，便使用“跟据歌曲设定”，或按 **[默认值]** 按钮。



新歌曲的默认下的选项是来自歌曲设定对话框的设定。

当选择 **在中间乐段改变风格** (默认值), 歌曲在中间乐段用子风格 B, 只有第一和最后乐段用子风格 A。如果这一个设定不被选择, 子风格将跟随和弦谱的部分标志改变。

当选择了 **强制歌曲用简单编曲**, 真轨会播放一个更简单的(不太繁多和不太装饰)编曲。

那 **[流行/乡谣]** 预先设定按钮关掉这两个设定, 为典型的流行或乡谣编排, 跟随部分标志和不修饰和弦。

那 **[爵士乐]** 默认按钮启动这两个设定, 为典型的爵士乐编排支持在中央的乐段的独奏和容许爵士和弦装饰。

使用**强制所有乐曲的音轨为简单编曲**下面的选项去设置所有乐曲的个别音轨或所有音轨为简单编曲。如果你想逐首乐曲去强制简单编曲, 请使用工具栏上的 **[冻结/简单]** 按钮。

## 改变风格



**[风格]**按钮是一个分割按钮。上半部分的按钮使用默认的方法来打开一风格选择对话框。下半部分显示一菜单以不同的方法来选择风格。上半部按钮的默认方法是从该菜单分配。例如, 如果在“风格选取器”旁边有一复选标记, 单击上半部分的按钮将运行

### 允许歌曲加载设定为:

如果设置, 这些项目将被允许从歌曲载入。如果不是, 加载歌曲时, 设置将被忽略。

### 转换基于行的歌词为基于小节的歌词

在以前的版本中, 有基于行的歌词, 可以在乐谱窗口上以每行输入。你已不再需要输入这种类别的歌词, 但如果你现有乐曲是基于行的歌词, Band-in-a-Box 可以将他们转换为基于小节的歌词。这选项允许你去选择当打开有基于行的歌词的乐曲时要怎样转换。默认值是“总是(自动分拆)”, 这将转换基于行的歌词为基于小节的歌词并把它们分拆成 4 个小节。如果你选择“总是(不分拆)”, 将转换基于行的歌词, 但它们不会被分拆成 4 个小节。你也可以选择不自动转换基于行的歌词。如果当前乐曲有基于行的歌词, 你可以按 **[现在转换]** 按钮将它们转换为基于小节的歌词。

### 可以用歌加载记谱符号

如果这不被选择, 记谱符号 (圆滑符, 断音, 声音渐增) 将不从歌曲载入。



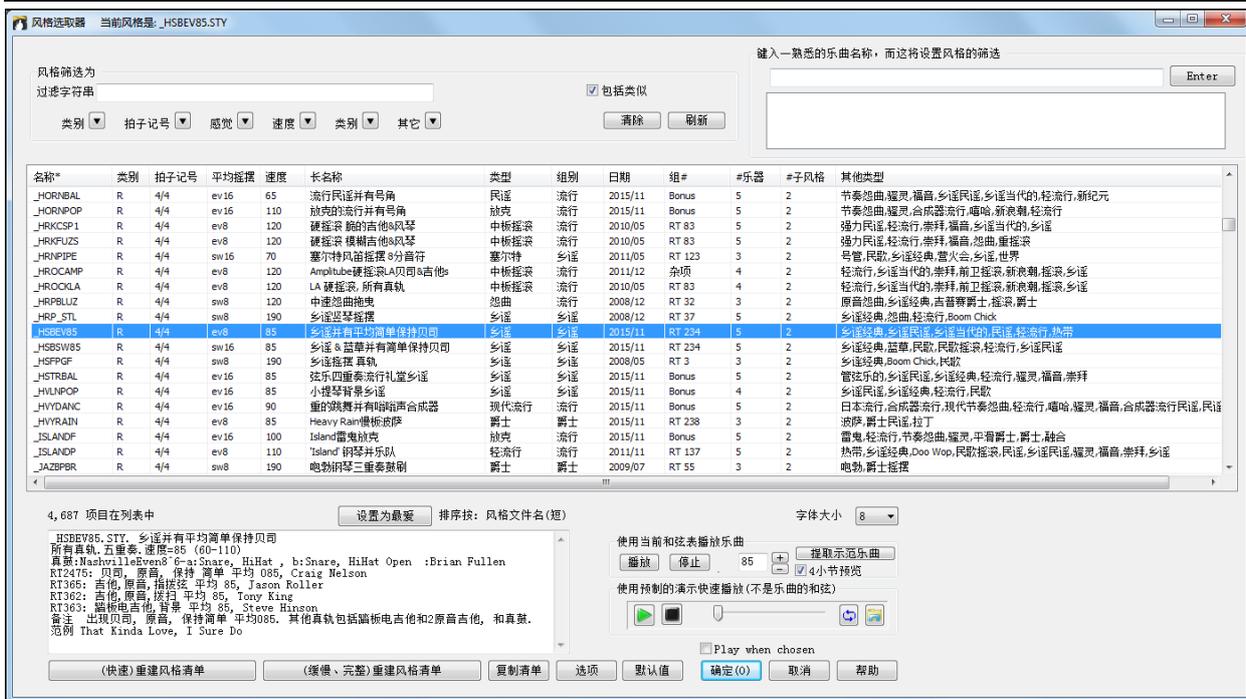
风格选取器对话框。”乐队风格”会打开一风格类型清单。如果选了”最近使用风格”，单击按钮将直接转到最近播放风格的清单，并如此类推。

## 风格选取器

风格选取器窗口列出所有风格并包括全部数据。它具有很棒的筛选器功能，可寻找完美配合你乐曲的风格，通过选择元素，例如拍子记号、感觉或速度，或只需键入熟悉的乐曲标题。

你可以通过对列进行排序去浏览风格，或双击清单去听一下”实时”预览。如果风格同时有 MIDI 和真鼓可用，你可以听到两个预览，并选择你想要哪一个。这样可以更快找到适合你乐曲的风格。

**注意:** 在你有使用风格选取器的第一次将有一个短暂的延迟，因它在生成风格清单。



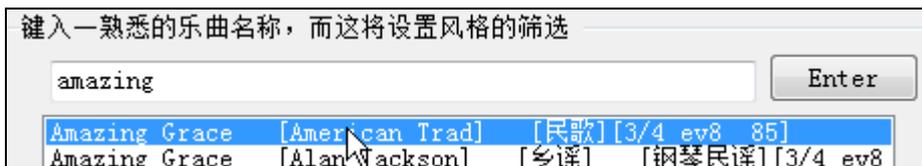
## 快速筛选器

键入一文字和/或按下方向按钮去选择一类别、拍子记号、感觉、速度等，而你将立即看到筛选后的清单。如果不选中”包括类似”，则筛选后的列表将显示精确的匹配，但如果选中此选项，则该列表将显示精确匹配和类似的风格。



## 风格建议

只须键入一首熟悉的乐曲标题的名称、音乐家名字、或音乐类型，风格选取器将列出其类型、感觉、速度、和拍子记号是类似于那首乐曲的风格。



键入一字符串，单击乐曲去选择它，然后单击[Enter]。该列表将筛选并显示匹配这些元素的风格。当你看着”风格筛选为:”区域时你可以看到哪些确立的筛选。如果你启用”包括类似”选项，筛选列表中包括类似的风格，但如果你想要只看到精确的匹配，请取消选中此选项。



### 实时预览风格

你可以试听风格选择器中的风格而无须改变你现有的编曲，透过使用预览控制。



它有播放和停止按钮，一进度列，和一循环按钮。

还有，当该控制播放时，如果有 2 个档可以播放，还会显示一个切换按钮。这将显示 MIDI 风格的预览，因为大多数的 MIDI 风格都有 MIDI 鼓和真鼓可用，而现在你可以轻松地听到两个。

要听一个预览，只需双击清单中的风格名称。或突出显示一风格然后按播放。

演示是预先制作所以它们会立即播放。他们是个好主意去知道风格听起来应该是怎样。

风格演示可以在 2 处地方找到：

1. 在硬盘上，您的真轨文件夹中的 Data\Style Demos Audio 文件夹中（通常是在 c:\bb\RealTracks\Data\Style Demos Audio）（一些演示包括在磁盘上，但为了节省空间不是所有都包括在内）。
2. 和在互联网，在 [www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)（这里有所有演示）。

当你演示一风格时，该程序将播放磁盘上的版本（如有可用）；否则将从互联网播放。这一切发生得很快并由内部控制，所以不会启动外部浏览器。

**注意：**你需要 Windows Media Player 版本 9 或更高去使用此功能（这是随 Windows 有的，所以你很可能会有它）。



风格的演示偶尔会从互联网播放。你可以按这按钮去下载从互联网上播放的档案。如果档案是从你的硬盘中播放，这按钮将显示文件夹里的档案。

### 以风格演奏你的乐曲

你也可以通过当前乐曲和弦进程上实际演奏一风格去试听它。



按下【播放】按钮将生成你的乐曲的编曲并突出显示当前的风格。如果启用了“4小节预览”选项，可加快生成的速度，并将只播放前 4 个小节。

### 真风格和有真轨的风格

真风格是只使用真轨的 Band-in-a-Box 风格。真风格的风格名称前面会有一底线 \_。

J140\_GB R 4/4 sw8 140 爵士乐摇摆小型爵士乐团

有真轨的风格是混合了 MIDI 音轨和真轨。有真轨风格的风格名称前面会有一等号 =。

=TBONE\_B RM 4/4 sw8 130 爵士怨曲原音贝司

有真鼓的风格使用真鼓作为鼓的音轨而其他音轨是 MIDI 音轨。有真鼓风格的风格名称前面会有一连字符

### 乐队风格

当你选择此菜单项后，你便会看到一个风格类别的目录，并有子菜单以所列类型排序。



例如，在爵士乐队中你将看到爵士乐摇摆、波萨/拉丁、古巴/波利乐、平滑爵士和吉普赛爵士/迪克西兰风格。

每一标题打开一个所选真风格的列表，并以速度排序。

最近风格	_LAZYJZM.STY 爵士摇摆中慢板, 钢琴三重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)
偏好风格	_JFREDMD.STY 爵士摇摆中慢板, Freddie四重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴, 原音
----- 爵士风格 -----	_JGTGRMS.STY 爵士摇摆中慢板, 钢琴电子吉他四重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴
爵士摇摆	_JGTFRMS.STY 爵士摇摆中慢板, 电子吉他三重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 电子吉他, 鼓刷
波萨/拉丁	----- 中板摇摆 (130-180) -----
古巴/波利乐	_JSWINGP.STY 爵士摇摆, 钢琴三重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓)
平滑爵士	_JAZFRED.STY 爵士摇摆, Freddie四重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 原音钢琴, 原音吉他, 鼓
吉普赛爵士/迪克西兰	_JAZZWES.STY 爵士摇摆, 钢琴电子吉他四重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 原音钢琴, 电子吉
----- 乡谣风格 -----	_JAZCMTR.STY 爵士摇摆, 电子吉他三重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 电子吉他, 鼓刷)
乡谣民谣	----- 咆勃 (180-250) -----
乡谣摇摆	_JAZBOP.STY 爵士咆勃, 钢琴三重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓)
乡谣平均	_JFREDFS.STY 爵士咆勃, Freddie四重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 原音钢琴, 原音吉他, 鼓
乡谣流行16分音符	_JGTGRFS.STY 爵士咆勃, 钢琴电子吉他四重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 原音钢琴, 电子吉
赞美与敬拜	_JGTRFSS.STY 爵士咆勃, 电子吉他三重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 电子吉他, 鼓)
乡谣圆舞曲	----- 圆舞曲 (75-190) -----
蓝草	_JWALZPS.STY 爵士圆舞曲慢板, 钢琴三重奏, 摇摆 85 (80-100) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)
篝火会	_JWALZPM.STY 爵士圆舞曲中慢板, 钢琴三重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)
----- 流行/摇滚风格 -----	_JWALZGM.STY 爵士圆舞曲中慢板, 吉他三重奏, 摇摆 110 (80-130) (原音贝司, 电子吉他, 鼓刷)
摇滚	_JWALTZP.STY 爵士圆舞曲, 钢琴三重奏, 摇摆 140 (130-190) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)

你也可以从菜单项选择并加载歌曲演示。

**载入歌曲示范为\_JSWINGP.STY [爵士民谣 钢琴]**

用户可以自定义此清单的风格。你可以创建一个文本文件来把风格添加到清单的顶部和/或底部 (即在 PG Music 所提供的风格清单之上或之下)。若要自定义顶部清单, 创建一个名为 c:\bb\ RealCombos\_User\_Top.txt 的文件, 若要自定义底部清单, 创建一个名为 c:\bb\ RealCombos\_User\_Bottom.txt 的档。

该档的格式跟 PG Music 所包括档案的完全相同, 名称为 c:\bb\ RealCombos.txt。您可以列出一行文字 (标题), 例如

---- My Favorite Country Styles ----

或一行包括风格的如

\_JAZFRED\$ Jazz Style with 4 in the bar Guitar

在这行, \$ 字符是风格名称和说明之间的分隔符。



按 Band-in-a-Box 工具栏上的 [影像说明] 按钮观看编辑乐队风格清单的教程。

## 制造一首多风格歌曲

多风格如果你有一首歌曲, 你能在这歌曲使用超过 2 子风格。举例来说, 我们有一首巴沙诺瓦歌曲, 而你想要有爵士摇摆的段落。与其搜寻一个有这个组合的多风格, 我们能制造只对于这一首歌曲的多风格。跟下列步骤:

载入一首歌曲像 c:\bb\styles0\zzbossa.mg4

----子风格改变--  
<子风格没有改变>

- ✓ a [ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)
- b [ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)
- 设定 c/d ...

在一个小节数字上右击, 及选择“设定 c/d.”

然后从风格选取器选择 ZZJAZZ.STY。

----子风格改变--  
<子风格没有改变>

- a [ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)
- b [ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)
- ✓ c [ZZJAZZ] (爵士摇摆风格) (在歌曲中设定)
- d [ZZJAZZ] (爵士摇摆风格) (在歌曲中设定)
- 设定子风格
- 移除 c/d

然后你见到现在有 4 个子风格: a、b、c、d。你能使用“d”子风格作为爵士乐摇摆步行贝司, 因为它与来自 ZZJAZZ 的“b”子风格是相同的。

载入歌曲 c:\bb\Tutorial BB 2008\“Demo of MultiStyle in song only Bossa 2 Jazz.MG4”, 你能见到完成的结果。这一首歌曲使用部份标志切换风格。

**注意:** 真鼓为所有风格应用, 如果你已经准许真鼓, 及在真鼓设定对话框中的“为 \MIDI 鼓替代真鼓”。

## 播放/暂停/停止播放



[播放] 从头播放乐曲，但不作新的编排，除非需要再次生成。



[生成播放] 生成一个新的 Band-in-a-Box 编排并播放乐曲。



[循环播放] 循环播放和弦窗口中选定的部分(即加亮显示部分)。下拉菜单中有为整首乐曲循环播放的设置。



[从小节播放] 按钮可以用于设定从乐曲所选的主歌及小节号数开始播放。使用此功能跳到乐曲的任何小节。你也可以从任何小节开始播放，透过右单击该小节并选择 *播放从小节* 菜单项。



[停止] 按钮停止乐曲或自动唱机的播放。



[暂停/继续] 按钮暂停播放中乐曲。再单击从暂停位置继续。

您同样可以使用[播放]菜单选项或快捷键来完成相应操作。



你可以在和弦谱或乐谱窗口的任何小节上双击去从这位置开始播放。

你能在任何的小节上点两下,在那位置开始播放。在**偏好**对话框中也有一个选项用空格键启动及停止播放。空格键或点两下使用在一个完结小节(或者一个标签的小节),及它从完结播放(或标签)。

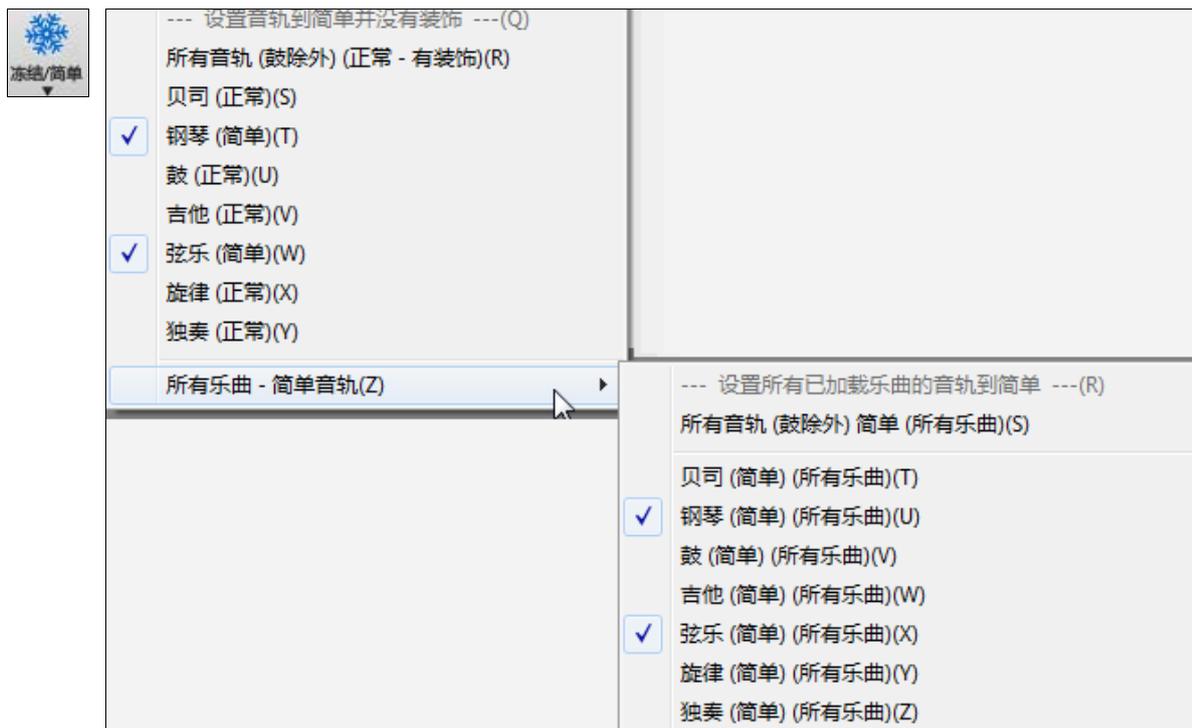
你也可以在和弦谱或乐谱窗口上右单击去开始播放。

播放开始自小节14乐段 #1  
播放开始自小节14乐段 #2  
播放开始自小节14乐段 #3

### 更简单编曲的选项

在工具栏上的 [冻结/简单] 按钮允许你设置个别音轨或所有音轨为没有装饰的编曲。简单编曲的选项也可以基于个别乐曲设置或应用到所有乐曲。

如果你设置鼓音轨为简单，那么鼓音轨会避免填充或之后填充(强音钹)。你还可以设置一鼓音轨在一风格为简单。如果你设置鼓音轨为简单，用户轨将跟随此鼓的设置，并演奏一个没有填充的更简单编曲。



你可以在任何小节上双击去从这位置开始播放。在**个人偏好**对话框上也有一选项去以空格键去开始或停止播放。空格键或双击都可以在结尾小节上使用 (或反复上的一个小节)，而它会从结尾 (反复) 播放。

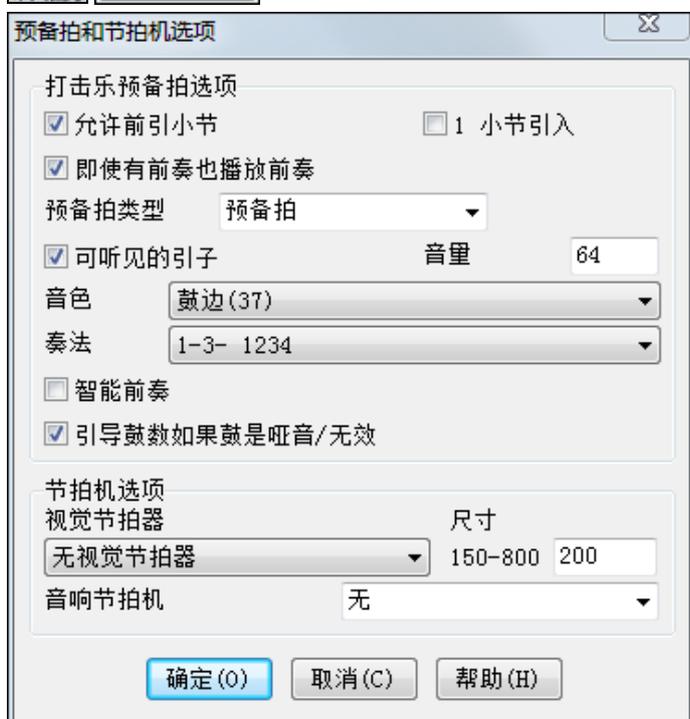
你还可以使用 *播放* 菜单指令或按键。

### 引导小节与节拍器



预备拍/节拍

这些设置都在参数选择对话框中，点击[预备拍/节拍机]按钮，打开引导小节和节拍器选项。

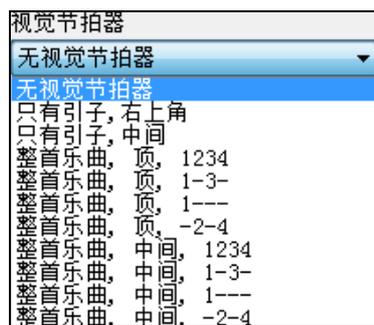


默认导入是两个小节，有选项可缩短至一小节导入。

您能选择任何鼓件用于引导小节，或者选择不同的节奏（例如只在 2，4 拍打代替 1-2-3-4）。

灵活的引导拍特点可以避免在旋律进入时继续发声。

同样有一个选择，可以让引导拍在所有情况下都发声，这对于没有鼓声的风格或将鼓组轨静音后鼓手跟随演奏时很有用。



您能在演奏整首乐曲或仅在引导拍时于屏幕上显示可视的节拍器。选择屏幕位置（右上或中央）和尺寸（最大全屏），同时选择拍子类型（1234、1-3、1——或-2-4）。看着屏幕上的节拍器对于训练学生节奏感非常有用，大尺寸的节拍器可以离很远就看到。

节拍器可设定只在录音期间或在录音和演奏期间能听到，或完全关掉。

可视的节拍器能设定在“录音时”，“录音和播放”期间或“没有”- 完全没有。



## 声部播放设定

个别乐器声部是由屏幕上混音器控制。它总是出现在主画面的右上角。



混音器中每一音轨显示分配给它的乐器名称。

**音色: 19 摇滚风琴** 黄色文字表示 MIDI 乐器。

**903: 电子贝司 平滑酷摇摆 16 100** 绿色文字表示真轨或真鼓。

单击声部名称去打开音轨菜单并有全方位选项去分配一乐器到音轨。这些包括真轨、MIDI 音色、用户轨和循环。



### 静音、独奏、和固定音轨

每一音轨有它自己的 VU 音量计并且有按钮去[M] 静音、[S] 独奏、和[\*]固定音轨。

VU 音量计:



静音、独奏、固定按钮:



### 把乐器静音

 单击静音按钮把所选音轨静音。按钮将变为红色，以显示它起了作用。

另一方法是用鼠标右单击某声部名称并在选单中选择静音，就可将它静音。再次点击恢复发声。静音状态时，乐器名称会变成红色，指明声部处于静音状态。

 当播放乐曲时要静音/取消静音所有声部，只需按下 Alt+2 或在屏幕顶部的“主要”单选按钮上右单击，并在菜单中选择静音。

### 独奏一乐器声部

 听 Band-in-a-Box 时，你可以按独奏按钮去让某声部独奏(隔离)。

你也可以按住 Ctrl 键，在屏幕顶端的乐器上点击鼠标(左或右)。例如，如果您仅仅想要听见钢琴声部，按住 Ctrl 并单击钢琴声部即可。如果您希望使用热键，按 Alt+2(所有声部静音)，再按 Alt+4(钢琴取消静音)。

## 固定一乐器声部

 任何音轨也可以固定(MIDI 或真轨)。固定后, 它不会更改或再生成。这可以在回放之前的乐曲时节省时间, 并允许你固定你喜欢的编排。混音器上的[\*]按钮固定个别音轨。使用工具栏上的雪花按钮可设置其他选项, 其中包括固定整首乐曲。

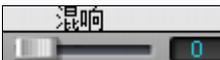


## 改变音量、声像、混响、基本音色

混音器上每一音轨有它自己的一组控制, 包括音量、声像、混响、和基本音色。使用它们来制作你自己编排的混音。

音量滑块和值: 

声像滑块和值: 

混响滑块和值: 

基本音色设置: -18 (低音) - +18 (高音) 

单击音轨滑块时按住 [Ctrl] 键, 或拖动滑块的指头。这将强制所有音轨移动到原来的音轨相同的绝对位置。按住 [Shift] 键, 它将相对于原来音轨的移动去移动所有音轨。

这里还有一主乐段并有静音、VU 音量计和主音量控制。



主静音: 

VU 音量计(立体声): 

主音量 (这首乐曲) 和音量 (所有乐曲)。



主音量是 Band-in-a-Box 的一种新型的音量设置, 是真正的主音量, 它应用分贝 (dB) 提升到主信号, 并跟音轨音量独音处理。因此举个例子, 如果你希望所有 Band-in-a-Box 乐曲更大声, 你可以简单地设置“所有乐曲”主音量滑块 (e.g. 到 +6 dB) 而这个提升会应用到所有乐曲的所有乐器 (MIDI 和音频) 的音频输出。

**外掛程式** 插件面板允许你设置每音轨的 VSTi/DXi 合成器和效果。



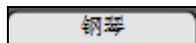
**[没有]** 在任何插槽中单击去运行 VST/DX 合成器/插件对话框。在此对话框中, 有应用到插件的乐器会在左侧列中被选定。



然后，可以从右边的四个下拉组合按钮去分配最多四个插件。



单击**帮助**按钮去看完整说明。



**钢琴** 卷标显示在每个音轨的琴键上正在演奏的音符。



单击音色面板会打开一窗口并以大一点去显示分配给乐曲的乐器清单。



单击任何乐器名称会打开一相同菜单去选择或更改乐器。

主音量 (这首乐曲) 和音量 (所有乐曲)。



主音量是真正的主音量，它应用分贝 (dB) 提升到主信号，并跟音轨音量独音处理。因此举个例子，如果你希望所有 Band-in-a-Box 乐曲更大声，你可以简单地设置“所有乐曲”主音量滑块 (e.g. 到 +6 dB) 而这个提升会应用到所有乐曲的所有乐器 (MIDI 和音频) 的音频输出。



因为大多数人不需要全时间有 THRU 和音讯音轨在主画面上显示，在讯混音器上有 THRU 和音频按钮去显示/隐藏这些音轨。

### 关于音色改变

音色改变是在 Band-in-a-Box 风格中埋藏，而且这些音色默认与歌曲一起载入。能在**偏好的** MIDI 选项对话框被不赞许。替代的音色能与歌曲一起储存 (Alt+F2)。

### GM2 支持

使用 GM2 后，Band-in-a-Box 的风格和乐曲将加多 128 个可用 MIDI 音色，包括四弦琴、曼陀林、12 弦吉他以及更多新的钢琴、风琴、吉他、铜管和弦乐等。

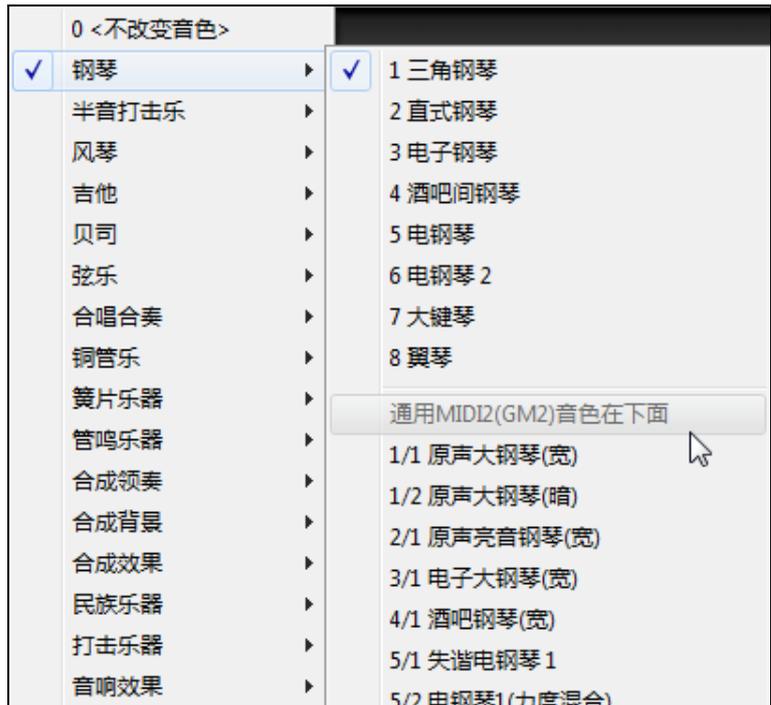
**注意:**Band-in-a-Box 随带的 Coyote 软音源兼容 GM2，还有其他的大多数新型乐器也支持。如果没有支持 GM2 的设备，请用 GM 代之。



GM2 支持在 **MIDI 驱动设置** 对话框中设置（选项/MIDI 驱动设置）：

- **支持 GM 2:** 如果使用 Roland VSC3 或其他更新的 Sound Canvas 音源，请选此项目。
- **Roland GS:** “老式”指 SC55/SC88 等支持 GS 的老设备，它们不支持 GM2，但拥有与 GM2 相同的音色库空间，只是音色的具体位置不同而已。Band-in-a-Box 可以读取 GS 库中的音色，然后代之以 GM2。不过如果设备同时支持 GS 和 GM2（如 SC8820），则应优先选择 GM2。
- **不支持 GM2:** 大多数声卡目前仍不支持 GM2，它们只能使用原始的 128 个 GM 音色。

**选择GM2音色** 你可以在音轨(右单击)菜单的 **选择MIDI 音色** 子菜单中选择 GM2 音色。这显示按乐器类型分组菜单。



### 附加音色

音色是指 MIDI 乐器的名称。软件包括了很多原声低音吉他、电钢琴、和小提琴等的音色示例。音色是通过 MIDI 播放装置来仿真真实乐器的。Band-in-a-Box 软件默认使用标准 GM 音色库，可以被所有 MIDI 厂商使用，但是很多 MIDI 合成器以及一些声卡还有一些附加音色，可作为标准 GM 音色列表的补充。这些附加音色一般存储在高位音色库中。

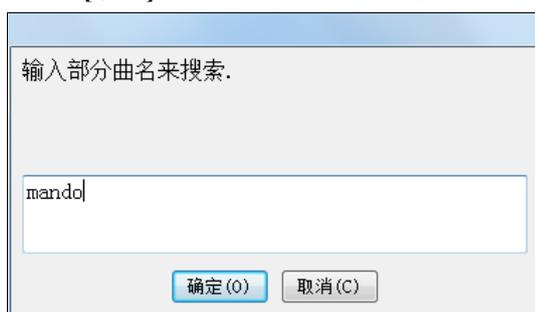
### 高位音色库对话框

**选择更高音色库(从 .Pat 档)** 你可以在音轨(右单击)菜单的 **选择MIDI 音色** 子菜单去选择一高位音色库。这会打开 **高位音色库** 对话框，对全部音色库及 GM 的查询更加方便。



方法可分类查找音色：

- 打开音色表，选取一个音色（如电低音吉他, 原声钢琴等）。
- 点击“包含主音色”复选框。
- 点击[搜索] 可输入关键词查找音色。



WWW 下载更多的 PAT 档案...

单击按钮上去 PG Music 网页下载更多的音色

[http://www.pgmusic.com/support\\_miscellaneous.htm](http://www.pgmusic.com/support_miscellaneous.htm)

### 在 Band-in-a-Box 软件中转换合成器音色列表

Band-in-a-Box 软件可读取由 PowerTracks Pro Audio 或 Cakewalk 产生的音色列表，然后，转换为一个.PAT 文件，用于在 Band-in-a-Box 软件中使用。

### 将 PowerTracks 音色列表转换为 Band-in-a-Box .PAT 文件

PowerTracks 以一个单独的文件存储音色列表，名称为 PATCHES.INI。这个档包含了 PowerTracks 可以支持的所有合成音色列表。Band-in-a-Box 软件则以独立文件形式为每个合成器单独存储了一个音色列表文件，扩展名为.PAT。

要将 PowerTracks 文件转换为 Band-in-a-Box 音色文件，您可以首先选择 c:\pt\ptw\patches.INI，然后，选择一个合成器，就可以转换为该合成器的.PAT 文件。

选择更高音色库 (从 .Pat 档)

右单击音轨菜单的 *选择 MIDI 音色* 子菜单会打开 **高位音色库** 对话框。

注意：如果一个.PAT 档以前没有被选定过，将会出现一个文件 **打开** 对话框。从 \bb 目录中选择一个.PAT 文件来激活 **高位音色库** 对话框。

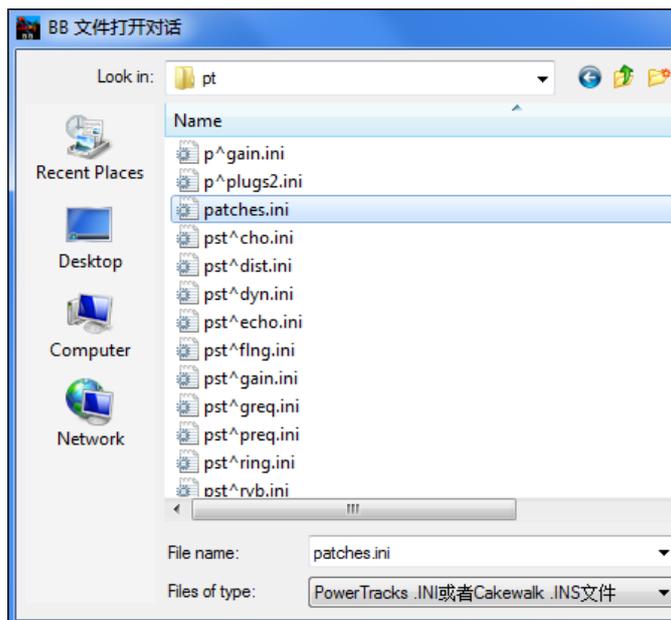
打开INI/INS

按下[打开 INI/INS]按钮可以打开 BB 文件 **打开**对话框。

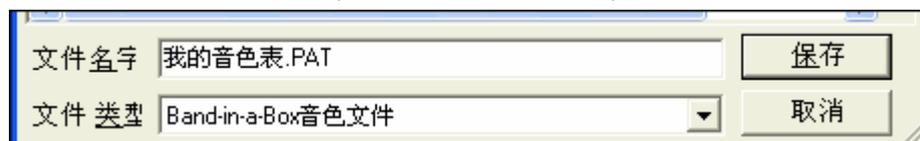
选定文件 c:\pt\patches.INI。

您将会在 patches.INI 档中看到合成器的菜单。

选择一个合成器以进行音色表转换。



为您转换好的音色文件命名(例如：我的音色表.PAT)，并将其保存至 c:\bb 目录中。



### 转换 Cakewalk .INS 文件为 Band-in-a-Box .PAT 文件

除了应打开一个 .INS 档而不是 PATCHES.INI 档外，转换步骤同上面介绍的由 PowerTracks 音色表转换为 BB 音色表。例如，如果您的 Cakewalk 音色表文件名称为“My Synth.INS”，转换后的文件名和文件保存位置就是 c:\bb\My Synth.PAT。

### 独奏一个乐器声部

播放 Band-in-a-Box 时候按着 Control 键点击（无论左或右钮）屏幕顶部的某件乐器，就能把它分离出来（独奏）。例如您只要听钢琴声部就 Ctrl + 单击钢琴声部。使用热键也可以，先按 Alt+2（全部静音）再按 Alt+4（钢琴不静音）。

### 所有声部静音

播放中可以让所有声部静音/不静音，只需按 Alt+2 键或鼠标按钮点击屏幕顶端的”主要”单选按钮。

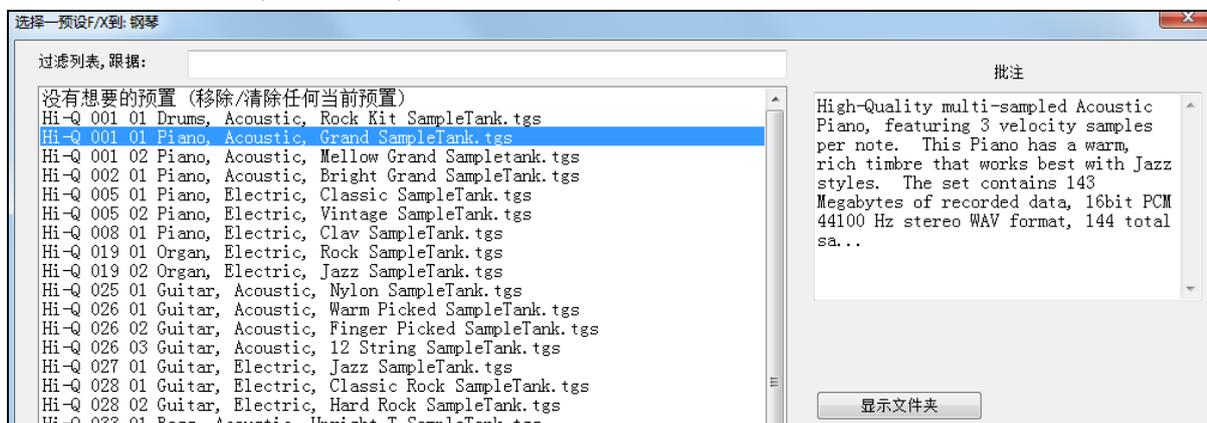
### 用于SampleTank的Hi-Q MIDI乐器

用于 SampleTank 的高质量(Hi-Q) MIDI 声音使 MIDI 音轨（一般 MIDI 和 MIDI 超级轨）声音更加好。要选择 Hi-Q 乐器，选择音轨菜单选项”选择 Hi-Q MIDI 合成器音色”。甚至可以在乐曲播放时这样做。

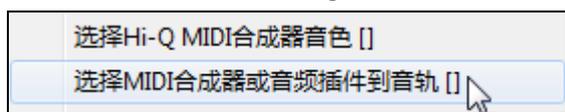
要选择 Hi-Q 乐器，使用乐器单选按钮（例如钢琴），然后选择菜单选项”选择 Hi-Q MIDI 合成器音色”。甚至可以在乐曲播放时这样做。



这将显示可用的乐器 (如平台钢琴) 的清单。



当你选择它时, 将载入 SampleTank 并载入 Hi-Q 乐器。



选择 MIDI 合成器或音频插件到音轨

如果你想要从所有 TGS 档 (有预置合成器和插件的档) 中进行选择, 请选择菜单项“选择的 MIDI 合成器或音频插件到音轨”。

如果你想要自定义更改去选择在 SampleTank 内某个合成器或插件, 并进行 SampleTank 内的更改。

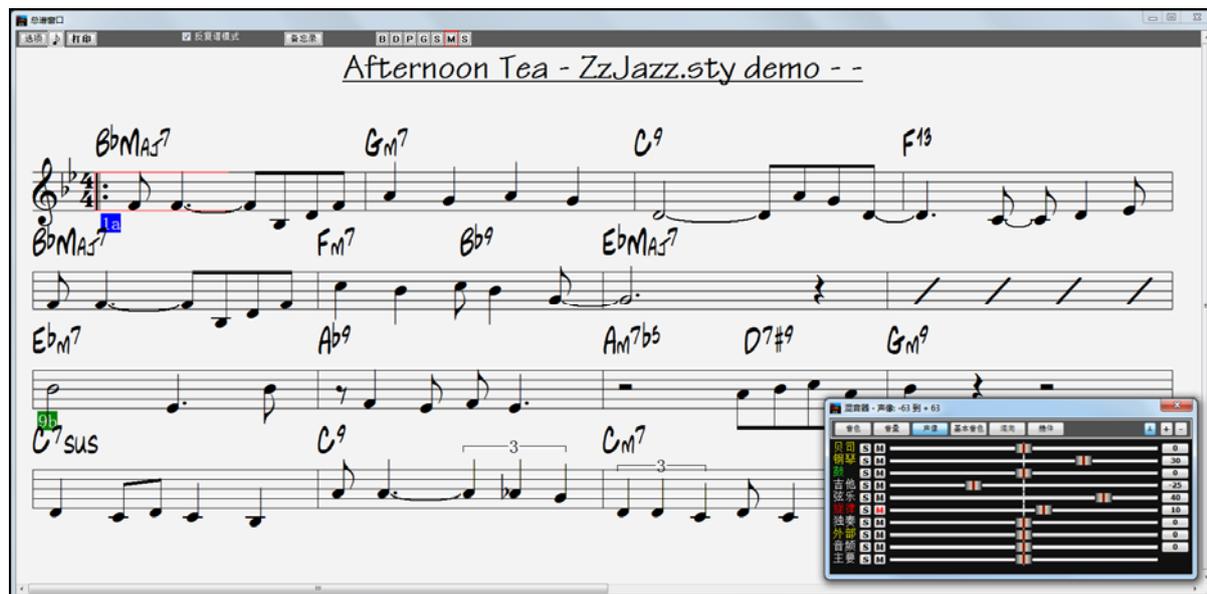


然后按“保存组”保存该 (TGS 档), 它将被添加到可用的组预置 (TGS)。



## 浮动混音器窗口

原本的混音器窗口仍可在窗口菜单找到，混音器漂浮在主接口的上方，它可以“停泊”在任何你觉得方便的位置。



你可以拖曳混音器的右下角去把它放大。上面的控制也会随着改变大小。



当按下[A]“自动”按钮，当播放时它会自动重设大小并会不盖过和弦窗口，当播放停后会回复原来大小。

[+]按钮把混音器放大至上一次的用户设置。

[-]按钮把混音器缩小至预设的大小并放在右上方。

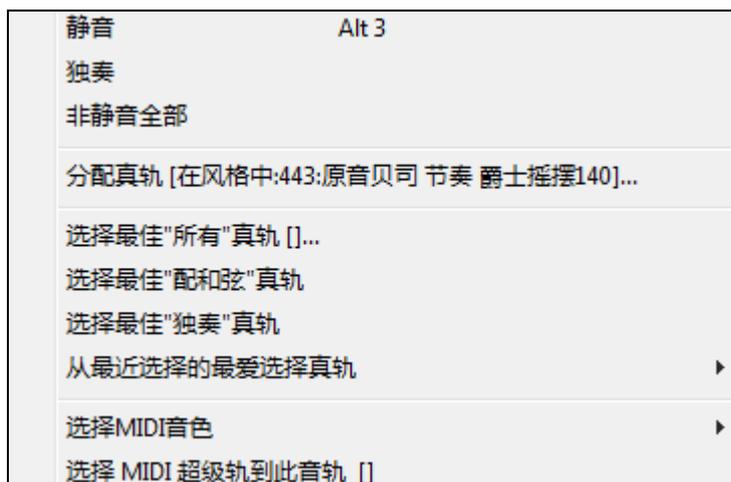
音量，声像，基本音色，以及混响都是以圆滑的音量控制器控制，这可让你前后滑动音量控制器并用你的“耳朵”去找出你想要的精确设置。这比起用递增控制或输入数值能够更容易及更“自然”。它也有一个特别的乐器组滑动器让你可以以真实比例去调校设置。

从窗口菜单或打开混音器窗口。它提供 6 个不同画面分别为音色，音量，声像，基本音色，以及混响，并可以单击最上面一行的按钮去打开它。



## 音色

默认画面是音色，你可以看到当前乐曲所指定的 MIDI 音色及真轨乐器，并 MIDI 鼓组或真鼓组。按任何声部可选择新的真轨或 MIDI 乐器。



选择“设定没有音色”在没有选择音色下离开。

“静音”指令会把所选乐器静音，而“独奏”只会演奏所选声部并把所有其他声部静音。

使用“不-静音所有”去解开“独奏”指令并再次演奏所有声部。

### 乐器组滑动器



乐器组滑动器是一个特别的控制并可在音量，声像，基本音色，以及混响画面找到。它可以一次过实时修改所有声部。当演奏一首乐曲时，当你拖曳乐器组滑动器你能实时听到变化。

从乐器组滑动器的中间向右拖曳会按比例增大所有音轨的滑动器。这会把所有滑动器移动并更远离零值却维持它们之间的相对平衡。从乐器组滑动器的中间向左拖曳会按比例减小所有音轨的滑动器。这会把所有滑动器移动并更接近零值却维持它们之间的相对平衡。

乐器组滑动器是“受载弹簧”。在每次完成拖曳乐器组滑动器并放开鼠标时它会返回中间位置。

乐器组滑动器的操作在不同的活跃标签页时是不同的。例如，在音量和混响标签页时它会按比例更改级数，而在声像和基本音色时它是两极而中间值是零。它会增加或减少音体声混音的宽度或均衡。

以下是不同标签页乐器组滑动器的特别操作的描述。

#### 音量



按[S]按钮去独奏音轨，或[M]去把音轨静音。



按滑动器的右边去输入指定值

音量设置能以左-右音量控制器来调校每一声部，在蓝色音量控制器按钮上按住鼠标按钮并前后”滑动”控制器。你可以在歌曲演奏时这样做以致能听到它的变化，并能从音量控制器右边的显示框看到级数的读数。



在音量标签页，音乐组的滑动器会增加或减少整体的音量级数但仍保持它们的相对平衡(混音)。你能在移动滑动器时实时听到变化。

#### 声像

此屏幕提供了一个方便的图形接口来调整音轨的立体声位置。左右滑动蓝色音量控制器按钮去放置声部在任何位置，从-63(全左)到0(中间)到64(全右)。当你滑动音量控制器时你会看到数值的变化并能听到声部在立体声位置上的转移。



在声像标签页，移动音乐组的滑动器到中间位置的右边会延伸立体声的混音。移动音乐组的滑动器到中间位置的左边则会收窄立体声的混音。另外，音乐组的滑动器对于任何声像放在正中间位置的音轨是刻意地没有效果。

### 基本音色

这是高音/低音组合的控制而范围在-18dB (低音) 至 +18dB (高音)。在蓝色音量控制器按钮上按住鼠标按钮滑动到左边增加低音，或滑动到右边增加高音。



在基本音色标签页，移动音乐组的滑动器到中间位置的右边会延伸高低音均衡。移动音乐组的滑动器到中间位置的左边则会收窄高低音均衡。另外，音乐组的滑动器对于任何没有设定高低音均衡的音轨是刻意地没有效果。

例如低音增强在贝司的音轨，而高音提高在吉他音轨，移动音乐组的滑动器到右边会令吉他音轨更明亮和贝司音轨更暗淡。但移动音乐组的滑动器到左边会同时减少吉他和贝司的 EQ 量。

### 混响

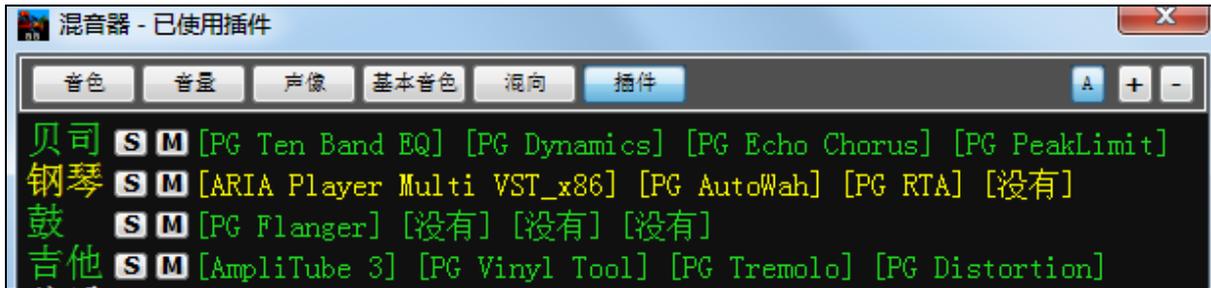
这会调整内置混响的等级的范围从 0 至 127。



移动音乐组的滑动器到中间位置的右边会移动所有滑动器向右边，并根据现存的级数按比例去增加所有音轨的混响。移动音乐组的滑动器到中间位置的左边会移动所有滑动器向左边，并减少混响级数。

### 插件

混音器窗口的“插件” 标签是用来添加 VST/DX 效果和合成器到 Band-in-a-Box 音轨。



有两种类型的音轨：

1. MIDI 轨道，是**黄色**的。
2. 音频轨道 (真轨、循环或音频轨)，是**绿色**的。

MIDI 轨道有 4 个插槽。第一个插槽可以使用一种合成器 (Coyote GM, Garritan Aria, 和 HyperCanvas)，另外 3 个可以使用音频效果 (如混响、压缩等)

**吉他 S M [AmpliTube 3] [PG Vinyl Tool] [PG Tremolo] [PG Distortion]**

音频轨道有 4 个插槽。没有合成器插槽，所以 4 个都是音频效果 (如混响、压缩、AmpliTube 扩音器仿真器。)

**吉他 S M [AmpliTube 3] [PG Vinyl Tool] [PG Tremolo] [PG Distortion]**

当你点击一个插槽时，这将启动 VST/DX 插件选择对话框。

**弦乐 S M [没有] [没有] [没有] [没有]**

### VST 插件选择对话框

你可以在这里选择 VSTi 或 DXi 合成器和/或 VST 和 DirectX 音频效果并分配到一个音轨。



这列允许你选择一个 MIDI 合成器或音频的 F/X 到 4 个插槽。  
如果是 MIDI 音轨：第一个插槽是 MIDI 合成器，  
其他 3 个是音频 F/X。  
如果是音频/真轨音轨：4 个插槽均为音频 F/X。

#### 加载/保存预设

一个预设包含一个单独插槽的设置。  
VST 预设存储在 .fxp 档中。  
DXi 预设存储在注册表中。

#### 加载/保存组

一组是一个在 \bb\DX Settings 文件夹中的 .tgs 档。  
这些是音轨所有插槽的合成器和效果。

你可以通过使用下拉列表选择最后一项来添加新的 VST 插件，即“添加 VST 插件”。

从这里，选择 VST 插件，它是一个 DLL，通常位于 c:\Program Files (x86)\Steinberg\VSTPlugins 或 c:\Program Files\Steinberg\VSTPlugins。(在 Windows XP 上的文件夹名称不包含 (x86))。



你可以通过使用下拉列表选择最后一项来添加新的VST插件，即“添加VST插件”。默认为程序档案 (x86) | Steinberg | VSTPlugins 文件夹。(在Windows XP上的文件夹名称不包含 (x86))。

### 例子：将 VST 合成器添加到 MIDI 轨道

1. 添加 Garritan 爵士大乐队 VST 到旋律轨，可以获得很棒的 MIDI 萨克斯声音。
2. 添加专用的钢琴 VST 到 MIDI 钢琴轨道。
3. 添加专用的鼓 VST 到鼓轨道。
4. 添加你喜爱的 B3 风琴 VST 合成器到风琴(钢琴)轨道。

### 例子：将音频 F/X 添加到音频轨道

- 增加“3 AmpliTube CS” (吉他扩音器仿真器) 到“亮音信号”吉他真轨。然后你可以通过选择扩音器类型，踏板效果等调整吉他的声音。
- 添加你喜欢的混响到某些音轨。
- 添加“Exciter”插件来改善声音。
- 添加 Auto-Tune 类的插件来改善你录制的音频轨道的声调。

### 储存你的混音器设置



要以[保存为]按钮去保存你的乐曲，从菜单项选择 *保存乐曲并音色和声*，或从菜单选取 *档 | 保存特殊的 | 保存乐曲并音色和声*，可储存你的所有混音器设置。

### 直接输入 (DI) 吉他和Amplitude®

Band-in-a-Box 包括了一个 **吉他扩音器仿真器 (AmpliTube CS)** 和超过 150 个基于真轨的“直接输入”吉他。你可以使用包含的新 **吉他扩音器仿真器 (AmpliTube CS)** 自定义 DI 吉他的真轨。利用“**直接输入**”吉他真轨，所有的添加效果来自吉他扩音器仿真器。

你可以有几种方法在 Band-in-a-Box 中使用 AmpliTube 3 CS 插件。

1. 加载一首有设置使用它的 Band-in-a-Box 歌曲。可以从 c:\bb\tutorial BB2012 文件夹中找到。只要加载一首有“AmpliTube”名字的歌曲，然后按播放。
2. 加载一个有设置使用 AmpliTube 的 Band-in-a-Box 风格。要寻找它们，先打开风格选择器，并在搜索过滤中以“AmpliTube”一词去寻找这些风格。
3. 自行把它加入到任何歌曲。首先选择有直接输入吉他可用的吉他真轨(参阅真轨选择器最后一列看看是否可用直接输入)。

### 教程演示歌曲 - 直接输入吉他及 Amplitude

若要看 Amplitude 及 DI 吉他的运作，请打开此文件夹：C:\bb\tutorial - BB2012

这个档将自动加载“PopShining”吉他独奏的 DI 版本，并自动应用“流行摇滚主音”的 Amplitude 预置：

\_SHINAMP Demo (Amplitude Demo using DI Guitar Soloist with Pop.SGU

这些档有 3 类不同的 DI 乐器使用 Amplitude，并向你展示从以乐器发声，到只有 DI 乐器换出，再到 Amplitude 预置应用于不同 DI 乐器的进程：

\_ELECROK Demo (Uses same styles as \_ELECAMP, but with original amp sounds).SGU

\_ELECAMP Demo (Uses ONLY DI guitars with no Amplitude, for comparison).SGU

**批注** 当你播放这些歌曲时，按[批注]按钮可阅读有关的功能和演示歌曲。

### 要加入直接输入吉他到一首歌:

首先选择有直接输入吉他可用的吉他真轨(参阅真轨选择器最后一列看看是否可用直接输入)。

真轨选择器的最后一列指示“直接输入”亮音吉他选项是否可供该真轨使用。

如果是，则该列会显示“Y”。然后你可以勾选“使用直接输入”复选框以使真轨使用直接的信号(亮音，未经处理)

选择的真轨的选项  
时基 正常时间  
混合  
 怨曲式  简单  直接输入

如果设置，真轨会使用亮音信号吉他，以便你可以透过AmpliTube或类似的插件去添加你自己的吉他或低音F/X。

真轨选择器的最后一列指示“直接输入”亮音吉他选项是否可供该真轨使用。

如果是，则该列会显示“Y”。

TS	保持	简单*	可接输入
61	s	s	Y
61	s	s	y

插件 吉他 [S] [M] [没有] (AmpliTube 3) [没有] [没有]

之后，从这音轨，选择混音器的插件标签，然后选择 AmpliTube 作为插件的音轨。你可以跟着播放这首歌，并通过单击混音器上的AmpliTube 名称去调整AmpliTube设置。

当你保存你的Band-in-a-Box歌曲时，AmpliTube 3 将与设置一起保存。

**关于直接输入真轨的技术说明：** 直接输入档的音频放在RealTracks文件夹中，在“Direct Input”的文件夹中。如果你进入此文件夹里，你可以看到你拥有哪些直接输入的吉他(也可以在真轨选择器看到)。

### 移动音轨

这是一个选(编辑|移动音轨...)此项允许您将任何音轨(贝斯、鼓、钢琴、吉他、弦乐、旋律或独奏轨)按指定的时间长度前移或后推。例如，可以将贝斯音轨稍微前移，以使贝斯手可以“引领乐队”。

在编辑菜单下选择移动音轨打开对话框，可以输入要移动的时钟点数(120个时钟点为一个四分音符)；一般设置范围为-10至10。

移动通道

允许任何移动  
 拟人化移动

贝司轨 -2  
鼓 0  
钢琴 2  
吉他 2  
弦乐器 2  
旋律 2  
独奏者(S) 0

这些数字是用来设置整个通道前移或后移的点数(一拍120点)。例：若把贝司设至-3，贝司手就会在整首歌中都弹慢三点。

默认值=0 . 音乐上实用范围为-10至+10

更新 默认值 归零 确定(O) 取消(C) 帮助(H)

#### 允许所有的移动

如果勾选则允许下面所设置的所有声部的移动。

#### 人性化移动

如果勾选，那么声部的移动将具有人性化特点，也就是每个音符都可能使用不同的移动拍点。

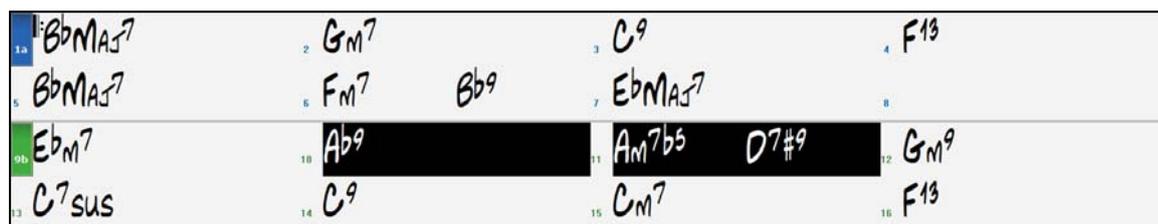
- 按[默认], 程序自动设置各声部移动拍点。
- 按 [置零]将所有设置值清零。
- 按 [更新]更新移动结果。

**提示:** 加入人性化后, 移动拍点数将产生一些随机性变化, 使演奏更显活泼。

## 循环播放选定部分

按住 Shift 键点击[播放]按钮, 或者按下 F10 (循环播放选定的部分), 软件将循环播放选定的部分。例如, 您可以选定第 10 小节和第 11 小节, 然后, 按下 F10, 那么, 第 10 小节和第 11 小节将被循环播放, 直至按下停止播放按钮。

若要应用这个功能, 请先在和弦窗口选定一个区域。



选择 [播放 | 播放&循环播放突出显示部分] 菜单选项或按下 F10。

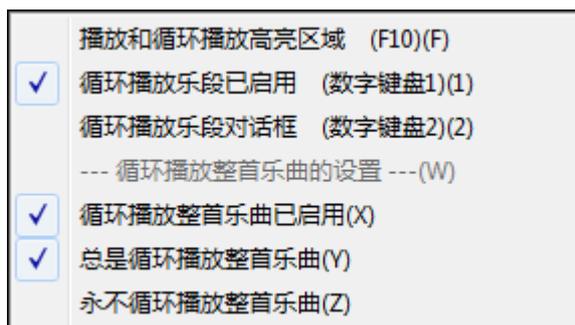
那么, 选定的部分将循环播放, 直至按下停止播放按钮。

## 循环按钮菜单

[循环]工具栏按钮打开一个菜单并有循环选项的完整列表。



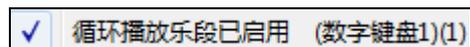
单击你想要循环选项, 可以是整首乐曲或只是你选择的部分。选择按钮上的复选框可启用整首乐曲的循环。



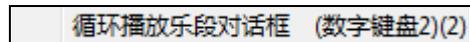
**循环乐段设置**对话框允许你确切地选择循环什么。

## 循环乐曲中的任意部分

乐曲的任意段落都可以循环播放。循环播放时, 程序将从指定的循环起点开始播放, 直至停止播放或关闭循环。



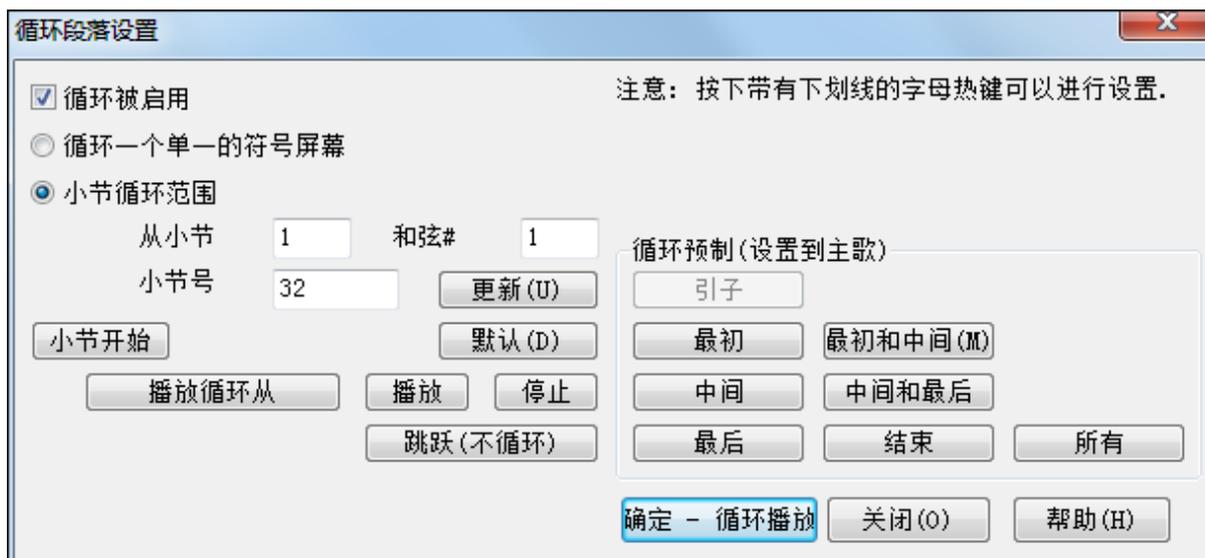
在循环按钮菜单勾选“启用循环乐段”启用, 对应的快捷键为**数字小键盘 1**。



在循环按钮菜单选择**循环乐段对话框**, 会打开**循环乐段设置**对话框, 对应的快捷键为**数字小键盘 2**。

**循环乐段设置**对话框将会显示。

“循环播放”指令允许你快速播放一循环乐段。选中和弦表中的某个段落, 然后按**数字键 2**打开**循环乐段设置**对话框, 点击对话框中的“**循环播放**”可立即开始播放。

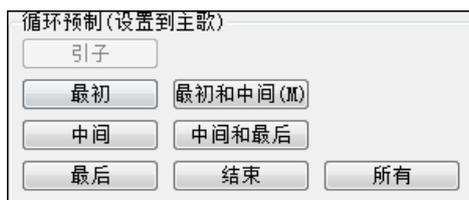


若要在此对话框中手动输入设置，你从选择“循环一个单一的乐谱屏幕”或“小节循环范围”开始。

“循环一个屏幕的记谱” (Ctrl+数字键 7) 在目前的歌曲位置循环一个屏幕的记谱。**记谱窗口选项**“小节/屏幕”的数目设定循环的长度。

选择“小节循环范围”如果需要自定小节范围，那么可以在“从某小节”栏中输入开始小节，在“乐段”栏中输入要循环的段落，在“小节”栏输入小节数。然后单击[循环播放]按钮，并[关闭]对话框。

程序提供了一些预置的循环段落设置，包括前奏、第一遍乐段、中间乐段、最后一遍乐段、结尾、全部。



当选择不同的按钮，你将见到“循环的小节范围”设定。



播放/循环菜单下列出了相应的快捷键。

播放/循环菜单下列出了相应的快捷键。

**Band-in-a-Box 还提供了简单的循环热键来执行这些操作（现场表演）**

- 数字键盘 1 触发循环开/关
- 数字键盘 2 打开循环部分设置对话框
- Ctrl+数字键盘 1 最后一个乐段循环
- Ctrl+数字键盘 2 中间乐段循环
- Ctrl+数字键盘 3 中间和最后乐段循环
- Ctrl+数字键盘 4 跳到最后乐段
- Ctrl+数字键盘 5 跳到结尾
- Ctrl+数字键盘 7 循环乐谱屏幕
- 数字键盘[DEL] 在乐谱、领奏、和吉他窗口前进一个和弦（一组音符）
- 数字键盘[INS] 在乐谱、领奏、和吉他窗口后退一个和弦

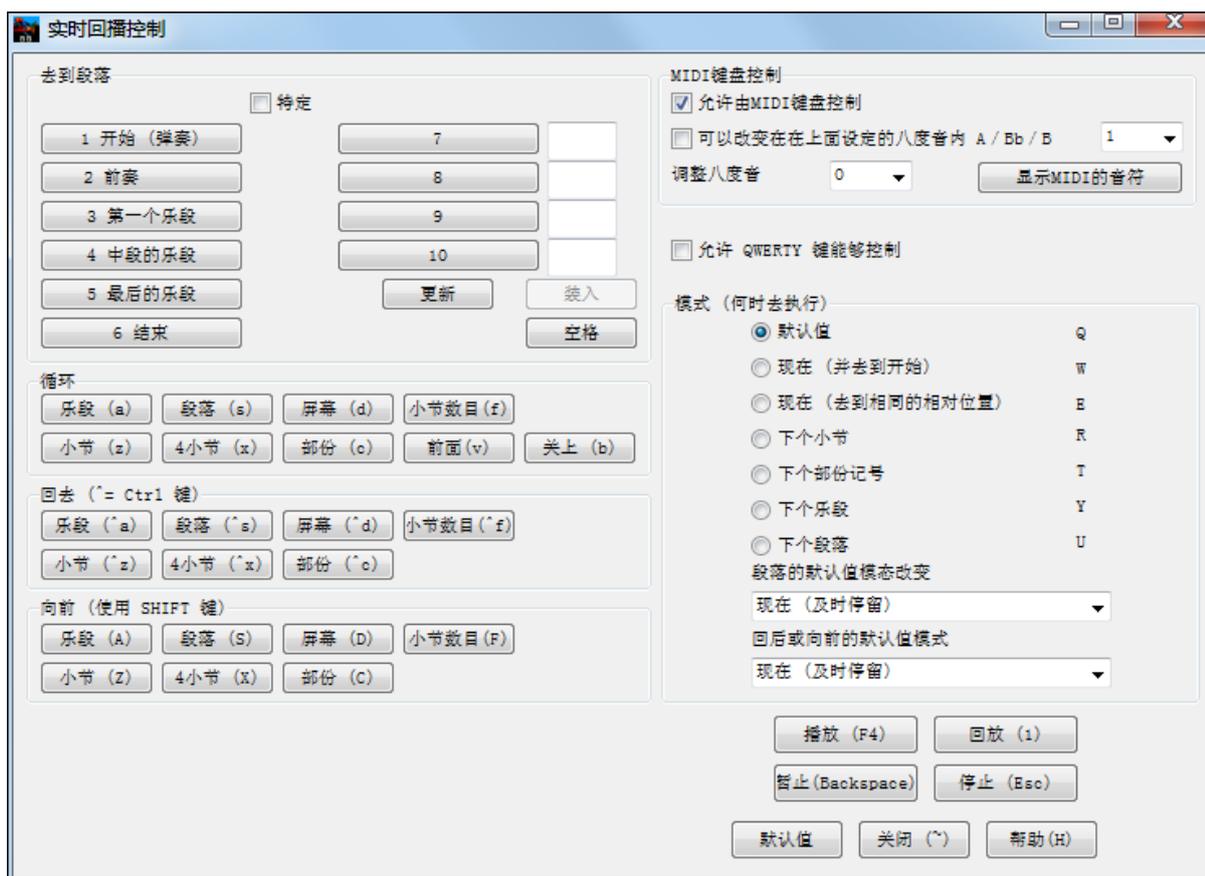
笔记本电脑可以在**参数选择**对话中设置打开“模拟数字键盘”，同样可以利用这些热键。

主窗口顶部的标题栏可指示循环状态，比如它可以显示“即将循环中间乐段”或“当前循环中间乐段”等等。

**“指挥家”- 现场循环/回放控制。**



当歌曲正在播放，现在提供了很多“单键”式的快捷键用来控制歌曲的回放和循环。



## 用MIDI键盘弹奏

如果连接了外部 MIDI 键盘，则可通过 MIDI 转接(THRU)来跟随 Band-in-a-Box 一起弹奏。弹奏时可以加入 Band-in-a-Box 的伴奏声部。

增加通过的力度由  跟着 Band-in-a-Box 弹奏时，如果弹奏的音量太弱，而且增加转接 (THRU)音量仍无明显效果的话，则可使用此选项来提升弹奏的力度。

(例如，对于没有力度感应的键盘，通常将该值设为 64)。若想设置“通过力度增加”，请打开 MIDI 设置对话框 ([选项|优选|信道])，点击[选项]按钮，并在 MIDI 选项对话框中设置“由.....增加通过的力度”，其设置范围是-127 至 +127，默认值为 0。



在[和声]菜单按钮选择外部 MIDI 和声(Alt+F11)来选择一种和声类型，可以如旋律一样对您的伴奏声部予以和声化。

## 弹奏精灵

弹奏精灵是个智能化的工具，由计算机键盘上最下面的两行键或连接的 MIDI 键盘控制。最下面一行键用于弹奏和弦音，上面那行键用于弹奏和弦经过音——在这两行键盘上弹奏不会产生任何错误!

播放时精灵功能就被启动，键盘上最底下两行用来弹奏的键分别是：

A S D F G H J K L ; → 这一列演奏经过音 (第 2、4、6 音)  
Z X C V B N M ; → 这一列演奏和弦音 (根音、第 5、7 音)

要使用此功能，按下 [MIDI] 工具栏按钮并勾选 MIDI 键盘精灵已启用。

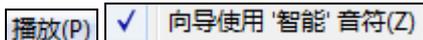


MIDI键盘精灵已启用(O)



'跟着弹'向导的功能(W) 你也可以从 播放 菜单上选择 '跟着弹'精灵的功能。

在 播放 菜单上，切换 精灵使用 '智能' 音符到“关闭”(没有勾选)会有一精灵给予你去使用半音阶。切换至“开启”只会使用基于和弦/乐曲音调的音符。



还有，精灵能在和声工能上使用，例如，你可以跟 4 部萨克斯管和声实时演奏。

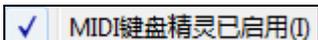
### 旋律精灵

对于有旋律的歌曲，有 QWERTY 键 (输入,\,T,6) 从旋律触发音符当歌曲正在被播放。其他的键触发 1-4 接近音符从下面或者上面能被记录,让一个生硬的旋律人性化，以更好的时间，及接近音符，于视奏，节奏练习或者演奏是有用的。旋律精灵与和声合作。

- 旋律音符: T, 6, 输入,\
- 相同的旋律音符: 5
- 接近音符: QWER YUIO
- 八度组: 1, 2, 3

MIDI 音符也运作 (如果 **偏好 [转调]** 设定为“容许旋律精灵在外部部份”)。

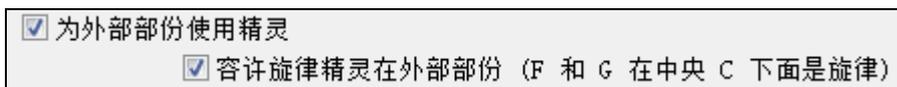
- 八度组: E(40), F(41), G(43)
- 旋律音符: F(53), G(55)
- 接近音符: B(47), C, D, E A, B, C, D(62)



要使用旋律精灵，请确保在[MIDI]菜单按钮的 MIDI 键盘精灵已启用。

这也将使 MIDI 精灵能够在 QWERTY 键。

如果你也想要使用旋律精灵在 MIDI 音符上,去 **偏好 [转调]** 及准许”容许旋律精灵在外部部份”在**加载歌曲转调设定中**或者“**现在进行**”对话框。



\*.MGU 然后，选择一首有旋律轨道的歌曲。



旋律轨道静音，在旋律轨道上右击 (Alt+8)。



播放歌曲。

**输入** 或 \ 当你播放歌曲,你能使用**输入**键或者 \ 键 (或者 T 或者在 T 上面的 6) 弹奏旋律音符。

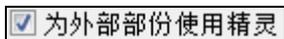
W,E,R,T 这将是到旋律的接近音符。你能在任何的音符开始。

Q,E,R,T 在 Q 上开始而非 W 将使用更宽的声音作为接近音符。

I,U,Y,T 这将是离旋律的接近音符。在任何的音符开始。

O,U,Y,T 在 O 上开始而非 I 将使用更宽的声音作为接近音符。

### MIDI 键盘精灵



在 **选项偏好** 中的 **变调** 对话框勾选这精灵设定，用外部键盘演奏的 C/E/G/Bb 音符将被再配置到和弦音，而 D/F/A/B 是经过音。

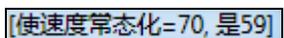
### 变换音色/精灵设置



精灵使用的是转接(外部)模块 (外部 MIDI 键盘所使用的模块)，因此，可以在合成器窗中改变乐器音色、音量、混响等 (需选中转接(外部)声部)。

### MIDI 规格化

如果现场表演，或在即兴弹奏，它帮助调较所有歌曲至相似的音量。现在，MIDI 规格化的功能可让你用程序选项去调较音量在一个范围内。举例来说，你能设定所有的音量在 70，程序便会使每首歌曲播放在那些范围里面。这是在 **偏好 [安排]** 中被设定。



当你已设定规格化时，在屏幕的顶端标题窗会显示规格化被设定成 70，和现在播放的歌曲速度已经从 65 增加到 70。

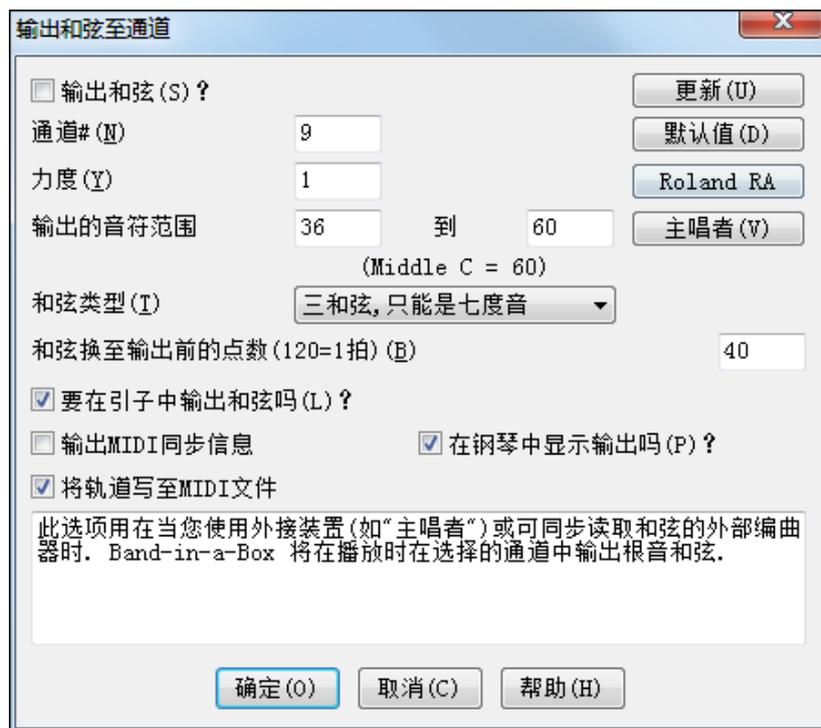
规格化影响贝司、鼓、钢琴、吉他和弦乐。如果你选择“包括旋律和独奏”选项,规格化也影响旋律和独奏部份。

## MIDI 输出至一外部硬件

某些外部音乐硬设备要求和弦在根位置演奏,以致能以实时驱动。

其中一个例子是 Digitech Vocalist。它会让你在麦克风上演唱并根据你输入到设备的和弦去和你的声音。Band-in-a-Box 可以有能力输出一个和弦在根位置的个别信道以自动支持这类设备。

它也包括一些设置,如和弦的复杂性、输出信道、速度、和音域。它也能像 Roland RA 系列般驱动“实时伴奏机”。最好的方法去完成此是访问 选项 | 个人设置 并选择 [导出信道] 按钮。然后,你将看到一个这样的窗口:



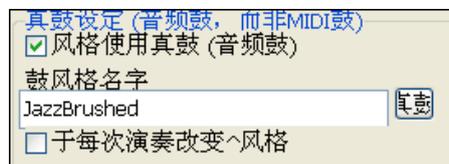
先连接好外部硬件到你的 MIDI 系统,然后单击 [主音],这样在播放你的乐曲时(如根音三和弦) Band-in-a-Box 就可送出伴奏控制信号了。

## 加上真乐器—真鼓和真轨

你的歌曲,风格和独奏能使用音乐家现场录音的音频轨道。这些现场录音能分配到 Band-in-a-Box 轨道,在 **真鼓设定**或**真轨设定**对话框中。

### 真鼓

有一些方法用新的或现有的 Band-in-a-Box 歌曲可听到真鼓。我们提供许多已经有真鼓的风格。这些风格名字有一个减号在开头。举例来说“-ZZJAZZ.STY”是 ZZJAZZ.STY 使用真鼓版。



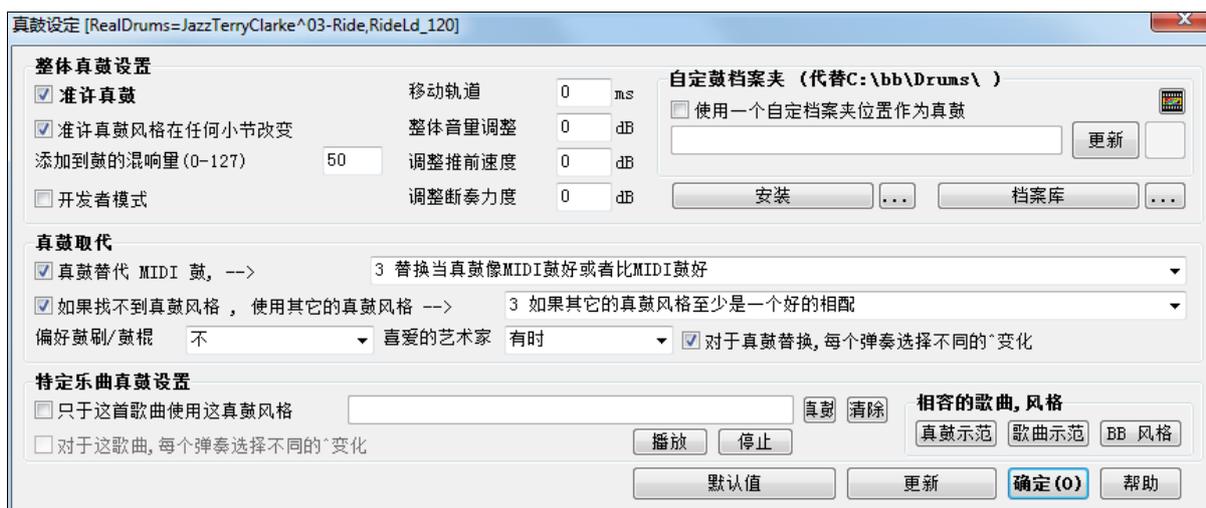
风格(.STY)能有真鼓(举例来说“-ZZJAZZ.STY”)。这一个设定在风格制作器的 **其他风格设定**对话框中。



你能在风格制作器里设定真鼓风格,按 [其它] 按钮,然后输入真鼓风格的名字。



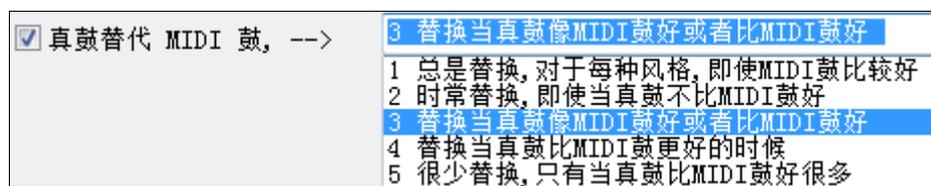
在真鼓设定对话框中,真鼓能替换现有风格上的 MIDI 鼓,这在 **偏好**对话框中 [真鼓] 按钮 或 工具栏真鼓按钮以 Ctrl+click 开启。



**准许真鼓** 藉由勾选“准许真鼓”，真鼓会被使用而非 MIDI。有一个快捷键组合 准许/不准许 真鼓 (Ctrl+Shift+F6)。

当歌曲正在演奏的时候，热键也能运作。

这会以真鼓替换 MIDI 鼓。你能从 1 到 5 改变设定。



如果设置 1, 几乎所有的 MIDI 鼓将被真鼓替换。如果设置 5, 只有与风格完全相配的真鼓才被替换。

**技术上注意:** 这由 PG Music 提供的文本文档 pgmusic.ds 控制，如果用户制做自己的真鼓风格，可制造其他的档案 MySubs.ds。

个别的歌曲能有个别真鼓分配。你能在**真鼓设定**对话框中设定需要的风格，”只为这一首歌曲，使用这一个真鼓风格“设定。这让目前的歌曲使用特定的真鼓风格。



**[真鼓]** [真鼓] 按钮开启真鼓选择器，让你选择你想要分配到你的歌曲的特定的真鼓风格。

你也能从工具栏的真鼓按钮直接地开启**真鼓选择器**。

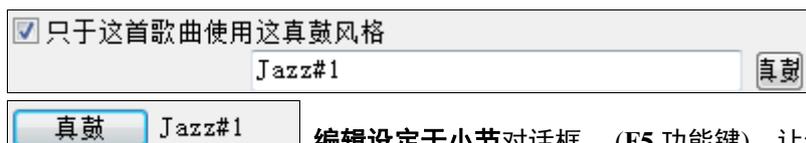


**从我的最爱选择**

你最近真鼓的选择会被保存，并在不同的对话框中让你选择真鼓。在真鼓选择器，按 **[从我的最爱选择]** 按钮去打开一个最近 400 个选择的清单。使用筛选字符串去收窄选择并输入文字如“波萨”或“摇摆”，这会只列出名字上有这些文字的真鼓。



真鼓通常与歌曲一起储存,除非你未有勾选“与歌曲一起储存所有设定”在**分配乐器和和声到歌曲**对话框。在那情况,你能选择及储存一个真鼓风格至你的歌曲,藉由 **档 | 保存特殊的 | 保存歌曲与音色 & 和声** (Alt+F2), 分配一个真鼓风格。



**编辑设定于小节**对话框, (F5 功能键), 让你能于一首歌曲有数个真鼓风格-使用来自一个 Band-in-a-Box 风格的真鼓或设定一个真鼓风格使用在小节。

## 真轨

### 真轨是什么?

正如真鼓以顶尖鼓手的现场音频录音替换 MIDI 鼓轨道, 真轨加上顶尖乐手的“真正的”乐器的录音。这些轨道替换那一个乐器的 MIDI 轨道, 及能像 MIDI 乐器被控制 (音量改变, 静音, 等等)。最好是它们跟随你输入的和弦进行, 所以你听到一个真实的音频伴奏于你的歌曲。这些不是“样本”, 而是完整的录音, 持续从 1 到 8 个小节在一段时间, 和其他 Band-in-a-Box 轨道完美地同步演奏。真轨能被建造到风格, 而且会替换贝司, 吉他, 钢琴或弦乐部份, 或使用独奏者功能产生独奏 (或旋律) 轨道。

更多真轨可以分开加装程序的方式使用, 或以优惠价包含在各种不同的 Band-in-a-Box PAK (套装) 之内。

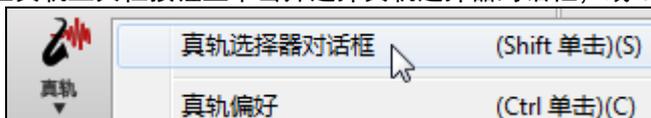
### 在歌曲中使用真轨 - 分配真轨到轨道对话框

**分配真轨到轨道**对话框分配一个真轨乐器到任何一个 Band-in-a-Box 乐器轨道。它也显示分配给 Band-in-a-Box 轨道的的任何的真轨。

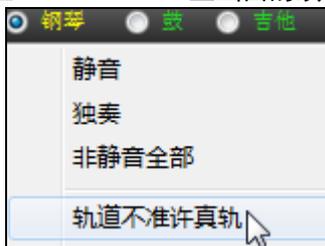
注意:真轨能从风格或从歌曲被分配。这一个对话框让你在歌曲中分配。

以不同途径激活这一个对话框:

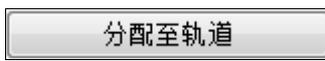
1. 在真轨工具栏按钮上单击并选择真轨选择器对话框, 或 Shift-单击这按钮。



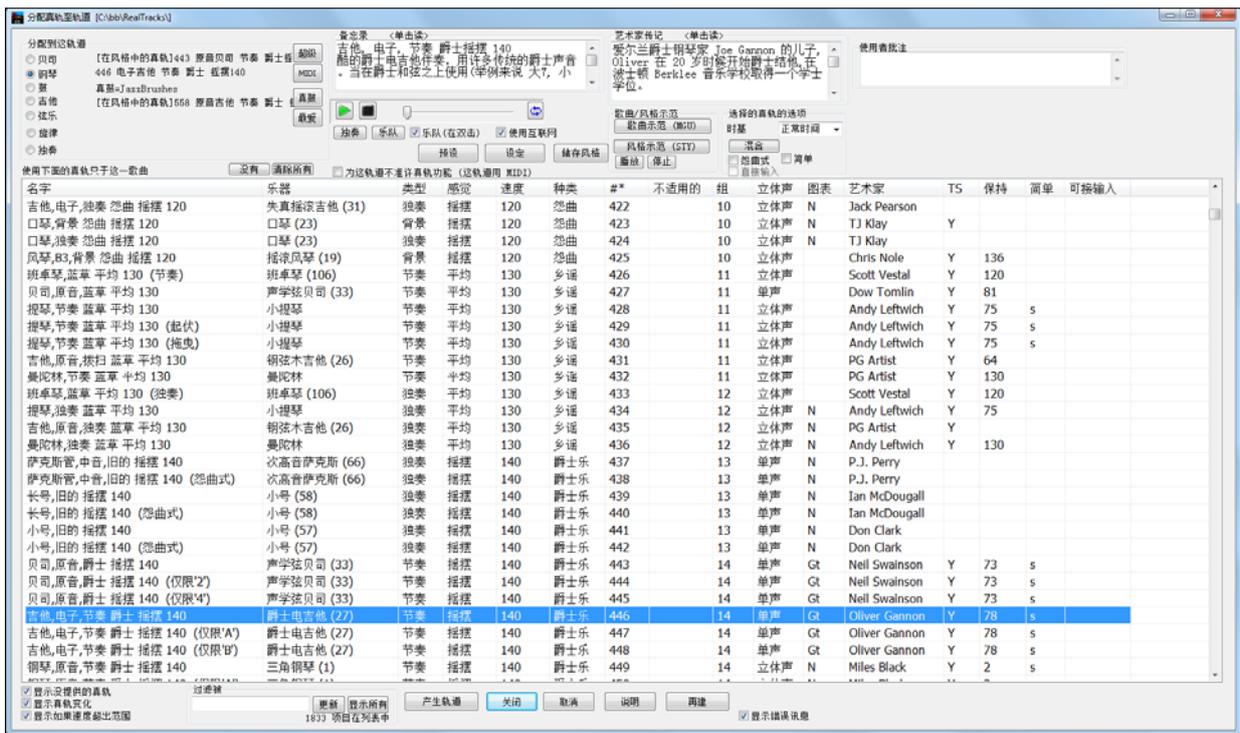
2. 在 Band-in-a-Box 主画面的顶端一个乐器名字上右击及在选单中选择 **添加/移除真轨**。



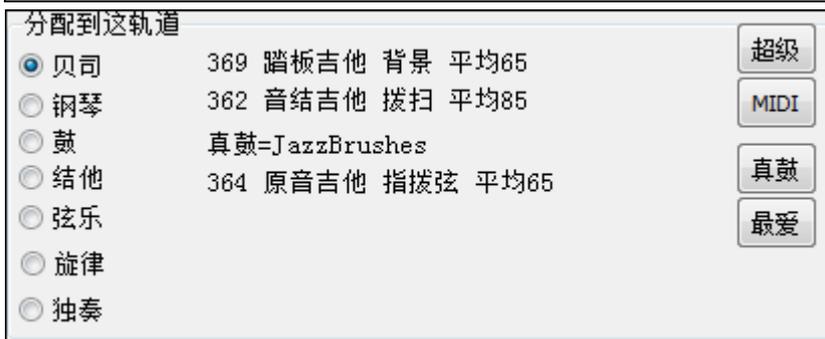
-或-

3.  按在**真轨设定**对话框中那 **[分配至轨道]** 按钮。

对话框让你在歌曲中分配一个特定的真轨乐器到一个轨道。它也显示现在被分配给每个轨道的任何真轨。



**提示:**在风格中的真轨在风格制作器被分配。按 **[其他]** 按钮或者使用风格制作器选单指令 *风格 | 其他设定* 去其他风格设定对话框, 然后单击 **[更多]** 按钮到**更多设定**对话框。



要使用对话框, 首先选择你想要分配的轨道。然后在下面列表中选择想要的真轨。你亦可以不用离开这对话框的情况下以 **[真鼓]** 按钮选择真鼓。

### 实时预览真轨

通过双击清单中的真轨, 你可以立刻听到真轨的音频演示。因为这不会影响你的乐曲, 你可以快速试听很多不同的真轨, 并找到一些最适合你的乐曲。



透过“乐队(在双击)”的复选框, 如果你双击真鼓, 你可以选择首先播放乐队还是独奏。否则, 请按 **[乐队]** 或 **[独奏]** 按钮。这些演示会从互联网 ([www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)) 或你的硬盘 (/Applications/Band-in-a-Box/ RealTracks-Demos 文件夹) 播放。

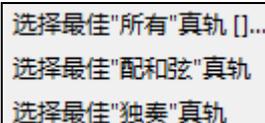


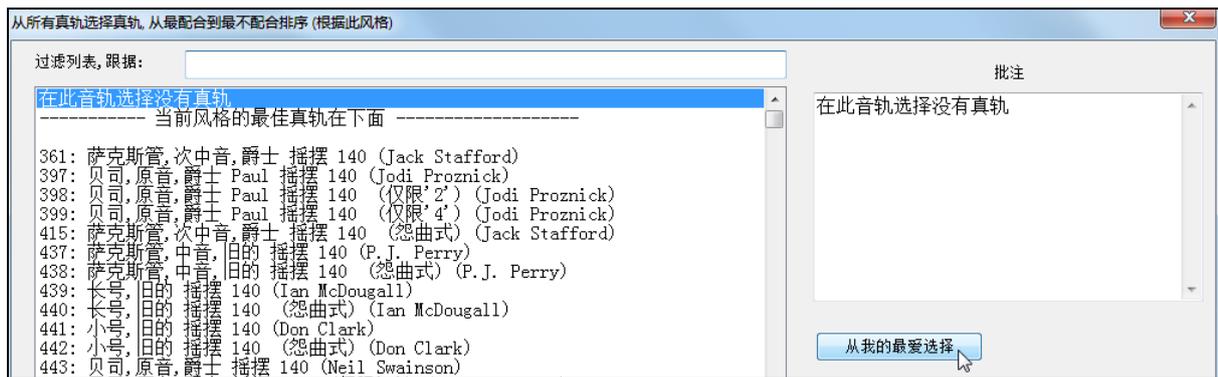
风格的演示偶尔会从互联网播放。你可以按这按钮去下载从互联网上播放的档案。如果档案是从你的硬盘中播放, 这按钮将显示文件夹里的档案。

### 选举我的最爱真轨

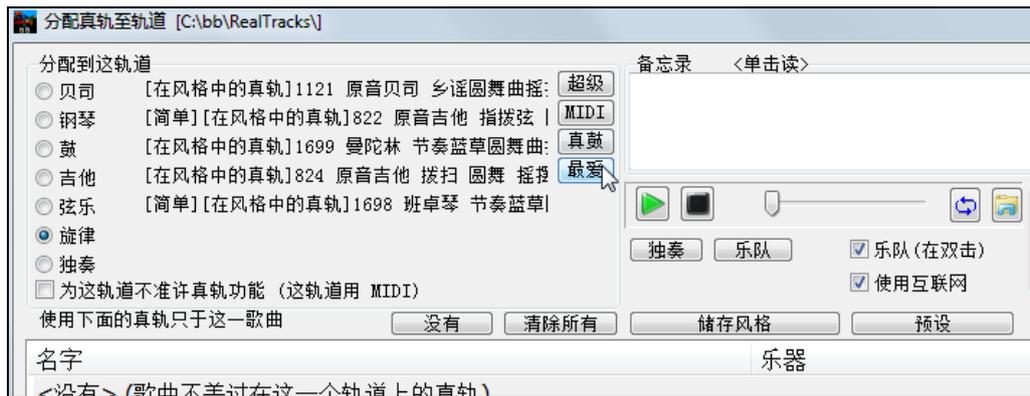
你最近真轨的选择会被保存, 并在各种选择真轨的对话框中可以使用。这显示最近的 400 个选择, 最近的选择在顶部。

当你用鼠标右键单击乐器菜单并使用其中一个新的“选择最佳”指令时, 你将在对话框中看到一 **[从我的最爱选择]** 按钮。





或者在真轨选择器中, 按 **[最爱]** 按钮选择最近选择的我的最爱。



然后, 你将看到一个对话框与并有你最近选择的真轨清单, 最近的在顶部。

你可以用文字在此对话框筛选, 如”吉他”, 在最近使用的真轨中查找”吉他”一词。



如果你右单击屏幕顶部的音轨按钮, 并按下 **从最近选择我的最爱的真轨选择** 菜单命令, 也可以看到最近使用的真轨清单。从清单中单击真轨可以迅速将其加载到音轨上。



## 加入一个 MIDI 超级轨

### 什么是 MIDI 超级轨？

MIDI 超级轨是 MIDI 音轨，可以添加到一个音轨或一个风格，并且演奏时就像其他风格的 MIDI 音轨。他们被称为“超级轨”是因为生成它们的引擎与典型的 MIDI 风格音轨是不同的。典型的 MIDI 风格音轨是从风格的 C7 句型中生成，并且重复这些句型到任何和弦。MIDI 超级轨使用音乐家的实际 MIDI 演奏（在这方面类似真轨），因此并不基于句型。

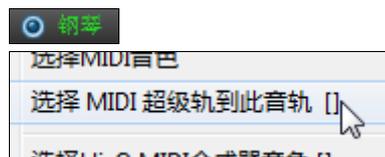
### 使用 MIDI 超级轨

要使用 MIDI 超级轨，任选一项：

1. 选择一有 MIDI 超级轨的风格或乐曲，然后按下播放。在 MIDI 超级轨演示文件夹中可找到这些乐曲。
2. 将 MIDI 超级轨添加到某一音轨。

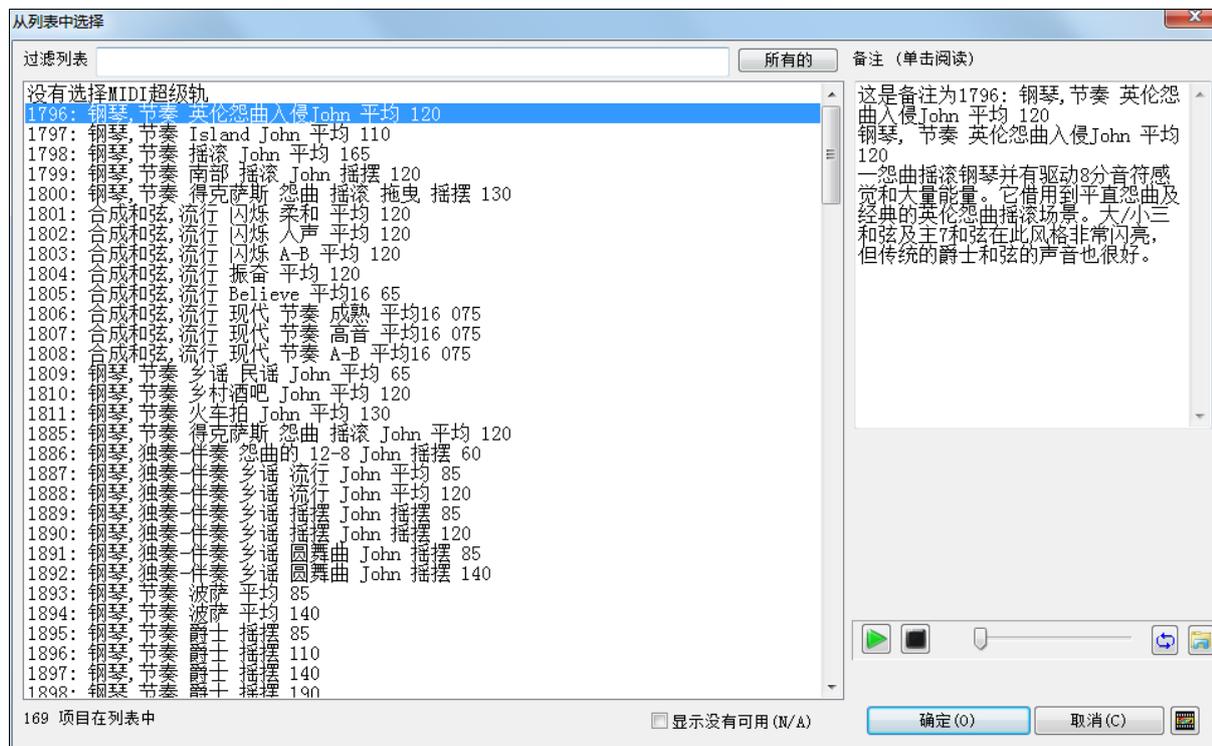
### 加入一个 MIDI 超级轨

例如，让我们将 MIDI 超级轨添加到钢琴音轨。



用鼠标右键单击屏幕顶部的钢琴音轨卷标并查看选项菜单（或右键单击混音器的钢琴设置）。然后选择“选择 MIDI 超级轨到此音轨”。

现在，你将看到一个菜单显示可用的超级轨。你可以键入过滤文字来缩小你的搜索。



这里有备注去描述个别的 MIDI 超级轨，而你可以单击备注去打开一个大窗口。

你可以在清单上双击或使用一播放控制按钮去预览 MIDI 超级轨。



一旦你选择一个音轨，你将看到钢琴标签已变成了蓝色以指示它是 MIDI 超级轨。

## 固定真轨

### 固定 (锁定) MIDI 或真轨/真鼓

能冻结任何轨道 (MIDI 或真轨)。当固定的时候,它将不变或再产生。当再播放先前的歌曲时候,这能节省时间,而且让你固定一个你喜爱的编排。如果你固定整首歌曲,你不须等候歌曲再产生。下次当你按播放时,它已准备好。这个新的固定功能与先前的有限制的固定功能是不同的,那转换整个编排到音频轨道。

你能按在工具栏上的固定/简单按钮 (雪片) 固定轨道,然后选择那个轨道你想要固定或者解固定的轨道。



你会固定一个轨道的一些理由。

#### 固定一个真轨轨道的理由 (音频):

- 固定的轨道立即地播放, 不需要时间产生。
- 每次播放都相同, 因此如果你喜欢一个独奏, 你能“固定它”。
- 如果你将一首“固定”的歌曲送给一位朋友, 他们将听到相同的性能。
- 对于独奏轨道, 如果你产生一个独奏, 它现在能被储存 (藉由固定轨道)。

#### 固定一个 MIDI 轨道的理由:

- 你能编辑 MIDI 数据, 自定义性能与一首特定的歌曲相配, 和这将被储存。使用记谱窗口或者钢琴卷帘谱编辑轨道。

#### 固定任何的轨道的更多理由:

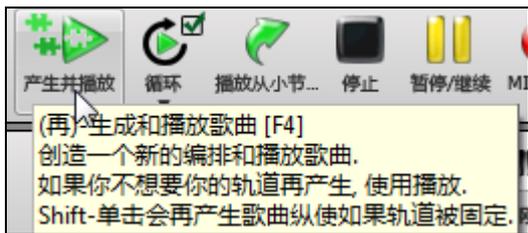
- 固定的轨道立即地播放, 不需要时间再产生。
- 每次播放都相同。
- 你能改变歌曲的和弦进行, 和一个部份演奏一个与乐队的其它部分不同的和弦进行。举例来说, 键入一个“即兴”和弦进行, 产生一个独奏, 固定独奏轨道, 然后键入一个正常的和弦进行而且产生其它部分的乐器 (贝司/吉他等等), 那演奏正常的改变。
- 有不同的乐器演奏不同的风格。举例来说, 贝司可能使用雷鬼产生, 然后固定, 然后乐器的其它部分使用一个电子音乐风格产生。

#### 解固定轨道



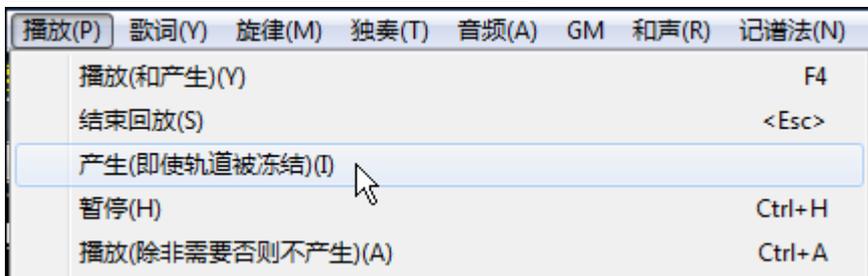
也是以固定/简单按钮操作。选择一个已固定轨道来解固定, 或选择“解固定所有轨道。”

#### 强行产生一首已固定的歌曲



Band-in-a-Box 不会处理固定的轨道。但是如果你想要改变那些轨道, 不须要解-固定轨道, 你便能容易地做到。

当你按 [播放] 按钮的时候, 按 **Shift** 键,(会显示提示来提醒你), 或选择选单指令 **播放/产生 (即使轨道被固定)**。



当你这样做的时候, 歌曲将再产生, 轨道将重写, 而且歌曲将停留固定。所以如果你正用真轨固定歌曲, 得到立即的播放, 但是厌倦那固定的编排, 只要按 **Shift+播放**, 产生一个新的编排, 和按**储存**。然后新的“最新-固定”编排立即地播放, 甚至与许多真轨一起。

**提示:** 明显地你不使用这一个功能强行再产生一首固定歌曲如果你已经为歌曲做自定的编辑, 除非你已经储存歌曲而且有一个后备的复制。

### 编辑和储存轨道

贝司, 鼓, 钢琴, 吉他和弦乐的 MIDI 轨道现在能被编辑和储存。如果你固定一条轨道, 仍然能编辑它, 因为它只固定在 Band-in-a-Box (你能仍然编辑它), MIDI 轨道将储存到档案。因此你能自定义贝司部份与一个特定的歌曲相配, 和以一个固定贝司部份储存, Band-in-a-Box 将不重写你的编辑。这包括真图表- 如果你想要编辑真轨独奏的记谱, 举例来说。

编辑一个 MIDI 轨道 (贝司, 鼓, 钢琴, 吉他, 弦乐), 或真轨的 MIDI 部份, 那有一个真图表 (采谱独奏的 MIDI), 只是开启记谱窗口 (或钢琴卷帘谱窗口), 和单击轨道和编辑。按 [冻结/简单] 按钮确定固定轨道 和选择固定那轨道, 或右击在屏幕上面的乐器和选择固定。现在你编辑的轨道与歌曲储存。

### 保存音轨成表演

这功能使“冻结”音轨功能再进一步, 能保存音频本身。因此, 你可以发送你的 Band-in-a-Box 乐曲给你的朋友, 他们将能播放该乐曲而无需安装真轨。

保存音轨成演奏档 (wav/wma)  
 删除演奏音轨

要保存音轨, 单击鼠标右键在乐器单选按钮上并选择保存音轨成表演档。你可以选择一 WAV 档或 WMA 档。当你选择时, 音轨将会转

换到 c:\bb\<>乐曲标题<>音轨名称 (例如 Bass).WAV 或 .WMA。使用“清除演奏音轨”指令去删除演奏音轨。

**技术说明:** 演奏音轨的制造可通过简单地制作音频档 (WAV、WMA) 并命名跟乐曲相同的名称, 但要添加音轨名称 (Bass、Piano、Drums、Guitar、Strings、Melody、Soloist)。

MySong.MGU  
 MySong Melody.WAV

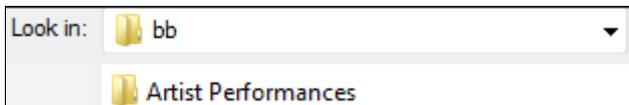
例如, 这首乐曲是 MySong.MGU, 如果你把一个名为 MySong Melody.WAV 放在相同的文件夹中, 这档便会成为旋律音轨的演奏音轨。

### 音乐家的表演音轨

在旋律音轨上有**音乐家表演**的表演音轨, 展示在 Band-in-a-Box 的真轨演示与一演奏旋律的音乐家一起演奏。

这些表演演奏旋律 (2 主歌) 和 2 独奏的主歌 (首次主歌是“简单”独奏, 第二次主歌是进阶)。所有表演音轨都包括音频 (可拉伸到任何速度), 乐谱, 屏幕上的吉他和吉他标签。

要播放音乐家表演, 从 c:\bb\Artist Performances 文件夹中打开乐曲。



**旋律** 音乐家表演的音轨会在音轨名称上看到橙色。

## 非音乐会视觉的移调

这功能显示非音乐会调的乐器的音符及和弦，像小号和萨克斯管，在非音乐会的调 (Bb, Eb) 而以音乐会的调演奏。

**注意：** 这并不会把音乐移调。要做到这一点，请使用乐曲标题下的调号方块。



按非音乐会视觉的移调按钮可打开音乐会和非音乐会乐器的清单。它也包括吉他弦枕、吉他向下调音、和任何数量半音视觉移调的设置。

- 选择字体去显示和弦 ▶
- 选择颜色去显示和乐谱 ▶
- 选择和弦显示的类型 ▶
- 设置为音乐会的调 (没有视觉上移调)
- (预设) 音乐会的调 - 没有移调
- 合奏谱(低音谱)
- 合奏谱-钢琴(高低音谱)
- 乐谱在视觉上移调为了非音乐会的乐器
- 旋律-低音谱 -12
- 高音萨克斯 +2
- 中高音萨克斯 +9
- 中音萨克斯 +14
- 低音萨克斯 +21
- 双簧管 +2
- 小号 +2
- 长号
- 吉他 +12
- 低音吉他 +12
- 吉他弦枕(视觉上移调) ▶
- 吉他向下调 ▶
- 视觉上移调 (任何值) ▶

### 吉他设置

- 没有吉他弦枕
- 弦枕在音柱 1
- 弦枕在音柱 2
- 弦枕在音柱 3
- 弦枕在音柱 4
- 弦枕在音柱 5
- 弦枕在音柱 6
- 弦枕在音柱 7
- 弦枕在音柱 8
- 弦枕在音柱 9
- 弦枕在音柱 10
- 弦枕在音柱 11
- 弦枕在音柱 12
- 弦枕在音柱 13
- 弦枕在音柱 14
- 弦枕在音柱 15
- 弦枕在音柱 16

吉他弦枕(视觉上移调) [弦枕在音柱 2]

例如，选择了”弦枕在音柱 2”，当你输入 D 和弦它会演奏 E 和弦但仍会显示为 D 和弦。这在乐谱上的音符也是如此。屏幕上会显示一个警报。

和弦窗口和乐谱窗口现在是视觉上移调，为吉他在弦枕 2。  
注意：如果你想在旋律上看到吉他上的卷标，设置菜单-旋律-音轨类型为吉他

你可以把吉他的音调下调 1 个半音至 8 个半音。如果你下调 1 个半音而输入 E 到乐曲，它会显示 E 但以 Eb 演奏。

- 吉他 - 没有向下调
- 吉他 - 向下调以 1 半音 (音柱), 到低音 Eb
- 吉他 - 向下调以 2 半音 (音柱), 到低音 D
- 吉他 - 向下调以 3 半音 (音柱), 到低音 Db
- 吉他 - 向下调以 4 半音 (音柱), 到低音 C
- 吉他 - 向下调以 5 半音 (音柱), 到低音 B
- 吉他 - 向下调以 6 半音 (音柱), 到低音 Bb
- 吉他 - 向下调以 7 半音 (音柱), 到低音 A
- 吉他 - 向下调以 8 半音 (音柱), 到低音 Ab

## 吉他窗口

这是专为吉他手和低音吉他手准备的。窗口中的指板可以显示出任何吉他、低音吉他、曼陀林、夏威夷四弦琴或班卓琴音轨的演奏状态，而且提供以下选项：

自动设置正确位置、显示音符名称、自动调整选中区域的八度音高，以及吉他品格的尺寸等等。

### 打开吉他窗口



在检视工具栏单击吉他按钮可打开吉他窗口。对应的菜单项为 **窗口/吉他窗**，快捷键为 **Ctrl+Shift+G**。



注意观察吉他窗口的以下区域：

- 顶部标题栏：显示出当前乐曲音调为 Cm、音轨为旋律轨、吉他在 8<sup>th</sup> 位置。
- 指板：音符动态显示在指板上，左边的空白框显示音符名称。
- 指板左端：显示各弦的根音名称（E B G D A E）。
- 指板下方：显示把位编号，点击某个编号即可切换到该把位上。
- 快捷按钮：以完成一些常用的功能
- 不同音符以不同的颜色来显示：根音为红色，三音、五音为紫色，其余音符为灰色。
- 可以在吉他指板上显示出推弦。当出现推弦时，一条蓝线会随弦实时移动，这条蓝线指示了推弦的程度。载入乐曲 c:\bb\Tutorial\Pitch Bend demo song，您可以看到一条蓝色实时移动的线，这表示推弦。
- 如果你在[和弦显示]工具栏按钮菜单设置一吉他弦枕值，会画出吉他弦枕。

### 关于吉他显示的自动设置

在吉他窗口中，Band-in-a-Box 可以自动完成一些事情，以确保音符能准确地显示于吉他指板上。这些事情包括：

- 自动检视要播放的声部，并调整音符显示时的八度位置，这样可以将音符最大限度地集中到吉他指板上显示出来。
- 自动检视完声部后，最佳的显示位置便被确定。
- 自动显示音符的时值。
- 自动安排音符的显示颜色。除了音符名称会被特殊标出外，弹奏的音阶音符也会以绿色突出显示；音阶之外的被演奏的音符将以黄色突出显示。

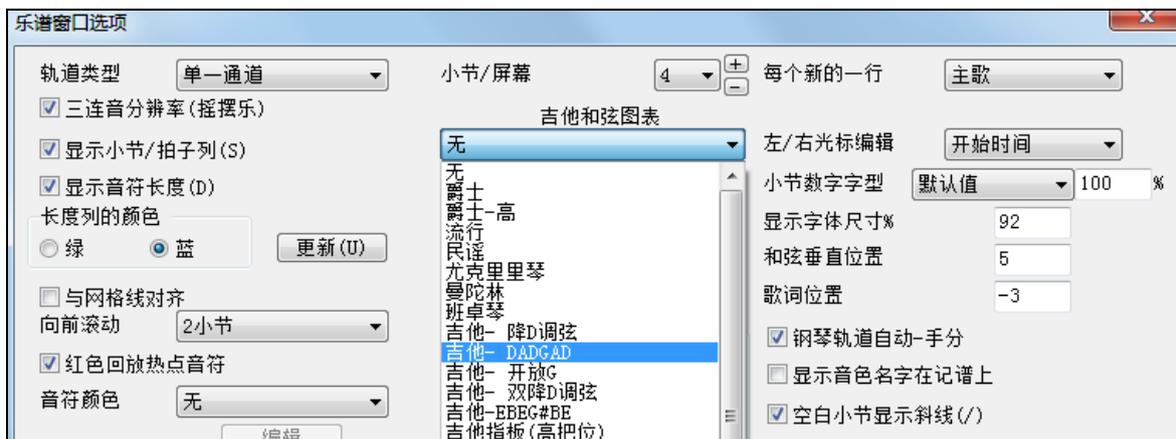
### 变化的吉他调弦方式

吉他窗口现在支持变化的调弦方式，包括：DADGAD 调弦、降 D 调弦、双降 D 调弦、开放 G 调弦和 11 种其他方式调弦。您也可以选择“Nashville（纳什维尔）高把位调弦”，这种调弦方式可以将某些弦调高一个八度。风格、和弦图、吉他辅导、记谱、Tab 谱和打印输出都支持这些新的调弦方式。您可以通过观察屏幕上的吉他指板或记谱/Tab 谱窗口，学习如何演奏这些新的调弦方式。使用您所希望的变化调弦方式，可以轻松地更改风格。

在此，我们介绍一下 DADGAD 调弦，这是一种常见的调弦方式。其他调弦方式与之类似。

我们介绍四种方式，您可以用 Band-in-a-Box 软件播放 DADGAD 或其他调弦方式。

1. 请关注吉他指板、tab 谱或打印输出，看有无旋律轨（或独奏轨）显示为 DADGAD 调弦。
2. 使用正确的和弦表，看吉他声部是否为 DADGAD 调弦。为了验证，我们可以选一个带有 DADGAD 调弦的风格，然后看一下吉他声部。
3. 使用吉他辅导，看任一为 DADGAD 和弦的风格。
4. 将乐谱窗口选项”吉他和弦”设置为”DADGAD”，然后，看一下 DADGAD 调弦方式下的吉他和弦图。

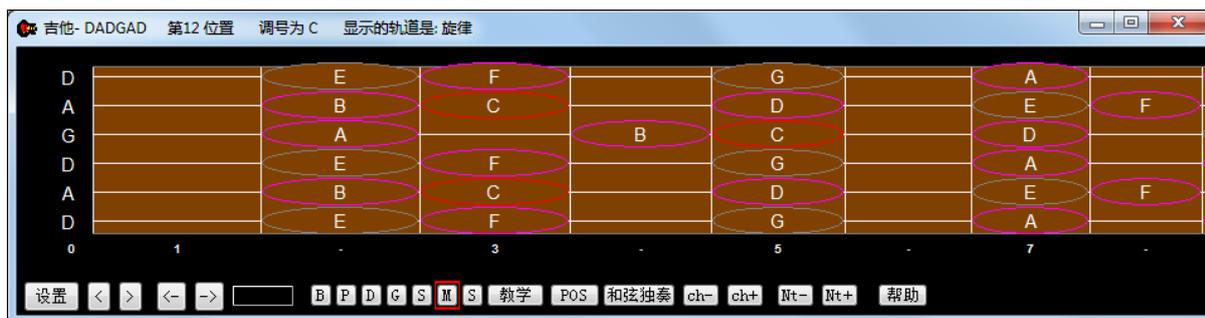


### 吉他指板

若想看一下 DADGAD 调弦方式下的吉他和弦显示，请选择[旋律|音轨类型|吉他—DADGAD 调弦]。



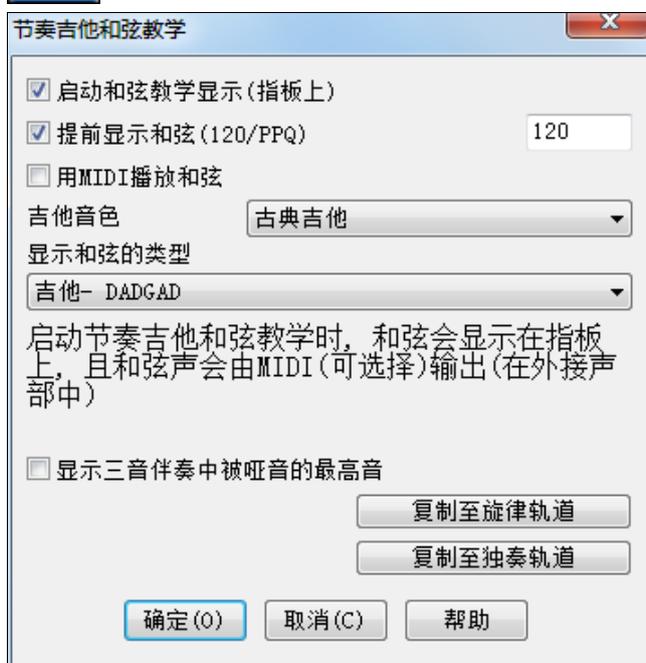
当您打开吉他窗口，并选择旋律音轨时，您就可以看到 DADGAD 调弦了。



此时，任何旋律都显示在选定的调弦方式下。与之类似，您也可以通过设置菜单[独奏|音轨类型]，来设置独奏轨为一种变换的调弦方式。

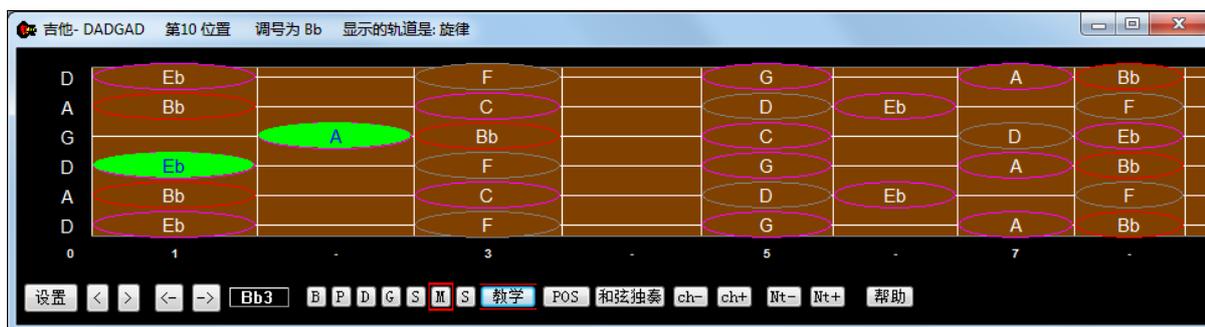
吉他音轨（或钢琴、弦乐）由风格控制，并且，仅能表现风格中所存储的调弦类型。加载包含于 Styles Set #44 – Requested 4 中的一些变化的调弦风格，来看一下变化调弦下吉他的和弦。另一种看变化调弦下吉他演奏和弦的方式是使用“吉他辅导”。

**教学** 选择 DADGAD 调弦，并开启吉他辅导。



启动节奏吉他和弦教学时，和弦会显示在指板上，且和弦声会由MIDI(可选择)输出(在外接声部中)

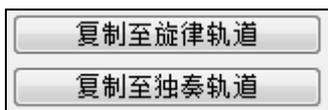
现在，在播放时，您就可以看到 DADGAD 调弦方式下吉他指板上的吉他和弦。



上述的示例是对于 DADGAD 调弦方式的，但是对所有共计 11 种变化调弦都适用。

某些调弦属于“纳什维尔高把位调弦”。这种调弦方式可以将最低的 3 根弦升高一个八度，达到一个相近的高度。因此，DADGAD 高把位调弦就是指将最低的 3 根弦“DAD”升高一个八度。请注意感受一下使用了这种调弦方式的风格示例。

**显示三音伴奏中被哑音的最高音** 导师之一使用 3 音符爵士乐声音仿真出名的大乐队和弦吉他伴奏风格。如果你使用这一位导师，你当然只见到和弦的 3 个音符。因为有时有需要见到整个 4 个和弦声音，在这情况，有选项显示被静音的音符。



导师通常只显示吉他部份，而没把它写到任何轨。如果你想要在记谱中见到它，拷贝它到旋律或独奏轨。

如果把吉他导师的声部复制到旋律或独奏音轨，音轨类型会自动设置为正确的吉他谱以及吉他指板。所以当你使用四弦琴导师时，你可以复制及观看四弦琴和弦的吉他谱。

### 吉他窗口工具栏

吉他窗口底部是工具栏。



打开对话框，设置吉他的相关选项。



这些按钮用于吉他和弦的步进和音符的步进。和弦步进是最常用的功能。对应的快捷键为数字小键盘的 Ins 和 Del。



显示鼠标所指的音符的音名，如果点击，音符就会发声。

如果谱表窗口被打开（可编辑谱表或谱表卷帘记谱模式下），此音符将插入到谱表的当前位置取代原来的音符——也可以禁止此选项来插入音符。



指定吉他窗口显示的声部。打开吉他窗口后的第一件事情，就是选择要显示的声部（通常是选择旋律或独奏声部）。图中显示出当前所在的是旋律声部，该按钮上有一个红色方框指示。点击[S]按钮或按下快捷键 **Ctrl+F5**，可切换到独奏声部。快捷键 **Ctrl+F5** 可用于在旋律声部和独奏声部之间进行切换。同样，您也可以设置显示其他声部（低音吉他、钢琴、弦乐等）。



有一个吉他导师按钮。



此按钮的功能是：在两个常用的把位（音符名称可以显示出常用把位）上来回切换。



基于现有旋律音轨使用正确的吉他音柱位置去产生一段吉他独奏。



按[ch-] 或 [ch+] 插入吉他和弦音符，对应的快捷键位数字小键盘的 7 和 8。每按一次[ch-]和[ch+]，吉他和弦就会改变一次构成音，根据不同的和弦，构成音在 5—10 个之间循环（某些音符将不会加入，比如 C# 对于 Cmaj7 和弦，因为它只是一个经过音。）

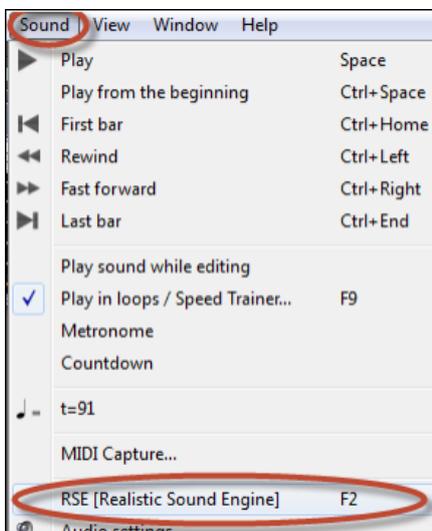


插入吉他音符按钮，其作用是将和弦转换为吉他音符。

### 从 Guitar Pro® 以吉他指板显示 MIDI 档

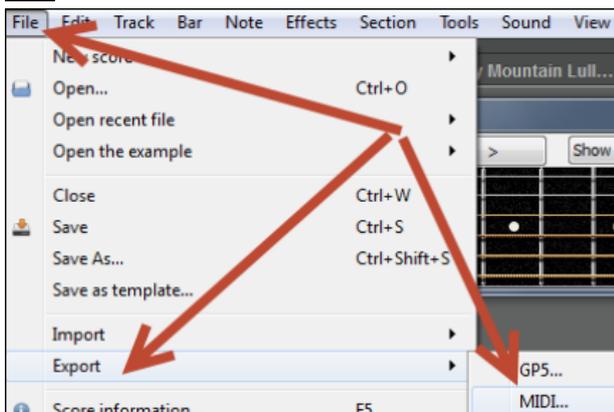
可从 Guitar Pro® 读取 MIDI 文件并能正确地显示在 Band-in-a-Box 的吉他指板上。然后你可以汇入音频档，并使用音频和弦精灵，你可以同步原始音频录音与 Guitar Pro® MIDI 档。因此当你看着吉他抄本时你便可以听到原始音频（从在 Band-in-a-Box 的 Guitar Pro® 演奏）。

若要导出在 Guitar Pro® 的 6 条通道的 MIDI 文件，你需要：



关闭 RSE (菜单 **声音-真实声音引擎**)。

 force 11-16 按下在 Guitar Pro® 窗口左侧的吉他设置按钮，然后启用强制 11-16 信道选项。



导出该音轨 (菜单 - 导出 - MIDI)。



然后，在 Band-in-a-Box，单击 [打开] 按钮并选择菜单项 *打开 MIDI 档* 去加载 Guitar Pro® MIDI 档到 Band-in-a-Box。

然后你可以播放该档并观看吉他指板去看它。Band-in-a-Box 有大吉他指板，可改变大小并有许多选项，所以你可能会喜欢显示一些在 Band-in-a-Box 的 Guitar Pro® 档。

## 大钢琴窗口

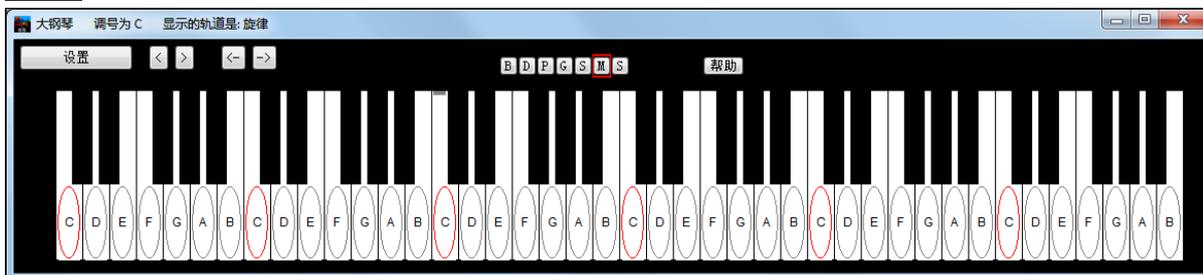
钢琴窗口可以显示任何声部，琴键的组数和音高都可以调整。琴键上可以显示乐曲所属调的音阶，不同音符将以不同颜色加以区分。

与吉他窗口类似，钢琴窗口也有“自动八度”调整功能，它可以检视声部，然后并自动调整琴键，以最大限度地显示出声部所包含的所有音符。

钢琴窗口为钢琴声部的学习提供了便捷条件。



在检视工具栏单击钢琴按钮打开(或关闭)大钢琴窗口。对应菜单项为 *窗口/大钢琴窗口*，快捷键 **Ctrl+Shift+N**。



- 点击 [设置] 按钮可进行选项设置。
- 钢琴窗口只能显示单个声部。
- 拖动窗口的下边界可以调整琴键的长度。
- 乐曲的调号显示在顶部。
- 琴键范围通常是自动设置的（根据当前声部的音符所覆盖的音域）。
- 椭圆标记的键，是当前调号音阶所包含的音符。
- 音阶的主音显示为红色。乐曲播放时，音阶之内的音符显示为绿色，不属于本音阶的音符显示为黄色。
- 鼠标所指的键，其音符名称将显示在窗口顶部的方框中。点击琴键可以发声（使用转接(THRU)声部），并且可以被录入乐曲并添加到谱表中。[B|D|P|G|M|S]按钮用于选择声部。
- 真轨(和 MIDI 风格)钢琴部份，在钢琴轨道上是以分手出现(右手是红色,左手是蓝色)在大钢琴窗口中。

## 指挥家

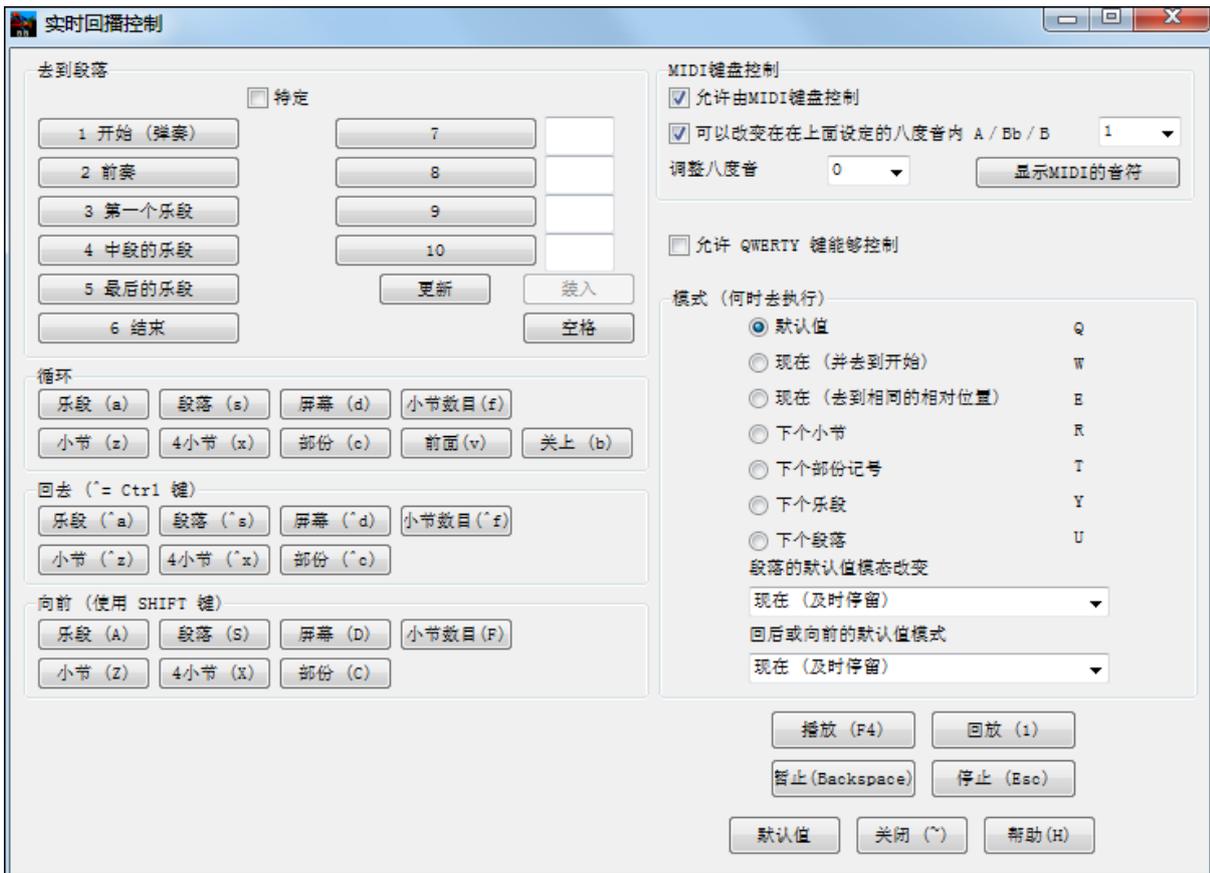
指挥家提供现场循环和回放控制。当歌曲正在播放之时，以下三个方法其中任何一个，都有选项容许你控制回放。

1. 指挥家窗口
2. QWERTY 快捷键
3. MIDI 键盘

提供了很多“单键”式的快捷键用来控制歌曲的回放和循环。举例来说，按下“4”键将确定中央的乐段是下个被播放的，而按下“S”键将确定中央的部分被循环播放。这将会用作延伸一首有最后一个乐段播放的歌曲。这也能为每首歌曲设定定制的循环点。这些设定对现场表演是非常适合的，或在“即兴弹奏”时，当你没有输入新的 Band-in-a-Box 歌曲，而又想完全控制回放。这些循环在乐段结束的时候不间断地发生，因此是很适合“跳舞池”的。除此之外，你只须按相对功能的 MIDI 键，便能利用一个标准的 MIDI 键盘来控制 Band-in-a-Box。举例来说，载入下一首歌，播放/暂停/拍子调整/改变音色/跳到中央的乐段/开启记谱或总谱窗口—所有功能都可利用你的 MIDI 键盘!



在播放工具栏上按 **[指挥家窗口]** 按钮以开启指挥家窗口或按 **Ctrl+颚符号 (~)** 快捷键，或选单选项 **窗口/指挥家窗口**。



**允许 QWERTY 键能够控制** 你要使在回放期间允许 QWERTY 键对指挥家的控制，可在指挥家窗口上勾选“允许 QWERTY 键能够控制”。

**允许由 MIDI 键盘控制** 如果你想要使用 MIDI 键盘控制指挥家，你需要勾选“允许由 MIDI 键盘控制”。

**可以改变在在上面设定的八度音内 A / Bb / B** 1 当这一个选项被设立候，任何的 MIDI 输入将被指挥家当做快捷键，你将听不到 MIDI thru。

如果你想你的 MIDI 键盘在指挥家模式和正常演奏模式之间转变，你可使用在你的键盘上最低的“A”MIDI 音符。这是在 88-音符的键盘上的 A1。注意：A1 把指挥家关掉，Bb1 把它开启，及 B1 可拨动指挥家开启 (只在 Bb1 音符被按下时)。如果你没有一个 88-音符的键盘，你能设定到一个高于 1 的八度，举例来说，如果你将它设定为“3”，那么 A3/Bb3/B3 音符将把指挥家关掉/开启/拨动。

使用指挥家 QWERTY 或 MIDI 键，你能:-:

- 在歌曲中设定和跳到达 10 个由使用者设定的段落，
- 向后跳 1 小节/4 小节/特定数目小节/屏幕/部份/乐段/段落，
- 向前跳 1 小节/4 小节/特定数目小节/屏幕/部份/乐段/段落，

- 1 小节/4 小节/特定数目小节/屏幕/部份/乐段/段落,
- 暂停/停止歌曲。

除此之外, 使用 MIDI 键盘, 你也能使指挥家:

- A1 (音符#21) 把 MIDI 指挥家关掉
- Bb1 把 MIDI 指挥家开启
- B1 把 MIDI 指挥家开启, 只在音符被按时

这里是指挥家的各种不同功能。包含 MIDI 键和 QWERTY 快捷键。

C3	正常速度	Ctrl =
C#	一半速度	Ctrl -
D3	四分之一速度	
Eb3	八分之一速度	
E3	循环段落允许	NUMPAD 1
F3	最后的乐段循环演奏	Ctrl-NUMPAD 1
F#3	中央的乐段循环演奏	Ctrl-NUMPAD 2
G3	中央和最后的乐段循环演奏	Ctrl-NUMPAD 3
G#3	跳到最后的乐段 (没有循环)	Ctrl-NUMPAD 4
A3	跳到结尾 (没有循环)	Ctrl-NUMPAD 5
Bb3	记谱屏幕循环	
B3	速度 -1	Shift [
C4(48)	速度 +1	Shift ]
Db4	速度 -5	[
D4	速度 +5	]
Eb4	打拍子	- (按 4 次)
E4	打拍子及播放	= (按 4 次)
F4	播放	F4
F#4	停止	Escape
G4	暂停	Backspace (或 Ctrl H)
G#4	回放	Ctrl A
A4	MIDI 应急	F12
Bb4	前一首歌曲	Ctrl-Shift-F8
B4	下一首歌曲	Shift-F8
C5(60)	这是 THRU 音色的一个控制字符。当 C5 被按着时, 按 MIDI 音符 61/62 以减少/增加音色, 63-72 改变 THRU 音色至喜爱的音色。	
Db5	开启记谱窗口	Ctrl-W
D5	总谱窗口	Alt-W
Eb5	所有音量 - 5	Ctrl-Alt-Shift-Q
E5	所有音量 + 5	Ctrl-Alt-Shift-W
F5	所有静音/不静音	Alt-2
F#5	贝司静音/不静音	Alt-3
G5	钢琴静音/不静音	Alt-4
G#5	鼓静音/不静音	Alt-5
A5	吉他静音/不静音	Alt-6
Bb5	弦乐静音/不静音	Alt-7
B5	旋律静音/不静音	Alt-8
C6	独奏静音/不静音	Alt-9
Db6	THRU 静音/不静音	Alt 0
D6	音频静音	
F6 至 D7	跳到歌曲的第 1 -10 段落	1-9 和 0
Eb7	循环目前的乐段	a
E7	循环目前的段落	s

F7	循环目前的小节	z
F#7	循环目前的 4 个小节	x
G7	循环目前的部份	c
Ab7	循环开启, 先前的设定	v
A7	循环关闭	b
Bb7	回去 1 个乐段	Ctrl a
B7	回去 1 个段落	Ctrl s
C8	回去 1 个屏幕	Ctrl d
Db8	回去 1 小节	Ctrl z
D8	回去 4 小节	Ctrl x
Eb8	回去 1 个部份标志	Ctrl c
E8	向前 1 个乐段	Shift A
F8	向前 1 个段落	Shift S
F#8	向前 1 个屏幕	Shift D
G8	向前 1 小节	Shift Z
Ab8	向前 4 小节	Shift X
A8	向前 1 个部份标志	Shift C

### 自定义段落

段落:这让你在歌曲中设定达 10 个段落。

下列的段落是每首歌曲的预设。

- 段落一: 歌曲的开始
- 段落二: 前奏
- 段落三: 最初乐段
- 段落四: 中央乐段 (乐段 #2 的开始)
- 段落五: 最后乐段
- 段落六: 结束
- 段落七至十 是使用者可设定的。可用小节/乐段格式输入任何小节 # (举例来说 21/2 是小节 21, 乐段 2)。

如果你要为段落数目输入自定数值, 你可勾选“自定”, 然后于每个段落可输入达 10 个小节。



段落数目与歌曲一起存档。一旦你已设定段落, 当歌曲正在播放时, 你能跳到歌曲的一个特定的段落, 你只需:

1. 按在 QWERTY 键盘上的 1-9 或 0 键或,
2. 打开指挥家窗口 (Ctrl+~ 快捷键) 并单击段落按钮或,
3. 按 MIDI 键 77-86 (F6 至 D7) 相对第 1-10 段落。

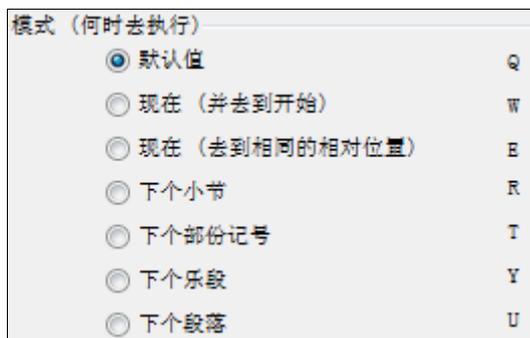
### 模式 (何时动作)。

在动作前按 QWERTY 快捷键, 你能控制动作将在何时发生。如果在动作前没有按模式快捷键, 将使用默认模式。



默认值在“段落改变的默认模式”或“向后或向前的默认模式”组合方块中设定。

举例来说，跟据预先设定，一旦按键，段落即会改变，在目标段落开始之前立刻到小节中相等的地方 (以便音乐能保持节奏，小节结束后开始下一个段落)。但你能将默认值变成动作在目前的小节结束时发生，或目前的部份标志等等。



### 使用指挥家例子:

在这例子中，我们没有自定的段落，因此会应用预设段 (中央乐段 = 落段四等等)

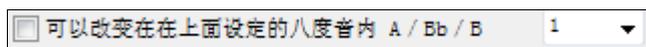
- 在回放期间跳到中央乐段的开始 (按“4”)。
- 循环中央的乐段。(按 S, 是循环段落)。
- 跳到歌曲的结束 (按 6)。
- 暂停歌曲 (退格键)。
- 回去 1 个乐段 (Ctrl a)。
- 向前 1 个乐段 (Shift A)。

在目前乐段结束时，回去 1 个段落，按 Y 然后 Ctrl S。

**注意:** 按下 Y 设定动作模式在目前的乐段结束后进行

MIDI 键盘也能进行这些动作。详情参考 MIDI 键盘配对图表。

**使用 MIDI 键盘例子。**想象查理是钢琴演奏家，他和 Band-in-a-Box 一起使用 MIDI 键盘，他想弹奏键盘，但是也想使用它来控制 Band-in-a-Box。



他设定指挥家容许他按着 MIDI 键盘中最低的 A/Bb/B 音符把指挥家模式 关掉/开启/拨动。

当他把它关掉后，他便能正常地弹奏键盘。

如果他想暂停歌曲，他便要按着低 B3 音符，然后按 MIDI 键 G4 暂停。歌曲暂停后，他可放开 B3 键以关掉指挥家模式，这样他能再弹奏钢琴。如果查理不打算弹奏 MIDI 键盘，他可以按 A3 键开启指挥家模式。

### 点唱机

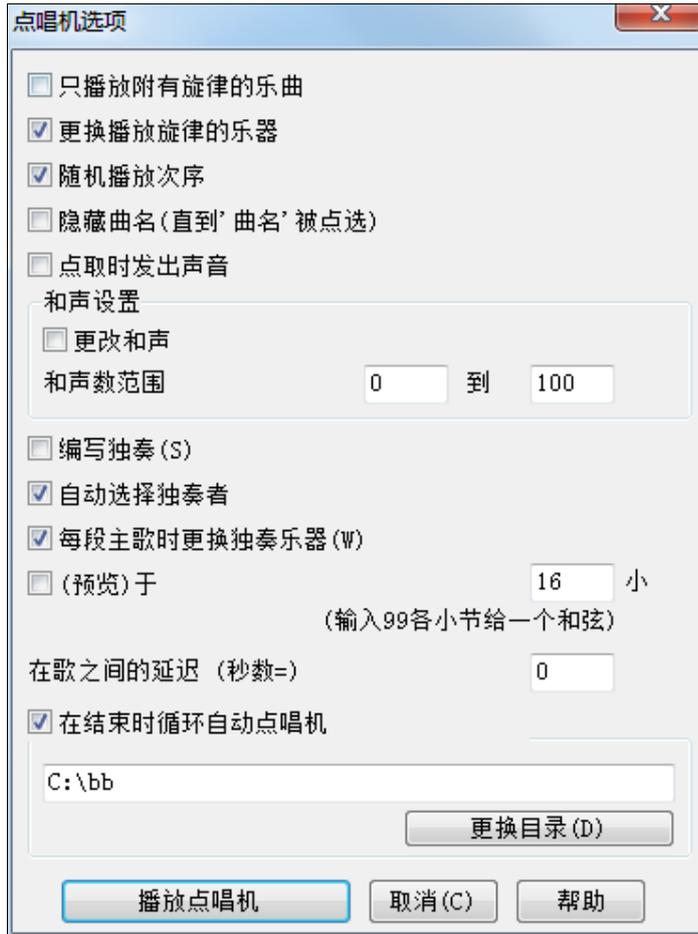


使用点唱机可以连续播放整个 Band-in-a-Box 目录中的乐曲或播放全部或在档案夹中的歌曲。↵ 播放目录中的前一首乐曲；⇒ 播放下一首乐曲。

当你到其他的窗口程序的时候，自动点唱机仍连续播放音乐。

点击[点唱机] 打开点唱机选项对话框。

## 点唱机选项



**仅播放带旋律的乐曲:**如果勾选,那么点唱机将只播放扩展名为\*.MG? (即包含旋律声部)的乐曲。

**改变旋律声部的音色:**如果想使旋律音色有所变化,可以勾选此项。播放时,程序将从**10种常用音色**中随机选择一种来播放。

**随机顺序播放:**如果选 Yes,播放顺序将随机决定。选 No 则按子目录列表的顺序播放。

**隐藏乐曲标题(真至按下标题):**勾选后,点唱机播放时乐曲标题框将隐藏乐曲标题,可以利用这个功能做**猜歌名**游戏。

**播放引导信号**如果勾选,则点唱机每播放一首歌之前都会播放出引导拍点。

**和声设置**勾选“改变和声”则播放时 Band-in-a-Box 会随机地使用和声,下面的和声样式编号框用于指定使用的和声编号范围。

**产生独奏**勾选“产生独奏”则播放时 Band-in-a-Box 会为所有乐曲加入独奏。请按下述步骤来试验点唱机的独奏效果:

1. 到 c:\bb\独奏 demo 目录下打开一个文件,以便将点唱机的工作目录转移到这个目录下。
2. 点击 [点唱] 打开点唱机设置对话框。
3. 确认“产生独奏”被勾选。
4. 点击 [点唱机播放], 打开独奏模板选择对话框, 选择一个独奏模板。然后启动点唱机播放。

### 试听模式



勾选这个选项,然后在方框中输入小节数,点唱机就可按指定的小节长度来播放每首乐曲(举例来说8个小节)。

试听模式只播放乐曲的第一段乐段,也就是说,它总是从乐曲的开头部分开始计算要播放的小节数。

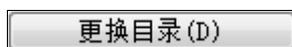
### 歌与歌之间时延:

在歌与歌之间可选择时延(在几秒钟之内)。

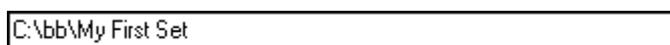
**注意:**要从点唱机列表中手动地开始回放每首歌曲,在**偏好**对话框中设定“暂停播放直至收到 MIDI 或者键”到是(勾选)。在每首歌曲结束的时候,点唱机将在列表中加载下一首歌曲,然后暂停直至被 MIDI 音符或计算机按键启动回放。

勾选“在结束时循环自动点唱机”,点唱机会连续地自动播放,而不会在列表结束时停止。

### 改变目录:



你能直接地输入一个档案夹名字,或单击 [改变目录] 以使用档案夹对话框。





在主介面上，单击 **[乐曲]** 按钮并选择 *我的喜爱乐曲* 去打开**我的喜爱乐曲**对话框，然后制作你自定义的清单并加入到点唱机。



使用那 **[清除]** 按钮空白列表。

通过 **[插入]**、**[添加]** 和 **[删除]** 按钮，可以对列表进行修改。**[加入最爱]** 也把一首歌曲加入喜爱的歌曲列表。

**[保存设置]**用于保存乐曲列表。

**[载入设置]** 用于读入乐曲列表。

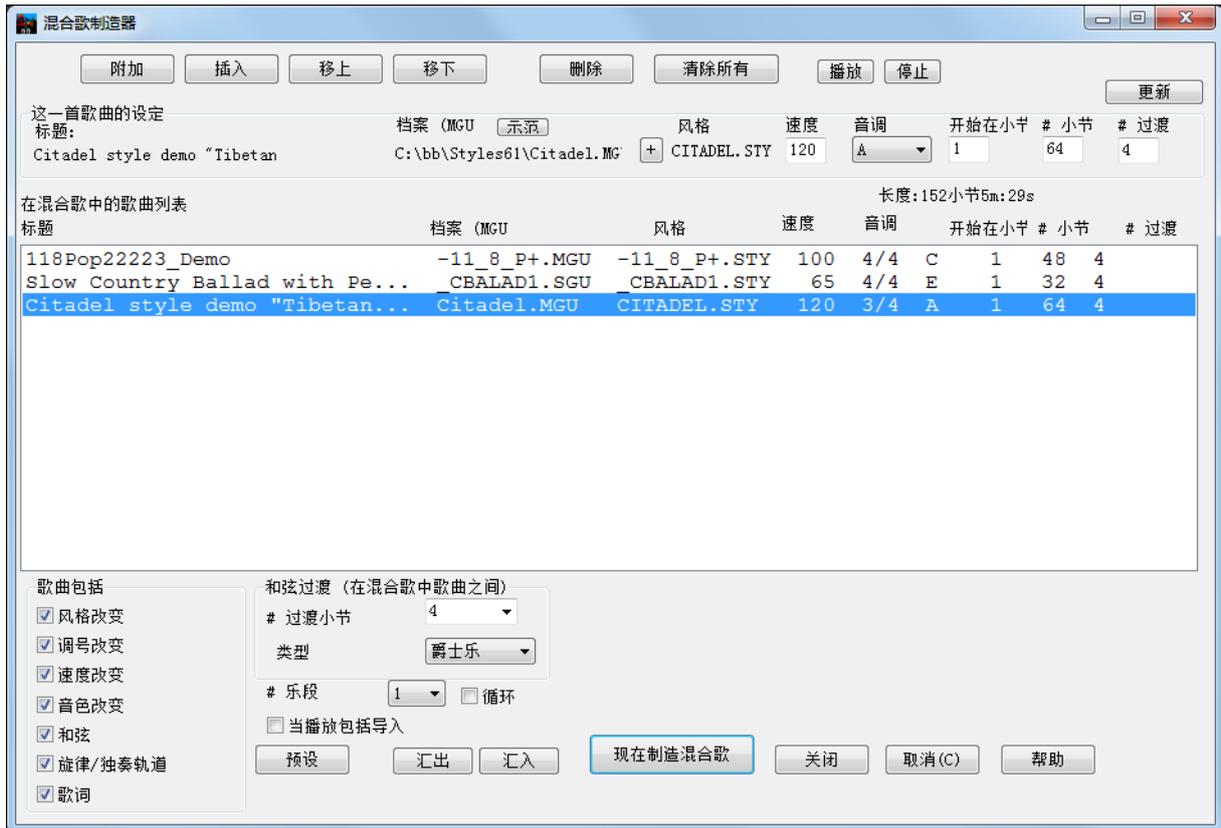
**[点唱机]**用于自动播放此列表中的乐曲。

## 混合歌制造器

你想使用 Band-in-a-Box 组成一首有各种不同 Band-in-a-Box 歌曲 (MGU) 的混合歌吗?新的混合歌制造器可容易地做到。在混合歌制造器里，只选择你想要的歌曲，Band-in-a-Box 将为你制造混合歌。混合歌不只是结合歌曲。好的混合歌在歌曲之间使用一个“过渡”区域，引入新的风格，音调和速度。混合歌制造器自动地为你创造一个美好的过渡区域，写入的和弦将会平滑地调整到下一首歌曲、风格、音调和速度中!



开启混合歌制造器，单击工具工具栏上的 **[曲式]**按钮并从菜单选择 *混合歌制造器*，或者选择 **档|导入|混合歌制造器**。这激活**混合歌制造器**对话框。



# 第六章：创作歌曲

## 创作乐曲

使用 Band-in-a-Box 软件是多么有趣，您将会发现使用该软件创作自己的乐曲是更有趣！本节我们将讲解如何一步一步地使用 Band-in-a-Box 软件创作出自己的乐曲。

### 清空和弦表



如有需要点击[开启新档]钮，出现一个空白的和弦表。

### 给乐曲命名

在标题框中输入乐曲的名称：



### 确定乐曲调式

你能使用特别的字母“tk”及“tr”设定或者转调。

打 tkc 加上 Enter 键将歌曲的音调设定为 C。打 tkbb 将它设定为 Bb。注意，这设定调号但是不是歌曲转调。

“tr”设定调号而且歌曲转调。打 trf 及加上 Enter 键将会把歌曲转调到 F 调，打 trab 会将歌曲转到 Ab 调。



另一个设定调号的方法是单击[调号]按钮并从所有大调及小调的清单中选择你乐曲的调号。如果你选择“移调并设置调号”栏，乐曲会移调到你所选择的新调号。

移调并设置调号	只设置调号(不移调)
<input checked="" type="checkbox"/> C	<input checked="" type="checkbox"/> C
<input type="checkbox"/> Db	<input type="checkbox"/> Db
<input type="checkbox"/> D	<input type="checkbox"/> D
<input type="checkbox"/> Eb	<input type="checkbox"/> Eb

如果你选择“只设置调号(不移调)”栏，调号会改变但乐曲不会移调。

藉由在编辑当前小节的设置对话框中改变调号 (F5 功能键)，你能于一首歌曲有数个调号。新的调号在记谱上显示。

### 设置速度



速度显示在调号旁边。你能很快地为歌曲输入一个特定的速度，输入“t”及速度，按 Enter。举例来说，键入 t140，按 Enter 设定歌曲的速度至 140。

点击速度框，可直接输入速度值。对应的菜单项为 编辑|速度|设置速度... 快捷键为 Ctrl+Alt+T。

当选择 档案|开启新文件的时候，速度是默认到目前的风格的最佳速度。我们在此将速度值设为每分钟 160 拍(bpm)。点击速度值旁边的箭头按钮可以改变速度值。

- 鼠标左键每点击一次，速度值改变 5 拍/分钟。
- 鼠标右键每点击一次，速度值改变 1 拍/分钟。



这按钮让你可以快速设置相对速度。单击按钮并选择一个百分比或使用 自定义速度% 菜单项来设置 1% 和 800% 之间的任何值。1% 将是原始速度的 1/100 而 800% 将是原始速度的 8 倍。有热键可用：Ctrl - (减号键) 为半速和 Ctrl = 为正常速度。

### 点定速度



不清楚你乐曲的速度？以你的计算机键盘实时按减号[-] 或等于[=] 键。按一定的速度连续按 4 次打点按钮，就可将其设置为乐曲的速度值。其中按 4 次[-] 设定乐曲速度，而按 4 次[=] 则不仅设定新速度，而且会立即以此速度播放乐曲。你也可以在屏幕上速度框右边的[-]和[=]按钮按鼠标。

## 乐曲的组成

确定乐段的起始和终止小节，并指定乐段数。Band-in-a-Box 将指定的段数播放乐段，循环结束，Band-in-a-Box 自动添加 2 小节的尾奏。

你能键入特别的字组设定开始及乐段的结束，及歌曲的结束。

begin + [Enter] - 将乐段的开始设定为目前的小节

chorusend + [Enter] - 将乐段的结束设定为目前的小节

end + [Enter] - 将歌曲的结束设定为目前的小节

另一个选项是右击在和弦谱中的一个小节，设定它为开始或乐段的结束或歌曲的结束。举例来说，右击小节 16 可得到设定。

设定乐段开始在小节16	begin <Enter>
设定乐段结束在小节16	chorusend <Enter>
设定歌曲结束在小节16	end <Enter>



于这歌曲，乐段从第 1 小节开始，到 32 小节结束，共循环播放 3 次，第三次跳到二小节结束。



[循环]按钮的复选框被勾选时，乐曲将一直循环播放，直至按下停止按钮。(此选项与“循环乐段”不同，后者只循环乐曲中指定的段落而不是全部。)



“歌本”复选框是以歌本样式去显示和弦窗口，带有 1, 2 次尾奏和反复记号。

## 乐曲设置对话框

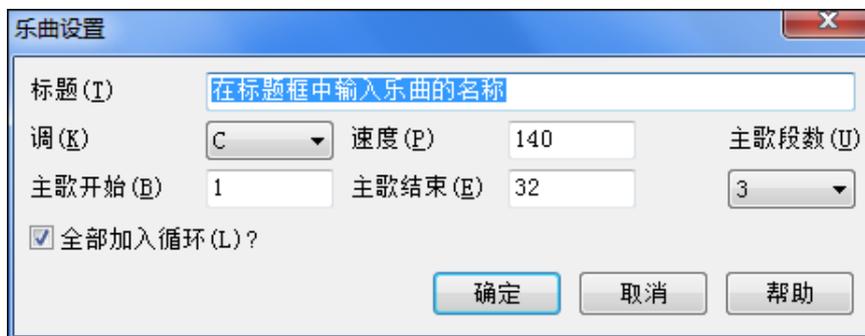


[乐曲设置]按钮打开乐曲设置对话框，做一些附加的设置如尾奏、标记、风格变换、提前、休止、和弦装饰等。

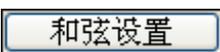
你也可以用 Ctrl+N 或编辑 | 曲式 | 额外的乐曲设置 菜单命令打开此对话框。



点击[标题/乐段]打开标题和乐段的相关设置。这些设置通常是在主屏幕的标题窗口中产生的。



点击[小节设置]可打开小节参数设置对话框。



点击 [和弦设置] 可打开和弦选项对话框。



这些是与歌曲一起储存的附加的歌曲设定。

### 在中间乐段中变化风格

如果设为“是”，那么乐曲的中段乐段将强制使用“b”子风格。中段乐段是指除了第一段和最后一段之外的所有中间部分的乐段。

例如，在摇摆爵士风格中，因为“b”子风格是摇摆，所有的中段乐段将会使用摇摆贝斯（而“a”子风格使用的贝斯声部是平稳的8分音符进行）。

如果设为“否”，那么中段乐段将严格按照段落标记来确定使用哪个子风格。

### 允许中段乐段的“抢拍”奏法

在包含“抢拍”奏法的乐曲中，这个选项一般要打开（“抢拍”的和弦通常要加上“^”标记）。如果不想让中段乐段使用这种奏法，可以将该选项禁止，这样中段乐段内的所有“^”都将被忽略。

### 允许乐段中的“休止”奏法

这些选框用来设置在哪些乐段中可以使用“休止”奏法。（“休止”的和弦右侧通常会加上“.”标记）。各乐段可单独指定。

### 允许中段乐段的低音踏板

决定是否允许中段乐段中的低音踏板效果。

### 强制歌曲用简单编曲 (不装饰)

你可以以此设置去设置整首乐曲使用“简单”真轨，如果该真轨有简单选项可用。你可以在音轨选择器的“可用简单”列看到“Y”。“简单”真轨会播放不太繁多，不太多装饰的编曲。

### 结束句设置

结束句指的是乐曲中最末乐段结尾的几个小节。如果您在“出现结束句？”选项框中作选取标记，在演奏乐曲最后一个乐段时，将演奏乐曲的结束句。如果您指定了“在# 小节后跳转到结束句”，则乐曲演奏完该小节时，将自动按“结束句位置为从# 小节开始”跳转到结束句处并演奏结束句（结束句结束位置由“结束句于# 小节时结束”指定）；然后，通常会再演奏两个小节的尾奏。

### 乐曲尾奏

Band-in-a-Box 可选择地为你的歌曲创造 2 个小节尾奏。标准尾奏形式是在乐曲结束后附加了两个小节的尾奏。

<input checked="" type="checkbox"/> 为这首歌创建两小节的结尾
<input checked="" type="checkbox"/> 真轨 4 小节结束
<input type="checkbox"/> 提前2小节开始终止式

真轨使用 4 小节尾奏”选项为乐器容许额外的时间自然衰变。那“提早 2 个小节尾奏”选项给你另外选择在歌曲的最后一个小节结束的长度。

Band-in-a-Box 仍然演奏完在设定的和弦上，完结发生如一个 2 小节乐句形式，在结束前提早 2 个小节。歌曲有更自然的完结。

### 没有尾奏

乐曲尾奏可以对所有乐曲或一支单曲进行关闭。例如，您可以为乐曲制作一自定义的尾奏，使之通过断奏的方式在某小节的第三拍结束。

<input type="checkbox"/> 为这首歌创建两小节的结尾
<input type="checkbox"/> 真轨 4 小节结束
<input type="checkbox"/> 提前2小节开始终止式

把歌曲尾奏关掉，设定那“为歌曲产生 2 小节尾奏”复选框为“关掉”（清除）。

如果要对一支单曲关闭乐曲尾奏，请选择[编辑]对乐曲进行设置]菜单项，然后，在乐曲设置对话框中设置“为乐曲产生两个小节的尾奏”选项框为“关闭”（删除）。

如果要对所有乐曲关闭乐曲尾奏，请选择[选项 | 优选]菜单项，然后，按下[编排]按钮来打开编排选项对话框。

允许任何结尾 设置“允许任何尾奏”选项框为“关闭”（清除）。

### 淡出歌曲

淡出结束 # 小节 =	4	<input type="button" value="淡出"/>
-------------	---	-----------------------------------

你现在能很快地选择一个淡出完结，只须在歌曲设定中按那 [淡出] 按钮，Band-in-a-Box 会在歌曲最后的“x”小节淡出(你能指定多少小节)。或用数值自定义淡出于每个小节。

新行于每个段落 (于这歌曲) 是一个选项特别为这歌曲 准许/不准许 段落分段功能。

真轨选项只为这一首歌曲 为歌曲设定真轨选项,不会改变整体真轨设定。

### 独奏应该有“怨曲式”感觉

当设定时,任何的独奏或真轨背景独奏,将对任何的大三和弦 (C, F 等等) 像属七 (C7, F7) 及使用为降 7。

### 容许以速度为基础的真轨替换

当设定时,程序将搜寻最好的真轨在目前速度使用。举例来说,它可替代在一个较快速度录音的原音贝司,比较接近你的歌曲速度。真轨名字在主画面上以(~)符号指出是替换。

### 容许真轨断奏、保持及提前

当设定时 (建议), Band-in-a-Box 将在你的歌曲中制做真实的断奏、保持及提前音。如果不勾选, Band-in-a-Box 将仿真一个断奏。不是全部风格可这样。查阅 RealTracks/Library/Holds 档案夹及真轨选择器“保持”栏列出组的数目。

## 容许真轨减半时值/两倍速度

当设定时, 歌曲容许真轨在减半时值 (两倍平常的速度) 或两倍速度播放(平常速度的一半)。这容许你, 举例来说, 在一个速度 70 的民谣, 加上一个速度 140 的真轨萨克斯管独奏, 而且两倍速度播放, 可配合速度 70 的民谣。

## 忽略除了贝司外斜线和弦的斜线根

如果启用了它, 除了贝司音轨的真轨外, 将不会演奏和弦的斜线根。例如, 真轨将会演奏 C 而不是 C/E。

## 避免在真轨移调

如果启用了它, 真轨将不尝试移调。这导致有更好的质量, 但在编曲上少了变化。

## 这首歌曲 (自动-替换风格) 容许风格别名

如果设定, 而且勾选在真轨工具栏选单的 *自动-替换 MIDI 风格至真轨风格当歌曲加载的时候*, 这容许自动替换一个真风格。



## 这歌曲播放有问题, 不准许快速产生

在较慢的计算机上, 用许多真轨的歌曲可能有播放问题(断续)。如果如此, 为这歌曲设定不准许快速产生。你能所有的歌曲把快速产生关掉, 藉由不勾选在真轨偏好设定的“快速产生真轨(在慢机上不准许)。”

## 以 dB(-36 到+36)把音量提升(只有这乐曲)

任何指定乐曲的音量可以增强或减少, 通过键入一个分贝值。一个 6dB 的改变大约等于移动一 MIDI 音量控制值 32。

## 移调音频音轨到\_半音

如果启用此选项, 音频音轨和任何演出者表演音轨将会被移调(变声)至在此处输入的值。

## 和弦输入

### 计算机键盘输入

本节讲述和弦输入方法, 以及相关的设置。每个小节最多可输入 4 个和弦。

和弦通常使用标准的标记方式输入 (如 C、Fm7、Bb7、Bb13#9/E 等等), 不过也可以使用其他 Band-in-a-Box 所支持的方式 (如简谱音级、纳什维尔记谱、唱名及固定 Do 等等)。

**提示:** 打开帮助文件, 可查看 Band-in-a-Box 支持的和弦类型列表。

和弦输入前的准备工作:

- 点击**[开头]**按钮, 定位到第一小节。
- 点击**[新建]**清空和弦表。



这是突出显示的和弦框, 输入的和弦将被放到这个位置。你可以通过光标箭头键、**Enter** 键或单击鼠标指针在上面周围移动。

和弦框每次移动 2 拍 (1/2 小节), 例如, 输入 c6 就得到 C6 和弦。

注意, 输入和弦时不要使用 **Shift** 键, Band-in-a-Box 会自动标识符号。

- “b”可用作降号, 如 Ab7。
- “3”用作升号, 如 F#7 和弦要输入”f3 7”。
- “/”用作转位指定, 如 C7/e 即将 E 作为低音。一个像 Gm7b5/Db 的和弦将正确地使用 Db 显示而非 Gm7b5/C#, 因为 Band-in-a-Box 现在将它建立于一个 Gm 音阶之上。

- 逗号键用作分开拍子。如图所示，第 2 小节的 3、4 拍各用了一个和弦，输入方法是 ab9,g9。两个和弦之间加上逗号，表示各占用一拍。



按顺序按下键，输入上述和弦，依次是：HOME c6>am7>dm7>ab9,g9>c6/e>>a739

**注意：**A7#9 和弦应该输入”a739”，即用 3 代替升号。

显示 'C9sus' 为 'C11' 在**显示选项(偏好|| 显示)**对于“11 和弦”的一个设置：这容许“9sus”和弦的显示为“11”(举例来说，Bb11 而非 Bb9sus)。这只影响和弦被显示的方式，并不是如何被储存及你能输入 C11 或 C9sus 以键入相同的和弦。

显示 '2' 为 'sus2'  显示 'sus' 为 'sus4'

在**显示选项**对话框上的”显示 '2' 为 'sus2'“和”显示 'sus' 为 'sus4'“设置将更明确地显示挂留和弦: 'sus' 意味着 'sus4'，和 '2' 意味着 'sus2'，但你可能会想要看到完整的延伸名称。

剪切(T)	Ctrl+X
复制(C)	Ctrl+C
复制从..到..(F)	Alt+C
粘贴(P)	Ctrl+V
和弦构造器(B)	Ctrl+Shift+B
演奏当前和弦	Shift+Enter(S)
和弦设置(H)	Alt+F5
小节设置(R)	F5
乐曲设置(G)	Ctrl+N
显示选项(Y)...	
个人偏好	Ctrl+E(E)
反复/尾声/1, 2号房子	
播放开始自小节9乐段 #1(9)	
播放开始自小节9乐段 #2(2)	
播放开始自小节9乐段 #3(3)	
基于小节的乐段字母(Z) ▶	
编辑目前的和弦	Ctrl F2(L)
设定乐段开始在小节9	begin <Enter> (I)
设定乐段结束在小节9	chorusend <Enter> (Q)
设定歌曲结束在小节9	end <Enter> (N)

在和弦上右单击，有一菜单让你编辑和弦和其他乐曲设置。

可以剪切、复制和粘贴在和弦窗口中的和弦。使用和弦构造器，尝试不同类型的和弦，或播放当前的和弦并听它的声音。

和弦设置包括推前、休止、断奏和保持和弦，并有脚踏低音。

使用小节设置去更改某一小节，使用乐曲设置去作乐曲的整体设置。

**基于小节乐段字母**让你可以添加一乐段字母并刚好显示在和弦谱的小节号数上。

## 从 MIDI 键盘输入和弦

您同样可以从外接的 MIDI 键盘使用**窗口|MIDI 和弦检测**特点。在键盘上演奏和弦，然后按 **Ctrl+Enter** 将和弦插入当前和弦框子的第一拍或第三拍处，使用 **Ctrl+Shift+Enter** 将和弦插入第二拍或第四拍处。

## 汇入 Band-in-a-Box 歌曲

可容易地汇入部份或者所有现有的 Band-in-a-Box 歌曲到目前的歌曲，藉由设定来源和目的地范围的选项，汇入讯息的类型 (和弦、旋律、歌词等等)，和更多。选择档| 汇入 | 汇入 MGU 歌曲。



在**汇入 Band-in-a-Box 歌曲**对话框中，选择你想要汇入（汇入从小节和小节数目），和目的地小节（汇入到小节）的范围。你也能选择该汇入哪一个讯息，和插入模式（插入/盖过）。

### 音频和弦精灵(和弦来自 MP3)



这功能分析 WAV、WMA、MP3、WMV 或 CDA 音频档及汇入它到 Band-in-a-Box。音频和弦精灵功能在**指南，精灵与乐趣**章节中详细描述。它分析速度、小节线和和弦改变，因此你能容易地把你的喜爱档案转成为 Band-in-a-Box 歌曲。

### 复制和粘贴和弦

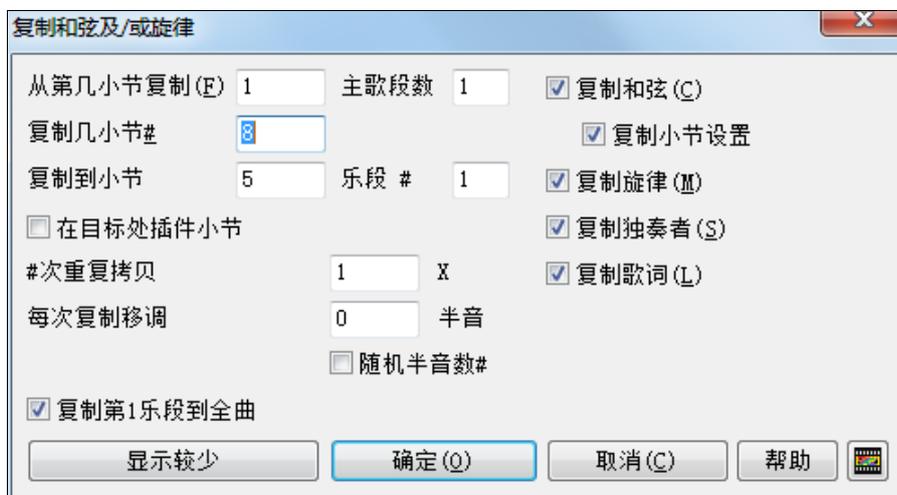
使用拖曳能**拷贝或选择段落**，只需在和弦谱上拖曳，便可很快地再排列你的歌曲。按 **Ctrl** 键可更细微地调校 **插入/重写** 等选项。



举例来说，如果你有一个 8 小节的段落在小节 9：

拷贝它到小节 23，及在那一个位置插入 8 小节，可拖曳小节 # 及放它在小节 23。

拷贝它到小节 23，及在那一个位置被 8 小节**盖过**，可按 **Ctrl** 键，拖曳小节 # 及放它在小节 23。在出现的对话框中，按确定。



另一方法可以通过按下快捷键 **Alt+C** 的方式来复制和弦，这将打开**复制和弦和/或旋律**对话框。

在此对话框中，通过输入复制范围的起始位置，可以复制一定数量小节的和弦/旋律/独奏/歌词。在相应的选择框中做选取标记，以指定复制的内容。

### 在目标位置插入小节

所选定的要复制的小节内容将被插入到和弦表上的目标位置处。

### 重复复制次数

如果被设置为不止一遍，将会进行多次复制，如果选择了移调，在每次复制时可以同时移调。本例中所作的这些设置将仅用于第一乐段中。

### 每次复制均移调半个音阶

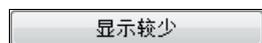
如果复制次数被设置为不止一遍，选择此项，则每次复制时都会对乐曲进行移调。此功能很适合那种希望以不同音调即兴演奏或者是希望对乐曲的某部分增加变化的情况。

### 移调.....个半音阶

选择此项将按指定的移调半音阶数量在复制时移调。此项对于高级爱好者探究以各种音调进行即兴演奏的场合很有用。

### 将第一乐段复制到整首乐曲

如果设置此项，将会使本对话框中所有的复制命令应用到整首乐曲，而不仅仅是第一乐段。



此按钮可以在[显示较多]和[显示较少]中切换，以确定是仅显示最基本的复制功能还是显示所有的复制功能。

### 将和弦复制到剪贴板

选定要复制的区域。选定和弦接口（或乐谱窗口、音频编辑窗口）上的某个区域，您可以按住 **Shift** 键点击希望选定区域的末尾小节位置来轻松选定较大范围。

- 点击起始小节；
- 按住 **Shift** 键点击区域末尾小节。

另外一种选定区域方式为用鼠标在其上拖动。将鼠标置于某个小节位置开始进行选择，然后，按下鼠标左键，拖动鼠标。所选定的区域将以“黑底白字”方式突出显示。选定好要复制的和弦区域后，可以采用如下方式进行复制操作：

- 将选定的区域（黑色突出显示部分）复制到剪贴板；
- 点击复制按钮或从编辑菜单中选择复制选项。

### 将和弦粘贴到和弦接口上的另一部分

首先应确保您已将和弦复制到剪贴板上，然后，使用如下方式，将其粘入到和弦接口上。

1. 将突出显示框移至要粘贴区域的开始小节；
2. 点击粘贴按钮或从编辑菜单中选择粘贴选项。

提示：复制部分被保留在剪贴板上，并且可重复使用。例如：如果您以主体韵律、主体韵律、过渡的方式来输入一首乐曲，您只需要将第一主体韵律复制到剪贴板上，然后在其他主体韵律段重复粘贴即可。即便您另加载一首乐曲，也不会更改剪贴板上的信息，因此，您可以在不同乐曲之间进行复制和粘贴的操作。

### 复制，重复 X 遍，带移调。

[编辑|复制特殊的|从...复制到...]命令选项可以打开**复制和弦/旋律**对话框，在此对话框中，有几个选项，可以设定复制的遍数，以及定义每次复制时移调多少个半音阶。例如，您可以选定 16 个小节的内容，复制 3 遍，每复制一次移调半个音阶。或者，作一个只有 4 个小节的小乐段，然后，复制 11 遍，每次复制将音调移高 4 度，由一个相同短曲产生所有的 12 种不同的音调。

### 删除和弦

用**删除**键，窗口“剪下”指令，或输入逗号并按**输入**键，清除目前突出显示位置和弦。

删除一个范围小节上的和弦，选择范围后及按下在你的计算机键盘上的**删除**键。不需核实对话框。

### 和弦试听

输入和弦名字到和弦表或谱表之后，可用 **Shift+[Enter]** 键来试听效果。和弦表中的和弦会使用钢琴和贝斯声部来发音。输入和弦表后也可以用这种方法试听，只要移动加亮的和弦框到你想要试听并有和弦的小节上并按 **Shift+[Enter]** 键。如果当前的和弦框没有和弦，那么按下试听键时，它将触发和弦框前一拍的和弦发音。

将鼠标指针指向和弦表，然后在右键菜单中选择“和弦设置”就可进入和弦选项对话框。点击对话框中的[预览]可试听当前位置的和弦。



[上一小节] 和 [下一小节] 按钮允许你无需离开对话框而走过整个和弦谱。

[清除所有小节]按钮将从一首乐曲清除所有休止/断奏/推前/脚踏低音。

[清除小节]按钮将从当前小节清除所有休止/断奏/推前/脚踏低音。

### 支持其他类型的和弦标记

Band-in-a-Box 除了支持标准和弦标记格式外，还支持其他几种常用的标记格式，如罗马数字格式、唱名格式或固定 Do 等。

例如，在 F 调中，Gm7 是第二级音上的小七和弦，在 Band-in-a-Box 中，它还可以标记为 II<sup>m7</sup>（罗马数字音级格式）、2<sup>m7</sup>（简谱音级格式）和 Re<sup>m7</sup>（唱名格式）。

### 固定 Do 记谱

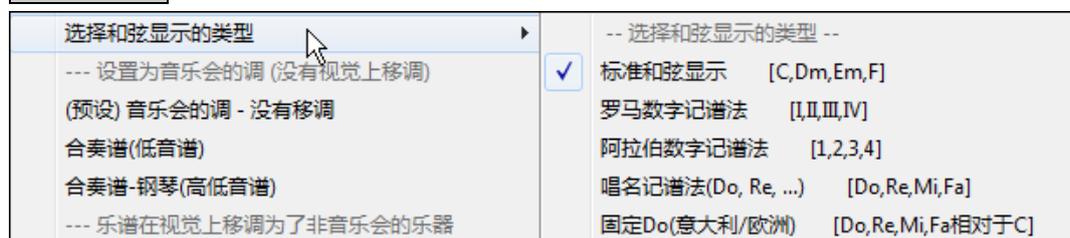


在意大利和其他欧洲的部分城市，像 C7 和弦，不论调号，总是用着重音或阶名的声乐唱法名字（“Do 7”为 C7）。以音级格式来显示和弦，更有利于学习和分析和声进行。

实际上，在输入和弦时，也可以直接输入数字来代替字母名称。比如在 C 调中输入“4”即可得到 F 和弦，这与按“F”键输入的结果是一样的。

这些和弦标记格式都可以打印出来。

 菜单中单击[和弦显示]菜单按钮和选择*和弦显示类型*。一个黄色消息框将确认你的选择。



和弦符号是：罗马数字记谱法

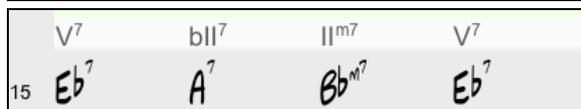
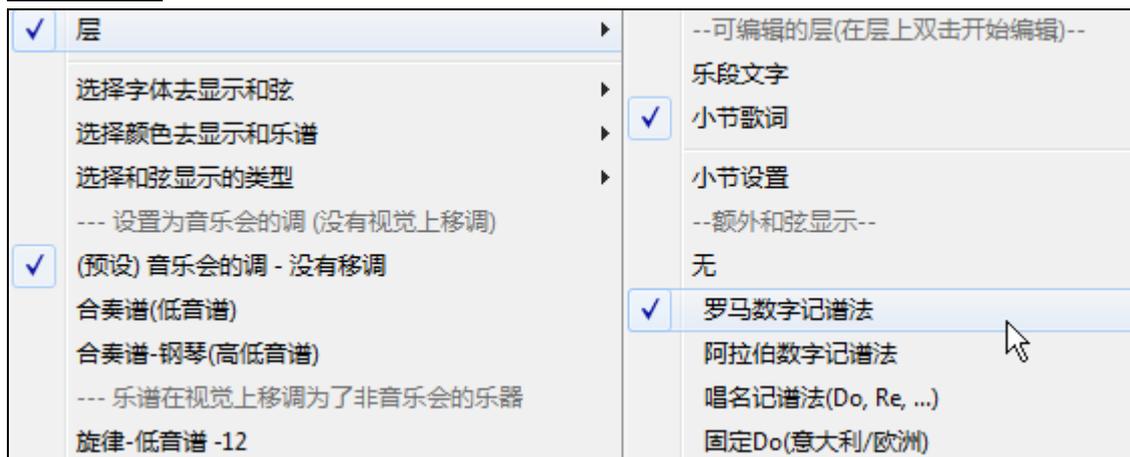
在乐谱窗中，罗马数字以及其他非标准和弦标记以上目标形式显示（包括打印），这样更便于分析乐曲的和声进行。

**提示:**用纳基维尔记谱或罗马数字记谱印出歌曲。然后，这样学习歌曲，即是 1maj7 4maj7 3m7b5 67b9。你将很快发现非常容易弹奏歌曲于任何音调。因为你知道歌曲从 1 和弦到 4 和弦去，因此你能容易地弹奏歌曲在 Bb 音调中，举例来说。

有一选项可以在和弦窗口的标准和弦之上显示非标准和弦。

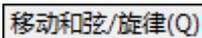


按下 [和弦显示] 按钮，去到 层 | 额外和弦显示，然后从 4 个选项中选择。

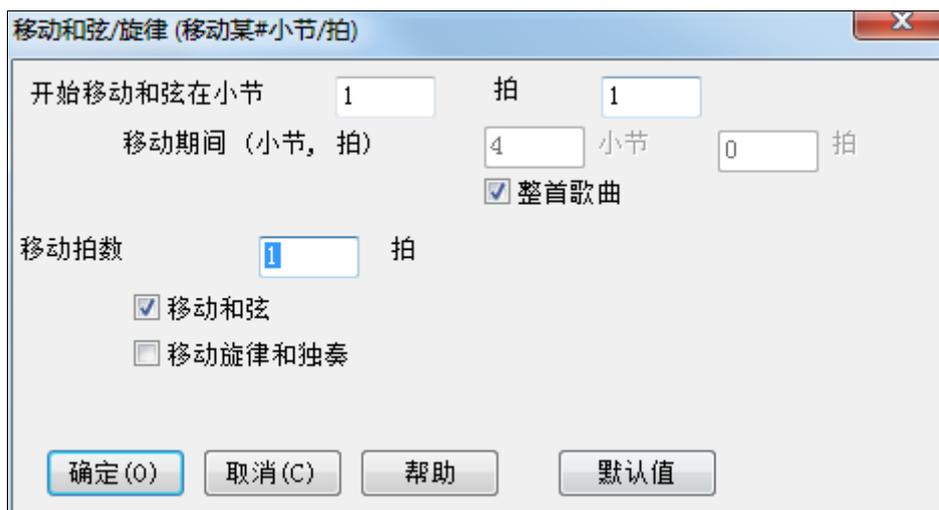


提示: 在显示选项对话框中，可以选择显示额外和弦的字体和高度。

### 进阶和弦输入和编辑功能

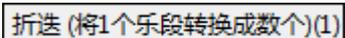
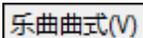


在 编辑 菜单，”移动” 和弦/旋律功能容许移动任何数目的小节/拍的范围。

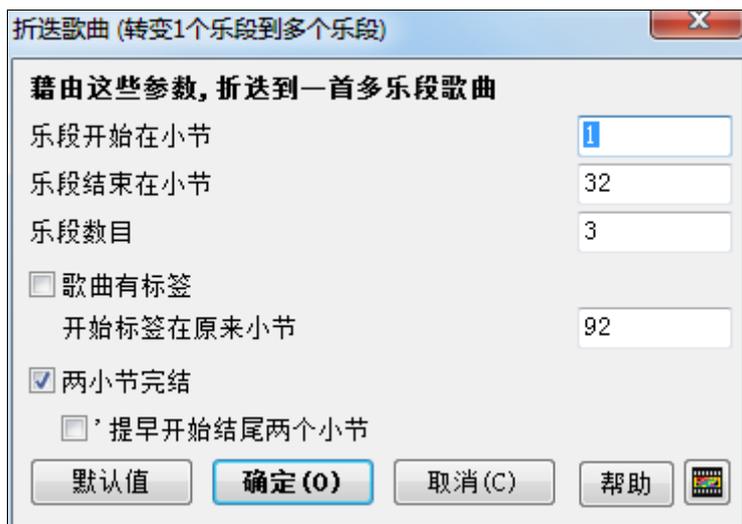


举例来说, 你已经输入一个完整的歌曲和弦进行, 然后你发现所有和弦从小节 23 迟了 1 个拍差 (也许由于拍号改变)。你能移动所有和弦早 1 个拍差, 由设定移动在小节 23, 拍 1, 和 -1(减 1) 拍的移动期间。

你可移动和弦及/或 旋律/独奏部份。



“编辑 | 曲式 | 折迭” 指令将一首歌曲的一大乐段转换成多段小乐段，并可选择有没有标签完结。



**编辑(E)** **和弦(Y)** **搜寻/替换和弦(Z)** 搜寻/替换和弦功能搜寻及替换和弦，包括如通配符 (\*) 的支持。寻找及取代能以标准字体数字或数目和弦名字一起使用。因此你能以 V7 和弦替换 V, 或以 5m7 和弦替换 5m. 因为这些在歌曲之间被记得, 这一个功能是有用的, 如果你正在改变多首歌曲。



**较简单的爵士** [较简单的爵士] 选项将简化像 C13#11#5 的和弦到只是 C9。

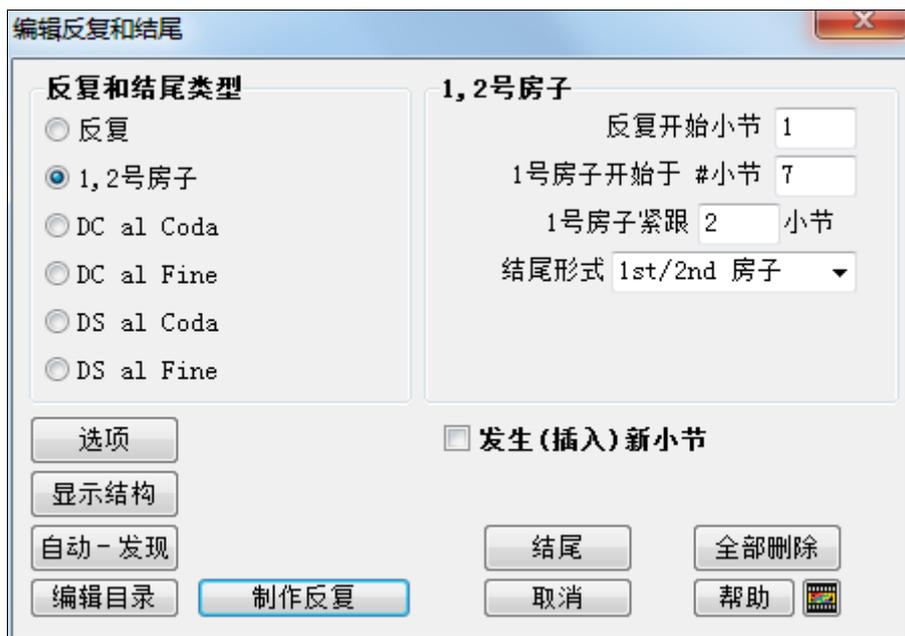
### 反复和结尾

你能加上反复和结尾，总谱窗口将使用第一/第二个结尾 显示和打印。反复和第一/第二个结尾按钮启动从下拉菜单单击 **[曲式]** 按钮并选择 **重复第 1/第 2 结尾**。它会启动**编辑反复和结尾**对话框，让你能输入反复，第一和第二个的结尾, DC, DS al coda 和更多。



**自动-发现** “自动-搜寻”程序还会智能化地为您自动添加 1, 2 次结尾，因此您能用领奏谱格式观看和转换任何带有 1, 2 次结尾的乐曲。

可右击在和弦谱上，并选择选单上 **反复/Codas/第一，第二个结尾** 开启**编辑反复和结尾**对话框。



当你已加入你的反复和结尾后，用人手或自动地，选择在和弦谱或总谱窗口上的“反复谱”复选框。Band-in-a-Box 将隐藏反复的小节及显示使用第一和第二个结尾的反复谱。

在**指南和精灵**章节中及在说明中的反复编辑对话框，有为这一个功能有个别课程。

## 中断—休止，断奏以及和弦保持

比如吉他、钢琴等乐器在和弦弹奏中，经常出现和弦的延续、断奏、分解、休止等情况，我们这里说的和弦属性，就是 Band-in-a-Box 针对这些情况进行的处理。

所谓“中断”，是指乐曲中一件或多件乐器的在演奏中休止、断奏或持续一个和弦。

- **休止**:可指定任何一个乐器声部休止。例如，可以让所有乐器在乐曲的前 4 拍休止，而让贝斯正常演奏。然后让钢琴进入 4 拍，再让所有乐器休止；也可以有选择地使用休止，如在独奏部分让某些乐器休止。
- **断奏**:就是在某位置演奏一个和弦，然后将后面的部分休止。例如，乐曲“Rock Around The Clock”在第一拍上使用了一个短促，后来的 2 拍则休止。每个断奏的长度是每拍 60 个时钟点。
- **和弦保持**:就是指定某乐器声部将同一和弦持续演奏，直至下一和弦出现为止。例如，可以在鼓声部连续演奏某个节奏型时，让贝斯和钢琴两个声部持续演奏某个和弦。

设置方法是在和弦后面附加句点：

**C.** 表示 C 和弦有一个“休止”。

**C..** 表示 C 和弦有一个“断奏”。

**C...** 表示 C 和弦有一个“和弦保持”。

### 选择中断的声部

指定中断声部可用以下热键：

**B**—贝斯声部, **D**—鼓组声部, **P**—钢琴声部, **G**—吉他声部, **S**—弦乐声部

单独输入 **C.** 表示将所有声部设置为休止。

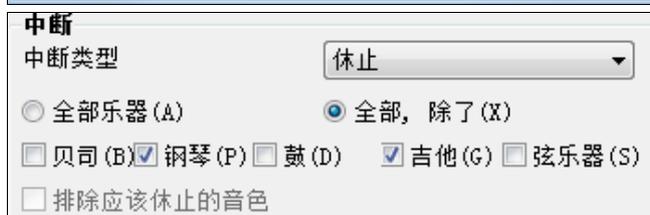
输入 **C.bd** 表示休止除贝斯和鼓之外的其他所有声部；输入 **C...p** 表示除钢琴外其他所有声部都保持和弦。其余用法依次类推。

在和弦选项对话框被设定中断。

### 和弦选项



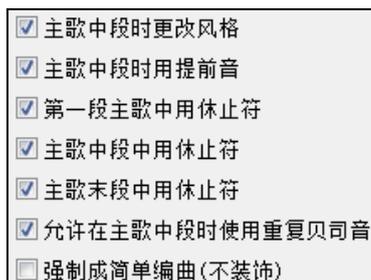
和弦选项包括休止，推前和踏板低音。**和弦选项**对话框以工具栏 C7 按钮开启，或在和弦谱上右击的选单。



通常，当设置了一个“断奏”或“保持”的和弦后，各声部都不再按正常的和弦奏法来演奏。

这里提供了一些选项，用于选定哪些声部不受中断设置的影响。要进入这个设置，先打开和弦选项对话框，然后选择一个设为断奏或保持的和弦，再勾选这里的“把休止乐器排除在外”。

在编辑选单中，可设置和弦如何播放的其他设定。你能选择 **编辑 | 曲式 | 设定 (于这首歌)** 开启 **歌曲设定** 对话框，并设定休止只在第一，中央或最后的乐段中。也有设定容许推前，踏板低音和和弦装饰。



### 推前

“推前”（也称预见）就是在拍点前提前显示和弦。例如在摇摆爵士风格乐曲中，钢琴手常常喜欢提前一些拍点显示和弦的变化。

设置和弦的“推前”奏法，既可以用快捷键，也可以在和弦选项对话框中设置。

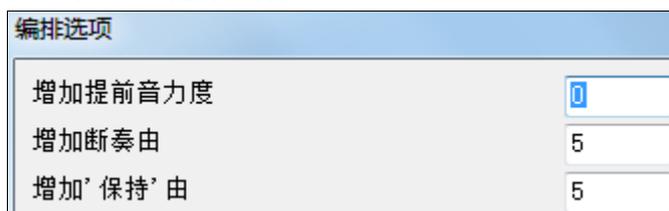
#### 使用快捷键：

在和弦前面输入“^”符号，该符号位于计算机键盘数字“6”的上行键。

“^^”表示提前一个8分音符，如^C7；“^^^”表示提前一个16分音符，如^^C7。

在爵士风格（以及其他三拍子节奏）中，和弦则以相应时值的三连音为单位提前演奏。

#### 断奏与和弦保持的力度修改



这里可以设置断奏和保持时候和弦弹奏力度的变化。

增加力度值，可使和弦在断奏和保持时音量更大。这项设置在菜单 **选项 | 参数选择** 下。

要注意的是，对于“抢拍”奏法，风格制作器（**风格选取器**）中的设置将优先于这里的设置。而且鼓声部在“断奏”、“保持”和“抢拍”时的力度值也在风格制作器中设置。

## 添加重复和第 1/第 2 尾奏

### 教程

本教程中，我们将以“教程—反复和尾奏”档夹中的演示曲为例来介绍。

载入“教程—反复和尾奏”档夹中的乐曲：Miles1 Tutorial (no repeats yet)。可以看到该乐曲共有 32 个小节，没有反复也没有尾奏。现在，我们来为乐曲加上反复和尾奏。

注意：将乐曲加载 Band-in-a-Box 软件时，我们可以看到出现了一些结构标记。

1a	CMaj7	2		3	Bm7b5	4	E7alt
5	Em7	6	A7	7	Dm7	8	Dm7
9	Bm7	10	E7	11	Am7	12	Am7
13	Am7	14	D7	15	Dm7	16	G13
17b	CMaj7	18		19	Bm7b5	20	E9
21	Em7	22	A7	23	Dm7	24	Dm7
25	F6	26	F#dim	27	CMaj7	28	Em7
29	D9	30	Dm7	31	C6	32	Dm7
33a	end C69	34		35		36	G13

1a | CMaj7 | 32 | Dm7 | G13 | 33a | end | C69

反复记号标于乐曲主题结构的起始和结尾位置（即第 1 小节和第 32 小节）；结束记号标于第 33 小节上，表示此为尾奏部分。

尾奏之后的小节用灰色表示。

对加载 Band-in-a-Box 软件的所有乐曲都会显示类似的结构标记，如果不希望显示，请使用[优选]显示]选项关闭此功能。这些结构标记并不是我们所指的输入的反复和结尾标记。我们所指的反复/尾奏标记是指第一尾奏、第二尾奏、DS al Coda 以及一些其它的可以在领奏表中看到的反复记号。

我们下面将看看示范曲“Miles1 Tutorial (no repeats yet)”中，是否又有什么反复或尾奏。

由和弦窗口看，该示范曲共有 32 个小节，分成两个部分，每部分包含 16 个小节。第一尾奏出现在第 9 小节，第二尾奏出现在第 25 小节。

因此，我们希望在 Band-in-a-Box 软件中，乐曲显示与之相符，也带有第一尾奏和第二尾奏标记。首先，我们要在第 9 小节插入第一尾奏。方法为：用鼠标右键点击和弦窗口的第 9 小节，在弹出的右键菜单中选择[反复/结尾/第一尾奏-第二尾奏]选项。

9 | 反复/尾声/1, 2号房子

打开编辑反复和尾奏对话框。



在反复/尾奏类型选项框中选择“第一尾奏/第二尾奏”，然后，按下面所示内容输入：

- 反复记号起始于：第 1 小节；
- 第一尾奏起始于：第 9 小节；
- 第一尾奏持续时间：8 个小节；
- 反复/尾奏类型：第一尾奏/第二尾奏。

输入完上述数据之后，就同时定义好第一尾奏和第二尾奏了。因为如果第一尾奏开始于第 9 小节，并且持续 8 个小节，那么，第二尾奏就必定起始于 17+8 即第 25 个小节（有 8 个小节的重复部分）。

**发生(插入)新小节** 因为该首乐曲是一个已存在的并且带有尾奏的乐曲，所以，不必勾选“产生（插入）新的小节”选项框。

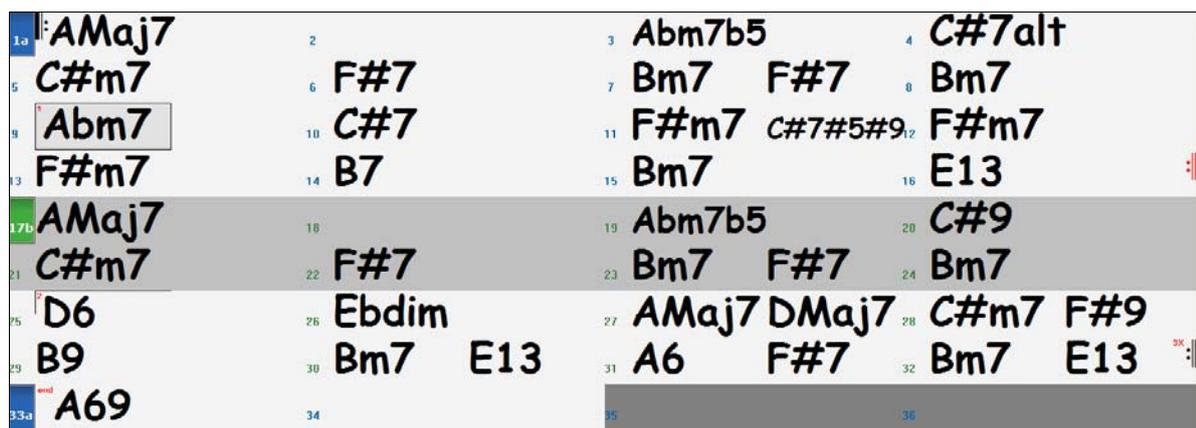
点击[确定—制作反复]按钮，制作反复完成后，可以在和弦窗口中看到相应的反复和尾奏记号。

应注意：需要预选选定使用反复谱表模式。

1a	AMaj7	2	Abm7b5	3	C#7alt	4
5	C#m7	6	F#7	7	Bm7 F#7	8
9	Abm7	10	C#7	11	F#m7 C#7#5#9	12
13	F#m7	14	B7	15	Bm7	16
25	D6	26	Ebdim	27	AMaj7 DMaj7	28
29	B9	30	Bm7 E13	31	A6 F#7	32
33a	A69	34		35	Bm7 E13	36

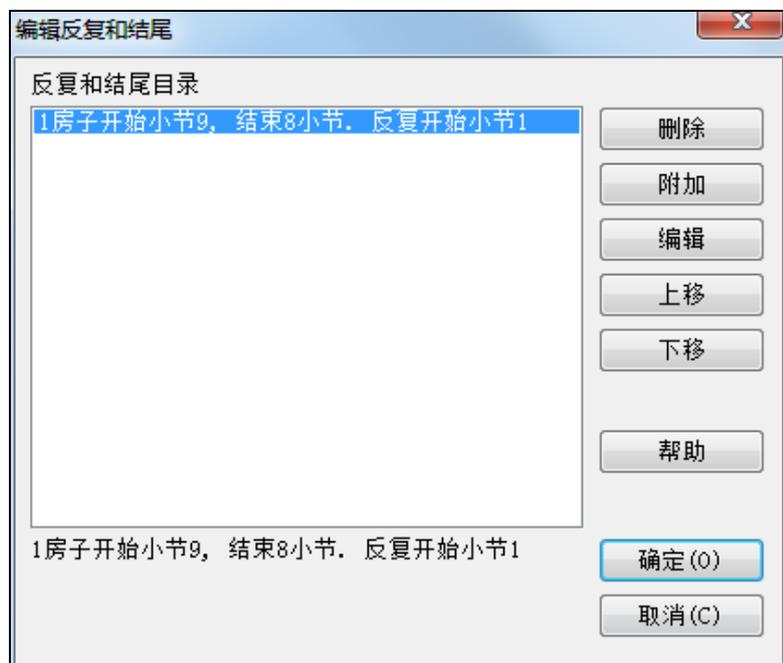
如图所示，在第 9 小节开始第一尾奏。在第 16 小节，有一个反复记号，说明回到第 1 小节至第 8 小节反复，然后再进入第二尾奏。现在，我们来看看第二尾奏记号。由于是线性排布窗口，第二尾奏记号标记于第 25 小节上，然后直到乐曲的最后一个小节即第 32 小节，都是第二尾奏部分。

现在，我们来看一下此乐曲的线性排布视图，可见与输入第一尾奏/第二尾奏之前的窗口视图类似。若要看到乐曲的线性排布视图，应注意在主窗口中不要勾选反复谱表选项框。乐曲的线性排布视图如下：



如图显示出共有 32 个小节，包含反复部分的小节（以灰色突出显示）。此种线性排布的视图显示出了乐曲播放的方式。您可以对任何一个小节（包含灰色区域部分的小节）输入自定义的信息。例如，如果您希望将第 21 小节的和弦由 Em7 更改为 Em9，尽管第 21 小节为乐曲的反复部分，但我们不必考虑，只需在第 21 小节输入变化了的和弦即可。

我们可以在反复谱表模式以及常规谱表（即线性排布谱表）模式之间切换。选择“常规”（即线性排布）视图将关闭反复谱表模式。

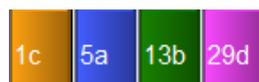


**反复/尾奏列表** 允许您对输入的反复和尾奏进行管理。

按下**编辑反复/尾奏**对话框中的**[编辑列表]**按钮，可以**删除/添加/插入**反复或尾奏。

## 部份标志，子风格和曲式

### 部份标志



部份标志在和弦谱上指出歌曲的新部份，插入一个子风格改变，或插入鼓填充。他们典型地出现在每个 8 个(或任何数目)小节，和可在**任何**小节前。

你可以在**显示选项**对话框中自定义声部标记的显示。例如，你可以为每个声部标记挑选一种颜色，绘制声部标记的边框，显示每个声部标记在新一行等。

1c	B <sup>m</sup> Ac <sup>7</sup>	2	G <sup>m7</sup>	3	C <sup>9</sup>	4	F <sup>13</sup>
5a	B <sup>m</sup> Ac <sup>7</sup>	6	F <sup>m7</sup>	B <sup>9</sup>	7	E <sup>b</sup> Ac <sup>7</sup>	8
9	E <sup>b</sup> m <sup>7</sup>	10	A <sup>b</sup> 9	11	A <sup>m</sup> 7 <sup>9</sup>	D <sup>7</sup> 9	12
13b	C <sup>7</sup> sus	14	C <sup>9</sup>	15	C <sup>m7</sup>	16	F <sup>13</sup>
17	B <sup>m</sup> Ac <sup>7</sup>	18	G <sup>m7</sup>	19	C <sup>9</sup>	20	F <sup>13</sup>
21a	B <sup>m</sup> Ac <sup>7</sup>	22	F <sup>m7</sup>	B <sup>9</sup>	23	E <sup>b</sup> Ac <sup>7</sup>	24
25	E <sup>b</sup> m <sup>7</sup>	26	A <sup>b</sup> 9	27	D <sup>m7</sup>	28	G <sup>m7</sup>
29c	C <sup>9</sup>	30	C <sup>m7</sup>	F <sup>13</sup>	31	B <sup>9</sup> 9	32
33a	B <sup>9</sup>	34		35		36	
37		38		39		40	

## 段落分段

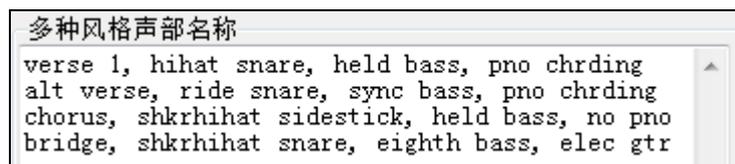
当你看一本书的时候，一个新的段落会在新行上，及隔着空间。Band-in-a-Box 也为和弦这样做。无论何时有一个新的段落（一个部份标志），我们把新的段落开始在新行上，而且划上一条灰色线以清楚地标示新的段落。段落可能是 2 个小节的。让你见到每个段落开始在新行上，以便歌曲的形式清楚地显示。功能可配置和选择。

## 多风格

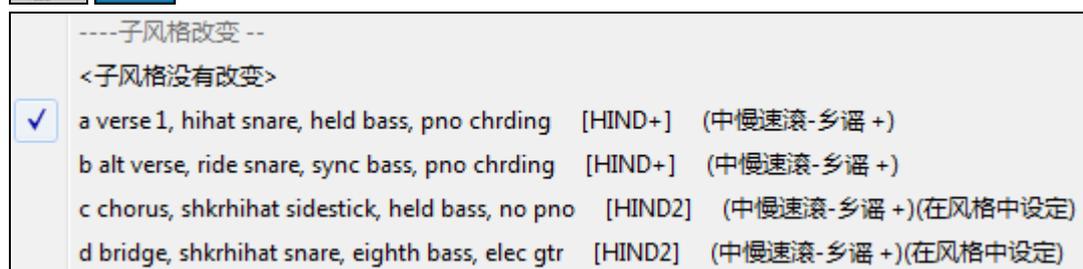
Band-in-a-Box 多风格有达 24 个子风格的风格；先前的 Band-in-a-Box 风格有 2 个子风格，“a”和“b。” Band-in-a-Box 多风格典型地可使用有 4 个子风格，但可有达 24 个，藉由使用部份标志“a”至“x”选择。

你能容易地制造你自己的多风格，或从头，或结合现存的风格制造一个多风格。举例来说，如果你有 10 个喜爱的乡谣风格，你能很快地制造一首有 20 个子风格的多风格歌曲。

你可以存储多风格的子风格名称，并每个有说明。



多风格的名称在风格产生器的其他对话框中设置。如果风格是一多风格，你可以右单击小节编号以查看它们。



## 改变子风格

每个风格有 2 个子风格，“a”和“b”。Band-in-a-Box 多风格也有“c”和“d”子风格，及使用部份标志“a”至“x”有达 24 个。

大多数我们已造的多风格有 4 个子风格，遵照下列的标准流行歌曲形式：

子风格“a”通常是用于歌曲的主歌。

子风格“b”通常是用于“b-段落”或副歌，及在中间的独奏。

子风格“c”通常是用于前奏或开始主歌或前主歌。

子风格“d”通常是用于间奏或过门。

你能在和弦谱上见到多风格标志。

1c	BbMaj7	2	G7	3	C9	4	F13	
5a	BbMaj7	6	F7	Bb9	7	EbMaj7	8	
9	Ebm7	10	Ab9	11	A7b5	D7#9	12	G9
13a	C7sus	14	C9	15	C9	16	F13	
17	BbMaj7	18	G7	19	C9	20	F13	
21a	BbMaj7	22	F7	Bb9	23	EbMaj7	24	
25	Ebm7	26	Ab9	27	D7#9	28	G9	
29a	C9	30	C9	F13	31	Bb9	32	
33a	Bb9	34		35		36		
37		38		39		40		

在小节 1 总是有一个部份标志以便 Band-in-a-Box 知道那一个子风格开始。歌曲继续在子风格中播放直到它遇到一个新的部份标志。子风格将自动地在第二个乐段改变，当那“在中间乐段改变风格”歌曲设定被选择。

### 放置段落标记

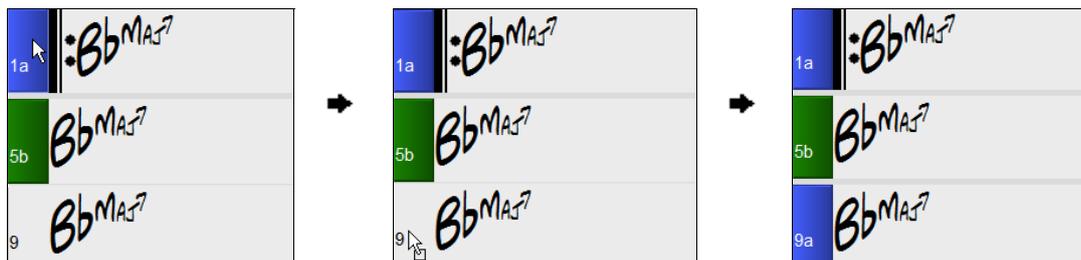
- 移动突出显示的格到你想要设置部份标志的小节，然后按 P 键。重复 P 键可移动到所有可得部份标志。

或者

- 在小节线之上直接地放置鼠标光标(或一个现有的部份标志)，直接用鼠标左键点击。重复这程序可移动到所有可得部份标志。
- 移除一个部份标志，保持按 P 或单击鼠标直到可得部份标志结束，并且在小节上没有标志。

### 复制声部标记

你可以拖动一声部标记去把它复制到其他小节。



### 放置鼓花

进入不同段落标记时，软件将会自动插入一小节的鼓加花。

例如：在 8 小节放置一个段落标记，那么演奏到第 7 小节时，Band-in-a-Box 会自动使用鼓加花。你能保有最初的子风格或改变子风格 (a、b、c、d 等等) 当你设置部份标志时。

1c	F#m7	2	E	3	D2	4	
5	Bm7	6	F#m7	7	Bm7	8c	ESUS E

### 段落分段

当你看一本书的时候，一个新的段落会在新行上，及隔着空间。Band-in-a-Box 也为和弦这样做。无论何时有一个新的段落(一个部份标志)，我们把新的段落开始在新行上，而且划上一条灰色线以清楚地标示新的段落。让你见到每个段落开始在新行上，以便歌曲的形式清楚地显示。

举例来说，如果你的歌曲用 7 个小节的段落，跟随 8 个小节的段落，Band-in-a-Box 的先前版本不会把其他段落开始在新行上。结果是非常困难阅读段落，好像整首歌曲在一个段落里面。

1c	BbMaj7	2	Gm7	3	C9	4	F13	
5	BbMaj7	6	Fm7	Bb9	7	EbMaj7	8a	Gm9
9	Ebm7	10	Ab9	11	Am7b5	D7#9	12	Gm9
13	C7sus	14	C9	15	Cm7	16b	F13	

段落分段功能让你见到每个段落开始在新行上，以便总谱的形式比较容易阅读。

1c	F <sup>b</sup> BMAJ <sup>7</sup>	2	Gm <sup>7</sup>	3	C <sup>9</sup>	4	F <sup>13</sup>
5	B <sup>b</sup> MAJ <sup>7</sup>	6	Fm <sup>7</sup>	B <sup>b</sup> 9	7	E <sup>b</sup> MAJ <sup>7</sup>	
8a		9	E <sup>b</sup> m <sup>7</sup>	10	A <sup>b</sup> 9	11	Am <sup>7</sup> b <sup>5</sup> D <sup>7</sup> # <sup>9</sup>
12	Gm <sup>9</sup>	13	C <sup>7</sup> sus	14	C <sup>9</sup>	15	Cm <sup>7</sup>
16a	F <sup>13</sup>	17	B <sup>b</sup> MAJ <sup>7</sup>	18	Gm <sup>7</sup>	19	C <sup>9</sup>

功能可配置和选择。藉由“新行于每个段落 (部份标志)”设定，这在**显示选项**对话框 (*选项偏好* [显示设备] 按钮)。你也可以使用“最小乐段”设置去设置需要至少多少小节才会开始新一行。例如，如果它设置为 8，那么如果那乐段只有 4 个小节，则在下一个声部标记不会有一新行。

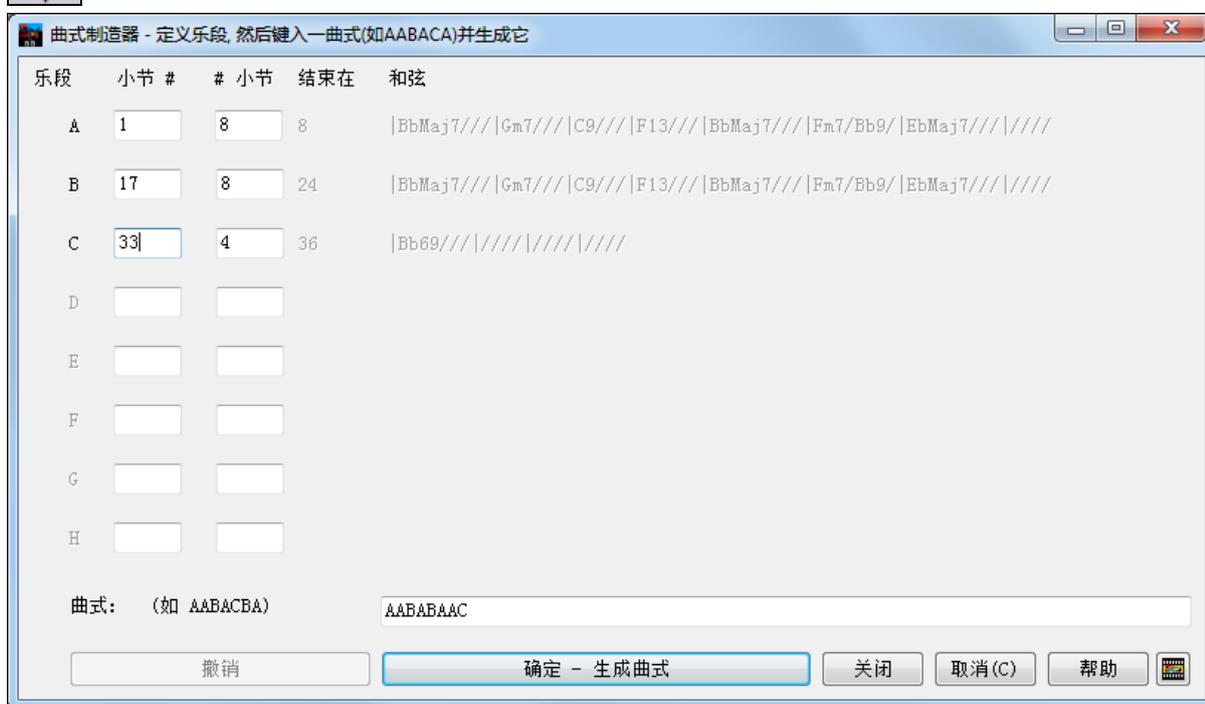
每一乐段新行      最小乐段      8     

## 曲式制造器

**曲式制造器**允许你定义一首乐曲的乐段 (A、B、C 等)，你只需键入你想要的曲式 (例如 AABABAACA)，然后便会重新排列这首乐曲。你可以在任何时间再访问这对话框去更改曲式。



按 **[曲式]** 按钮并从菜单选择 *曲式对话框*。然后你将看到**曲式制造器**对话框。



然后定义你的乐段 (例如 A = 第 1 小节共 8 小节，B 在 17 小节开始，共 8 小节而 C = 第 25 小节开始，共 4 小节)。再键入你想要的曲式 (AABACABA)。



选择 **[确定生成曲式]**，然后退出该对话框。这首乐曲的

曲式字符串和乐段会跟随乐曲一起储存。

你可以再访问此对话框去重新排序乐段。或者从和弦窗口改变“A”乐段中的一个和弦，然后使用这曲式制造器来繁殖这更改到所有的“A”乐段。



使用 **[撤销]** 按钮来撤销你的更改。

## 曲式制造器的用途

- 只需每个乐段输入一次来输入一首乐曲，然后访问**曲式制造器**，键入你想要的曲式并生成它。更改曲式而无需键入新的和弦，只需重设曲式字符串 (“AABACABA” 等)
- 更改每一乐段中的和弦只需通过更改主乐段，然后重新生成曲式。
- 输入一段旋律一次，通过重新生成曲式将其复制到整个曲式。

## 使用风格

Band-in-a-Box 提供了众多现成的伴奏风格，包括摇摆爵士、拉丁、蓝调、流行摇滚、乡村等。和弦输入之前和输入之后都可以选取风格，一旦选择的风格被加载，程序就会以它为依据来创作乐曲。风格文件的扩展名为.STY。

在和弦谱或记谱中你能快速-加载一个风格，输入“style”跟着一个风格名字，举例来说，stylezzbossa<Enter> 会加载 zzbossa.sty 。

**注意:**程序缺省情况下加载“摇摆爵士”风格，不过可能会用其他的别名，如“newerJ\_WYNT\_K”风格。

当找不到所要求的风格的时候，BB 将帮你进行聪明的替换。

BOSSASW.STY 不被发现，但是将替换一种相似的风格：  
BOSSA2.STY

这一个功能可应用在由 PG Music 制造的风格，以及由第三者或任何使用者根据客户需要而修改的文本文件 (\*.NA)，都能建议另一风格以替代。

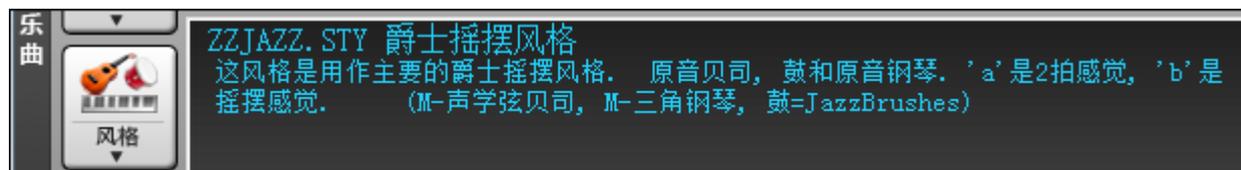
### 调入前一种/下一种风格

这个功能位于风格菜单下，可以用来选择当前风格相邻的前一个或后一个风格（以字母顺序）。

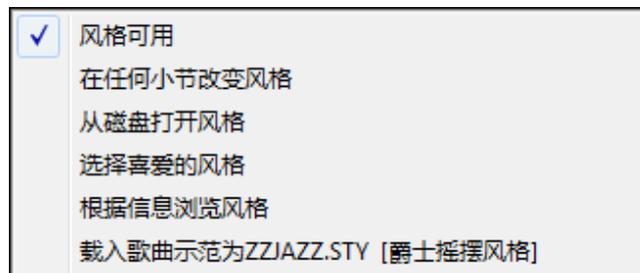
对应快捷键为 **Ctrl+Alt+Shift+F8** (或 **Alt+Shift+F8**)。

### 当前风格窗口

风格名字位于乐曲标题下方。



有一个方便的“加载歌曲示范”选项用作风格示范。在主屏幕上按风格名字显示选单，加载包括选项为目前的风格“加载歌曲示范”。



此菜单也提供选项去选择一风格给你的乐曲。*在任何小节改变风格*会插入一风格的更改到和弦窗口中当前加亮的小节。*从磁盘打开风格*是从档的文件夹中选择风格。*根据喜爱的风格*打开预先选定或最近播放过的风格清单。*根据信息浏览风格*打开**风格选取器**窗口，其中有完整的风格信息。

### 以 [风格] 按钮打开风格



你可以以 [风格] 按钮打开一风格。它是一个分割按钮，上半部分是默认功能，下半部分按钮列出不同方法来加载一风格，并允许你设置预设。



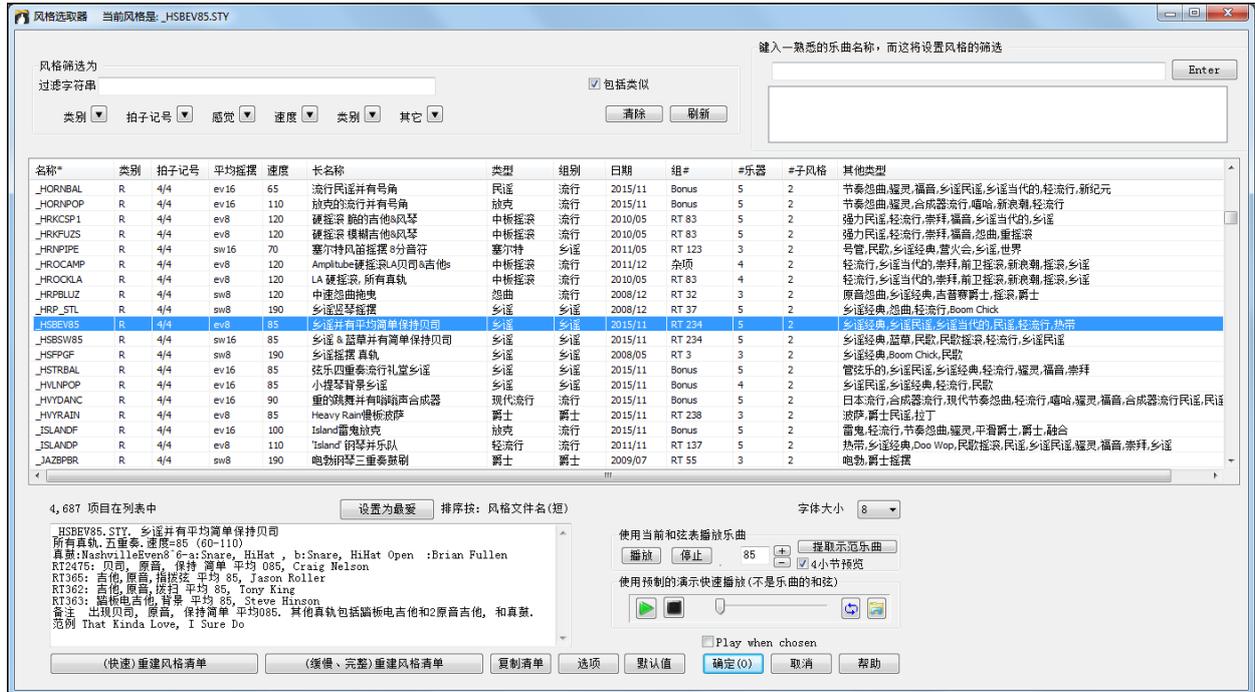
## 风格选取器窗口



按下[风格]按钮或按下快捷键 Shift+F9 可打开风格选取器窗口。此窗口中将列出\bb 文件夹中现有的全部风格。风格选取器窗口有很棒的筛选器功能，可寻找完美配合你乐曲的风格，通过选择元素，例如拍子记号、感觉或速度，或只需键入熟悉的乐曲标题。

你可以通過對列進行排序去瀏覽风格，或按兩下清單去聽一下”即時”預覽。如果风格同時有 MIDI 和真鼓可用，你可以聽到兩個預覽，並選擇你想要哪一個。這樣可以更快找到適合你乐曲的风格。

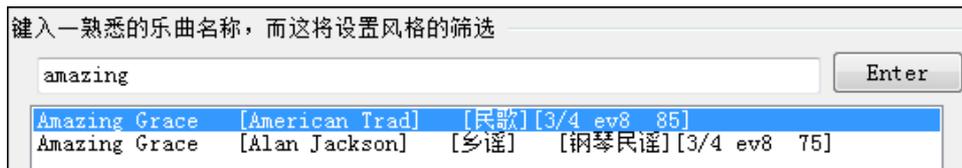
**注意:** 在你有使用风格选取器的第一次將有一個短暫的延遲，因它在生成风格清單。



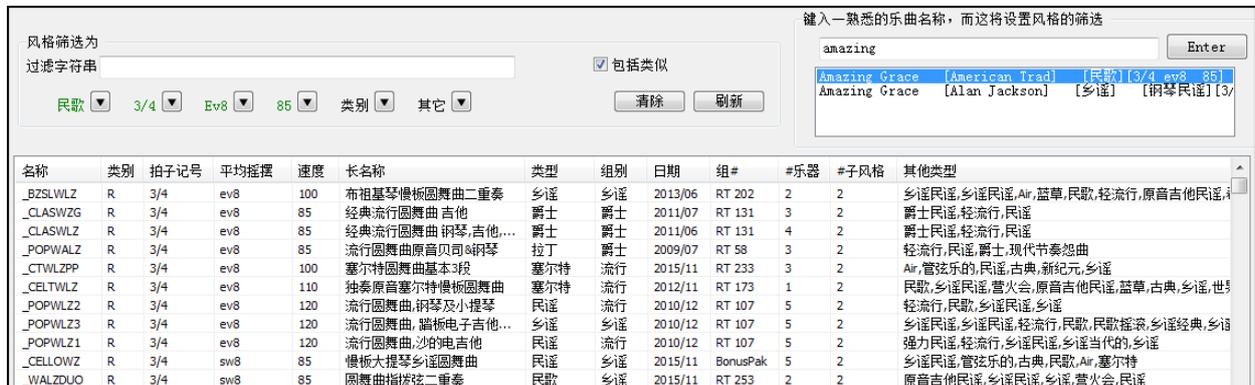
## 风格建议

只须键入一首熟悉的乐曲标题的名称、音乐家名字、或音乐类型，风格选取器将列出其类型、感觉、速度、和拍子记号是类似于那首乐曲的风格。

让我们找一种类似乐曲”Amazing Grace”的风格。键入”amazing”，单击乐曲去选择它，然后单击[Enter]。



这首乐曲是 3/4 拍子记号的平均 8th 民歌乐曲，该列表将筛选并显示匹配这些元素的风格。当你看着”风格筛选为:”区域时你可以看到哪些确立的筛选。



## 快速筛选器

另一个简单的方法来找寻一种风格便是使用文本筛选器。例如，如果你想要找庞克风格，简单键入“庞克”而列表将会筛选并显示庞克风格。如果你想要检出某一真轨音乐家，只需键入他的名字，该列表将显示包括那位音乐家在内的风格。

你还可以使用方向按钮去选择一类别、拍子记号、感觉、速度等，而你将立即看到筛选后的清单。



**类型** - 这让你以某一类型去筛选风格。

**拍子记号** - 这允许你以拍子记号去筛选风格。

**感觉** - 这以感觉去排序列表 (平均 8th、摇摆 8th、平均 16th 或摇摆 16th)。

**速度** - 这会以速度去排序列表。

**类别** - 以此按钮，你可以选择显示真和/或 MIDI 风格。默认情况下是先显示真风格而 MIDI 风格在底，但你可以以最后一个菜单项去更改预设的选择。

**其他** - 这是一个杂项的筛选。例如，可以以只显示你喜爱的风格、特定真轨组的风格、或有独奏的风格去筛选该清单。

如果不选中“包括类似”，则筛选后的列表将显示精确的匹配，但如果选中此选项，则该列表将显示精确匹配和类似的风格。而 [清除] 按钮将清除任何筛选并显示所有风格。

## 自动智能排序当前乐曲的“最佳风格”

**风格完全符合过滤器，然后是类似，由最好到最差排序** 风格选取器告诉你目前清单是如何排序。

## 实时预览风格

你可以试听风格选择器中的风格而无须改变你现有的编曲，透过使用预览控制。



它有播放和停止按钮，一进度列，和一循环按钮。

还有，当该控制播放时，如果有 2 个档可以播放，还会显示一个切换按钮。这将显示 MIDI 风格的预览，因为大多数的 MIDI 风格都有 MIDI 鼓和真鼓可用，而现在你可以轻松地听到两个。

要听一个预览，只需双击清单中的风格名称。或突出显示一风格然后按播放。

演示是预先制作所以它们会立即播放。他们是个好主意去知道风格听起来应该是怎样。

风格演示可以在 2 处地方找到：

1. 在硬盘上，您的真轨文件夹中的 Data\Style Demos Audio 文件夹中 (通常是在 c:\bb\RealTracks\Data\Style Demos Audio) (一些演示包括在磁盘上，但为了节省空间不是所有都包括在内)。
2. 和在互联网，在 [www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com) (这里有所有演示)。

当你演示一风格时，该程序将播放在磁盘上的版本 (如有可用)；否则将从互联网播放。这一切发生得很快和由内部控制，所以不会启动外部浏览器。

**注意:** 你需要 Windows Media Player 版本 9 或更高去使用此功能 (这是随 Windows 有的，所以你很可能会有它)。



风格的演示偶尔会从互联网播放。你可以按这按钮去下载从互联网上播放的档案。如果档案是从你的硬盘中播放，这按钮将显示文件夹里的档案。

## 以风格演奏你的乐曲

你也可以通过当前乐曲和弦进程上实际演奏一风格去试听它。



[播放] 按钮将生成你的乐曲的编曲并突出显示当前的风格。[停止] 按钮将停止播放。

如果启用了此选项，可加快生成的速度，并将只播放前 4 个小节。

这里显示了该风格的理想速度，但你可以通过键入数字或单击 [ + ] 和 [ - ] 按钮去更改到任何速度。你甚至可以在播放过程中改变它。

### 提取示范乐曲

这将打开为当前所选风格预先制作的演示乐曲。

### 可排序和可重设大小的列

风格清单可以通过单击列名称很容易进行排序。再单击会反向排序。你也可通过拖动列的边框去调整列的宽度。

名称*	类别	拍子记号	平均摇摆	速度	长名称	类型	组别	日期	组#	#乐器	#子风格	其他类型
-----	----	------	------	----	-----	----	----	----	----	-----	------	------

**注意:** 为了可以切换正向和反向顺序之间的排序, 你需要在风格选取器选项对话框中启用“排序列在正向和反向顺序”。

每一列提供下列的风格数据:

- 名称 这列显示风格的文件名。
- 类别 这列告诉你风格只有真轨(“R”)、只有 MIDI (“M”)、或是真轨和 MIDI 的组合(“RM”)。
- 拍子记号 这列显示风格的拍子记号(4/4、3/4、等)。
- 平均摇摆 “ev” 或 “sw” 指示风格会以一平均感觉或一摇摆感觉来演奏。
- 速度 这里显示的速度就是设置在风格的速度。
- 长名称 这列显示风格的长名称。
- 类型 这列显示风格的类型。
- 组别 风格是以三个组别组成: 流行、爵士和乡谣。
- 日期 这列显示风格创建的日期。
- 组# 在这列, 你会看到这风格是在哪一组。
- #乐器 这列显示在这风格出现的乐器数量。
- #子风格 一风格可以包括最多 26 个子风格。
- 其他类型 这列建议风格的额外类型。

### 可选的字体大小

你可以选择风格列表上文字的字体大小。

### 设置为最爱 / 删除最爱

此按钮将当前所选的格式设置为最爱并在列表中的文件名前面显示”最爱”。

如果风格已是一最爱, 按下此按钮将删最爱。

### 批注

此区域显示有关风格的附加数据。你可以看到当前所选样式的乐器、演出者、简短的描述、和乐曲的例子。

```
J140 TB. STY. 柔和钢琴爵士四重奏
所有真轨. 五重奏. *** 包括独奏 ***速度=140 (100-190)
真鼓:JazzTerryClarke^02-a,b:Brushes :Terry Clarke
RT443: 贝司, 原音, 爵士 摇摆 140, Neil Swainson
RT449: 钢琴, 原音, 节奏 爵士 摇摆 140, Miles Black
RT446: 吉他, 电子, 节奏 爵士 摇摆 140, Oliver Gannon
RT460: 长号, 爵士 摇摆 140, Ian McDougall
备注 所有真轨! 爵士四重奏, 伸缩长号独奏. 特色以伸缩长号爵士摇摆 140, 原音贝司爵士乐摇摆 140& 钢琴节奏爵士摇摆 140 RI, 爵士 TerryClarke RD.
范例 Indiana, I'll Remember April, Misty
```

### 重建风格清单

从 PG Music 安装新的风格之后, 请按 [(快速)重建风格列表] 按钮。它需要大约 30 秒钟重建清单。[(慢速完整)重建样式列表] 按钮会寻找不仅是 PG Music 音乐风格, 也包括新的或已更改的使用者或第三方风格。这需要更长的时间重建清单。

### 复制清单

这按钮将当前列表的所有数据保存到制表符分隔的.txt 档, 并在记事本中打开它。在记事本中复制全部, 并将其粘贴到电子表格如 Excel 文件等。之后, 你便可以在清单上应用分层排序。

## 预设

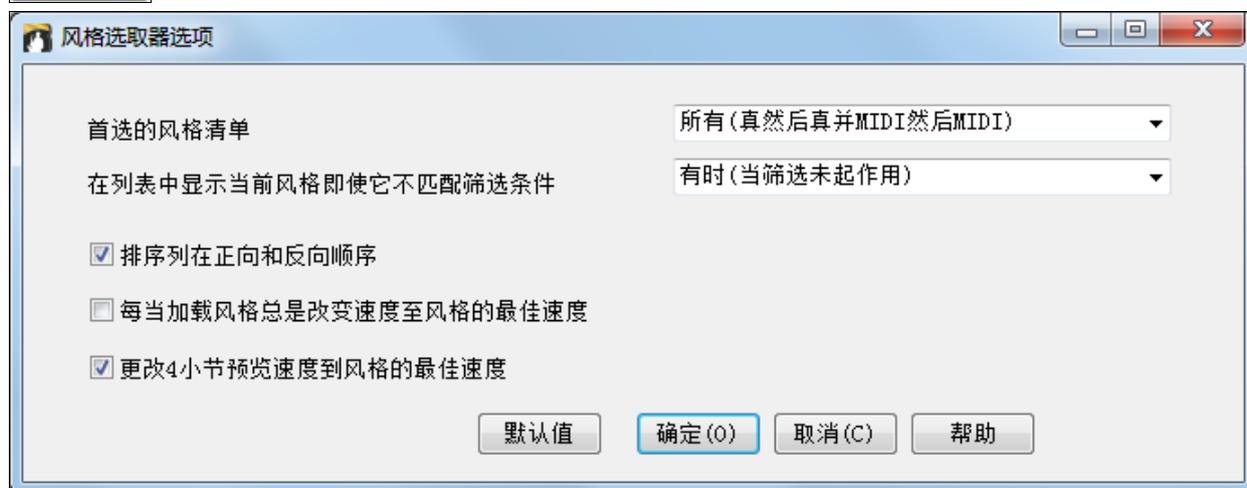
默认值

这设置风格选取器窗口的默认设置。

## 选项

选项

它会打开风格选取器选项去设置风格选取器的额外选项。



### 首选的风格清单

这控制风格的清单默认类别，(真和/或 MIDI)。

### 在列表中显示当前风格即使它不匹配筛选条件

这设置让你选择总是显示当前风格，即使它并不与筛选条件匹配。

### 排序列在正向和反向顺序

如果启用了这选项，再次单击列名称将以反向的顺序排序列表。

### 每当加载风格总是改变速度至风格的理想速度

如果选中了这选项，在风格选取器中按 [确定] 按钮总是会将当前速度更改为所选风格的理想的速度。注意：如果乐曲是“空白”（没有和弦在第 5 小节之后），那么速度将会改变，但如果乐曲是超过 5 小节，那么速度不会改变，除非启用此选项。

### 更改 4 小节预览速度为风格的理想速度

如果选中它，那么当你预览乐曲时，他会以风格的理想速度来播放。

### [预设]

按此按钮可以设置在此对话框中的所有选项为默认设置。请注意，在主风格选取器窗口中有单独的默认按钮去设置。

### 喜爱的风格 / 最近使用风格



风格按钮的其他选项菜单包括最近使用风格和我的最爱风格。这开启一个对话框有分开的最近播放和我的最爱风格列表。

我的最爱  最近播放

“我的最爱”和“最近播放”选择钮在你最近播放的歌曲(或者风格)和你喜爱的歌曲(或者风格)之间拨动。



**加入最爱** 我的最爱列表开始将是空的。但是你能加上你最爱的歌曲,藉由单击那**加入喜爱**按钮(这一个按钮也在风格选取器找到)。

**到上面** **上(U)** **下(D)** 使用这些按钮在列表移动。

**插入(I)** **添加(A)** **删除(T)** 使用这些按钮修改列表。

**搜索(S)** **[搜寻]** 按钮在列表中寻找风格,以名字或一部份名字。

**排序** **[排序]** 按钮按字母排序。

**提取设置(L)** **保存设置(V)** 你能储存和载入我的最爱或者最近演奏风格。

**清除(L)** **[清除]** 按钮清除列表和开启一个新的。

**即时播放(P)** 单击“播放当选择”复选框, Band-in-a-Box 会立刻播放你的歌曲当选择风格。

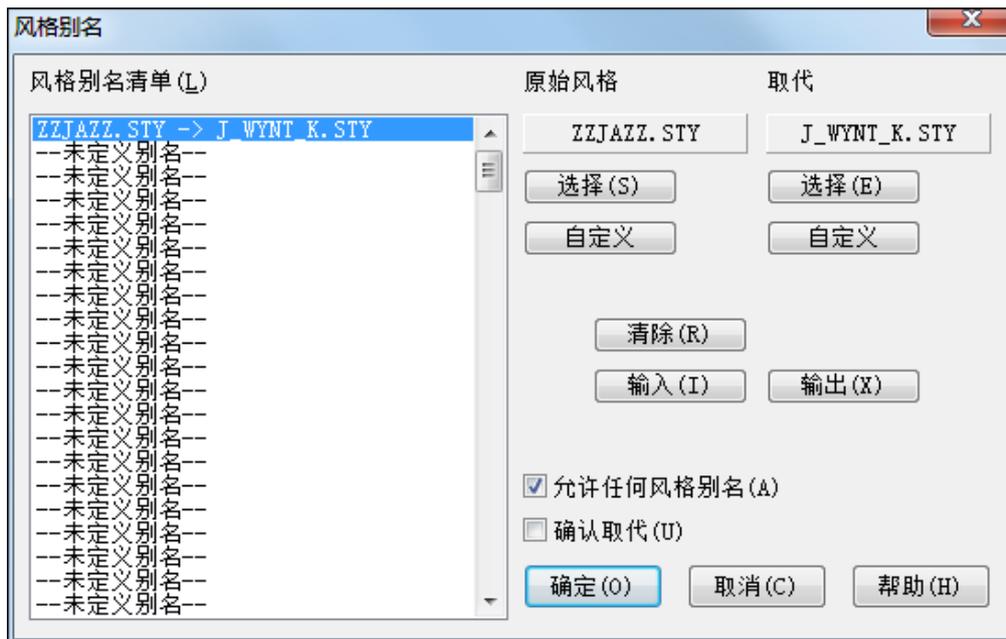
**要自动加入最近文件(K)** 如果准许,每个你选择的风格将被加到列表的顶端。

**技术注意:** 我的最爱风格列表储存在 BB 档案夹的 StyleFavorites.txt 文字文件。

## 风格别名对话框

在档|加载风格特殊菜单下打开风格别名对话框:

将一个新风格指定某个别名后, Band-in-a-Box 可以直接用这个新风格来取代原来的风格设置,而不需要对乐曲作任何修改。



设置方法：

1. 在别名列表中点击一个空白名。
2. 按原始风格下的 [选择]，指定替换对象。
3. 按替换风格下的 [选择]，指定用来替换的风格（别名）。

按[删除]可删除两个输入框中的内容。

一旦别名风格被使用，在主窗口的风格框中将出现一个小箭头，表示使用的是一个替代风格。

按[汇入]、[导出]可分别汇入和导出别名文件。

**提示：** 去掉“允许任意风格替换”的勾选，就可禁止替换。勾选“确认别名”确认替换。

### 启用/禁止风格菜单选项 (Alt+S E)

档| 加载风格特殊子菜单下有一个启用/禁止风格的菜单项。选择禁止时，伴奏声部的发声将被禁止，主窗口风格框中会同时出现一个“X”。被禁止的伴奏也不会导出到 MIDI 档中。禁止风格后，旋律和独奏两个声部并不受影响。这个功能主要在对汇入 MIDI 档时使用，以避免 Band-in-a-Box 的伴奏部分与 MIDI 旋律相冲突。

### 风格保持选项

可以将当前的伴奏风格保留在内存中，后打开的乐曲都会直接使用这个风格（即使它们有自己的风格设置），也就是说可以让不同的乐曲用同一种伴奏风格来演奏。如果你已经找到了新的喜爱风格，你可以尝试应用在各种乐曲而无需每次重载风格。

例如，假设我们已经发现了“GARNER”风格，并想尝试应用在各种乐曲。选择 风格档| 加载风格特殊| 确定提取含有风格的乐曲 以致不选中该选项。现在当你加载一首乐曲时并不会加载新风格，而你可以以 GARNER.STY 演奏这首乐曲。你可以通过使用 [风格] 按钮或 档| 加载风格特殊 菜单去加载另一种风格并暂时覆盖此设置，这会加载新风格并将维持直到你选择另一个。

### 使用多风格

**1c** Band-in-a-Box 多风格有达 24 个子风格的风格; 先前的 Band-in-a-Box 风格有 2 个子风格, “a” 和 “b.” Band-in-a-Box 多风格典型地可使用有 4 个子风格, 但可有达 24 个, 藉由使用部份标志 “a” 至 “x” 选择。

你能容易地制造你自己的多风格，或从头，或结合现存的风格制造一个多风格。举例来说，如果你有 10 个喜爱的乡谣风格，你能很快地制造一首有 20 个子风格的多风格歌曲。

### 有 2 个类型的多风格

1. 在风格中的多风格，应用于每首歌曲(例如 NR\_CURR+.STY Nashville Rock Current Multistyle).
2. 多风格只为特定的歌曲。

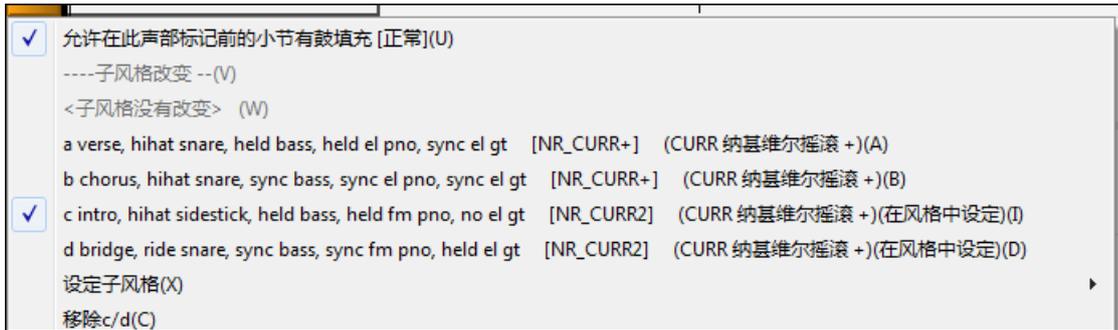
## 多风格在风格中 (“+” 风格)

风格能有多个子风格，你能选择各种不同的子风格，用英文字母 a、b、c、d 等等至到“x”于 24 个子风格。我们于多风格的取名协议是使用 + 号在风格名字尾。举例来说，MyStyle+.STY 是一个多风格。



你能容易地使用这些子风格，只须进入**风格选取器**，并且以“+”字符去筛选风格列表。

举例来说，加载歌曲 NR\_CURR+.MGU 从 c:\bb\Tutorial BB 2008 档案夹。这载入 NR\_CURR+.sty。当见到“+”在风格名字中，这是一个多风格。



在一个部份标志身上右击，你将见到有 4 个子风格可以用。

在风格 NR\_CURR+，有 4 个子风格，a, b, c, 及 d。

### 多风格有 4 个子风格的标准流行歌曲形式

在 NR\_CURR+ (及于风格有 4 个子风格的常规):

- “a”子风格是主歌。
- “b”子风格是副歌。
- “c”子风格是前奏(或 1st 主歌)。
- “d”子风格是间奏(或过门)。



在部份标志上单击选择你的子风格，或右击选择及定义子风格。在这里我们已经选择“c”子风格，适合歌曲的前奏或者 1st 主歌 (因为演奏是稀疏的和持续的)。

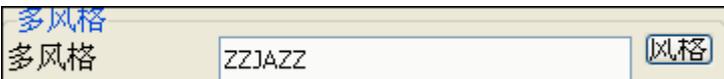
### 在风格中制造你自己的多风格

你能制造一个风格是多风格的。举例来说:

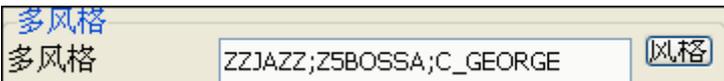


- **风格产生** 开启风格制作器，

- **其它** 按 [其它]。



在多风格组方格组中，键入你想要为 c/d 段落使用的风格名字。



如果你想要更多的子风格，加上更多的风格，用分号分开 (举例来说 “zzjazz;z5bossa;c\_george”)。然后你将会有 8 个子风格从 “a” 至 “h”。

注意每一个这些风格能有一个特定的真鼓风格，这储存在风格本身中 (**其他风格设定** “真鼓设定”)，或在真鼓设定中经由 MIDI 替换。

### 命名多风格

风格可的子风格可以储存名称。当在多风格时要描述不同子风格时是特别有用的。

## 多种风格声部名称

verse 1, hihat snare, held bass, pno chrdring  
alt verse, ride snare, sync bass, pno chrdring  
chorus, shkrhiat sidestick, held bass, no pno  
bridge, shkrhiat snare, eighth bass, elec gtr



其它

多风格名称可以在风格产生器的其他对话框设置。如果存在，在右按小节号数时会显示名称。

----子风格改变 --  
<子风格没有改变>

<input checked="" type="checkbox"/> a	verse 1, hihat snare, held bass, pno chrdring	[HIND+]	(中慢速滚-乡谣 +)
<input type="checkbox"/> b	alt verse, ride snare, sync bass, pno chrdring	[HIND+]	(中慢速滚-乡谣 +)
<input type="checkbox"/> c	chorus, shkrhiat sidestick, held bass, no pno	[HIND2]	(中慢速滚-乡谣 +)(在风格中设定)
<input type="checkbox"/> d	bridge, shkrhiat snare, eighth bass, elec gtr	[HIND2]	(中慢速滚-乡谣 +)(在风格中设定)

## 多风格在歌曲中

如果你有一首歌曲，你能在这歌曲使用超过 2 子风格。举例来说，我们有一首巴沙诺瓦歌曲，而你想要有爵士摇摆的段落。与其搜寻一个有这个组合的多风格，我们能制造只对于这一首歌曲的多风格。跟下列步骤：

载入一首歌曲像 c:\bb\styles0\zzbossa.mg4

----子风格改变 --  
<子风格没有改变>

<input checked="" type="checkbox"/> a	[ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)
<input type="checkbox"/> b	[ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)

设定 c/d ...

在一个小节数字上右击，及选择“设定 c/d。”

然后从风格选取器选择 ZZJAZZ.STY。

----子风格改变 --  
<子风格没有改变>

<input type="checkbox"/> a	[ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)
<input type="checkbox"/> b	[ZZBOSSA] (波萨诺沃风格)
<input checked="" type="checkbox"/> c	[ZZJAZZ] (爵士摇摆风格)(在歌曲中设定)
<input type="checkbox"/> d	[ZZJAZZ] (爵士摇摆风格)(在歌曲中设定)

设定子风格  
移除 c/d

然后你见到现在有 4 个子风格：a、b、c、d。你能使用“d”子风格作为爵士乐摇摆步行贝司，因为它与来自 ZZJAZZ 的“b”子风格是相同的。

载入歌曲 c:\bb\Tutorial BB 2008\“Demo of MultiStyle in song only Bossa 2 Jazz.MG4”，你能见到完成的结果。这一首歌曲使用部份标志切换风格。

**注意：**真鼓为所有风格应用，如果你已经准许真鼓，及在真鼓设定对话框中的“为 \ MIDI 鼓替代真鼓”。

## 加入一 MIDI 超级轨

### 什么是 MIDI 超级轨？

MIDI 超级轨是 MIDI 音轨，可以添加到一个音轨或一个风格，并且演奏时就像其他风格的 MIDI 音轨。他们被称为“超级轨”是因为生成它们的引擎与典型的 MIDI 风格音轨是不同的。典型的 MIDI 风格音轨是从风格的 C7 句型中生成，并且重复这些句型到任何和弦。MIDI 超级轨使用音乐家的实际 MIDI 演奏（在这方面类似真轨），因此并不基于句型。

### 使用 MIDI 超级轨

要使用 MIDI 超级轨，任选一项：

1. 选择一有 MIDI 超级轨的风格或乐曲，然后按下播放。在 MIDI 超级轨演示文件夹中可找到这些乐曲。
2. 将 MIDI 超级轨添加到某一音轨。

### 加入一 MIDI 超级轨

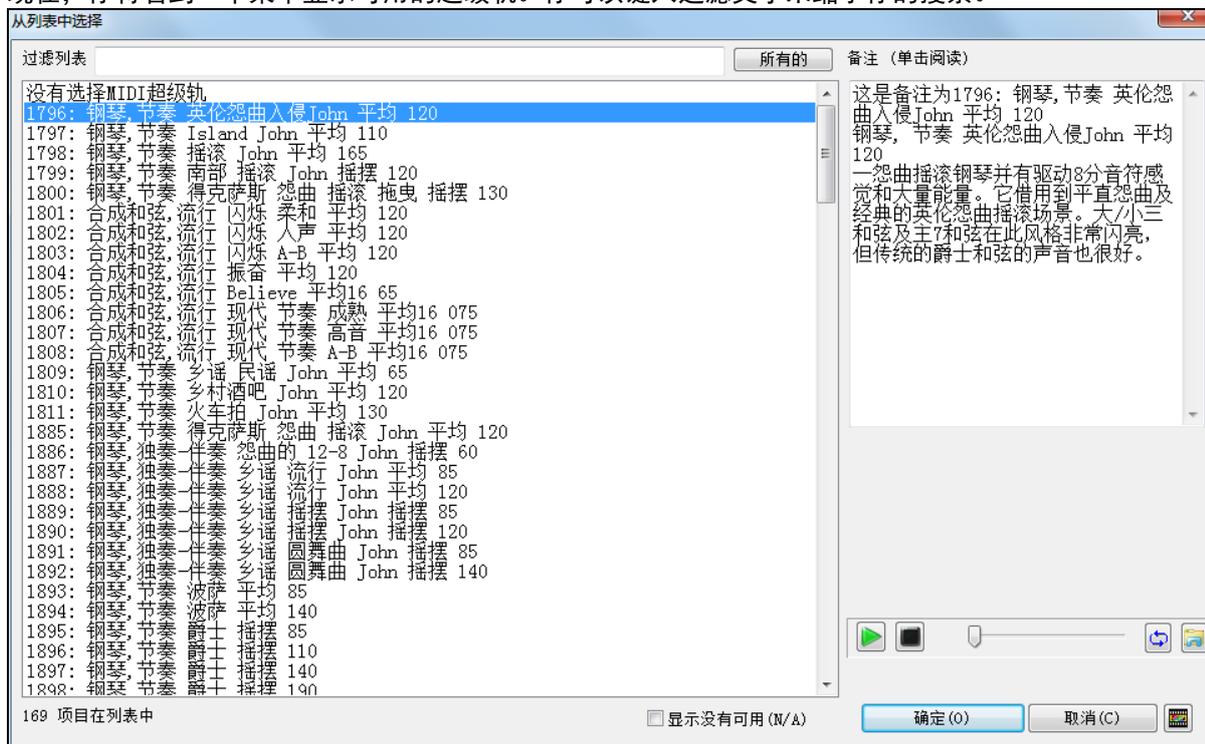
例如，让我们将 MIDI 超级轨添加到钢琴音轨。



用鼠标右键单击屏幕顶部的钢琴音轨卷标并查看选项菜单（或者在混音器窗口中右键单击在钢琴音轨标签），然后选择“选择 MIDI 超级轨到此音轨”。



现在，你将看到一个菜单显示可用的超级轨。你可以键入过滤文字来缩小你的搜索。



这里还有批注去描述个别的 MIDI 超级轨，你可以单击批注去打开一个大窗口。

你可以在清单上双击或使用一播放控制按钮去预览 MIDI 超级轨。



一旦你选择一个音轨，你将看到钢琴标签已变成了蓝色以指示它是 MIDI 超级轨。



当你按下播放键时，你将听到一个比典型的 MIDI 风格更为复杂的 MIDI 编曲，因为它不是基于 C7 和弦句型；相反，它是基于顶尖的录音室音乐家多个小时的实际 MIDI 演奏。



按 [超级] 按钮，可以从真轨选取器进入 MIDI 超级轨对话框。

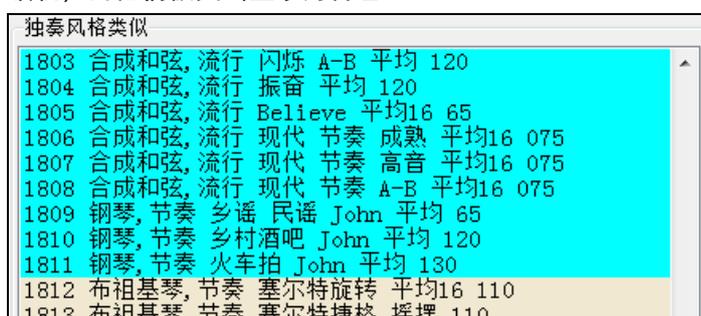
一旦你选择了一 MIDI 超级轨，你可能想要分配特定的 VST/DX 乐器来播放它。如果是这样，使用混音器的插件面板，并单击你想设置的音轨的第一个插槽。



这将启动 VST/DX 合成器/插件对话框，可以将你想播放音轨的 VSTi/DXi 合成器设置到第一个插槽。



每个 MIDI 超级轨都被分配一个编号，正如 MIDI 独奏或真轨，因此你可以从**选择独奏**对话框进入 MIDI 超级轨，而他们被突出显示为青色。



一旦生成，MIDI 超级轨表现类似于正常的 MIDI 音轨，并可以保存为 MIDI 档。

## 在乐曲中使用真轨

你的歌曲，风格和独奏能使用音乐家现场录音的音频轨道。许多 Band-in-a-Box 风格已经使用这些轨道和这些现场录音能替代 Band-in-a-Box 轨道。

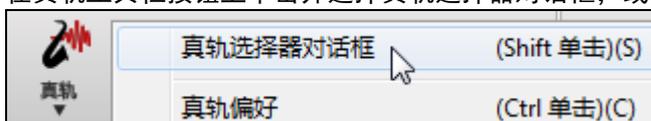
### 在歌曲中使用真轨 - 分配真轨到轨道对话框

**分配真轨到轨道**对话框分配一个真轨乐器到任何一个 Band-in-a-Box 乐器轨道。它也显示分配给 Band-in-a-Box 轨道的的任何的真轨。

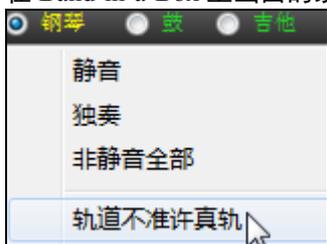
**注意:** 真轨能从风格或从歌曲被分配。这一个对话框让你在歌曲中分配。

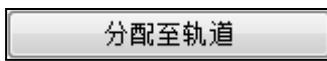
以不同途径激活这一个对话框：

1. 在真轨工具栏按钮上单击并选择真轨选择器对话框，或 Shift-单击这按钮。

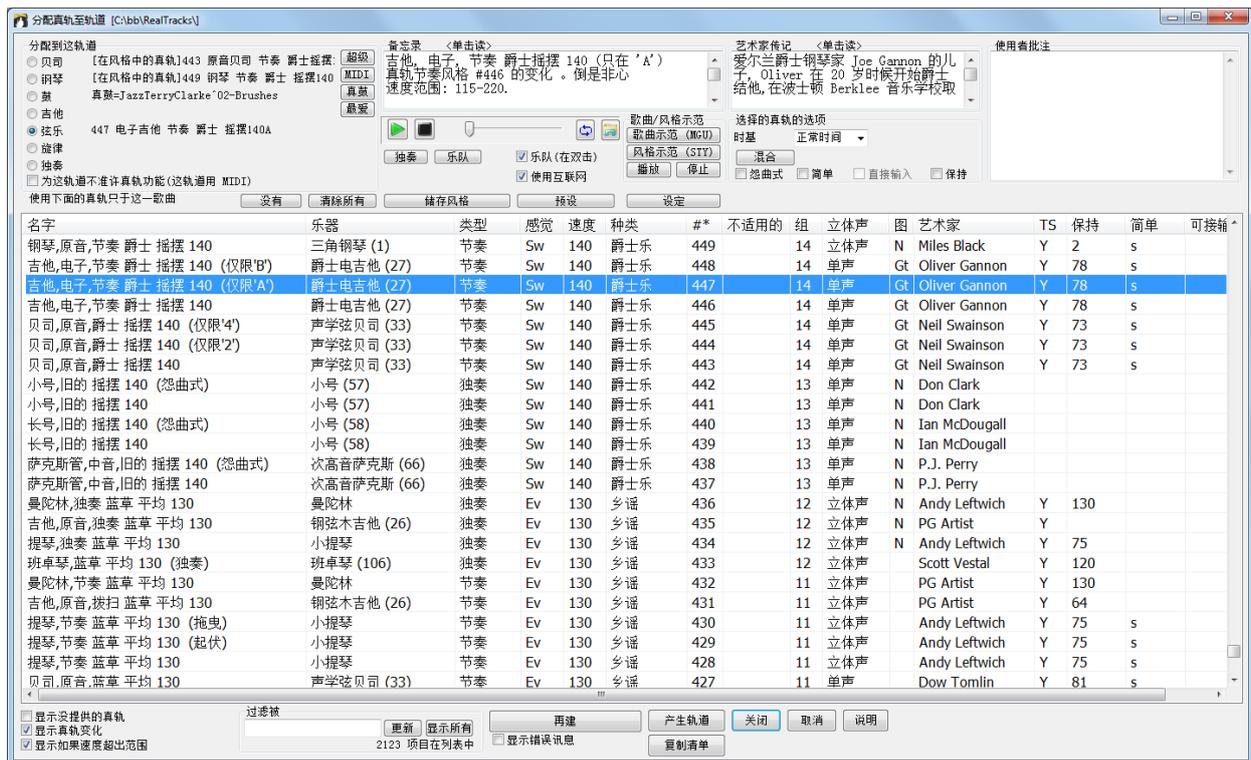


2. 在 Band-in-a-Box 主画面的顶端一个乐器名字上右击及在选单中选择**添加/删除真轨**。

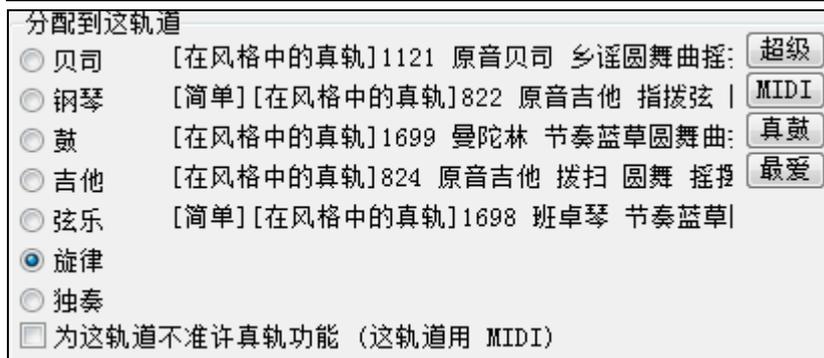


3.  按在**真轨设定**对话框中那 **[分配至轨道]** 按钮。

对话框让你在歌曲中分配一个特定的真轨乐器到一个轨道。它也显示现在被分配给每个轨道的任何真轨。



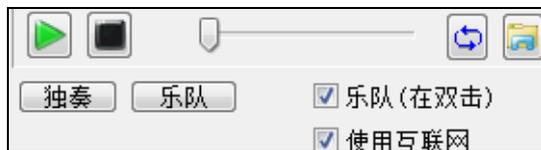
**提示:** 在风格中的真轨在风格制作器被分配。按 **[其他]** 按钮或者使用风格制作器选单指令 **风格 | 其他设定** 去其他风格设定对话框, 然后单击 **[更多]** 按钮到**更多设定**对话框。



要使用对话框, 首先选择你想要分配的轨道。然后在下面列表中选择想要的真轨。

### 实时预览真轨

通过双击清单中的真轨, 你可以立刻听到真轨的音频演示。因为这不会影响你的乐曲, 你可以快速试听很多不同的真轨, 并找到一些最适合你的乐曲。

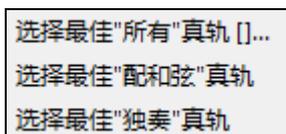


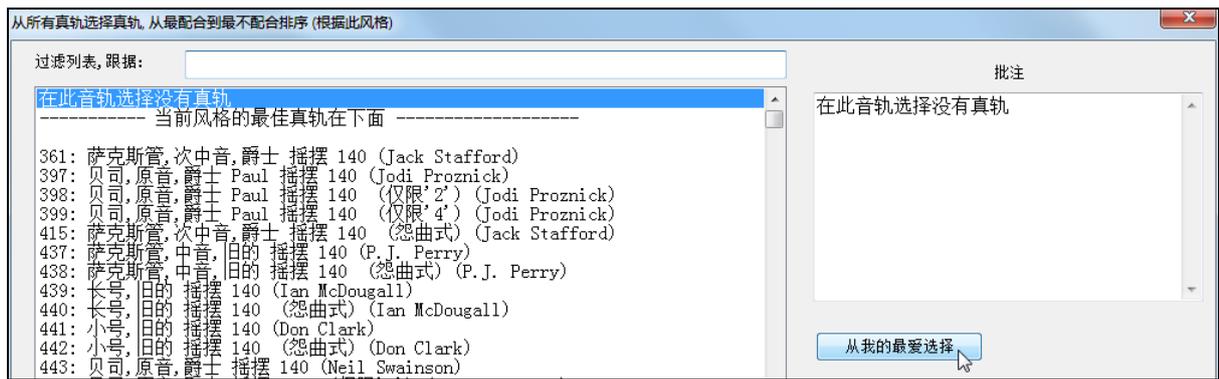
透过“乐队(在双击)”的复选框, 如果你双击真鼓, 你可以选择首先播放乐队还是独奏。否则, 请按 **[乐队]** 或 **[独奏]** 按钮。这些演示会从互联网 ([www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)) 或你的硬盘 (/Applications/Band-in-a-Box/ RealTracks-Demos 文件夹) 播放。

### 选择我最喜爱真轨

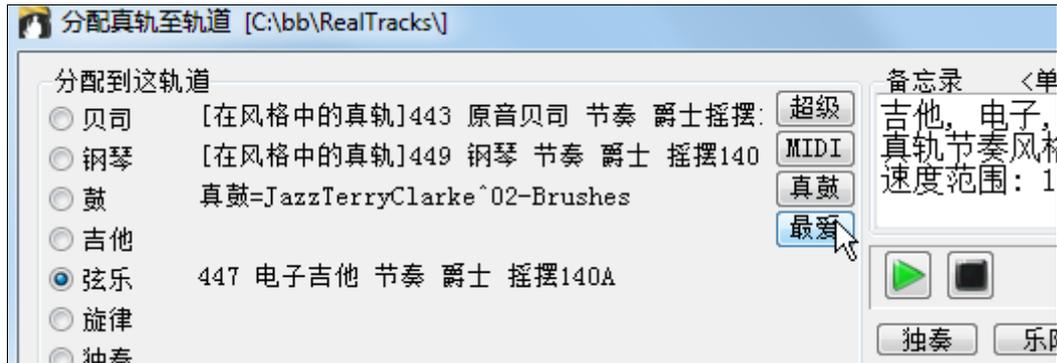
你最近真轨的选择会被保存, 并在各种选择真轨的对话框中可以使用。由于常见的选择都是最近选定的真轨, 这加快了选择真轨。显示最近的 400 个选择, 最近的选择在顶部。

当你用鼠标右键单击乐器菜单并使用其中一个新的“选择最佳”指令时, 你将在对话框中看到一 **[从我的最爱选择]** 按钮。





或者，在真轨选择器中，按 [最爱] 按钮。



你将看到一个对话框与并有你最近选择的真轨清单，最近的在顶部。你可以用文字在此对话框筛选，如“吉他”，在最近使用的真轨中查找“吉他”一词。



如果你右单击屏幕顶部的音轨按钮，并按下 从最近选择我的最爱的真轨选择 菜单命令，也可以看到最近使用的真轨清单。从清单中单击真轨可以迅速将其加载到音轨上。



## 更换真轨

你可以在乐曲内更换真轨风格。

你有 2 种途径在任何小节上更换真轨。

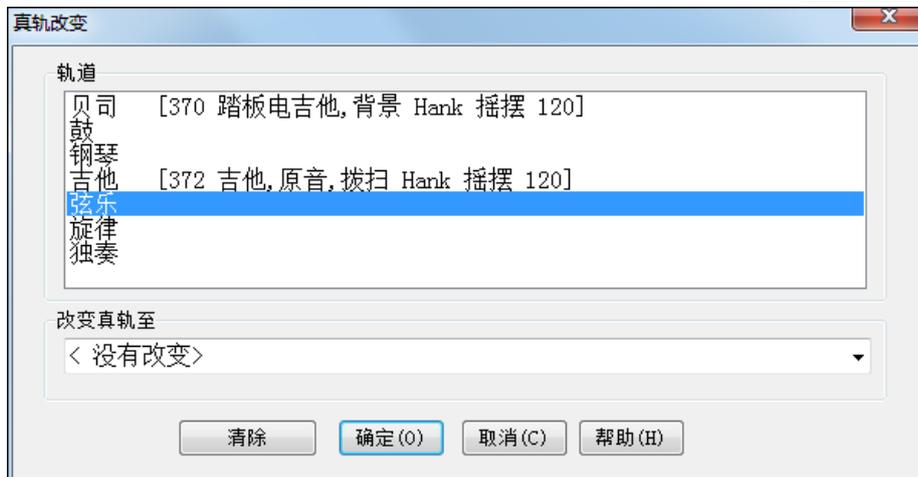
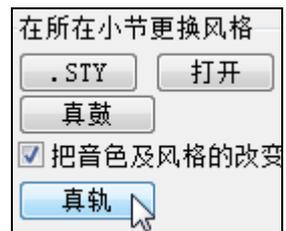
### 1. 在任何小节上更换真轨。

你可以在任何小节上更换真轨的风格。只需在 **编辑 | 设置当前小节** 对话框上选择风格。例如，在任何一个小节从爵士摇摆更换成波萨风格。要这样做，首先在你想要更换风格的小节上打开 **设置当前小节** 对话框 (按 F5)。然后按 [.STY] 按钮去选择更换风格。



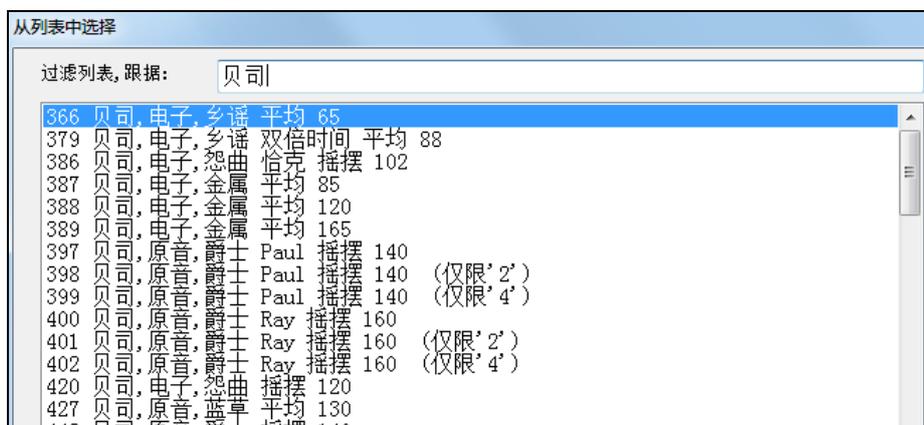
### 2. 更换的个别音轨乐器可以添加到任何小节的任何音轨。

你可以更换指定的音轨而无须更换风格。例如，如果你想在第 4 次主歌的第 1 小节更换一原音贝司伴奏声部成一原音贝司独奏，你可以这样做。要在任何小节更换某一真轨的音轨，首先在想要更换风格的小节上打开 **设置当前小节** 对话框 (按 F5)。然后按 [真轨] 按钮，你便可以看到 **真轨改变** 的对话框并且你可以选择哪一条音轨你想更换真轨。



选择一条音轨，然则按“改变真轨至”，你便会看到一真轨清单。

你会看到一巨大的音轨清单，所以你会想把它过滤。输入一个包含在真轨名称的字词，如“贝司”。然后你会在清单中只看到有贝司的真轨。



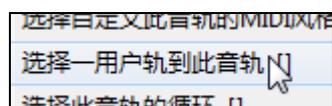
## 用户轨

现在你 (或其他人) 可以制作你自己的真轨 (吉他、钢琴、弦乐等)。若要制作自己的真轨，只要在 Band-in-a-Box、RealBand 或任何 DAW 录制音轨，并命名你的用户轨 (UserTracks)，然后把它们添加到 Band-in-a-Box (或 RealBand) 的 UserTracks 文件夹中。现在他们已可以使用，就像你使用其他真轨一样！

你可像使用真轨的方式去使用用户轨。

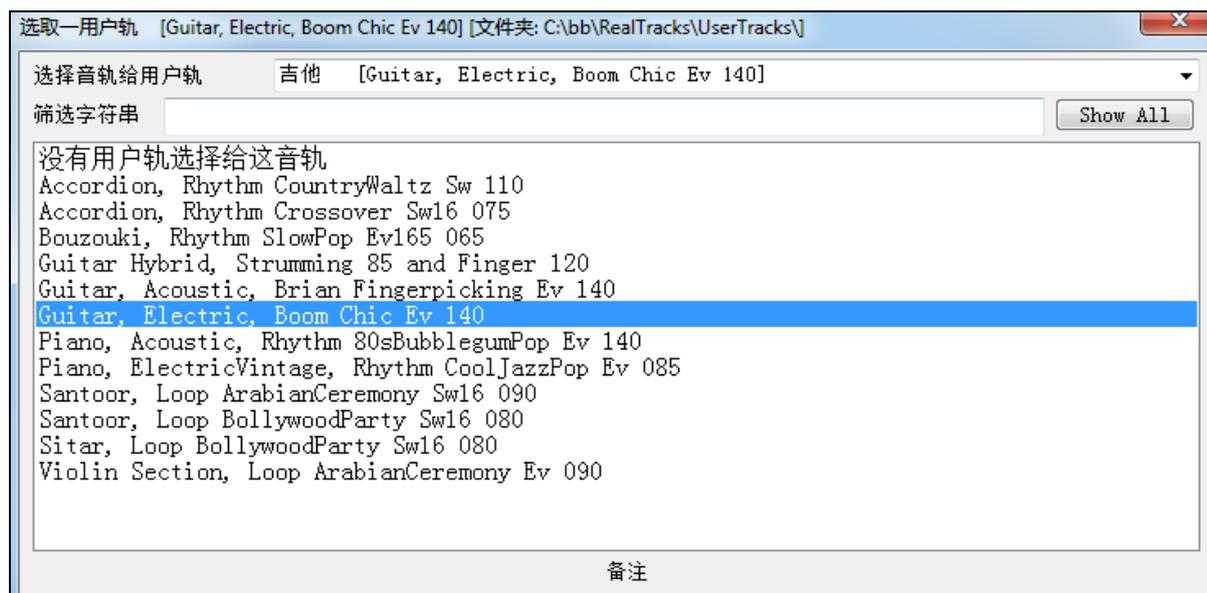
 若要选择音轨的用户轨，首先选择在屏幕的顶部的音轨。

例如，如果你想要将一用户轨添加到吉他音轨，启动吉他单选按钮上的菜单（通过右键单击或双击），并选择“选择一用户轨为此音轨”选项。



 菜单外的另一替代方案是选择吉他音轨，然后在主画面按用户轨按钮。

现在你将看到**用户轨**对话框



此对话框列出了可用的用户轨。这跟真轨的对话框不同。

你可以在清单上双击或使用一播放控制按钮去预览所选用户轨。



在此示例中，我们想要添加称为“Guitar, Electric, Boom Chic Ev 140”的用户轨。我们只需选择此用户轨并按确定。现在，我们看到我们的用户轨列在混音器上的吉他音轨上。



 现在这音轨的表现就像其他真轨。  
你只需按下“生成和播放”来听听它。

### 添加新的用户轨 (UserTracks)

真轨是由 PG Music 制作。用户轨是由你去制作，或是其他 Band-in-a-Box 使用者。所以你会有跟上面显示不同的列表。我们在 Band-in-a-Box 包装包括少量的用户轨。在 PG Music 论坛里有一 UserTracks 论坛，使用者可以通知其他人有关他们创作的用户轨，并可选择跟他们分享。

例如，如果你的朋友以他的手风琴演奏制作了一用户轨，并想要把它送给你...

- 他可以给他喜欢的名字，而他把它叫作“Accordion, Rhythm CountryWaltz Sw 110”。
- 他发送给你这文件夹的一 ZIP 档。
- 你可以将其解压缩到你的 UserTracks 文件夹中。

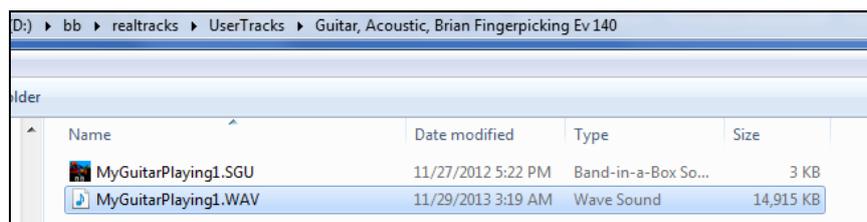
一用户轨包含单个文件夹，该文件夹的名称为用户轨的名称。要将用户轨添加到你的收藏中，你只需将该文件夹放到你的 c:\bb\RealTracks\UserTracks 文件夹中。（**注意**：如果你使用像 h:\MyMusic\RealTracks 的位置作为真轨的文件夹，那么你的 UserTracks 文件夹中会在 h:\MyMusic\RealTracks\UserTracks 中）。

## 创建你自己的用户轨

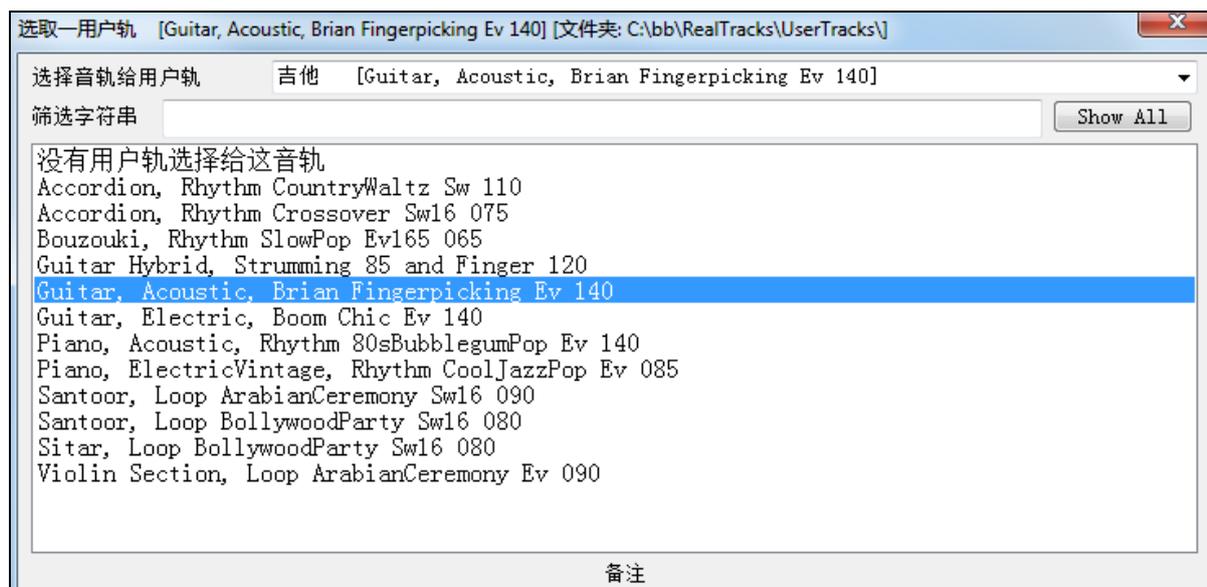
创建你自己的用户轨是一个简单的过程！它包括以下步骤：

- 在 UserTracks 文件夹中创建一个文件夹 (i.e. 通常是 c:\bb\RealTracks\UserTracks) 把它名为 “Guitar, Acoustic, Brian Fingerpicking Ev 140”。
- 现在，在该文件夹中，你需要至少放入一首 Band-in-a-Box 乐曲。这首乐曲可以有任意和弦，但应该有各式各样的和弦与和弦类型。假设你命名该档为 MyGuitarPlaying1.sgu。
- 在每首你放在文件夹中的 BB 乐曲，都需要有一对应的音讯文件 (WAV 或 WMA)，去匹配这首 BB 乐曲。所以名称必须是 MyGuitarPlaying1.wav 或 MyGuitarPlaying1.wma。你可以用任何程序去建立该 WAV 文件 (Band-in-a-Box、RealBand、Sonar、Pro Tools 等)。它需要像 BB 乐曲总是有一个 2 小节的引入，也当然需要在相同的速度，和跟 BB 文件一样以相同的和弦播放。

就这么简单！你现在有一个文件夹，看起来像这样，而你可以使用你的用户轨了。



若要使用它，按照上文所述的同一常规，打开用户轨对话框，你现在会看到你的用户轨与其他的一起列出。



现在，你可以把他留在那里，或者你可以录制更多的档，(i.e. 更多对档案当中有 BiaB 档和对应的 wav 档)。这些可以是任何其他名称。你只需将它们添加到文件夹中。Band-in-a-Box 会自动添加这些文件到你的用户轨，你只要把它们放在那里。

你可以在我们的网站找到很多关于使用用户轨的说明，而此网页是一个好的开始。

<http://www.pgmusic.com/usertracks1.htm>

## 在乐曲中使用真鼓

有一些方法用新的或现有的 Band-in-a-Box 歌曲可听到真鼓。

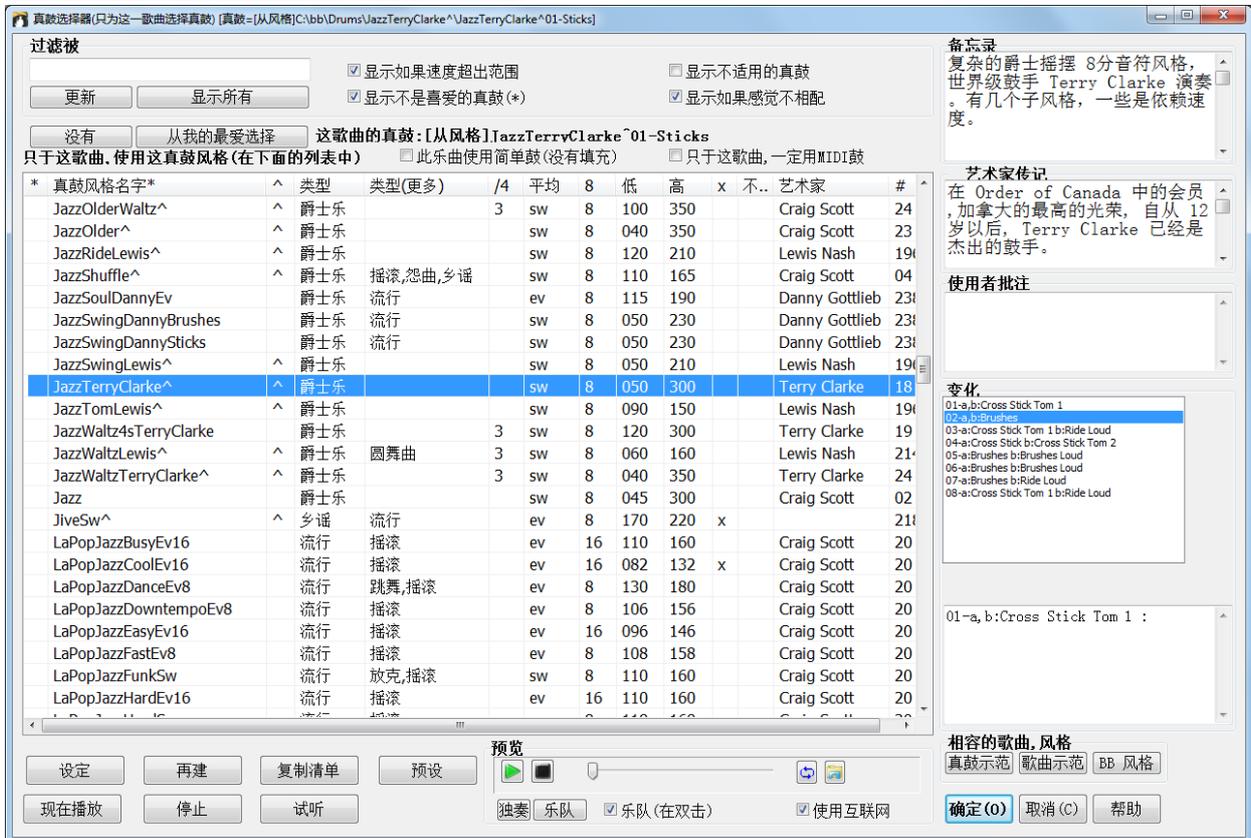
许多风格已经使用真鼓，有一些方法告诉你歌曲是否正在使用它们。

**真鼓=JazzBrushes\_145]** 在 Band-in-a-Box 窗口的顶端，如果真鼓在使用中，状态栏显示组的名字。

 你将见到“鼓”在合成器窗口中是绿色的，选择鼓选择钮，真鼓组的名字将在乐器方格上面显示。

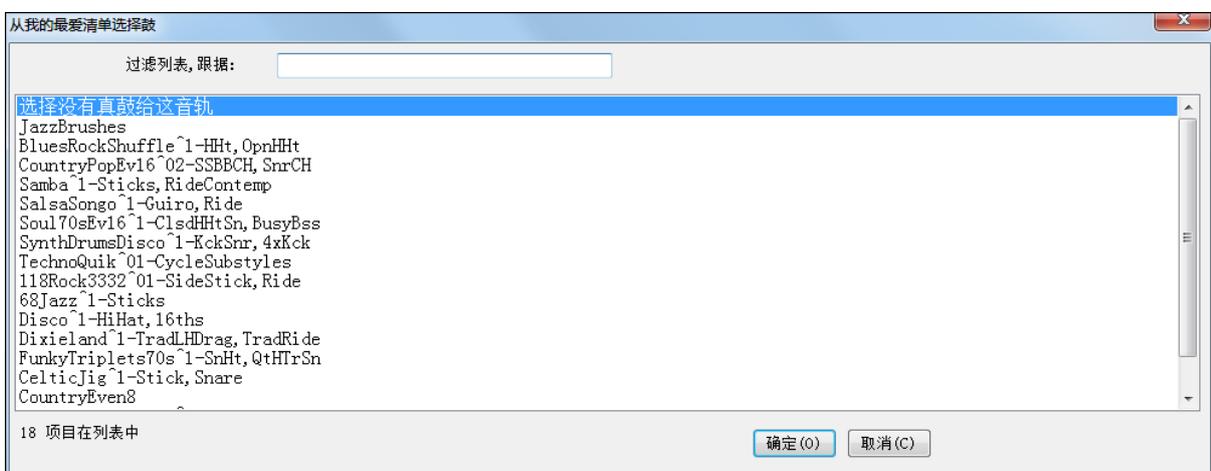


在“鼓”上右击，一个选单打开，包括那在风格中真鼓的名字。在这一个选单项目上单击，开启真鼓选择器和选择一个不同的组。



真鼓选择器也能藉由单击 [真鼓] 工具栏及选择真鼓选择器对话框直接地开启。这动作为目前的歌曲选择一个真鼓。它不改变在风格中使用的真鼓组。

**从我的最爱选择** 你最近真鼓的选择会被保存，并在各种对话框中允许你选择真鼓。在真鼓选取器中按 [从我的最爱选择] 按钮去打开一个最近 400 个选择的清单。使用筛选字符串去收窄选择并输入文字如“波萨”或“摇摆”，这会只列出名字上有这些文字的真鼓。



### 真鼓风格

有真鼓的风格名字有一个减号在开头。举例来说“-ZZJAZZ.STY”是ZZJAZZ.STY使用真鼓版。这设置可以从风格产生器的**其他风格设置**对话框找到。



**其它** 你能在风格制作器里设定真鼓风格，按 **[其它]** 按钮，然后输入真鼓风格的名字。



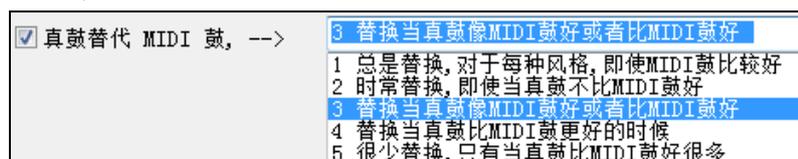
**真鼓**

在真鼓设定对话框中，真鼓能替换现有风格上的 MIDI 鼓，这在**偏好**对话框中 **[真鼓]** 按钮 或 真鼓菜单按钮开启。

**准许真鼓** 藉由勾选“准许真鼓”，真鼓会被使用而非 MIDI。有一个快捷键组合 准许/不准许 真鼓 (Ctrl+Shift+F6)。当歌曲正在演奏的时候，热键也能运作。

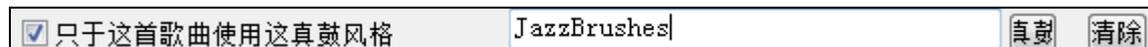


这会以真鼓替换 MIDI 鼓。你能从 1 到 5 改变设定。如果设置 1, 几乎所有的 MIDI 鼓将被真鼓替换。如果设置 5, 只有与风格完全相配的真鼓才被替换。



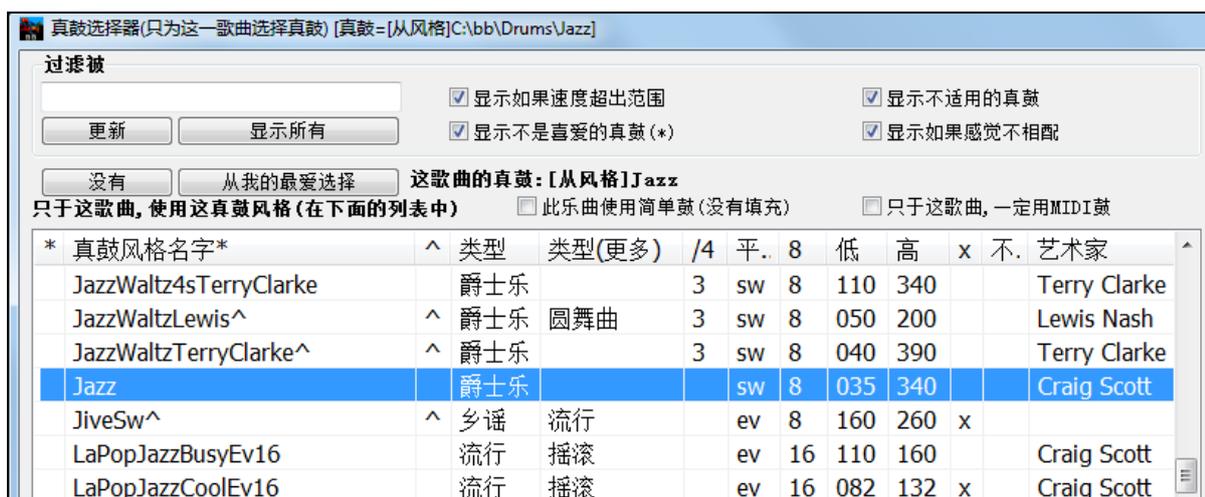
**技术上注意:**这由 PG Music 提供的文本档 pgmusic.ds 控制，如果用户制做自己的真鼓风格，可制造其他的档案 MySubs.ds。

个别的歌曲能有个别真鼓分配。你能在**真鼓设定**对话框中设定需要的风格，”只为一首歌曲，使用这一个真鼓风格“设定。这让目前的歌曲使用特定的真鼓风格。



**[真鼓]** 按钮开启**真鼓选择器**，让你选择你想要分配到你的歌曲的真鼓风格。以 **[清除]** 按钮清除你的选择。你也能从的真鼓工具栏按钮的选单直接地开启**真鼓选择器**。





真鼓通常与歌曲一起储存,除非你未有勾选“与歌曲一起储存所有设定”在分配乐器和和声到歌曲对话框。在那情况,你能选择及储存一个真鼓风格至你的歌曲,藉由 档| 储存特殊| 储存歌曲与音色 & 和声 (Alt+F2), 分配一个真鼓风格。



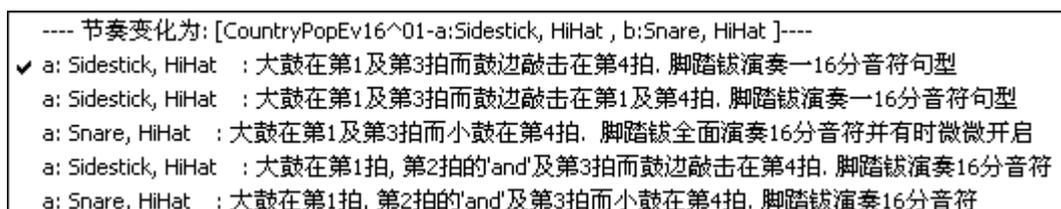
**真鼓** BossaBrushes 编辑设定于小节对话框, (F5 功能键), 让你能于一首歌曲有数个真鼓风格-使用来自一个 Band-in-a-Box 风格的真鼓或设定一个真鼓风格使用

准许真鼓风格在任何小节改变 在小节。注意, 一定要在真鼓设定中准许在任何小节的改变。

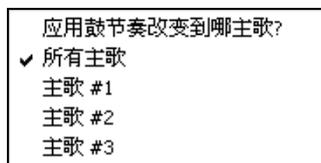
### EZ 选择鼓节奏 (DrumGrooves)

很多真鼓组都包括节奏变化, 或不同节奏。现在有一种简便的方法选择一首歌的不同节奏。只需右键单击小节数字, 便会看到一菜单显示风格里的鼓节奏 (DrumGrooves)。所以, 例如, 你可以轻松从“边击/脚踏钹”节奏切换到“小鼓/脚踏钹”, 再到“小鼓/高架钹。这些真鼓的名称结尾都有插入符号 (^) 如 CountryPopEv16^。

**6** 你可以在任何小节选择鼓节奏 (Drum Grooves), 通过右键单击小节 #。然后, 你会看到所有 DrumGrooves 的菜单。



例如, 一个 DrumGroove 是”小鼓, 脚踏钹”, 另一个是”小鼓, 高架钹”。你可以在任何小节上切换节奏, 令鼓的声部更有趣味。



菜单的最后一项允许你选择 DrumGroove 变化应适用于哪段主歌 (预设均为所有主歌)。

请注意 Drum Grooves 的变化是从 F5 栏对话框中输入。

### 指定自定义 MIDI 音轨

你可以添加个别 MIDI 音轨 (从任何风格) 并在当前歌曲的任何音轨中演奏。例如, 假设你想要添加一”MIDI 弦乐”轨到弦乐音轨。



选择弦乐音轨, 然后点击 [MIDI 音轨] 工具栏按钮并选择 MIDI 音轨 (从.STY) 菜单指令。或者你可以右键单击顶部的弦乐声部, 并选择“选择自定义 MIDI 风格给此音轨”。MIDI 音轨选择器对话框将会打开。



你可以用几种不同的方法去选择 MIDI 声部：

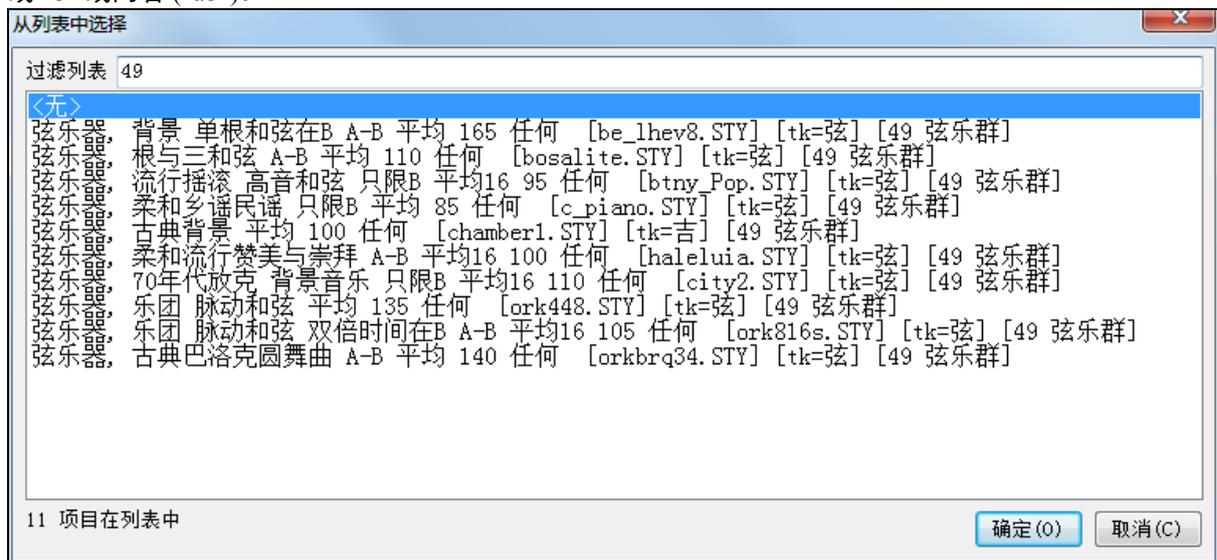
- **选择有此乐器的风格** “选择有此乐器的风格”。这将启动风格选择器，过滤并只显示包含指定乐器的风格。



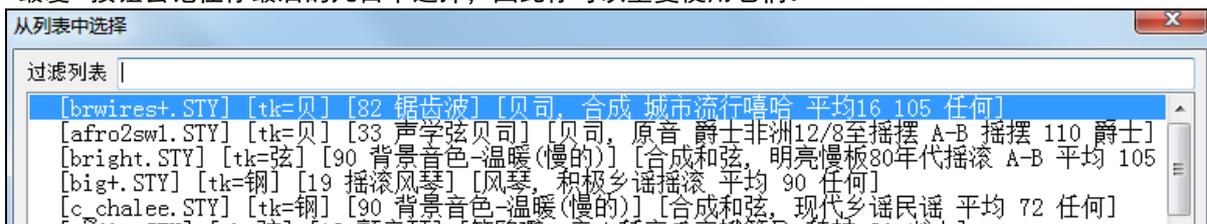
例如，如果你选择“49 弦乐”，它将会只显示有弦乐的 MIDI 风格。



- **从预设选择** “从预置选择”会启动给添加 MIDI 音轨使用的“受欢迎”预置选择的对话框。
- 你可以键入一个如“49”或“弦乐”的过滤去只显示“49 弦乐”。此对话框会显示该乐器是否在子风格“a”或“b”或两者(“ab”)。



- “最爱”按钮会记住你最后的几百个选择，因此你可以重复使用它们。



选择后，MIDI 音轨将会在所选项上播放。请注意你可以使用某一风格的弦乐音轨在任何 BB 音轨上播放，包括贝斯/钢琴等，甚至旋律或独奏音轨。

当你把乐器分配到不同的音轨时 Band-in-a-Box 将会打开一个黄色的消息框去确认你的选择。

你已选择的乐器:弦乐群是在音轨弦乐风格是 =GEORG P.STY. 这将放置在你所选的音轨上:旋律。这是可以。你可以按清除按钮如果你要恢复它。



按 [确定] 以继续或 [清除] 重新选择。

### 教程演示歌曲 – 添加 MIDI 音轨

要检查一首歌是添加了两条独立的 MIDI 音轨，可打开此文件夹：C:\bb\Tutorial - BB2012 和打开档 <=HANKMID Demo (MIDI Presets used over a country swing style).SGU>



按 [批注]按钮可阅读有关的功能和演示歌曲。

### 加入循环到音轨

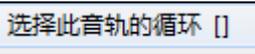
你可以添加你自己或等三方厂商的循环到任何 Band-in-a-Box 的音轨。循环是放在真轨文件夹里的 Loops 文件夹中的音频档(WAV、wma、m4a、mp4、mp3)。你可以在此文件夹中添加你自己的档案。

循环支持许多类型的 ACID 化循环 (为 WAV 和 mp3 档)。而且，如果你添加一个 Acid 循环是在某一个根 (如 F)，Band-in-a-Box 立即将允许你使用它作为一个完整的风格，通过移调这循环到 Band-in-a-Box 上的乐曲当前的和弦，因此该循环会跟随你的和弦进程。

以下介绍如何使用已在 Loops 文件夹中的循环。例如，我们可以添加一个“流水”的自然声音到弦乐音轨，用来伴奏一首新纪元歌曲/风格。

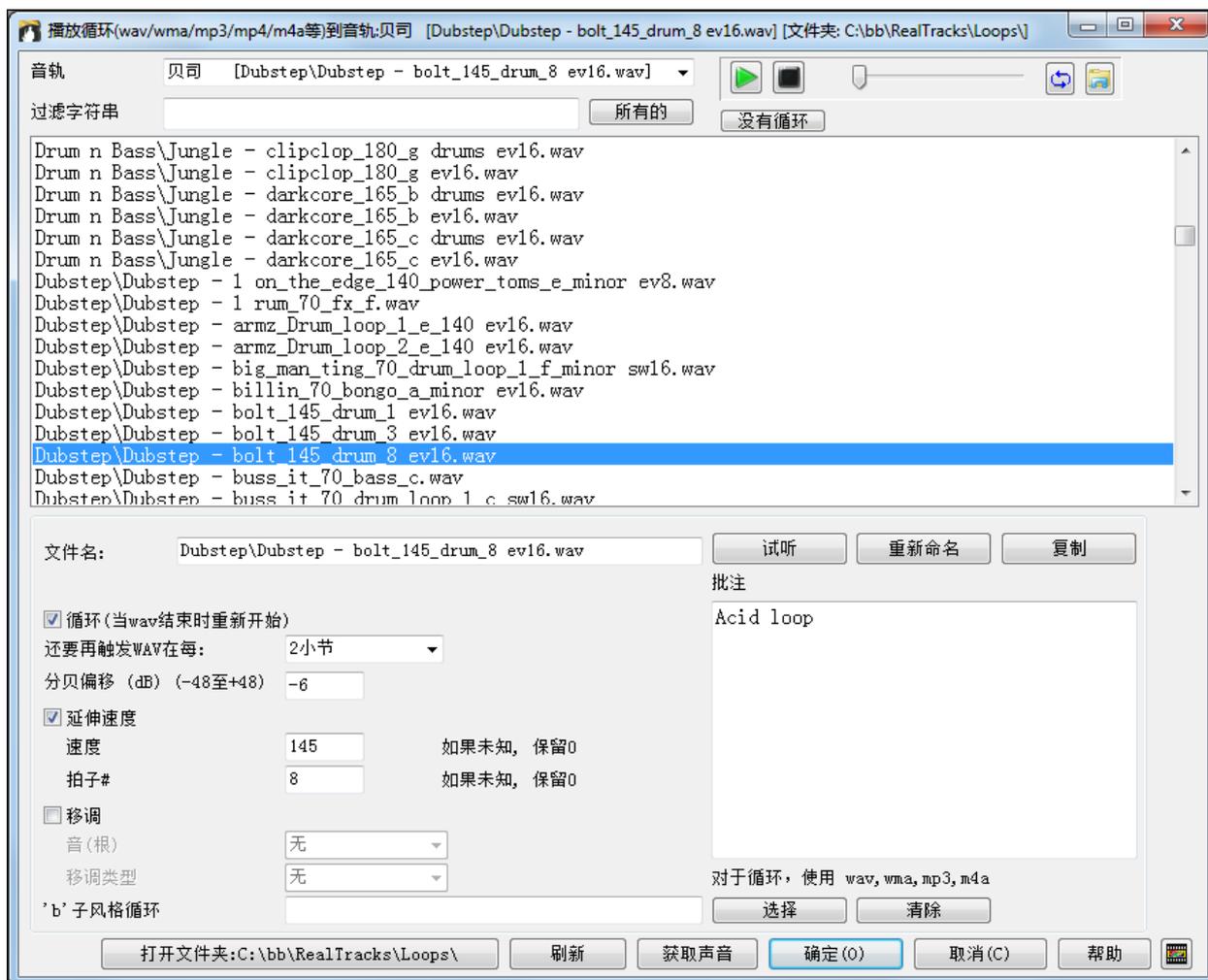


单击 [循环] 工具栏按钮打开选择循环的对话框。



你还可以在屏幕的顶部右键单击在你想使用的音轨 (例如弦乐) 然后选择菜单项“选择一个循环给这音轨”。

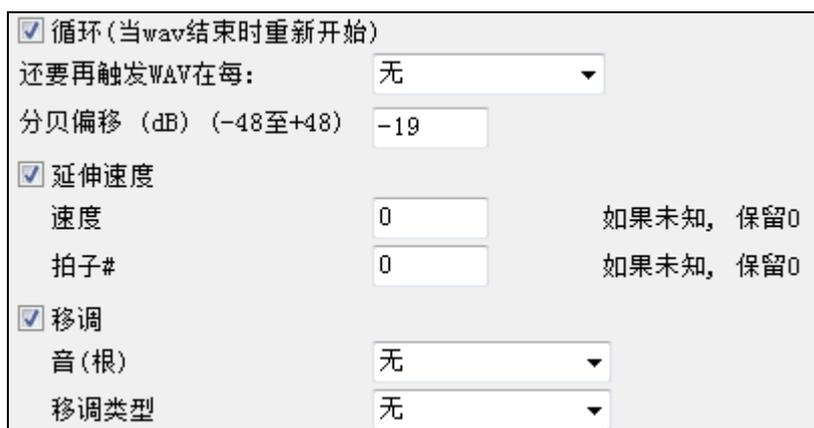
当打开对话框时，从列表中选择一个循环。



双击列表或使用播放控制按钮去预览循环。实时预览偶尔会从互联网播放演示。你可以通过单击文件夹图示去保存现正从互联网播放的任何档。



**Nature Sounds\Clear River 1.wma** 选择 Nature Sounds\Clear\_River\_1.wma 档。



对于自然声音，你可以将这些选项保留成默认值。但是如果你想要在每个乐段/声部标记/小节/和弦等再触发循环，则可以设置它们。



对于自然的声，是没有速度的，所以你不会想选择“延伸速度”。

对于鼓的循环，你会想延伸速度。一旦你选择了“延伸速度”，请输入 wav 文件的速度 (如果已知)，如果不知道，在 wav 档中输入拍子# (例如 2 小节即是 8 拍)

<input checked="" type="checkbox"/> 延伸速度		
速度	<input type="text" value="0"/>	如果未知, 保留0
拍子#	<input type="text" value="0"/>	如果未知, 保留0

对于自然的声音, 你不会想有任何移调。对于一个旋律声音, 你可能想要移调到 Band-in-a-Box 歌曲和弦的根音。如果是这样, 输入 WAV 档的根音, 并设置移调类型为”和弦根音”。

<input checked="" type="checkbox"/> 移调	
音(根)	<input type="text" value="无"/>
移调类型	<input type="text" value="无"/>

如果你想在”b”子风格用不同的声音, 请在”b”子风格循环设置输入该 WAV 档的名称。

’b’子风格循环	<input type="text"/>	<input type="button" value="选择"/>	<input type="button" value="清除"/>
----------	----------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

你可以打开 Loops 文件夹, 并在此添加音频档(循环)。如果你添加档案, 你需要按”更新”按钮, 或退出该对话框并再次进入以刷新清单。

<input type="button" value="打开文件夹:C:\bb\RealTracks\Loops\"/>
--

<input type="button" value="获取声音"/>	在互联网上有很多很好的循环和声音来源。其中一个 is freesound.org, 当中有大量的音效。
-------------------------------------	---

**技术说明:** 你对于 WAV 档进行的设置存储在 Loops 文件夹中的.bt6 档。如果你不进行任何设置, 便会使用预设设置, 这将会是”自然声音”类型的循环, 即不会有移调或延伸速度。

<input type="button" value="没有循环"/>	这是快速途径去清除音轨的循环, 而不需要向上滚动到”没有选择这音轨的循环”。
-------------------------------------	--

<input type="button" value="重新命名"/>	这按钮允许你更改一循环的名称。
-------------------------------------	-----------------

<input type="button" value="复制"/>	这按钮会复制一循环, 并允许你以不同参数去使用它。
-----------------------------------	---------------------------

### 教程演示歌曲 - 循环

若要看循环功能的运作, 请打开此文件夹: C:\bb\Tutorial - BB2012 并打开其中一个档案:

\_ELECTAM Demo (’Loop’ feature with tambourine percussion added).SGU

=THUNDER Demo (New Age style with Thunder Loop).MGU

在第一个例子中, 一个打击乐循环添加到摇滚歌曲, 在第二个例子中, 一个雨和雷的声效循环添加到新纪元风格。

<input type="button" value="批注"/>	当你播放这些歌曲时, 按[批注]按钮可阅读有关的功能和演示歌曲。
-----------------------------------	----------------------------------

### 添加基于小节的歌词

你可以在和弦表的每小节输入歌词。

<input checked="" type="checkbox"/> <b>Bb</b> 和弦显示	若要输入歌词, 你首先需要通过单击 [和弦显示] 工具栏按钮并选择层/小节歌词去显示小节歌词层。
--	--

<input checked="" type="checkbox"/> 层	--可编辑的层(在层上双击开始编辑)--
选择字体去显示和弦	<input checked="" type="checkbox"/> 乐段文字
选择颜色去显示和乐谱	<input checked="" type="checkbox"/> 小节歌词

如果这首乐曲没有任何歌词, 小节歌词层在大多数的行不会出现, 但它会出现在加亮小节的行上。如果你单击在另一行的小节时, 该行将显示层。

1a	Bb <sup>m</sup>	2	Bb	3	Gb <sup>m</sup>	4	D <sup>b</sup>
5a	D <sup>b</sup>	6		7	G <sup>b</sup>	8	D <sup>b</sup>
9	D <sup>b</sup>	10		11	D <sup>b</sup>	12	
13	D <sup>b</sup>	14	D <sup>b7</sup>	15	G <sup>b</sup>	16	D <sup>b</sup>
17	Bb <sup>m</sup>	18	G <sup>b</sup>	19	G <sup>b</sup> <sup>m</sup>	20	D <sup>b</sup>
21a	end	22		23		24	

在你想要输入歌词的小节上的小节歌词层双击。这将更改层的颜色，指示你可以在该位置键入。你可以使用按键去横越层: TAB 前进, SHIFT+TAB 后退。

1a	Bb <sup>m</sup>	2	Bb	3	Gb <sup>m</sup>	4	D <sup>b</sup>
----	-----------------	---	----	---	-----------------	---	----------------

4	A-
	D <sup>b</sup>

键入一段歌词，然后按 TAB 键。这将输入歌词并向后移动编辑小节。

1a	Bb <sup>m</sup>	2	Bb	3	Gb <sup>m</sup>	4	A-
5a	Amazing	6	grace, how	7	sweet the	8	sound. That
9	saved a	10	wretch like	11	me.	12	I

要编辑歌词，通过单击那小节或使用 SHIFT + TAB 键回到那里去，然后重新键入。

如果你已输入了歌词而它们应当在一些小节上以空白分隔开，回到小节，并使用箭头键将光标移动到应该是下一小节歌词开头。然后按 ENTER 键。这将把歌词推到下一小节同时把随后的歌词向后移动。

例子: 你意识到第 13 小节的"once was lost"应该是"once was", 而第 14 小节的歌词应该分布在一些小节上。

13	once was lost	14	but now am found	15	G <sup>b</sup>	16	D <sup>b</sup>
----	---------------	----	------------------	----	----------------	----	----------------

按 SHIFT+TAB 返回第 13 小节。

13	once was lost	14	but now am found	15	G <sup>b</sup>	16	D <sup>b</sup>
----	---------------	----	------------------	----	----------------	----	----------------

使用左箭头键移动光标到"lost"的起始。

13	once was lost	14	but now am found	15	G <sup>b</sup>	16	D <sup>b</sup>
----	---------------	----	------------------	----	----------------	----	----------------

然后按 ENTER。这会把"lost"推到第 14 小节而"but now am found"到第 15 小节。

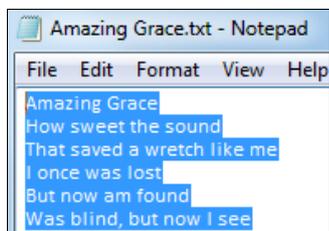
13	once was	14	lost	15	but now am found	16	D <sup>b</sup>
----	----------	----	------	----	------------------	----	----------------

使用 TAB 或 SHIFT+TAB 在小节之间移动, 左/右箭头键在小节内移动光标, 和 ENTER 或 BACKSPACE 去推歌词直到歌词在正确的小节。

13	once was	14	lost, but	15	now am	16	found. Was
----	----------	----	-----------	----	--------	----	------------

小节歌词层是设计为即使在播放过程中仍可以编辑歌词。

另一种方式输入歌词是从文本文件中复制歌词并将其直接粘贴到小节歌词层。



首先, 准备歌词在文本文件中, 并将它们复制到剪贴簿中。然后, 回到 Band-in-a-Box, 双击应插入歌词的小节位置并按 CTRL+V。



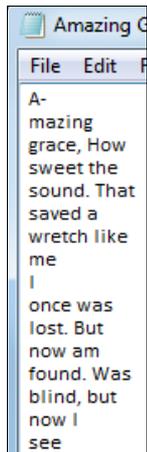
现在所有歌词都已输入到层里。

1a	Bb <sup>m</sup>	2	Bb	3	Gb <sup>m</sup>	4	Amazing grace
5a	How sweet the sound	6	That saved a wretch like me	7	I once was lost	8	But now am found
9	Was blind, but now I see	10		11		12	

但歌词并不都在正确的小节中, 所以你需要使用 TAB、ENTER、或箭头键去修复。

1a	2	3	4
mazing	grace, How	sweet the	sound. That
5a	6	7	8
saved a	wretch like	me	I
9	10	11	12
once was	lost. But	now am	found. Was
13	14	15	16
blind, but	now I	see	
17	18	19	20

此复制与粘贴的方法还有更简单的途径。如果在文本文件中的歌词是排列成每一行都代表一个小节，在粘贴后你需要很少的功夫去修复。



因此，首先在文本文件中编辑歌词，并每一行对应一个小节。接下来，把它们全部复制到剪贴簿中。

然后，回到 Band-in-a-Box，双击要插入歌词的小节并按 CTRL+V 键。



1a	2	3	4
mazing	grace,How	sweet the	sound. That
5a	6	7	8
saved a	wretch like	me	I
9	10	11	12
once was	lost. But	now am	found. Was
13	14	15	16
blind, but	now I	see	
17	18	19	20

## 添加旋律 - MIDI 和/或音频

### 录制 MIDI 旋律

Band-in-a-Box 不只是一个智慧化的伴奏机，它还可以处理旋律。MIDI 录制按钮。外部 MIDI 键盘的演奏及计算机键盘上的演奏都可以录到旋律模块中。也可以在乐谱窗中一个一个地输入音符，或用精灵功能使用计算机键盘/连接的 MIDI 键盘控制器输入。

录音或播放中可以打开节拍器。节拍器开关位于 *选项/参数选择* 对话框中，通过设置相关选项，节拍器可以显示在主窗口上。

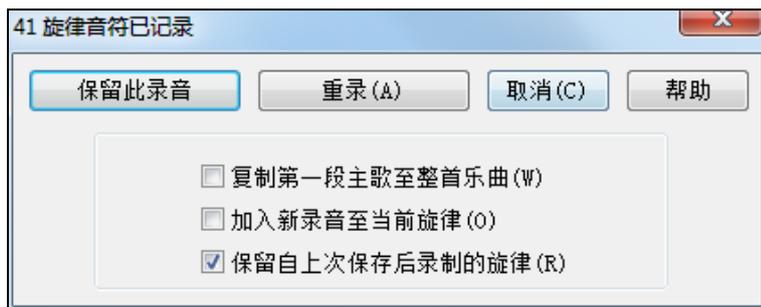


按 [MIDI 录音] 工具栏按钮开始录音。它将启动 **录制 MIDI 到旋律音轨** 的对话框，并提示你想录音的起始位置 (小节和主歌)。



在对话框中按 [录音] 就可录入转接 (THRU) 声部。录音开始前将有引导节拍提示。

可以重录录音，也可以直接从某个标签或乐曲尾部开始录音。录音可以使用 MIDI 过滤器用来选择录制什么样的 MIDI 事件。

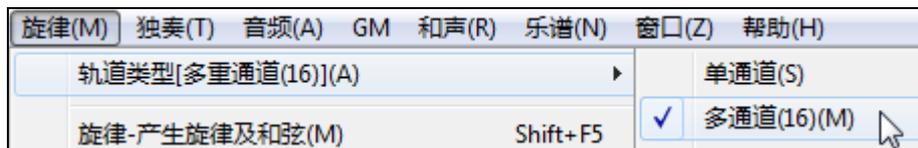


录音停止，会弹出如图所示的对话框。Band-in-a-Box 会询问录音是否保留、是否再录，以及是否将录入的段落复制到整首乐曲等。如果你没有录全部的轨道，你能选择保存轨道的其余部分在你刚刚录音的部份之后。

## 顺序器模式

在 Band-in-a-Box 中有两条轨道加入你的录音。这是旋律和独奏轨道。通常你想要在旋律和独奏轨道上的一个部份。因为 MIDI 信息能有分开的信道，这可储存 16 个分开的部份在每一个旋律和独奏部份上。当其中一个轨道被设定为“(16)多信道”，这便是顺序器模式。

如果你想要使用 16 个分开的部份作为旋律轨道，你需要设定旋律轨道类型为“(16)多通道”。



这可在旋律 (或者独奏) 选单中设定, 或按顺序器按钮。

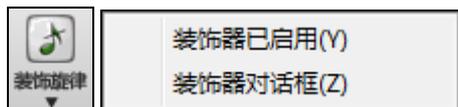
现在, 在多信道模式中, 来自旋律部份的输出将储存在任何的 MIDI 通道, 而不使用旋律 MIDI 通道。

旋律和独奏轨道能被设定成高达 32 个信道的多信道演奏。

**提示:** 只需点击一下按钮, Band-in-a-Box 的编曲器就会根据草稿创作出完整的乐曲, 包括前奏、旋律、独奏, 包括前、旋律、华彩、结束等段落甚至乐曲的标题。即使和弦有所改变, 编曲器也能在新的和弦进行上创作出新的旋律。程序提供了爵士、流行、摇滚、拉丁、乡村和古典等 100 多种不同的旋律风格。

## 修饰旋律

音乐家们通常不完全照搬乐谱来演奏, 他们会在演奏中加入一些即兴的变化, 比如增加或改变音符时值以达到切分、断奏或连奏效果, 及少量的增、删音符等等。您可以使用 Band-in-a-Box 软件的装饰器自动地对乐曲进行这些修饰工作。



你可以从[装饰旋律]菜单按钮启用装饰器。所有的旋律都将加上修饰效果, 听感更加真实自然——并且每次都会有不同感觉。

装饰器对话框可以打开旋律装饰器对话框, 此对话框中有许多用户设置选项可用来控制修饰设置。装饰器预置可以使您快速选定装饰器的一些常用设置。

**注解**  
 全部音符数=276, 小号, 八度调节  
 . = 0, 平均音高=65(理想情况=70),  
 额外音符数 = 1, 转折 = 3, 双音  
 = 5, 装饰音 = 3, 提前音 = 9, 缩  
 短的提前音 = 6, 颤音 = 21

修饰功能仅在音乐播放时有效, 录入后的旋律轨不受影响。软件中有一个修饰选项, 只对那些机械呆板的节拍进行人性化修饰。此选项可以使得保留那些具有人性化的旋律, 只对以固定节拍输入的的进行修饰。

装饰器的注解栏描述了当前装饰器情况, 包括了对所装饰的音符数量的统计。



你现在能把你自己的预置存档/加载到装饰器。

当你已经在装饰器对话框中设定自定的时候, 按导出按钮把数据储存为 EMB 文件。

当你想取回那已被存盘的预置时, 按汇入按钮并加载先前的 EMB 档。你能与其他 Band-in-a-Box 的安装使用 EMB 档以共享你最爱使用的预设。

## 录制实时音频轨道

可以录制您的实时人声或乐曲演奏，并将其保存为音频波形文件，在 Band-in-a-Box 软件的伴奏下一同演奏。请确保您已将麦克插入到声卡，或者将调音台、键盘或其他音频设备连到了声卡上的线路输入插孔。

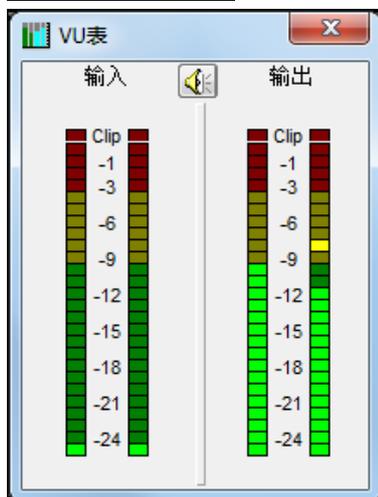


按 [录制音频] 按钮以准备音频轨道记录。

打开录制音频对话框时，VU 音量表也将自动打开。

录音中显示VU表

要在录制音频时保留 VU 音量表打开，在录制音频对话框中启用此选项。



VU 表显示了信号的平均力度，单位为 dB，并带有一个削波指示器。削波指示器显示了信号是否超载，对超载的信号就予以削波。

绿色部分表示正常，红色部分表示超载。

理想情况下，应将声音保持在绿色部分，避免出现红色。但是某些情况下，可能需要一种非常高信号的效果。对数字录制方式，应绝对避免电平过高，因为任何超载的信号都会被削减，造成录制失败。

录制音频对话框显示录音是单声/立体声状态。

音轨类型是立体声

音频选项

如果您希望从单声道录制改为立体声录制，或者是从立体声录制改为单声道录制，请按下对话框中的[音频选项]按钮。窗口上方的标题栏也显示出了单声道还是立体声音轨状态信息。



### 设置录音起点位置

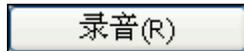
可以指定从乐曲的开头，中间的某个位置或补录（选定乐段和小节）开始录音。

## 同时录制 MIDI?



如果你也想要同时录 MIDI, 按 [取消] 退出**录制音频**对话框, 而且选择**音频**选单指令**录制音频及 MIDI** (或 Shift+按 录制音频工具栏按钮)。这开启**录制音频**对话框的另一个版本, 有选择录 MIDI 到旋律或独奏轨道。

### 点击[录音]按钮



录音开始。如果勾选了“录音中显示 VU 表”, 则可看到录音时的音量变化。

### 点击 [停止] 或按 [Esc] 键。



然后见到那“保存记录?”对话框。

如果觉得录音满意, 可点击 [保留录音], 录音就加入到音频声中, 然后, 按下[播放]按钮就可以听到录制的效果了。



如果试听后发现效果不满意, 可点击菜单**编辑**|**撤销音频**, 刚才的录音就被取消。

点击“重录”可重新开始录音。

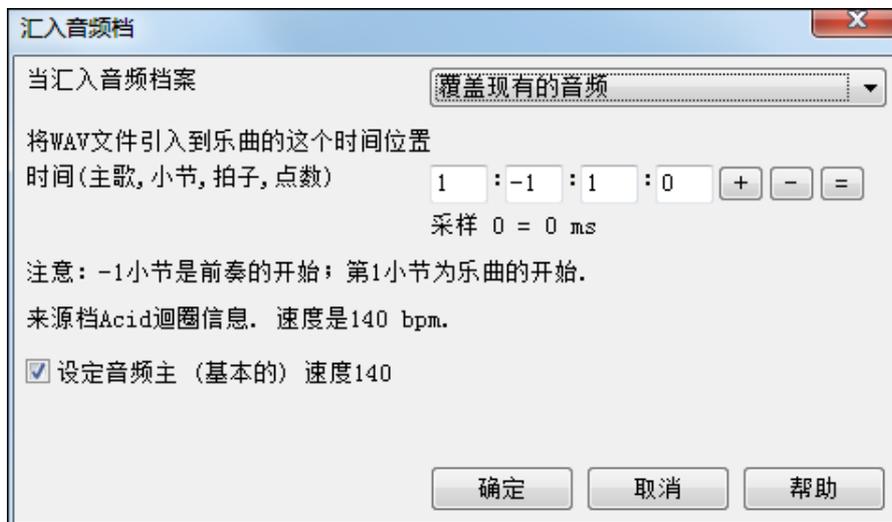
### 选项

**将第一段主歌复制至整首乐曲(W)** 勾选后, Band-in-a-Box 可把录入的音频复制填入到整首乐曲。Band-in-a-Box 会将录入的这段音频在各乐段中重复。

**在音频文件上重叠录音(O)** 勾选此项可保留以前的录音。“覆盖式录音”选项用于“切出”式录音, 即以片段替换方式, 让将新的录音替换以前的录音。

### 开启及汇入音频档

一个单声道或立体声的音频档可以被汇入至音频轨上, 合并或替换现有的音频轨。选择 **档**|**汇入音频档** (WAV, WMA, MP3, WMV) 或 **音频**|**汇入音频档** (WAV, WMA, MP3, WMV) 菜单选项, 就可以选择一个音频文件来汇入, 显示出汇入音频对话框, 该对话框允许您在其上选择插入音频文件的位置, 以及是合并还是覆盖现有的音频轨。



如果该文件包含 Acid 循环或 Apple 循环数据，对话框会显示一选项去设置当前乐曲的音频基本速度为该音频文件的速度。

### 音频和弦精灵(和弦来自 MP3)



这功能分析 WAV、WMA、MP3、WMV 或 CDA 音频档及汇入它到 Band-in-a-Box。使用音频和弦精灵是一个很棒的学习方法，当你播放歌曲的时候，可同时见到和弦练习歌曲。

我们吧一个和弦谱窗口加入音频和弦精灵，在一个屏幕上显示整首歌曲的和弦。这让你单击和弦谱上的一个小节，可跳到歌曲的那一个区域。

你能使用部份标志标示歌曲的段落，而段落之间用新行隔开，因此它们清楚地被见到。你也能学习歌曲的形式，因为你能在一瞥间见到各个不同的段落(前奏/主歌/乐段/间奏)，或只是在和弦谱的部份上点两下，便很快地跳到任何段落。

音频和弦精灵功能在 *精灵、指导、和乐趣* 章节中详细描述。

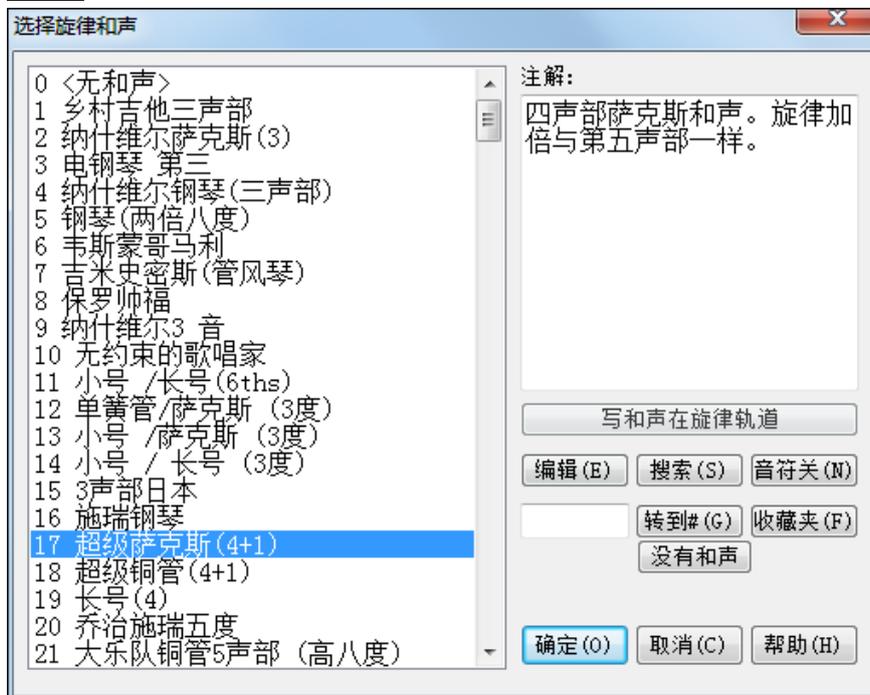
### 为MIDI旋律加上和声

点击合成器窗口的[M]按钮可为旋律轨添加 MIDI 和声。



使用 **[和声]** 菜单按钮指令 *MIDI - 旋律和声* 去加入一 MIDI 和声到旋律音轨。

这会打开 **选择旋律和声** 对话框允许您选择任一预置的和声类型或是您自定义的和声类型。



**编辑(E)** 这一个按钮开启和声制作器，让你自订和声。

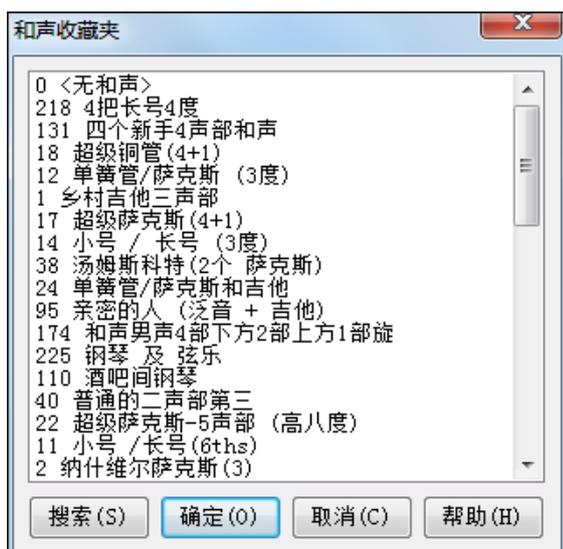
**搜索(S)** 在和声或和声收藏夹对话框中，都可以按关键词（比如输入和声样式名称的头几个字母）来查找和声样式。

**音符关(N)** 这一个按钮可把不要的音符清除。

(应该没有任何。)

**转到#(G)** 输入想要的和声的数目，按 [转到 #]。

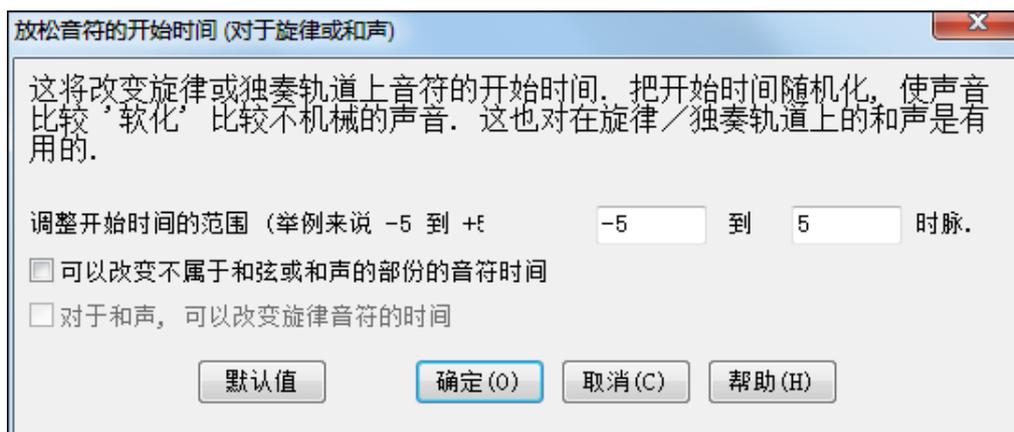
**收藏夹(F)** 按下**[收藏夹]** (偏好)按钮，可以出现一个最近使用过的 50 种和声列表。



**没有和声** | **没有和声** 按钮使歌曲没有和声。按 **Shift+F10** 也允许或禁止旋律的和声。

当把和声加入旋律 (或独奏) 时, 你能用选项放松和声音符开始时间, 达致更自然又丰富的和声声音。

选择选单项目 **旋律 | 编辑旋律音轨 | 量化, 时间调整 | 放松开始时间**。你能选择调整范围。举例来说, 如果你想要音符在早些时候播放, 便使用负数。负 5 到正 6 的设定将会导致开始时间被改早 5 个频率到迟 6 个频率。也有一个设定选择你是否只想影响呈现在轨道上的和声音符, 让原本的旋律不被影响。

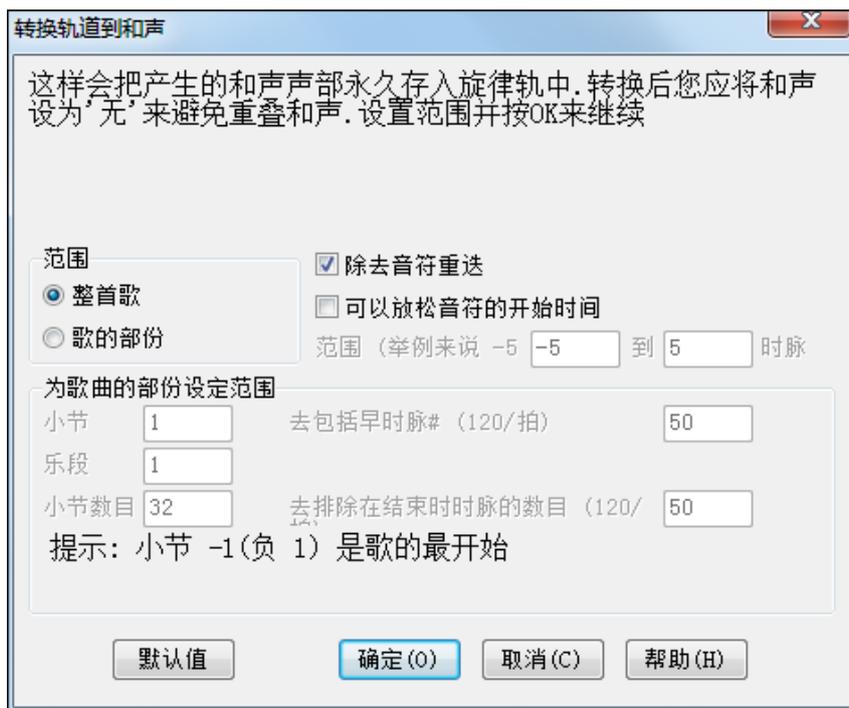


### 转换轨道到和声



这功能会永久地将指定的和声写到旋律或独奏轨道, 而非被实时应用。在**选择 旋律/独奏 和声**对话框中使用按钮, 或在旋律和独奏选单中的**转换和声...**选单指令。你将见到一个对话框让你增加和声到选择的歌曲范围, 整首歌或一个指定范围的小节。

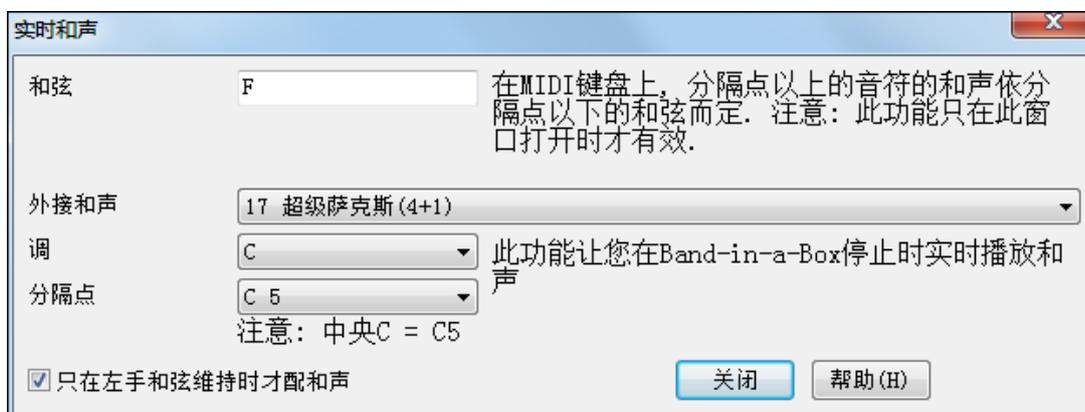
可选择“移除复制的音符”和“放松音符的开始时间”让和声音符达成一种更自然又比较丰富的和声声音。这样并不影响旋律, 因为只是和声音符, 而且可选择和声音符延伸的范围。



**注意:** 一旦轨道被转换, 你应该将和声设定为“没有”, 否则你将听到和声被应用到和声音符, 也就是“和声在和声之上。”

### Band-In-a-Box 软件停止后的实时和声

一般地, 在 Band-in-a-Box 软件停止后不开启实时和声功能。但是, 即使在乐曲没有播放的时候, 您也可以运用实时和声的功能。只需打开 [和声|实时 MIDI 和声] 菜单选项即可。注意: **实时和声**对话框必须保持打开状态以便启用此功能。



当如上所示的对话框打开后, 您可以在左边弹奏和弦, 您所弹奏的和弦将会显示于对话框中, 然后, 您在右边区域所弹奏的音符将会根据左边的和弦加入相应的和声。

如果您设置了“只在左手和弦维持时才配和声”, 那么, 您可以控制对什么音符加入和声 (当您希望对某些音符加入和声时, 就在左边按下和弦)。

### 汇入 MIDI 文件

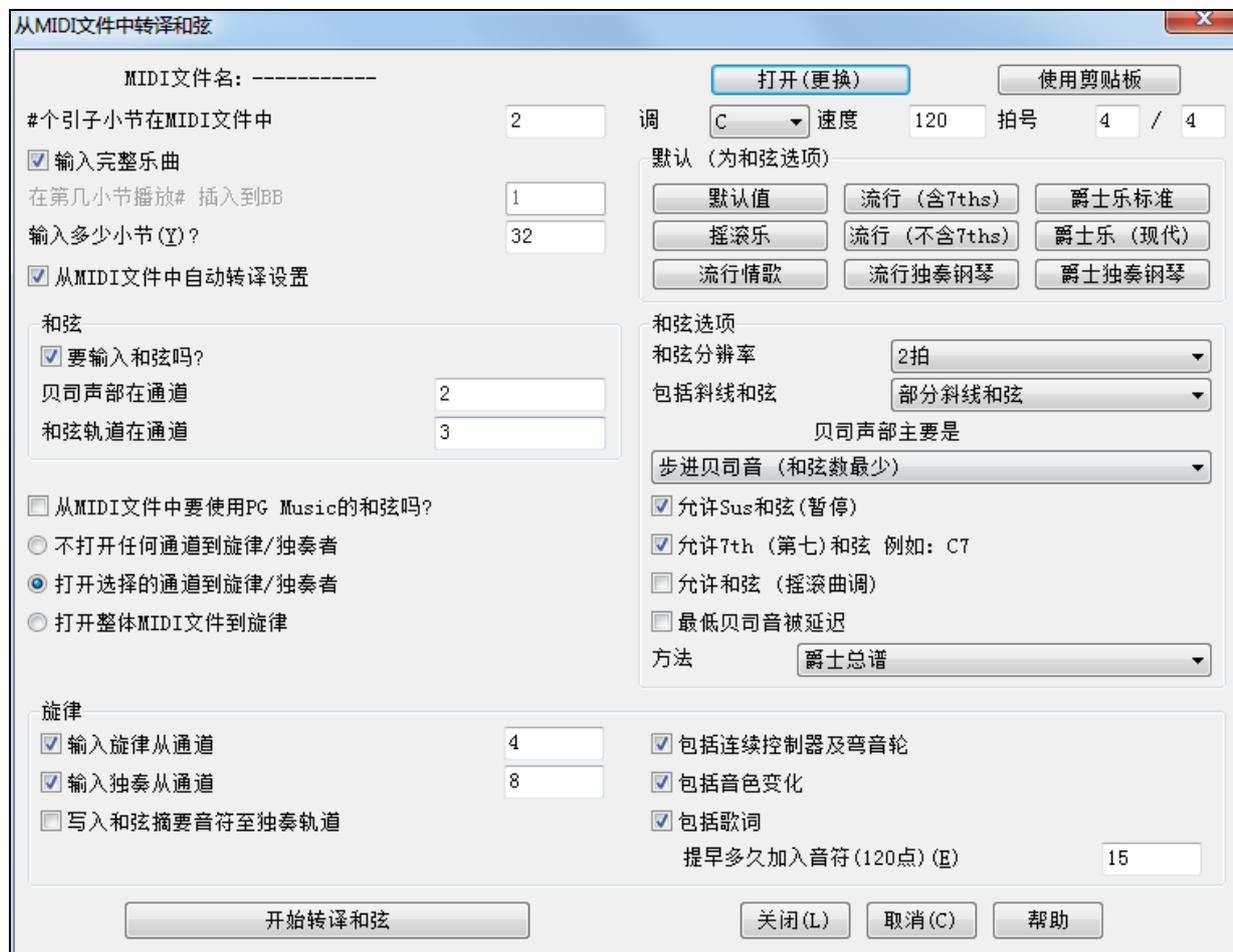
可以将一个完整的 MIDI 档调入 Band-in-a-Box, 调入的 MIDI 档将被放置到旋律模块。和弦精灵将自动分析和弦, 并启用一个“无声”风格, 这样播放时就会听到 MIDI 档本身而不包含任何 Band-in-a-Box 伴奏。档保存时, 将被赋予 MGX 扩展名, 以区别 Band-in-a-Box 标准格式乐曲。

然后利用 Band-in-a-Box 强大的创作特性为乐曲加进新的和声、独奏和旋律修饰, 形成一个全新的伴奏编曲。当这一切完成之后, 又可将乐曲存回为 MIDI 档。

## MIDI 档和弦分析精灵

您可以在 Band-in-a-Box 软件中打开任一 MIDI 档，然后，Band-in-a-Box 软件可以自动分析乐曲的和弦。程序会对 MIDI 档进行智慧化处理，推测哪是低音吉他，哪是钢琴，哪是旋律等等，然后分析和弦的进行。分析出来的和弦将被写到 Band-in-a-Box 的和弦表中。您也可以读入旋律轨和独奏轨。

要想对一个 MIDI 档进行分析，请选择菜单档 | 导入 | 从 MIDI 档中导入和弦（或使用快捷键 Ctrl+Alt+I）打开分析 MIDI 文件和弦对话框，在此对话框中，可以通过设置或预置的应用来指定如何进行和弦分析。



## 加入独奏 - 独奏产生器

这是对的！Band-in-a-Box 软件可以产生过百种风格的“专业级独奏”。你可以使用专用的独奏音轨，或你可以将独奏真轨分配给任何乐器声部。

有两种方法来选择并添加一独奏到你的乐曲。”最佳独奏”功能提供了通过资格预审的独奏清单给你挑选。选择独奏对话框为你提供完整的独奏清单去选择，并加上附加设置供你应用到独奏上。

### 选取“最佳的”独奏真轨

这个对话框显示你哪些独奏与你乐曲的类型、速度和感觉最配合。列表从最配合到最不配合显示。例如，如果你加载了爵士民谣风格(速度 60)，该列表将显示所有最配合速度 60 的爵士独奏在清单的顶部，其他如快板，重金属吉他独奏则在清单的底部。

### 如何使用此功能

要把最佳独奏添加到独奏音轨，按独奏按钮，并选择菜单选项“添加最佳独奏真轨到独奏音轨”。

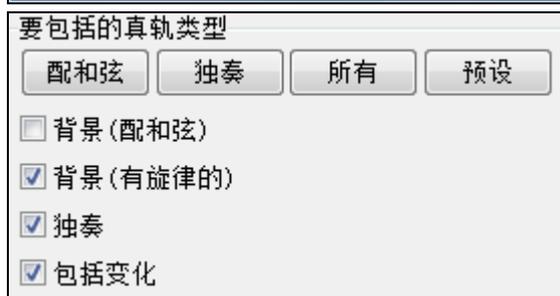
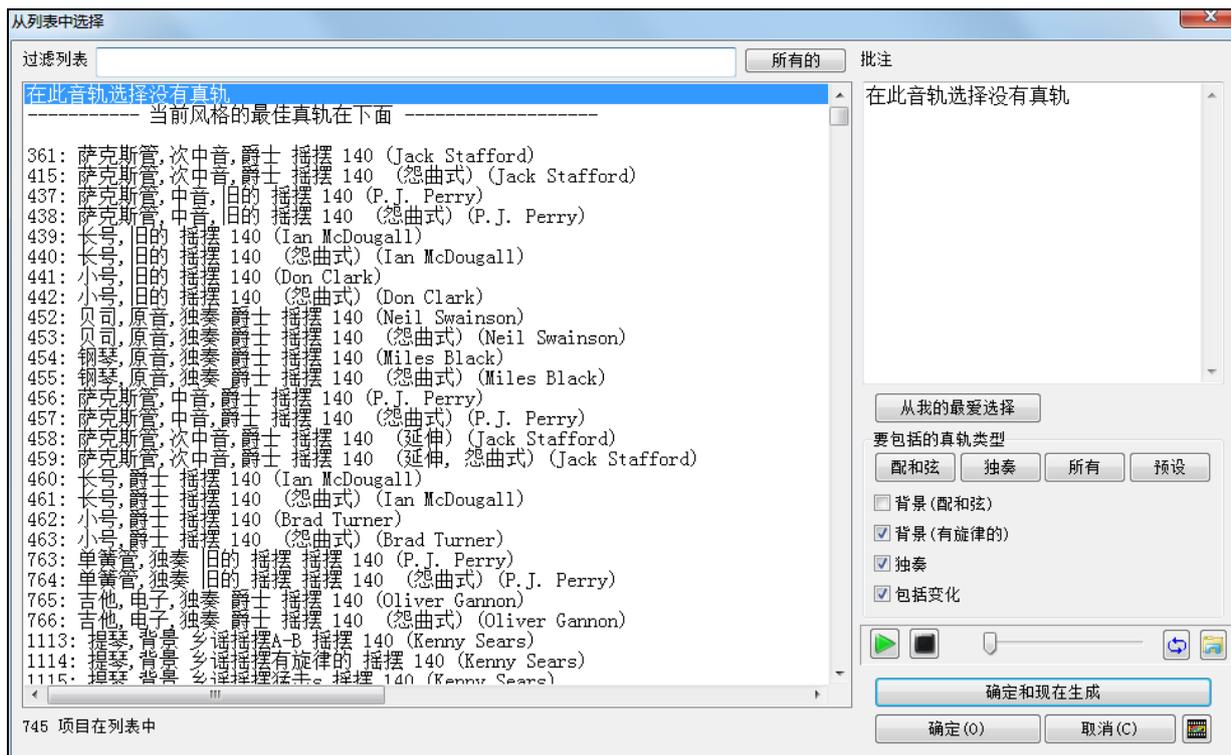


然后，你会得到当前风格的最佳真轨的清单可供选择。

若要添加最佳独奏到任何音轨，使用乐器单选按钮(例如钢琴)和右键单击(或双击)来显示菜单。选择“选择最佳独奏真轨”。



然后，你将看到一个对话框，其中列出了当前风格的最佳独奏。



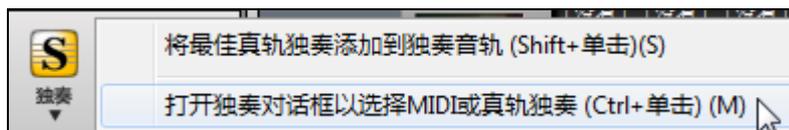
它将包括独奏和“背景(旋律的)独奏”。如果你只想查看独奏(非背景独奏)，你可以取消这些选择。

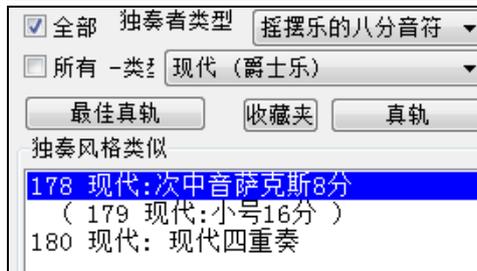
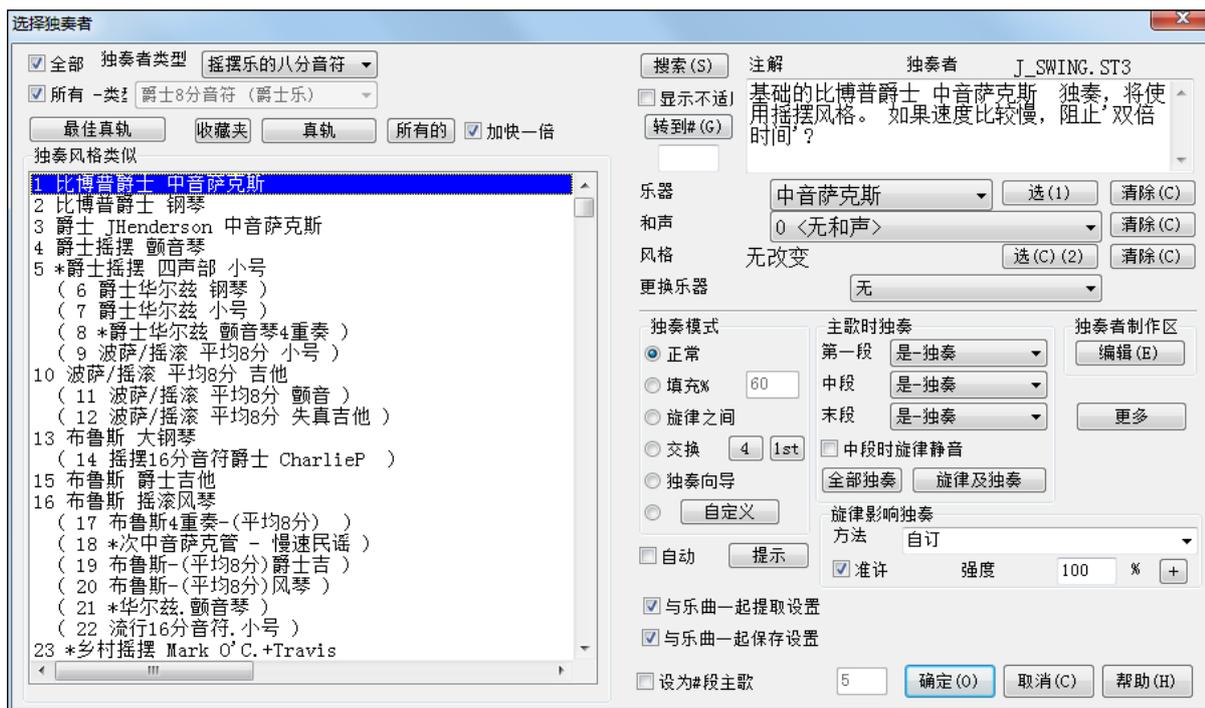
你可以双击列表或使用播放控制按钮去试听这真轨。



### 选择独奏对话框

在主画面使用[独奏]按钮打开**选择独奏**对话框并可从超过 2000 个的独奏模板中选择。





选择独奏的“类型”（举例来说，现代爵士乐），会只显示与类型相配的独奏。

显示不适 而且你也能过滤 显示/不显示 独奏者中你没有的独奏。

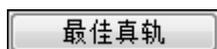
在这里可以选择预置的独奏模板，也可以选择独奏模式并指定独奏的乐段。

### 真轨独奏

Band-in-a-Box 有真轨乐器,这是音乐家的现场音频录音。这些轨道替换 MIDI 轨道的那一种乐器，而且能像 MIDI 乐器般控制（音量改变，静音等等）。使用独奏功能，真轨能被产生到独奏者（或者旋律）轨道。



有数以百计真轨独奏可以用,开始在独奏风格列表中的 #361。



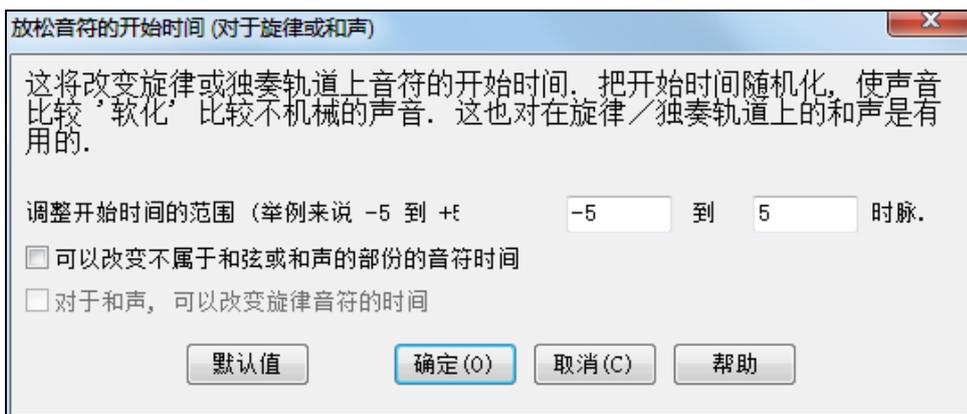
**[最佳真轨]** 按钮给予你一个当前 Band-in-a-Box 风格的最佳真轨独奏清单。

真轨产生的独奏现在与歌曲一起储存，因此，你将听到真轨播放相同的独奏，当你重新下载歌曲的时候。当你使用真轨产生一个独奏的时候, Band-in-a-Box 将记得这,和当你储存歌曲的时候, Band-in-a-Box 会问你是否想要储存那一个独奏 (和藉此固定独奏轨道)。如果你说要,那么当歌曲被重新下载的时候，独奏立即以相同的方式播放。当然你能随时固定独奏轨道。注意只有一个独奏能被储存。你不能产生不同片段的独奏;只有最后一个被储存。



在“交替”功能上，让你的实时演奏和独奏交替 2 小节，交替 4 小节 或 交替 8 小节。在 [1st] 及 [2nd] 之间拨动,选择独奏或你先去。

有一个特定的功能用作改变在旋律或者独奏轨道上的音符的开始时间，藉由选择影响对那一个音符 (和声，和弦和差数)。选择选单项目 *独奏 | 编辑独奏音轨 | 量化, 时间调整 | 放松开始时间*。

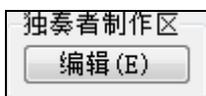


### 独奏产生器功能应用

1. 产生一个独奏风格, 循环播放该独奏、慢速播放、打印出乐谱, 直至获得满意的独奏为止。
2. 产生一个独奏风格, 并加载一个和声, 如"Big Band Brass", 就可产生一个快速产生一个 Big Band Arrangements (大乐队) 类型的音乐编曲。将它保存为 MIDI 档, 送给您的朋友欣赏。
3. 让独奏器根据您的伴奏和编曲 (当然是属于您的 Band-in-a-Box 中的其他成员) 来演奏。
4. 4 小节轮回是一种有趣的应答方式的独奏类型 (您独奏 4 个小节, Band-in-Box 独奏 4 个小节)。
5. 通过"精灵", 将您不同的弹奏集中起来, 找出效果较好的独奏 (自动包含进最好的音符), 感受独奏的规律, 并增强自信心。

**提示:** 当您试着使一种伴奏减弱, 比如说钢琴或其他的伴奏部分并且使它符合独奏的特点, 这是很有趣的。

6. 您可以在独奏轨录入其他的旋律声部。
7. 在和弦中创造一首您喜欢的独奏曲。Band-in-a-Box 将为您独奏并且不使您感到厌烦。比如说您想按 II-V7-I 的和弦进行(2 级-5 级-1 级)演奏, 您仅仅需要键入您所想的和弦, 并且在以上的和弦连接中创造一个独奏曲。独奏曲演奏时, 如果您想默读, 则点击乐谱窗口的"屏幕循环"按钮, 乐谱将会循环出现在屏幕上, 您可以掌握每 4 个乐句(II-V-I), 然后滚动以看到接下来的 4 个乐句。



此按钮用于打开独奏范本编辑器。可以对预置的独奏模板进行修改, 也可以自建独奏模板。



要查看独奏声部的音符, 可以点此按钮打开乐谱窗, 然后点击乐谱窗上方的[S] 按钮。



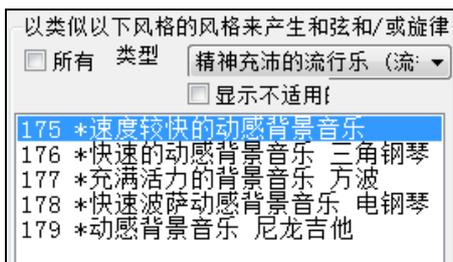
### 自动作曲 - 旋律产生器

Band-in-a-Box 不只是一个自动伴奏软件, 它还可以智能化地创作乐曲 (编曲配器)。根据用户指定的不同风格, Band-in-a-Box 可以自动创作前奏、旋律、和弦和伴奏, 它甚至可以创作即兴独奏!

这一切归功于 Band-in-a-Box 的旋律产生器。选择一个风格后, 它就可以立即创作出乐曲各个组成声部, 甚至包括乐曲标题。如果对 Band-in-a-Box 产生的乐曲不满意, 可以修改其中的任何段落, 并进行重新产生, 旋律产生器将在已有的和弦进行上产生旋律, 旋律模板点唱机也将继续执行新的创作。

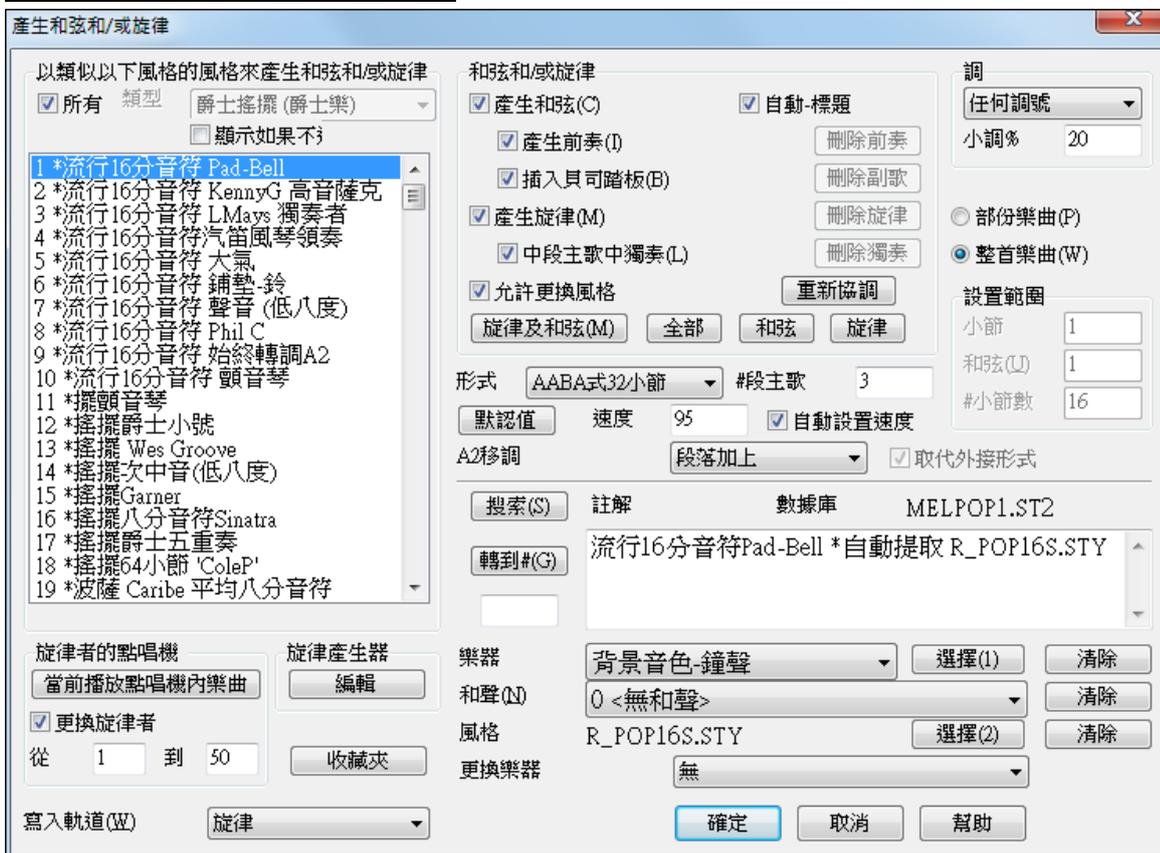


点击此按钮打开旋律产生器。对应的快捷键为 **Shift+F5**。



旋律产生器能过滤“类型”，只显示那一个类型的旋律(举例来说，容易听的)。你还能过滤显示/不显示你有的旋律。

显示不适用! 勾选“显示如果不适用的”列出所有的旋律,即使他们不是在 the:\bb 档案夹中。



**注意:** Band-in-a-Box 也有一个配乐功能, 让你在选择的风格中产生任何长度音乐的配乐功能。在 **旋律** 菜单单击产生配乐。

## 乐曲编辑功能

**[\*C:\bb\Styles00\ZZJAZZ.MG1]** 在屏幕显示包括“\*”的文件名字, 当档案已经被改变的时候。

- **编辑/撤销(重做)** 允许撤销绝大多数操作。多层复原支援。多达 999 层复原(句配置的)。复原的默认值数目是 99。如果你需要改变它, 能在 **选项/偏好** 设定“复原层次的数目”。范围是 5 到 999。你也能选择 **编辑/重复** 再做一个复原。

复原的層次數目

**技术上注意:** 音频复原是大的 WAV 档案, 在 BB 目录中一个复原档案夹被储存。当复原不需要时, 这一个目录是空的。

- **编辑/剪切** 将选中的内容移到剪贴板上。

### 突出显示区域

此功能可以使您轻松进行编辑操作, 例如复制/插入, 等等。只需简单地选定一个区域, 使其突出显示, 然后选择相应的编辑选项即可。此功能对 **从.....复制到.....**、**清除**、**移调**、**插入**以及**删除**都有用。比如, 您可以用拖放鼠标的方式选中某个区域使其突出显示, 然后选择一个编辑菜单命令, 对话框将根据您选定的范围自动调节为正确的设置。

若要选择和弦谱、乐谱窗口或音频编辑窗口的一个区域, 你可以 **Shift + 单击**结束点以方便地选择大面积

您可以在**复制和弦/旋律**对话框中进行一些范围设置，以设置复制功能是应用于乐曲的某个声部还是应用于整首乐曲。

### 复制与粘贴某部分和弦

和弦段落的复制与粘贴方法与 Word 中的操作类似，它同样使用 Windows 系统的快捷键。

### 将和弦复制到 Windows 剪贴板

- 先拖动鼠标选取复制区域
- 然后用菜单 **编辑 | 复制** 或快捷键 **Ctrl+C** 复制到剪贴板。

### 粘贴

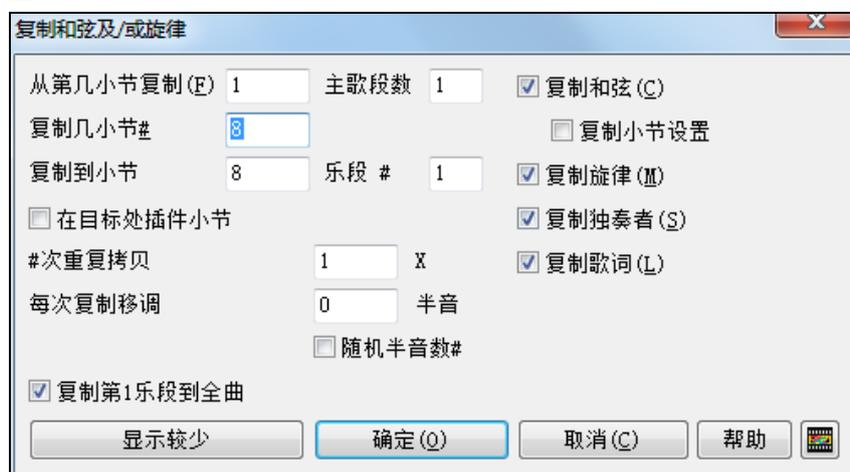
- 将和弦框移动到目标小节上。
- 点击菜单 **编辑 | 粘贴** 或者用快捷键 **Ctrl+V** 即可将剪贴板上的内容粘贴进来。

粘贴的内容不包含小节节拍临时性改变等属性，如果需要改变，需要在目的小节的相应节拍处做新的设置。

**提示:** 剪贴板中的内容可以重复使用，并可以粘贴到不同的乐曲中。

### 其他复制功能

菜单 **编辑 | 复制特殊 | 从.....复制到.....**。可以打开**复制和弦、旋律**对话框，对复制操作进行更细致的调整。



在对话框中可以选择复制对象、复制的位置和小节长度以及乐段落。

拷贝一个范围的小节，把它插入一个新段落延伸歌曲，选择“在目标处插入小节”复选框插入额外的小节。

### 快速复制键“K”

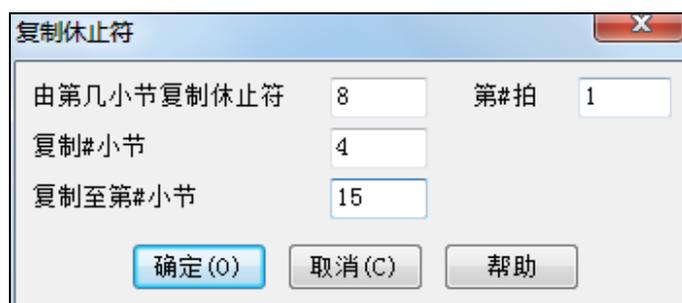
键入“k”并按[Enter]，可立即将乐曲最后 8 小节复制到当前位置。而且还可以为 k 命令添加选项，比如从 3 小节起复制 12 个小节到当前位置，可以键入“k 12, 3”。

如果乐曲只有 8 个小节，按 k 并按[Enter]后，乐曲就延长到 16 小节，和弦框将自动移到 17 小节。如果键入“k, 1”，那么程序将把 1—16 小节完整地复制到当前位置，也就是说乐曲会加长到 32 小节。

和弦总是被自动复制的，而旋律、独奏、歌词等是否复制则由“和弦和/或旋律”对话框决定。

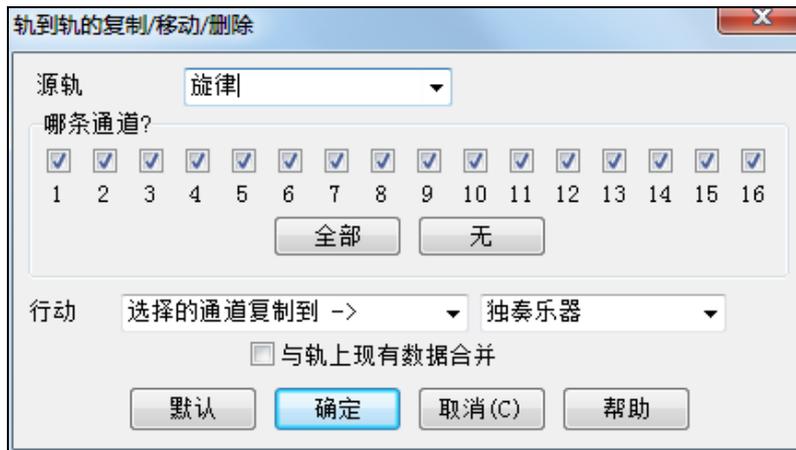
### 复制休止符

勾选菜单项 **编辑 | 复制特殊 | 复制休止符** 可以将一段和弦的奏法复制到另一段和弦上，除了休止，还可以复制“短促”和“延续”。



## 复制/移动音轨

在 **编辑 | 复制特殊** 子菜单中的 **复制/移动音轨** 命令会打开 **轨到轨复制/移动/删除** 对话框，它允许从一个音轨复制到另一个。



在对话框中，你应该选择“源轨”和目标音轨是**选择的通道复制/移动到**。

源轨可以是任何 Band-in-a-Box 的音轨 – 贝司，鼓，钢琴，吉他，弦乐，旋律，或独奏。

你可以从任何音轨将任何通道复制到任何其他音轨。用途的例子包括：

- 加载 MIDI 档到旋律音轨，并将低音部分复制到贝司的音轨，然后冻结贝司音轨。这允许你设置与 Band-in-a-Box 使用相同音轨的 MIDI 档。注意：该指令在复制后自动冻结目标音轨。
- 以真图表演奏，在另一乐器上加倍真轨的声部。若要执行此操作，生成一钢琴真轨到钢琴的音轨上。然后将钢琴音轨复制到弦乐音轨，并设置一弦乐音色。你现在听到真轨钢琴，与加倍了钢琴声部的弦乐。
- 将真图表替换为 MIDI 版本。如果有可用的真图表，在上面的示例中复制真图表。然后在原有音轨上删除真轨。你现在有真图表 MIDI 声部演奏而不是真轨，你也可以跟任何 MIDI 音轨一样编辑该声部等。

在目标音轨还有一选项“与轨上现有数据合并...”。

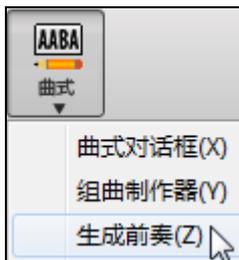
## 从.....到.....删除

点击菜单 **编辑 | 从.....到.....删除** 打开删除和弦/旋律对话框，可以设置附加选项：

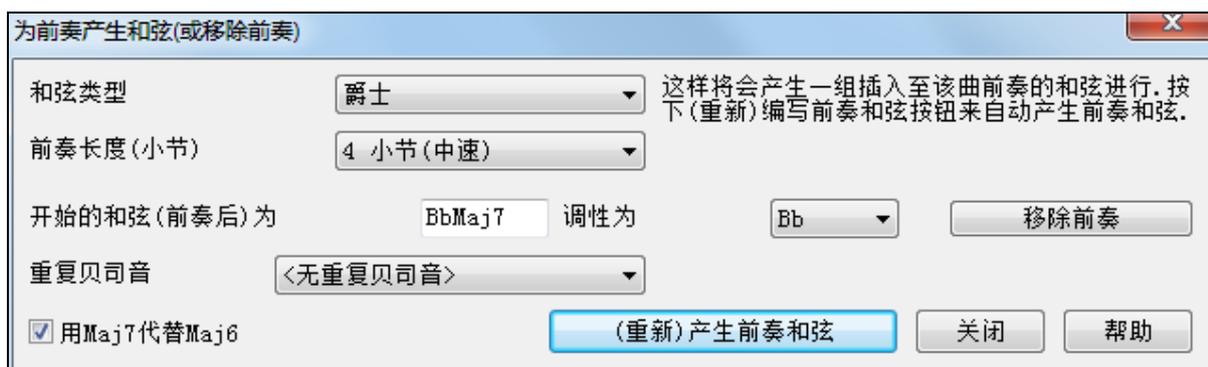


如图，在对话框中可以设置起始小节、删除小节数，还可选地删除（旋律、独奏、歌词等）并指定乐段。

## 前奏——自动产生（或删除）



要产生前奏，按 [曲式] 工具栏按钮并从下拉菜单选择 **生成前奏**。你也可以去到 **编辑 | 曲式 | 前奏小节...** 菜单，这会打开 **为前奏生和弦** 对话框。



单击这个按钮，可以产生一个 2、4 或 8 小节的前奏。每次进行一次产生，其和弦进行都会有所变化，而且程序会根据乐曲的风格来自动调整，使之更具人性化。前奏有可选的持续低音（低音踏板），它将前奏正确地”引导”到乐曲的第一个和弦。

前奏长度可根据需要设置为 2、4 或 8 小节，点击[删除前奏]按钮可删除前奏。

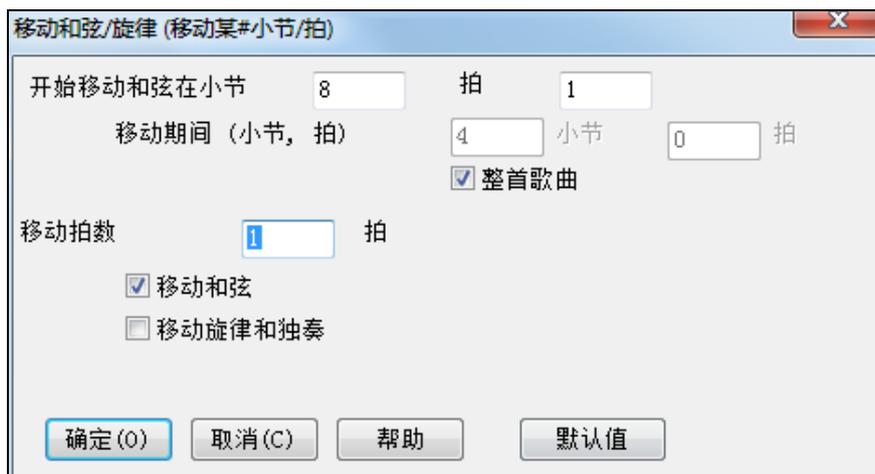
### 插入 / 删除小节

- 菜单 **编辑 / 插入小节** 用于插入小节。
- 菜单 **编辑 / 删除小节** 用于删除小节。

### 移动和弦/旋律

“移动”和弦功能容许移动任何数目的小节/拍的范围。举例来说，你已经输入一个完整的歌曲和弦进行，然后你发现所有和弦从小节 23 迟了 1 个拍差（也许由于拍号改变）。你能移动所有和弦早 1 个拍差，由设定移动在小节 23，拍 1，和 -1(减 1) 拍的移动期间。

你可移动和弦及/或 旋律/独奏部份。



### 反复/codas/第一和第二个结尾

1/2 次结尾, 反复, coda, 卷标和符号标记. Band-in-a-Box 支持输入，显示和打印这些符号的歌曲。这指令开启 **编辑反复和结尾** 对话框，让你能输入反复，第一和第二个的结尾, DC, DS al coda 和更多。

**自动 - 发现** “自动-搜寻”程序还会智能化地为您自动添加 1, 2 次结尾，因此您能用领奏谱格式观看和转换任何带有 1, 2 次结尾的乐曲。

当你已加入你的反复和结尾后，用人手或自动地，选择在和弦谱或总谱窗口上的“反复谱”复选框。Band-in-a-Box 将隐藏反复的小节及显示使用第一和第二个结尾的反复谱。

**减半**：将和弦切短到原来的一半（如 4 拍>>2 拍，2 拍>>1 拍）。

**加倍**：将和弦扩展到原来的 2 倍长度（如果 1 拍>>2 拍、2 拍>>4 拍）。

### 展开(转换到一大乐段)

选择 **编辑 / 曲式 / 展开** 将乐曲的所有乐段合并成一大乐段。



图中所示，将3段32小节的乐段合并为一段96小节的大乐段。

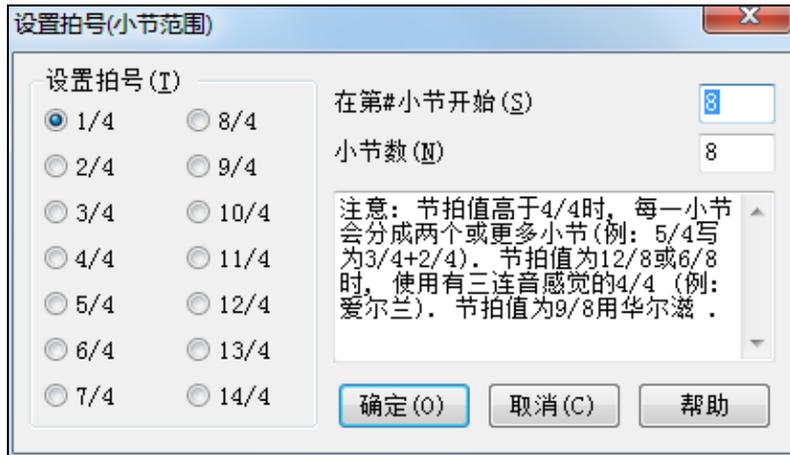
### 折迭(转换一大乐段到多段)

“折迭歌曲”程序转换一个大乐段到多个小乐段，及可选择标签结尾。如果你已经汇入一个MIDI档案，你可能有一个96个小节长的档案，但其实是3个乐段，而每段有32个小节的歌曲。你能使用编辑|折迭歌曲选项将这档案转换成一个32小节的歌曲，包括插入标签结尾，和2-小节完结。



### 拍号设置

点击编辑|设置小节节拍菜单项打开拍号设置对话框，在这里可以对乐曲的拍号进行精确设置：

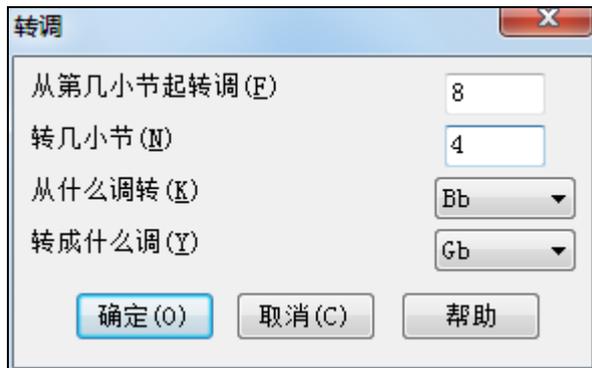


例如，要将13小节的拍号改为5/4，可以选择对话框右边的5/4拍号，然后在对话框右边指定起始变化小节和覆盖长度。

### 移调



这子选单把整首歌曲移调至几个半音，或记载一个范围用移调从..到..指令。

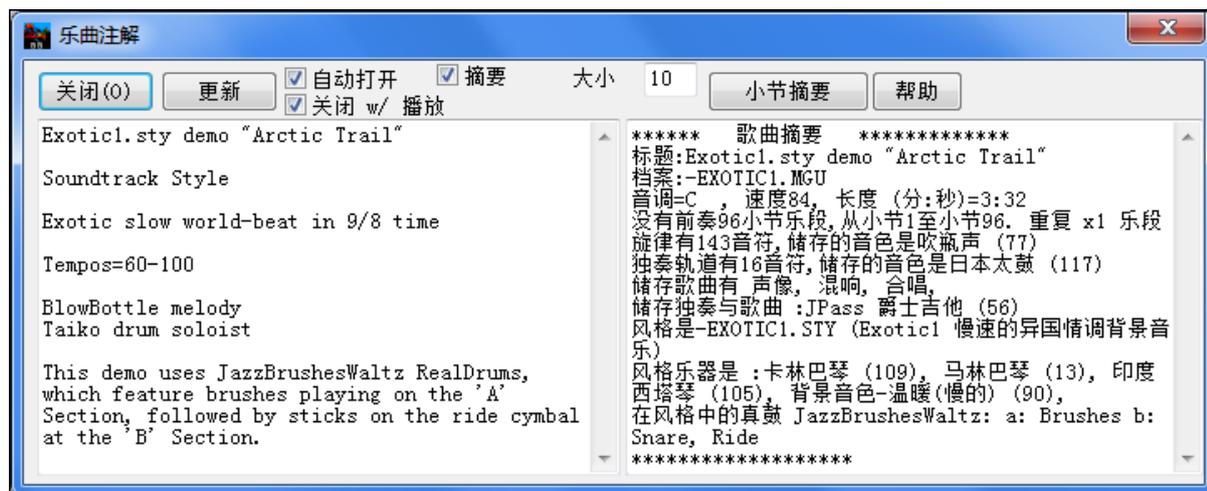


部份歌曲移调，只要突出显示你想要移调的区域及在子选单中选择移调从..到..。当你已经确定你想要移调的开始小节和小节数目的时候，在“转成什么调”区域上单击及选择要移至的音调。

### 乐曲注解

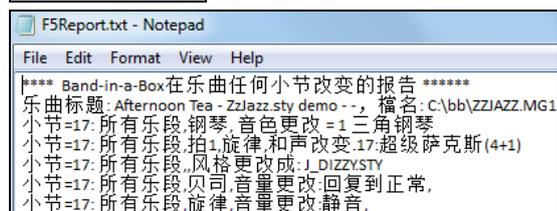
**批注** 一个乐曲附注最多可容纳2000字符(1000汉字)。乐曲包含附注时，“备注”按钮呈现蓝色。按[摘要]按钮启动乐曲注解对话框，你能输入或者编辑关于歌曲，风格...等的批注及选择“自动-开启”选项在每次加载歌曲时显示歌曲批注。

歌曲批注有一个关闭选项自动地在回放期间关闭。当这一个选项被设定的时候，当播放时批注按钮将关，停止时不会重开。这一个设定，和“自动 - 开启”组合，确定歌曲开启时批注开启，但是在回放期间关闭。歌曲批注的字号是可选择的。



歌曲批注有一个“摘要”复选框。如果选择，你将见到一个附加的窗口，自动地显示歌曲的完全摘要 (标题/速度/音色)，及其他特别功能，例如：子风格音色改变或和声。

按 [小节摘要] 按钮去观看在编辑小节设置对话框 (F5) 内所有设置更改的报告。



自动-产生歌曲标题让你为一个歌曲产生一个标题。主屏幕上也有一个功能的按钮。

### ‘爵士化’和弦

编辑 | 和弦 | 和弦“爵士化”菜单命令会“爵士化”和弦并改变像 C 和 Cmaj 一样的和弦到 7 和 6 和弦。歌曲装饰将被启动。选择来自列表中的 7 和弦类型，然后单击 [确定-爵士化] 按钮。

### ‘反爵士化’和弦

编辑 | 和弦 | 和弦“反爵士化”菜单命令会“反爵士化”和弦并改变属 7 和弦(举例来说 C7) 到 3 和弦(举例来说 C)，9 及 13 到 属 7 和弦。歌曲装饰被关掉。按 [确定-反爵士化] 进行。

### 搜寻/替换和弦

编辑 | 和弦 | 搜寻/替换和弦菜单命令会让你搜寻并替换和弦名字,包括如通配符 (\*) 的支持。



### 和弦选项



如果忘记了输入休止和延续等和弦属性的快捷键，可以到和弦选项对话框中输入。和弦选项对话框有两个打开方法：一是从鼠标右键菜单中进入，二是使用快捷键 Alt+F5。

从这个窗口还能打开预览、和弦构造器或和弦替换功能。



您可以输入任何和弦作为踏板低音。例如您用 F 大调，希望踏板为 2 小节 C (Fm7 和弦) 就如上图输入。如果使用如图所示的设置，那么段落将按指定节奏在 2、4 拍播放。

[上一小节] 和 [下一小节] 按钮允许你无需离开对话框而走过整个和弦谱。

按 [清除全部小节] 按钮抹去歌曲所有的休息/断奏/提前/踏板贝司。

按 [清除小节] 按钮抹去当前小节的所有的休息/断奏/提前/踏板贝司。

### 当前小节的设置

拍子数量、速度改变、音色、风格、以及和声改变可以通过菜单 *编辑 | 设置当前小节* 选项，或在你选择一小节去编辑后按 **F5**。



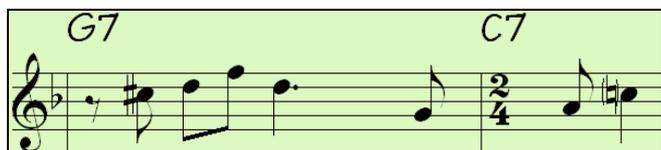
### 设定应用在乐段 #

你能指定改变 每个乐段及/或 一个特定的乐段。这改变小节设定像速度改变、风格改变、真鼓改变、音色改变、音量改变和和声改变。

### 调整小节内的拍数

乐曲的拍号一般由风格决定（例如：爵士风格拍号为 4/4；圆舞曲风格拍号为 3/4）。某些乐曲中，您可能会希望更改拍号。例如，您可能会希望在乐曲中加入一小节的 2/4 节奏或加入 8 个小节的 3/4 节奏。此选项即提供了在乐曲中更改拍号的功能。

从变更的小节位置起，将一直保持这种变更了的拍号，直至另插入一个拍号变更。您可以选择每小节有 1 拍、2 拍、3 拍或 4 拍。在记谱/主奏表上可以显示出拍号的变化。



### 示例: 在 4/4 拍乐曲中加入一个小节的 6/4 拍

4/4 规定了每小节的最大拍数为 4，而 6/4 则要求小节内有 6 拍。修改方法是 将 6/4 分解为 2 个小节——一个 4/4 和一个 2/4（将后一小节的拍数改为 2），这样就解决了拍数限制的问题。

### 速度变化

乐曲速度一般在 Band-in-a-Box 主窗口的速度框中设置，在这个对话框中也可以修改。

如果要改变乐曲中某段小节（比如 3—10）的速度，可先将和弦框移到该段的起始小节（3），然后进入对话框，输入新的速度值（比如 82）。点击 OK 后，从 3 小节开始到乐曲结束，速度都会变成 82。

接下来将和弦框移到 11 小节，将速度改回 120。这样 3—10 小节的速度就变为 82，而其他部分则保持了原来的速度。程序还允许按百分比来调整速度。

### 调号改变



你能有多个音调于一首歌曲而新的调号在记谱上被显示。

从列表选择你想要的新调号，而且你见到新调号在记谱上的那个小节。



### 在此小节风格改变

在风格选取器中按 [ .STY ] 或按 [ 打开 ] 从 \bb 档案夹选择一个新风格给这小节。

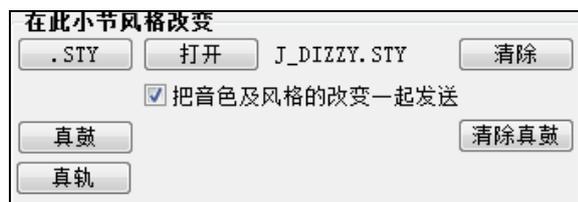


在风格选择器中的播放按钮允许你在加载风格之前试听它。

这使你可以听一下所选风格在你乐曲中的声音。

### 网站示范

通过使用[网站示范]按钮去从网上播放一个串流媒体演示，你可以在风格选择器试听一风格而不用改变你现有的编排。例如，如果你看到一个风格像 \_JSWINGG\_ “爵士摇摆并有电子吉他”，你可以试听它而不用加载风格。因为你听到这风格的一个很好的现成音频演示例子，这是很有用的。因为它可以演示一种你没有的风格，或者你可以比较一下以确保你的声音跟本来的声音相同，这也是很有用的。



当选择，将显示目前小节改变的风格名字。如果你不想要有风格改变，按 [清除风格]。

### 在此小节真鼓改变

你有多个真鼓风格在一首歌曲里面。你可输入一个真鼓的改变，或你也可输入一个风格的改变，哪一个也可造成一个真鼓的改变。

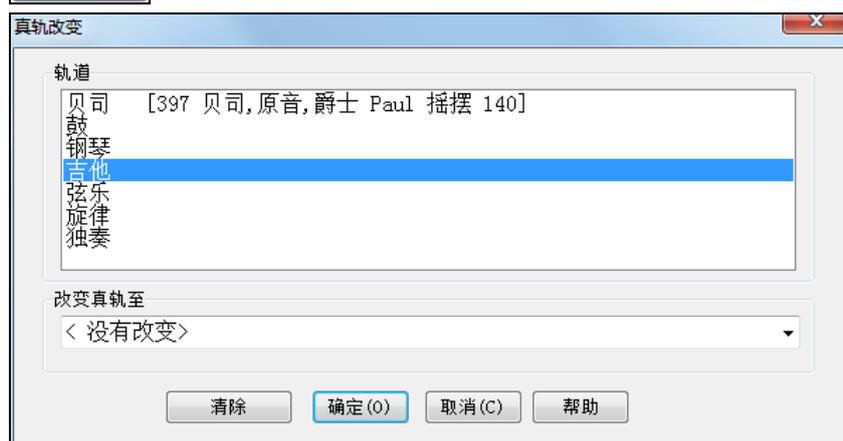
新的真鼓风格名字被显示。那 [清除真鼓] 按钮删除风格变化。

每个风格有乐器音色分配给它们。”音色改变与风格改变”选择那些分配的音色在目前小节。如果你想要保存先前在歌曲已经使用的音色，不选择这一个选项。

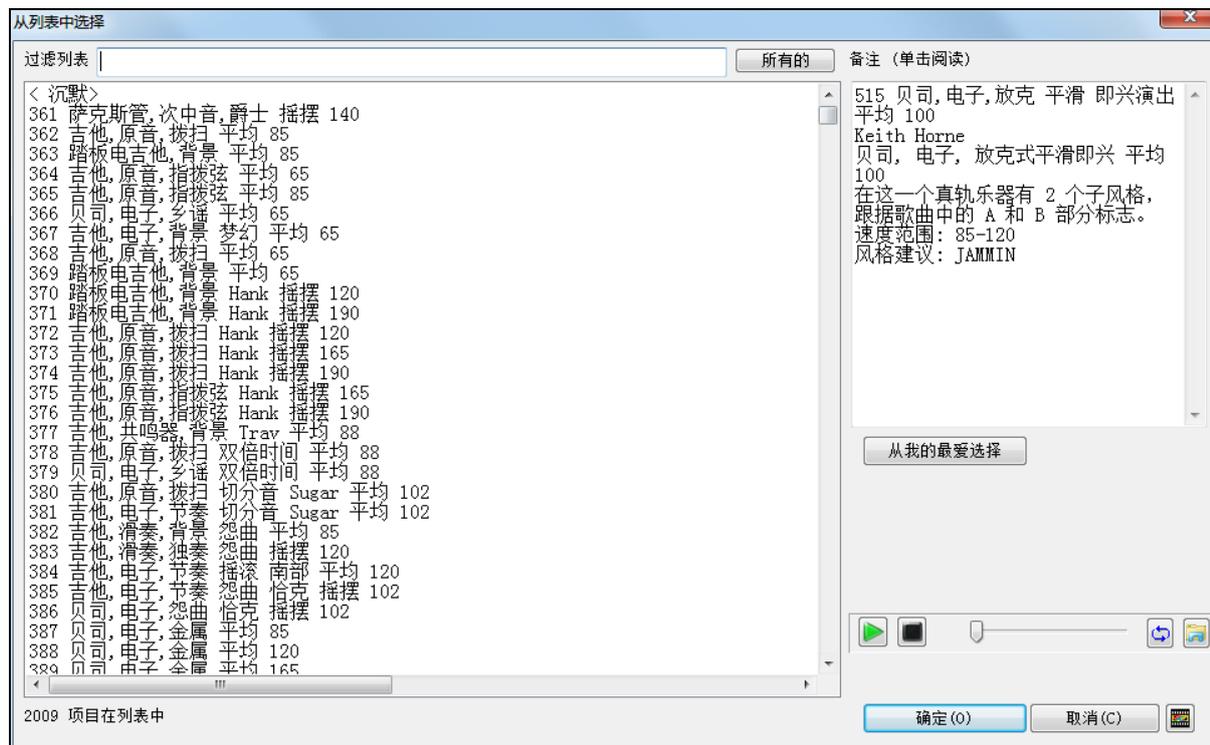
### 在此小节真轨改变

你可以在任何小节插入一个指定的真轨乐器去创建一个自定义的表演。你可以更换指定的音轨而无须更换风格。例如，如果你想在第 4 次主歌的第 1 小节更换一原音贝司伴奏声部成一原音贝司独奏，你可以这样做。

**真轨** [真轨] 按钮，你便可以看到真轨改变的对话框并且你可以选择哪一条音轨你想更换真轨。



选择一条音轨，然则按 ▾ 按钮，你便会看到一真轨清单。



从列表中选择

过滤列表	贝司
366	贝司, 电子, 乡谣 平均 65
379	贝司, 电子, 乡谣 双倍时间 平均 88
386	贝司, 电子, 怨曲 恰克 摇摆 102
387	贝司, 电子, 金属 平均 85
388	贝司, 电子, 金属 平均 120
389	贝司, 电子, 金属 平均 165
397	贝司, 原音, 爵士 Paul 摇摆 140
398	贝司, 原音, 爵士 Paul 摇摆 140
399	贝司, 原音, 爵士 Paul 摇摆 140

你会看到一巨大的音轨清单，所以你会想把它过滤。输入一个包含在真轨名称的字词，如“贝司”。然后你会在清单中只看到有贝司的真轨。

### 记谱 - 开始新行

你能设定记谱开始新行在任何小节。这让你自定义在每行上的小节数目，并且连同在记谱选项中的在记谱上的小节-每-行的设定一起使用。

### 乐器变化

音量和音色改变能于任何小节乐器部份和音频轨道。

音量改变可指定数值或者淡入/淡出数量。那里有预置为一个部份静音或者回复音量。

音色选择包括在更高音库上的音色，这使用 [+] 按钮选取。

在此小节乐器改变

音量改变 (0-127)

所有乐器	音色改变	<input type="checkbox"/> 显示较高的音库音色
贝司	回复到正?	0 <不改变音色> +
钢琴	1 三角钢琴	+
鼓	不更改变鼓音色	
吉他	0 <不改变音色>	+
弦乐器	0 <不改变音色>	+
旋律	静音	0 <不改变音色> +
独奏乐	变弱 (每, 5	0 <不改变音色> +
音频	至	0 <不改变音色> +

### 和声变化在这小节

你设定在这一个小节开始或者结束和声，于旋律或独奏/外部轨道。如果你选择 <没有和声>，一个先前正在演奏的和声将停止。

设定一个特定的拍子让和声开始，举例来说，在小节结束的导入或起拍音符。你也能在歌曲中间转到不同优的和声。

在此小节和声改变

旋律和声	17 超级萨克斯(4+1)	小节 1
外接和声	不更改和声	小节 1

风格，速度，调号，音量，音色以及和声变化会被记录在乐曲编辑表中，乐曲编辑表上用红色线在小节下面表示。所插入的变化将被保持，直至新的变化被予以记录或直到下一个乐段，如果你已经设定改变只适用于目前的乐段。

全小节复位

这按钮会清除你在所有小节所更改的任何设置。

小节复位

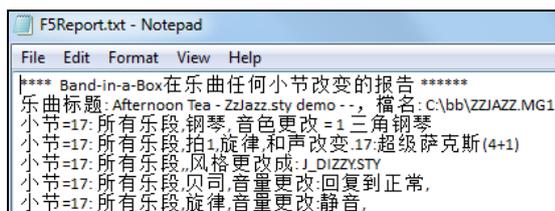
这按钮会清除你在当前小节所更改的任何设置。

用户轨开发

当制作用户轨时这按钮会打开一对话框去进行进阶设置。

摘要

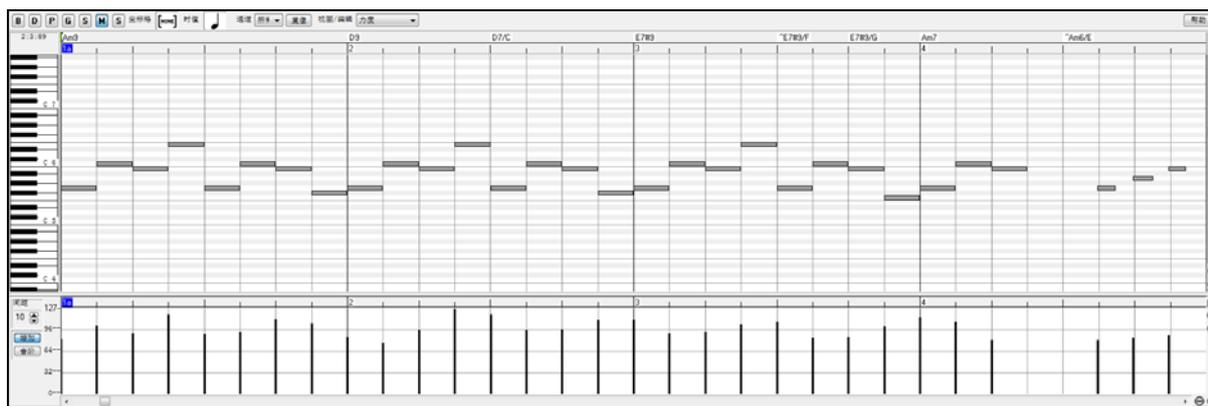
按 [摘要] 按钮去打开在编辑小节设置对话框内所有设置更改的文本报告。



这摘要也可以从乐曲批注中取得。

## 钢琴卷帘谱窗口

您可以使用钢琴卷帘谱窗口编辑音轨，用法与许多音序软件类似，编辑起旋律轨或独奏轨更加便利和精确了！窗口中有两个窗格——一个用于音符编辑，另外一个用于控制器编辑（如力度和其他数据）。所有的音符和控制器在坐标方格中以黑色或灰色显示。通过选定音符并用鼠标拖拉，您可以更改音符的时值和音高。



在钢琴卷帘谱窗口中，您可以对音符的时间位置和时值进行精确地图形编辑。您也可以对音符力度、控制器、音色变换、信道触后或弯音进行精确地图形编辑。

我们可以用可移动窗口的方式打开钢琴卷帘谱，打开的窗口将浮动于 Band-in-a-Box 软件主窗口的上方；或者您可以用嵌入方式打开钢琴卷帘谱，其位置同 Band-in-a-Box 软件主窗口中的和弦窗口/乐谱窗口。

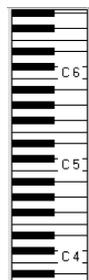
## 音轨选择



选择音轨——贝斯、钢琴、鼓、吉他、弦乐、旋律或独奏。

最常用到的是编辑旋律轨和独奏轨。每次 Band-in-a-Box 软件重建乐曲时（即每次点击[播放]按钮时），其他伴奏轨将被覆写。因此，如果您编辑了一个“后备音轨”，请确保在重建乐曲前将其保存为了一个 MIDI 档，否则，您所作的编辑将不复存在。

## 键盘音高面板

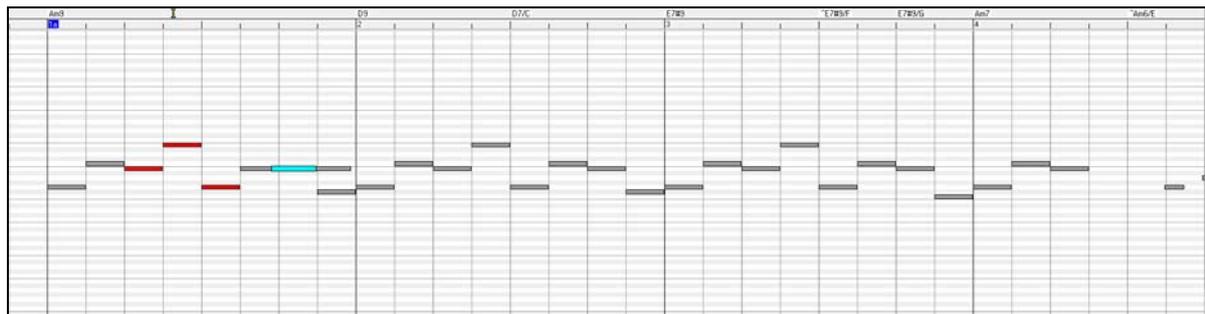


1. 点击键盘上的一个音符，可以选择所有等音高的音符。
2. 点击并在键盘上拖动，可以选择一个音高范围内的所有音符。
3. 按住 Shift 键，点击并拖动，可以将另一组音符加入选定范围。
4. 按住 Ctrl 键，点击并拖动，可以转换音高选定范围（即原来选定的不选了）。

比如，您可以点击 C5 并拖动至到 C6，选定一个八度的音符。

然后，按住 Shift 键点击 A3，可以将 A3 组中的所有音符加入选定范围；之后，按住 Ctrl 键点击 F5，将所有 F5 的音符从选定范围中删除。

## 音符面板



图上那些横条代表音符，我们可以选择、编辑（起始时间位置、音高、时值）、插入和删除音符。

### 选择音符

选定的音符以红色表示。

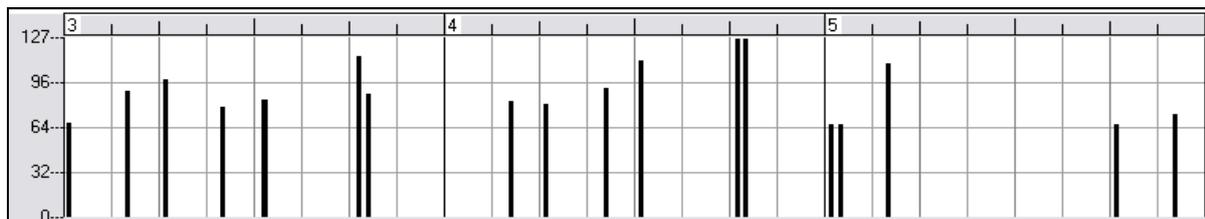
1. 可以点击各个音符，选中相应的音符。
2. 按住Shift键点击各个音符，可以将点击的音符加入到选定范围。
3. 按住Ctrl键点击一个音符，可以变换音符的选定状态（即原来选中的不选了）。

用粗体水蓝色显示重迭音符，使它们容易识别。重迭音符能在窗口中用右击选单除去。

点击空白区域，并拖动出一个矩形框，可以选定一组音符。只有起始时间位置处于矩形框中的音符会被选中。如果音符的左边没有在矩形框中，将不会被选中。这是软件的一个功能特点，并不是软件 bug！

1. 按住Shift键拖动出一个矩形框，可以将另外一组音符加入选定范围。
2. 按住Ctrl键拖动出一个矩形框，可以改变矩形框中音符的选定状态。

### 图形事件面板



可以以图形方式显示和编辑非音符 MIDI 事件。此面板仅显示信道、视图/编辑、控制器类型的控制中特定类型的 MIDI 事件。

0 值事件被划成向下凹的方格，以易于识别。

当以图形方式插入控制器和弯音时，事件密度可从 1 事件 1 频率调整至 1 事件 30 频率。

对于类似弯音或调制、延音控制器之类的 MIDI 事件，以 0 值事件作为结束状态非常重要。否则，将影响到后续的音符，使之永远带有不想要的弯音、颤音，或一直保持踩下延音踏板的效果。

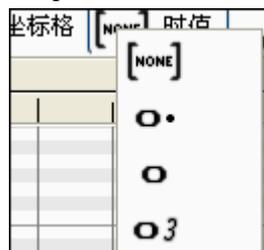
### 事件选择

选中的事件以红色显示。

#### 图形事件标尺时间位置选择:

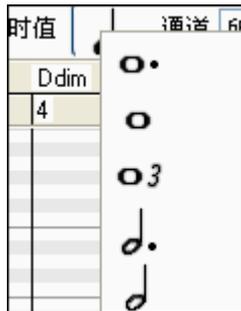
图形事件标尺将仅选择非音符事件。此外，它还仅用来选择通道、视图/编辑、控制器类型的控制中特定类型的 MIDI 事件。当您进行标尺时间位置选择时，只有选定时间位置范围内可视的事件会被选中，这个时间范围内其他的 MIDI 事件将不会被选中。

### Snap-to-Grid



选择、插入或删除的音符将对齐网格，如果您不需要，请在其下拉菜单中选择“NONE”。

## 音符时值



为新插入的音符设置默认时值。当音符被插入后，可以轻松地使用鼠标来编辑音符的时值，因此，我们通常根据需要选择一个典型的音符时值，然后，对那些插入后不满足要求的音符时值予以鼠标编辑。

## 视图/插入通道



如果一个音轨包含了多条通道，选择“所有”将显示所有信道中的 MIDI 事件，否则，请选择您希望观看的通道号。如果选定“所有”，新的 MIDI 事件将被插入到 Band-in-a-Box 音轨的指定通道。

除了可能的多通道吉他音轨外，Band-in-a-Box 软件在分配的音轨通道中演奏所有音轨事件。因此，对于绝大多数情况，不必去关心音轨事件的通道。

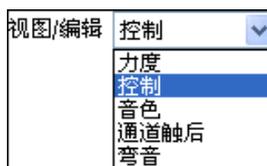
例如，如果旋律轨被设为在通道 4 上传输，那么，所有旋律轨上的事件将被发送于通道 4 上，而不会管每个音轨事件的实际通道。

## 重像显示



当检视一个通道的时候，在其他信道上的音符以浅灰色被显示。当检视多通道轨道的时候，这是很有用的。

## 视图/编辑图形数据



在底部的图形数据面板上，我们可以确定要查看或编辑什么样的图形数据。可以选择力度、控制器、音色变换、信道触后和弯音。如果通道没有被设为“所有”，将只显示出选定信道中的事件。

## 控制器类型



如果“视图/编辑”被设为“控制”，控制器类型控制就变为可视，图形数据面板将显示出选定的控制器类型。如果通道没有被设为“所有”，将只显示出选定信道中的事件。

## 光标定位信息面板

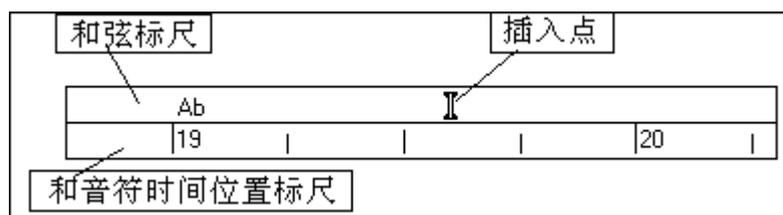


信息面板能够显示出光标所处的位置（小节：拍：时钟点）、MIDI 音符或控制器值（取决于光标所在的位置）。如果光标所在的位置，其值没有任何实际意义，则状态文本值将为空。

例如，在音符面板显示出了小节：拍：时钟点和音高；在标尺时间位置面板上，只会显示出小节：拍：时钟点；在左边的钢琴面板上，只会显示出音高；在图形事件面板上，能够显示出小节：拍：时钟点和事件值。

## 和弦标尺和音符时间位置标尺面板

在此，有两个标尺。上面的和弦标尺可以显示出和弦和回放位置指示；音符事件位置标尺可以显示出小节和小节分割线。以缩小比例方式显示时，我们可以看到更多的小节分割线；而如果以放大比例显示，能够显示的小节分割线也少了。



在和弦标尺上点击或拖拉来设置插入点（此功能对使用[编辑/粘贴]菜单选项（Ctrl+V）粘贴至钢琴卷帘谱非常有效）。如果乐曲在播放中，点击和弦标尺将停止播放。

在指示条上双击和弦标尺可以开始回放。您也可以设置插入点，然后，在所想要的位置按下 Ctrl+G 来开始播放。

我们可以通过音符标尺来选定音符。但是，音符标尺不会选中类似于控制器或弯音的非音符事件。

- 1 在音符标尺上点击并拖动，可以选定某个时间位置范围内的音符。
- 2 按住Shift键点击并拖动，可以将另一时间位置范围内的音符加入选定范围。
- 3 按住Ctrl键点击并拖动，可以改变某一时间位置范围内音符的选定状态。

例如，您可以在音符标尺上点击并拖动，选定第 2 小节至第 7 小节的所有音符，然后，您可以按住 Ctrl 键拖动更改第 4 小节音符的选定状态。通过使用 Shift 键和 Ctrl 键，可以进行非常灵活的时间位置选择。

## 音符编辑

### 编辑音符的时间位置标记（起始时间位置）：

将光标移到音符的左边，一个水平双向的光标出现了，然后点击并拖动音符至一个新的时间位置（水平拖动）。

如果多个事件被选定，并且，您希望移动所有被选定的事件，请按住 Shift 键点击并拖动，否则，若只点击一个音符，将取消先前选择范围的选定状态，并且，只选择/编辑所点击的音符。

### 编辑音符的音高：

将光标移到音符的中心，一个垂直双向的光标出现了，然后点击并拖动音符的音高（垂直拖动）。

如果多个事件被选定，并且，您希望移调所有被选定的事件，请按住 Shift 键点击并拖动，否则，若只点击一个音符，将取消先前选择范围的选定状态，并且，只选择/移调所点击的音符。

### 编辑音符的时值：

将光标移到音符的右边，一个右箭头的光标出现了，然后点击并拖动音符的时值（水平拖动）。

如果多个事件被选定，并且，您希望更改所有被选定事件的时值，请按住 Shift 键点击并拖动，否则，若只点击一个音符，将取消先前选择范围的选定状态，并且，只选择/编辑所点击的音符。

### 插入一个音符：

按下 Shift+Ctrl 键，游标变成一个铅笔形状。点击您希望将音符放入的位置，那么，音符就被插入了，音符的时值取决于”时值”下拉式菜单所作的设置；信道由”信道”下拉式菜单的设置选定。

如果选定了”对齐栅格”，音符将对齐最临近的栅格分界线插入。例如，如果”对齐栅格”设置为四分之一音符，插入的音符将对齐最临近的四分之一音符栅格分界线。

有一些可以帮我们锁定光标位置的小技巧。时间位置标尺上的光标时间位置标记有助于指示时间位置。键盘上的游标音高标记有助于指示音高。光标定位信息面板给出了精确的时间位置和音高信息。音符面板上也有时间位置栅格标记，背景上以亮灰色标记了音高的位置。

如果您错插入了一个音符，您可以按删除键来删除新插入的音符；或者也可以立即拖动音符为正确的时间位置、音高或时值。

### 删除一个音符：

选择一个或一组音符，然后按下删除键；或者，选择一些音符，用鼠标右键点击，在弹出的菜单中选择”删除选定的事件”。

### 擦子工具

可很快地删除个别的音符或控制器。Shift+Ctrl-点击一个音符或图形事件。如果选择多个事件，所有挑选的事件将被删除。

### 分割条

在音符编辑面板和图形事件面板上有一个水平分割条。若要使音符面板最大化以看到更多的音符，请将分隔条向下拖；若要使图形事件面板最大化以便进行更精确地编辑事件，请将分隔条向上拖动。

**两个图形的鼠标编辑模式** (运用于计算)。**增加模式**将增加/减去鼠标-拖曳之数量到所有挑选的事件。**复合模式**将依鼠标-拖曳之比例计挑选的事件的百分比。

**两个图形事件鼠标编辑模式用于编辑图形事件:**

### 1. 增加模式

增加/减去数量到所有挑选的事件。

### 2. 复合模式

依比例计挑选的事件的百分比。选择一个或者更多的图形事件，移动鼠标到其中一个事件。垂直地 Shift-拖曳，事件会依比例计。大数值事件依比例计会多过小数值事件。保存相同的形态，但可计出更大或更小值。

### 音符速度线工具

- 于**增加模式**，音符速度将完全与你画的线的斜度相配。
- 于**程度模式**，线工具将会塑造动力，但是音符速度依程度跟随你画的线的大约形状。于程度模式，当保存音乐的速度动力的时候，你能插入一个速度转弱，或改变区域的速度。

### 编辑事件

#### 编辑事件的值:

将光标移到事件的上半部分，一个垂直双向的光标出现了。点击并垂直拖动可以设定事件的值。如果要设定一组选定事件的值，请按住 Shift 键点击选定范围中的任一事件并垂直拖动。

#### 编辑事件的时间位置:

将光标移到事件的下半部分，一个水平双向的光标出现了。点击并水平拖动可以设定事件的时间位置。如果要设定一组选定事件的时间位置，请按住 Shift 键点击选定范围中的任一事件并水平拖动。

### 插入事件

#### 直线工具:

空白空间的光标是一个直线工具，将光标移至空白空间，点击并拖动划出一条直线。当松开鼠标按钮时，就沿着所划的线插入了一系列的事件。

为避免 MIDI 流过大，最大事件密度为每 10 个时钟点插入一个事件。同样值的重复事件将不会被插入。因此，那种长的比较缓的直线所插入的事件密度要比那种短的尖的直线所插入的事件密度低。

#### 铅笔工具:

将光标移至空白处，按住 Shift+Ctrl 键，则出现了铅笔工具。按住 Shift+Ctrl 键拖动划出自由曲线。如果您划出的自由曲线没有正好经过第一个事件，只需按住鼠标按钮，前后移动鼠标，划出您想要的自由曲线即可。当松开鼠标按钮时，就沿着所划的自由曲线插入了一系列的事件。

为避免 MIDI 流过大，最大事件密度为每 10 个时钟点插入一个事件。同样值的重复事件将不会被插入。因此，许多自由曲线的事件密度都不高。

### 删除事件

使用标尺或点击事件来选定事件，然后按下删除键；您也可以用鼠标右键点击并在弹出的菜单中选择“删除选定的事件”选项。

### 点击鼠标右键弹出菜单

可以通过用鼠标右键点击音符、图形事件或任一标尺的方式弹出右键菜单。

取消命令(P)
删除挑选的事件(Q)
选择所有的音符及图形事件 (所有通道) (R)
选择所有音符事件 (所有通道) (S)
剪去(T)
复写(U)
贴上- 替换(V)
贴上- 合并(W)
为所有的事件重新分配至音轨通道 (Ch = 4)(C)
对选定的事件重新分配至音轨的通道 (Ch = 4)(H)
重新通道挑择了到现在的检视通道的事件 (X)
除去重迭音符(Y)
取消自动弹出(Z)

#### 撤销:

与 Band-in-a-Box 软件[编辑|撤销](或 **Ctrl+Z**)功能相同。

#### 删除选定的事件:

删除任何选定的事件 (红色突出显示部分)。按下删除键, 也可以进行删除操作。

#### 选择所有的音符和图形事件:

如果"信道"选项框被设为"所有", 将选定所有通道的所有事件 (音轨中的所有事件), 否则, 选定所有事件指的是当前 MIDI 通道的所有事件。

#### 选所有的音符事件 (当前信道的): (用鼠标右键点击音符面板或音符标尺)

如果"信道"选项框被设为"所有", 将选定所有信道的所有音符, 但不会选择任何非音符事件, 否则, 选定所有音符指的是当前 MIDI 信道的所有音符。

#### 选择所有的图形事件 (当前信道的): (用鼠标右键点击图形事件面板或图形事件标尺)

如果"信道"选项框被设为"所有", 将选定所有信道中当前视图/编辑类型的所有图形事件, 否则, 选定所有当前视图/编辑类型的图形事件指的是当前 MIDI 信道中的图形事件。例如, 您可以选定所有通道 4 的调制事件, 然后按下删除键, 就可以轻松地删除所有这种类型的事件。

#### 剪切:

将选定的事件复制到剪贴板上, 然后从音轨中删除。[编辑|剪切]选项 (或 **Ctrl+X**)也同样可以执行剪切操作。如果您愿意, 也可以从钢琴卷帘谱上剪切事件, 然后, 粘贴到乐谱窗口; 反过来一样。

#### 复制:

将选定的事件复制到剪贴板上。也可以使用 [编辑|复制]选项 (或 **Ctrl+C**)来进行复制操作。如果您愿意, 您可以从钢琴卷帘谱上复制事件, 然后, 粘贴到乐谱窗口; 反过来一样。

#### 粘贴——替换:

如果剪贴板上没有任何事件, 此选项状态无效。

粘贴操作将把事件粘贴至鼠标右键点击的时间位置。将光标移至希望插入的位置。用鼠标右键点击音符面板、图形事件面板或任一标尺, 然后从弹出的菜单中选择此项。任何在粘贴范围内的与剪贴板上事件类型相一致的先前事件将被删除, 并被替换成剪贴板的数据。

如果"信道"选项框被设为"所有", 粘贴的事件将被复制到原 MIDI 通道, 否则, 粘贴的事件将根据"信道"选项框的设置重新确定通道。

#### 粘贴——合并:

如果剪贴板上没有任何事件, 此选项状态无效。

粘贴操作将把事件粘贴至鼠标右键点击的时间位置。将光标移至希望插入的位置。用鼠标右键点击音符面板、图形事件面板或任一标尺, 然后从弹出的菜单中选择此项。剪贴板上的事件将与音轨上现有的资料合并。如果"信道"选项框被设为"所有", 粘贴的事件将被复制到原 MIDI 通道, 否则, 粘贴的事件将根据"信道"选项框的设置重新确定通道。

使用菜单[编辑|粘贴](或 Ctrl+V)也可以完成此项操作（乐谱窗口也用到了合并风格的粘贴功能）。在使用主菜单[编辑|粘贴](或 Ctrl+V)之前，请先确保插入位置标记已被设为您希望粘贴的时间位置。

这个做起来很容易，只需在和弦标尺上点击并拖动，在您希望插入的位置做插入位置标记，然后按下 Ctrl+V 即可。

### 重新确定所有事件的信道为音轨信道(Ch = xx)

设置所有音符和图形事件（整个音轨）的通道为音轨指定的 MIDI 输出通道。某些情况下，此功能对于我们在钢琴卷帘谱上编辑非常便利。

例如，尽管默认的旋律输出信道可能为信道 4，即 Band-in-a-Box 软件在信道 4 上传输旋律轨上的所有事件，但旋律轨上的真实事件可能在通道 1 或者在几个信道组成的混合信道上。

对于普通的回放或者音符调节，事件信道是否为混合的并不重要，只要您将视图通道设为所有即可。但是，对那种要使用粘贴——替换功能的情况，因为此功能不允许音轨中事件与剪贴板上 MIDI 数据信道不同，因此，将所有事件设为音轨通道，可以确保粘贴——替换功能的正确执行。

### 重新确定选定事件的信道为音轨信道(Ch = xx)

只设置选定事件的信道为音轨信道。

### 重新确定选定事件的信道为视图信道

当编辑多通道吉他声部或编辑一个汇入的多通道 MIDI 文件，这个命令非常有用。注意，我们不要被搞糊涂了。例如，或许有人将视图通道设为所有，进行一个选择（想把这些事件设置为通道 12），然后设置视图通道为 12，当然了，如果事件还有其他的 MIDI 通道，我们无法看到选定的事件。但是，当您使用“重新确定选定事件的信道为视图信道”功能，将重新在钢琴卷帘谱上显示出 MIDI 事件。

### 删除重迭音符

用粗体水蓝色显示重迭音符，使他们容易识别。重迭音符能在窗口中用右击选单除去。



### 水平滚动条以及[+]、[-]按钮

按时间位置以水平滚动条显示，可放大或缩小水平显示比例。



### 垂直滚动条以及[+]、[-]按钮



可以滚动条方式观看不同的音符范围（不能滚动显示图形事件面板），可放大或缩小垂直显示比例。

### 缩放按钮

缩放按钮在图形事件面板的右边，可缩放和回复-缩放钢琴卷帘谱检视范围。

### 缩放选择



可以进行音符的选择，然后点击缩放选择按钮，则垂直音高范围和水平时间位置范围将调节地可以填入到带有选定音符的音符面板上。

### 回复-缩放



可在放大一个区域之后回到先前的检视范围。

### 缩放所有



缩放窗口，让所有在轨道上的音符能一瞥之下看得见。

## 查看和打印乐谱



以 [乐谱] 工具栏按钮打开乐谱窗，显示乐谱。Band-in-a-Box 的记谱窗有 3 种显示模式，可在记谱窗口工具栏中选择按钮。



标准记谱显示音符、和弦、歌词和可选的吉他指板，也可以输入和弦和歌词。这模式的记谱是不可编辑的。

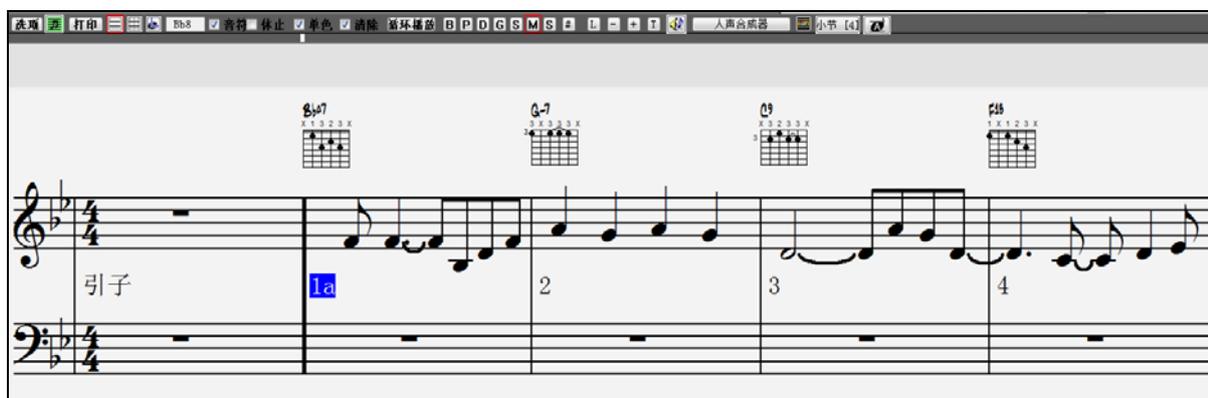


可编辑记谱用于鼠标输入和编辑音符。



谱表卷帘记谱与可编辑记谱类似，不过增加了音符力度和长度显示与编辑功能。

### 标准记谱窗口



标准乐谱窗口可显示并输入和弦和歌词，如果输入和弦名称，它将被插入到当前时间线位置（乐谱窗工具栏下方的黑色垂直线）。



按下乐器按钮去观看不同声部的乐谱。



按下此按钮可以设置乐谱窗口选项，如音轨类型、小节分辨率、歌词字体大小和位置、移调选项、正规还是爵士字体等等。



按下此按钮将打开主奏谱表，这是一个全屏显示的谱表，它只显示选中的乐器声部。按住 Ctrl，然后点击声部按钮可以选取和显示多个声部。窗口还包含一些选项，如字体放大扩大或缩小、每页显示的小节数以及附注等等。



打印按钮。在打印预览窗口可以将乐谱保存为图形文件。



打开旋律声部或独奏声部的事件列表。



歌词对齐按钮，可将歌词与旋律声部的音符对齐。



此两个按钮用于改变乐谱窗口的显示比例，以放大或缩小方式显示乐谱窗口。



文本按钮，用于输入文字或文本框。



打开此按钮时，鼠标点击到的音符将被播放。



这将使用一个叫 Sinsy 的第三方人声合成器生成一音频音轨给一个有歌词的 MIDI 旋律。



这会启动一互联网浏览器，并显示一关于乐谱窗口的视频。



这允许你快速更改每行的小节数量。

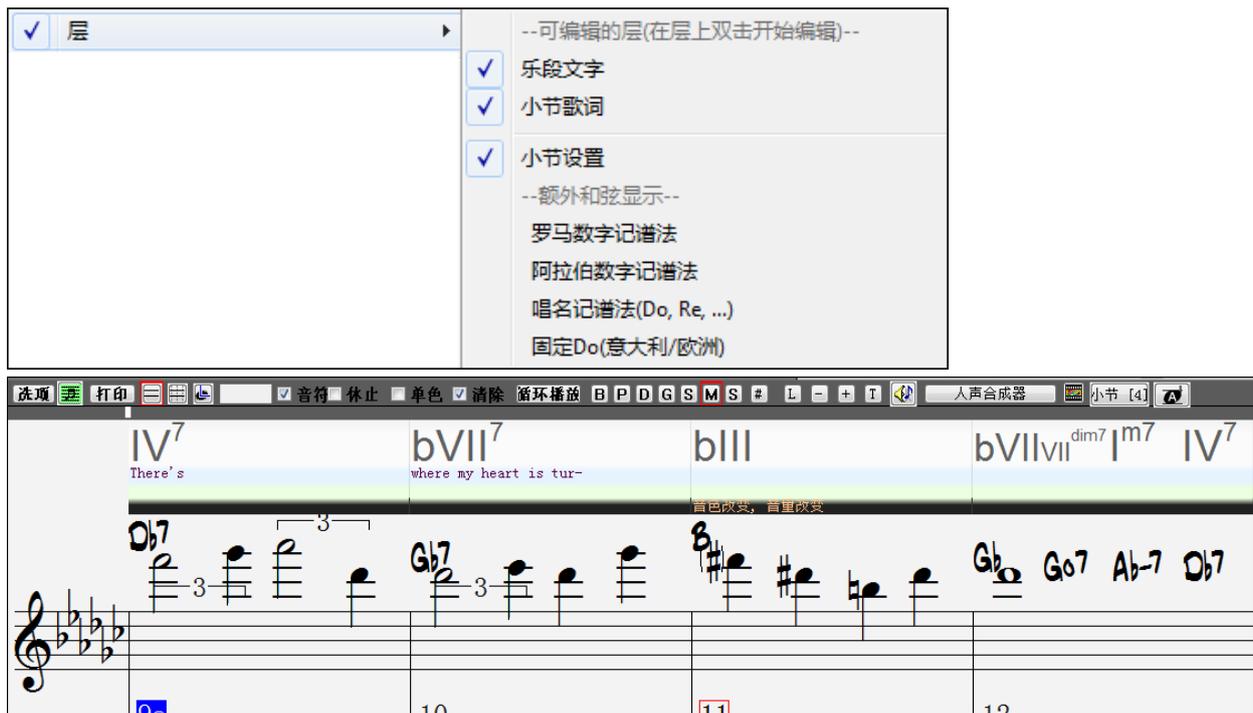


这允许你以更大字体大小去显示乐谱和在音符头内有音符名称。再次按下按钮以返回正常大小。

改进了显示乐谱窗口的小节歌词、乐段文字、小节设置和在标准和弦上的额外和弦模式 (罗马数字、纳基维尔符号、等等) 的系统。

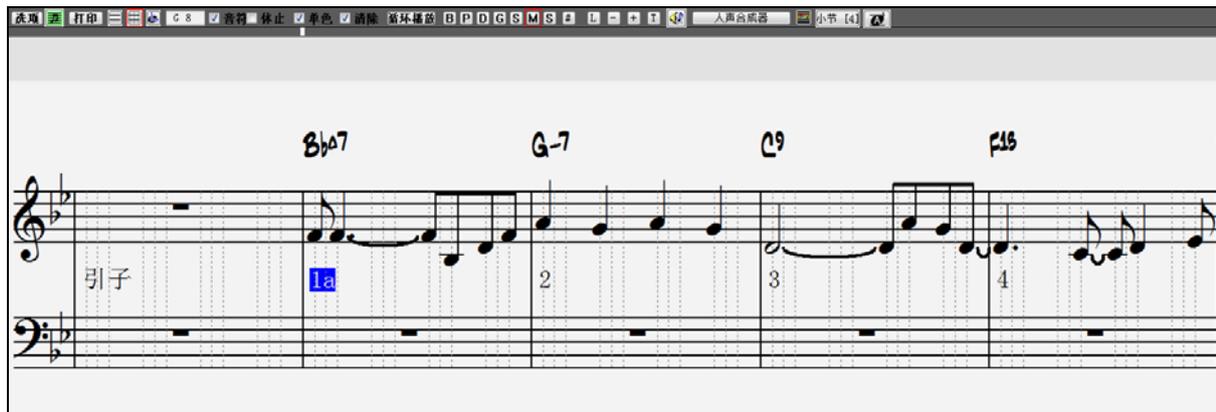


在工具栏按下 [和弦显示] 按钮，去到层，然后作一选择。



### 可编辑谱表模式

点击可编辑记谱按钮到可编辑谱表模式。与标准谱表一样，在这里也可以输入和弦、歌词和文字。可编辑谱表模式还提供了用鼠标指向并点击来输入音符和休止符的功能，也允许通过拖拉操作进行编辑。



此屏幕可让你一步步输入旋律或编辑现有部份。有勾选方块以选择不同的音符输入模式。

音符  休止  单色  清除 当用鼠标点击时，音符或休止符勾选方块会决定一个音符或者休止符将被插入。

勾选单一时，记谱会被输入如单音 (只有一个音符)。这对只有每次一个音符播放的旋律是很有用的。单一模式是一个快速方法以输入音符，因为记谱窗口将自动地删除音符如果你正在相同的位置上加入新音符。所以如果你误放 B 音符在 C 上，你仅须在 B 音符上点击一下，在单一模式中，C 音符将被自动地删除。

记谱有核实对话框避免意外地输入一个重复音符 (相同音高于差不多相同的时间)，一个非常高的或非常低音音符 (过多的上加线或下加线)。

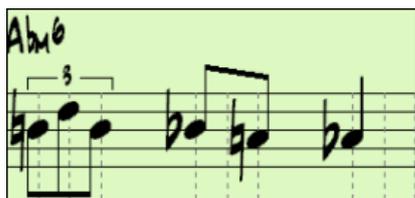
### 清理记谱

当音乐从 MIDI 键盘被播放的时候，时常会有效果如装饰音和音符不依拍子演奏。清理记谱模式是可为你“整理记谱”的聪明功能。它可除去装饰音在记谱中显示，以及简化记谱显示，令它更易阅读。清理记谱不会影响到真实的轨道，它只控制记谱如何被显示。通常清理记谱应该是勾选的，因为它可改善记谱的显示。但如果你想要见到每个装饰音被播放，那么便不勾选清理记谱。

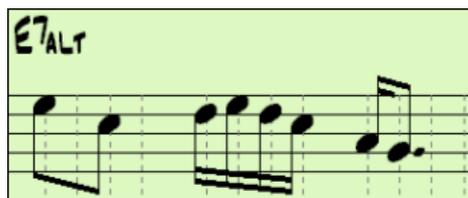
### 拍子分割

在可编辑记谱模式中，每一拍都包含 3 到 4 条纵向虚线，这些虚线用于切割时值：

- 摇摆风格的乐曲每拍使用 3 条虚线，可分成每拍 3 个 8 分三连音。
- 平直风格的乐曲每拍使用 4 条虚线，可分成每拍 4 个 16 分音符。



摇摆风格，每格代表一个八分三连音



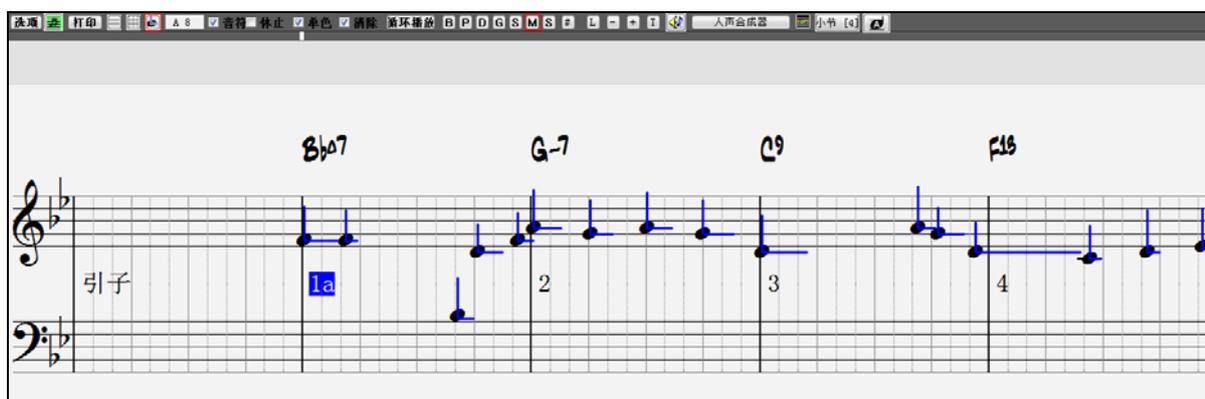
平直风格，每格虚线代表一个十六分音符

提示:当重新播放后,所作的编辑修改将被 Band-in-a-Box 产生的新伴奏覆盖,因此,要试听编辑结果,只能按[播放]按钮右边的[+] (再次播放)。编辑后的乐曲可以作为 MIDI 档保存。

## 谱表卷帘记谱模式



点击此按钮到谱表卷帘记谱模式。



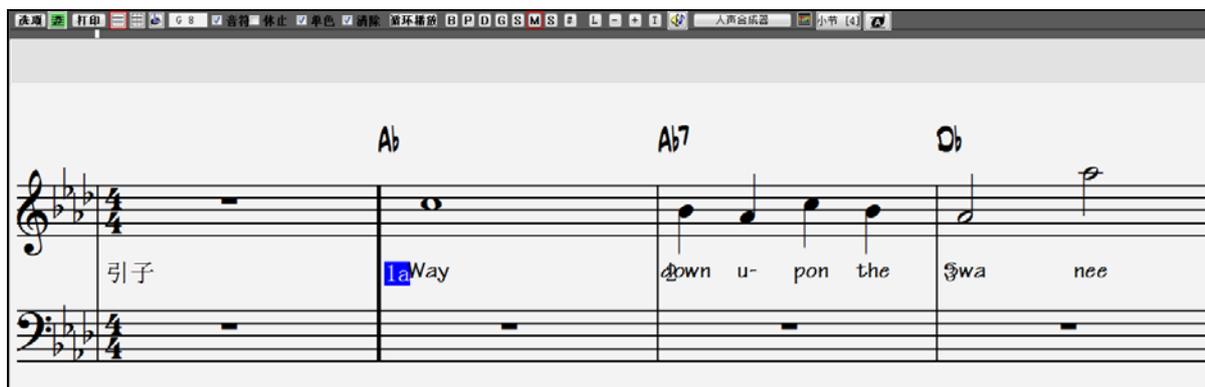
卷帘谱表与可编辑谱表类似,只是增加了音符力度(以竖线表示)和时值(以横线表示)。可用鼠标对它们进行修改。

## 添加歌词



用此按钮打开乐谱窗口。

在乐谱窗口的工具栏中按[L]打开歌词编辑窗口,当前音符会突出显示出来。在本例中,歌词已经输入到 1、2 小节,“Swanee”的第一个音节已经输入到歌词窗口中。现在,按[Enter]键或[Tab],“Swa-”将被输入到突出显示的音符的下方,同时突出显示部分将自动推进到下一音符。



## 歌词编辑窗口



[行] 按钮在目前的歌词输入一个“/”转行标志。

[段] 在目前的歌词输入一个“/”段落标志。

[输入] 按钮输入目前的歌词(定位键相同)。

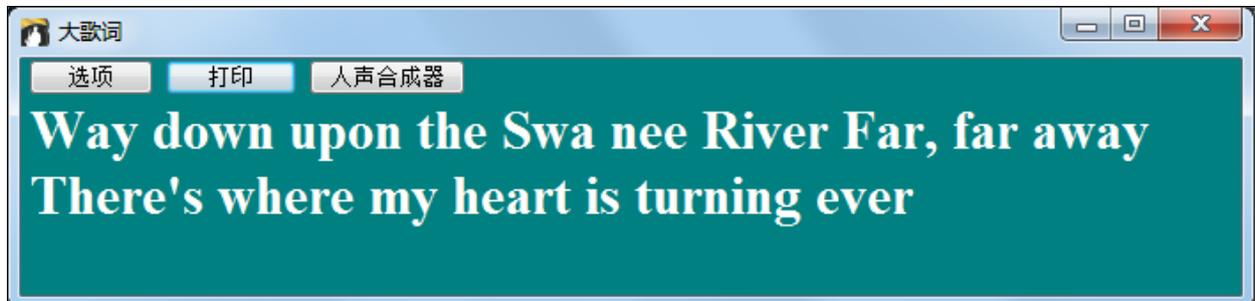
[关闭] 按钮关闭歌词编辑模式,等同再按 [L]。

[段落文本] 按钮在歌词方格中输入文本当做段落文本在目前的小节。

[编辑] 按钮开启编辑歌词对话框,编辑歌词及段落文本。查看歌词



直接点击检视工具栏的大 [L]按钮可打开 *歌词/卡拉OK* 窗口。窗口中的字体、背景颜色以及是否显示和弦等都可以设置。播放音乐时,歌词会跟着加亮。



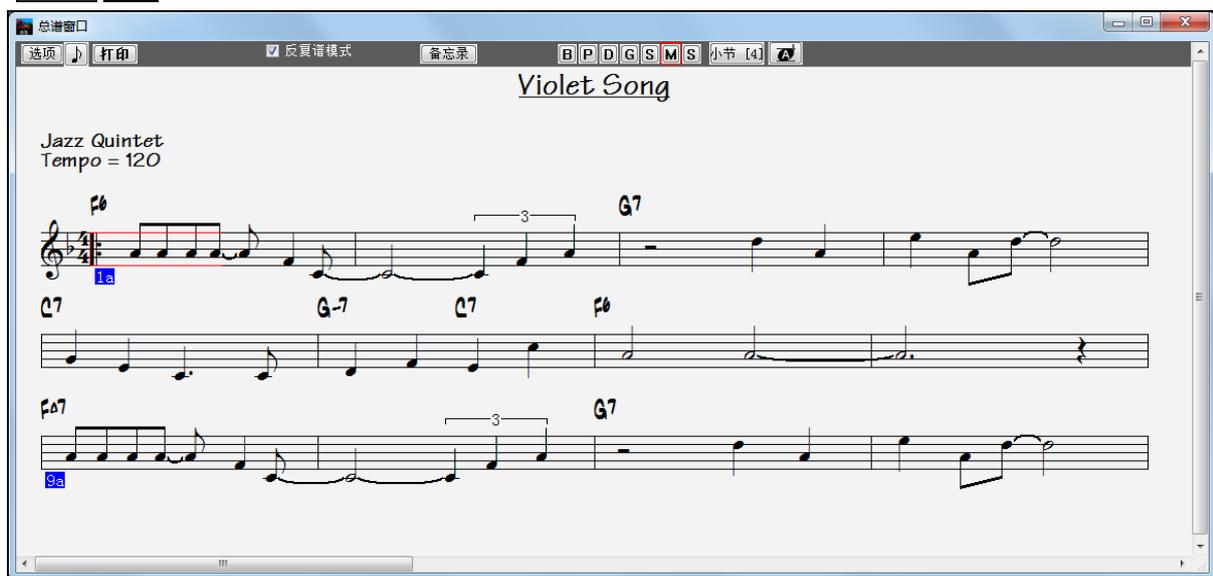
## 主奏谱表

主奏谱表窗口可以显示出一张带有若干选项的完整谱页,例如可选的每页五线谱行数、音部记号、字体大小、页边距、歌词等。您可以将其设置为大字体显示,从房间另一头也可以看谱,由于乐谱先滚动显示,所以,不必等翻页就可以阅读到乐谱。

### 打开主奏谱表



此按钮用于打开主奏谱表,对应的快捷键为 Alt+W。标准谱表窗口中也有此按钮。

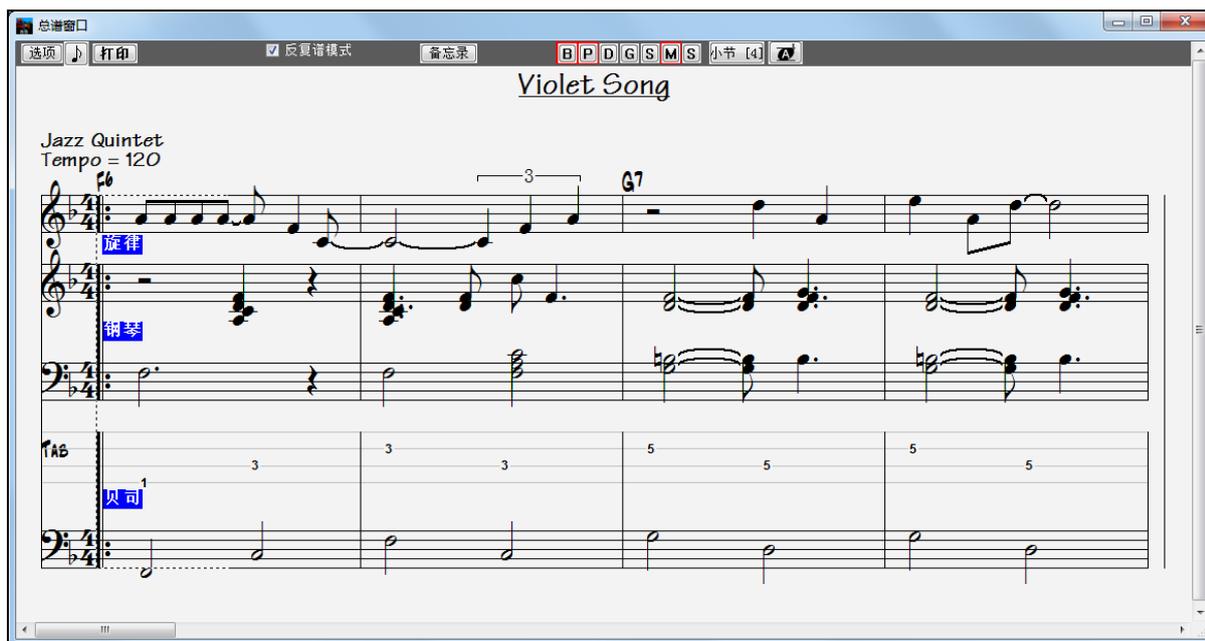


在播放过程中,以红色矩形突出显示的表示为当前小节。如果小节为空(或者为反复谱表模式),主奏表上将以红色划出小节外框。



## 多声部谱表

在主奏谱表窗口中,可以同时显示多个乐器声部的谱表。按住 Ctrl,然后点击屏幕上部的声部名称按钮,就可选中多个声部。例如,按住 Ctrl,然后分别点击[M]、[P]和[B]按钮,就可将旋律、钢琴和贝斯声部显示在主奏谱表中。这种多声部谱表同样可以打印输出:



多声部谱表

### 谱表上的多行歌词显示

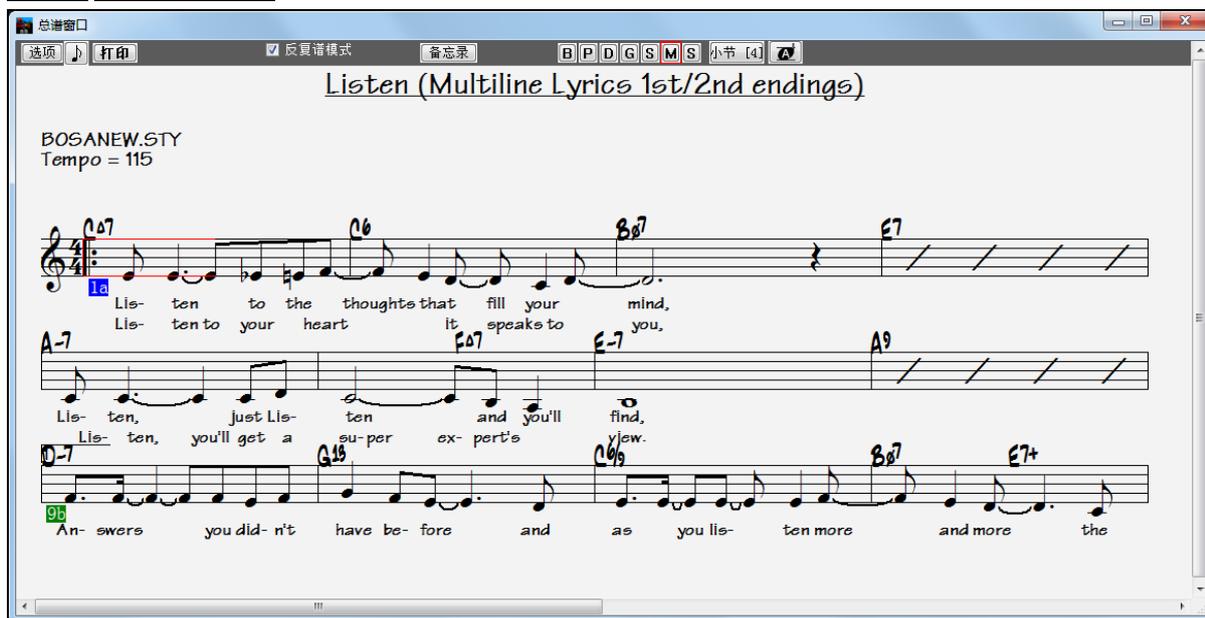
如果乐曲具有第一、第二尾奏，或有多段歌词，可以多行显示方式显示歌词，因此，您可以在同一谱页上看到所有段的歌词。载入乐曲 c:\bb\ Tutorial - BB 2005\Listen Multi-line lyrics Demo.MGU。



主音谱

反复谱模式

打开主奏谱表，选择歌本模式。



乐曲有第一尾奏和第二尾奏，每段尾奏有不同的歌词。如果多段歌词或和弦不同，也可以使用多行显示歌词方式。

歌词位置

-1

在乐谱窗口选项中，“歌词位置”允许您从垂直方向上指定歌词的高度。

### 总谱“歌词文本区块”



主音谱

一个大文本区块现在被附加到总谱窗口和打印。输入的文本会附加在歌曲后，当做多个节的歌词，或任何其他文本讯息。

备忘录

开启总谱窗口，选择 [备忘录] 按钮启动总谱备忘录。

备忘录将自动地被放置在总谱结束之后打印。使用额外空行在总谱备忘录中,控制它在页上显示的地方。



**在新页上开始备忘录** 有一个选项打印总谱备忘录在新页上。

**选择字型** 按 [选择字型] 选择备忘录的字型。

文本区块将被附加到总谱窗口打印。这可能是你想附加在后面的歌曲歌词,多个主歌或任何其他的文本。

**TWINKLE, TWINKLE LITTLE STAR**

C C/E F C/E D-7 C G7 C  
E-7 A-7(#5) D-7 G7 E-7 A-7(#5) D-7 G7  
C C/E F C/E D-7 C D-7 G7 C

**Twinkle, twinkle little star**  
**How I wonder what you are,**

### 打印

**打印** 在乐谱窗口或总谱窗口点击 [打印] 按钮打印你的歌曲。会启动 [打印选项] 对话框并有一系列的选项包括“打印份数”和“打印区域”。

这些选项在联机帮助中和在本手册的乐谱章充分说明。



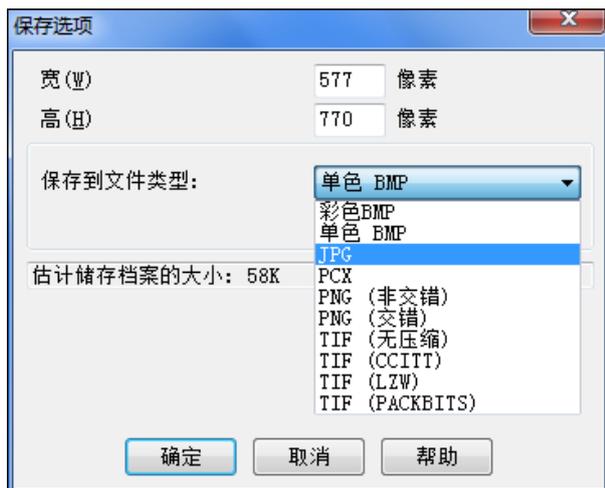
按 **[打印预览]** 按钮打开打印预览窗口。



在这画面可以将乐谱保存为图像文件并可导入到一文件或上传到一互联网页面。选择你想要保存的文件格式。如果你想要把画面直接转换，请选择 MONO BMP，因为 bitmap 档案保存时并没有任何质量上的损失。如果你想要你的作品做成一个小档案用在互联网，可选择如 JPG 或 PNG 格式。它们档案更细小，因为数据压缩了，并有一些质量上的损失。



要保存为一 JPG 档，按 **[打印预览]** 然后 **[保存]** 按钮并选择“保存到档类型: JPG”。然后你能见到档案的估计大小，及按 低/中/高 分辨率按钮设定质量。

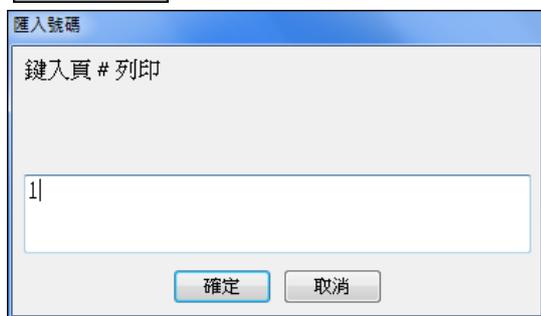


**便笺**

乐谱的图像也可被复制到 Windows 的剪贴板上，然后可以粘贴到其他程序中。在打印预览窗口中按下 **[便笺]** 按钮。

**列印页面**

要打印指定页面，按 **[打印页面]** 按钮。



## 打印到 PDF

**打印到PDF**

你可以把你的打印输出直接储存为 PDF 档。从**打印**对话框中，按 **[打印到 PDF]**。这会打开 Pdf995 打印机驱动程序的**另存为**对话框。选择你的 PDF 档案路径及名称，然后按 **[保存]** 去创建一个完全可便于携带的档，你可以查看、打印、张贴、或上传。

## VIOLET SONG

JAZZ QUINTET  
TEMPO = 100

### 多信道记谱 (顺序器模式)

通常你想要在旋律和独奏轨道上的一个部份。因为 MIDI 信息能有分开的信道，这可储存 16 个分开的部份在每一个旋律和独奏部份上。当其中一个轨道被设定为“(16)多信道”，这便是顺序器模式。

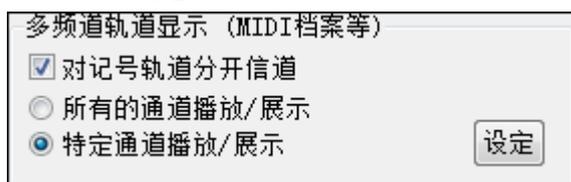
现在，当你用多信道模式的时候，来自旋律/独奏部份的输出将被储存在任何的 MIDI 通道上，而不使用旋律/独奏 MIDI 通道。



如果你打开总谱窗口，你将见到整个 MIDI 档案被显示在记谱上的分开轨道。除非你是交响乐团指挥家，这可能太多信息了。



于总谱选项可自定义记谱显示，在总谱窗口工具栏按 [选项] 的按钮，可见到多信道轨道显示的设定。

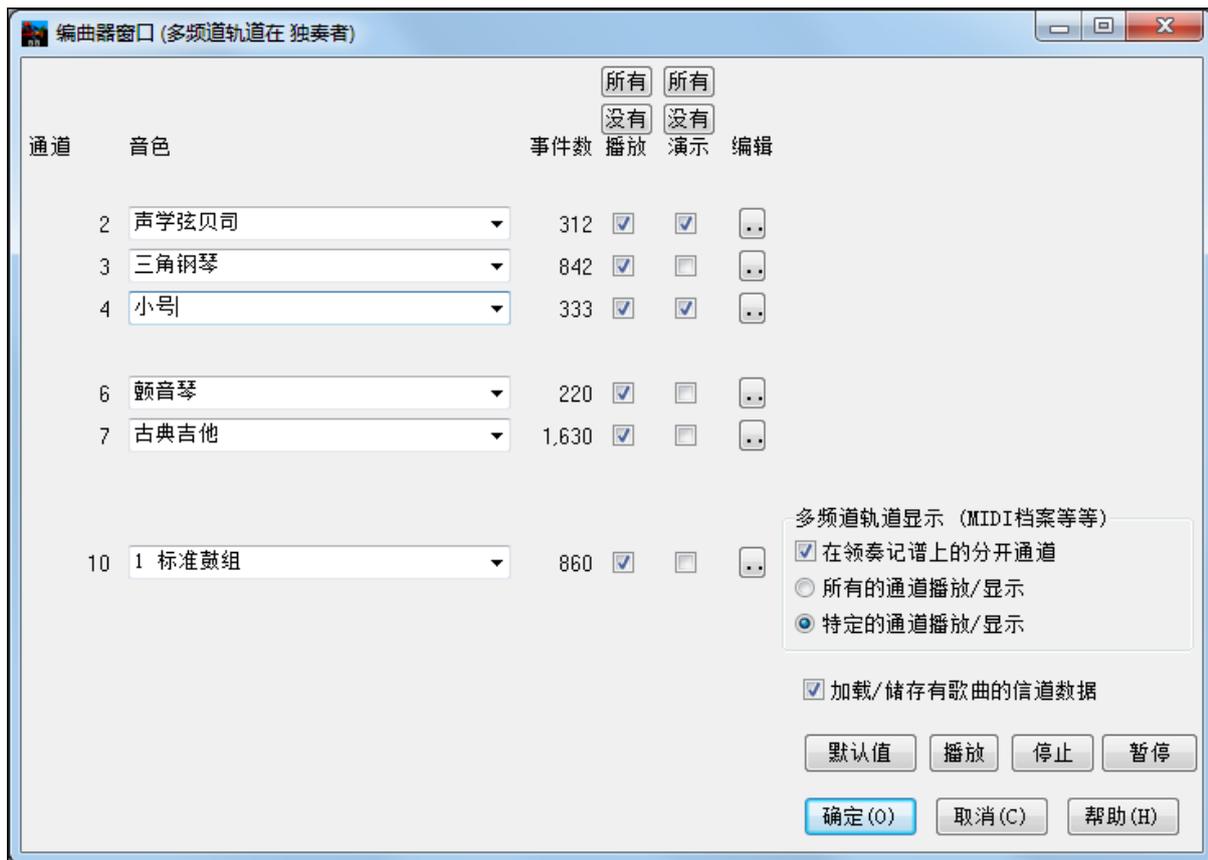


注意:当旋律或者独奏轨道类型设定成(16)多通道时,才看得见这些设定。

选择“自定信道播放/显示”及按 [设定]按钮以启动**顺序器窗口 (在旋律/独奏上的多信道轨道)**的对话框。然后你能自定义哪个信道播放和显示。



在主画面上的 [编曲器] 工具栏按钮开启这一个对话框。



在图中的例子，我们已经设定通道 2 (贝司) 和通道 4 (小号) 在记谱上显示，及设定播放所有通道。(听到它们)。

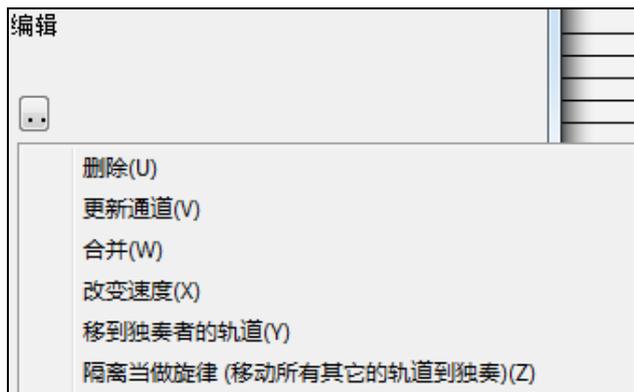


对于特定的信道，(举例来说信道 3:钢琴)，我们见到下列的讯息。

通道 3: 原音钢琴 (这是在轨道上的音色名称)。

842: 道中有 842 个事件，通常每个音符是一个事件。

我们已经自定义钢琴轨道为听到 (演奏 = 是)，但不在记谱中显示 (显示 = 否)。

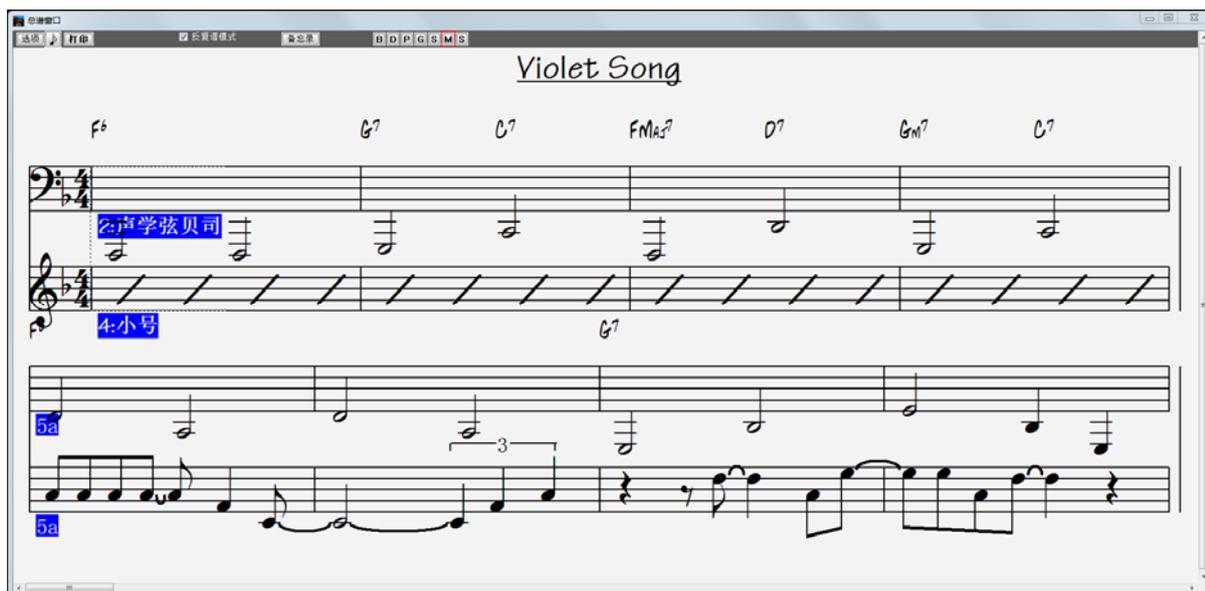


在轨道右面有一个小按钮，这可让你删除信道/再设信道或者和另一信道合并。



你也能用乐器音色组合方格将轨道上的音色 (乐器) 转换。

现在我们已经自定义了显示，我们见到贝司和喇叭在记谱上显示，及听到整个轨道。



## 数码音频功能

**文件(F)** | **打开音频(WAV, WMA, MP3, WMV)(Z)** 有一个 **档** | **打开特殊** | **打开音频** 指令，以开启 WAV, WMA, MP3, WMV, 或 CD 音频档案。当开启档案后，你能连同一首 Band-in-a-Box 的歌曲与声音的轨道一起播放。

开启一个 MP3/WAV/WMA 或者声音 CD 轨道，并以 1/2, 1/4, 或 1/8 的速度回放而没有影响音高。这是采样或分析声音的好帮手。为了以更慢的速度播放它，在 **编辑** | **拍子** 的选单上选择需要的速度。



## 音频和弦精灵(来自 MP3 的和弦)



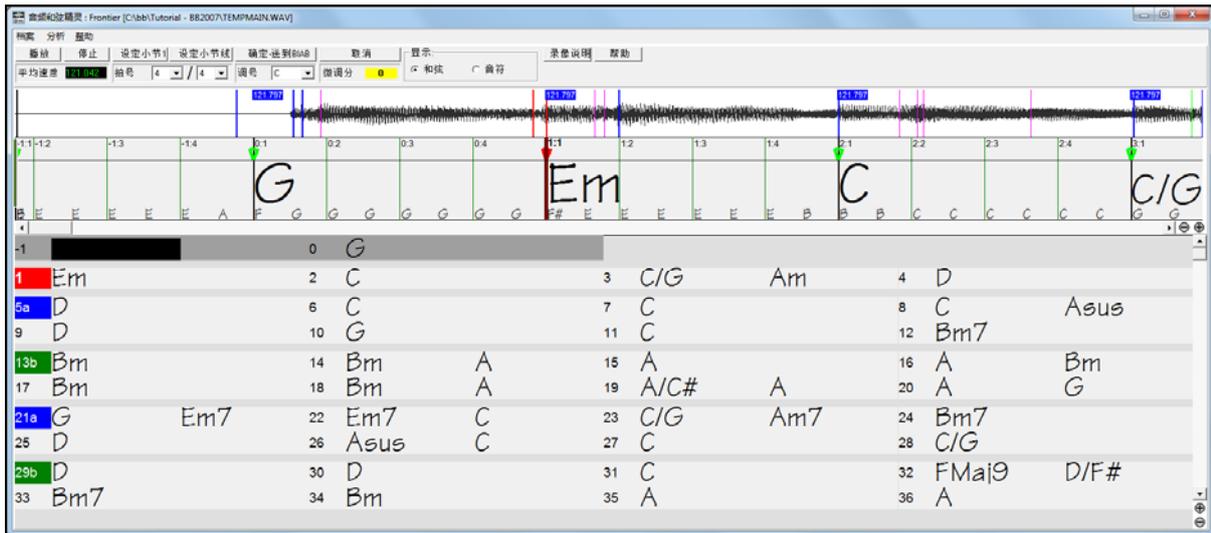
这个神奇的精灵可自动地配置和弦于任何 MP3, WAV 或 WMA(窗口媒体)的音频文件，并显示在 Band-in-a-Box 中。只需载入任何的 MP3 档案，你将立即地在 Band-in-a-Box 中见到和弦。

使用音频和弦精灵是一个很棒的学习方法，当你播放歌曲的时候，可同时见到和弦练习歌曲。

### 和弦谱概观

音频和弦精灵的和弦谱窗口，在一个屏幕上显示整首歌曲的和弦。这让你单击和弦谱上的一个小节，可跳到歌曲的那一个区域。

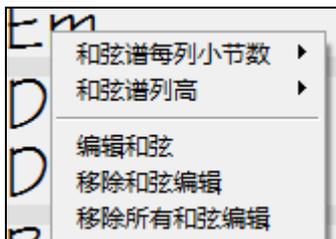
你能使用部份标志标示歌曲的段落，而段落之间用新行隔开，因此它们清楚地被见到。因此你也能学习歌曲的形式，因为你能在一瞥间见到各个不同的段落(前奏/主歌/乐段/间奏)，或只是在和弦谱的部份上点两下，便很快地跳到任何段落。



如果想要重排小节，在波形时间轴上在你想要是小节 1 的地方右击，而且选择“设定小节一”。  
改变每列小节 #，或每屏幕的列，在和弦谱上右击。



那 +/- 按钮在窗口的右底部也改变列高。



和弦可在音频和弦精灵上编辑藉由在和弦上右击鼠标。当选择编辑和弦时，一个突出显示单元格在和弦位置开启。使用标准的 Band-in-a-Box 和弦输入字符输入新和弦的名字，按输入键进行编辑。

被编辑的和弦名字是蓝色的。



个别的编辑能以移除和弦编辑指令删除,或所有的编辑在歌曲中能移除所有和弦编辑指令删除。部份标志, 和弦符号, 调号和调谐设定储存在 Band-in-a-Box, 而且可在和弦精灵来回传送。

除了歌曲的和弦之外, PG 音频精灵也配置:

- 档案的速度,
- 歌曲的小节线,
- 微调侦测 (举例来说, 从 A440 调高 5 分),

**注意:** 音频和弦精灵估计音频档的和弦进行。它不是一个音频-至-MIDI 的采谱器, 是一个更加精细的程序。

Band-in-a-Box 可以录入数字音频, 并与 MIDI 一同输出。它可以将 MIDI 或 MIDI+ 音频的乐曲转换成一个 WAV 档, 以便刻录音频 CD 或制作网络音频。

数字音频功能会在音频运作章节中详细说明。

### 录制人声或实时演奏乐器

开始录制时, 请首先将电声乐器或麦克插入到计算机声卡上。将乐器或扩音器的线路输出连接到声卡的线路输入。将麦克插到声卡的 Mic 插孔上。



单击 [音频录音] 按钮打开音频录音对话框, 对录音中的一些选项进行设置。



点击[设置录音属性]按钮可以调节和确定录音电平的大小。

一经设置好录音属性，并测试好录音电平，接下来的录音就非常简单了。只要告诉 Band-in-a-Box 从哪个小节开始录音，然后按[录音]即可。

如果从乐曲的起点开始录音，Band-in-a-Box 将在音乐播放之前先启动引导信号,从其他位置处开始录音则没有引导信号。

### 音频补录

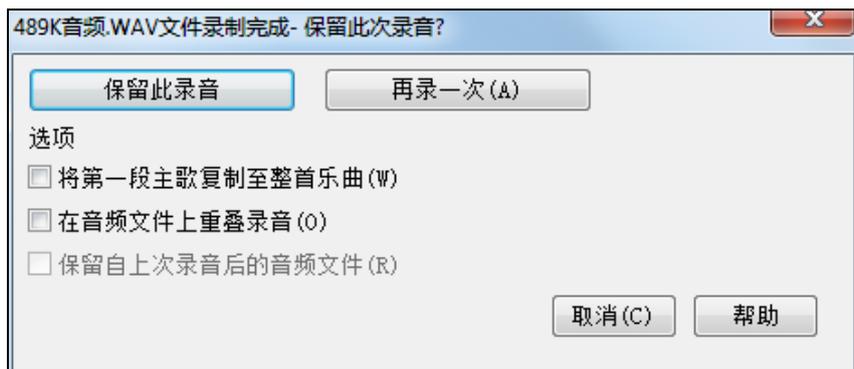


音频补录，让你补录或把音频段落加录上去。当把录音加录上去的时候，你也能听到现有的音频部份。

选择补录范围: 开启音频编辑窗口并且突出显示补录的段落。被突出显示的范围设定从:及至:的补录数值。

现在有音频补录，让你补录或把音频段落加录上去。当把录音加录上去的时候，你也能听到现有的音频部份。按 Esc 键或点击[停止]结束录音。Band-in-a-Box 会提示是否保留或重录。如果对录音满意，就点击[确定—保留录音]。

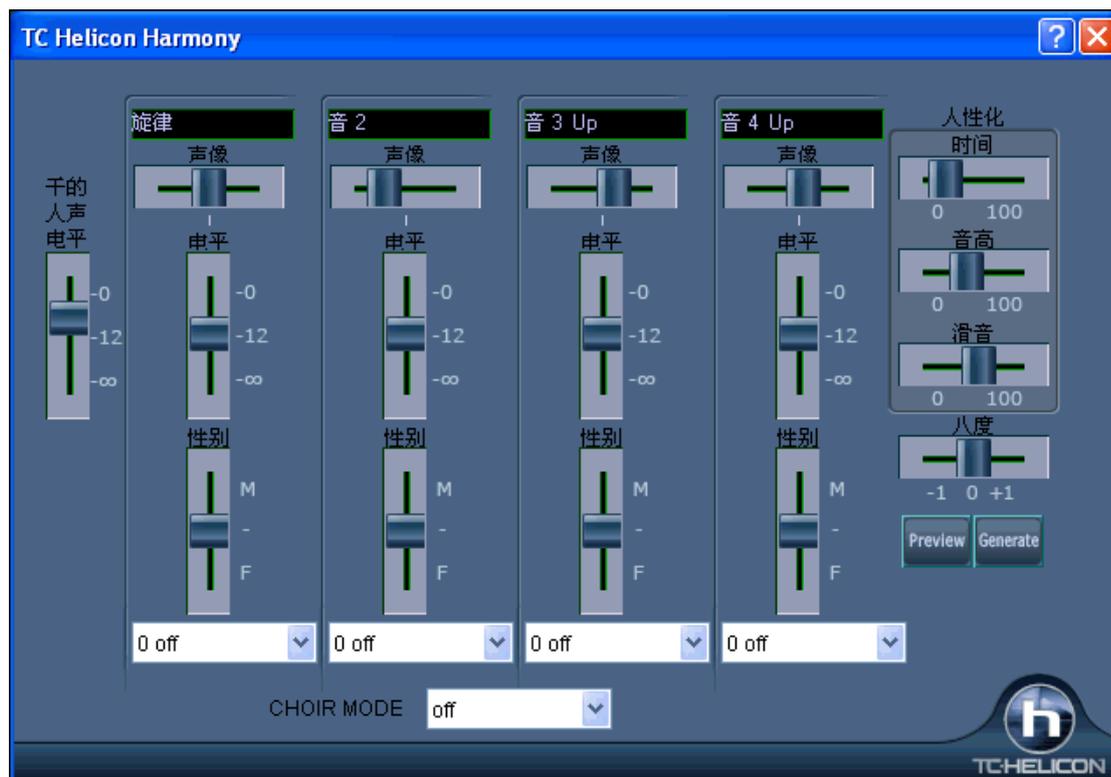
使用这些选项来录制一个乐段，然后复制到整首乐曲，为原带配好音轨中已有的音频，保留最后一次录制的音频。



## 添加音频和声

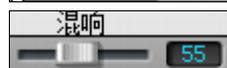
您能把和声应用在音频声部 - 给您的演唱自动建立多达 4 部的和声。也不必担心您唱的音准不很完美, Band-in-a-Box 能够自动为您修正音高! Band-in-a-Box 使用世界领先的 TC-Helicon 人声技术引擎, 当您在 Band-in-a-Box 录好歌唱声部就可以通过多种途径使用这一特点, 包括:

- 记录您的歌唱到 BB 档, 用发生音频和声功能为部分或全曲创建和声。您现在能听到自己带有完美和声的歌声。
- 不必担心录音中离调的音符, 让程序帮您改正。
- 当你已经记录你的歌唱声音后, 除了和声之外, 你能加入同音声音来“增润”你的声音。每个同音声音能有不同的颤音和音高的特性。
- 每个和声能有达 4 个“合唱”声音, 可复制及些微地改变时间、音高……以创造一个真实又完整的合唱团声音! 从你的单一声音能创造一个 16 部声音的合唱团!



## 音频混向

为真轨或真鼓加入个别轨道混向控制, 因此你能容易地为任何的真轨加上混向 (0 到 127)。混向类型也可设定, 和与歌曲储存。



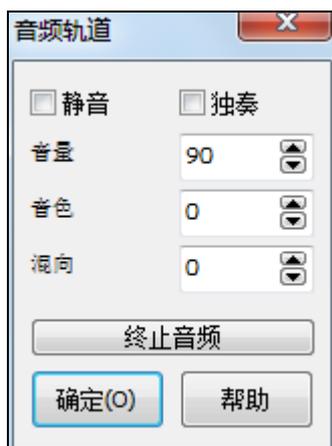
在混音器上每一音轨皆有它自己的混响控制器。它是用鼠标来调校。混响的级别显示在控制器的右边的框上。

单击音轨滑块时按住 [Ctrl] 键, 或拖动滑块的指头, 这将强制所有音轨移动到原来的音轨相同的绝对位置。按住 [Shift] 键, 它将相对于原来音轨的移动去移动所有音轨。

这里有低音/高音基本音色控制加入到个别的音轨, 因此, 你能容易地为任何的音轨调整低音/高音 EQ。设置与乐曲一同储存。控制的操作是在基本音色框按下鼠标按钮, 然后有一上/下箭头出现。继续保



持按下鼠标, 并滑动鼠标从 -18(最大的低音) 到 +18(最大的高音)。默认值是 0。



**音频** 音频混向和基本音色能按**音频**标示打开**音频轨道**对话框。为音频轨道转换，混向被加到混音如果音频轨道有混向设定。

## 加入音频效果



点击**音频/插件** 打开音频效果器。Band-in-a-Box 内置了很多高质量的音频效果插件，同时也支持 DirectX 插件。



插件用于音频效果处理，比如对音频进行压限、混响等。选择某个插件后，就会显示参数对话框，点击[预览]可试听处理效果。

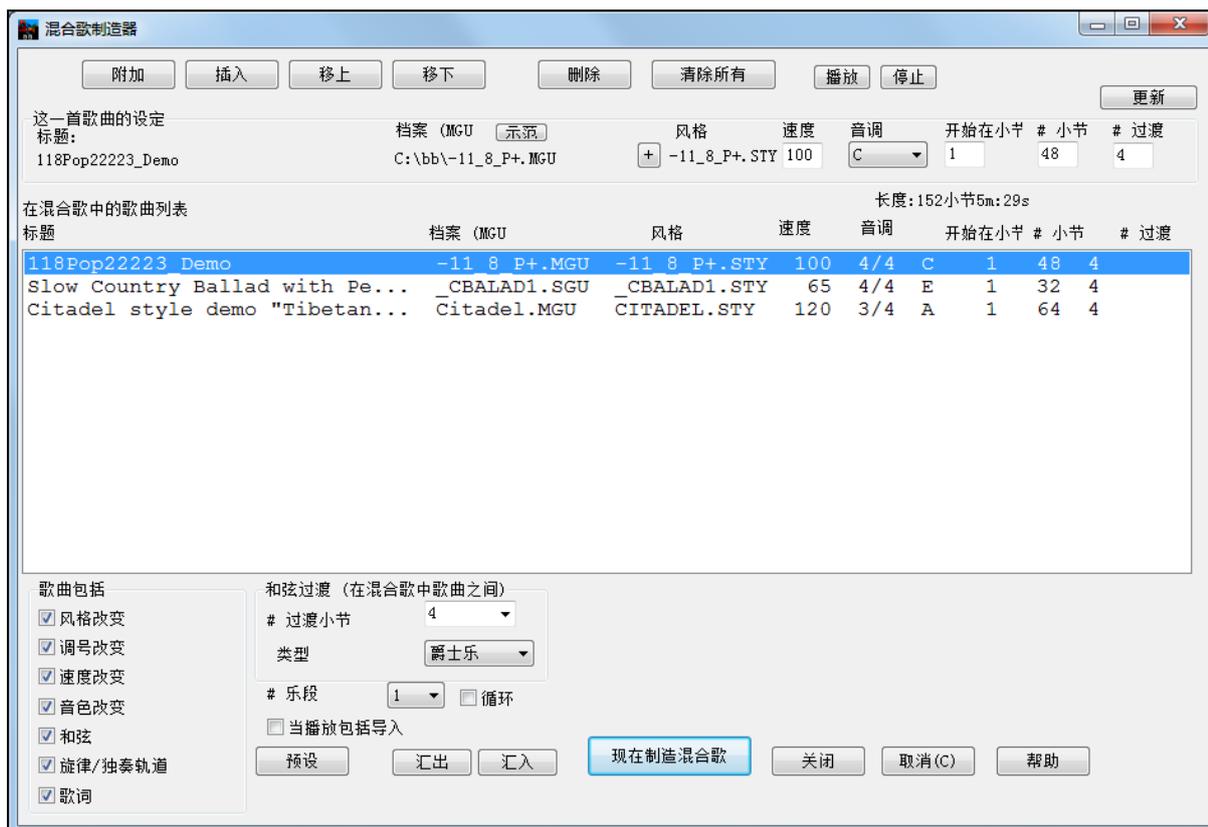
**编辑/撤销** 菜单命令可撤销效果处理，将音频还原到处理前的状态。

## 混合歌制造器

你想使用 Band-in-a-Box 组成一首有各种不同 Band-in-a-Box 歌曲 (MGU) 的混合歌吗？在**[曲式]**按钮菜单的混合歌制造器可容易地做到。在混合歌制造器里，只选择你想要的歌曲，Band-in-a-Box 将为你制造混合歌。



若要打开**混合歌制造器**，单击工具工具栏上的**[曲式]** 菜单按钮并在菜单中选择 **混合歌制造器**，或选择 **档/导入/混合歌制造器**。



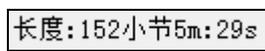
混合歌不只是结合歌曲。好的混合歌在歌曲之间使用一个“过渡”区域，引入新的风格，音调和速度。混合歌制造器自动地为你创造一个美好的过渡区域，写入的和弦将会平滑地调整到下一首歌曲、风格、音调和速度中！

制造一首混合歌，

- 按 **[附加]** 或 **[插入]** 按钮 加入歌曲。
- 使用 **[删除]** 移除歌曲。
- 使用 **[移上]**，**[移下]** 改变歌曲的次序。
- 对于任何的歌曲，使用“为这一首歌曲的设定”组格 自定义，包括改变风格、速度、音调、开始小节、# 小节和过渡小节#。在自定义之后，按 **[更新]** 显示你的改变在混合歌列表。
- 在“歌曲包括”组格 选择要包括的讯息类型 (风格、调号改变、歌词等等)。
- 选择过渡小节数目 (内定值是 4)。过渡小节是 Band-in-a-Box 从一首到另一首歌曲自动插入的过渡和弦，产生在歌曲之间的“结束”和“前奏”。



按 **[现在制造混合歌]** 按钮产生一首混合歌。



混合歌的大小是最大 255 个小节 (大约 7 分钟)。目前的大小和你的混合歌的长度在长度卷标显示。



你能有多个乐段，因此，如果你有一首包含 3 个有 250 个小节的乐段的混合歌，它会有 750 个小节。

**提示:**如果真鼓准许，你的混合歌将使用真鼓。如果如此，你应该保持歌曲的速度在一个接近的范围里面。由于真鼓的质量将会下降，如果在混合歌中，一首歌曲较先前的歌曲的速度低很多，这应避免。

## 保存乐曲



保存乐曲按钮，对应的快捷键为 **Ctrl+S** 或 **[F2]**，菜单项为 **档 / 保存**。



使用[保存为]按钮可以将乐曲保存为不同的名称或不同的位置。(歌曲“另存档案”为一个不同的名字现在有新的名字加到那最近使用的歌曲对话框)。**[保存为]**按钮也包括额外的选项去储存一首乐曲。



储存歌曲+音色 & 和声(Alt+F2)让你储存歌曲以自定音色,加上音量、混向、音库、和声、独奏及真鼓。当储存时,你也能选择固定轨道。参考下列的储存歌曲设定。

乐曲保存后,档的扩展名的最后一个字母以”U”来标识。但在老版本的 Band-in-a-Box 中,乐曲扩展名会与使用的风格相关联。比如乐曲 Mysong 使用了 ZZJAZZ.STY 风格,保存时它的文件名就是 Mysong.MG1, ”1”代表 1#风格—ZZJAZZ。

现在,新版 Band-in-a-Box 将乐曲扩展名统一为.MGU。不过如果打开的是老版本的.MG1 档,那么保存时仍将沿用这个相同的档,以避免同一乐曲出现两个文件名。

**注意:**乐曲一定要保存为 Band-in-a-Box 格式(而不是通用的 MIDI 格式),只有这样,下次打开乐曲时才能调入正确的伴奏织体。

乐曲中包含的音频轨将保存为一个单独的波形档(.WAV)。

### 保存乐曲设置

默认值设定所有设定与歌曲一起储存,除非不勾选“所有设定与歌曲一起储存”,在**分配乐器及和声到歌曲对话框**(Alt+F2 或 档|保存特殊|储存歌曲和音色&和声一起)。

与歌曲储存所有设定

这包括真轨,真鼓,和真轨独奏以及音色,音量,音频和 MIDI 混向,音色,声像,音库,和声(旋律和外部),和独奏。

如果有一些自定项目不想以歌曲储存,可不勾选“储存所有设定”和使用这一个对话框只储存想要保存的设定。



保存乐曲中的部分音色设置：

a) 从下拉式音色列表选择想要的音色 (乐器)。其他声部保持为 0。注意：这里所说的音色号是指 GM 编号。

或者

b) 点击[音色]，将乐曲当前使用的音色编号自动填入进来。

使用选项框来选择保存什么音色，以及是否要保存旋律和转接和声编配、是否要保存选定的独奏产生器来演奏乐曲。您也可以为每首乐曲保存音色为“开”或“关”。例如，我们可以让某首乐曲没有钢琴声部。

提示: 还可以根据实际需要, 保存其他更多的设置。

使用“固定”复选框把轨道置于一个固定状态，以特定的编排储存和不被 Band-in-a-Box 重写。你能仍然编辑固定轨道。

如果你总是想要 MIDI 鼓而不是真鼓，勾选“只于这歌曲用 MIDI 鼓”。

分配一个特定的真鼓风格到你的歌曲，勾选“只于这歌曲用真鼓风格”。

按 [RD] 按钮选择真鼓风格。

这个对话框一般用来保存乐曲的部分信息，而不是用来保存整个乐曲的全部内容。要想将乐曲嵌入信息保存到硬盘上，您应当：

1. 选择 档|保存特殊|保存音色及和声 (Alt+F2)。
2. 选择音色和其他您希望嵌入到乐曲的设置。
3. 按下保存按钮，将乐曲保存到硬盘上。

如果你为乐器 (贝司/鼓/钢琴/吉他/弦乐) 设定一个 MIDI 音色，加载另一个风格,Band-in-a-Box 将用风格音色重写你的音色。如果它没有那样做,你只有相同音色不管任何风格。所以如果你对于一个轨道想要一个特定的音色,加载风格之后然后设定它。

### 储存固定真轨

能冻结任何轨道 (MIDI 或真轨)。当固定的时候,它将不变或再产生。当再播放先前的歌曲时候,这能节省时间,而且让你固定一个你喜爱的编排。如果你固定整首歌曲,你不须等候歌曲再产生。下次你播放时,它已准备好。

能编辑和储存所有轨道。贝司，鼓，钢琴，吉他和弦乐的 MIDI 轨道现在能被编辑和储存。如果你固定一条轨道,仍然能编辑它,因为它只固定在 Band-in-a-Box (你能仍然编辑它), MIDI 轨道将储存到档案。因此你能自定义贝司部份与一个特定的歌曲相配,和以一个固定贝司部份储存,Band-in-a-Box 将不重写你的编辑。这包括真图表—如果你想要编辑真轨独奏的记谱,举例来说。

编辑一个 MIDI 轨道 (贝司, 鼓, 钢琴, 吉他, 弦乐), 或真轨的 MIDI 部份, 那有一个真图表 (采谱独奏的 MIDI), 只是开启记谱窗口 (或钢琴卷帘谱窗口), 和单击轨道和编辑。按固定按钮确定固定轨道 和选择固定那轨道,或右击在屏幕上面的乐器和选择固定。现在你编辑的轨道与歌曲储存。

### 以电子邮件为附件发乐曲

你可以以电子邮件为附件发一首乐曲 (.MGU 或 .SGU), 风格 (.STY 和 .STX) 或已转换的音频档 (m4a、wma、wav、或 mp3)。



按下 **[保存为]** 按钮并选择以*电子邮件为附件发乐曲*去打开发乐曲电子邮件对话框。



该对话框允许你选择哪些文件你想发电子邮件:

- 乐曲 (.MGU 或 .SGU)
- 风格 (.STY 和 .STX)
- 一已转换的音频档 (选择 m4a、wma、wav、mp3)

### 另存为视频并上传到 YouTube

现在你可以储存你的乐曲为视频并上传到 YouTube 或在视频程序中工作。”视频”部分是在 Band-in-a-Box 的和弦表并当播放乐曲时显示和弦和突出显示小节的移动。乐曲标题和乐曲信息显示在窗口的顶部。例如,你可以制作一条有一很酷和弦进程的背景音轨,并上传到 YouTube 让其他人跟着演奏。做一视觉的移调并上传第二个版本给 Bb 次中音萨克斯管演奏者。



若要使用此功能,请按 **[保存为]** 按钮,从下拉菜单中选择 *另存为视频*。



如果你想要选择视频的高度与宽度,请启用“自定义大小”。如果禁用了此选项,视频的大小将配合显示中的和弦表。

如果启用了“包括标题”,视频将有一个黑色的栏在顶部并包含如下所示的标题。

“向前滚动”选项使和弦表滚动,以致当前现正播放的小节总是在视频的顶部 (即是将能看到的更多前面的小节)。

单击 **[确定 - 转换视频]** 去开始转换视频。

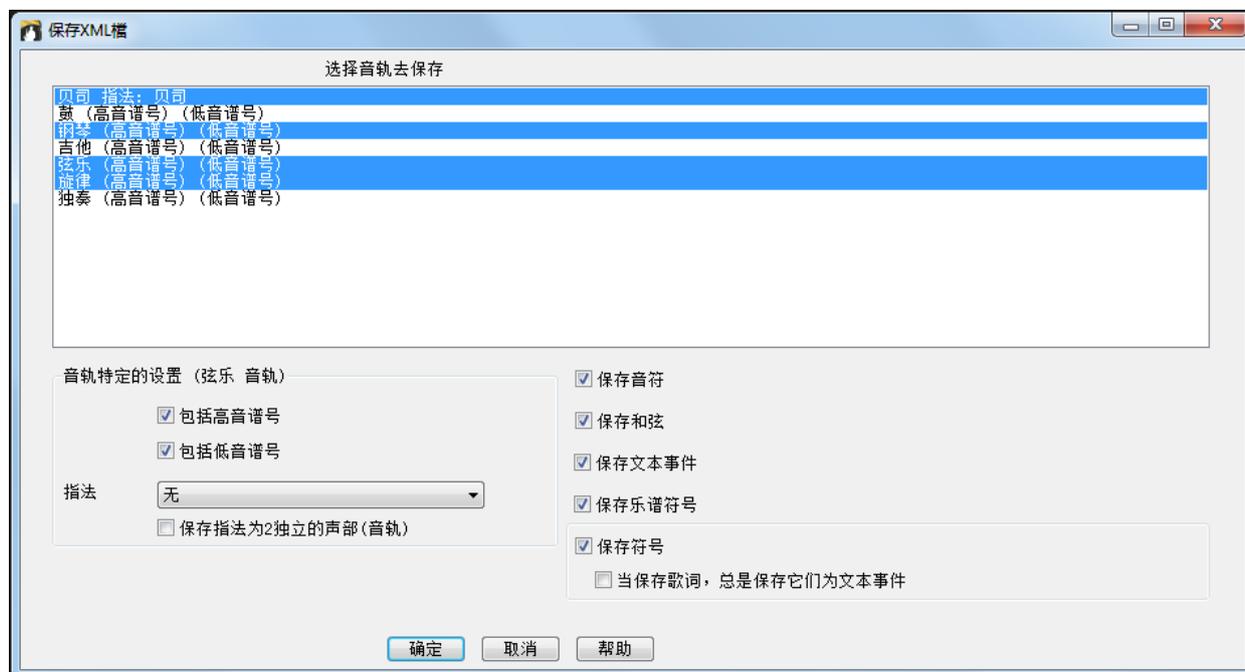
## 保存乐曲为 MusicXML

Band-in-a-Box 支援 MusicXML，因此你可以轻松地汇出你的 Band-in-a-Box 乐曲到乐谱程序如 Finale、Sibelius、和 Guitar Pro，并仍可保留 Band-in-a-Box 乐曲中的和弦。



要将当前乐曲保存为 XML 档，按 [另存为] 按钮并选择另存乐曲为 MusicXML 文件，或去到菜单 档 | 保存特殊 | 另存乐曲为 MusicXML 档。当 BB 保存文件对话框打开时，指定一文件名和位置，并按 [保存] 按钮。

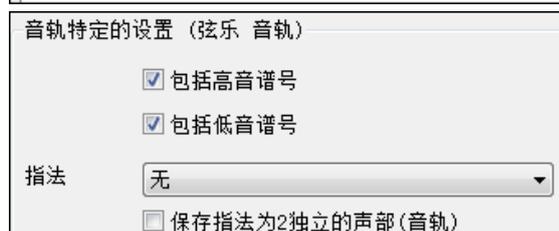
这会打开保存 XML 文件对话框。



首先，选择你想要保存到 XML 档的音轨。



若要选择多条音轨，请按住 CTRL 键并单击音轨。



“音轨特定设置”区域可让你选择每条音轨要包含哪个谱号。例如，你可以以低音谱号保存贝司音轨，以两条音轨保存钢琴音轨，和以高音谱号保存旋律音轨。它还有一个选项去包括指法。”保存指法为 2 独立的声部(音轨)”会储存两声部：一是给乐谱音轨而另一是给指法。



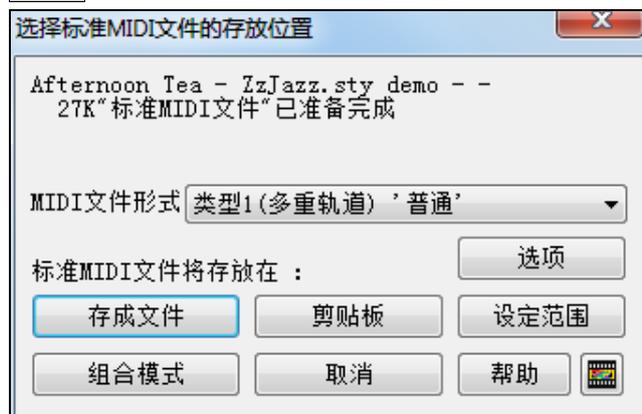
选择你想要保存到 XML 文件的元素，然后按 [确定]。

现在该文件已准备在你的乐谱程序中打开。

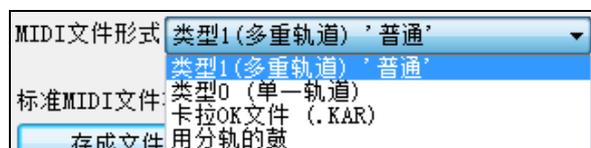
## 保存 MIDI 和卡拉 OK 档



Band-in-a-Box 乐曲可以保存为格式 0 和格式 1 的 MIDI 档，也可以保存为卡拉 OK 档和 GM 格式的歌词。单击 [.MID] 按钮或按 [F6] 键，打开对话框。



选择保存的 MIDI 档格式。



在下拉式“MIDI 档类型”组合框内选择您希望保存的 MIDI 档类型。

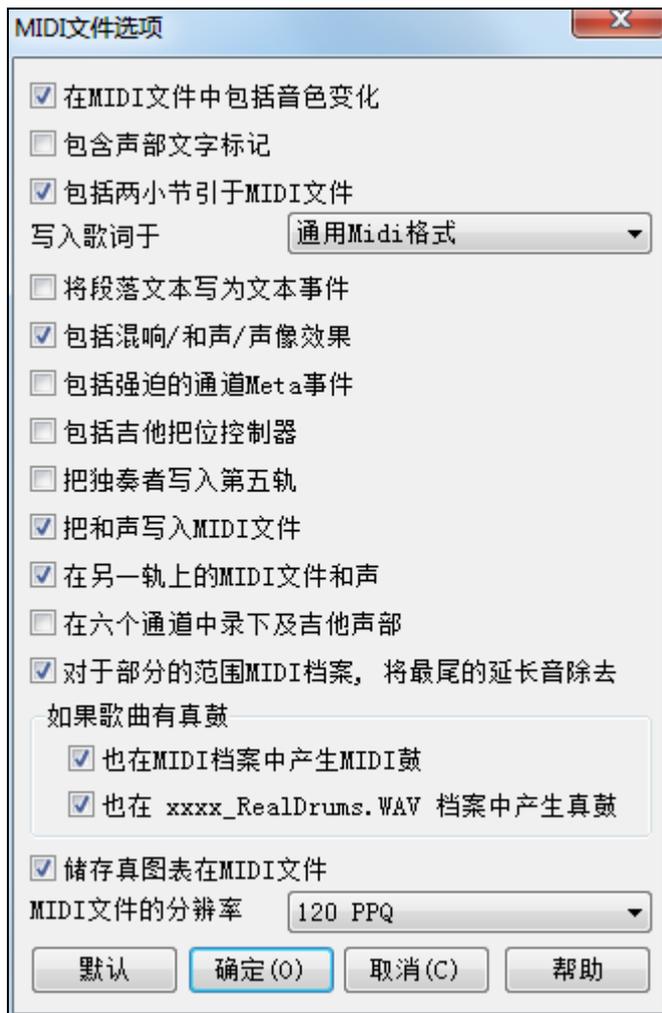
预设情况下，Band-in-a-Box 选择格式（多轨）MIDI 格式。如果选择格式 0，那么所有的信息都将灌入到同一条 MIDI 轨中。格式 0 的优点是，很多音序器在使用它时不需预先读入内容，而是直接在磁盘上播放。

卡拉 OK 文件 (.KAR) 是一种特殊的 MIDI 格式，它可以包含文本歌词。Band-in-a-Box 还可以将乐曲的鼓声部分轨保存(在“MIDI 文件类型”选项框中选择 *鼓组分轨*)，以便在其他 MIDI 音序器中可以按乐器轨来编辑。

### MIDI 文件选项



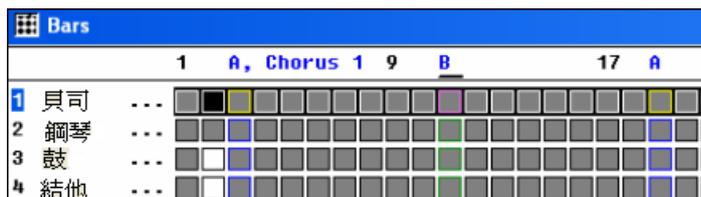
使用在 **MIDI 档案选项**对话框中的这个按钮来自定 MIDI 档案的设定。这个对话框也在 **偏好**对话框中用 [MIDI 档案] 按钮 开启 (*选项 | 偏好*)。



**在 MIDI 文件中包括音色变化** - MIDI 文件中包含音色（乐器）改变。

**包含文本的部份标记** - 可写含描述性的文本部份标记到 MIDI 档案。

如果在 MIDI 文件选项中选取了“包含文本的声部标记”，则制作的 MIDI 文件将包含文本标记。然后，在 PowerTracks Pro Audio 软件的小节窗口中，您可以看到描述性的文本标记。



例如，在第三小节有一个“A，乐段 1”的标记，用于说明声部标记为子风格“a”、第一乐段。文本标记可在 MIDI 档案中被读取，并在记谱上显示成段落标记。

**包括两小节前奏于 MIDI 档**

MIDI 档中包含 2 小节预备拍。

**写入歌词于通用 MIDI 格式** - 歌词写在 MIDI 档案中符合 GM 规格特定的需求，所以在 Band-in-a-Box 中存档的歌词可同样地显示在其他的 MIDI 程序中。这是在**偏好**对话框中的 MIDI 档案选项之一。我们推荐用 GM 格式。



**将段落文本写为文本事件**

部分文字可以作为文字事件包含在 MIDI 文件中。

### 包括混响/和声/声像效果

IDI 文件中包含音量、混响、合唱、声像等设置。

### 包括强迫的通道 Meta 事件

IDI 档中包含 Forced Channel Meta 事件。

### 包括吉他把位控制器

PG Music 使用 84 号控制器指示吉他把位，但一些合成器的 84 号控制器管理滑音，所以要小心使用。

### 把独奏声部写入通道 5

用 5 通道写独奏声部。一般程序使用 8 信道，选择此项可以写在 5 通道。

### 把和声写入 MIDI 档

如果选择 Yes，和声也将写进 MIDI 档，否则仅写旋律。

### 独立音轨的 MIDI 档和声

如果选择 Yes，和声写进 MIDI 档时各声部写在分别的轨上,便于打印分谱。

### 在六个通道中写入吉他声部

将吉他声部写在 6 个 MIDI 通道。如果选择 Yes，吉他声部写进 MIDI 档时将占用 11-16 通道，每条弦单独使用一通道

**为只有部分范围 MIDI 档，删除在后面的持续音符 - 不在小节内的相关音符事件不会存盘至 MIDI 档案。**

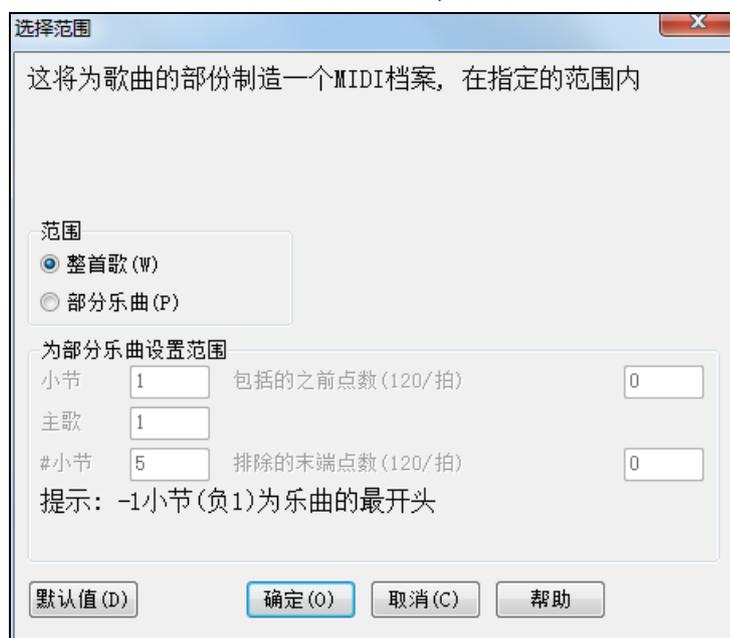
### 如果歌曲有真鼓

可不勾选 **也在 MIDI 档案中产生 MIDI 鼓**，如果你的歌曲使用真鼓，而且不想要 MIDI 鼓被包含在 MIDI 档案之中。

**也在 xxxx\_RealDrums.WAV 档案中产生真鼓**，把真鼓 (是音频) 如一个 .WAV 档案单独存盘。这让你容易地汇入整个 Band-in-a-Box 歌曲进入另一个程序来编辑。

### MIDI 档以小节范围选择

**设定范围** 当制造一个 MIDI 档案的时候，现在你能选择一个范围的小节被包括在内。突出显示任何范围的小节，使到 MIDI 档案只包含所选择的范围。



举例来说，如果你只想要乐段 #2，便只选择这乐段。

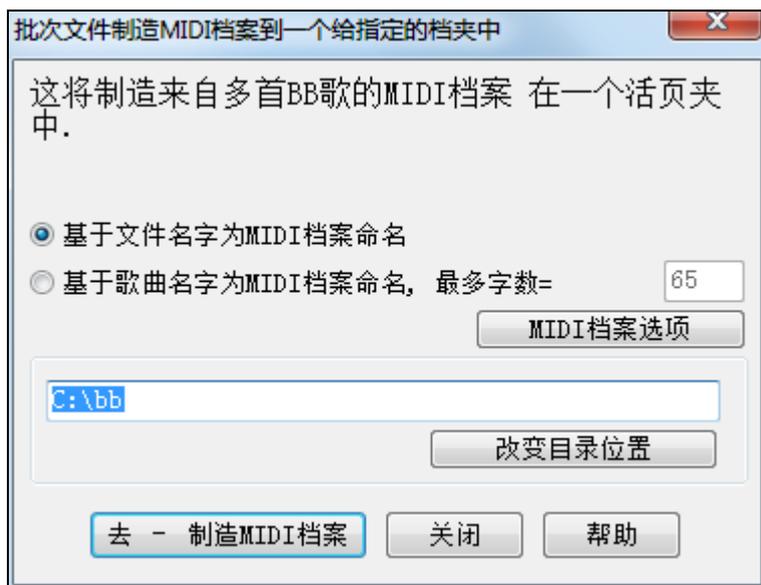
最终的 MIDI 档案将是利用所挑选的范围做成的。

**设定范围** 如没有在和弦谱上选择一个范围，你可按 MIDI 档案按钮制造一个只含部分范围的 MIDI 档案，然后按“设定范围”按钮。

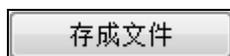
### 将一档案夹的歌曲整批转换成 MIDI 档案。

**组合模式** 只要一个指令便能将一档案夹的歌曲整批转换成 MIDI 档案。你能选择要建立的文件名字，这可跟据原本的文件名字或者歌曲名。

按在 MIDI 档案对话框中“整批模式”的按钮来应用这一个功能。



### 保存选项



将文件保存到磁盘。



将档保存到 Windows 的剪贴板，这样可以将乐曲按指定的 MIDI 档格式粘贴的其他音序软件中。

旋律/独奏（包括它们所选的和声）都将保存到 MIDI 档中。有关设置在选项 / 参数选择对话框中。

和弦表中的段落标记也将存入 MIDI 档，Band-in-a-Box 重新汇入时可以识别，而且在 PowerTracks Pro Audio 软件中也可以被识别。

### 录制到外部音序器

很多人需要使用 Band-in-a-Box 软件进行实时录制。如果您无法随身携带计算机，您可以用音序器或带内置音序软件的键盘来读取标准 MIDI 文件。将乐曲传送到 Sound Brush 的步骤是：

- 按下此按钮，来制作乐曲的 MIDI 文件。
- 将其直接保存到一张软盘上，或者将其保存到硬盘上然后再拷贝到软盘上。
- Sound Brush 就可以读取 IBM 格式软盘上的 MIDI 文件。

### MGX 文件

MIDI 文件被调入到旋律（或独奏）声部后，旋律（或独奏）声部就变成一个多轨系统。相应的，保存为文件时扩展名就变为 MGX，以区别于其他 BB 乐曲类型。

### 储存音频档

如果你已经录制一个原音乐器，Band-in-a-Box 能转换 MIDI 数据到一个音频档 (\*.wav) 而且合并你的现场音频录音产生一个完整的数字音频文件。



按 [WAV] 按钮然后选择 *保存所有乐曲为 WAV 文件(有选项)* 菜单指令。这会打开 **转换到音频文件** 对话框。



**转换为音频文件**对话框可以使您将文件保存为.WAV,.WMA（Windows 多媒体音频）或其他压缩格式的音频档。注意，MP4 及 M4A 选项需要 Apple QuickTime(Windows) , 7.6 版或比较高,从 [www.apple.com](http://www.apple.com) 可得. 您可以选择只转换 MIDI 档形式的乐曲，使用已包含的 Coyote WT softsynths, 或任何其他你有的 DXi 或 VST softsynth。将乐曲转换为高质量的音频档。

MIDI 档将直接转换成音频，而不会绕过 Band-in-a-Box 的转换（实际上是重新混合录音）过程。通常只需要几秒钟就可完成。

如果启用了“包括 ACID 信息”，那么 ACID 信息，例如速度，根音，以及该文件是否应伸展速度和移调也会写入到 WAV 档。

**整批** 使用**整批**功能将整个档案夹的 Band-in-a-Box 歌曲转换成音频档。有一个选项命名被建立的音频档，基于文件名字或歌曲标题。



另一选项为在每个转换之后, 重新设定 DXi 合成器。这确定没有来自先前档案的音频 (附着音符等等) 被保留。

## 固定音轨

能冻结任何轨道 (MIDI 或真轨)。当固定的时候, 它将不变或再产生。当再播放先前的歌曲时候, 这能节省时间, 而且让你固定一个你喜爱的编排。如果你固定整首歌曲, 你不须等候歌曲再产生。下次你播放时, 它已准备好。

## 保存成表演

这功能使“冻结”音轨功能再进一步, 能保存音频本身。因此, 你可以发送你的 Band-in-a-Box 乐曲给你的朋友, 他们将能播放该乐曲而无需安装真轨。

<p><b>保存音轨成演奏档 (wav/wma)</b></p> <p><b>删除演奏音轨</b></p>	<p>要保存音轨, 单击鼠标右键在乐器单选按钮上并选择保存音轨成表演档。你可以选择一 WAV 档或 WMA 档。当你选择时, 音轨将会转换到 c:\bb\&lt; 乐曲标题&gt;\&lt;音轨名称 (例如 Bass).WAV 或 .WMA。</p>
---	---

使用“清除演奏音轨”指令去删除演奏音轨。

**技术说明:** 演奏音轨的制造可通过简单地制作音频档 (WAV、WMA) 并命名跟乐曲相同的名称, 但要添加音轨名称 (Bass、Piano、Drums、Guitar、Strings、Melody、Soloist)。

 MySong.MGU  MySong Melody.WAV	<p>例如, 这首乐曲是 MySong.MGU, 如果你把一个名为 MySong Melody.WAV 放在相同的文件夹中, 这档便会成为旋律音轨的演奏音轨。</p>
---	---

## SoundCloud.com

SoundCloud.com 的整合允许你轻松地将你的作品上传到 SoundCloud.com 服务。

SoundCloud.com 是一流行的网上服务 (与 PG Music 没有关连), 使用者可以上传他们原创的乐曲让别人欣赏。

按 WAV 按钮, 会看到菜单, 其中包括 SoundCloud 选项去发送整首乐曲到 SoundCloud.com。



又或选择主菜单项 **档 | 保存特殊 | 将乐曲发送到 SoundCloud.com**。如果你想要发送一个音轨，将该音轨从乐器单选按钮拖到拖放按钮，然后右击 **[拖放]** 按钮，选择发送到 SoundCloud。

你的乐曲将会以你选择的音频格式 (M4A、MP4、WMA、WAV、MP3) 上传。

保存到 SoundCloud 也将永久保存档的副本在 \bb\SoundCloud 文件夹中并用名称 <乐曲标题>\_ToSoundCloud.wma。

**注意：**你需要有一个 SoundCloud 的账户，并遵循 SoundCloud 网站的服务条款。

## 储存你的配置



**[个人偏好]** 按钮开启 **偏好** 对话框，让你设定程序设定，在 Band-in-a-Box 储存的窗口配置档案 INTRFACE.BBW。

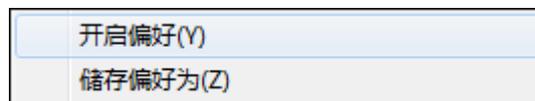
各种不同的偏好在参考章中被详细地描述。

### 自定偏好

藉由你目前的设定储存和回复。举例来说，你能有特定的偏爱，设定一组歌曲，记谱转调等等。

**选项 | 返回原本设定** 选单指令现在储存偏好到磁盘，让设定能随时被回复。

选择选单项目 **选项 | 储存偏好** 为储存一个配置，或 **选项 | 打开偏好档** 加载一个被储存的配置。



## 刻制 CD

Band-in-a-Box 可以将乐曲直接刻录成音频 CD。

### 刻制 CD 步骤



点击 **[.WAV]** 打开 **音频输出** 窗口。点击 **[刻录为音频 CD]** 按钮。Band-in-a-Box 将把乐曲转换成一个立体声的音频档，然后启动内置的 CD 刻录程序 **Miniburn**。

**刻录音频CD** 转换完成的档将出现在刻录列表中。可以将其他档添加列表，以填满一张 CD，或者按 **[刻录 CD - 不做终结]**，以便将来补刻其他文件。CD 在刻录终结之前是不能播放的。

**注意：**此功能将使用你计算机的 CD 或 DVD 光驱。如果 MiniBurn 不能识别你的光驱，你可能需要从制造商的网站下载并安装最新的驱动程序。作为替代方法，你可以总是使用 CD/DVD 光驱提供给你的软件或是 Windows 媒体播放器将已转换的 Band-in-a-Box 文件刻录到光盘里。



## 小结

你已经在 Band-in-a-Box 中完成歌曲生产的完整程序。

这一章介绍了 Band-in-a-Box 创作乐曲的完整过程。首先介绍了如何创作乐曲的旋律,独奏与伴奏加上真鼓和真轨及你自己的和声和专业效果的音频轨道。

接着介绍了如何定制、显示和打印专业的”手写”爵士乐字型的乐谱(包括和弦符号、歌词和文字标记等)。然后介绍了如何录入音频并添加和声和音频效果。最后介绍了如何保存乐曲,并刻制 CD(以各种不同的 MIDI 和音频格式)。

至此, Band-in-a-Box 的基本操作介绍完毕。你已准备好用 Band-in-a-Box 来制造许多有趣和棒的音乐。

## 第七章：真轨和真鼓

### 真轨

#### 真轨是什么？

真轨以顶尖乐手的现场音频录音制造 Band-in-a-Box 轨道。这些轨道替换那一个乐器的 MIDI 轨道，及能像 MIDI 乐器被控制 (音量改变, 静音, 等等)。最好是它们跟随你输入的和弦进行，所以你听到一个真实的音频伴奏你的歌曲。

这些不是“样本”，而是完整的录音，持续从 1 到 8 个小节在一段时间，和其它 Band-in-a-Box 轨道完美地同步演奏。真轨能被建造到风格，而且会替换贝司，吉他，钢琴或弦乐部份，或使用独奏功能产生独奏 (或旋律) 轨道。

Band-in-a-Box Pro (专业版) 有为流行，爵士乐和乡谣的真轨组合。

#### 更多真轨

有数以百计真轨可以分开加装程序的方式使用，或以优惠价包含在各种不同的 Band-in-a-Box 套装之内。到 (主选单) 选项有什么加装程序? 对话框 会见到你有那些真轨。这将列出你有的真轨组。在说明选单也有这一个功能。

当歌曲加载, 播放或者储存的时候，如果找不到任何真轨，一个黄色的提示讯息将出现, 列出不见的档案。

#### 真轨设定



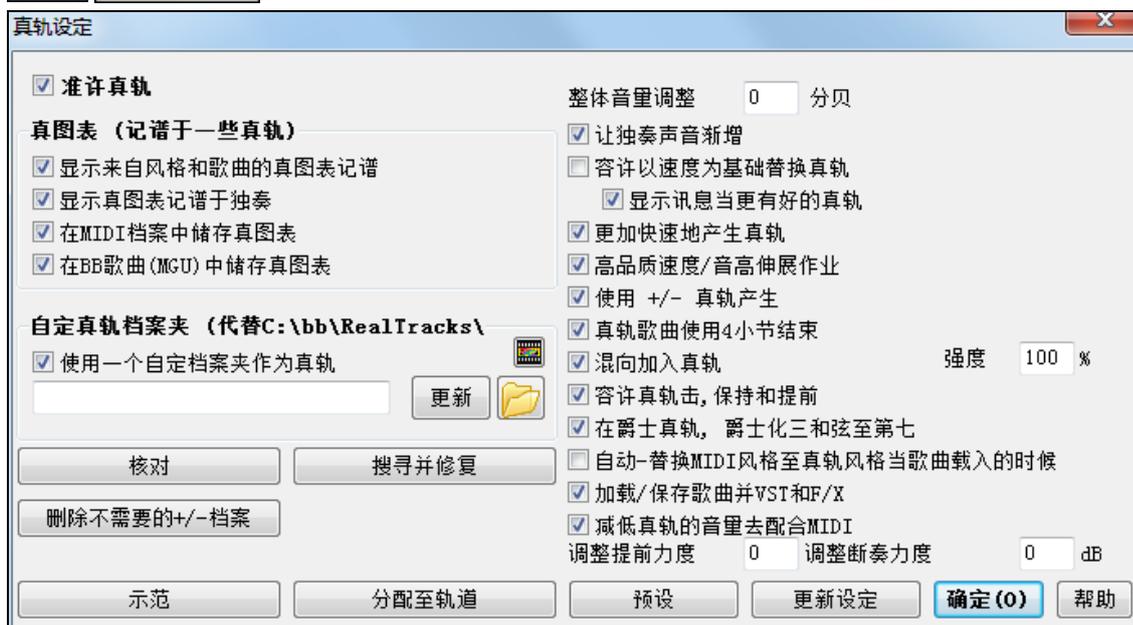
Ctrl+单击[真轨]菜单按钮开启真轨设定对话框，或 Shift+单击开启真轨选择器。在这按钮上单击，开启一个选择选单：真轨选择器对话框，真轨偏好 (真轨设定对话框)，有一选项为这一个速度选择更好的真轨，应用于贝司，钢琴，吉他和弦乐部份, 如果它们存在，并有选项以真轨代替 MIDI 风格。

份, 如果它们存在，并有选项以真轨代替 MIDI 风格。



真轨

真轨设定对话框也能在偏好对话框中按[真轨]激活。



**准许真轨** 在**真轨设定**对话框中让你 准许/不准许 真轨功能。

### 真图表 (真轨的记谱)

大多数的真轨现在在记谱显示弹奏的音符,也就是真图表,显示正在被弹奏的音符。一些吉他真轨也显示吉他谱和一个正确的在屏幕上的指板吉他显示装置,以显示吉他正在弹奏的音乐。

要显示哪个乐器有真图表,在**分配真轨到轨道**对话框把栏 11 “图表” 排序。乐器有“N”或“Gt”在这一个栏中有真图表。

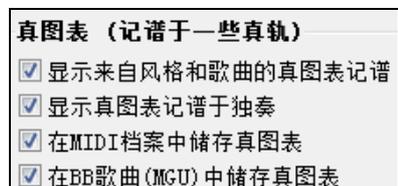
- 在图表栏中的乐器有“Gt”,有真图表以正确的吉他谱和在屏幕上的吉他指板显示。
- 如果乐器是原音钢琴及在图表栏中有“N”,乐器有爵士钢琴真图表。
- 各种不同的其它乐器有“N”,(踏板电子吉他,滑奏吉他, Resophonic, 喇叭, 次高音萨克斯管,次中音萨克斯管)有真图表以标准记谱显示。

 **贝司** 在屏幕的顶端,如果轨道有真轨,但不是真图表轨道,那么轨道名字是绿色的。

 **弦乐** 真乐器图表:如果一个轨道有真图表,轨道名字是绿色的并且在下面划短线。

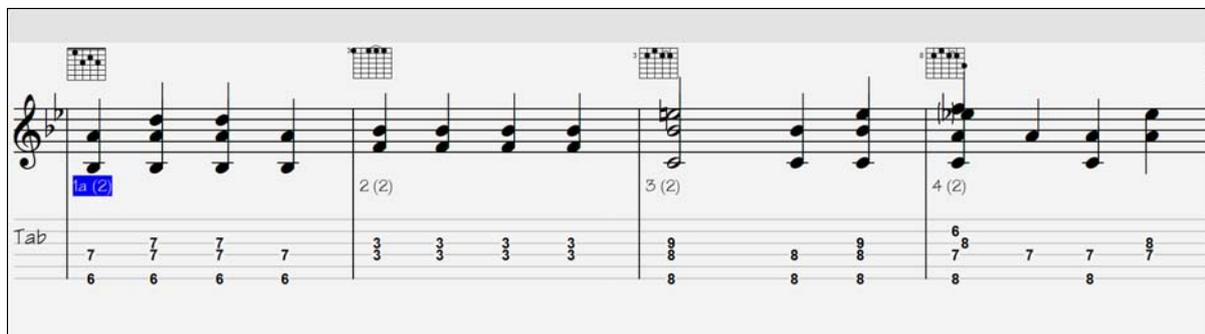
 **吉他** 真吉他图表:如果一个轨道有真图表,而且是一个吉他轨道以正确的吉他谱和在屏幕上的吉他指板显示,它是绿色的并且下面划长线。

真图表能被储存到 MIDI 档案或歌曲 (MGU)。



真图表是可选择的,在**真轨设定**对话框选择。

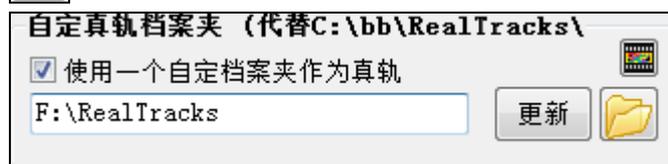
- “显示真图表记谱从风格和歌曲” 将显示真图表,那从风格或歌曲产生,与真轨一起储存的。
- “显示真图表记谱为独奏” 将显示真图表,从**选择独奏**对话框中产生的。
- “储存真图表在 MIDI 档案中” 将储存真图表到一个 MIDI 轨道,如此你能在其它的程序中分析它。
- “储存真图表在 BB 歌曲 (MGU) 中” 将储存真图表 MIDI 讯息至 MGU 档案。



### 真轨档案夹

真轨风格在 c:\bb\Realtracks 被储存 (假试 c:\bb 是你的 Band-in-a-Box 档案夹)。

 你能按档案夹按钮及选择另一个档案夹,以选择另一个位置。然后,按 **[更新]** 按钮确定新的位置。



当使用真轨的时候,你不需要参阅这一个档案夹;它被使用在 Band-in-a-Box 内部,因此你不应该加入或者把档案从这一个真轨档案夹移开,除非你“知道你正在做什么。”

如果 Band-in-a-Box 找不到你的真轨档案夹,一个黄色的提示讯息会在启动时出现,提醒你而且告诉你该如何解决:“注意:你有安装真轨,但是不在你的真轨档案夹中。你应该在 偏好 | 真轨设定 指向你的正确真轨档案夹。”

## 应用真轨设定

整体音量调整 0 分贝

你能调整整体的音量到真轨。如果它们整体太大声,试调整整体音量大约 -10 个分贝。

让独奏声音渐增 “让独奏声音渐增” 能被应用到一些真轨, 让独奏强度增加。

容许以速度为基础替换真轨 如果相似真轨有不同的速度,Band-in-a-Box 将自动地选择一个最好的使用。举例来说, 如果你加载一个民谣, 有原音贝司真轨速度 60,和你加速至 140,按[播放], Band-in-a-Box 将自动地选择一个较近速度 140 的原音贝司真轨,如果它是相同的类型和感觉。这意味你能使用一个简单的爵士乐风格, 和它在各种不同的速度播放,而不须以速度为基础设定最好的真轨。支持交换速度的真轨列在真轨分配对话框最后一个栏的旁边。



举例来说, 如果我们加载一个民谣爵士风格如 \_BALFRED.STY。

我们能见到贝司真轨风格的名字有一个 (~) 符号在前面。

那指出它 可以改变到一个不同的真轨风格在更高的速度。



现在让我们把歌曲的速度增加到一个更高的速度, 像 115。

我们将见到真轨乐器名字转到适合一个速度 =110 的。

所以当你按播放的时候, 你将听到那真轨接近到你的速度, 而不必要做任何事使这发生。

真轨的速度交换功能的内定值是“准许”。(它本来是不准许。)在真轨设定对话框中有一个选项不准许自动速度交换。当自动替换真轨不准许(不勾选)的时候, ”显示讯息当有更好的真轨在这一个速度” 设定被开启。

容许以速度为基础替换真轨  
 显示讯息当有更好的真轨

如果真轨被选择, 一个黄色的讯息会出现,但是有更好的真轨在目前的速度。

有较好的真轨, 较接近歌曲速度,于下列的轨道: 贝司 85->110,钢琴 85->110,吉他 85->110

你能藉由按真轨工具列按钮, 然后在这一个速度选择更好的真轨 单擎, 替代所有四个部份。



真轨速度分配对话框的速度交换 (TS) 栏表示那一个真轨可交换速度。速度交换只发生有真轨的安装中。

名字	乐器	类型	感觉	速度	种类	#*	不...	组	立体声	图表	艺术家	TS	保
贝司,原音,爵士 摇摆 140 (仅限'2)	声学弦贝司 (33)	节奏	摇摆	140	爵士乐	444		14	单声	Gt	Neil Swainson	Y	73
贝司,原音,爵士 摇摆 140 (仅限'4)	声学弦贝司 (33)	节奏	摇摆	140	爵士乐	445		14	单声	Gt	Neil Swainson	Y	73
吉他,电子,节奏 爵士 摇摆 140	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	446		14	单声	Gt	Oliver Gannon	Y	78
吉他,电子,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	447		14	单声	Gt	Oliver Gannon	Y	78
吉他,电子,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	448		14	单声	Gt	Oliver Gannon	Y	78
钢琴,原音,节奏 爵士 摇摆 140	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	449		14	立体声	N	Miles Black	Y	2
钢琴,原音,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	450		14	立体声	N	Miles Black	Y	2
钢琴,原音,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	451		14	立体声	N	Miles Black	Y	2
贝司,原音,独奏 爵士 摇摆 140	声学弦贝司 (33)	独奏	摇摆	140	爵士乐	452		15	单声	N	Neil Swainson	Y	73

更加快速地产生产真轨 这一个“加速”功能自动地工作;在播放期间使用中央处理器资源。如果你有一部多核心计算机,你可能一点也注意不到,因为它使用不同的核心而非 BB 执行绪。如果你有一个旧的计算机,低内存,慢速硬盘机等等,或在播放期间有音频杂音你能设定不准许这'加速'功能。这将确定你的计算机在播放期间用较少的中央处理器资源。

高品质速度/音高伸展作业 这能少许改善速度及音高伸展的品质。如果你有一部快速的计算机而且没有在播放期间没有间断,你能设定这。

使用 +/- 真轨产生 这一个设定是通常是不准许,但是如果你的计算机较慢,准许它。

**真轨歌曲使用4小节结束** 4 小节结束容许时间给乐器有一个自然的衰变。”4 小节结束” 有一附加的两个小节让音频乐器自然衰变的完结 (而非很快淡出)。4 小节结束是预先设定。不勾选这, 你能不准许全部使用 4 小节结束, 或在 **歌曲设定** 对话框中以每首歌曲的方式, **编辑 | 曲式 | 设定 (给这一首乐曲)**。

**混向加入真轨** **强度 %** 100 当这被设定的时候, 混向将被加到真轨和真鼓。

**容许真轨击, 保持和提前** 真轨支持**断奏, 保持和提前**。只简单地输入和弦, 加入(...)为断奏及保持, 真轨播放会它们。

**注意:** 你需要安装程序在你的真轨档案夹中开 Library\Holds 档案夹。

**保持**  
130 真轨分配对话框列出每个真轨, 在最后一个栏为“保持”, 列出那一个真轨是否支持断奏, 保持, 和提前。如果在那里有一个数目 (不是一个空白的字段), 那么它们全部被支持。

如果有“n”, 这意味它们被支持, 但是你没有 Holds\_## 档案在 RealTracks\Library\Holds 档案夹。

假定你有你产生的真轨的保持档案, 然后你像平常使用 Band-in-a-Box, 和与断奏输入和弦 (举例来说 C..), 保持 (C ...), 或提前 (^C 或 ^C 为 8 分音符 或 16 分音符提前), 或提前和保持的组合 (^C....)。

**在爵士真轨, 爵士化三和弦至第七** 当简单的三和弦被输入, 许多爵士伴奏风格演奏三和弦 (不是第 7), 而非”爵士化它们”到 7 和弦。准许这设定, 如果你想自动地把三和弦“爵士化”, 当使用爵士乐真轨伴奏。

**自动-替换MIDI风格至真轨风格当歌曲载入的时候** 如果这设定, 当一首用 MIDI 风格的旧歌加载一个真风格的时候, 可能被自动替代, 使你的歌曲更好听。你能回复替换, 藉由在真轨工具列选单中选择 **回复风格在风格别名之前**。



**加载/保存歌曲并VST和F/X** 当设置了与乐曲一起加载/储存 VST 和 F/X, 如果乐曲或风格中有 VST 合成器和 FX 便会跟乐曲一起载入。

**减低真轨的音量去配合MIDI** 取消选择”减少真轨音量以配合 MIDI”, 并不会减少它的音量去配合较低音量的 MIDI 音轨。这对于要将档案转换及传送到 DAW 是非常有用的。

预设

[**预设**] 把**真轨设定**设定回默认值设定。

示范

[**示范**] 按钮显示一个用真轨的歌曲示范的选单在 \bb\Realtracks -Demos 档案夹中。

分配至轨道

[**分配至轨道**] 启动那**分配真轨到轨道**对话框, 真轨乐器被列出而且分配到 Band-in-a-Box 轨道。

更新设定

按 [**更新设定**] 按钮储存你已经在这一个对话框的新设定。大多数的改变将在你下次按 [**播放**] 时生效。

删除不需要的+/-档案

按那 [**删除不需要的+/-档案**]从真轨档案夹删除不需要的档案。

**重要提示:** 如果你继续使用较旧的 Band-in-a-Box 版本, 用相同的真轨档案夹, 那么不要删除这些 +/- 档案, 因为 Band-in-a-Box 的较旧版本仍然需要较大的真轨。

**Q. 什么是真轨+/-档案?**

在 Band-in-a-Box 2010 或较早版本的真轨中, 我们在真轨档案夹中包含了额外的 WMA 档案。这些 WMA 版本的档

案,有+或-在文件名字中。举例来说,BG057+1.wma是+/-档案,然而BG057.wma不是。我们叫它们真轨“+/-档案”。它们不包含在Band-in-a-Box 2011或更高版本,因为不需要,因它们要额外的空间。

**Q. 我第一次买了 Band-in-a-Box 2011 版. 我需要做任何事吗?**

不需要,没有+/-档案包含在Band-in-a-Box 2011或更高版本,因此有不需做甚么

**Q. 我已经升级到 Band-in-a-Box 2011, 而且有 +/- 档案在真轨档案夹. 我需要做任何事吗?**

你不需要做任何事。

但是如果你想要省回硬盘机空间,而且你有一个比较新的/比较快速的机器(Vista或者W7),你能去真轨设定(偏好)而且按下[删除不需要的+/-档案](在下面#2查阅明细)如果你有一个比较旧的/比较慢的机器,你可能想要选择那“使用+/-真轨产生(准许在慢速机器)”复选框(在下面#1查阅明细)。

顾客用现有真轨库(2010或较早版本)不需要做任何事,因为现有的真轨能运作。

摘要:

1. 如果使用一个比较旧的/比较慢的机器(XP):

-在真轨设定对话框(偏好)中,选择那“使用+/-真轨产生(准许在慢速机器)”复选框。

-不要按那[删除不需要的+/-档案]按钮。

2. 如果使用一个较新的机器(Vista/W7)

-在真轨设定对话框(偏好)中,不勾选“用+/-真轨产生(准许在慢速机器)”复选框。程序不使用它们。

-使用程序数天,尝试各种的歌曲,包括有

徒很多真轨,而且在不同的音调中(举例来说Gb)。如果你在播放期间审查中央处理器的bbw.exe使用量,你能见到你的机器怎样工作。如果它

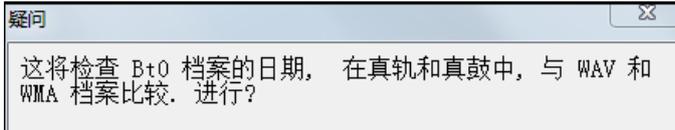
使用少于60%中央处理器,是好的。

如果你没有播放问题(断续,或乐器在播放期间有音讯损失),那么你确实有一部“快速的机器”,而且能安全地按那

[删除不需要的+/-档案]按钮。

核对

那[检验]功能检查真轨是否适当地被安装,或任何档案不见了。



1. 它检查真轨 st2 的 Bt0 状态,与在真轨档案夹中的 Bt0 相较。

2. 如果找到 st2,但是不是真轨档案夹,发放错误讯息。

3. 如果 xt2 找不到,发放一个讯息(于一个和弦真轨)。

搜寻并修复

这会搜寻在你的\bb文件夹所缺少的真轨 ST2/XT2 档案,它会在你的真轨父文件夹搜寻,如果找到,会让你选择复制到你的\bb文件夹。

确定(O)

按[确定]作出你的选择并且退出真轨设定对话框。

## 使用真轨

使用真轨的三个方法。

1. **真轨在歌曲中。**在真轨设定对话框中的[分配至轨道]按钮让你在歌曲中分配特定的真轨乐器到一个轨道。它启动那分配真轨到轨道对话框,也显示目前被指定给每个轨道的真轨。在任何的Band-in-a-Box部份名字上右击鼠标可得这一个对话框。然后选择加上/移除真轨选单指令。

2. **真风格。**这些是Band-in-a-Box风格(.STY)至少有一个真轨。举例来说“=GeorgeP.sty”的风格是一个真风格。因为它使用真踏板电子吉他作为弦乐部份,连同其它的乐器(MIDI贝司, MIDI钢琴, MIDI吉他,真鼓)。

**技术上的注意:**你能在风格制作器中把一个真轨加入一个现有的风格,使用[其它][更多]“分配真轨到风格。”产生真轨在其中一个Band-in-a-Box风格轨道(钢琴,吉他或弦乐)上。

3. **真独奏。**按主画面上的独奏按钮,这些是在独奏轨道上产生的独奏。独奏 361-363 正在使用真轨。

**提示:**你能很快地去到独奏 362, 打入 362 及按“去到#”或者使用我的最爱如果你先前已经选择这一个独奏。

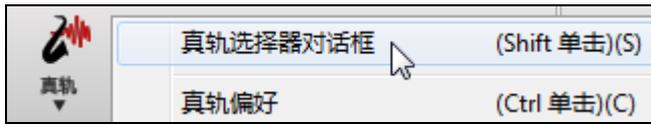
### 在歌曲中使用真轨 - 分配真轨到轨道对话框

分配真轨到轨道对话框分配一个真轨乐器到任何一个Band-in-a-Box乐器轨道。它也显示分配给Band-in-a-Box轨道的任何的真轨。

**注意:**真轨能从风格或从歌曲被分配。这一个对话框让你在歌曲中分配。

以不同途径激活这一个对话框:

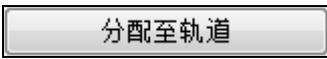
1. 单击 [真轨] 工具栏按钮并选择 **真轨选择器对话框**, 或 shift-单击这按钮。



2. 在 Band-in-a-Box 主画面的顶端一个乐器名字上右击及在选单中选择 **加入/删除真轨或选择最好...**。

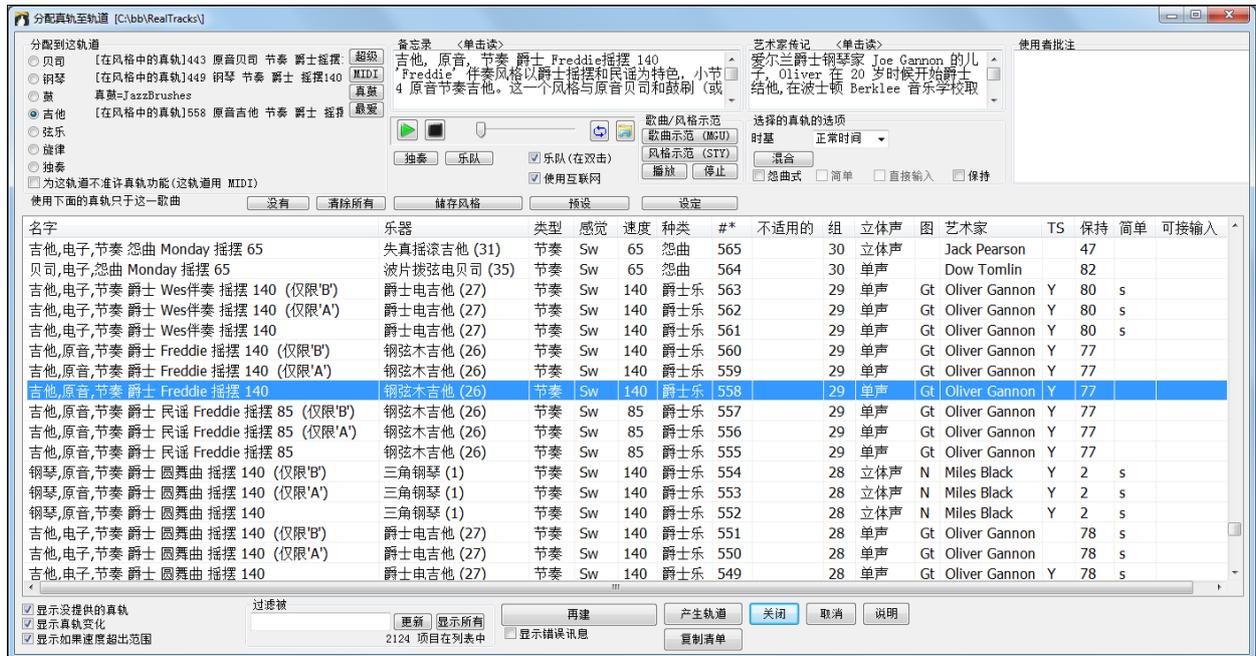


-或-

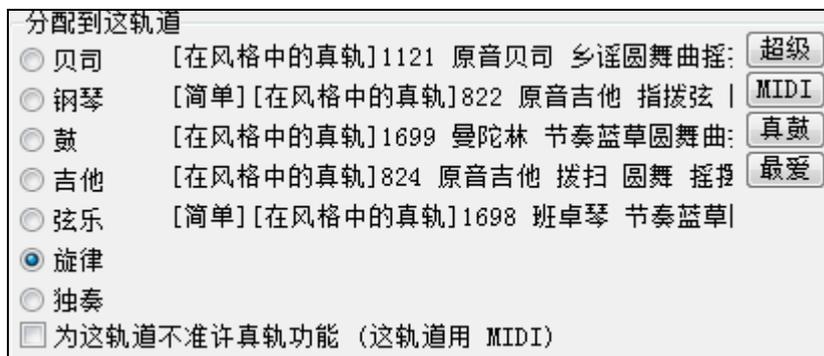


3. 按在真轨设定对话框中那按 [分配至轨道] 按钮。

**分配真轨至音轨对话框 (真轨选择器)** 让你在歌曲中分配一个特定的真轨乐器到一个轨道。它也显示现在被分配给每个轨道的任何真轨。



要使用对话框, 首先选择你想要分配的轨道。

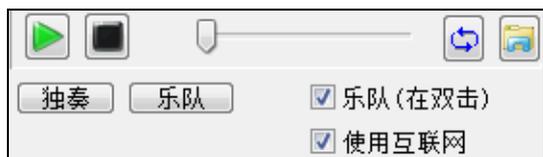


然后在下面列表中选择想要的真轨。

名字	乐器	类型	感觉	速度	种类	#*	不...	组	立体声	图表	艺术家
贝司, 原音, 爵士 摇摆 140 (仅限'2)	声学弦贝司 (33)	节奏	摇摆	140	爵士乐	444		14	单声	Gt	Neil Swainson
贝司, 原音, 爵士 摇摆 140 (仅限'4)	声学弦贝司 (33)	节奏	摇摆	140	爵士乐	445		14	单声	Gt	Neil Swainson
吉他, 电子, 节奏 爵士 摇摆 140	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	446		14	单声	Gt	Oliver Gannon
吉他, 电子, 节奏 爵士 摇摆 140 (仅限'A)	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	447		14	单声	Gt	Oliver Gannon
吉他, 电子, 节奏 爵士 摇摆 140 (仅限'B)	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	448		14	单声	Gt	Oliver Gannon
钢琴, 原音, 节奏 爵士 摇摆 140	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	449		14	立体声	N	Miles Black
钢琴, 原音, 节奏 爵士 摇摆 140 (仅限'A)	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	450		14	立体声	N	Miles Black

### 实时预览真轨

通过双击清单中的真轨，你可以立刻听到真轨的音频演示。因为这不会影响你的乐曲，你可以快速试听很多不同的真轨，并找到一些最适合你的乐曲。



透过“乐队(在双击)”的复选框，如果你双击真鼓，你可以选择首先播放乐队还是独奏。否则，请按 [乐队] 或 [独奏] 按钮。这些演示会从互联网 ([www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)) 或你的硬盘 (/Applications/Band-in-a-Box/ RealTracks-Demos 文件夹) 播放。

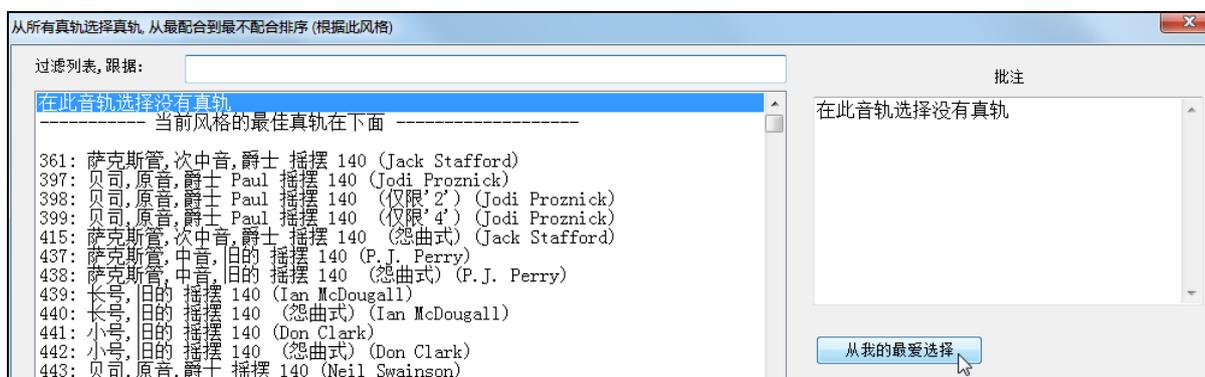
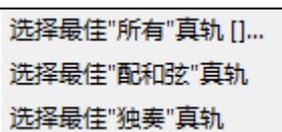


风格的演示偶尔会从互联网播放。你可以按这按钮去下载从互联网上播放的档案。如果档案是从你的硬盘中播放，这按钮将显示文件夹里的档案。

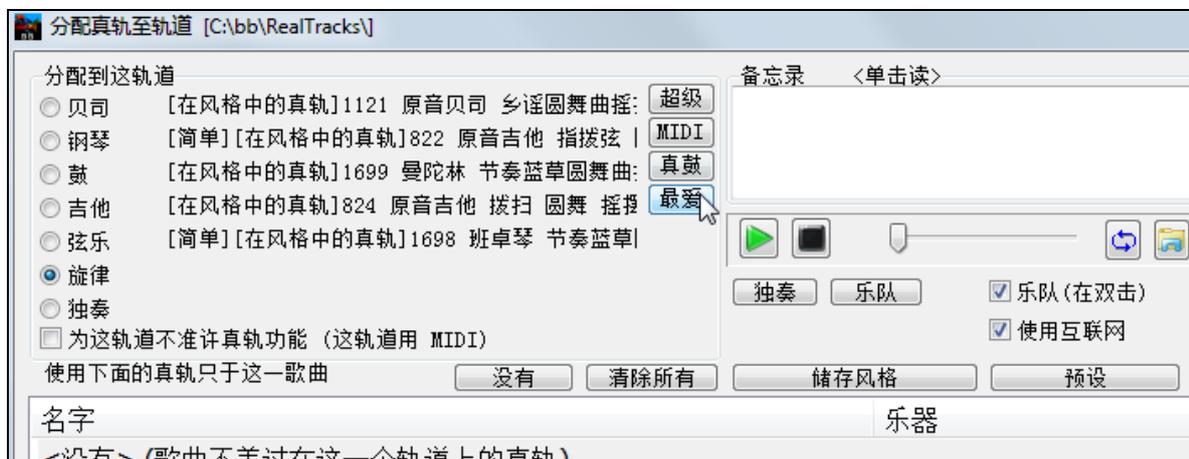
### 选择我最喜爱真轨

你最近真轨的选择会被保存，并在各种选择真轨的对话框中可以使用。由于常见的选择都是最近选定的真轨，这加快了选择真轨。显示最近的 400 个选择，最近的选择在顶部。

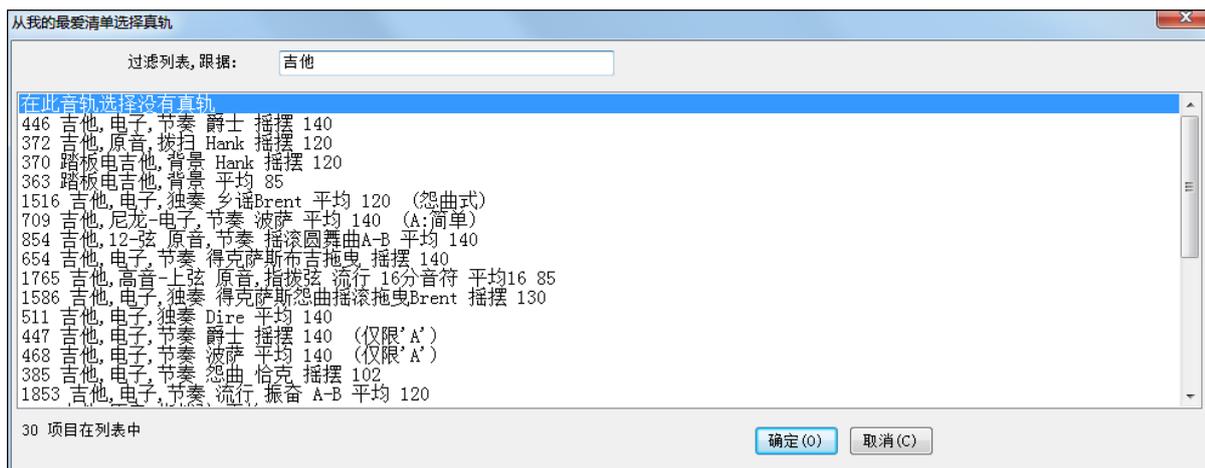
当你用鼠标右键单击乐器菜单并使用其中一个“选择最佳”指令时，你将在对话框中看到一 [从我的最爱选择] 按钮。



或者，在真轨选择器中，按 [最爱] 按钮。



然后，你将看到一个对话框与共有你最近选择的真轨清单，最近的在顶部。你可以用文字在此对话框筛选，如“吉他”，在最近使用的真轨中查找“吉他”一词。



如果你右单击屏幕顶部的音轨按钮，并按下 **从最近选择我的最爱的真轨选择** 菜单命令，也可以看到最近使用的真轨清单。从清单中单击真轨可以迅速将其加载到音轨上。



### 分配真鼓



在真轨选择器 (**分配真轨至轨道**对话框) 按下 **[RD]** (真鼓) 按钮可以让你选择真鼓而不需要一个分开的对话框。

当前使用中的真鼓会显示在**真轨选择器**。

当在**真轨选择器**按 **[储存风格]** 时当前鼓的音量也会应用到风格中。

**提示:** 在风格中的真轨在风格制作器被分配。按 **[其它]** 按钮或者使用风格制作器选单指令 **风格/其它设定** 去其它风格设定对话框，然后单击 **[更多]** 按钮到**更多设定**对话框。

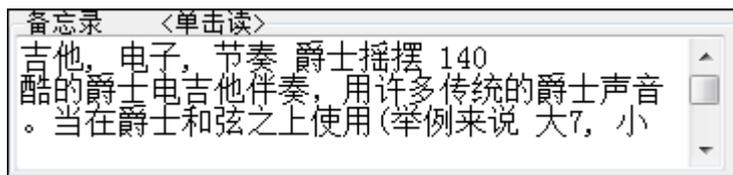
### 分配真轨

名字	乐器	类型	感觉	速度	种类	#*	不适用的	组	立体声	图	艺术家	TS	保持	简单	可接输入
----	----	----	----	----	----	----	------	---	-----	---	-----	----	----	----	------

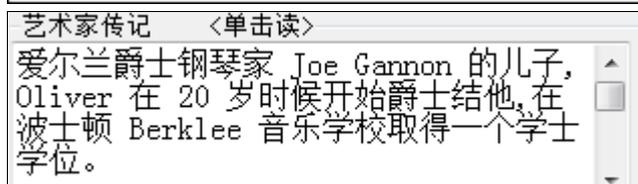
单击任何字段的标题把列表排序。名字，乐器，类型 (节奏或独奏)，感觉 (平均或者摇摆)，速度，类型和数目，还有更多的栏关于每个真轨乐器的附加信息。

显示的速度是真轨乐器的“基本”或典型的速度，当它演奏时，但是真轨有一个速度伸展功能，能应用在一个广范的速度上。如果歌曲用真轨储存，音频基本的速度和歌曲速度是不同的，一个警告讯息将显示，要求你确定你想要像这样储存它。

- “不适用的” 栏显示 “不适用的” 真轨，那是你没有安装或没有购买的，如果 “显示不适用的真轨” 被勾选。
- “组” 是真轨组包括那乐器。
- “立体声” 栏显示乐器是以立体声或单声播放。
- 乐器有 “N” 或 “Gt” 在 “图表” 栏中显示真轨在记谱中。
- “艺术家” 栏有演奏真轨乐器的音乐家名字。”艺术家传记” 方格有关于音乐家的信息。
- “Y” 在 “TS” 栏意谓支持速度交换为这乐器。如果你有相似真轨在不同的速度，Band-in-a-Box 自动地选择一个最好的使用。
- “保持” 列出真轨是否支持断奏，保持，和提前。如果在那里有一个数目 (不是一个空白的字段)，那么它们全部被支持。



“备忘录”字段 - 这描述现在选择的真轨风格, 而且包括一些有用的提示, 像是一个建议的速度范围, 和一起使用的 Band-in-a-Box 风格。



“艺术家传记” - 真轨由顶尖音乐家记录。真轨的艺术家名字和基本传记为被显示。在这里点两下检视完整的备忘录。



“使用者批注” - 你能在这一个字段中输入你自己的关于任何风格的批注。批注储存在 RTUserMemos.txt。



使用歌曲和风格演示试听真轨。

那 [歌曲示范 (MGU)] 按钮显示一连串的歌曲在 bb\RealTracks - Demos 档案夹中使用选择的真轨乐器。

那 [风格示范 (.STY)] 按钮显示一系列的风格使用现在突出显示的真轨乐器。在一个风格名字上单击将加载风格进入目前的 Band-in-a-Box 歌曲。

按 [播放] 试听你目前的歌曲与你想要的真轨风格。单击歌曲名字然后按 [播放] 听它。

### 已选真轨的选项



藉由时基选项, 你能以正常, 一半或双倍时间演奏任何的真的。当一个非常慢速真轨被选择的时候, 快速歌曲使用一半时间。当一个非常快速的真轨被选择的时候, 慢速歌曲使用双倍时间 (举例来说民谣)。这容许你, 举例来说, 在一个 70 速度的民谣,

加上一个用 140 速度的真轨萨克斯管独奏, 和以两倍的时间播放, 那与民谣的 70 速度相配。所有你的现有真轨能在 3 种不同的速度使用 (正常, 一半, 两倍时间)。

如果选中了“怨曲式”, 所选的真轨将以怨曲的风格演奏, 在那里大三和弦像第 7 和弦般对待。

如果选中了“简单”, 选定的真轨将演奏一更简单的编曲 (不太繁忙, 更少的装饰)。请参阅“简单可用”列以知道简单真轨的可用性。

如果选中了“直接输入”, 选定的真轨将使用“亮音信号”吉他, 以便你可以通过 AmpliTube 或类似的插件添加你自己的效果。请参阅“可用直接输入”列取得可用的亮音录音。

有时候你想尽可能有非常简单的伴奏声部, 并且整首只有“保持和弦”。这就意味着例如钢琴演奏者, 只演奏一单和弦并保持它和持续到下一个和弦。当你选中了“保持”选项, 所选真轨会演奏保持和弦。



[预设] 设定对话框为默认值。



[设定] 启动真轨设定对话框。



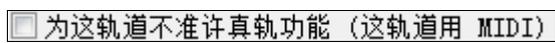
那 [储存风格] 按钮储存目前的风格, 但是分配真轨到风格等于目前的歌曲的真轨。在风格使用的音量将与在 Band-in-a-Box 中主画面的音量相配 (与内定值 90 相较)。举例来说, 如果你设定贝司音量至 40, 风格将储存一个负数的分贝设定, 这样它将以较静的音量播放 (当所有音量被设定成 90 的时候)。



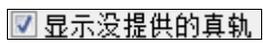
那 [没有] 按钮设定目前的轨道为没有真轨分配给歌曲。



这设定歌曲所有的真轨为“没有”。它也可选择不准许真轨存在这歌曲的风格。



选择“为这一个轨道互不准许真轨功能” (强定这一个轨道到 MIDI), 如果你不想要真轨乐器于这一个轨道, 即使风格记载一个真轨。



因为真轨是要购买的加装程序, 你的版本可能不包含所有真轨。选择“显示不适用的真轨”复选框显示全部可得的真轨。

提示: 选项 | 我有什么加装程序? 会告诉你有什么真轨组。

**显示真轨变化** 一些真轨有变化,像原音爵士贝司,有只是“2”,只是“4”,或“2”和“4”弹奏的变化(于“a”和“b”子风格)。通常你想要“显示真轨变化”。

**显示如果速度超出范围** 使用“显示如果速度超出范围”复选框 显示/隐藏 超出速度范围的真轨。



有过滤功能。输入一个过滤文本,和按 [更新], 然后, 显示只有过滤的真轨列表, 那是有字组在标题, 备忘录, 类型中等等的某处, 按 [全部显示] 将取消过滤, 而且再显示所有真轨。

多个搜寻词与过滤运作。如果你用一个空位分隔搜寻词,每个词分开地被寻找。因此一个“乡谣 吉他 平均 120”的搜寻将搜寻任何的乡谣吉他风格于平均感觉, 与一个接近 120 速度运作。加入一个有一个数目的搜寻词, 将过滤与速度相配或在一个兼容的范围里面的真轨。



**[产生轨道]** 将产生一个真轨乐器在现在选择的轨道。



这按钮将保存当前真轨清单到 bb\Data Folder 的制表符分隔的.txt 档并在记事本中打开。在记事本中复制全部, 并粘贴到一 Excel 档。然后你可以在清单上应用分层排序。



这一个按钮将关闭对话框, 而且分配真轨乐器到目前的轨道。然后, 当按播放时, 真轨将产生。



按此按钮可以离开**分配真轨到音轨**对话框而不会生成任何音轨。



这会重新建立真轨清单, 并报告任何安装错误。在你安装新的真轨后请按它。

**显示错误讯息**

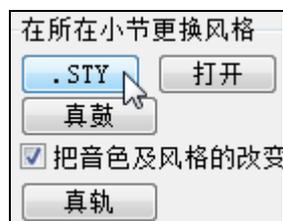
当你打开对话框时将显示真轨安装错误。有关详细信息, 请按[重建]。

## 更换真轨

你可以在乐曲内**更换真轨风格**, 你有 2 种途径在任何小节上更换真轨。

### 在任何小节上更换真轨

你可以在任何小节更换整个风格。例如, 在任何一个小节从爵士摇摆更换成波萨风格。

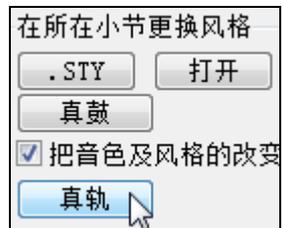


要这样做, 首先在你想要更换风格的小节上打开设**置当前小节**对话框(按 F5)。然后按 [.STY] 或 [打开] 按钮去选择一风格。

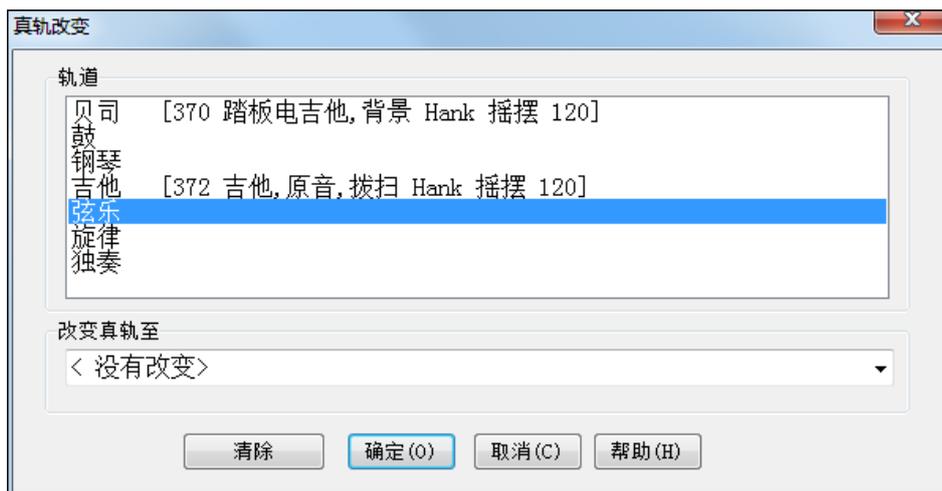
### 更换的个别音轨乐器可以添加到任何小节的任何音轨

你可以插入一个指定的真轨乐器到任何一小节去建立一个自定义的表演。你可以更换指定的音轨而无须更换风格。例如, 你想更换一原音贝司伴奏声部成一原音贝司独奏, 你可以这样做。

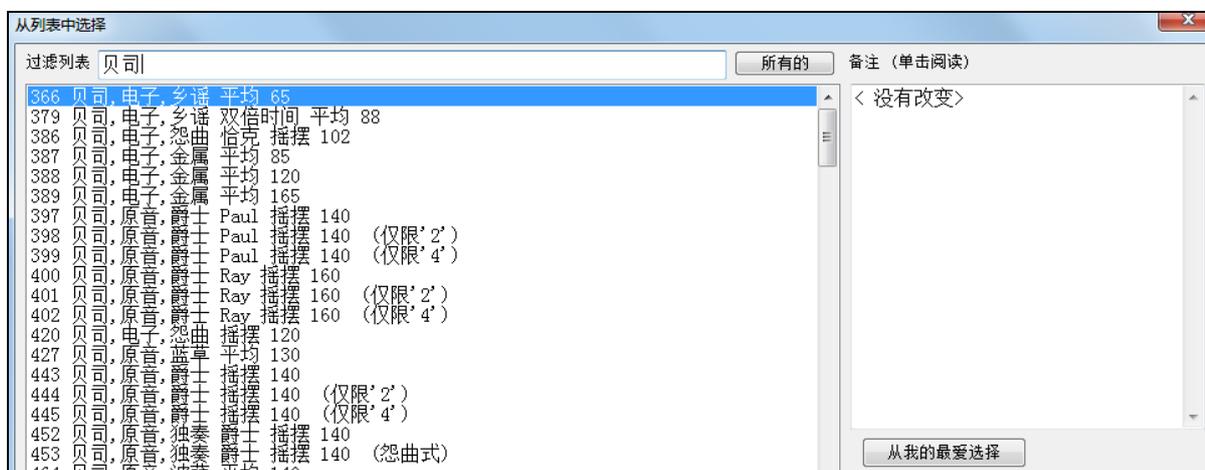
要在任何小节更换某一真轨的音轨, 首先在想要更换风格的小节上打开设**置当前小节**对话框(按 F5)。



然后按 [**真轨**] 按钮, 你便可以看到**真轨改变**的对话框并且你可以选择哪一条音轨你想更换真轨。



选择一条音轨，然则按“改变真轨至”，你便会看到一真轨清单。你会看到一巨大的音轨清单，所以你会想把它过滤。输入一个包含在真轨名称的字词，如“贝司”。然后你会在清单中只看到有贝司的真轨。



你可以双击列表或使用播放控制按钮去预览所选真轨。

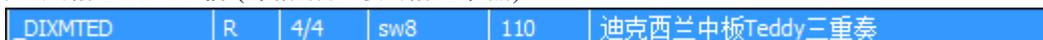
单击你的选择并按[确定]。

### 真轨独奏混合曲

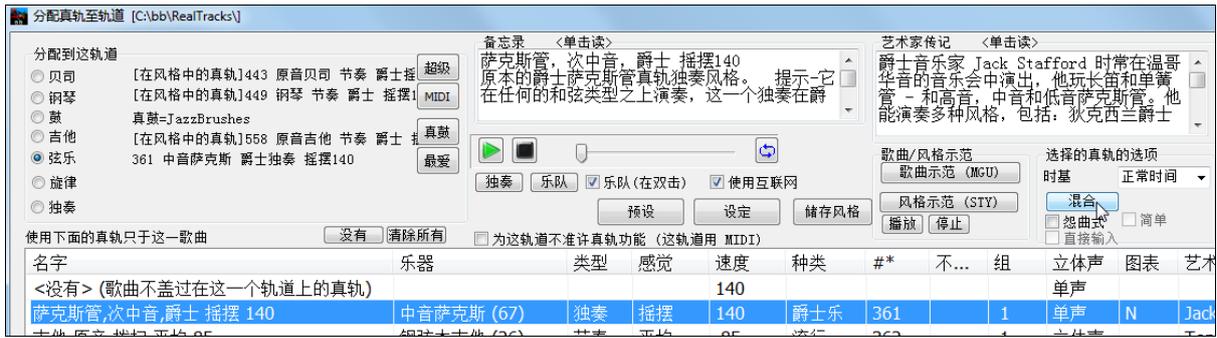
在独奏混合曲，真轨会在每“N”个小节或每次主歌切换。例如，你可以添加一个蓝草混合曲独奏而它会在每4小节从曼陀林、吉他、班卓琴和小提琴独奏之间切换。又或者是一个爵士混合曲独奏而它会在每次主歌从次高音萨克斯、小号、钢琴、和吉他独奏之间切换。又或者插入“沉默”为其中一种乐器，让你可以演奏你自己的乐器。使用已包括的预先制作独奏混合曲，或建立一个你自定义的在任何音轨。

这里有3种途径你可取得有混合曲的真轨(改变的独奏)。

1. 有些风格已内置它们(详情请参考风格选取器)。



2. 有些真轨有内置混合曲，并能应用到所有乐曲。进入真轨选择器，并搜寻过滤字“混合”，你便会看到可用的混合曲。
3. 你可以定义你的个人混合曲，并只会储存到当前的乐曲。要这样做，打开真轨选择器，选择你想成为混合曲的第一个真轨。

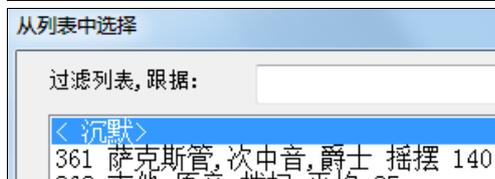


**混合**

然后按 **[混合]** 按钮。

你会看到以不同真轨创造混合的对话框。

在这对话框，你可以指定真轨改变的频率，并建立一个你想包括的乐器的清单。在所示的例子，我们创建了一个从真轨 361(次中音萨克斯) 而来的混合曲，加入了单簧管和长笛，并在每 4 个小节改变独奏。



当你在选择要使用的真轨时，请注意这里有一个可用真轨叫“沉默”。这是当“你”想演奏时用的，例如当你想跟乐队即兴演奏 4 个小节。

**在第二个项目上开始** 如果你想以不同乐器开始，又或以“沉默”开始，“在第二个项目上开始”的选项是很有用。

**多真轨在同时间同音轨。** 你可以用这功能去添加最多 10 个真轨在同一音轨上同时演奏。如果你想产生大量真轨这是很有用的，而理论上的限制是 7 条音轨 x 10 每音轨 = 70 真轨乐器在同一时间演奏。

**同时全部播放** 多真轨的创建跟独奏混合曲差不多 (已在上面详述)，但你亦可选择“同时全部播放”选项。然后所有乐器会在全时间演奏。

### 在风格中使用真轨

于这讨论，我们将使用真踏板电子吉他,在风格“=GeorgeP.sty.”

**注意:** 我们使用这为真风格命名。这是可选择的。  
 第一个文字“=”指出至少一个乐器是真轨。  
 最后文字它是哪一个(些)乐器。  
 “P”= 踏板电子吉他, “G”= 吉他, “PG”= 踏板电子吉他和吉他。  
 因此, 名字 “=GeorgeP.sty” 告诉你风格 George 有真踏板电子吉他。MIDI 轨道和另一个乡谣风格 C\_George.STY 相同。

载入歌曲 c:\bb\Tutorial BB2008\= GEORGE P Pedal Steel Demo.mgu

 弦乐部份在屏幕的顶端被突出显示绿色, 指出这是一个真轨。  
 播放歌曲, 按 [生成播放]。然后你将听到在弦乐部份上的踏板电子吉他。

 你能在弦乐部份用音量控制调整踏板电子吉他部份的音量, 正如任何的 Band-in-a-Box 部份, 或在弦乐部份上右击静音。

**注意:** 真轨能选择性地产生在一个 Band-in-a-Box 风格中的钢琴, 吉他或弦乐部份上。

### 寻找所有有真轨的风格。

真轨能被加入风格, 因此你能有风格是: 所有是 MIDI, MIDI 轨道及真轨的混合, 或所有真轨。风格只使用真轨叫做真风格。

 开启**风格选取器**及在风格列表上面找出类别按钮。这按钮允许你去以类别去筛选清单(真或 MIDI)。



如果你想看到真风格, 选择 *真(没有MIDI)*。如果你想看到真风格和有真轨和 MIDI 轨的风格, 选择 *真和真并MIDI*。

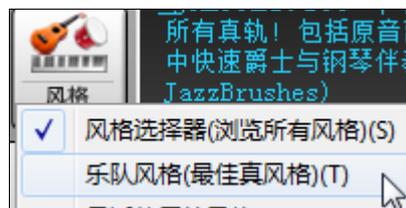
真风格的风格名称前面会有一底线 \_。

<u>J140</u> _GB	R	4/4	sw8	140	爵士乐摇摆小型爵士乐团
-----------------	---	-----	-----	-----	-------------

有真轨和 MIDI 轨风格的风格名称前面会有一等号 =。

=TBONE_B	RM	4/4	sw8	130	爵士怨曲原音贝司
----------	----	-----	-----	-----	----------

### 以乐队风格清单选择真风格



当你在**风格**按钮菜单选择 *乐队风格*时, 你会看到一个真风格类型清单并有子菜单列出每一类型最受欢迎的风格。例如, 在爵士摇摆乐段中你将看到民谣、慢板摇摆、中板慢板摇摆、中板摇摆、咆勃、和圆舞曲的风格。

**注意:** 你需要有速度交换以致风格可使用在非常广的速度范围。当你关闭速度交换时, BB 也会提醒你(黄色信息)。

显示的每个风格中使用的乐器, 给予一“小图”摘要(例如贝司、钢琴、吉他、鼓刷、中音萨克斯管独奏)。

载入歌曲示范为例_SLBLGRW.STY [慢板蓝草圆舞曲并有班卓琴]	
最近风格	----- 中慢板摇摆 (100-130) -----
偏好风格	_LAZYJZM.STY 爵士摇摆中慢板, 钢琴三重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)
----- 爵士风格 -----	_JFREDMD.STY 爵士摇摆中慢板, Freddie四重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴, 原音吉
爵士摇摆	_JGTGRMS.STY 爵士摇摆中慢板, 钢琴电子吉他四重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴,
波萨/拉丁	_JGTFRMS.STY 爵士摇摆中慢板, 电子吉他三重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 电子吉他, 鼓刷)
古巴/波利乐	----- 中板摇摆 (130-180) -----
平滑爵士	_JSWINGP.STY 爵士摇摆, 钢琴三重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓)
吉普赛爵士/迪克西兰	_JAZFRED.STY 爵士摇摆, Freddie四重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 原音钢琴, 原音吉他, 鼓刷)
----- 乡谣风格 -----	_JAZZWES.STY 爵士摇摆, 钢琴电子吉他四重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 原音钢琴, 电子吉
乡谣民谣	_JAZCMTR.STY 爵士摇摆, 电子吉他三重奏, 摇摆 140 (130-180) (原音贝司, 电子吉他, 鼓刷)
乡谣摇摆	----- 咆勃 (180-250) -----
乡谣平均	_JAZZBOP.STY 爵士咆勃, 钢琴三重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓)
乡谣流行16分音符	_JFREDF5.STY 爵士咆勃, Freddie四重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 原音钢琴, 原音吉他, 鼓)
赞美与敬拜	_JGTGRFS.STY 爵士咆勃, 钢琴电子吉他四重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 原音钢琴, 电子吉
乡谣圆舞曲	_JGTFRFS.STY 爵士咆勃, 电子吉他三重奏, 摇摆 190 (180-220) (原音贝司, 电子吉他, 鼓)
蓝草	----- 圆舞曲 (75-190) -----
营火会	_JWALZPS.STY 爵士圆舞曲慢板, 钢琴三重奏, 摇摆 85 (80-100) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)
----- 流行/摇滚风格 -----	_JWALZPM.STY 爵士圆舞曲中慢板, 钢琴三重奏, 摇摆 110 (100-130) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)
摇滚	_JWALZGM.STY 爵士圆舞曲中慢板, 吉他三重奏, 摇摆 110 (80-130) (原音贝司, 电子吉他, 鼓刷)
流行	_JWALTZP.STY 爵士圆舞曲, 钢琴三重奏, 摇摆 140 (130-190) (原音贝司, 原音钢琴, 鼓刷)
	_JWALTZG.STY 爵士圆舞曲, 吉他三重奏, 摇摆 140 (130-190) (原音贝司, 电子吉他, 鼓刷)

## 歌曲演示

载入歌曲示范为例\_SLBLGRW.STY [慢板蓝草圆舞曲并有班卓琴]

你也可以选择菜单项 **加载歌曲演示** 并加载当前选择的歌曲演示。

## 自定义乐队清单

用户可以自定义此清单的风格。你可以创建一个文本文件来把风格添加到清单的顶部和/或底部 (即在 PG Music 所提供的风格清单之上或之下)。若要自定义顶部清单, 创建一个名为 c:\bb\ RealCombos\_User\_Top.txt 的文件, 若要自定义底部清单, 创建一个名为 c:\bb\ RealCombos\_User\_Bottom.txt 的档。

该档的格式跟 PG Music 所包括档案的完全相同, 名称为 c:\bb\ RealCombos.txt。您可以列出一行文字 (标题), 例如

---- My Favorite Country Styles ----

或一行包括风格的如

\_JAZFRED\$ Jazz Style with 4 in the bar Guitar

在这行, \$ 字符是风格名称和说明之间的分隔符。



按 Band-in-a-Box 工具栏上的 **[影像说明]** 按钮观看编辑乐队风格清单的教程。要了解更多有关乐队按钮, 可打开此文件夹: C:\bb\Tutorial - BB2012 和打开档 <\_JAZFRED Demo ('乐队' 按钮选择常用的真组合).SGU>。

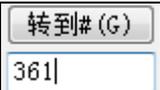


按**[批注]**按钮可阅读有关的功能和演示歌曲。

## 在独奏使用真轨



按独奏按钮 (Shift+F4) 及启动**选择独奏**对话框。到独奏在范围 361 和更高。你也能这样做:

1.  输入 361 和按 [去至 #]。

2.  按下 **[真轨]** 按钮。

3.  取消选中“所有类型”并从类型清单中选择“真轨 (音频独奏)”。

选择来自类型的列表的类型“真萨克斯管”, 可得到所有使用真萨克斯管的独奏。



**全部独奏** **旋律及独奏** 就像其它的独奏, 按 **[全部独奏]** 按钮, 确定为所有的乐段产生独奏, 或 **[旋律及独奏]** 如果仅仅为一个特定的乐段要独奏。

**独奏\*** 你的真轨独奏将与歌曲一起储存和独奏轨道将会固定和以一个星号(\*)标示。

### 储存真轨

固定的真轨与歌曲一起储存。固定的轨道立即地播放, 不需要时间产生。每次播放都相同, 因此如果你喜欢一个独奏, 你能“固定它”。如果你将一首“固定”的歌曲送给一位朋友, 他们将听到相同的演奏。

### 转换真轨至 .WAV

真轨性能不与 Band-in-a-Box MGU 档案一起储存。这是因为 Band-in-a-Box MGU 档案只包含和弦/旋律/歌词 (和一个可选择的音频轨道 WAV 档案)



像其它的 MIDI Band-in-a-Box 部份和真鼓, 这能储存真轨

**DXi - 直接送交(保存WAV 文件)**

转换性能到一个 WAV 档案, 或

**每轨道一个 WAV 档案** 分开 WAV 档案。

**技术上的提示:** 如果你想要永久地把一个真轨 WAV 档案附在 MySong.MGU 歌曲, 你可以转换以分开 WAV 档案, 然后把真轨 WAV 档案重新命名为 MySong.WAV。然后真轨将在音频轨道上。

当歌曲被加载, 播放或者储存的时候, 如果任何的真轨或者真鼓不见, 一个黄色的提示讯息将出现, 列出不见的档案。

### 其它可得的的真轨?

现在有超过 100 个真轨可以使用, 有乡谣, 爵士, 摇滚和金属和更多在生产中。到 [http://www.pgmusic.com/products\\_realtracks.htm](http://www.pgmusic.com/products_realtracks.htm) 查看最新版本。

### 真鼓



真鼓功能以音频鼓替换 MIDI 鼓。单击在工具列按钮上, 开启一个选单, 选择 **真鼓选择器对话框** 及 **真鼓偏好**。

**真鼓选择器对话框** (Shift 按)(S)

**真鼓偏好** (Ctrl 按)(C)

Shift+按 在**[真鼓]**工具列按钮上直接地去**真鼓选择器**, 或 Ctrl+按 开启**真鼓设定**对话框。

### 真鼓为什么比较 MIDI 鼓更好听?

这以真正顶尖鼓手的录音, 演奏不同小节句型。而 MIDI 鼓则基于单一鼓击, 机械化地模仿鼓手的演奏。我们记录鼓手在多个速度的演奏, 因此你在各种不同的速度所听到的, 不仅仅是“加速”而已。鼓手在比较慢速/比较快速的速度演奏不同类型的填充...等等, 这些是真实鼓声的记录。

**技术上注意:** 如果有兴趣, 你可在 c:\bb\drums\folder 中查看风格记录了那些速度。

### 真鼓如何运作?

有一些方法用新的或现有的 Band-in-a-Box 歌曲可听到真鼓。最简单的方法是选择一个已经使用真鼓的风格。

在风格选取器有真鼓的风格名字有一个减号在开头。举例来说“-ZZJAZZ.STY”是 ZZJAZZ.STY 使用真鼓版本。



其他

你能见到那些真鼓组在一个特别的风格被使用，在风格制作器的其它风格设定对话框中。开启风格制作器和单击 [其它] 按钮。



你能改变真鼓风格，或分配真鼓到一个没有它们的风格，藉由在 [真鼓] 按钮单击和在真鼓选择器对话框中选择。

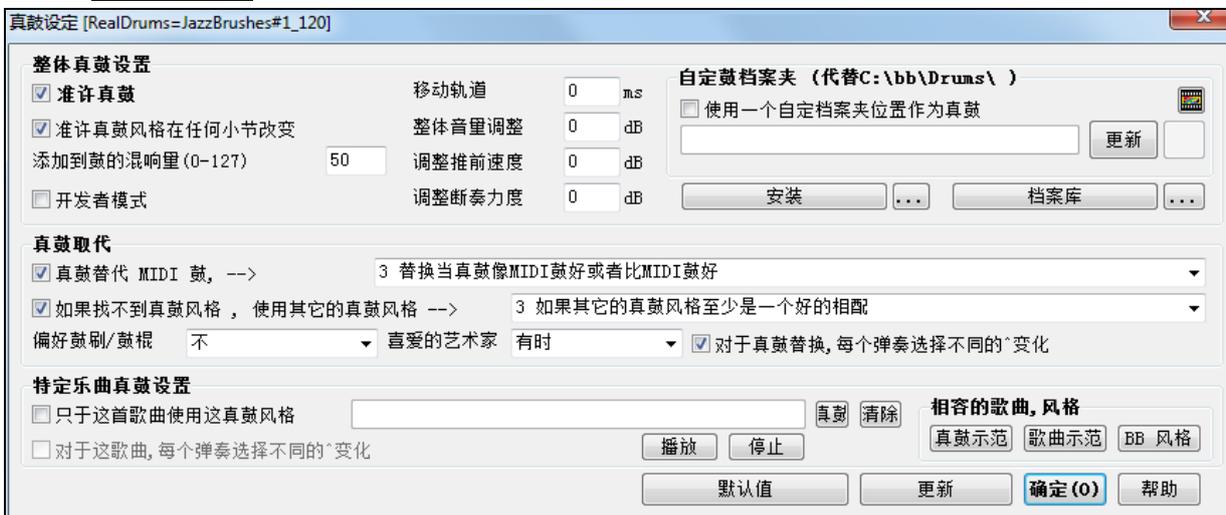
当歌曲播放的时候，真鼓也能准许替代 MIDI 鼓，或它们能被指定给特定的歌曲。这在真鼓设定或真鼓选择器进行。

### 真鼓设定



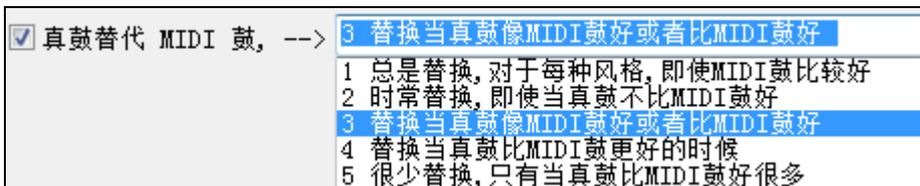
真鼓

在真鼓设定对话框中，真鼓能替换现有风格上的 MIDI 鼓，这在偏好对话框中 [真鼓] 按钮 或 工具列真鼓按钮 (Ctrl+按)开启。



准许真鼓 藉由勾选“准许真鼓”，真鼓会被使用而非 MIDI。有一个快捷键组合 准许/不准许 真鼓 (Ctrl+Shift+F6)。当歌曲正在演奏的时候，这也能运作。

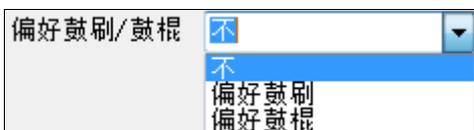
这会以真鼓替换 MIDI 鼓。你能从 1 到 5 改变设定。



如果设置 1, 几乎所有的 MIDI 鼓将被真鼓替换。如果设置 5, 只有与风格完全相配的真鼓才被替换。

这一个功能选择真鼓乐器变化，于每次播放。

对于真鼓替换，每个弹奏选择不同的^变化 大多数的真鼓风格 (从真鼓 5 开始) 包含许多乐器变化 (“鼓刷和鼓棍”，”脚踏双面铜钹和高架钹”，”只是敲击”等等)。现在，藉由选择 [偏好[[真鼓] ... 选择不同的变化于每个演奏，你能听到不同的演奏变化，于每次按演奏时，歌曲每次都有新鲜感。今次，你听到鼓刷，下次以鼓棍和高架钹，等等。



当选择真鼓风格给风格使用的时候，BB 使用鼓刷和鼓棍作为你的偏好。举例来说，如果你选择“偏好鼓刷”，BB 将总是在包括鼓刷的变化之中选择 (当可应用)。

喜爱的艺术家

从不  
有时  
总是

我们有“艺术家”支持。这让你在不同鼓手演奏相同的风格之中选择。举例来说，我们让多个艺术家演奏“JazzBrushes”风格。你能设定 Band-in-a-Box 选择不同的艺术家于每个弹奏，或总是选择一个特定的艺术家。

如果找不到真鼓风格，使用其它的真鼓风格 -->

3 如果其它的真鼓风格至少是一个好的相配

1 时常, 如果其它的真鼓风格至少有一个部分相配  
2 如果其它的真鼓风格至少是一个尚可的相配  
3 如果其它的真鼓风格至少是一个好的相配  
4 如果其它的真鼓风格至少是一个非常好的相配  
5 很少地, 如果其它的风格是一个完美的相配

这以你有的真鼓替换你没有的。

**技术上注意:** 这由 PG Music 提供的文本档 a\_pgmusic.ds 控制，如果用户制做自己的真鼓风格，可制造其它的档案 MySubs.ds。

只于这首歌曲使用这真鼓风格

这让目前的歌曲使用特定的真鼓风格。按 **[真鼓]** 按钮选择一个特定的真鼓风格在一首特别的歌曲中使用。这将启动**真鼓选择器**及一连串所有可得的真鼓风格。**[清除]** 清除歌曲现在已选择的真鼓。

**对于真鼓替换, 每个弹奏选择不同的^变化** 当这被设定的时候，如果你把歌曲以特定的风格存盘，于每次按**演奏**时，你听到风格的不同变化，用不同的鼓乐器。

**准许真鼓风格在任何小节改变** 这让真鼓改变风格在任何小节，在**小节编辑设定**对话框 (**F5**) 中，于多风格，风格改变或特定的真鼓风格改变。

添加到鼓的混响里 (0-127) 通常情况下是没有混响添加到鼓，但如果你想添加一些混响，你可以在这里设置。

ms 移动轨道 通常设定为 0，除非你有 MIDI 轨道和真鼓之间的同步的问题。

dB 整体音量调整 如果真鼓轨道相对 MIDI 部份太大声或者太细声，你能在这里调整音量。影响所有的真鼓风格。

dB 调整推前速度 如果你觉得真鼓提前音太大声,把一个负数放入这一个字段。如果它们太细声，输入一个正数。

dB 调整断奏力度 如果你觉得真鼓断奏太大声,把一个负数放入这一个字段。如果它们太细声，输入一个正数。

**相容的歌曲, 风格**

这些按钮，对于一个被选择的真鼓风格，使你能 (1)播放真鼓示范歌曲，(2)显示会与真鼓风格配合的一个 BB 风格的列表和 (3)播放与真鼓风格配合的一个各种不同 BB 风格的歌曲示范。

当按 **[安装]** 按钮的时候，从任何的真鼓风格仍是 WMA 档案中建立 WAV 档案。确定你在安装真鼓之前，你的硬盘机上有可用的充足空间。小按钮是为一个档案夹安装 WAV 档案。

**注意:**通常 WAV 档案在安装时已被建立，如是，不需要这功能。

当有更小的 WMA 可以用，这将在鼓档案夹中抹掉 WAV 档案。WAV 档案能藉由按 **[安装]** 按钮回复。小按钮是为一个档案夹存盘。

**自定鼓档案夹 (代替 C:\bb\Drums\ )**

使用一个自定档案夹位置作为真鼓

**可选择的档案夹给你的真鼓风格。**现在你能为你的真鼓选择任何的档案夹 (举例来说 e:\Drums)。这让你，举例来说，在你的 C:\ 驱上保存空间。

如果 Band-in-a-Box 找不到你的真轨档案夹,一个黄色的提示讯息会在启动时出现,提醒你而且告诉你该如何解决:“注意:你有安装真轨,但是不在你的真轨档案夹中。你应该在 *偏好/真轨设定* 指向你的正确真轨档案夹。”

为选择的真鼓风格检查速度。如果你选择一个真鼓风格,和为这风格是在推荐范围以外, BB 将通知你,而你当然仍能使用风格。自动地由 Band-in-a-Box 选择的真鼓风格总是与你的歌曲相容。

### 真鼓选择器—分配真鼓到歌曲



Shift+单击 [真鼓] 工具栏按钮开启真鼓选择器。

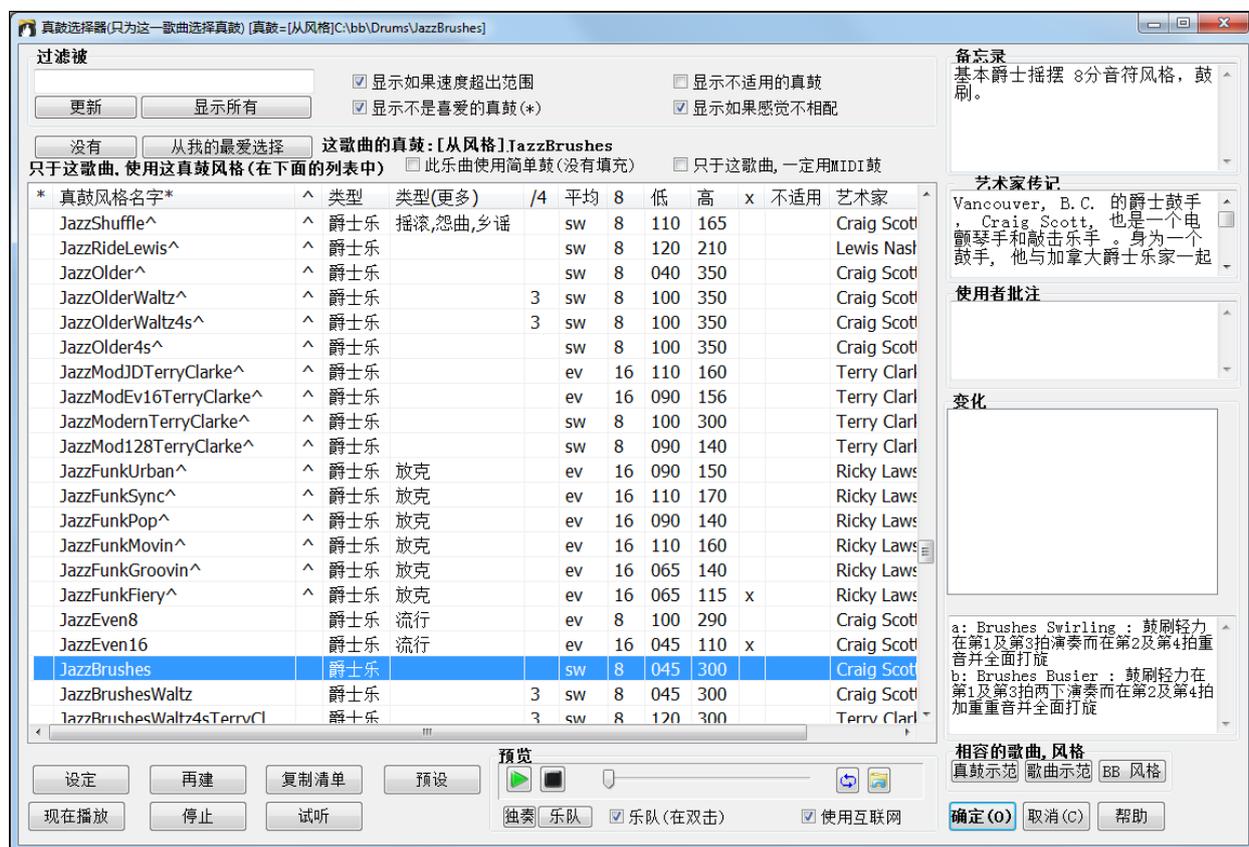
又或单击这按钮并选择菜单指令 *真鼓选择器对话框*。



真鼓选择器从真鼓设定对话框也是可得的,藉由选择“只为这首歌,使用这真鼓风格”而且按下那 [真鼓] 按钮。



真鼓选择器用作只为你正在进行的一首歌曲分配一个特别的真鼓风格。你制造的真鼓(或者其它),被你加入真鼓档案夹也在真鼓选择器对话框中出现。



### 实时预览真鼓

你可以双击真鼓或真鼓的变化名称,去试听每个真鼓的变化。例如,如果你找到了 CountryWaltz^, 你可以听到该变化 (CountryWaltz^1-HiHat,Ride; CountryWaltz^2-Brushes, 等) 的演示。

每一个演示都有一“乐队”版本并有所有乐器,以及只有鼓的“独奏”版本。



如果你双击清单,你可以选择首先播放乐队还是独奏,透过“乐队(在双击)”的复选框。

否则,请按 [乐队] 或 [独奏] 按钮。演示会演奏“a”子风格的 4 个小节,然后“b”子风格的 4 个小节,使用当前的真鼓(左手面板)和变化(右手面板)。

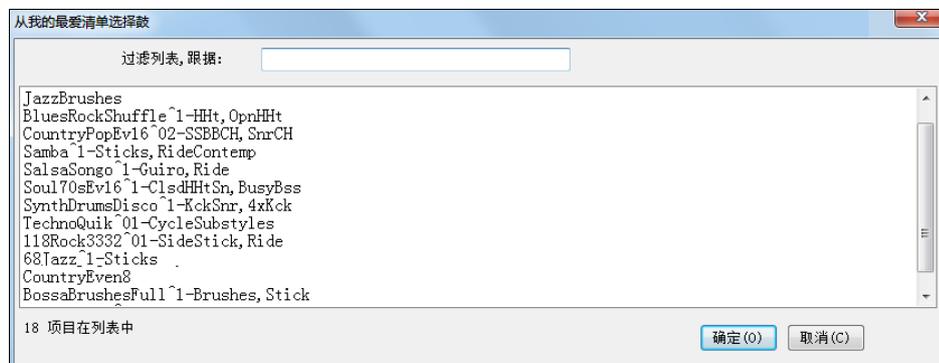


预览偶尔会从互联网播放。你可以按这按钮去下载从互联网上播放的档案。如果档案是从你的硬盘中播放，这按钮将显示文件夹里的档案。

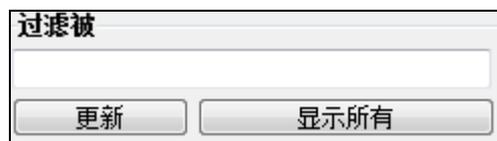
### 从我的最爱选择

从我的最爱选择

你最近真鼓的选择会被保存，并在不同的对话框中让你选择真鼓。在真鼓选择器，按 [从我的最爱选择] 按钮去打开一个最近 400 个选择的清单。使用筛选字符串去收窄选择并输入文字如“波萨”或“摇摆”，这会只列出名字上有这些文字的真鼓。



### 过滤



有过滤功能。键入一个过滤文本(举例来说，桑巴舞曲)及按 [更新]，然后见到被过滤及只显示有字组桑巴舞曲在标题、备忘录中和类型等等的某处的真鼓列表。按 [显示所有] 将取消过滤，而且再一次显示所有真鼓。

多个搜寻词与真鼓选择器运作。如果你用一个空位分隔搜寻词,每个词分开地被寻找。因此一个“森巴 摇滚 平均 120”的搜寻将搜寻任何的森巴摇滚风格于平均感觉，与一个接近 120 速度运作。加入一个有一个数目的搜寻词，将过滤与速度相配或在一个兼容的范围里面的真轨。

### 当前乐曲的真鼓

这首歌的真鼓: [从风格] Jazz#1

这是当前乐曲的真鼓。可以来自风格, 或一个特定的真鼓于这歌曲, 在这一个对话框中设定。

提示: 风格制作器分配真鼓在风格中。按 [其他] 按钮或者使用单选指令 风格 | 其他设定 去其他风格设定对话框及做你的选择在“真鼓设定”。

### 强制简单编曲

此乐曲使用简单鼓(没有填充)

如果启用它，真鼓会演奏一更简单的编曲而没有填充。

### 强制 MIDI 鼓

只于这歌曲, 一定用MIDI鼓

在这设定，如果你想要 MIDI 鼓及想要盖过一个在风格设定的真鼓。

没有

这设定鼓为没有真鼓盖过歌曲, 可选择性地强迫 MIDI 鼓 (也就是, 没有真鼓于风格)。

### 附加的设定

以下是在真鼓选择器中附加的设定。



“显示如果速度超出范围”将显示在目前的歌曲速度不能运作良好的风格。可接受的范围显示在风格列表低/高(第 9 和第 10) 栏。

“显示如果感觉不相配”将显示一首歌曲，鼓是平均感觉及风格是摇摆(或反之亦然)。

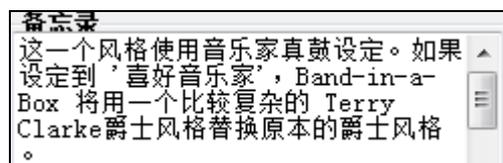
“显示不是我的最爱的真鼓”(\*) 在第一个栏中单击，你能设定一个风格为你的最爱之一。然后你能把我的最爱分类或者使用这一个选项，只见到我的最爱。

“显示真鼓”那是“不适用”这些是在鼓档案夹没被找到的风格,或许是没有购买的加装风格。按那 [重建] 按钮及勾选真鼓设定，确定你选择正确的鼓档案夹。

如果 Band-in-a-Box 找不到你的真鼓档案夹,一个黄色的提示讯息会在启动时出现,提醒你而且告诉你该如何解决:

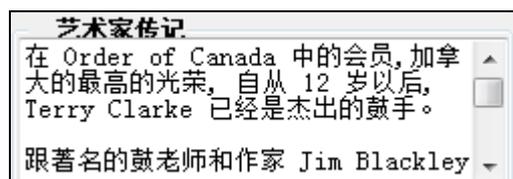
注意: 你有安装真鼓, 但是不在你的真鼓档案夹中。 你应该在 *偏好/真鼓设定* 指向你的正确真鼓档案夹。

### 备忘录



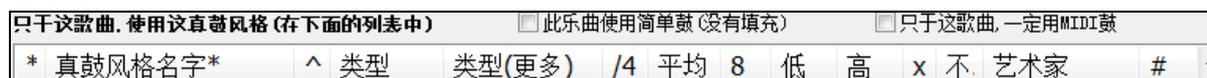
“备忘录”是风格的描述。这些储存在 bb\RDPGMemos.txt 档案。你也能把你自己的备忘录加入以下的使用者批注方格。”

### 艺术家传记



“艺术家传记”显示出现在真鼓的顶级鼓手的事业摘要。

### 清单列



真鼓列表能被任何一个字段分类。

- \* 在这一个栏中单击输入一个星号,指出这是一个喜爱的风格。
- 在你想要为歌曲选择的真鼓风格名字上单击。名字完结为 ^, 有其它的变化。
- ^ 单击此栏, 显示选择的真鼓风格的变化(如果有)。
- 类型是真鼓风格的类型, 像是爵士, 摇滚或乡谣。
- 类型(更多) 意味音乐的附加类型, 真鼓风格可运作的。
- /4 指出拍号, 这预先设定为 4/4。如果栏是空的, 拍号是 4/4, 如果是一个 3 在这一个栏中, 拍号是 3/4。
- Ev(平均)\* 指出那真鼓风格感觉, 平均或摇摆。
- 项目在栏 8 中指出仪表基础是八分音符 (8) 或十六分音符(16)。
- 低 是适合真鼓风格的最慢速度。
- 高 是最快速度推荐给风格。
- X 指出歌曲的风格速度超出范围。
- 不适用 是在鼓档案夹找不到的风格。
- 艺术家是记录真鼓的鼓手名字。
- # 是风格的真鼓组。

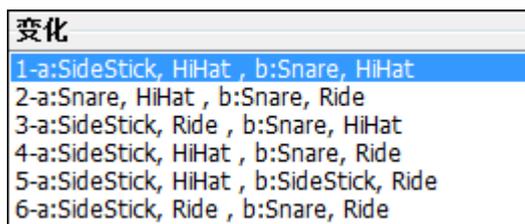
### 使用者批注

你能在“使用者批注”字段中输入你自己的批注, 储存在 RDUserMemos.txt 的档案中。

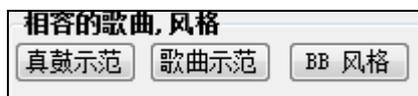


### 变化

以 (^) 结束的真鼓风格有其它变化。在这里被列出。显示两个乐器, 例如鼓刷/鼓棍, 第一个“a”子风格及第二个乐器在“b”子风格中。



### 相容的乐曲和风格



**[真鼓示范]** 加载及弹奏选择的真鼓风格的一个示范。

**[歌曲示范]** 显示将使用这一个真鼓风格的 Band-in-a-Box 风格, 如果选择“替代真鼓”。将载入风格的歌曲示范。

**[BB 风格]** 显示将使用这一个真鼓风格的 Band-in-a-Box 风格, 如果选择“替代真鼓”。如果选择选单, 将加载风格。



**[设置]** 按钮打开真鼓设置对话框。

**[再建]** 建立真鼓列表在 bb\Drums 档案夹中。如果你加上新的鼓风格, 按这一个按钮更新列表。(这些储存在 bb\DrumFolderNames.txt 档案)

**[复制列表]** 将当前列表的所有数据保存到制表符分隔的.txt 档, 并在记事本中打开它。在记事本中复制全部, 并将其粘贴到电子表格如 Excel 文件等。之后, 你便可以在清单上应用分层排序。

**[预设]** 返回对话框默认值设定, 这将显示所有风格。

**[现在播放]** 加载选择的真鼓和开始播放。如果你仍然没有播放歌曲, 因为你没有产生非鼓轨道, 你只听到鼓。按 **Shift+单击** 以产生所有轨道。

**[停止]** 按钮停止歌曲播放。在 [现在播放] 上单击 (或 Shift+单击) 重新开始。

那 **[试听]** 按钮不加载风格, 但是改为使用媒体播放器播放一个示范 .WAV 档案给风格。



按 **[确定]** 作出你的选择和返回**真鼓设定**对话框。

按 **[取消]** 没有作出一个选择去关闭对话框。

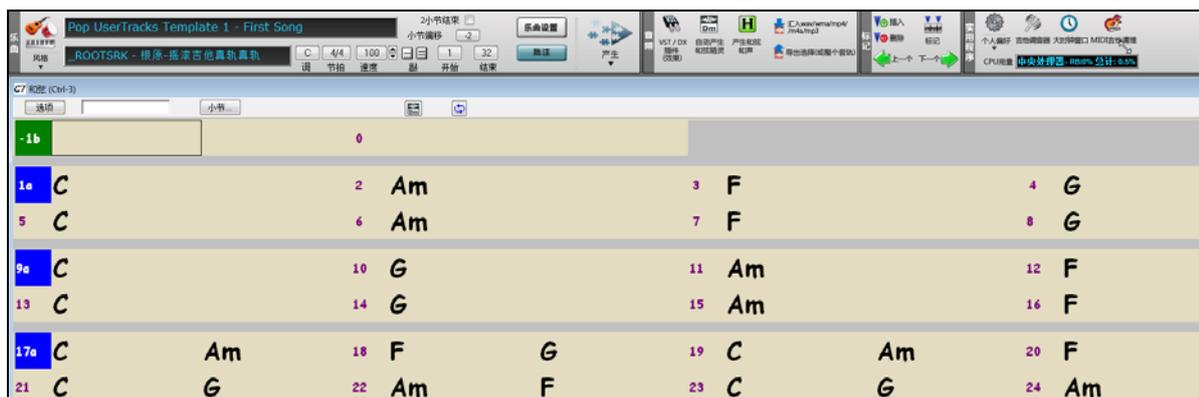
**注意:**当歌曲被加载, 播放或者储存的时候, 如果任何的真轨或者真鼓不见, 一个黄色的提示讯息将出现, 列出不见的档案。

## 用户轨

用户轨 (UserTracks) 允许任何人在 PG Music 的 Band-in-a-Box 中创建他们自己的音讯风格。透过用户轨风格, 你可以在 Band-in-a-Box 键入任何和弦, 而你所制作的**用户轨风格**会演奏这和弦进程! 例如, 如果你已经录下自己演奏的吉他节奏并制作了**用户轨风格**, 你可以在 Band-in-a-Box 键入任何和弦, 结果将是, 它将会以全新的、原本的和弦变化去演奏你的吉他节奏! 你甚至可以更改速度, 或键入任何音调的乐曲, 它仍然能够演奏它!

你可以在任何数字音频工作站 (或“DAW”), 如 RealBand、ProTools 或 Reaper 去制作用户轨, 你并不需要 Band-in-a-Box 去制作风格 (尽管你需要这些程序的其中一个去使用完成的风格)。

你还可以下载背景音轨伴随着你去录音。



这里还有更多选择，包括各种各样的不同音乐风格，和各种不同的速度。每一个，但是，将顺应流行、爵士、或怨曲的其中一个范本。你不需要使用这些背景轨道去制作你的风格，但他们可以使该过程更容易。你可像使用真轨的方式去使用户轨。

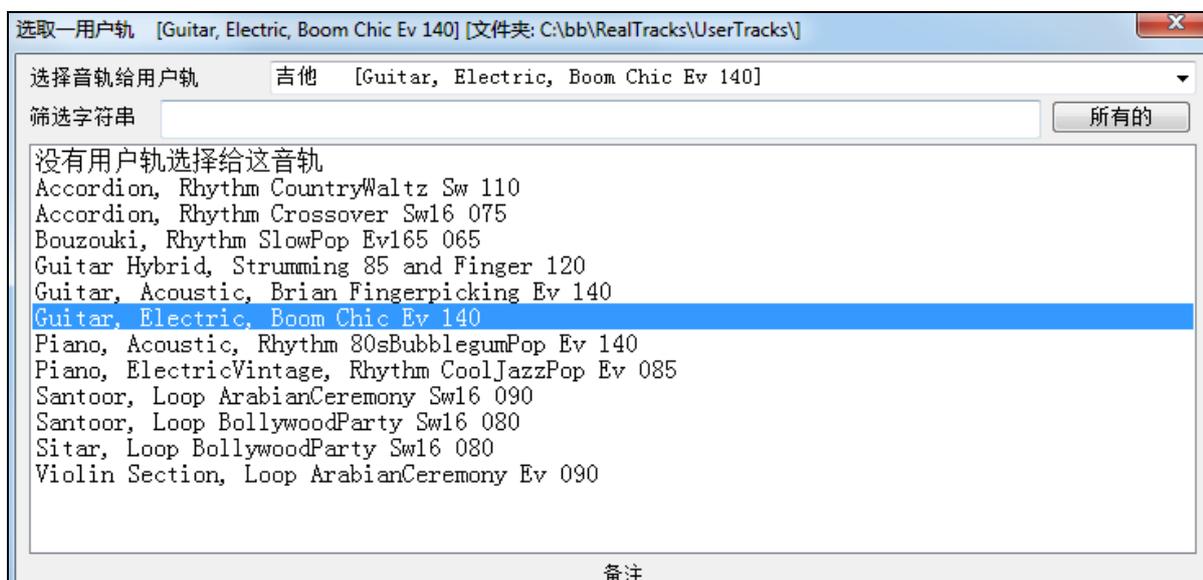
**吉他** 若要选择音轨的用户轨，首先选择在屏幕的顶部的音轨。

例如，如果你想要将一用户轨添加到吉他音轨，启动吉他单选按钮上的菜单（通过右键单击或双击），并选择“选择一用户轨到此音轨”选项。



菜单外的另一替代方案是选择吉他音轨，然后在主画面按用户轨按钮。

现在你将看到用户轨对话框



此对话框列出了可用的用户轨。这跟真轨的对话框不同。在此示例中，我们想要添加称为“Guitar, Electric, Boom Chic Ev 140”的用户轨。我们只需选择此用户轨并按确定。现在，我们看到我们的用户轨列在混音器上的吉他音轨上。



现在这音轨的表现就像其他真轨。  
你只需按下“生成和播放”来听听它。

## 添加新的用户轨 (UserTracks)

真轨是由 PG Music 制作。用户轨是由你去制作，或是其他 Band-in-a-Box 使用者。所以你会看到跟上面显示不同的列表。我们在 Band-in-a-Box 包装包括少量的用户轨。在 PG Music 论坛里有一 UserTracks 论坛，使用者可以通知其他人有关他们创作的用户轨，并可选择跟他们分享。

例如，如果你的朋友以他的手风琴演奏制作了一用户轨，并想要把它送给你...

- 他可以给他喜欢的名字，而他把它叫作“Accordion, Rhythm CountryWaltz Sw 110”。
- 他发送给你这文件夹的一 ZIP 档。
- 你可以将其解压缩到你的 UserTracks 文件夹中。

一用户轨包含单个文件夹，该文件夹的名称为用户轨的名称。要将用户轨添加到你的收藏中，你只需将该文件夹放到你的 c:\bb\RealTracks\UserTracks 文件夹中。(注意: 如果你使用像 h:\MyMusic\RealTracks 的位置作为真轨的文件夹，那么你的 UserTracks 文件夹中会在 h:\MyMusic\RealTracks\UserTracks 中)。

## 创建你自己的用户轨

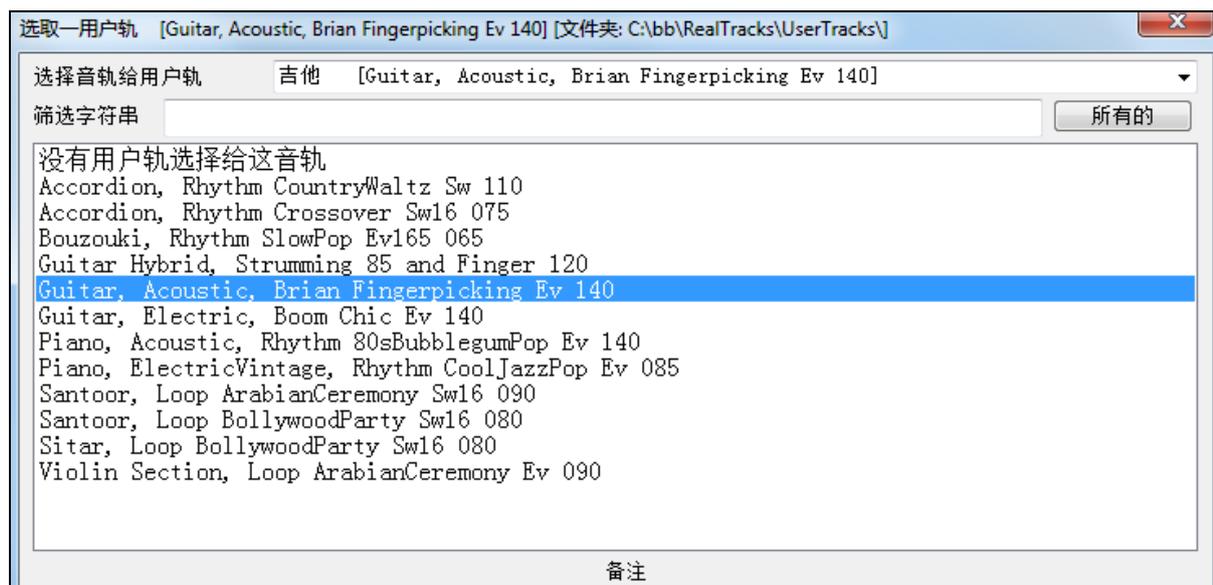
创建你自己的用户轨是一个简单的过程！它包括以下步骤:

- 在 UserTracks 文件夹中创建一个文件夹 (i.e. 通常是 c:\bb\RealTracks\UserTracks) 把它名为“Guitar, Acoustic, Brian Fingerpicking Ev 140”。
- 现在，在该文件夹中，你需要至少放入一首 Band-in-a-Box 乐曲。这首乐曲可以有任何和弦，但应该有各式各样的和弦与和弦类型。假设你命名该档为 MyGuitarPlaying1.sgu。
- 在每首你放在文件夹中的 BB 乐曲，都需要有一对应的音讯文件 (WAV 或 WMA)，去匹配这首 BB 乐曲。所以名称必须是 MyGuitarPlaying1.wav 或 MyGuitarPlaying1.wma。你可以用任何程序去建立该 WAV 文件 (Band-in-a-Box、RealBand、Sonar、Pro Tools 等)。它需要像 BB 乐曲总是有一个 2 小节的引入，也当然需要在相同的速度，和跟 BB 文件一样以相同的和弦播放。

就这么简单！你现在有一个文件夹，看起来像这样，而你可以使用你的用户轨了。



若要使用它，按照上文所述的同一常规，打开用户轨对话框，你现在会看到你的用户轨与其他的一起列出。



现在，你可以把他留在那里，或者你可以录制更多的档，(i.e. 更多对档案当中有 BiaB 档和对应的 wav 档)。这些可以是任何其他名称。你只需将它们添加到文件夹中。Band-in-a-Box 会自动添加这些文件到你的用户轨，你只要把它们放在那里。

你可以在我们的网站找到很多关于使用用户轨的说明，而此网页是一个好的开始。

<http://www.pgmusic.com/usertracks1.htm>

## 用户轨 (UserTracks) 教学

### 第 1 部分 – 制作一基本的用户轨风格

本教程将向你展示如何制作一风格，从你可以制作的最基本、简单的风格开始，然后进展到其他方法，使你制作的风格更好，更多的功能和更多样化。

最简单方法去开始是使用一个我们预先制作的模板。你可以在 C:\bb\Data\TemplatesForUserTracks 文件夹中找到范本，或从 [pgmusic.com](http://www.pgmusic.com) 下载更多的范本。

每个范本都包含 .pdf 和弦图表和 Band-in-a-Box 的文件。档是以 PopSong\_1\_...、PopSong\_2\_...，等等去编号。你不需要使用这些背景轨道去制作你的风格，但他们可以使该过程更容易。以你能制作最基本的用户轨风格，你只需要使用 Song\_1。我们会先向你显示如何制作一基本的流行风格。

你需要做的第一件事是下载并解压缩该范本，UserTracks\_Template\_Files.zip。从该存档的档，你需要查找和打印 PopSong\_1\_FirstSong.pdf。这是一个 7 页的和弦图表。下一步是设置你的 DAW 并你想你的用户轨风格所用的速度。现在，你已准备好录下你的声部。

前两个小节是分配为引入，并不会在 Band-in-a-Box 使用，所以你的演奏应在 DAW 的第 3 小节开始。这将会对应于图表中的第 1 小节。你然后可以录制全首乐曲 (补录，或重录，多少次是根据你喜欢或需要)。你将注意到该图表是跟随基本的流行进程 (例子: I-VIm-IV-V; I-V-VIm-IV; 等)，它在头 80 小节是 C 调，而在之后的 80 小节切换到 E，然后再在之后的 80 小节切换到 G。

一旦你完成了录制整个图表，转换你录制的音轨到 .wav 或 .wma 档。作为引入的开始 2 小节必须在最后的档中。

然后，你所制作的音讯文件可以命名为任何你喜欢的，例如: MyGuitarStyle.wav，和 Band-in-a-Box 范本文件 (它具有档扩展名 .SGU) 必须保存为完全相同的名称，即一定要是: MyGuitarStyle.sgu)。这两个名称之间的唯一差异是你的档以 .wma 或 .wav 结尾，而 Band-in-a-Box 档则以 .sgu 结尾。

若要使用你所制作的风格，需要把档案放在 Band-in-a-Box 文件夹某一特定位置中。如果 Band-in-a-Box 是安装到 C:\bb，那么档案便需要在 C:\bb\RealTracks\UserTracks\ 的一子文件夹中。所以，例如，如果你希望你的用户轨名称为 “My First Guitar UserTracks style”，那么这两个档会放在: C:\bb\RealTracks\UserTracks\My First Guitar UserTracks style。**注意:** 这文件夹名称会决定风格的名称并且将出现在 Band-in-a-Box 或 RealBand，而不是个别 wav/wma/sgu 档的名称。

一旦完成，这风格现在可以供你在 Band-in-a-Box 或 RealBand 中使用!

### 第 2 部分 – 通过录制更多的材料添加到你的基本风格

一旦你已经完成本教程的第 1 部分的基本风格，你可能会发现你想要添加更多的材料，使你的风格更加好。这里有几个原因。开始时，那第一个基本范本有有限数量的和弦类型。例如，第一首流行模板的乐曲只使用大或小三和弦。另一个原因是某些功能不能在第一首录制的乐曲中使用。例如乐曲的结尾，将在正确的时间停止，但你不会有专用录制的结尾。最终的原因是你可能想录制更多的材料只不过是希望你的乐曲更多样化。以只有第一首录制的乐曲，当你使用该风格时你可能注意到某些节奏在重复。当你录制更多的材料，当你使用该风格时你便不太可能会注意到这种重复。

所以，我们有特定的模板设置去应付这些问题。所以，你可以自由录制某些或所有其他模板。你可以根据某些如对你和你的风格更重要的问题去选取和选择，或你可以把它们所有都录制，以确保你的风格可以处理任何音乐的状况!

对于所有其他范本，录制它们的方法与第一首乐曲是完全一样。

完成录音后，你只需简单地再一次把你录制的音轨转换成 wav 或 wma，将它保存在 bb\RealTracks\UserTracks 文件夹中跟 song1 文件相同的位置，并给它一个独有的名称，并需要跟对应的 Band-in-a-Box sgu 档名称相同。

当完成后，Band-in-a-Box 或 RealBand 使用这用户轨风格的时候，你放在该文件夹中的所有其他材料现在将成为风格的一部分! 对于大多数其他范本，它跟录制 song1 的方法是完全相同。

你可以在我们的网站找到很多关于使用用户轨的说明，而此网页是一个好的开始。

<http://www.pgmusic.com/usertracks1.htm>

## 真轨和真鼓音频混向



### 音色控制

有贝司/高音音色控制，为真轨或者真鼓的个别轨道，因此，你能容易地为任何的真轨调整贝司/高音等化。设定与歌曲储存。

**基本音色** 选择一个乐器然后使用音色控制调整音色，从 -18(最大的贝司) 到 +18(最大的高音)。内定值是 0。

### 音频混向控制



这里有一真轨或真鼓个别轨道的混响控制，因此你可以容易地为任何真轨加上混响 (0 到 127)。混响类型也可设置，和与乐曲储存。

### 自动-加上混向

也有一个自动地依照乐器种类加上混向真轨的功能。没有混向被加到贝司部份,举例来说，但是大多数的乐器有混向。



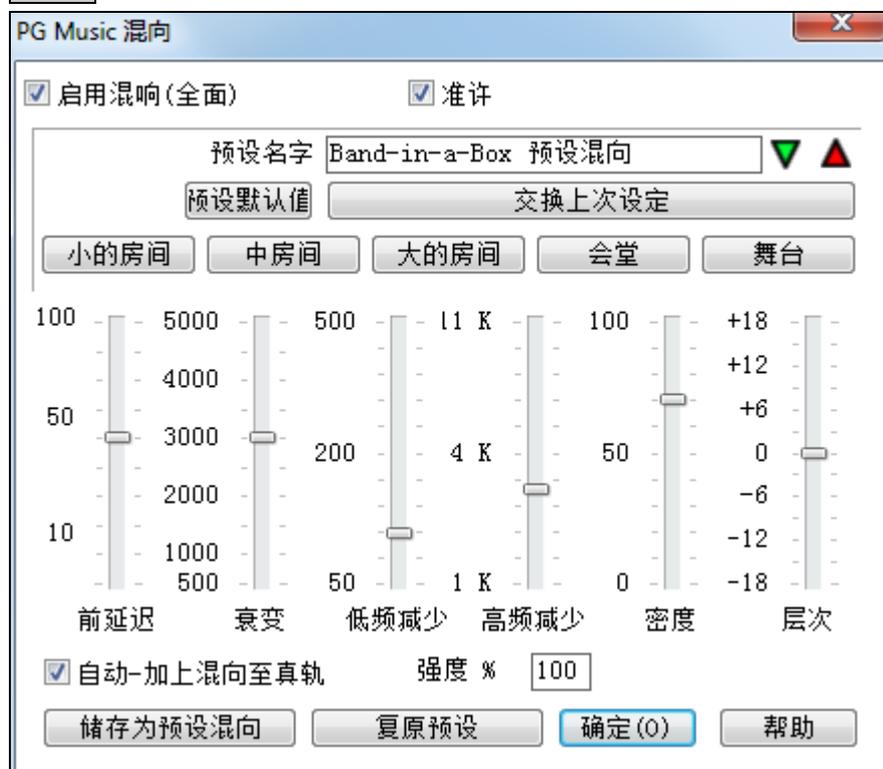
这一个功能默认值是开启，但是你能在 **PG Music 混响**对话框中把它关掉，透过按下 **[插件]** 按钮并选择菜单指令 **音频混响对话框**。

**自动-加上混向至真轨** 强度 %  如果你想多些或少些混向加入，你能调整强度 %。举例来说，默认值 Band-in-a-Box 混向设定是 40 于大多数的轨道。如果你将强度设定为 75%，它变成 30。

### 混响设定



你也能设定混响的类型。默认值是一个“房间”类型的混响。要这样做，按**[插件]**按钮并选择菜单指令 **音频混响对话框**，然后在 **PG Music 混响**对话框中调整各种不同的参数。



**启用混响(全面)**  **准许** 可以全面启用/禁用所有乐曲的混响，在这种情况下设置仍将出现但不会应用混响。或你可以只启用/禁用当前乐曲的音频混响。这将节省一些 CPU 周期，如果你使用的是较慢的机器。



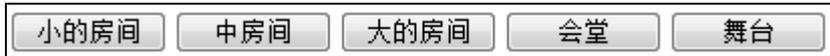
单击在绿色的**选择一个预设**按钮开启预设列表。这一个列表只将显示“Band-in-a-Box 混向内定值”直到你储存一些你自己的预设。



当你调整设定，它们将被应用到目前的歌曲。那 **[交换“默认值”]**按钮，拨动你目前的设定和默认值设定。这让你听到你改变设定的效果。



使用“房间”按钮列为不同类型的空间加载典型的设定。这些按钮方便应用特别的效果或者加载设定，然后你能设定你自己的预设。



### 混向参数

**前延迟**是第一次反射的时延。

**衰变**是混向衰退需要的时间。混向时间测量为 RT60, 当混向衰退至 -60 分贝的讯号水平的时延。

**低频减少** 逐渐地减少贝司频率。如果你不能加入足够的混向，因为声音太泥泞, 试在低频减少滑动器增加。它在 50 Hz 和 500 Hz 之间可调整。

**高频减少**是高频减少的速度当混向衰退。硬表面的房间是明亮的, 但是软表面的房间通常比较暗。它在 1 KHz (暗) 和 11 KHz (明亮) 之间可调整。

**密度**是在混向尾部的结束附近的低层回声的密度。高密度的设定把光泽加入声音。

**混合混向讯号和最初讯号的比例。**

**输出**调整外挂程序的最后水平。

### 典型的混向设定

- 大的会堂有长的前延迟，长的衰变, 和适度的密度。
- 硬的大空间，像是一个健身房, 有长的前延迟, 高的密度和高的低频减少。
- 软的大空间如音乐会堂，有地毯，加垫座位, 帷幔, 有适度的密度和低的高频减少。
- 小的硬空间，像一个瓷砖浴室, 有短的前延迟，中-至-长的衰变，高的高频减少。
- 小的软空间，像一间大的客厅, 有短的前延迟，短的衰变，中至低的密度, 和低的高频减少。

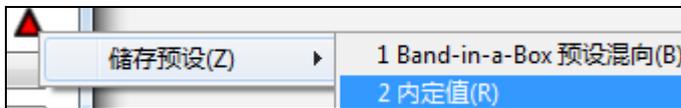
### 储存设定到预设

你能储存你的混向类型为预设, 和目前的设定也将在一个 DX Settings\PGReverbSettings.bin 档案中与歌曲储存。

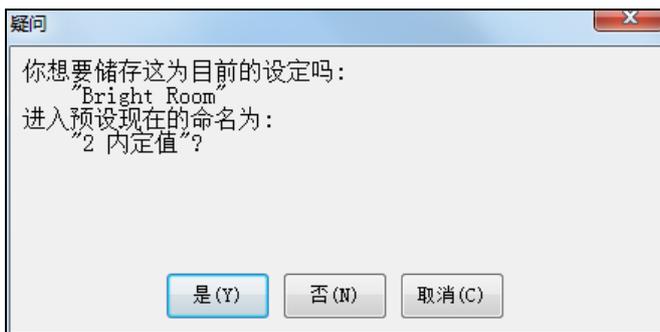
为了储存目前设定至个预设的, 在“预设名字”字段中输入你的预设名字。



然后在储存预设箭咀上单击，而且在预设列表中选择一位置。你能在一个现有的名字上重写。



提示将要求你确定你是否想储存预设。



选择 **[是]** 储存新的预设到选择的位置。

## 自动混向

自动-加上混向至真轨      强度 %  准许“自动-加上混向到真轨”会自动地依照乐器种类加上预设混向到真轨。没有混向被加到贝司部份,举例来说,但是大多数的乐器有混向。

如果你想增加或减少混向,你能调整强度 %。举例来说,默认值 Band-in-a-Box 混向设定是 40 于大多数的轨道。如果你将强度设定为 75%,它变成 30。

## 储存为预设混向

你能储存目前设定为混向的默认值。

## 复原预设

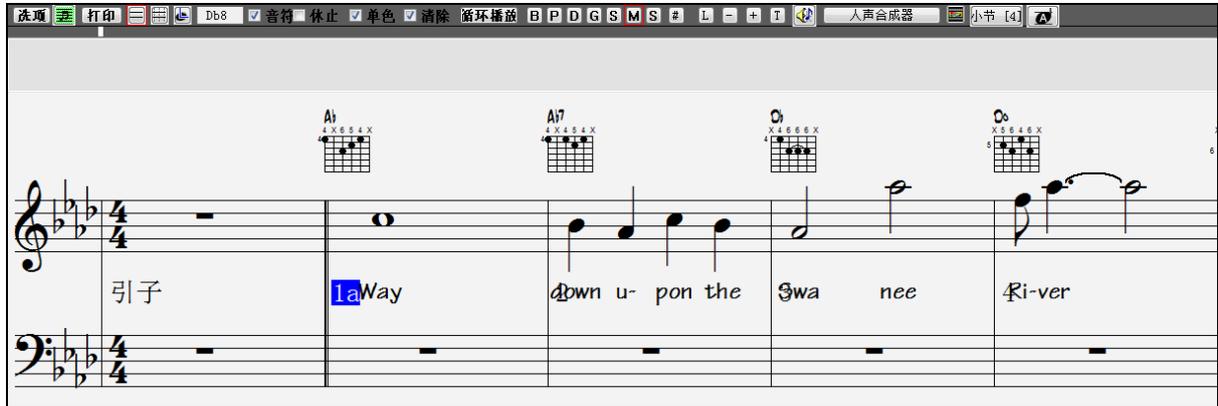
单击 **[复原预设]** 回去最初 Band-in-a-Box 混向内定值的混向“出厂”设定。

## 第八章：乐谱与打印

本章讲解 Band-in-a-Box 的乐谱及其打印功能。



点击这个按钮打开乐谱窗口，再次点击可将它关闭。



在标准谱表模式下显示的旋律声部

提示：你可以以 **窗口 | 全屏幕和弦谱视图** 或用 **Ctrl+T** 键检视全屏幕窗口。

Band-in-a-Box 提供多个记谱模式。记谱预设是标准记谱模式，可选择在记谱窗口工具列上的按钮进入其它模式。

- 标准记谱**：可以显示和打印钢琴大谱表或吉他谱、和弦符号及歌词。
- 可编辑记谱**：可用鼠标进行编辑的记谱。
- 谱表卷帘记谱**：可以输入和编辑音符、力度、时值。
- 主奏谱表**：以全屏方式显示单声部谱表。这是一个包含音符，和弦符号及歌词的全屏幕记谱窗口。

### 乐谱窗口的相关调整



这是乐谱窗口顶部的工具栏：

- 洗项** 选项：打开有关选项。
- 主奏谱表**：打开主奏谱表。
- 打印** 打印：打印谱表。
- 记谱模式按钮**：选择记谱窗口模式 - 标准记谱，可编辑记谱或谱表卷帘记谱
- C6** 当前音符：当前鼠标所指的音符。
- 音符**  **休止** 勾选音符/休止：决定鼠标点击时插入的是音符还是休止符。
- 单色** 单声道模式：勾选后谱表上只显示单旋律音符。
- 清除** 清扫谱表：清扫谱表中的一些修饰音符，使谱表更易于阅读。
- 循环播放** 屏幕循环：循环播放屏幕当前显示区域内的音符。
- B D P G S M S** 音轨选择：你可以显示或打印任何音轨。单击合适的按钮去变更所想的音轨。
- #** 事件编辑器：打开 MIDI 事件列表。
- L** 歌词：点此按钮打开歌词输入框。
- +** 缩放：缩放显示比例。

**T** 文字

在谱表中加入文本段。

 试听

按下此按钮，然后在谱表上拖动鼠标就可试听鼠标经过的音符。

**人声合成器**  
生成人声合成器

这将使用一个叫 Sinsy 的第三方人声合成器生成一音频音轨给一个有歌词的 MIDI 旋律。

 视频教程按钮

这会启动一互联网浏览器，并显示一关于乐谱窗口的视频。

**小节 [4]** 每行的小节数量

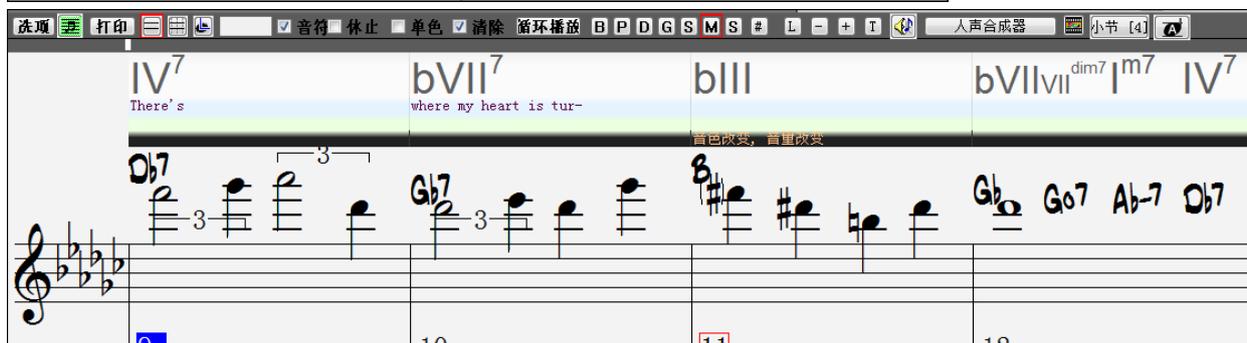
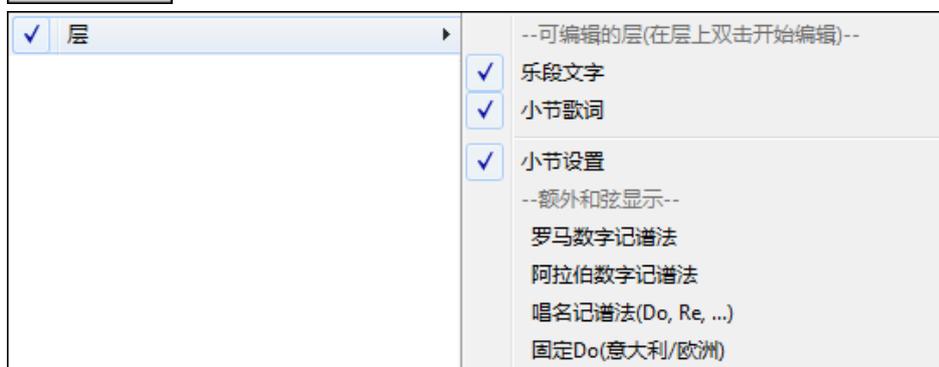
这允许你快速更改每行的小节数量。

**A** 大音符模式

这允许你以更大字体大小去显示乐谱和在音符头内有音符名称。再次按下按钮以返回正常大小。

改进了显示乐谱窗口的小节歌词、乐段文字、小节设置和在标准和弦上的额外和弦模式 (罗马数字、纳甚维尔符号、等等) 的系统。

**Bb C 和弦显示** 在工具栏按下 **[和弦显示]** 按钮，去到层，然后作一选择。

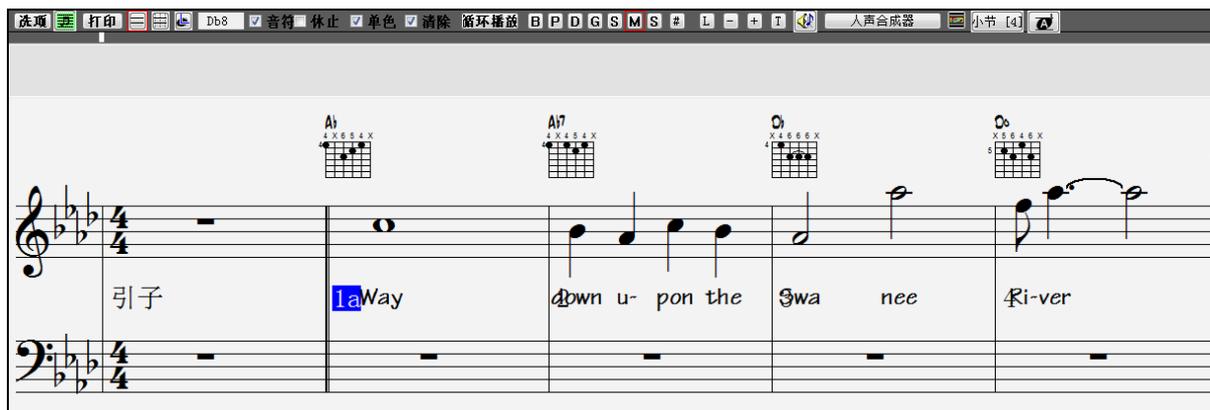


### 和弦步进

使用数字小键盘上的 **Ins** 和 **Del** 就可可在任何声部上实现和弦步进。进行和弦步进前请线选择声部。

**注意:**本章中，“和弦”是指在相同或相近时间点上发音的任意一组音符或者一个单音符。在乐谱选项—更多对话框中，可以设定多长时间范围内的音符为一个“和弦”。

### 标准乐谱模式



标准谱表窗口可以显示任何单独的乐器声部，并允许输入和弦和歌词。其功能特性包括：

- 可显示贝斯、鼓组、吉他、钢琴、弦乐、旋律和独奏声部。
- 可选择显示吉他和弦图表。
- 乐曲播放时可以动态显示音符。
- 可以在不影响当前乐谱阅读的前提下设置 1~2 小节的向前卷动。
- 可正确处理爵士风格的 8 分音符（三连音）。
- 提供一些自动调整功能，使乐谱阅读更加方便。
- 自动倾斜时值线。
- 5 连音被自动划分为 3+2 的编组，也可人手指定。



### 标准记谱的右击选单

在标准记谱窗口中单击鼠标按钮开启这选单。

可使用这个选单存取主要的编辑功能和对话框。你能在列表中选择另一个记谱模式。

剪切(T)	Ctrl+X
复制(C)	Ctrl+C
复制从..到..(F)	Alt+C
粘贴(P)	Ctrl+V
和弦构造器(B)	Ctrl+Shift+B
演奏当前和弦(P)	Shift+Enter
和弦设置(H)	Alt+F5
小节设置(R)	F5
乐曲设置(G)	Ctrl+N
个人设置(P)	Ctrl+E
反复/尾声/1, 2号房子	
播放开始自小节3乐段 #1	
播放开始自小节3乐段 #2	
播放开始自小节3乐段 #3	
<input checked="" type="checkbox"/> 记谱模式	
可编辑的模式	
钢琴卷帘谱模式	
基于小节的乐段字母	▶
插入乐段文本事件	
人声合成器 - 自动模式 (从歌词+旋律生成人声音频)	
人声合成器 - 手动模式 (从歌词+旋律生成人声音频)	
编辑目前的和弦	Ctrl F2
设定乐段开始在小节3	begin <Enter>
设定乐段结束在小节3	chorusend <Enter>
设定歌曲结束在小节3	end <Enter>

### 快捷键命令

- 打开乐谱选项：Alt+N+O。
- 切换谱表显示模式：Alt+N+N。
- 打开打印选项窗口：Alt+N+P。
- 屏幕循环：数字小键盘”1“。
- 前跳 4 小节：↓
- 后跳 4 小节：↑

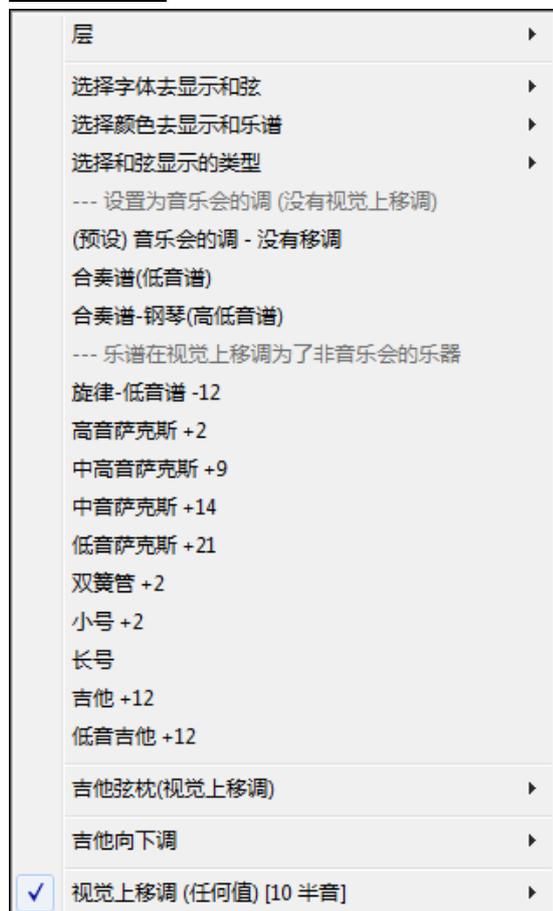
## 非音乐会视觉的移调

这功能显示非音乐会调的乐器的音符及和弦，像小号和萨克斯管，在非音乐会的调 (Bb, Eb) 而以音乐会的调演奏。

**注意：** 这并不会把音乐移调。要做到这一点，请使用乐曲标题下的调号方块。



按 **[和弦显示]** 菜单按钮可打开音乐会和非音乐会乐器的清单。



和弦显示类型可以从 *选择和弦显示类型* 子菜单选择。



它也包括吉他弦枕、吉他向下调音、和任何数量半音视觉移调的设置。

## 吉他设置

- 没有吉他弦枕
- 弦枕在音柱 1
- 弦枕在音柱 2
- 弦枕在音柱 3
- 弦枕在音柱 4
- 弦枕在音柱 5
- 弦枕在音柱 6
- 弦枕在音柱 7
- 弦枕在音柱 8
- 弦枕在音柱 9
- 弦枕在音柱 10
- 弦枕在音柱 11
- 弦枕在音柱 12
- 弦枕在音柱 13
- 弦枕在音柱 14
- 弦枕在音柱 15
- 弦枕在音柱 16

吉他弦枕(视觉上移调) [弦枕在音柱 2]

例如，选择了”弦枕在音柱 2”，当你输入 D 和弦它会演奏 E 和弦但仍会显示为 D 和弦。这在乐谱上的音符也是如此。屏幕上会显示一个警报。

和弦窗口和乐谱窗口现在是视觉上移调，为吉他在弦枕 2  
注意：如果你在旋律上看到吉他上的卷标，设置菜单-旋律-音轨类型为吉他

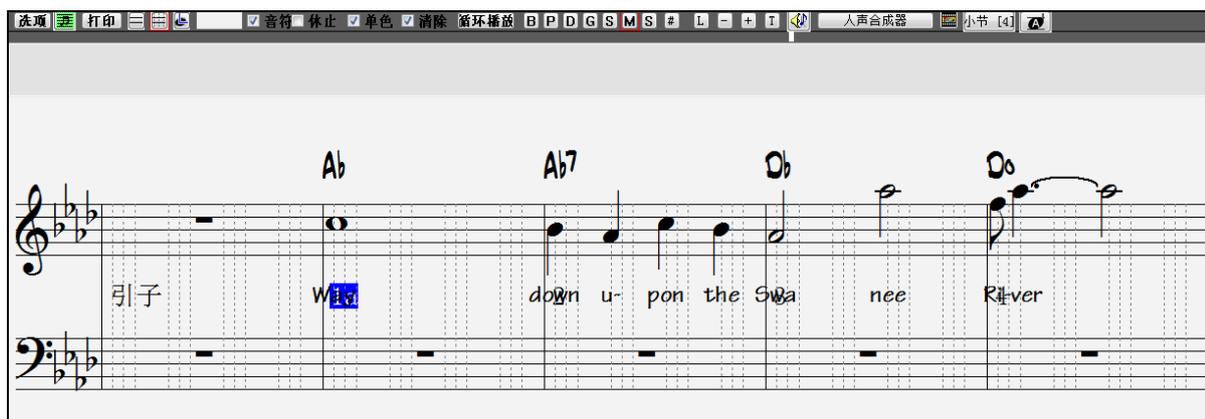
你可以把吉他的音调下调 1 个半音至 8 个半音。如果你下调 1 个半音而输入 E 到乐曲，它会显示 E 但以 Eb 演奏。

- 吉他 - 没有向下调
- 吉他 - 向下调以 1 半音 (音柱), 到低音 Eb
- 吉他 - 向下调以 2 半音 (音柱), 到低音 D
- 吉他 - 向下调以 3 半音 (音柱), 到低音 Db
- 吉他 - 向下调以 4 半音 (音柱), 到低音 C
- 吉他 - 向下调以 5 半音 (音柱), 到低音 B
- 吉他 - 向下调以 6 半音 (音柱), 到低音 Bb
- 吉他 - 向下调以 7 半音 (音柱), 到低音 A
- 吉他 - 向下调以 8 半音 (音柱), 到低音 Ab

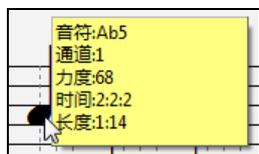
## 可编辑谱表

 点击此按钮切换到可编辑谱表窗口。

在可编辑谱表模式下，可以使用鼠标输入、移动、编辑音符和休止符- 指向并点击、拖拉以及用鼠标右键点击打开音符编辑对话框。



谱表中，每拍点都有 3 条竖线，它们用来确定音符的位置。



当鼠标在音符上的时候，关于音符的信息摘要会被显示 (音高/通道/力度/长度)。

其它 (M) 使用这功能，单击 [其它] 按钮。在记谱选项中开启 其它谱选项 对话框。

显示音符特性提示 然后勾选“显示音符特性提示”。

## 简单的方法去输入吉他标签

单击弦 (在卷标上)，然后单击音符 (在乐谱，或屏幕上的吉他) 把音符输入到该弦线/指板上。若要使用此功能，如果是旋律 (或独奏) 音轨，首先设置菜单-旋律-音轨类型为吉他。然后打开乐谱窗口，并选择可编辑乐谱。现在，你将看到吉他标签在高音谱号下面。你现在可以突出显示一音符，使用 **Shift+右箭头键** (或 **左**)。当一音符以红色高亮时，你可以在你想音符演奏的地方单击在的弦上的标签。这将改变该弦的音符，和卷标将更新以反映这一点。

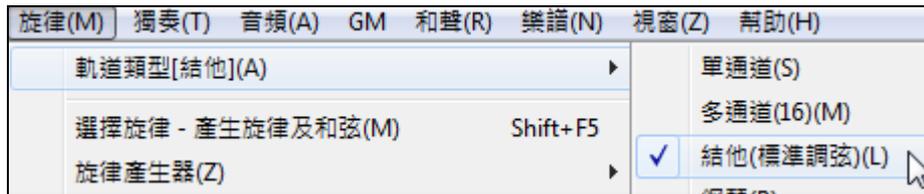
在可编辑的乐谱并有吉他标签中，你现在可以轻松地更改音符的弦，通过将音符从一个卷标的弦拖到另一个上。

 在乐谱窗口中选择旋律音轨。



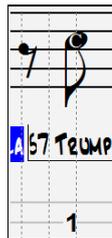
进入可编辑的乐谱。

设定音轨类型为吉他 (经由主菜单 *旋律 - 音轨类型 = 吉他*)。



现在你有可编辑的乐谱和吉他标签。当插入音符在乐谱上之后，你可以从一个卷标的弦拖动音符到另一个去改变通道和在吉他上演奏的文件子位置。

例如，在这里你可以拖动“1”向下一条弦并有中央 C 音符在第三条弦演奏而不是第二条。



### 分辨率

上图是摇摆爵士风格的显示样式。谱表中每拍都被均分成 3 份（三连音）。在乐谱选项对话框中，可以调整这个分辨率。

- 摇摆风格每拍划分成 3 份。
- 直板风格每拍划分成 4 份。



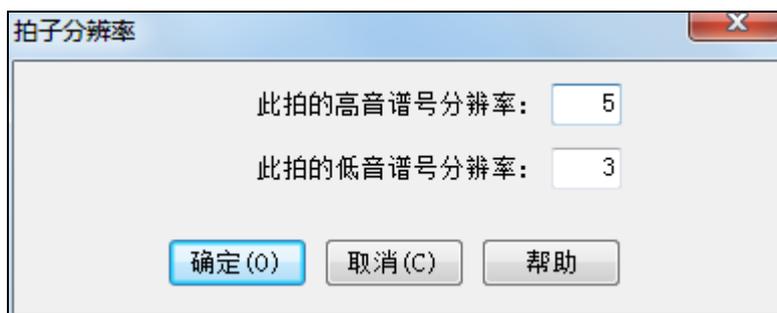
摇摆风格的解析度



直板风格的解析度

### 拍点分辨率

在拍点分辨率对话框中，可以指定每拍的竖线条数：



如图，高音谱表的分辨率为 5，表示在低音谱表上每拍将分成 5 份。

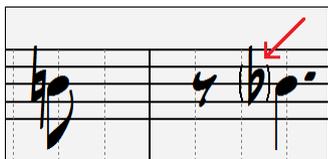
### 输入音符

将鼠标指向插入位置并点击就可输入音符。

核实对话框显示警告以避免意外地输入一个重复音符 (相同音高于差不多相同的时间) 和输入一个非常高的或非常低音音符 (过多的上加线或下加线)。

**A 5** 这里显示鼠标所指位置的音符。移动鼠标至某个音符，即可显示该音符的标准唱名。

- 插入升号：按住 Shift 然后输入音符。
- 插入降号：按住 Ctrl 然后输入音符。
- 插入还原号：按住 Alt 然后输入音符。



升降号会显示在谱表上。

### 如何确定音符的长度？

Band-in-a-Box 使用智能化的自动时值调整功能来确定音符的时值。

在自动时值调整模式下，任何输入的音符都具有一个基本的时值——2 小节（2 个全音符）。下一个音符放置到后 2 小节时，Band-in-a-Box 将自动调整前面音符的时值，使它们的长度小于 2 小节。因此输入音符时只需要给出正确的位置就可，不用担心音符的长度。

如果不想要自动调整的时值，也可以用鼠标右键进行精确修改。

### 输入休止符

通过按下 back-quote 键然后点击乐谱窗口，可以插入一个休止符；另外一种插入休止符的方式是点击休止符选项框，然后将鼠标指向某个位置并点击。插入休止符将使 Band-in-a-Box 自动缩短前一音符的长度。

**提示：**如果发现插入的休止符短于四分音符，可去掉选项对话框中的最小化休止符。

### 强制休止（硬休止）

插入强制休止符后，即使设置了最小化休止符，也不会改变它的时值。例如，在最小化休止符打开时仍然可以显示一个 16 分休止符。方法是点击[休止符]按钮，然后点击插入点，硬休止就被插入并以蓝色显示（在可编辑谱表中），按住[DEL]（删除键）并点击可将它删除。

### 移动音符的时间位置

用鼠标左键拖动音符，可改变音符的开始位置。也可通过右键功能来编辑音符。

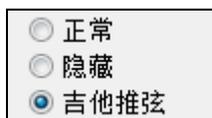
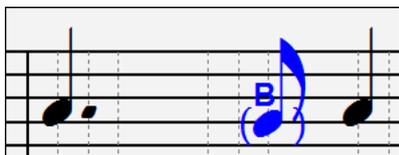
### 修改音符的音高

纵向拖动音符就可改变音高。

按住 Shift、Ctrl、Alt 可分别输入升号、降号和还原号。

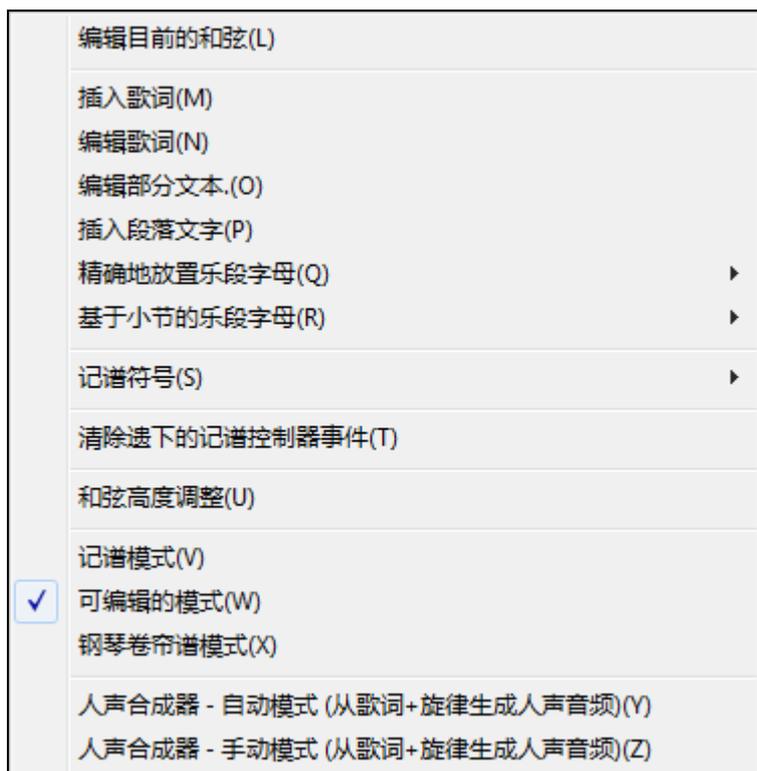
### 在乐谱上插入推弦

在可编辑乐谱窗口中，通过右单击音符并从 *编辑音符* 指令更改音符类型为“吉他推弦”，可以将音符变为推弦。



### 右击可编辑记谱选单

在可编辑记谱窗口中右击鼠标开启这选单。



### 编辑目前的和弦

输入任何的改变及按 **Enter** 或者 **Tab** 回到可编辑的记谱窗口。

**插入歌词**开启歌词编辑窗口。

**编辑歌词**开启歌词事件列表编辑器。

**编辑段落文本**开启**文本事件列表**,能插入、编辑、或删除段落文本。

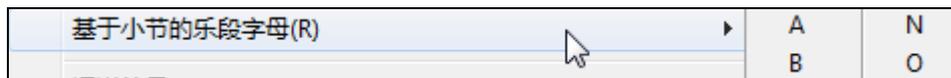
**加入段落文本**启动**文本事件**对话框,输入一般的或盒装的段落文本的地方,以时间及垂直位置输入。

### 精确地放置乐段字母



从字母清单选择一个乐段字母,将它插入小节的当前位置。用相同的项目移除段落字母。

### 基于小节的乐段字母



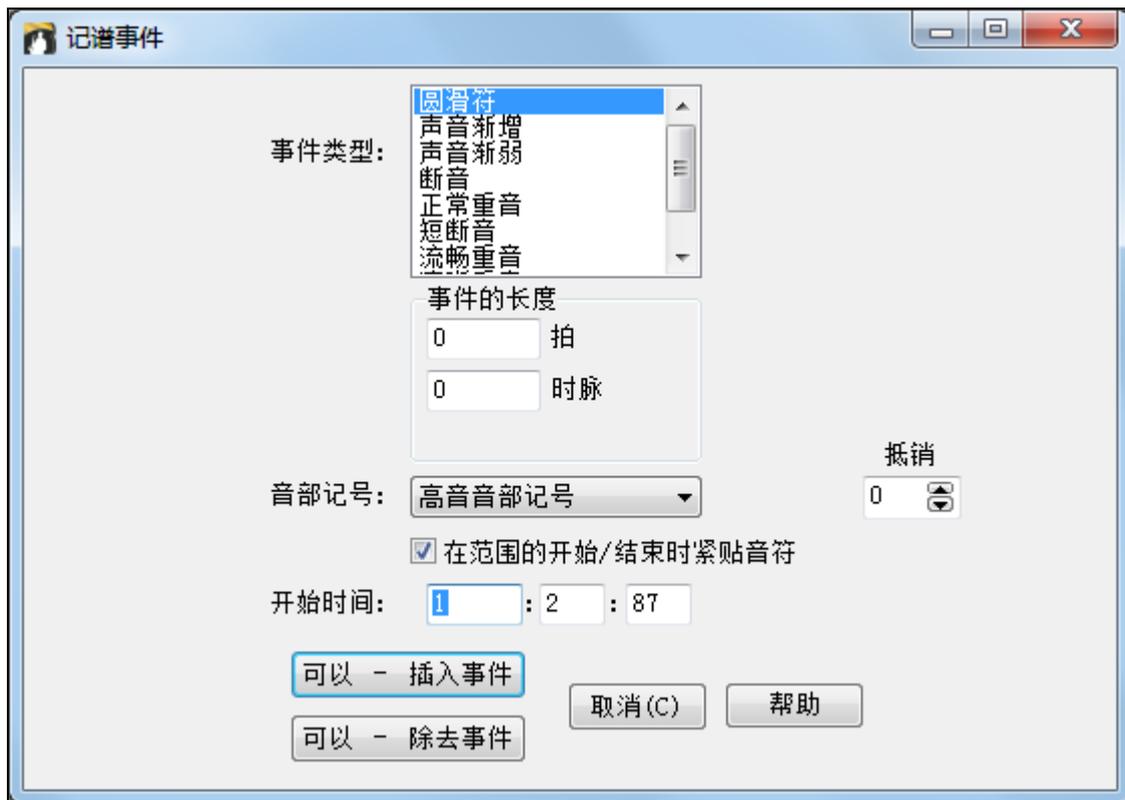
从字母列表选择一个乐段字母,它便会插入到小节线的顶部,因此它不会覆盖和弦或音符。

### 感情和发音记谱符号

右击可编辑记谱窗口,在**记谱事件**对话框中输入记谱符号。这对话框让你插入(或者移除)记谱符号,例如:

圆滑符		正常重音	
声音渐增		流畅重音	
声音渐弱		清晰重音	
断音		短断音	

选择记谱符号, **记谱事件**对话框便开启。在对话框中,你能进一步设定事件和它的精确位置,然后按 [可-插入事件] 插入记谱。使用 [可以-除去事件] 删除一个现有的事件。



**事件类型**列表让你选择事件类型。(圆滑符、声音渐弱、等等)

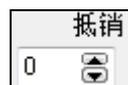
**事件长度**字段决定圆滑符、声音渐增或声音渐弱的长度，用拍和时脉指定长度。如果事件是像断音或重音这样的“单桩”事件，那么如果范围是大过零(和范围跨距多个“桩”)，这将插入多个事件。假如你在右击(启动选单及选择记谱符号)之前突出显示记谱窗口的一个区域，这只会影响被突出显示的范围。

**注意：**被突出显示的区域实际上不包括那些在突出显示范围中最边的最后“桩”。

**音部记号**字段指出事件将会插入(或者删除)的音部。大多数的事件只影响一个音部，因此你一定要选择音部记号，这一个字段被预设为你最初在记谱窗口上鼠标右击的地方(你启动这选单的位置)。举例来说，如果你在高音部上右击，那么这将预定为高音部。

当**范围的开始/结束时紧贴音符**被勾选，圆滑符、声音渐增和声音渐弱将跟据出现在指定范围的开始和结束的音符。

**偏移**字段(如果存在)让你调整事件的垂直位置，举例圆滑符或和弦高度。



**开始时间**字段是事件开始的时候(节：拍：时脉)。

**可以-插入事件** - 退出这对话框，然后插入事件到记谱轨道。

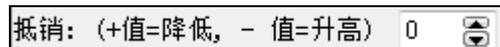
**可以-除去事件** - 退出这对话框，然后除去记谱轨道的事件(如果在指定的时间范围中存在)。

### 清理单独记谱控制器事件

这个指令将移除那些不够接近音符因而不能适当地显示的记谱符号事件(例如断音)。

### 和弦高度调整

在记谱事件对话框中输入“偏移:”的数值以调整和弦的高度。



注意正数值会移动和弦符号到较低处，反之亦然。

### 模式

单击另一记谱模式将转换到那模式的画面及停留在歌曲中相同的位置。

### 人声合成器(自动)

你附有歌词的旋律或独奏音轨可以转换成一人声音频音轨，通过将它发送到第三方厂商的人声音合成器 Sinsy。

选择语言，日语或英语，并女性或男性的歌唱家之一。你可以调整声音的性别，从一个 -0.8 到 +0.8 的范围。更高的值是更有男子气概。如果你的音轨并不包括歌词，你可以输入一个音节并使用在没有歌词的音符上。

使用“自动”指令，你的乐曲将自动发送到乐曲服务器并返回一音频档到音频音轨上。这可能需要几分钟。当人声合成器已生成时，**导入音频文件**对话框会打开。按 [确定]，将其导入到音频轨道。



### 手动生成人声合成器音轨

使用此指令，Band-in-a-Box 将生成一个名为 Sound.XML 的档并将其保存在 bb\Data\SRequest。使用你的浏览器导航到 [www.sinsy.jp](http://www.sinsy.jp) 并上传该 xml 档。名为 sound.wav 的档将返回并载入到你乐曲的音频音轨上。

### 编辑音符

右击音符，这可开启另一个右击窗口，可编辑或删除音符。单击 **编辑音符** 以开启 **音符** 对话框。

在 **音符** 对话框中，通过输入确切的数值，您可以更改音符的参数。例如，您可以更改音符力度和时值（增加 1 个时钟点），也可以更改音符的音高及在小节中的相对位置。



在音符属性窗口中有加减箭咀按钮。连续地按住箭咀以增加数值，Shift-单击(或右击)可增加更大的数值。

Shift-单击 增减箭咀按钮可改变:

- 音符音高 (每八度，而不是一个半音)。
- 音符力度，时值 (以 5 为单位，而不是 1)。

举例来说，改变音符(八度)，可按 Shift-单击(或右击) 增减箭。在右击选单中挑选删除音符将音符从记谱中删除。

### 选择记谱区域以编辑

您可以按下 **Shift 键** 点击要选定区域的终点位置，来选定乐谱窗口某块较大区域。

- 拖动鼠标方式用于选定较小区域。
- 选择较大区域时，请使用按下 **Shift 键** 点击终点位置的办法。

**注意:** 按下 Shift 键点击的方式也用于输入升(#)音符, 因此按下 Shift 键点击来选定区域的前提是已有小部分区域处于选定状态。

**强定临时符号** - 如果一个音符被当做一个升号显示, 但是你想要它当做一个降号 (或者反之亦然), 你能在这里强定使用。音符像 Fb、Cb, E#, B# 能被输入。 要做这, 在一个音符 (像 F) 上右击, 而且设定强定临时符号至 #, 及音符将当做 E# 显示。

## 谱表卷帘记谱模式



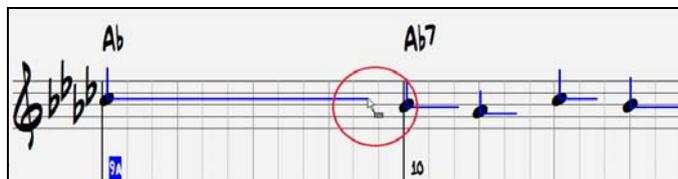
点击此钮切换到卷帘记谱。

在卷帘谱表中, 可直接观察到音符时值和力度。

**提示:** 如果看不到虚线, 可点击[选项]按钮, 在选项对话框中勾选“显示小节/时值线”。

### 用鼠标修改音符力度和时值

在卷帘谱表中, 可以用鼠标右键拖放音符。将鼠标指针指向音符的头部, 然后按住右键拖动, 鼠标拖到哪, 时值线就延伸到哪。同样, 纵向拖动可改变音符的力度值。



### 钢琴卷帘谱窗口

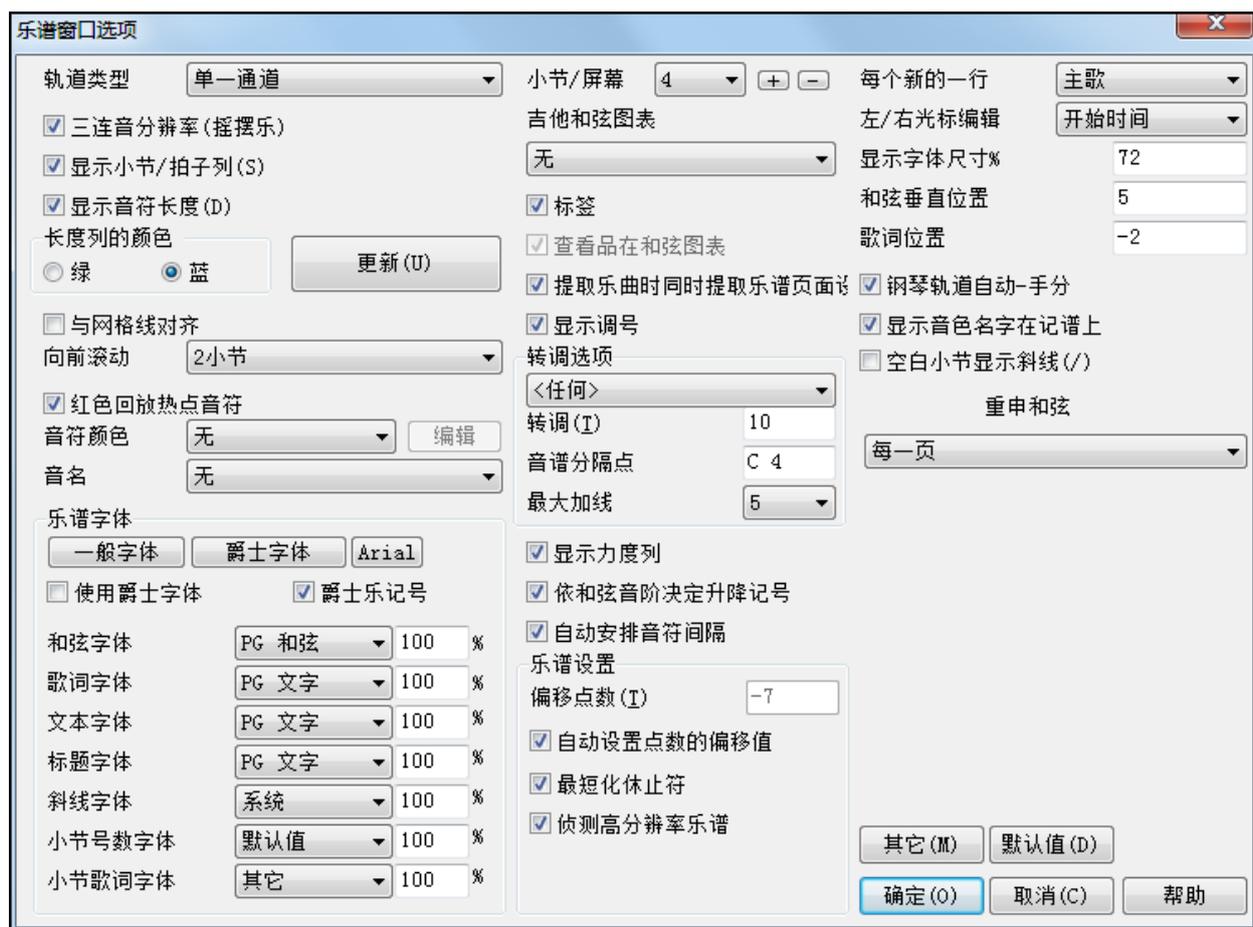


如果要进行高级的音符事件或图形控制器事件编辑, 请到钢琴卷帘谱窗口进行。方式为: 选择工具条上的钢琴卷帘谱按钮或者选择[窗口|钢琴卷帘谱窗口]菜单选项。

### 乐谱窗口选项



点击谱表窗口工具栏的 [选项] 按钮打开谱表选项对话框。



## 音轨类型

预设为单信道，也可选择多通道、吉他、钢琴等模式。

**多 16 通道:** 所有 MIDI 通道都用来播放。汇入完整的 MIDI 档时，通常采用这种模式。Band-in-a-Box 将在旋律声部播放并使所有伴奏声部静音。

**吉他:** 在此模式下，MIDI 信道 11~16 被分配给吉他的 1~6 弦，导出 MIDI 档时这些设置也将被保留。

**钢琴:** 在此模式下，信道 8 和 9 分别分配给高（右手）、低（左手）谱表。

## 三连音（摇摆）模式

此模式下，谱表中每拍时值被均分为三格，用于摇摆爵士等风格。

调入平直风格（如流行和拉丁等）时，这个选项将自动关闭。

## 显示小节/时值线

这个选项只针对卷帘谱表。如果关闭，则谱表中的纵向小节线和时值线都将被隐藏。

## 显示音符时值

显示卷帘谱表中的音符时值（横向线条）。

## 时值线颜色 (绿/蓝)

指定时值线颜色。

## [更新]

[更新] 按钮确定这对话框的改变。按 [确定] 有相同的效果。

## 自动定位

勾选后，插入的音符将自动移到最靠近的纵向时值在线。

## 提前显示

在一屏乐谱（比如 4 小节）播放完之前，自动在屏幕的前端（第一小节位置）调入第二屏的乐谱。如果选择“无”，那么程序只有在播放完一屏乐谱后才显示第二屏。

## 突出显示

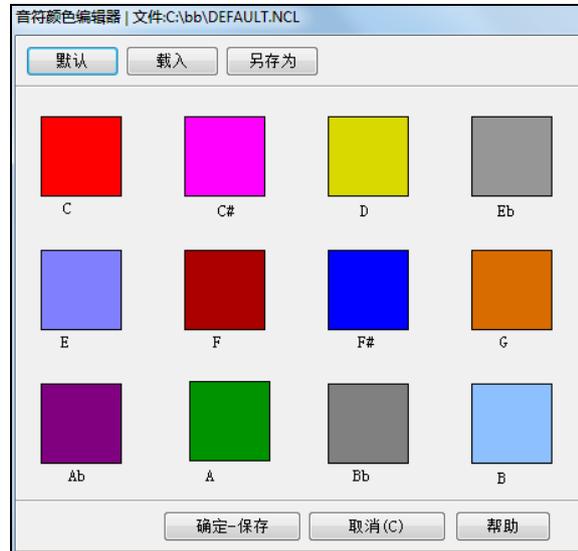
正在播放中的音符及其相关信息会以红色突出显示。突出显示的信息包括两类：音符外表与音名。

## 音符颜色

音符的配色既可以基于绝对音名，也可基于音级（当前调号或和弦）。配色的音符可以在彩色打印机上打印出来，配色方案也可以修改。

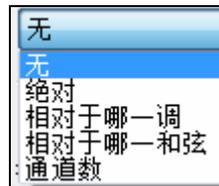
预设的配色方案引自俄罗斯作曲家 Alexander Scriabin (1872-1915)。

**编辑** 按下**[编辑]**按钮，启动**音符颜色编辑**对话框。点击音符名上的颜色可以更改颜色。按下**[确定-保存]**按钮，关闭对话框，并将文件保存为 c:\bb\default.NCL。您也可以将不同的颜色设置保存为不同的 NCL 档，并调入使用。



## 音名

在符头部位，可以显示绝对音名，也可显示基于当前调号或和弦的音级。



这里的可选项包括：无- 不显示音名。

音名 - 显示绝对音名。

基于调号- 显示基于当前调号的音级名。

基于和弦- 显示基于当前和弦的音级名。

通道号- 显示音符所占用的 MIDI 信道号。

## 乐谱字体乐谱：字体

可以选用 PG Music 字体或者爵士字体来显示和弦和乐谱，也可选择 Arial 或其它任何字体来显示和弦、歌词、文字和标题、爵士字体看上去比较像手写体，它可让 Band-in-a-Box 乐谱外观不至于过分的“机械化”。



使用爵士字体 (J)

若想仅使用爵士乐字体，请选择“使用爵士字体”选项，然后，选择和弦、歌词、文本标记和标题所用的字体。

一般字体

按 **[一般字体]** 可快速地改变记谱窗口中整体的字体。

爵士字体

点击此按钮将在乐谱中使用爵士字体。

Arial

点击此按钮将在乐谱中使用标准字体和 Arial 字体。



您可以通过**乐谱选项**对话框中的设置，选择计算机上已安装的任何字体。

在“使用爵士字体”选项框中做选取标记，可以使用爵士字体；在“爵士记号”选项框中做选取标记，可以在乐谱中使用速记爵士和弦符号。

歌词和文本字体可显示在乐谱窗口、主奏谱表并打印输出。

标题字体用于主奏谱表窗口下的标题、作曲家、风格名称，可打印输出。你可以从已选字体选择，或使用“其他...”选择去使用任何字体。例如，你可以使用 PG Jazz Text Extended (PGTextje) 去给予一爵士的外观。

“斜线字体”是用于斜线 //，并出现在空白小节上。

“小节号数字字体”是用于小节号数。

基于小节的歌词使用“小节歌词字体”。

**注意：**安装 Band-in-a-Box 时，PG Music 和 PG 文本字体自动安装。

### 爵士和弦符号（圆形，三角形）



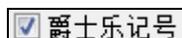
爵士乐和流行音乐一般使用某些非字母的记号来表示不同的和弦类型。如用三角形表示大调和弦，用圆圈表示减和弦，圆圈上加一斜线表示半减和弦。b9 和 b13 和弦是用括号括起来并上下迭置的。您可以选定此选项，看看和弦窗口、乐谱窗口和领奏窗口中显示/打印输出的和弦符号。

爵士和弦符号也可以单独显示于和弦窗口、乐谱窗口或领奏窗口上。



如果想在和弦窗口上显示爵士和弦符号，请选择 [选项|优选|显示选项]，并设置“和弦窗口字体”为“爵士和弦符号”。

然后，您会看到类似下面的和弦表。



如果想在乐谱窗口/领奏视窗上显示爵士和弦符号，请对乐谱选项进行相应设置。然后，您会看到类似下面的谱表。



歌词和文本标记也可在乐谱窗口、主奏表显示和打印输出。标题字体用于主奏表窗口及打印输出的标题、作曲家和风格的名称。您可以从选定的字体中选择或选择“其它...”来使用其它字体。例如，您可以使用 PG Jazz Text Extended (PGTextje)。

**注意：**Band-in-a-Box 软件已自动将 PG Music 乐谱和文本字体安装于您的 Windows | System 目录下。

### 小节数/画面

指定每画面显示（和打印）的小节数。

### 和弦指法图

在谱表上显示吉他和弦指法图，也可打印输出。

### 吉他谱

当设定时，吉他和贝司部份将以吉他谱打印。

### 显示格数在吉他和弦指法图上

这将在吉他和弦指法图上显示格数在每条弦线的。

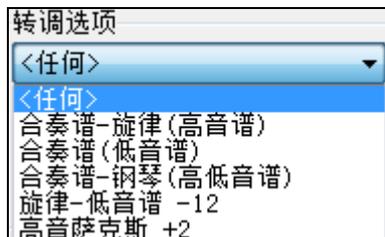
### 载入谱表版面编排及乐曲

勾选此项，则谱表窗口版面编排将随乐曲一同保存。当您下次载入该首乐曲时，谱表版面编排将被恢复。

### 显示调号

如果关闭，乐谱窗口将不显示调号，这样可节省一部分屏幕空间。

### 移调选项



这些选项用于调整管乐器和贝斯的升降音域，以适应各自谱表中的谱号。

提示: [转调=Eb 中音,+9] 和弦谱和记谱设定转调9半音。  
为了要改变这,[偏好]-记谱-转调。

### 移调

人手调整移调。

### 谱号分割点

指定高、低谱表的分割点，预设为 C5（对应中央 C）。

### 上加线数

指定谱表上加线的最大条数，超出这个高度的音符，谱表将不显示出来。预设的最大上加线数为 6，即在高音谱表上方最多可显示 6 条上加线。

### 显示力度线

在卷帘谱表中显示/不显示以纵线显示音符的弹奏力度值。

### 使用和弦音级等音

Band-in-a-Box 中的升降号通常是与和弦相关联的。例如，对于 Eb 调中的 E7 和弦，G #将显示为 G# 而不是 Ab 。



和弦音被自动关联到和弦音阶



勾选“使用和弦关联”时经过音也被关联到和弦音阶

例如，对于 Eb 调中的 F#7 和弦，音符 Ab 属于 F#7 音阶（对于 G #，它是 2 级音），但它也是乐曲所用的 Eb 调的组成部分。在 F#7 和弦中，它是 G #，而对于 Eb 调，它是 Ab 。勾选”使用和弦音阶”，程序将用符合和弦 F#7 音阶的 G# 来取代 Ab 。

## 异符同音在斜线和弦上

一个像 Gm7b5/Db 的和弦将正确地使用 Db 显示而非 Gm7b5/C#，因为 Band-in-a-Box 现在将它建立于一个 Gm 音阶之上。

## 自动间隔

自动分配谱表中的音符间隔。仅在标准谱表模式下有效。

## 乐谱设置

### 偏移点数

乐谱设置的偏移点数是其中一个令乐谱更美的关键。它会处理演奏时是在拍子之前或之后。音轨会自动被审视并决定最好的偏移点数而你并不用自己设置。它能产生更美的乐谱。你可以在**乐谱窗口选项更改/盖过**这设置，纵使最好的偏移点数已自动设置好。

例如，要适当地标记爵士演奏，有时需要设置偏移点数为大约-15。这能有效地调校在演奏时轻微的在拍子'之后'，或是爵士术语“very laid back”。

在可编辑的记谱模式时，当用鼠标输入音符时也会把偏移量考虑在内。所以，如果音符偏移值设为 -7，如果一个音符点击在节拍 1:1:0 时音符将会输入到 1:1:7。这样的编曲会有更人性的感觉。

### 自动设置偏移点数

如果选中，Band-in-a-Box 通过分析在音轨上的音符会自动确定点数的偏移量。如果你想要设置手动点数偏移值请停用此功能并在上述“偏移点数”选项输入数值。

### 最小化休止符

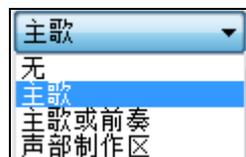
勾选后，Band-in-a-Box 将自动去除谱表中不必要的休止符。例如，一个断奏的八分音符通常显示为一个 16 分音符加上一个 16 分休止符。而勾选此项后，程序会将前面的 16 分音符改为 8 分音符，并去掉休止符。

### 检测最佳分辨率

预设为勾选状态，程序将自动检测谱表的分辨率，并最大支持 128 分音符。

如果要人手指定分辨率，可去掉此项勾选，然后右击乐谱上方时间线，在弹出的高、低音谱表分辨率对话框中，输入指定的数值。

### 开始新一行



自动设定新行于每个乐段和前奏上或在每个部份标志上。用于总谱的显示和打印。

### 乐谱 - 开始新的一行

如果你想一般在一般(非反复谱模式)显示中控制每行有多少小节，可使用目前小节编辑设定(F5)选项，及在你想要新行的小节上选择“记谱 - 开始新的一行”。在记谱窗口选项设定中的“小节数/画面”和“开始新的一行”，可让你把非反复谱模式中自定每行有多少小节的设定存档。

### 鼠标右/左键编辑

用于使用键盘进行音符编辑。

### 小节数的字体大小 %

为小节数字选择任何安装的字型及按百分比(由 10% to 100%)改变小节数的字体大小。这些设定影响记谱、总谱和打印。

### 字体显示百分比

按百分比缩小记谱字体的显示比例。在总谱和打印对话框中也有此选项。

### 和弦纵向位置



调整谱表中和谐标记的显示高度。如果设为 5，则和谐标记位于谱表上方 5 个音符高度。谱表中高音音符较多时，可适当加大和谐标记的高度值，以免影响视谱。

## 歌词位置

调整歌词的高度。

## 自动分手钢琴轨道

当勾选, 钢琴轨道 (不是其它轨道) 在两个谱号上用聪明的分手程序显示。你能印出分开手的钢琴轨道。

你也能用聪明的分手例程以人手分开一个旋律或独奏轨道上的钢琴部份。左手/右手在大钢琴上以红色/蓝色显示, 及在记谱上的低音/高音谱号上显示。举例来说, 如果你有一首钢琴独奏的 MIDI 档案, 用 **档|打开特殊|打开MIDI档** 把乐曲放在旋律轨道。

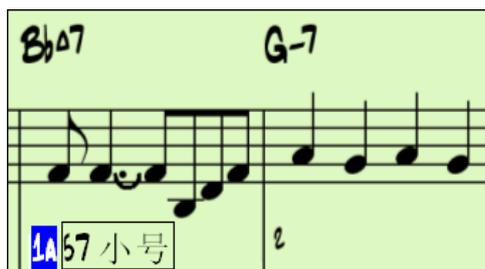
**旋律(M) | 编辑旋律轨道(E) | 公用程序(X) | 钢琴分手(Z)**

然后选择 **旋律|编辑旋律音轨|钢琴手分**。确定那一个 **旋律|轨道类型** 被设定成钢琴。你然后将见钢琴部份聪明地分手。



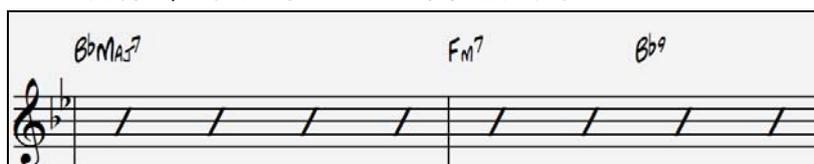
## 显示音色名字在记谱

当这一个方格在记谱窗口选项被勾选的时候, 音色名字在记谱, 总谱和打印上显示。



## 空白小节显示斜线 (/)

如果它是启用, 斜线记号 //// 会显示在空白小节上。



## 重申和弦



如果设置为“不要重申”, 那么该程序运行像以前的版本, 并且如果和弦保持不变, 它将永远不会在编曲中再重申直到和弦改变。如果设置为“每小节”, “每行”或“每页”, 那么乐谱、总谱和打印输出将在每一小节、一行或页重申和弦。预设的设置是“每页”, 这意味着总谱窗口的第一小节将总会有一个和弦, 而每一乐谱窗口屏幕的顶部也一样。

## 其它按钮



点击此按钮打开乐谱其它选项对话框。

### 插入音符

指定插入音符的预设参数。

#### 时值 %

按百分比指定音长。

#### 力度

指定音符的弹奏力度值。

#### 通道

指定音符的 MIDI 信道。

#### 播放插入的音符

勾选时，插入音符时会发声。

#### 需要核实以输入一个音符超过 X 上加线或下加线

以避免意外地输入一非常高的或非常低音音符，这意味需要核实以输入一个超过 X 上加线或下加线的音符。

#### 高级设置

这些高级设置主要用来控制谱面的整洁度。



### 分开和弦音符（毫秒）与聚拢和弦音符（毫秒）

指定和弦的宽度。在 Band-in-a-Box 中，音符是以和弦为编组来显示的。将和弦音符的分开时间设置为一个较小的值（比如 10 毫秒），就可使每个音符都有自己独立的符干。

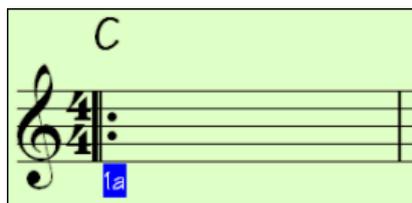
和弦宽度参数同样也作用于”和弦步进”。

### 按音长剔除与按力度剔除

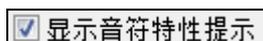
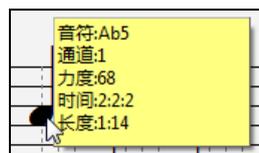
小于指定长度和指定力度值的音符都将被剔除。

### 线的厚度设定

这设定让你控制记谱中各种线的厚度。举例来说，如果将小节线宽度设定为 200%，小节线会以两倍宽度显示和打印。



### 显示音符特性提示



如果这被勾选，在可编辑的记谱窗口中，鼠标在一个音符上时，音符特性将显示。

### 预设按钮



按 [默认值] 让所有修改回复到最初设定。

### 使用键盘编辑音符

在乐谱窗口中，可以用键盘来编辑音符。要使用这个功能，请按以下步骤操作：

1. 打开乐谱窗口。

2. 按和弦步进键 INS 或 DEL 来移动和试听和弦或音符。
3. 按↑↓方向键，可移动音高。
4. 按←→方向键，可改变音符的起始位置、长度、信道或力度（由乐谱选项对话框中的”右/左方向键编辑”决定）。

完成之后按[ Esc] 或[ 停止]。

### 乐谱中的文本段

**T** 点击此钮可在乐谱中添加自定义的文本段或文本框。

按以下步骤，在乐谱中加入文本段：

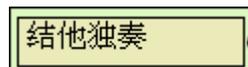
-   打开乐谱窗口，并切换到可编辑谱表模式。
- 右击乐谱的插入点，弹出”插入文本段吗？”提示时选择”是”。
- 程序会弹出文本段事件对话框，可以输入文字，并指定文本的类型是正常的文本段还是文本框：



### 记谱窗口能容易地输入部份文本

输入一个反斜线“\”，跟随任何文本，把那一个文本放到目前小节的最初地方，如一个部份文本讯息盒。举例来说 \哈啰将会把“哈啰”放入一个部份文本盒的事件。

输入“\”启动编辑对话框为部份文本。



输入你想要的部份文本，像是“吉他独奏”，然后按**输入**。



这文本能于每小节被输入一次。你能使用这作为部份标题 或甚至是一个一个小节的歌词。

### 谱表的试听模式

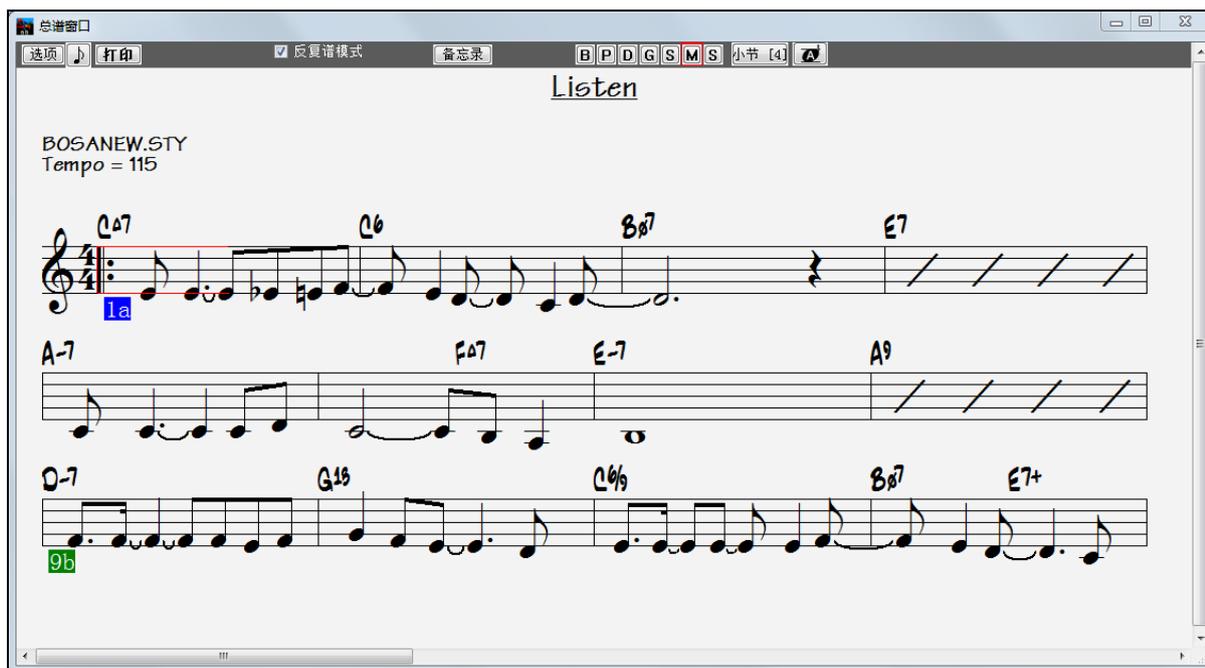
 点击此钮打开试听模式。试听模式下，可用鼠标点击的方式试听和弦或音符。

### 主奏谱表窗口

主奏谱表是以全屏方式来显示一个或多个声部。每屏的小节数、是否提前卷动、谱面字体、吉他和弦指法图等等都可以调整，也可有选择地显示谱号、歌词等。

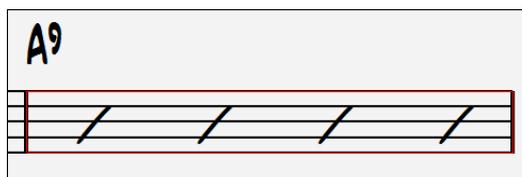
主奏谱表窗口现在可以重设大小。当你调整窗口的大小时所有元素的大小也会调整。

 点击此钮或菜单乐谱 | 主奏谱表打开主奏谱表，对应的快捷键为 **Alt+W**。



**小节 [4]** 你可以按此按钮更容易地更改每行的小节数量。(注意: 这功能在歌本模式使用。)

**A** 此按钮会以更大字体大小去显示乐谱和在音符头内有音符名称。再次按下按钮以返回正常大。由于乐谱滚动提前显示, 所以, 不必等翻页就可以阅读。在播放过程中, 以红色长方形突出显示的表示为当前小节。如果小节为空 (或者为反复谱表模式), 主奏表上将以红色划出五线谱线和小节线。



主奏表也可用作打印预览功能。

您可以用多种方式移动主奏表窗口。光标的鼠标点击可移动蓝色方框, 可在方框位置输入和弦。在某个小节双击鼠标, 可从该小节处开始播放。

### 声部选择按钮

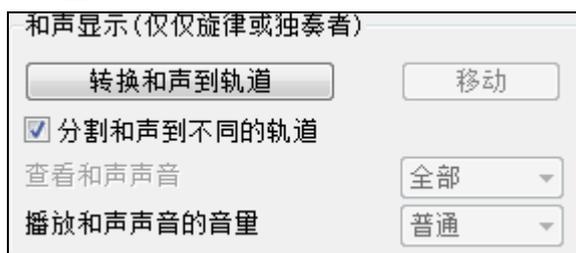
**B P D G S M S** 单击各声部选择不同的音轨。B—贝斯, P—钢琴, D—鼓组, G—吉他, S—弦乐, M—旋律, S—独奏。

**B P D G S M S** 要同时显示多个声部, 首先按你想显示在顶部的声部按钮, 然后按住 Ctrl 再顺序单击其他你想要从上而下显示的声部。你会看到一组音轨, 以你要求的先后顺序显示。没有按下 Ctrl 键而只简单单击一音轨, 即可返回到单条音轨的乐谱。



在每个轨道上显示和弦 这是**主奏谱表**对话框中的一个选项，允许您在每轨上方显示和弦，也可以显示在每轨的乐谱上方。点击 [打印] 可将多声部谱表打印输出。

### 和声显示



- [将和声加入到音轨] 可以把和声添加到已有的旋律中。
- [移去] 移去添加进来的和声内声部。
- 将和声分割到单独谱表 添加和声时，把和声内声部添加到另一行（或几行）单独的谱表中。
- 显示和声内声部数 可以指定显示和声中的哪个内声部。假若选择“声部 2”，则只显示和声部分的第 2 声部音符。
- 声部音量

指定和声声部的音量：

- 正常 正常音量。
- 独奏 仅选取的声部发声。
- 50% 独奏 选取的声部音量大于其它声部。
- 减弱 选取的声部音量小于其它声部。
- 静音 选取的声部静音。并不影响其它声部。

### 每页五线谱行数

点击[+] 和[-] 设置每页显示的谱表行数。如果选择了“自动设置”，则每页中的五线谱行数将自动设置，会尽量将主奏谱表显示于一页上。

### 字号

您可以通过常用字号的预置按钮来选择字号，或者在主奏谱表选项对话框中输入介于 45%至 300%的百分比数来设置字体大小。

## 反复谱表模式

反复谱模式 主奏谱窗口有自己的“反复谱”模式选择框，如果不选择它，主奏谱表为线性的“流水谱”。如果选择了“反复谱模式”，主奏谱的乐段将会加上反复记号和第一尾奏、第二尾奏。反复谱表可以显示带有第一尾奏和第二尾奏的多行歌词，也可以多行迭置的方式显示多个乐段。

The image shows a handwritten musical score titled "FAKE SHEET WITH 1ST-2ND ENDINGS". It consists of six staves of music. The first staff has a treble clef and a key signature of one flat. Chords written above the staff include CMaj7, Bb7b9, and E7alt. The second staff has chords Eu7, A7, Du7, A7, and Du7. The third staff has chords Bb7, E7, Au7, E7b9, and Au7. The fourth staff has chords Au7, D7, Du7, and Gb. The fifth staff has chords Fb, Fb9, CMaj7, FMaj7, Eu7, and A9. The sixth staff has chords D9, Du7, Gb, Cb, A7, Du7, and Gb. The score includes first and second endings, indicated by double bar lines and repeat signs.

## 反复谱表上的多行歌词

如果您的乐曲带有第一尾奏和第二尾奏，或者有多段歌词，可以多行显示的方式来显示歌词，这样，您可以同时看到所有乐段的歌词。载入乐曲 c:\bb\ Tutorial - BB 2005\Listen Multi-line Lyrics Demo.MGU。



主奏谱

反复谱模式

打开主奏谱表，并选择“反复谱表模式”。

The screenshot shows a software window titled "Listen (Multiline Lyrics 1st/2nd endings)". The window displays a musical score for the file "BOSANEW.STY" with a tempo of 115. The score is in 4/4 time and features a key signature of one flat. The lyrics are displayed in three lines, corresponding to the first, second, and third endings of the music. The first line of lyrics is "Lis- ten to the thoughts that fill your mind, Lis- ten to your heart it speaks to you." The second line is "Lis- ten, just Lis- ten and you'll find, Lis- ten, you'll get a su- per ex- port's view." The third line is "An- swers you did- n't have be- fore and as you lis- ten more and more the". The score includes first and second endings, indicated by double bar lines and repeat signs. The window also shows a menu bar with options like "选项", "打印", and "反复谱模式", and a toolbar with buttons for "B", "P", "D", "G", "S", "M", "S", and "小节 [4]".

此乐曲带有第一尾奏和第二尾奏，两个尾奏的歌词也不相同。多行显示也可以用于多个乐段的显示。

歌词位置

-1

在乐谱窗口选项中，可以通过设置“歌词位置”来定义歌词的位置。

## 和声显示

在主奏谱表中，和声部分每个内声部都可占用单独一行谱表，也可打印输出。下面举例说明如何将和声内声部分开放置到单独的谱表中。打开乐曲“Night\_T.MGU”，这是一首爵士风格乐曲，预先已用和声 | 将和声转换到旋律 选项，将和声部分汇入到旋律声部中。因此，现在可以看到的就是包含了和声的旋律声部。



点击此按钮 (Ctrl+W) 可在高音谱表上看到四个声部：

四个声部在同一行谱表上



点击此按钮打开主奏谱表，因为预设将和声内声部分开到单独的谱表，因此在主奏谱表中，可以看到四个声部分别占用了各自独立的谱表。

四个声部各占一行谱表



按下[打印]按钮来打印输出声部 2。使用“移调选项”可显示符合次高音萨克斯调号 (Eb) 的谱表。

## 多信道记谱 (顺序器模式)

通常你将会想要在旋律和独奏者轨道上的一个部份。但是，因为 MIDI 讯息能有单独的信道，有可能每一个旋律和独奏部份是分开储存为 16 个部份的。当其中一个轨道设定为“(16) 多通道”，我们称这为顺序器模式。

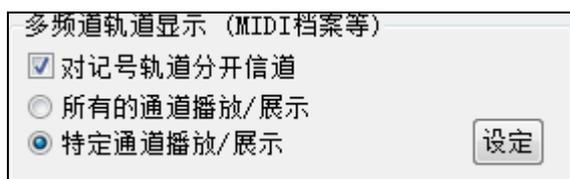
现在，当你在这个多信道模式中的时候，来自 旋律/独奏 部份的输出讯息将储存在任何的 MIDI 通道之上，而不使用 旋律/独奏 MIDI 通道。



如果你打开总谱窗口，你将见到整个的 MIDI 档案在记谱分开的轨道上显示。这可能有“太多讯息”了，除非你是交响乐指挥家。



要自定义顺序器模式的记谱显示，在总谱工具栏上按 [选项] 按钮。

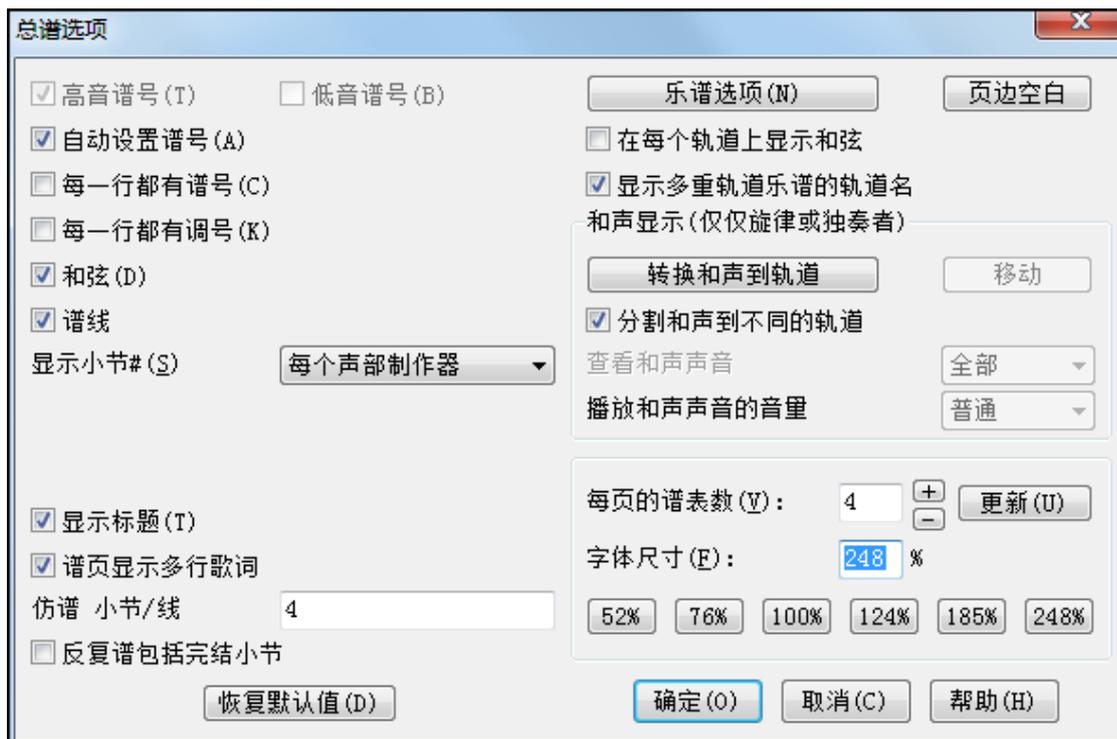


选择“自定通道播放/显示”并按下 [设置] 按钮，将启动音序器窗口 (在旋律/独奏上的多信道轨道) 对话框。在那里你能自定义哪一个信道播放和显示。

## 主奏谱表选项对话框

**选项** 按下主奏谱表窗口的[选项]按钮或优选对话框中的[主奏谱表]按钮，来打开主奏谱表选项对话框。

这个对话框中的设置只适用于主奏谱表。如果您希望选项设置同时适用于主奏谱表和乐谱窗口，请按下[乐谱选项]按钮。



### 高音谱号和低音谱号

指定谱表使用的谱号。

### 自动设置谱号

这是预设状态。程序会根据各声部的特点自动分配谱号。除了钢琴和鼓组为双行谱表外，其它各声部都采用单行谱表。

### 每行都显示谱号和每行都显示调号

预设状态下，谱号和调号只显示在每页的开头部分，勾选此项则在每行的开头都显示谱号和调号。

Band-in-a-Box 能有多多个音调于一首歌曲，新的调号在记谱上被显示。

### 和弦与乐谱线

预设状态下都被勾选，这样谱表上就会显示吉他和弦指法和乐谱线。

### 显示小节

可选择：不显示小节号、只显示在有声部标记的小节、全部显示。

### 显示标题

勾选此项则可显示和打印乐曲标题。

**谱页显示多行歌词** - 反复谱表可以显示带有第一尾奏和第二尾奏的多段歌词，也可以以多行选置方式显示多个乐段。

### 反复谱 小节/列

仿谱 小节/线	4, 6, 4
---------	---------

你能设定在反复谱上的每个列显示多少小节的订制数目

举例来说，在总谱窗口的选项中输入“4, 6, 4”，程序将显示 4 个小节在第一个列，6 在第二个列，和 4 在其余的。这使反复谱变得更易阅读及清楚。

### 反复谱包括结束小节

反复谱能选择地包括两个小节的歌曲完结。

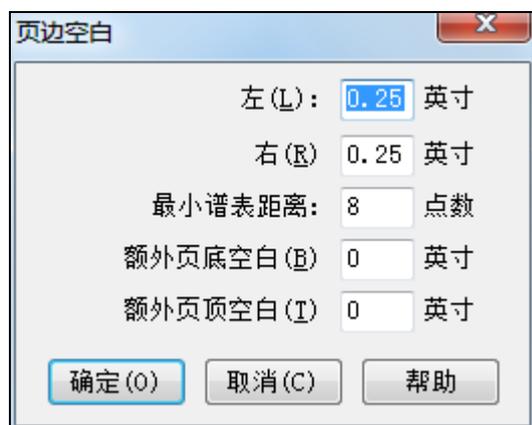
### 还原预设设置

点击此按钮将主奏谱表选项还原到预设状态。

### 乐谱选项

这些选项只针对主奏谱表。

### 页边距



The dialog box titled '页边空白' (Page Margins) contains the following settings:

左(L):	0.25	英寸
右(R):	0.25	英寸
最小谱表距离:	8	点数
额外页底空白(B):	0	英寸
额外页顶空白(T):	0	英寸

Buttons: 确定(O), 取消(C), 帮助

设置主奏谱表的页边距。

这个设置只调整主奏谱表的显示版面编排，并不影响打印效果。

打印时的页边距在打印选项中设置。

### 在每个声部上显示和弦

勾选此项将在每个声部上都显示吉他和弦指法。

### 显示多声部模式下的声部名

勾选此项则显示多声部模式下各个声部的名称。

### 总谱备忘录

**备忘录** 你能输入一份备忘录到总谱打印。选择在总谱窗口上的 [备忘录] 按钮启动**总谱备忘录**。你能拷贝/贴上 从/到 这一份备忘录。

在总谱备忘录的文本也在大歌词窗口中显示。如果你有以文本格式的歌词，在备忘录中很容易贴上它们，然后也在大歌词窗口上见到它们。

备忘录将自动地在总谱和打印的结束之后被放置。使用在**总谱备忘录**中的额外空行控制它在页上显示的地方。



The dialog box titled '总谱备忘录 (附加到总谱的歌词等)' contains the following elements:

- Checkbox:  在新页上开始备忘录
- Button: 选择字型
- Text: 添加到总谱打印的备忘录:
- Text area: Twinkle, twinkle little star  
How I wonder what you are,
- Text: 备忘录将在总谱和打印上出现，在记谱的最后一行之后
- Button: 复制到歌词文件窗口
- Buttons: 确定(O), 取消(C), 帮助

**在新页上开始备忘录** 有一个选项打印总谱备忘录在打印的新页上。

**选择字型** 按 [选择字型] 选择你想要的字型。

一个文本区块被附加到总谱和打印。 这可能是歌曲的附加歌词, 多段歌词, 或 任何其它的文本。

**TWINKLE, TWINKLE LITTLE STAR**

**Twinkle, twinkle little star  
How I wonder what you are,**

### 歌词

Band-in-a-Box 支持三种歌词显示模式——基于音符的歌词、基于小节的歌词和大歌词 (卡拉 OK) 窗口。基于音符的歌词可以在乐谱窗口中输入, 基于小节的歌词可以在和弦窗口中输入。

在以前的版本中, 有基于行的歌词, 可以在乐谱窗口上以每行输入。你已不再需要输入这种类别的歌词, 但如果你现有乐曲是基于行的歌词, Band-in-a-Box 可以将他们转换为基于小节的歌词。在**盖过整体歌曲**对话框, 有一选项允许你去选择当打开有基于行的歌词的乐曲时要怎样转换。

个人偏好  转换基于行的歌词为基于小节的歌词 总是 (自动分拆)

总是 (自动分拆)  
永不  
总是 (自动分拆)  
总是 (不分拆)

默认值是“总是(自动分拆)”, 这将转换基于行的歌词为基于小节的歌词并把它们分拆成 4 个小节。如果你选择“总是 (不分拆)”, 将转换基于行的歌词, 但它们不会被分拆成 4 个小节。你也可以选择不自动转换基于行的歌词。如果当前乐曲有基于行的歌词, 你可以按 **[现在转换]** 按钮将它们转换为基于小节的歌词。

### 基于小节的歌词

要看到你已在和弦窗口上输入的基于小节的歌词, 单击 **[和弦显示]** 工具栏按钮并选中小节歌词。

**Bb C 和弦显示**

层 --可编辑的层(在层上双击开始编辑)--

乐段文字

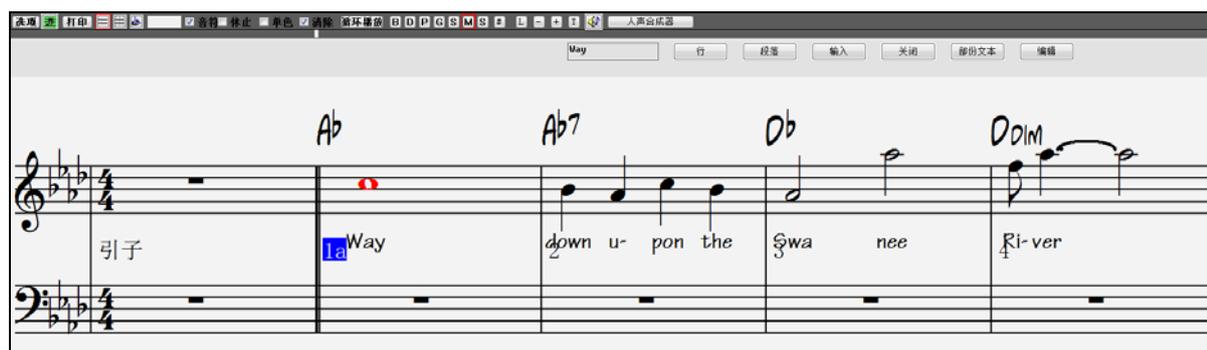
小节歌词

mazing grace, how sweet the sound. That

Tab 4 3 1 2 1 3 4 3 1 2 1 3 2 3 2 3 9 4 11 10 9 10

## 基于音符的歌词

所谓基于音符，就是将歌词锁定在与音符对应的纵向位置上。



**[L]** 按 Ctrl+L 输入以音符为基础的歌词，或者按下在记谱工具列上的 [L] 按钮开启歌词编辑窗口。

### 歌词编辑窗口



**[行]** 按钮在目前的歌词输入一个“/”转行标志。

**[段]** 在目前的歌词输入一个“/”段落标志。

**[输入]** 按钮输入目前的歌词(定位键相同)。

**[关闭]** 按钮关闭歌词编辑模式。等同再按 [L]。

**[段落文本]** 按钮,在歌词方格中输入文本在目前的小节,当做段落文本。

**[编辑]** 按钮开启编辑歌词对话框,编辑歌词及段落文本。

输入歌词时,对应的音符会突出显示,按 Tab 或 [Enter] 键可移到下一音符位置。编辑 | 复原 指令将“复原”歌词。

当你完成一行歌词的时候,按那 **[行]** 按钮。使用“/”和“\”来输入换行符和换段符。这输入一个反斜线“\” (分行标志) 在目前的歌词。

基于音符的歌词可以保存到 MIDI 档中,这样,您就可以在其它 MIDI 软件中使用了。

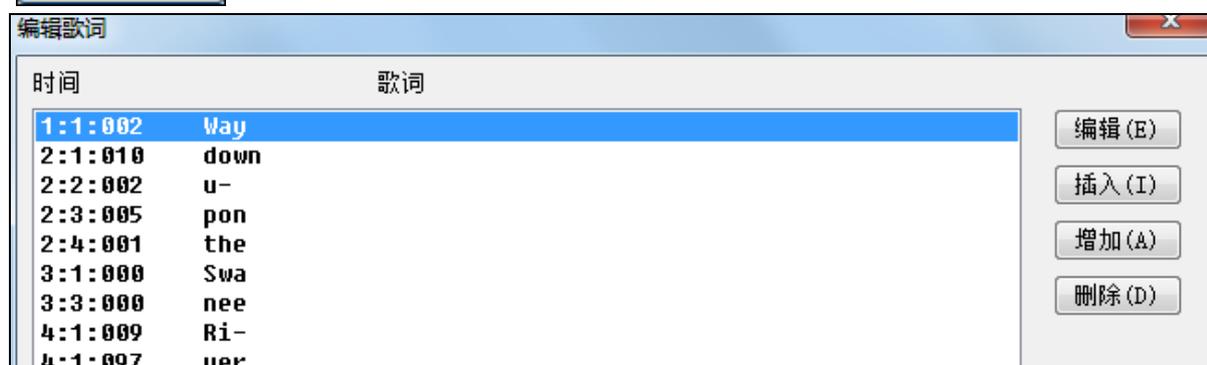
歌词位置

歌词位置在乐谱选项对话框中设定。取-10时歌词将直接放在高音谱表的下方。

### 歌词事件列表

**#** 点击此按钮,也可在事件列表中编辑歌词。

**编辑歌词(L)** 点击#后,再点击此按钮,可看到歌词事件列表。



在这里可以编辑、插入、添加、删除歌词。每个单独的歌词事件最长可容纳 128 个字符。

### 歌词菜单

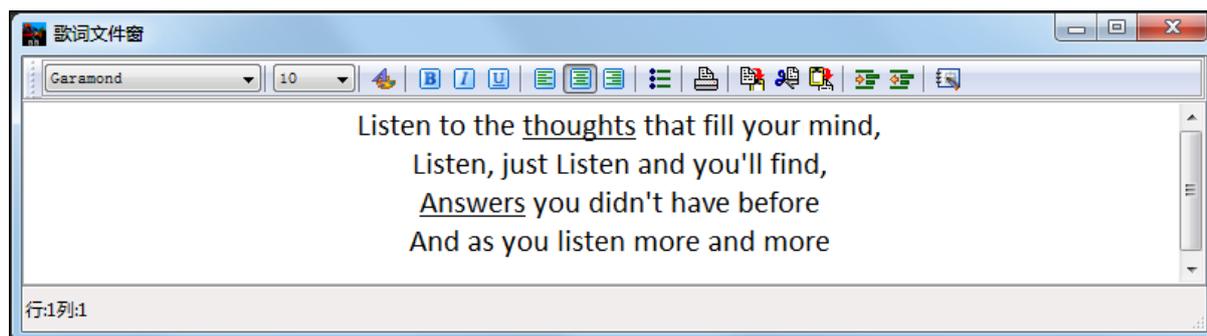
编辑 | 歌词子菜单中包含了全部的歌词功能列表。

在所在小节输入歌词(L)	
放大歌词窗口(B)	Ctrl+ Shift+L
歌词文件窗	Ctrl Alt Shift L(R)
复制歌词至剪贴板(C)	
复制第一段主歌至整首乐曲(Y)	
清除基于小节的歌词(W)	
只清除歌词(O)	
删除几段主歌的歌词(U)	▶
把歌词前移至时间线(H)	
把歌词后移至时间线(K)	
移动歌词(点)(T)	
插入拍子至歌词中(N)	
从歌词中删除拍子(D)	
用时间列表编辑歌词(V)	
人声合成器 - 自动模式 (从歌词+旋律生成人声音频)(X)	
人声合成器 - 手动模式 (从歌词+旋律生成人声音频)(Z)	

- **在当前小节输入歌词:** 打开歌词输入框（基于当前时间位置和歌词输入高度框）
- **大歌词窗口:** 打开大歌词（卡拉 OK）窗口。
- **歌词文件窗口:** 以全屏方式显示歌词，可方便地进行歌词的复制和粘贴操作。
- **将歌词复制到剪贴板:** 此功能可以将歌词（和/或和弦）复制到 Windows 剪贴板。
- **将第一段歌词复制到整首乐曲:** 即将一段歌词重复填满乐曲各段。
- **删除所有歌词:** 删除基于音符的歌词和基于小节的歌词。
- **只删除音符歌词:** 只删除基于音符的歌词。
- **删除基于小节的歌词:** 从乐曲中删除基于小节的歌词。
- **删除基于音符的歌词:** 从乐曲中删除基于音符的歌词。
- **删除乐段中的歌词:** 用于选择删除第一乐段、中间乐段还是最后乐段的歌词。 \
- **将歌词移到时间线前 / 将歌词移到时间线後:** 如果您希望对基於音符的歌词的位置进行前後移动，您可以点击目标位置的时间线，然後，选择此选项；您也可以使用歌词事件列表移动时间线。
- **按点钟点移动歌词 / 在歌词中插入拍 / 从歌词中删除拍:** 这些功能可用於整个歌词轨。此功能常用於在乐曲中插入小节或拍而需要使歌词与音符保持同步的场合。
- **将歌词编辑为事件列表:** 打开编辑歌词对话框，在此，可进行编辑、插入、添加和删除歌词的操作。
- **人声合成器 - 自动模式 / 手动模式 -** 这将使用一个叫 Sinsy 的第三方人声合成器生成一音频音轨给一个有歌词的 MIDI 旋律。

**提示:** 歌词可打印在和弦行的上方或下方，也可单独打印到乐曲的结尾。支持国际字符集，如 è、š 和 ó 等。

## 歌词文件窗口



歌词文件窗口可以全屏显示歌词，您很容易从其它文字处理软件把歌词拷贝到这里，用于 Band-in-a-Box。可能您已经在文字处理软件中写好了歌词，确定了字体/颜色/粗体等格式。以前您需要重新输入歌词，失掉原有的格式。现在用拷贝粘贴方法则可以保留已经确定的格式。这让你很快地把歌词加入任何的 Band-in-a-Box 歌曲，而且在大歌词窗口中显示。

选择歌词文件窗口按 **Ctrl+Alt+Shift+L** 键，另外如果您已经在**歌词窗口选项**对话框中选择“自动打开歌词窗口”，加载乐曲时歌词窗将自动打开。

歌词文件窗口中也可以编辑歌词因为这些资料保存为 RTF 文件格式，工作情况与写字板很相似。



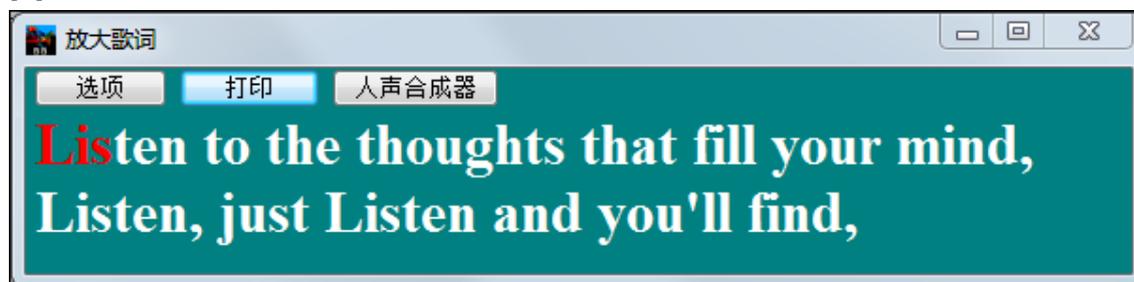
按“拷贝到剪贴板”钮，您能把乐谱窗的“以行为基础”或“以音符为基础”歌词传送到歌词档窗。这些歌词然后将在大歌词窗口中显示。



您同样可以在这里直接打印，或与乐曲备忘录之间做拷贝粘贴操作。

## 大歌词（卡拉 OK）窗口

大歌词窗口主要用来视唱卡拉 OK。从 **编辑 | 歌词或窗口 | 歌词**子菜单，快捷键 **Ctrl+Shift+L** 或工具栏的 **[L]** 按钮可打开。



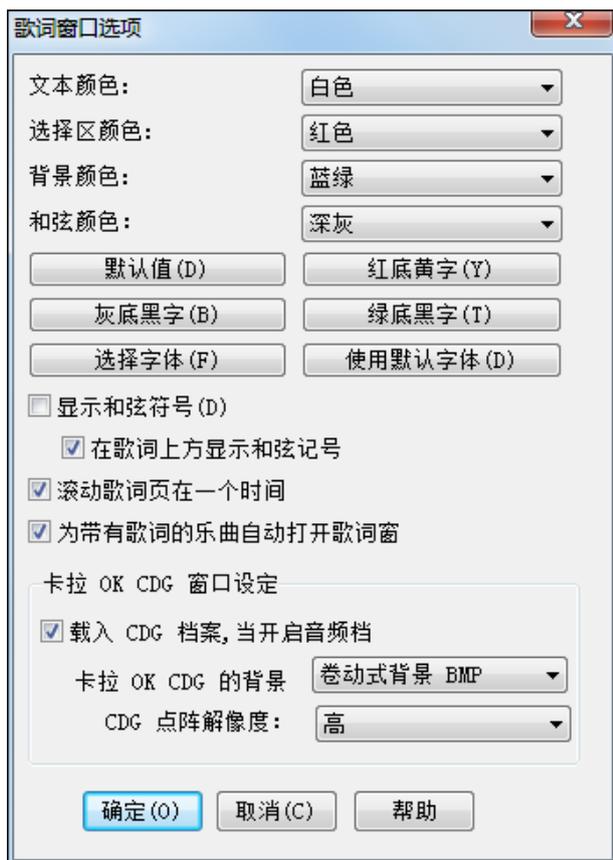
与卡拉 OK 字幕类似，歌词会随着乐曲的播放而变化亮度。点击[选项]可定制窗口。

在大歌词窗口中点击歌词可立即播放。

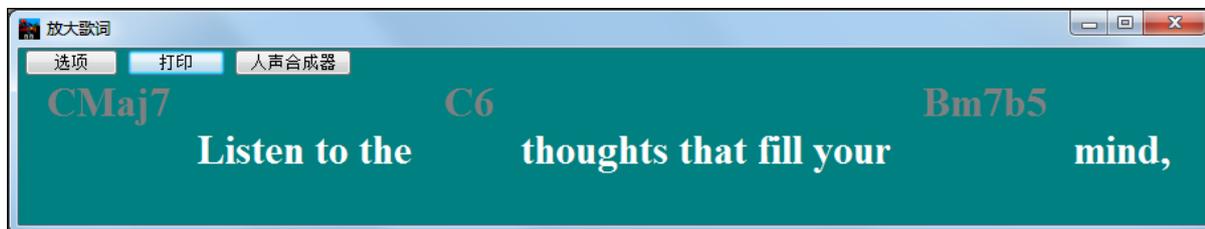
## 歌词窗口选项



在歌词窗口选项对话框中，可以增加和弦符号，自定义颜色设置，选择字体和字号。



**在歌词上方显示和弦记号** 如果设置了“在歌词上方显示和弦符号”，您就可以看到和弦写到了独立的行上。如果某些小节中没有歌词，大歌词窗口将用一条带小节分割的直线表示和弦。和弦和歌词使用不同的和弦颜色，支持独立显示和弦或歌词。



和弦颜色： 您可以在此选项对话框中选择和弦颜色。

**滚动歌词页在一个时间** 选择此项，则大歌词窗口将每次滚动显示一页歌词，这样，可以保证不间断地阅读到歌词。

**为带有歌词的乐曲自动打开歌词窗** 如果选定了此选项，就可以打开一个包含歌词的 MIDI 档(或.KAR 文件)，歌词窗口也将被打开，在其上显示歌词。

在 Band-in-a-Box 软件中，可以好像打开 MID 档的方式直接打开流行卡拉 OK 格式的档(.KAR)。卡拉 OK 文件中的和弦符号（Band-in-a-Box 软件可以智能地分析出乐曲和弦）以及歌词都会显示出来。

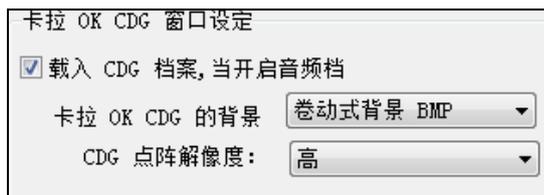
### 卡拉 OK MP3/CDG 档案

音频卡拉 OK 档案通常使用一些格式。最常用的是 CDG 格式，在音频 CD 上以图解式的格式包括歌词。因为计算机使用者通常不使用音频 CD，现在有一个格式结合 MP3 (包含音乐) 和 CDG (图解式的歌词)。现在你能在 Band-in-a-Box 开启 MP3/CDG 档案，而且见到来自你的卡拉 OK 档案的卷动歌词。最好的是，你能使用音频和弦精灵分辨和弦，播放你的卡拉 OK 档案，Band-in-a-Box 是很棒的选择！

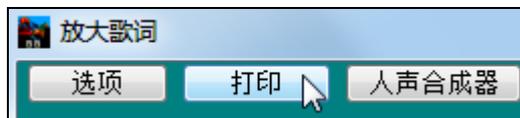


**开启** 卡拉 OK 档案，用 **档案 / 开启** 及寻找一个在相同的档案夹中，一个与 CDG 档案相同命名的 WAV、MP3 或 WMA 档案。然后卡拉 OK 窗口将开启及显示歌词。

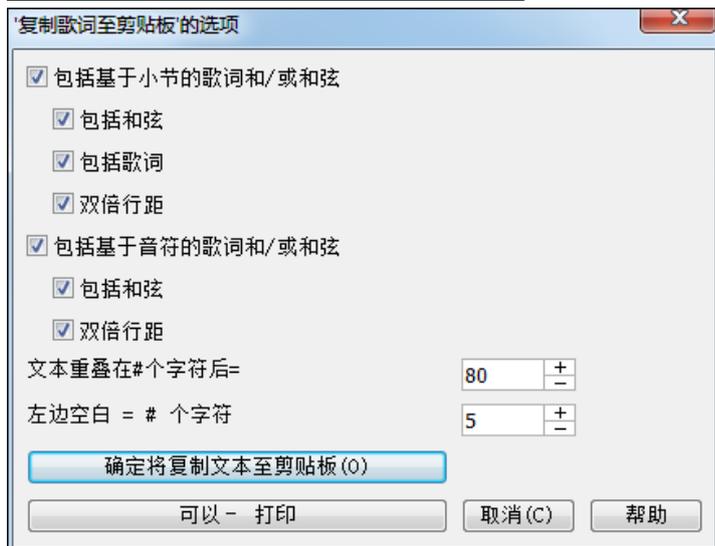
大歌词窗口为卡拉 OK 窗口有一些选项。



你能选择窗口的背景，一张动感的或固定的照片。这些照片在 c:\bb\KaraokeBMP 档案夹中，而且你能把你自己的 BMP 或 JPG 影像加入那一个档案夹。



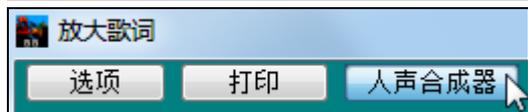
放大歌词窗口的 [打印] 按钮开启 **复制歌词至剪贴板选项** 对话框。这个功能允许你复制一首乐曲的歌词(和/或和弦)到标准的 Windows 剪贴板中。并粘贴这个数据到



一个文字处理程序内,你能用你选择的字体打印歌词。

对话选项允许以基于音符和/或基于小节的歌词”列段” (进行复制至剪贴板)。

更有一些选项让你能选择包括和弦符号, 双行或单行的间距,和制作页边距设置。



**[人声合成器]** 按钮提供自动和手动模式将歌词与旋律音轨发送到第三方厂商 Sinsy 的人声合成器。它将生成一成人声音轨并导入到 Band-in-a-Box 的音频音轨中。

## 打印

Band-in-a-Box 可打印主奏谱表格式的和弦、旋律、歌词和文字附注，也可打印伴奏乐器声部（单声部或多声部）。

**LISTEN**

BOBANELO SIX  
Tempo = 116

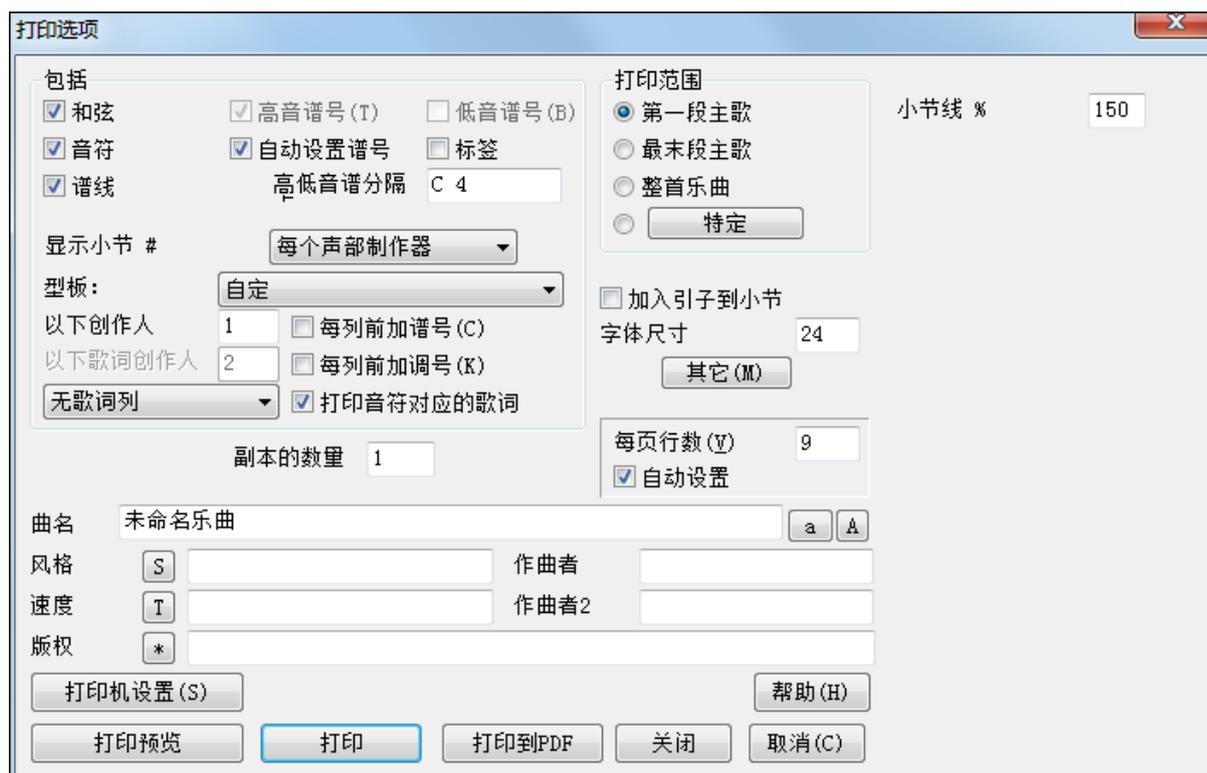
**打印选项**



点击打开打印选项对话框。



此对话框可在乐谱、主奏谱、或预览窗口上按 [打印] 按钮打开。



### 和弦

勾选此项，打印时将包含主奏谱表中的和弦标记。和弦标记的高度可在另一选项对话框中设置 (乐谱窗口选项对话框)。

### 音符

如果只打印主奏谱表中的和弦，则去掉此项的勾选。

### 谱线

如果不勾选，打印出来的乐谱将没有谱线和音符，只有小节线和和弦。

### 高音谱号

除了钢琴和低音乐器外，其它乐器一般都只用高音谱号。

### 低音谱号

打印钢琴、贝斯、鼓组等声部时要用低音谱号。

### 自动设置谱号

由程序自动添加谱号。

### 标签谱

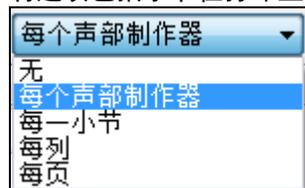
显示手法谱，供吉他和低音吉他轨打印。

### 谱号分割点

指定高、低谱号的分割点。对于旋律或者独奏声部，应选择 C4。

### 显示小节 #

有选项包括小节在打印上(举例来说，每个小节、每一部份标志、每列、每页)。



## 打印样板



在打印对话框中的**打印样板**能提供各种不同的打印风格 - 正常/只是歌词/和弦和歌词/只是和弦/空白的谱表纸。选择“正常”样板回到“正常设定”。

### 小节 # 在下面

这设定小节数字在打印中的垂直位置 (在 1 和 7 之间)。1 最接近谱表和 7 是离开谱表最远 (最低的)。

### 歌词

歌词既可以打印在和弦上方、乐谱下方、乐曲结尾，也可不打印。一般情况下歌词打印在谱表下方。

### 每行都用谱号

一般情况下不要勾选此项。

### 每行都用调号

大多数情况下，调号只显示在乐曲开头小节。如果勾选此项，每行谱表都会显示调号。

### 打印基于音符的歌词

勾选此项，则会将歌词与旋律声部一起打印。

### 打印范围(第一段/最后一段/整首乐曲)

用于选择打印范围（第一乐段、最后一个乐段还是整首乐曲）。当您改变设置时，Band-in-a-Box 软件会自动调整每页中的五线谱行数，以自动适应一页的打印输出。

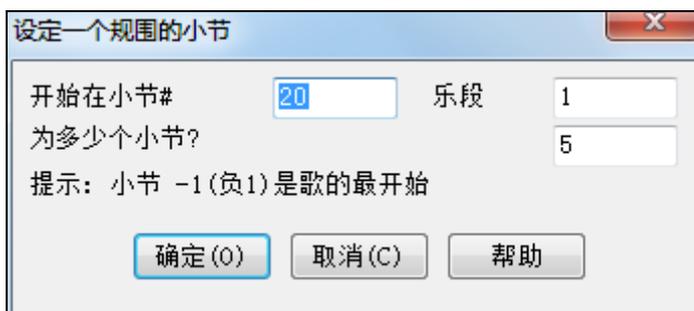
**提示:**如果乐曲包含尾奏跳转，或者需要查看 2 小节的结尾，则可选择打印最后一段。

### 订制打印范围

可打印一个特定范围的小节，藉由突出显示一个区域或输入一个范围的小节。

特定

举例来说，打印在**打印选项**对话框中的歌曲的第 11 至 16 小节，按 [自定] 按钮，并输入范围：由第 11 小节开始打印 5 个小节。



### 包括引导小节

选择是否打印引导小节。

### 字体大小

打印乐谱用的字体，改变字体可以在预览中看到。

### 每页谱行数

Band-in-a-Box 软件可以按适应 1 页打印输出自动进行此项设置。而此功能可以取消 Band-in-a-Box 软件的自动设置，使每页的谱行数为指定数值；注意：乐曲标题要占用一行。选择自动设置选项，则 Band-in-a-Box 软件将会根据尽量在一页上显示主奏谱表的原则对每页谱行数自动设置。

### 小节线 %

它允许你去设置小节线的粗度。

其它(M)

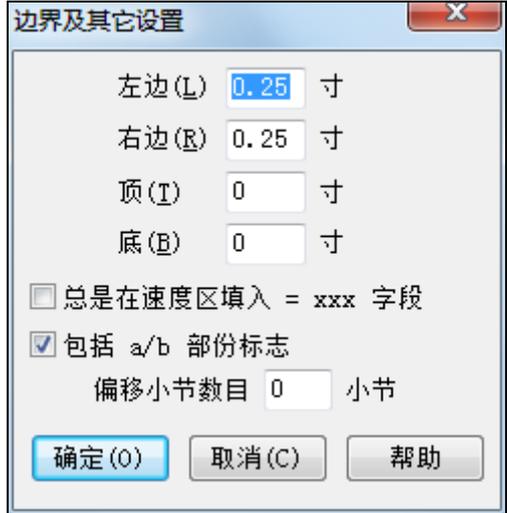
点击此按钮设置页边距。

选择总是填上速度选项，这自动地在目前的歌谱上写上速度。

在打印上，如果设定“包括'a/b'部份标志”，小节数字将包括“a”或“b”在它们之后(子风格的名字)。

使用“偏移小节数字”偏移小节数字的显示在打印或总谱上。

举例来说，如果你想要小节1显示成小节17，输入一个16的偏移。



### 标题/风格/速度/作者/版权

输入乐曲相关信息。乐曲标题在显示时会加上下划线，其最大字符数为60。

- 点击[A]打印大写的标题。
- 点击[T]自动插入速度标记。
- 点击[©]插入版权符号。
- 点击[S]可加入完整的风格名称。

### 设置打印机

打印机设置(S)

点击此按钮设置打印机。如果选择新打印机，Band-in-a-Box会自动将它设置为预设打印机。

点击[设置]打开打印属性对话框，设置纸张类型、清晰度等。

**提示：**在乐谱选项中设置的“最大上加线”对打印同样有效。

### 打印到PDF

打印到PDF

你可以把你的打印输出直接储存为PDF档。从打印对话框中，按[打印到PDF]。这会打开一Pdf995打印机驱动程序的另存为对话框。选择你的PDF档案路径及名称，然后按[保存]去创建一个完全可便于携带的档，你可以查看、打印、张贴、或上传。

### 打印预览

打印预览

此功能可以使您在屏幕上看到要打印的谱页是什么样子。



使用[上一页]、[下一页]、[第一页]和[最后一页]可预览指定的页面。

选项

按下[选项]按钮，打开预览选项对话框。



在这里可以指定用于显示预览的准确象素值、谱面的高度和宽度、保存的图像格式与品质等。

可将乐谱打印为图形文件供其它软件使用，或发布到网络。

此功能仅受内存大小的限制，若打印为 BMP 档，则最大允许打印尺寸为 2400×3000。一个 2400x3000 的 BMP 档相当于 8”x10”页、300 dpi。

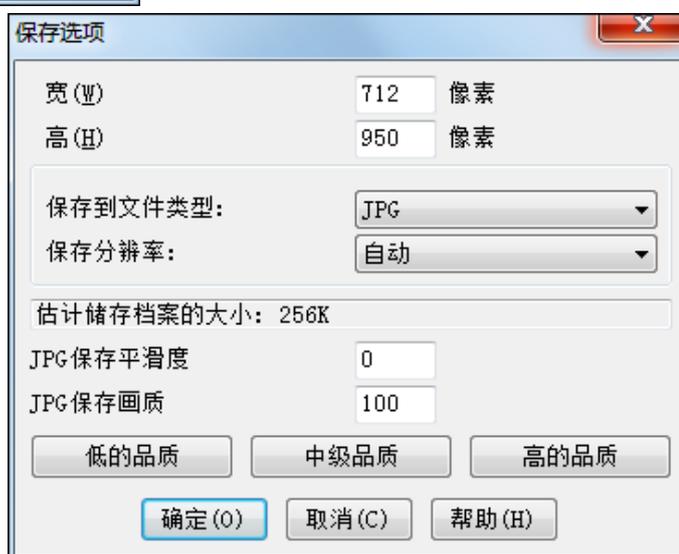
当储存 JPG 档案的时候，有更多品质的设定。

当你已经选择档案选项后按 **[确定]** 按钮。

当您在屏幕上看到已打印输出为图形文件时，就可以按下**[保存]**按钮，将其保存为一个 BMP 档了。

**保存 ++** 把档案用 JPG 存盘，按 **[保存]** 按钮，然后选择“储存档案类型：”JPG。

然后你能见到档案的估计大小，及按低/中/高 按钮设定品质。



### 预览选项

**屏幕宽度** 使用全屏宽度预览乐谱。

**整页** 把整首乐曲压缩到一个页面上预览。

### 将页面保存为图形文件

**保存** **[保存]** 按钮将当前页面保存为一个图形文件。

**保存 ++** **[保存++]** 按钮把当前乐曲的所有页面依次保存为图形文件，自动使用 SONGNAMEXXX.BMP 的命名规则，XXX 为页码。

**便笺** 将当前页复制到 Windows 剪贴板。

### 从预览中打印

**打印** 点击 **[打印]** 退出预览窗口打印乐谱回**打印选项**，点击 **[OK—打印]** 在预览模式下直接打印。

**副本的数量** 1 你能在打印选项中设定要打印的份数。

**打印页面** 按下**[打印页面]** 按钮，输入一页数并将仅打印所选的那页，而不是打印整个乐曲或整个乐段。



### 只显示和打印和弦

在主奏谱表中只显示和打印和弦，而隐去谱线和音符。

谱线 只打印主奏谱表的和弦时，去掉此项勾选。

### 打印多声部

要打印多声部：

- 打开主奏谱表窗口
- 点击需要显示在第一行的声部。
- 按住 **Ctrl** 单击鼠标左键可进行多选。所有选取的声部都将同时显示并打印出来。

**注意：**多声部显示模式下，程序将使用自动谱号。例如贝斯声部只能使用低音谱号而不能人手改动。

**打印** 在主奏谱表中点击[打印]即可打印选定的多声部谱表。

## VIOLET SONG

JAZZ QUINTET  
TEMPO = 100

PG Music Inc. ©2008

包含了吉他和弦指法的多声部乐谱

### 多版打印

点击乐谱窗口的[打印]只能打印一首乐曲，若要打印多首乐曲，可使用 Band-in-a-Box 的多版打印功能。点击档|多版打印打开多版打印对话框：



多版打印功能可以一次性打印某个指定目录下的所有乐曲。在这个对话框中，可以指定一些打印选项比如只打印某类风格的乐曲，或只打印包含旋律声部的乐曲，以及只打印以某些字母开头的乐曲等。

多版打印之前，须进入打印选项对话框设置好打印选项，所有的打印乐曲都将使用这一相同设置。

**改变目录(D)** 选择乐曲所在目录。预设为当前乐曲所在的目录。Band-in-a-Box 可以将某个目录下所有的乐曲乐谱打印出来。

**全部乐曲** 点击此按钮将打印选定目录下的所有乐曲。点击按钮后将【开始】和【结束】分别设置为【空】和【ZZ】。因为可能出现类似 8dayweek.MGU 这样的乐曲名，因此必须把开始字母设置为空才能包含进所有的乐曲。

通常，还需要将“乐曲打印范围”设置为“全部乐曲”，不过，如果已经打印出 A 到 M，而又想从 N 开始打印到 Z 的话，则应将打印范围设置为 N 到 Z，这样就不会重复打印已有的乐曲。

如果选择“仅打印包含旋律的乐曲”，那么程序将只打印包含有旋律声部的乐曲(文件名以 mg?为结尾)。

“仅打印指定风格”用于打印使用了指定风格类型的乐曲，例如只打印摇摆爵士类乐曲那么就填上 1，因为 1 表示摇摆爵士。下表是 Band-in-a-Box 规定的 24 种风格编号，其中用户自创风格用“U”标记。1-U 分别代表某一种指定的风格。

摇摆爵士	1	重金属	D
乡村 12/8	2	迈阿密摇滚	E
乡村	3	流行音乐	F
波萨诺瓦	4	疯克音乐	G
世界音乐	5	爵士圆舞曲 3/4	H
老式蓝调	6	伦巴舞曲	I
现代蓝调	7	恰恰舞曲	J
圆舞曲 3/4	8	小摇摆 12/8	K
流行民谣	9	爱尔兰音乐	L
老式摇滚	A	流行民谣 12/8	M
轻摇滚	B	老式乡村 12/8	N
现代摇滚	C	瑞格音乐	O

“每打印完一首乐曲鸣叫一次”和“打印完成后鸣叫 X 次”用于设置打印提示。如果长时间没有鸣叫提示，可能是打印机缺纸。

**打印歌本(P)** **停止(S)** 这两个按钮用于启动和停止多版打印。

Band-in-a-Box 会监视打印过程并调整负荷。

打印机缺纸时，系统会弹出提示框。

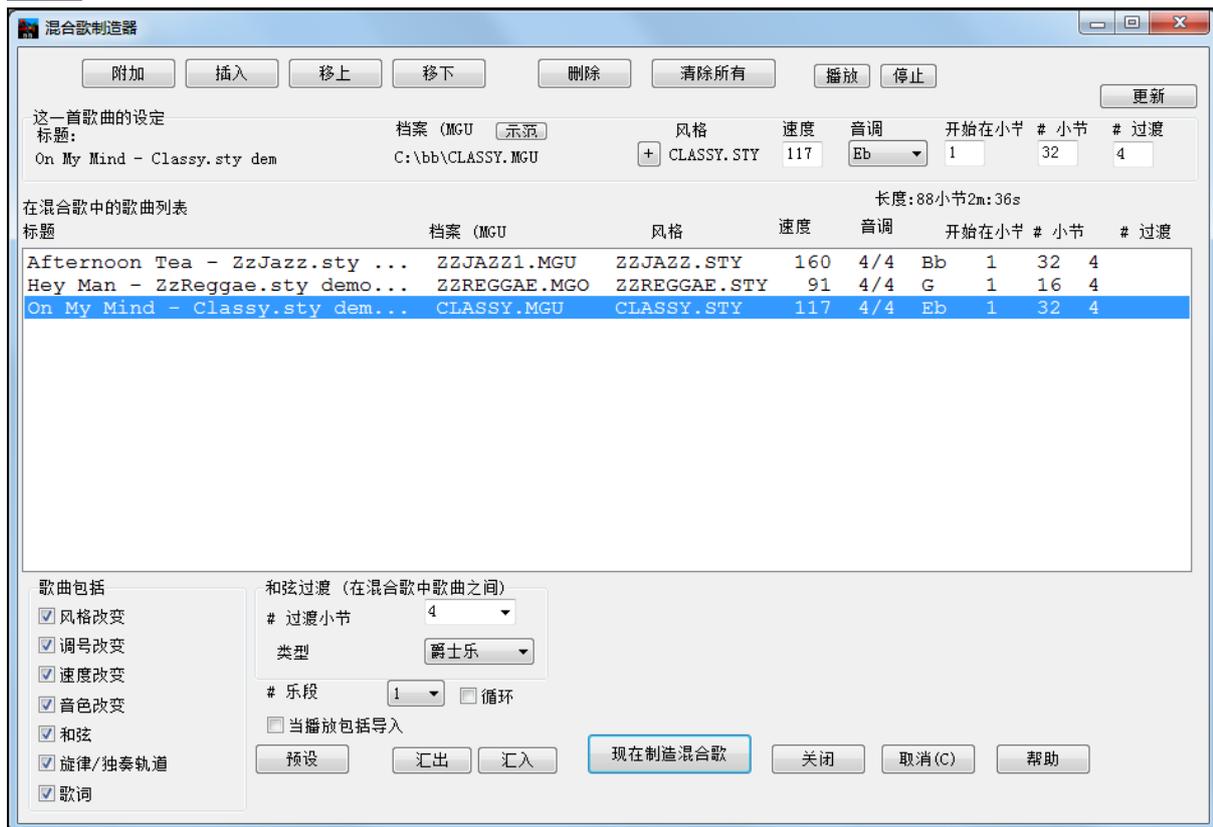
## 第九章：自动编曲功能

### 自动产生混合歌 - 混合歌制造器

你想使用 Band-in-a-Box 组成一首有各种不同 Band-in-a-Box 歌曲 (MGU) 的混合歌吗?混合歌制造器可容易地做到。在混合歌制造器里,只选择你想要的歌曲,Band-in-a-Box 将为你制造混合歌。混合歌不只是结合歌曲。好的混合歌在歌曲之间使用一个“过渡”区域,引入新的风格,音调和速度。混合歌制造器自动地为你创造一个美好的过渡区域,写入的和弦将会平滑地调整到下一首歌曲、风格、音调和速度中!



要打开混合歌制造器,在工具工具栏上单击 [曲式] 按钮并从菜单选择混合歌制造器。你也可以到菜单 档 | 导入 | 混合歌制造器 去打开此对话框。



制造一首混合歌,

- 按 [附加] 或 [插入] 按钮 加入歌曲。
- 使用 [删除] 移除歌曲。
- 使用 [移上], [移下] 改变歌曲的次序。
- 对于任何的歌曲,使用“为这一首歌曲的设定”组格自订,包括改变风格、速度、音调、开始小节、# 小节和过渡小节#。按 [更新] 显示你的改变在混合歌列表。
- 在“歌曲包括”组格 选择要包括的讯息类型 (风格、调号改变、歌词等等)。
- 选择过渡小节数目 (内定值是 4)。过渡小节是 Band-in-a-Box 从一首到另一首歌曲自动插入的过渡和弦,产生在歌曲之间的“结束”和“前奏”。

现在制造混合歌

按 [现在制造混合歌] 按钮产生一首混合歌。

混合歌的大小是最大 255 个小节 (大约 7 分钟)。

长度:88小节2m:36s

目前的大小和你的混合歌的长度在长度标签显示。

# 乐段 1

你能有多个乐段,因此,如果你有一首包含 3 个有 250 个小节的乐段的混合歌,它会有 750 个小节。

**提示:** 如果真鼓准许, 你的混合歌将使用真鼓。如果如此, 你应该保持歌曲的速度在一个接近的范围里面。由于真鼓的品质将会下降, 如果在混合歌中, 一首歌曲较先前的歌曲的速度低很多, 这应避免。

## 自动编曲 - 旋律产生器

### 想写一首新歌吗?

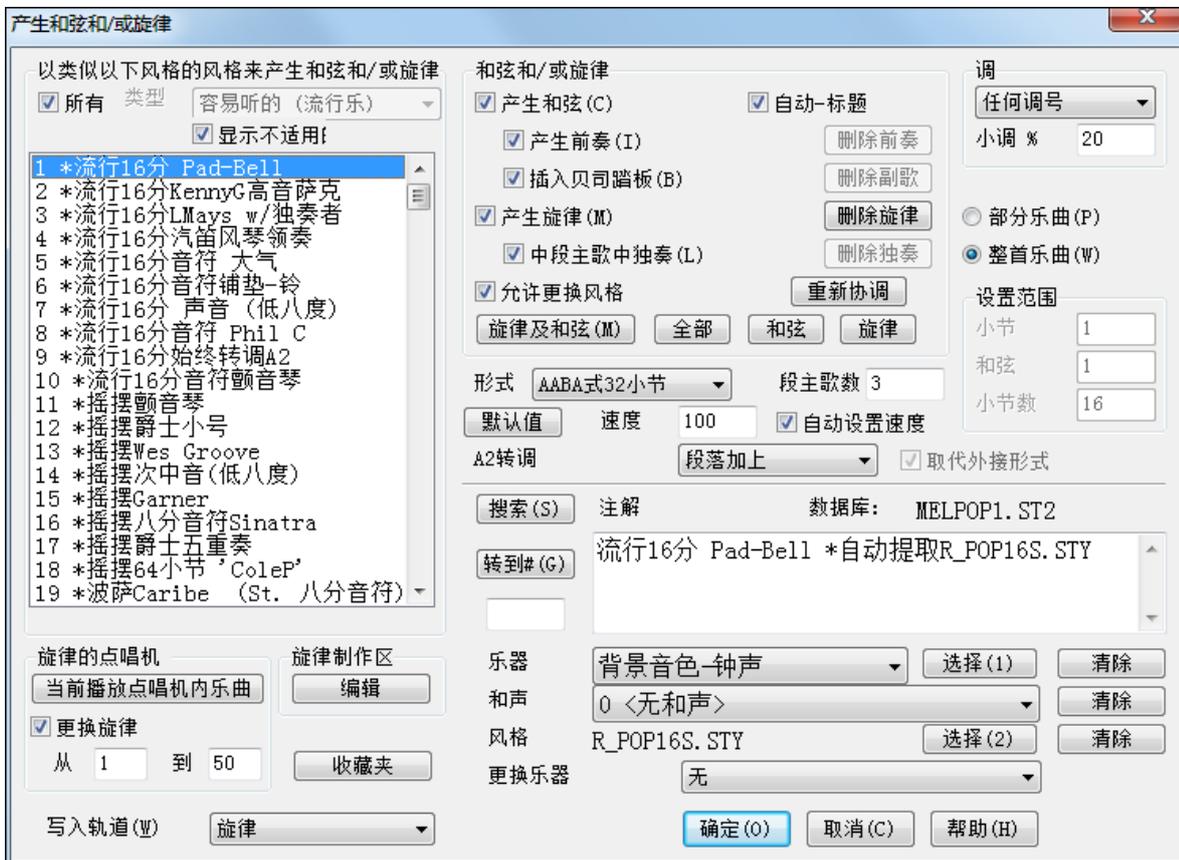
使用 Band-in-a-Box 软件的旋律产生器还可以用来创作新歌曲。您所选择的每一种风格均包含了前奏、和弦、旋律、伴奏及即兴独奏等元素, 这些都由程序自动产生! 您所要做的, 就是在“伴奏产生器”模块中选择需要的风格。

然后点击 OK-程序将根据选取的风格产生一段包含前奏、和弦、旋律和伴奏编曲的歌曲。它甚至可以为产生的歌曲自动加标题! 歌曲产生后, 旋律和伴奏都将被灌入 Band-in-a-Box 的音轨中, 可以对它们进行编辑修改、打印, 以及保存为标准 MIDI 档等等。

您可以重复上述过程来产生歌曲的其它部分。旋律产生器可以在现有和弦进行的基础上, 产生一段新旋律。系统还提供了旋律点唱机功能, 您可以用它不断地产生需要的歌曲片段。通过系统所提供的一些功能, 您还可以将生成的歌曲用于视唱、练耳的训练。

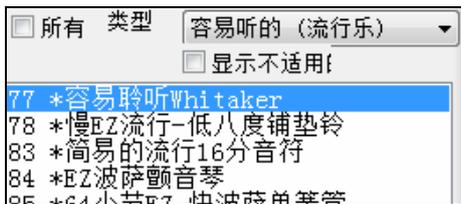


按下旋律产生器按钮打开旋律产生器, 它对您训练视唱练耳也很有用。



如图, 系统提供了流行、摇摆、圆舞曲、摇滚等多种风格供选择。

**所有** 勾选“所有”, 显示所有提供的旋律, 或“类型”(举例来说: 狄克西兰爵士乐) 以过滤只显示那类型的旋律。



**所有** 要过滤旋律, 不勾选“所有”, 然后选择你感兴趣的类型。

**显示不适用!** 你能过滤显示/不显示 你没有的旋律。

往下移动列表, 选取一个你想要使用的旋律。

Band-in-a-Box 软件包含了旋律产生器的各种预置设置, 可以产生前奏、和弦、旋律和声、风格和独奏。在滚动下列列表中, 选取一个希望使用的旋律产生器。

## 产生和弦/产生旋律/产生前奏/自动标题

选定上述各项后，将产生相应的部分。您可以通过 Band-in-a-Box 软件便利的预置按钮，来使用预设的设置。

和弦和/或旋律	
<input checked="" type="checkbox"/> 产生和弦(C)	<input checked="" type="checkbox"/> 自动-标题
<input type="checkbox"/> 产生前奏(I)	删除前奏
<input checked="" type="checkbox"/> 插入贝司踏板(B)	删除副歌
<input checked="" type="checkbox"/> 产生旋律(M)	删除旋律
<input checked="" type="checkbox"/> 中段主歌中独奏(L)	删除独奏
<input checked="" type="checkbox"/> 允许更换风格	重新协调
旋律及和弦(M)	全部
和弦	旋律

**旋律及和弦(M)** 用于产生和弦与旋律（但不是即兴独奏）。

**全部** 用于产生和弦、旋律和独奏等所有声部。

**和弦** 用于产生和弦声部（不包括旋律）。

**旋律** 用于产生旋律声部（不包括和弦），它将在已有的和弦行进基础上产生旋律。

## 插入低音踏板

当选择低音踏板时，它将被插入到前奏中，直至该部分末尾。

## 中间乐段中的独奏

在歌曲的中间乐段产生即兴独奏。

## 允许风格变化

选中时，这个选项允许将产生的旋律调入它所关联的风格中。如果不希望旋律发生器改变风格本身，则不要勾选此项。

## 结构模式

形式	AABA式32小节
默认值	无表格
	AABA式32小节

选择产生歌曲的结构模式，有两种基本结构模式供选择：自由结构和 AABA 32 小节模式。大多数流行歌曲都使用的是后者。要使歌曲没有任何结构模式，可以选择自由结构，虽然这不是常规的音乐结构模式，但可以训练听觉。

**提示：**主旋律可设置为 64 小节（比如 18 号“ColeP” 64 小节结构模式的旋律）。歌曲结构模式实际上由不同的主歌和乐段落重复组合而成，一个“AABA32”结构的歌曲由 4 个包含 8 小节的片段组成：“A”部分是主歌，“B”部分是乐段（或过渡）。

## 乐段数

段主歌数	3
------	---

这决定着要产生多少乐段。如果设置 5，主旋律将形成 5 种乐段，其中前奏一个，尾奏一个，另三个用于中间部分。

## 默认值

**默认值** 使主旋律制作恢复到预设状态。

## 速度/自动速度

速度	100	<input checked="" type="checkbox"/> 自动设置速度
----	-----	--

速度设置决定歌曲的速度，而当前歌曲预设的速度为前一次打开的乐曲的速度。若勾选“自动速度”，那么速度范围将被保存到旋律产生器中。例如，若一个编曲模板名为“快速圆舞曲”，那么它将被快速保存到主旋律制作程序中，歌曲将自动形成快节奏的旋律。

## A2 段移调

A2转调	段落加上
	无段落
	段落加上

在 AABA 结构的歌曲中，第二个 A 段通常会被移调。比如，第一个 A 段的调号为 bE，到第二个 A 段时就被转为 bG。这是很常见的。如果不希望旋律产生器产生这样的移调，请选择无。

## 调

调	任何调号
小调 %	20

选择歌曲的调子。如果选择“任意调号”，则系统会随机选择一个调号。

小调 20% 决定歌曲中小调和大调的组合比例，如果设置 20%，歌曲的 20% 将以小调产生。

## 部分乐曲 / 整首乐曲

<input checked="" type="radio"/> 部分乐曲(P)	
<input type="radio"/> 整首乐曲(W)	
设置范围	
小节	1
和弦	1
小节数	16

先确定您是要创作整首歌，还是仅仅创作它的一部分。如果只是创作其中的一部分，您可以在开始的时候确定拍子和乐段，以及要创作多少个小节。

提示：您也可以将“乐曲调号”设置为一个特定的调，或者设置为前一歌曲的调号。如果只想产生歌曲的一部分，那么您可以在打开旋律产生器对话框之前，先拖曳鼠标选定一段小节区域，然后再打开旋律产生器。此时创作范围将自动被设置在“乐曲声部”上，并将选中的部分作为创作的小节范围。

### 段落复制

**取代外接形式** 这个选项用于通知旋律产生器将某一结构（比如 A 段）中的某些小节复制到歌曲其它位置的同一段落。比如在 AABA 结构中，您可以让旋律产生器只产生第一个 A 段中的第五、第六两个小节，然后旋律产生器会自动将这两个小节复制到另外两个 A 段所对应的 13、14 小节和 29、30 小节。

要使旋律产生器能够这样自动复制结构，必需将旋律产生器设置为“产生乐曲声部”，并勾选“替换转接”。

提示：如果要删除当前的前奏、旋律或者独奏声部，可以按 [清除前奏]、[清除旋律] 和 [清除独奏] 按钮来实现。

### 搜索 / 转到

搜索(S)
转到#(G)
<input type="text"/>

按“搜索”（或 Alt+S），然后输入旋律名称、附注、风格名称其它关联文本，左边的风格窗口中就可现实与之相关的风格。同时在本搜索区域也将显示相关信息，比如对风格的附注，以及包含该风格的数据文件等。在“转到”下方输入一个风格编号（见左边风格窗口），然后点击该按钮，也可以直接跳转到指定编号的风格上。

### 注解

注解	数据库: MELPOP1.ST2
流行16分 Pad-Bell *自动提取R_POP16S.STY	

如图，库显示该更风格档是 MELPOP1.ST2，右边窗口显示了附注文字。

### 乐器音色 / 和声 / 风格 / 音色切换

乐器	高音萨克斯	选择(1)	清除
和声	0 <无和声>		清除
风格	P_PHIL_C.STY	选择(2)	清除
更换乐器	每段主歌		

旋律产生器中的各种风格都可以保存音色和和声设置，并将相关信息显示出来。

通过改变乐器音色，您可以改变每一段乐段的效果。您可以抛开各种风格所固有的音色、和声以及音色切换，而代之以自己的设置。

### 点唱机

旋律的点唱机	
当前播放点唱机内乐曲	
<input checked="" type="checkbox"/> 更换旋律	
从 1	到 50

点击 [点唱机] 按钮，系统会自动从风格表中随机选取一个风格，将其汇入到当前的歌曲中。若勾选“改变旋律”，则系统在不断重复播放的过程中，会自动改变每次的旋律。

### 写入到音轨

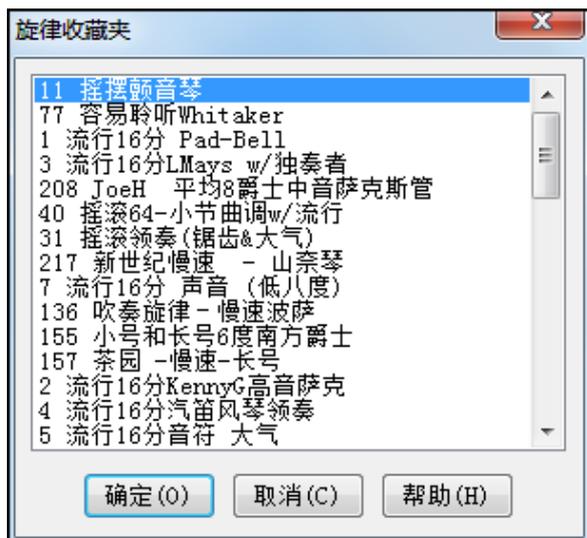
写入轨道(W)	旋律
	旋律
	独奏

通常，我们把点唱机产生的旋律汇入歌曲的旋律声部。当然，也可以将它汇入独奏声部（比如对于一个反向进行的旋律）。

### 收藏夹

收藏夹
-----

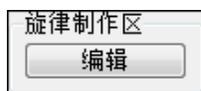
【收藏夹】按钮用来选取最近用过的旋律。



在旋律收藏夹中，显示了经常使用的 50 个旋律，您可以很容易地使用它们。

突出显示的表示当前选定的旋律，如果想应用这个旋律，请按下[确定]按钮，或双击选定的旋律。

### 旋律产生器



如果要创作个性化十足的主旋律，或保存对现有主旋律的修改，请按【编辑】钮启动旋律产生器。

### 自动前奏 - 歌曲的前奏

产生出来的前奏将是一个非常巧妙的和弦进行，适当的前奏加上可选择的踏板低音，在产生爵士 / 流行风格时大有用处，并能使整首歌在它的引导下朝着好的方向发展。前奏同样也可以删除。



按 [曲式] 工具栏按钮并从下拉菜单选择生成前奏。你也可以选择 编辑 | 曲式 | 前奏小节。这会打开 生成和弦给前奏 对话框。



按下此键将在当前设置下插入或替换前奏。

**和弦的类型：**您可在爵士或流行两种和弦风格之间选择。

**前奏长度（小节数）：**设置前奏的小节数。

**起始和弦（位于前奏之后）：**这个设置确保前奏能圆滑地过渡到歌曲主体部分。

**删除前奏：**删除产生的前奏

**低音踏板：**在前奏区域插入踏板低音符号。

**用Maj7和弦代替Maj6和弦：**在使用Maj7和弦还是Maj6和弦之间进行选择。

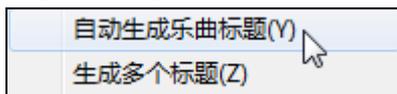
**注意：**旋律产生器也有自动-产生前奏和歌曲标题的设定。

### 自动产生歌曲标题

勾选【自动标题】后，歌曲标题产生器可以为每首歌曲自动产生一个标题并保存。这一特征可以帮助您根据作品内容来确定标题，您可让它重复创作，直到获得您满意的标题为止。



按 **[产生标题]** 按钮并选择菜单指令 *自动产生乐曲标题*。



一个新的标题就会立刻在屏幕上的标题区域出现。选择 *编辑/撤销标题* 回到前一个标题。

## 想象 妮琪

### 自定义乐曲标题产生器

标题词汇被存放在 TITL1.TXT 这个文本文件中，这个文件有多个单元组成，每个单元由两部分组成（形容词单元和名词单元），您可以在文件中添加新的词汇单元（形容词单元以及名词单元）。详情可查看 TITL1.TXT 文件的公共信息部分。

### 自动配乐产生器 - 配乐

配乐功能让你在选择的风格中设定任何长度来产生音乐。作为“制作人”，你可选择类型、时间、乐器、及淡入/淡出。配乐调整速度和长度与设定相配，然后你可储存于 WAV，WMA(窗口媒体) 或 MP3 档案，让你可进一步在计划中使用。

产生原创的音乐 (超过 20 种类型) 或选择来自超过 50 种供应的配乐类型 (蓝调式/刺激/心灵爵士乐/爵士的/热带地方的...等)。在几秒钟之内，你能在选择的类型中产生，举例来说，一个 30 秒的音频音乐剪辑！

要使用配乐功能，按配乐按钮 (在屏幕的右/中央的工具列上)，或选择 *旋律 | 产生配乐* 选单项目。

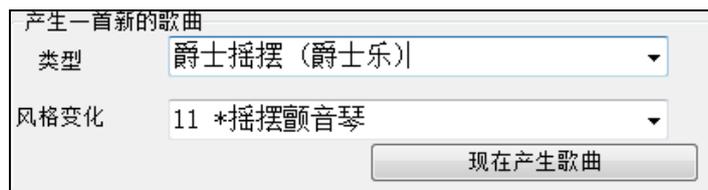


然后你见到产生配乐窗口。

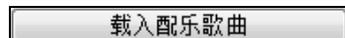


**注意:** 配乐功能转换到只有使用 DXi 或 VSTi 合成器的音频档 (WAV/WMA/MP3)。你需要安装至少 1 DXi/VSTi 合成器让功能运作。典型的 Band-in-a-Box 安装包括 Coyote WaveTable DXi。

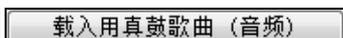
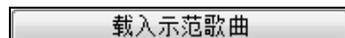
首先,你应该加载一个歌曲。你能加载的一些类型的歌曲:



选择类型和变化之后,按[现在产生歌曲]按钮产生崭新的乐章。

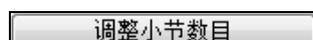


你能从超过 100 首我们已经做好的作品中选择“配乐”。这些都是设计成适合各种不同用途的“背景”音乐。



你能加载现有的歌曲,我们已经为风格提供示范歌曲,或有真鼓的歌曲或者最后以一个按钮加载任何歌曲。请注意,如果使用一个现有的歌曲(是其它人的作品),确定你有充份的权利使用歌曲。

一旦你加载歌曲,你能选择歌曲的一部分使用。假定你想要音乐的 30 秒剪辑,将需要的长度设定为 30 秒。



然后按 [调整小节数目及速度] 按钮。这将调整小节数目及速度与设定相配,音乐长度 30 秒。



设定音乐的“开始在小节”。,从最初开始,选择小节 1。



你能选择该在编排中包括哪些乐器。

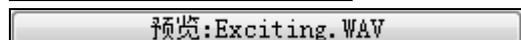
使用 [播放] 和 [停止] 按钮听音乐。你也能循环歌曲回放。



现在,按 [储存配乐] 按钮并选择一文件格式 (WAV, WMA, MP3, MP4 或 M4A) 去产生你的配乐档案。



为音频剪辑设定淡入及淡出秒数。



按 [预览] 听你已完成的音频剪辑。

## 自动独奏产生 - 独奏产生器

有两种方法来选择并添加一独奏到你的乐曲。”最佳独奏”功能提供了通过资格预审的独奏清单给你挑选。选择独奏对话框为你提供完整的独奏清单去选择,并加上附加设置供你应用到独奏上。



### 选取“最佳的”独奏真轨

这个对话框显示你哪些独奏与你乐曲的类型、速度和感觉最配合。列表从最配合到最不配合显示。例如,如果你加载了爵士民谣风格(速度 60),该列表将显示所有最配合速度 60 的爵士独奏在清单的顶部,其他如快板,重金属吉他独奏则在清单的底部。

### 如何使用此功能

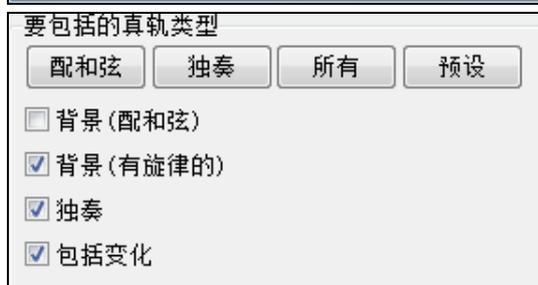
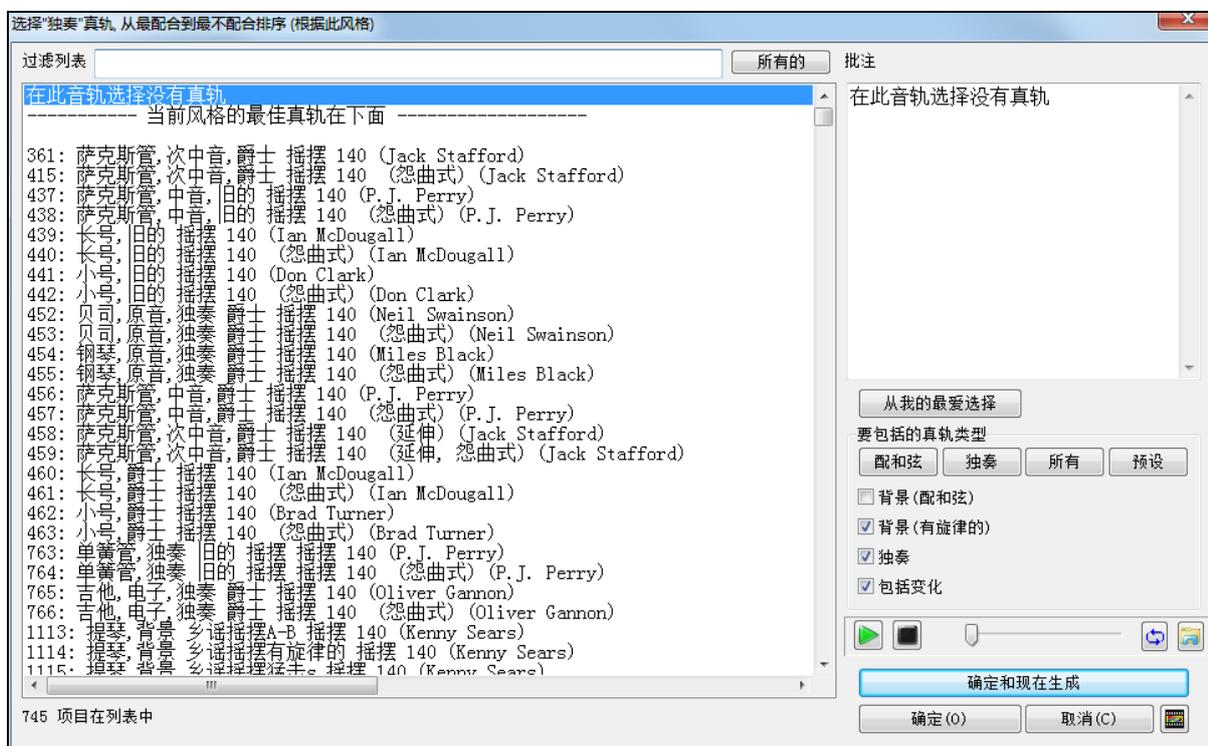
要把最佳独奏添加到独奏音轨,按 [独奏] 按钮,并选择菜单选项“添加最佳独奏真轨到独奏音轨”。或在 [独奏] 按钮上 Shift+单击。



若要添加最佳独奏到任何音轨，使用乐器单选按钮 (例如钢琴) 和右单击 (或双击)。选择“选择最佳独奏真轨”菜单指令。



然后，你将看到一个对话框，其中列出了当前风格的最佳独奏。



它将包括“独奏”和“背景(有旋律的)”。如果你只想查看独奏(非背景)，你可以取消这些选择。

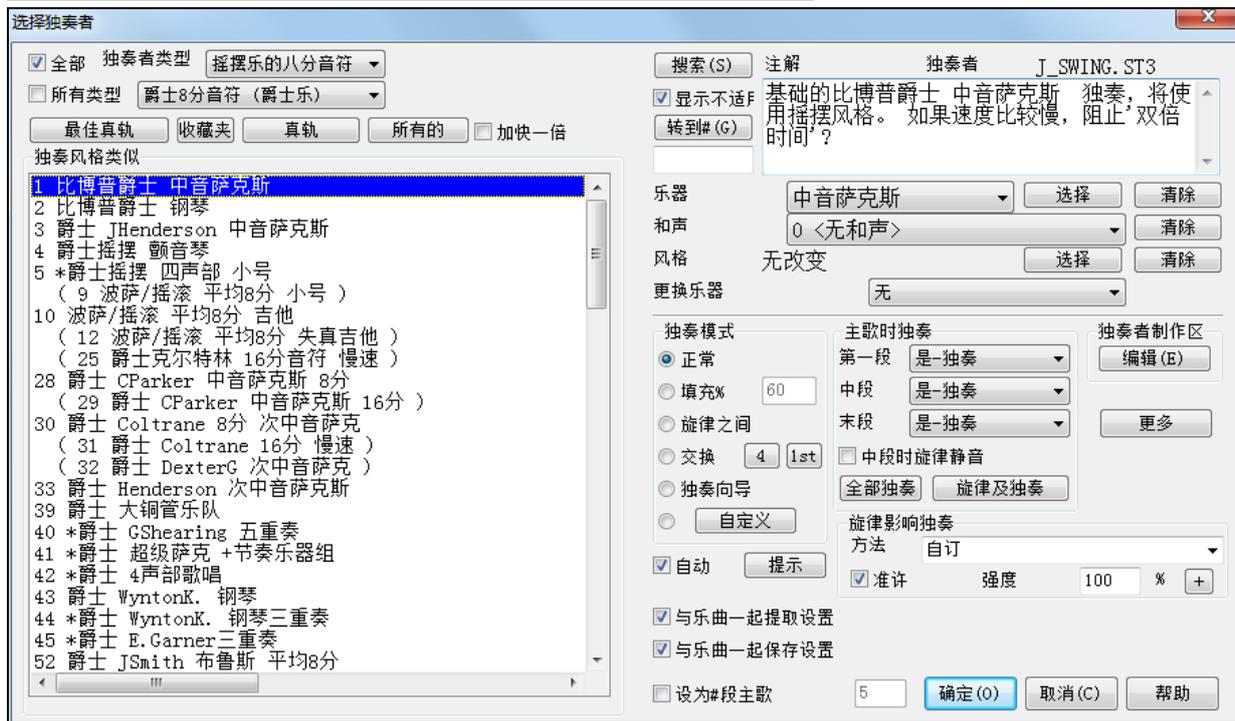
你可以在清单上双击或使用一播放控制按钮去试听真轨。



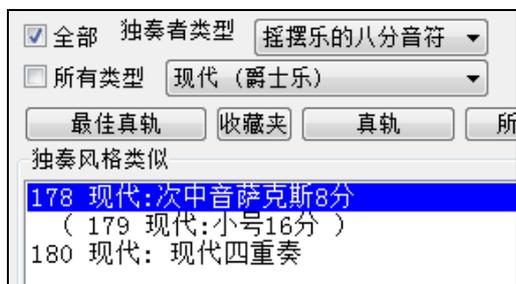
### 选择独奏对话框

若要选择预制独奏，在工具栏上单击 [独奏] 按钮，或按下 Shift + F4，或选择 *独奏 / 生成和演奏独奏*。选择独奏对话框将打开。

你还可以 Ctrl + 单击 [独奏] 按钮直接去到选择独奏对话框中，或从独奏按钮下拉列表菜单中选择它。



在“独奏类型”列表中选择一个独奏类型，或者勾选“自动”，这样可以将您选择的独奏类型醒目地罗列出来。然后，您可以轻松的选择您想听的一种形式。



你能选择独奏(例如:现代的爵士乐)的类型，及只显示那类型中的独奏。不勾选“所有的类型”，然后选择你感兴趣的类型。

**收藏夹** 在**选择独奏**窗口上 [收藏夹] 按钮，可产生一个个人偏好列表：近期最常使用的 50 种独奏。你最时常使用的独奏将在列表的顶端，让你较容易选择你想要的独奏，而不必检视整个列表。

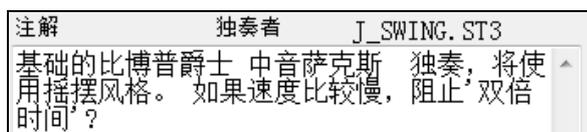
勾选“加快一倍？如果你想要加快独奏时间一倍：16分音符代替8分音符。

**显示不适** 你可以选择列表是否显示你没有的独奏组里的独奏。

**搜索(S)** 您可以按[搜索]键并输入关键词，然后查找所需的独奏类型。

**转到#(G)** 输入独奏类型的编号，然后按“转到”即可跳转到指定编号的独奏类型上。

“批注”有独奏风格的简短描述，而目前数据库的名字亦被显示。



可以根据需要改变其中的某些设置。

乐器	中音萨克斯	选(1)	清除(C)
和声	17 超级萨克斯(4+1)		清除(C)
风格	无改变	选(C)(2)	清除(C)
更换乐器	无		

**清除(C)**

清除当前的选择，包括当前独奏所使用的乐器音色、伴奏风格等。

**选(1)**

选择新的独奏乐器音色。

和声	17 超级萨克斯(4+1)
----	---------------

于调和独奏，选择一种和声类型。

**选(C)(2)**

选择新的伴奏风格。

## 真轨

“真正的”乐器轨道替换 MIDI 轨道的那一种乐器，而且能像 MIDI 乐器般控制（音量改变，静音等等）。而最好的是，它们跟随你已经输入的和弦进行，让你听到真实的音频伴奏于你的歌曲。这些不是“样本”，而是从 1 到 8 个小节的完整持续录音，和其它 Band-in-a-Box 轨道完美地同步播放。真轨能被建造到风格，更换贝司，吉他，钢琴或弦乐部份，或使用独奏功能产生到独奏者（或旋律）轨道。

取得独奏#361 或以上。你能用下列方法：

<b>转到#(G)</b>
361

1. 输入 361 和按 [到 #]。

**真轨**

2. 按下 [真轨] 按钮。

<input type="checkbox"/> 所有类型	真轨 (音频独奏)
-------------------------------	-----------

3. 取消选中“所有类型”并从类型清单中选择“真轨（音频独奏）”。

独奏风格类似	
361 萨克斯管, 次中音, 爵士 摇摆 140	
362 吉他, 原音, 拨扫 平均 85	
363 踏板电吉他, 背景 平均 85	
364 吉他, 原音, 指拨弦 平均 65	
365 吉他, 原音, 指拨弦 平均 85	
366 贝司, 电子, 乡谣 平均 65	
367 吉他, 电子, 背景 梦幻 平均 65	
368 吉他, 原音, 拨扫 平均 65	
369 踏板电吉他, 背景 平均 65	

**全部独奏**

**旋律及独奏**

按 [所有独奏] 按钮确定为所有乐段产生独奏，或“旋律和独奏”如果你只为一个特定的乐段想要独奏。至于其它的独奏，按 [所有独奏] 按钮确定为所有乐段产生独奏，或 [旋律和独奏] 如果你只为一个特定的乐段想要独奏。

**独奏\***

你的真轨独奏将与歌曲一起储存和独奏轨道会被冻结而且以星号星号标示。

真轨产生的独奏与歌曲一起储存，因此，你将听到真轨播放相同的独奏，当你重新下载歌曲的时候。

## 独奏模式

独奏模式	
<input checked="" type="radio"/> 正常	
<input type="radio"/> 填充%	60
<input type="radio"/> 旋律之间	
<input type="radio"/> 交换	4 1st
<input type="radio"/> 独奏向导	
<input type="radio"/> 自定义	

选择独奏模式：

普通模式；

百分比填入模式，即只产生一定百分比的独奏音符；

围绕旋律声部产生独奏；

交替小节模式；

独奏精灵模式。

**百分比填入** 该模式能指导独奏程序在用户指导的一段时期内如何安排歌曲的材料。

**围绕旋律模** 要使产生的独奏围绕旋律，请按一下步骤操作：

1. 打开一首包含旋律声部的歌曲，最好是在某些区域旋律音符相对较少的曲子，以便独奏声部能较好地切入。
2. 点击“独奏”按钮，将独奏模式选为“围绕旋律”。
3. 点击“全部独奏”按钮，并取消“中段旋律休止”前面的勾选。
4. 点击“确定”，独奏将产生。

**提示：**为增强效果，您可以添加一个吉他和弦独奏到产生的独奏部分（在吉他窗口中点击“和弦独奏”按钮，并将目标选为独奏，或者简单地选择一个吉他和声，比如 32 J Pass）。

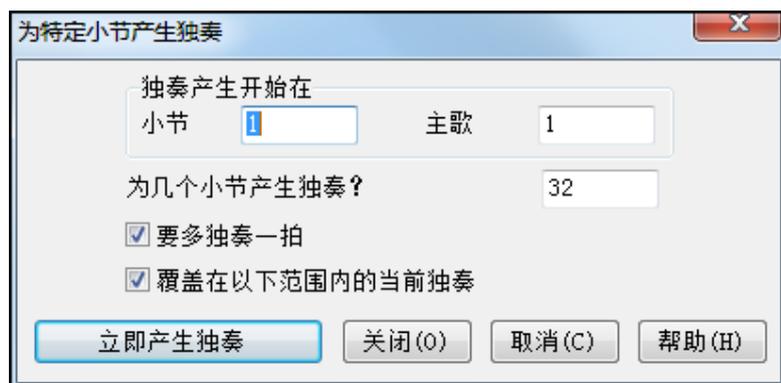
**交替模式** 有一种类型的独奏不同的独奏“交替”乐句。举例来说，“交替 4 小节”。这里的 4 是指一种持续 4 个小节的独奏，通常在它后面的四个小节是不同的旋律独奏或鼓独奏。Band-in-a-Box 可以“交替”2,4, 或 8 小节的乐句。你能和独奏者轮流演奏你自己的乐句。按“交替”钮旁的数目按钮，拨动交替 2，4 或 8 小节。Band-in-a-Box 能产生第一个乐句或第二个乐句。

**独奏产生器精灵** 使用独奏精灵后，您在 MIDI 键盘或计算机键盘弹奏任意键，都将触发符合预先选择类型的独奏音符。这意味着，您可以每次都获得最佳的独奏演奏效果，而无论您在键盘上按下的是什么键，程序会自动对您弹奏的音符进行修正。

**提示：**由独奏产生器产生的音符，既可以采用您弹奏时的力度值，也可以预先指定。具体结果取决于 *选项 | 偏好 | 独奏 | 让独奏精灵使用 MIDI 音量* 的设置。

### 自定义独奏产生器

点击独奏选择对话框上的【自定义】按钮，进入为指定范围小节产生独奏的对话框。在此，您可以设置需要的独奏范围。



**提示：**您可以先在和弦表（即 Band-in-a-Box 的主窗口）中选中一段小节，然后点击独奏键，进入定制对话框后，“小节”栏中将显示和弦表中选中的起始小节。

在实际演奏中，乐手并非严格遵守小节的界线，而是通常在小节结束之后会再略拖长一点时间（比如，他们会额外的演奏出一个长的连音符。）勾选“延续节拍”即可使 Band-in-a-Box 模仿这种效果。

取消“覆盖独奏范围”勾选，即可产生多重独奏。

按[产生独奏]键，选中部分的独奏声部将被重新创作。乐曲会在新产生的部分之前 2 小节开始播放。

要注意，采用这种方式定制独奏，可以将不同的独奏类型糅合到一起。比如，您可以在一些小节使用“tenor sax jazz”独奏，而在另外一些小节中插入自己所定制的“bluegrass banjo”独奏。

### 自动提示

如果勾选，将发现合适的独奏类型已经选好给您了。如果还想选别的独奏类型，按[提示]按钮，Band-in-a-Box 将重新提示一个合适的独奏类型。继续按键直到您满意为止。

### 载入/保存设置

这些设置（比如音色、独奏、双倍时值等等）可以保存（并读取）在独奏产生器中。若要保存这些设置，请勾选此项。

### 强制指定乐段数

允许您强行设置一首歌曲的乐段数量（比如 5），只有这样，每一轮独奏才能获得足够的乐段。这个选项允许快速决定 Band-in-a-Box 产生乐段的数量，而不必打开[用户]强制指定乐段数]菜单选项；默认值为 5。要注意的是，当这个设置被打开（复选框中选“是”），所有随后读入的歌曲都将遵循这里的编号设置。

### 在哪个乐段中产生独奏

选择在哪个乐段中产生独奏。有开始，中间，最后，任意组合、全部等项选择。如果您想在任何乐段中都有独奏，那么按 [全部独奏]键。

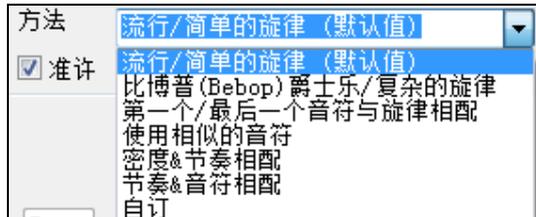
## 受旋律影响的独奏

当音乐家为一首歌曲独奏的时候，独奏典型地被旋律及和弦影响。Band-in-a-Box 也能让旋律影响由独奏者功能产生的独奏类型。结果为歌曲产生更好的独奏。



强度 (%) 设定让你控制独奏将被旋律影响多少。选择旋律影响力 (%), 和其中一个预置来控制影响的类型 (音高/节奏/音符密度...等等) 选择独奏的“类型”(举例来说, 现代爵士乐), 会只显示与类型相配的独奏。

准许 要产生受旋律影响的独奏, 勾选“受旋律影响的独奏”组合。

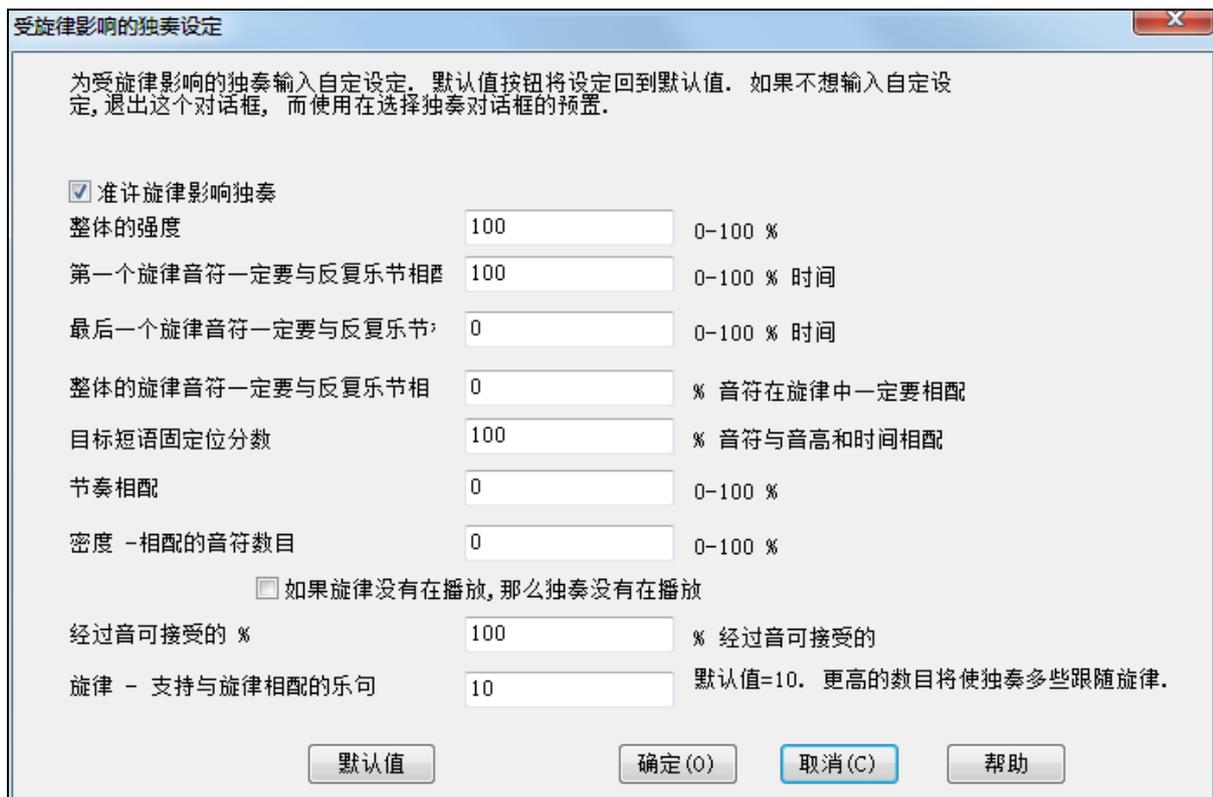


然后选择强度 (0 到 100%) 和类型以影响独奏。预设方法在简单的旋律或流行乐曲上运作得最好, 而其它方法处理爵士乐和复杂旋律。

## 受旋律影响的独奏设定

有提供“自定”方法启动一个对话框, 让你你改变各种不同的参数控制独奏将如何与旋律的音符, 节奏和密度相配。当这一个方法被选择的时候, 会显示 [+ ] 按钮。

按此按钮启动受旋律影响的独奏设定对话框。



**准许旋律影响独奏** - 准许旋律影响独奏 (当勾选)。

**整体的强度** - 你想旋律影响独奏多少?

**第一个旋律音符一定要与反复乐节相配** - 反复乐节的第一个音符一定要与歌曲中的旋律的音高相配。

**最后一个旋律音符一定要与反复乐节相配** - 反复乐节的最后一个音符一定要与歌曲中的旋律的音高相配。

**整体的旋律音符一定要与反复乐节相配** - 在反复乐节中, 需要在某处找到音高。

**目标短语固定位分数** - 短语固定位是旋律音符的音高和时间与反复乐节相配的位置。

**节奏相配** - % 时间在反复乐节中找到旋律音符 (音高没有关系)。

**密度 - 相配的音符数目**—这是在旋律中的音符数目和在独奏中的音符数目的比较。举例来说，8 个旋律，10 个独奏 = 80%。注意: 如果这被设定成 49,59,69 等，当旋律没有在播放的时候，独奏将变得比较静。

**如果旋律没有在播放，那么独奏没有在播放**

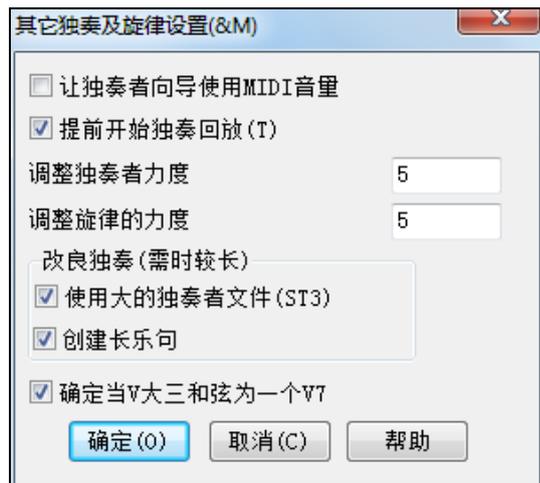
**经过音可接受的%** - 在反复乐节中可以是经过音 (如果在旋律找不到)。举例来说，设置 20% 意思是如果 20% 的音符可以是经过音。

**旋律 - 支持与旋律相配的乐句** - 更高的数目将使独奏多些跟随旋律。

**独奏者制作区** 独奏产生器[编辑]按钮可以打开独奏产生编辑器，在此，您可以创作或修改已有的独奏。此功能可以使您自定义您的独奏产生器。跟着的独奏产生器章节中有功能的详细描述。

### 更多的独奏设置

**更多** 这按钮用于打开**更多的独奏和旋律设置**对话框。



也可用 选项 | 优选 下的 **[独奏产生器]** 按钮打开此对话框。

若勾选“**独奏音量精灵**”则在使用独奏精灵时，独奏音符的力度采用键盘弹奏的力度。如果您的 MIDI 键盘具有力度感应功能，那么您通常应将该选项打开。

若勾选“**提前播放**”，使歌曲可以在独奏创作完成之前开始播放。而不勾选，则歌曲只能在独奏产生后开始播放。

**独奏/旋律弹奏力度的调整** 快速调整独奏/旋律部分的音量，通常这部分音量要略高于其它伴奏乐器部分的音量。默认值为 5。

选择**使用大独奏档案 (ST3)** \*.ST3 档案，而非小的 ST2 档案。ST3 档案有改良的乐句，但需时产生独奏。

**产生长乐句** 勾选，则产生尽可能长的独奏。

如果设定 **V 主三和弦**为 **V7** 的时候，所有爵士乐的 MIDI 独奏和一些爵士乐和乡谣真独奏将 **V** 和弦当为 **V7** (属七)。

### 独奏产生器功能应用

1. 产生一个独奏风格，循环播放该独奏、慢速播放、打印出乐谱，直至获得满意的独奏为止。
2. 产生一个独奏风格，并加载一个和声，如“Big Band Brass”，就可产生一个快速产生一个 Big Band Arrangements (大乐队) 类型的音乐编曲。将它保存为 MIDI 档，送给您的朋友欣赏。
3. 让独奏器根据您的伴奏和编曲 (当然是属于您的 Band-in-a-Box 中的其它成员) 来演奏。
4. 4 小节轮回是一种有趣的应答方式的独奏类型 (您独奏 4 个小节，Band-in-Box 独奏 4 个小节)。
5. 通过“精灵”，将您不同的弹奏集中起来，找出效果较好的独奏 (自动包含进最好的音符)，感受独奏的规律，并增强自信心。

**提示:** 当您试着使一种伴奏减弱，比如说钢琴或其它的伴奏部分并且使它符合独奏的特点，这是很有趣的。

6. 您可以在独奏产生器轨录入其它的旋律声部。
7. 在和弦中创造一首您喜欢的独奏曲。Band-in-a-Box 将为您独奏并且不使您感到厌烦。比如说您想按 II-V-I 的和弦进行(2 级 - 5 级 - 1 级)演奏，您仅仅需要键入您所想的和弦，并且在以上的和弦连接中创造一个独奏曲。独奏曲演奏时，如果您想默读，则点击乐谱窗口的“屏幕循环”按钮，乐谱将会循环出现在屏幕上，您可以掌握每 4 个乐句(II-V-I)，然后滚动以看到接下来的 4 个乐句。

#### 提示:

1. 独奏产生器有自己单独的通道和设置，但是当独奏器使用了和声声部时，它们将被链接到和声声部的通道设置中。因为 Band-in-a-Box 已经使用了 16 个可用通道中的 12 个，我们也就没有必要再占用专用于独奏和声的 2 个通道。因此，如果您想获得带有和声的独奏，请使用转接(THRU)和声设置。也就是说，当转接(THRU) 和声被选中时，独奏部分将沿用转接(THRU) 和声的设置。
2. 我们已经设计了不重复任何独奏构想的独奏曲，使得独奏一直以新鲜的形式弹奏。我们还提供了一个**刷新独奏产生器**菜单项(独奏产生器菜单下方)，若勾选，则独奏发生器将利用现有素材重新进行最大限度的设计。选择刷新独奏产生器是能够使独奏曲有规律的更新以达到最大限度的好构思。

3. 独奏产生器菜单包含许多选择项。它含有同旋律菜单一样的编辑选择, 因此您可以将独奏轨视为一条第二旋律轨, 即使您不打算用自动独奏产生工功能, 您也可以将用于独奏的声轨当作第二旋律轨来用。

## 自动钢琴分手

这一个功能应用在钢琴, 旋律和独奏音轨上。它可以在乐谱窗口选项及旋律和独奏菜单中找到。

### 钢琴轨道(记谱选项)

钢琴轨道自动-分手 钢琴部份在两个谱号上用聪明的分手程序显示, 自动地设定分手点。

钢琴轨道 (不是其它轨道) 在两个谱号上用聪明的分手程序显示。你能印出分开手的钢琴轨道。

### 旋律和独奏轨道

你也能用聪明的分手例程以人手分开一个旋律或独奏轨道上的钢琴部份。左手/右手在大钢琴上以红色/蓝色显示, 及在记谱上的底音/高音谱号上显示。汇入钢琴 MIDI 档案到旋律轨道, 取得分手显示和打印!

**旋律(M)** **编辑旋律轨道(E)** **钢琴分手(W)**

举例来说, 如果你有一个钢琴独奏的 MIDI 档案, 用档案|开启 MIDI 档案 把乐曲放在旋律轨道。然后选择旋律|编辑|公用程序|钢琴分手。确定那一个旋律|轨道类型被设定成钢琴。你然后将见钢琴部份聪明地分手。

左手将在旋律轨道上的通道 8 上被储存, 右手在通道 9 上。你能输出 MIDI 档案到一个顺序器, 而 8/9 通道设定将被保存。

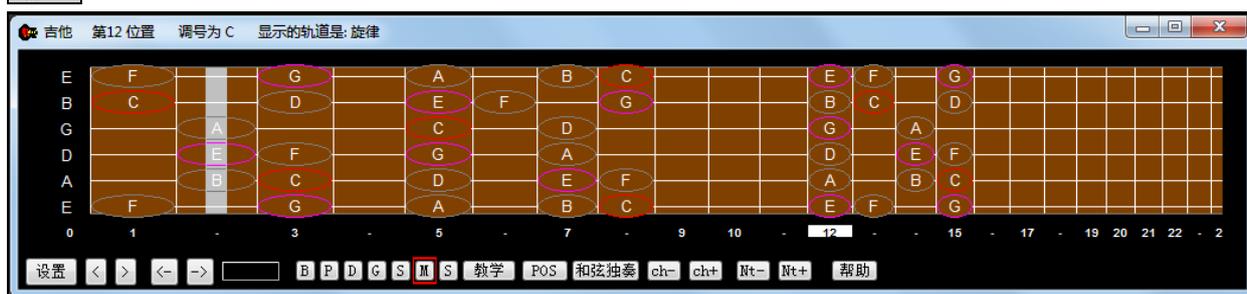


## 自动吉他独奏 - 吉他演奏器

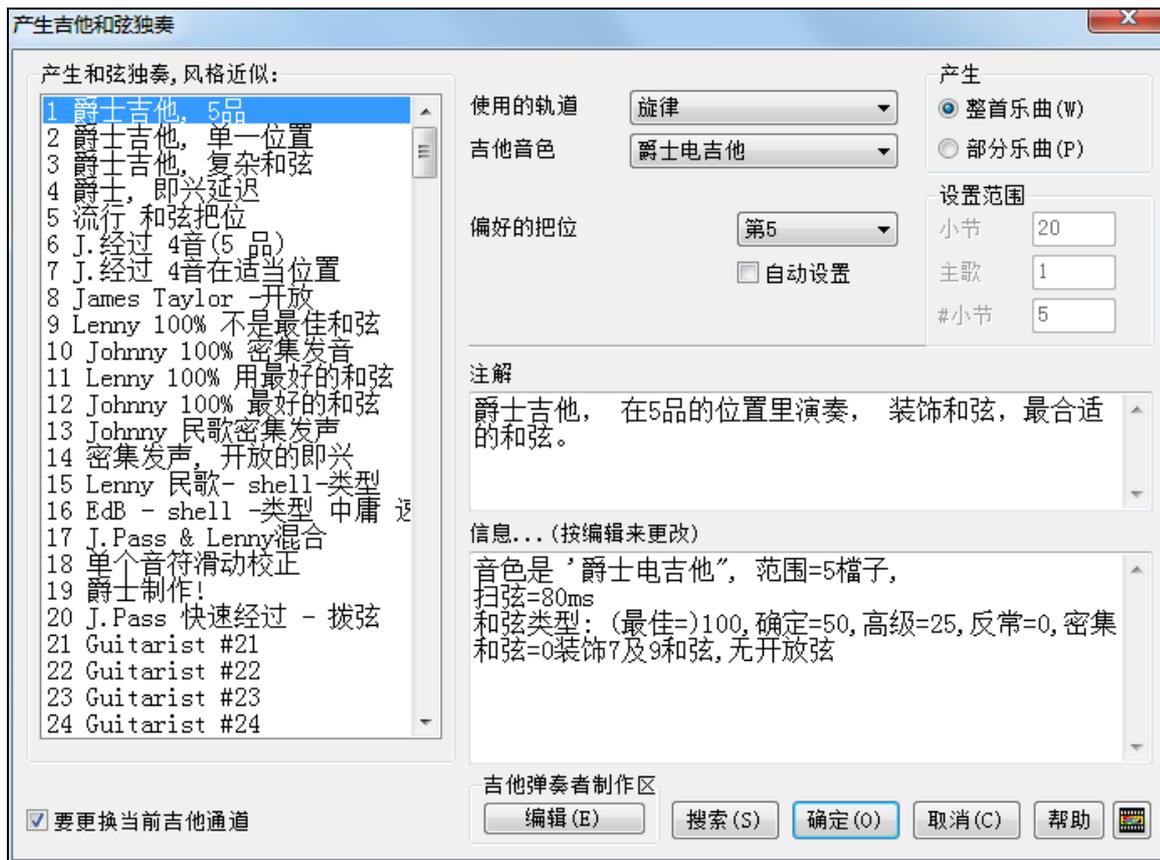
吉他演奏器可以为任意的旋律产生一段吉他和弦独奏。Band-in-a-Box 可以巧妙地将旋律安排到一段吉他和弦独奏中。您可以在众多的吉他演奏器模板中选择需要的演奏模式, 您也可以定制自己的吉他演奏器模板。



按【吉他】按钮打开吉他窗口, 选择吉他独奏。



**和弦独奏** 按[和弦独奏]按钮在吉他窗口启动产生吉他和弦独奏功能。在[旋律|产生和弦独奏]菜单选项中同样可以。



产生吉他和弦独奏的步骤如下：

### 1. 选择想使用的吉他演奏器模板



在左窗口的主菜单上，可以看到各种不同的吉他演奏模板。例如，第 2 个模板是：“爵士吉他,第一把位”——这将产生仅限于吉他颈部固定品位的和弦独奏。

### 2. 选择要用的旋律轨（或独奏轨）



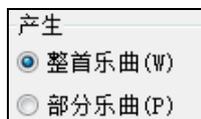
通常情况下吉他和弦独奏是被灌入旋律轨的，但是您同样可以将它灌入独奏轨。

### 3. 选择吉他音色



选择所需的吉他音色

### 4. 选择要应用吉他独奏的范围



既可以创作完整的和弦独奏，也可以仅仅创作歌曲的一部分。不过无论如何，您必须拥有一个已经存在的主旋律来运行。

### 5. 选择把位



若勾选“自动设置”，那么，系统将遵循歌曲当前的调号来安排吉他把位。在 C 调的曲子中，Band-in-a-Box 将选择第 5 把位，这对和弦独奏而言是最佳的演奏位置。

但是，如果选择 12 把位，则去掉“自动设置”的勾选然后将把位设置为 12。

要更换当前吉他通道 如果已经有一个有吉他通道的吉他轨（它在吉他控制器中以单独的一连串吉他演奏形式演奏），您也许会让 Band-in-a-Box 不要改变吉他信道。除此之外，请勾选“改变当前的吉他通道”。这样，Band-in-a-Box 会以六个 MIDI 信道来记录吉他声部（吉他的每条弦占用一个 MIDI 通道）。

## 6. 产生独奏



弹出对话框，告诉您独奏已经添加到独奏轨上，以及有多少音符存在。

当您试听产生的独奏时，可以注意到：

- 一部分音符被作为主旋律留下来，另一部分被分配到和弦中。
- 大量的吉他和弦会被使用，包括一部分高级和弦。所有的流行和弦在实际的吉他独奏中被使用——没有纯理论化的和弦。
- 和弦中的音符将被打散，以模拟真正的吉他演奏。
- 旋律声部的类型被设置到吉他中—以[Tab 表]来显示，而且 MIDI 文件将与吉他通道（11—16）一同保存。
- 所有的这些项目都可以按照您的意愿进行重新编辑。

**提示：**既然吉他演奏能以一种推迟的方式被分配到和弦演奏中，那么您反复地创作独奏，主旋律的形成就会变得越来越慢。解决这种情况的方法是在反复创作之前先选择“编辑|撤销”独奏或选择一种不会推迟演奏的吉他独奏。在选择吉他屏幕演奏的“信息”控制面板上有演奏推迟位置。

### 一经产生了吉他和弦独奏.....

和弦独奏便成为乐谱轨的一部分（即变成音符）。可以好像编辑音符一样的编辑它，如删除、移动、插入等。可以利用吉他窗口中的一些特殊功能来改变吉他声部，或按照和弦及习惯来替换某些音符。

在音符或和弦突出显示的状态下，点击这两个按钮，（小键盘 7 或 8）来插入吉他和弦。每次按下[Ch-]或[Ch+]键，您都会看见吉他和弦改变为不同的声音。每个和弦有可能在 5 到 10 个可用的不同的声音中往返。有些音符并没有和弦声音，例如，Cmaj7 和弦下的 C#音符，将被作为调外音符和过渡音来处理。

以同样的方式，使用插入吉他音符的方法，您可以用吉他音符改变和弦。按[N+]键（小键盘 3 或 4）在 6 根琴弦上重复循环演奏同一音符。当我们使用了吉他部分的 11 到 16 通道时，独奏将与歌曲(.MGU)一起存储，并在琴弦把位正确的情况下输入到 MIDI 档中。即使是在独奏被存储或重新读入的情况下，您也可以使用 *旋律 | 编辑旋律音轨 | 从旋律轨中删除和声(或吉他独奏)* 的菜单。在任何时候使用独奏。吉他演奏模板可以根据您的需要使用吉他演奏器来定制，具体情况将在用户可编程功能章节进行讲解。

## 自动修饰功能 - 装饰器

### 概述

通常，音乐家几乎不会按照乐谱直接演奏。他们会改变切分的时间与持续时间以实现断奏、连奏、颤音、加入装饰音以及其它效果。可以在 Band-in-a-Box 中使用修饰程序实现以上效果的自动化（人性化）。您可以听到更生动、更现实而且每次都不同的主旋律。修饰程序仅在音乐演奏时发挥作用，而且它并非永久作用于主旋律声轨。但是如果您很喜欢某种修饰效果，您也可以将它保留下来，将它加到主旋律的声轨上。总之，使用修饰程序可使音乐听起来更像是人在演奏。

### 装饰器的使用

旋律装饰器功能可以透过 **[装饰旋律]** 工具栏按钮或 **Ctrl+Alt+E** 键去开启或关闭。装饰器只在播放时起作用。



您将听到主旋律被修饰，而且可以看到已被修饰的音符。按下[停止]键时，乐谱将返回到原始的（没有经过修饰的）主旋律状态。修饰程序将改变音符的时值、长度、力度、连奏等等。下面的例子，显示了主旋律被修饰的情况。

一般的（没有经过修饰的）旋律

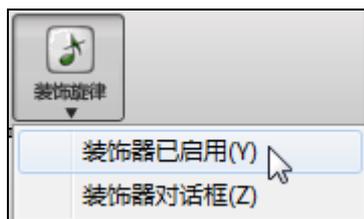


经过修饰的旋律.....

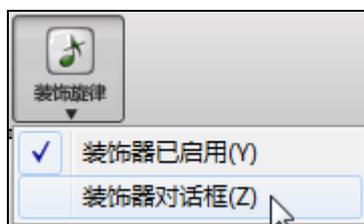


正如您所看到的乐谱例子，被修饰的主旋律在 9 小节第一音符被提前，在 10 小节上加了一些调外音，并改变了音符的时值，使旋律听上去更加优美和人性化。

如果你停用装饰器，透过不选择 *当播放时装饰旋律* 或按 **Ctrl+Alt+E** 键，然后旋律 (或独奏) 便会正常播放，没有加入变化。



### 旋律装饰器设置

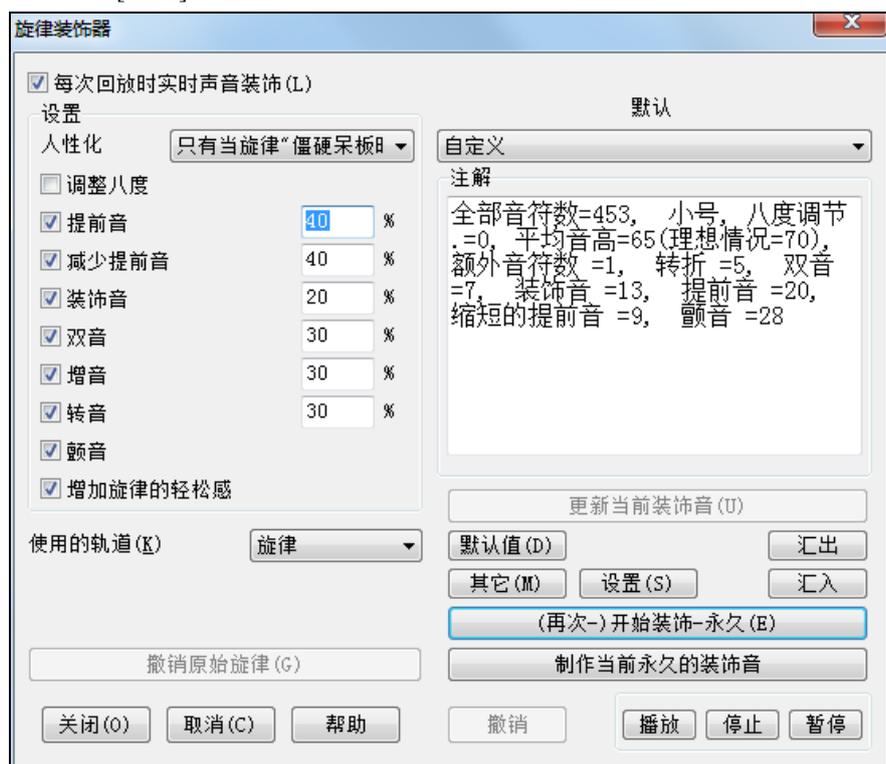


播放过程中，按下修饰按钮就可进行相应的修饰。也可以通过菜单 *旋律 | 装饰旋律 | 装饰旋律对话框* 来实现相同的功能。热键是 **Ctrl+Alt+L**。

这是一个主旋律修饰的对话框，您可以：

- 根据需要来定制修饰程序，或者在预存的修饰程序中选择。
- 制作一个专门的永久的修饰程序。

**每次回放时实时声音装饰(L)** 自动开启：播放期间的设置与在 **[装饰旋律]** 工具栏按钮的 *当播放时装饰旋律* 复选框设置是一样的。若勾选，则每次播放都将产生修饰。不勾选，则修饰不会启动，除非您按下对话框中的 **[开启]** 按钮。

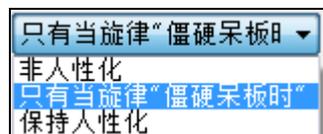


## 修饰的设置

您可以对修饰程序设置一些基本参数，它们可以被开启和关闭，并能决定修饰的百分比程度。这些设置包括：

### 人性化

弹奏力度、时值（连奏）以及音符节拍等，都可以被人性化修饰。音符的原始力度等将被忽略。Band-in-a-Box 软件中新增一个修饰选项，只对那些以机械呆板的节拍开始的进行人性化修饰。此选项可以使得保留那些具有人性化的旋律，只对以固定节拍输入的进行修饰，这将使它们听起来更加生动。



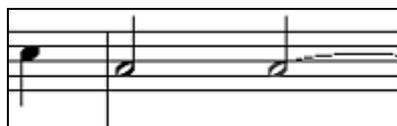
选项“仅修饰旋律呆板僵硬的”为预设设置。如果被设为此设置，则对那些非呆板僵硬的旋律不会修饰，不会更改其节拍、时值和力度。Band-in-a-Box 软件会自动分析旋律大概是不是被人直接演奏的，若是这样，就不会对旋律进行修饰。

### 八度

这个参数可以将旋律音符调整到当前乐器音色的最佳音区内。如果音色是短笛，那么程序将会把音符以八度为单位提升到它的最佳发音区。该参数还有一个“更多”对话框，用于设置更具体的参数。

### 提前弹奏

即提前弹奏音符



没被改变的音符



第二小节的第一个音符被提前

### 延缓弹奏

这是提前弹奏的反向操作。

### 优美的音符

优美的音符是刚弹奏的主音符，也是下面原音符的半音符。优美音符有意不显示符号，使得它更容易被阅读。它们可以直接听到。

### 双音符

即一个音符被平分为两个更小时值的音符：



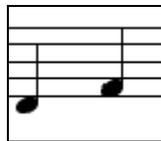
没改变前的



修改之后

### 额外音符

额外音符是旋律音符之外的附加音符，通常是过渡音或调外音。



没改变前



加入外音后

### 音符转变

转变音符，使单个音符被包括原音符和半音符或上下有音阶的音符一组音符代替。比如：



### 颤音

颤音效果在“更多”对话框中添加。颤音不能在音符窗口看见，但可以在事件列表中看到（[乐谱|事件列表编辑器]）。

显示的轨道是: 旋律

时间	事件类型	数据=
8:1:013	1 颤音轮(颤音)	28 Ch 4
8:1:023	1 颤音轮(颤音)	30 Ch 4
8:1:033	1 颤音轮(颤音)	31 Ch 4
8:1:043	1 颤音轮(颤音)	32 Ch 4
8:1:053	1 颤音轮(颤音)	35 Ch 4
8:1:063	1 颤音轮(颤音)	37 Ch 4
8:1:073	1 颤音轮(颤音)	39 Ch 4

编辑(E) 插入(I) 增加(A) 删除(D) 显示选项

**增加旋律的轻松感** 如果选择此项设置, 那么旋律将会略有一点延迟的感觉。

使用的轨道(K) 旋律  
旋律  
独奏者

装饰器被通常称为旋律装饰器, 因为它通常应用在旋律轨道上。但是如果你想要, 你能选择修饰独奏轨道。

**撤销原始旋律(G)**

如果你想要回复到原本的旋律, 你能按那 [复原原本的旋律] 按钮。

### 装饰器预置

默认 自定义

预置让你很快地为装饰器选择设定常用的组合。

注解  
全部音符数=718, 爵士电吉他, 八度调节.=0, 平均音高=60(理想情况=64), 额外音符数=0, 转折=5, 双音=5, 装饰音=2, 提前音=66, 缩短的提前音=7, 颤音=4

装饰器批注描述目前的装饰, 统计修饰的音符的数目。

**更新当前装饰音(U)**

如果歌曲正在播放, 你能按这一个按钮更新装饰。如果你已经改变设定, 这可让你试听新的装饰。

**默认值(D)** [默认值]按钮回复最初的装饰器设定。

**其它(M)** 按此打开更多参数对话框。

这里可以对修饰程序进行更高级的设置:

- **颤音深度**, 数值范围 0-127。数值大, 颤音越明显。
- **颤音速度**, 数值范围 0-127, 数值越大, 颤音速度就越快。
- **仅对指定时值(点钟)的音符产生颤音**, 比如, 将点钟设置为 120 (一个四分音符), 那么, 只有长度在 120 个点钟以上的音符才会获得颤音。
- **颤音延迟**, 对于有颤音的音符, 这里设置颤音出现的延迟时间。
- **调整八度**, 有两个选择: 一是只有当音符超出乐器音域时才调整, 二是无论音符是否超出音域, 都自动将音符移动到该乐器的最佳音区。
- **动态范围**, 使弹奏力度变得更加人性化。可调范围 30-50。
- **连奏设置**, 设置音符连奏程度。可调范围 55-75。

**设置(S)** 这显示在批注中出现的相同信息, 但即使目前没有的装饰也会显示。

**汇出** 你能 存档/加载你自己为装饰器设定的预置。

**汇入** 当你已在装饰器对话框中设定自定的时候, 按 [汇出] 按钮把数据存盘为 .EMB 档。

当你想取回那被存盘的预置的时候, 按汇入按钮, 加载先前存盘的 .EMB 档。藉由使用 EMB 档, 你能于其它 Band-in-a-Box 的版本共享你最爱的预置。

**(再次-)开始装饰-永久(E)** 如果歌曲不正在播放, 你仍能创造一个装饰及藉由按那 [(再次-)开始装饰-永久] 按钮永久地应用它。原本的旋律不会被永久影响除非你已经按那 [(再次-)开始装饰-永久] 按钮。

**制作当前永久的装饰音** 当歌曲正在播放的时候, 通常装饰实时发生, 并不永久地影响旋律。但是如果你喜欢这装饰, 而且想永久地应用它到旋律, 你能选择那“制作当前永久的装饰”选项。



在歌曲被存盘之前，你能使用那 [撤销] 按钮撤销一个永久的装饰。



在装饰器对话框中使用这些按钮控制歌曲播放。

## 第十章：MIDI 运作

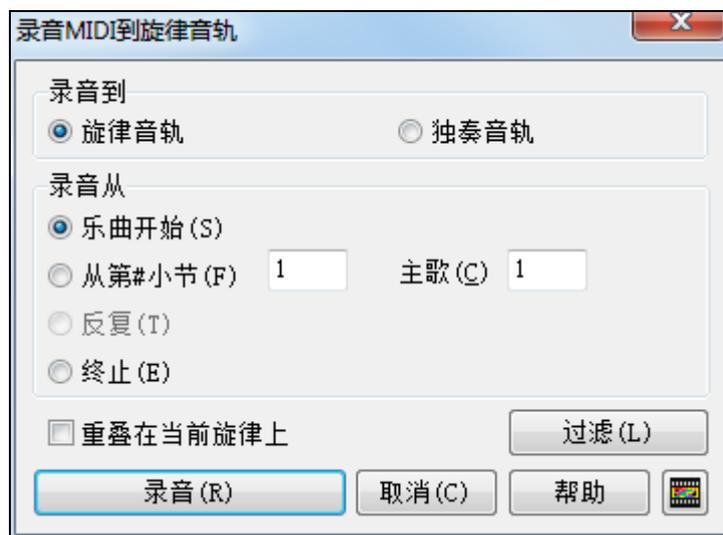
Band-in-a-Box 有两个内置的特殊声部，分别被命名为旋律（乐曲）声部和独奏声部。它们都可以用来录制 MIDI-比如说其它 MIDI 档中原有的声部，甚至整个 MIDI、或者是直接录制各种伴奏、旋律和独奏。利用 Band-in-a-Box 来录制 MIDI 音乐的时候：

- 需要 MIDI 键盘、MIDI 吉他或 MIDI 控制器与您的计算机相连。
- 可以通过用鼠标在音符窗口中输入音符，以音阶的形式录制。
- 使用精灵功能，用标准键盘来“演奏”，然后用鼠标进行编辑。
- 可以把标准的 MIDI 档，汇入乐曲声部或独奏声部上。

### 实时录制



你可以补录、做无限的重选录音，直接录音到反复或结束，并从任何小节开始录音。要使用 MIDI 键盘、吉他或风控制器现场录音，按下 [MIDI 录音] 按钮，或按 [R] 键，也可以选择菜单选项 **旋律 | 编辑旋律音轨 | 录制乐曲**。**录制 MIDI 到旋律音轨**对话框会出现。



选择“独奏音轨”如果你想录制到独奏音轨。

如果你确定设定是正确的，按下 [录音] 或者 [R] 键两次立刻启动录音。

**提示：**如果在录制旋律对话框选中了“重迭在当前旋律上”选项，那么在录制的过程中，你会听到下层的旋律。

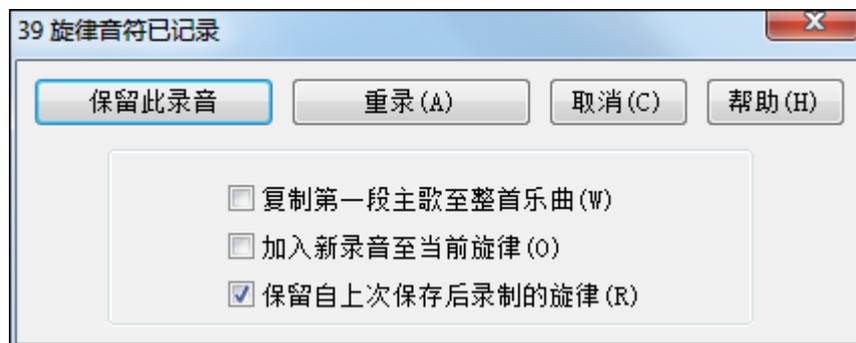


如果按下这个按钮，就会开启 MIDI 过滤器。这个过滤器支持所有的 MIDI 控制事件。

可以把任何类型的 MIDI 档加载到旋律声部或是独奏声部上，并用过滤器选择保留哪些类型的信息。录音的时候，选择工具栏下的过滤器选项，也可以打开**过滤器**对话框。

再次按下 [录音] 或者是 [R] 键，开始录音。

按 [Esc] 键、空格键或单击 [停止] 按钮，结束录音，这将弹出**[确定-保存录音]**对话框。



**[保存录音]** 单击此按钮保存刚刚录好的 MIDI 资料。在音符编辑窗或事件列表窗里，可以很方便地进行修改。

**[重新录制]** 按钮可以让您迅速删除刚才的录音，重新开始录制。按“A”键，也可以执行这项操作。

**[取消]** 结束这段录音，不作任何保存。重新录音，可以按 [MIDI 录音] 按钮或按 [R] 键。当选择保留一段录音的时候，Band-in-a-Box 会给您提供一些有帮助的选项。

## 复制第一段到整首曲子

如果已经录制了一首曲子中的某段，那么在录音结束的时候选中这个选项，就可以把这一段复制到乐曲的所有部分（复制式填入）。

## 录制伴奏音乐

可以选择将录音混入已有的旋律中。如果没有潜在的旋律，那么这一项就会是灰色的（不可选）。

## 保留后面的音乐

在录制完毕后，如果后面还有乐曲的话，您可以选择保留或是抹去。如果存在无旋律的前奏和尾奏时，通常要选择该项功能。

## 录制到外部的音序器

很多人需要使用 Band-in-a-Box 软件进行实时录制。如果您无法随身携带计算机，您可以用音序器或带内置音序软件的键盘来读取标准 MIDI 文件。将乐曲传送到 Sound Brush 的步骤是：

- 按下此按钮，来制作乐曲的 MIDI 文件。
- 将其直接保存到一张软盘上，或者将其保存到硬盘上然后再拷贝到软盘上。
- Sound Brush 就可以读取 IBM 格式软盘上的 MIDI 文件。

## 人手输入音符

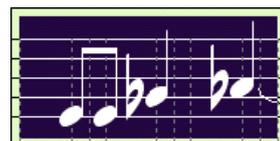
在音符编辑模式或谱表卷帘模式下，可以直接输入音符。



单击按钮，可以进入音符编辑模式。音符编辑模式下，鼠标单击、拖放以输入音符，单击鼠标右键弹出音符属性对话框，可以编辑音符和休止符。在音符那一章里，有关于此主题的详细介绍。

核实对话框显示警告以避免意外地输入一个重复音符（相同音高于差不多相同的时间）和输入一个非常高的或非常低音音符（过多的上加线或下加线）。

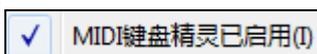
输入音符后，可以好像在文档中复制和粘贴那样，对乐曲的任何一段执行类似的操作，只需用鼠标拖过这段区域，使之成为突出显示区域，然后选择 **编辑 | 复制** 菜单。点击想要粘贴的地点（音符窗口顶部的五线谱），然后选择 **编辑 | 粘贴**。可以在粘贴乐曲对话框里精确地指定粘贴位置。



## 录制精灵

如果没有 MIDI 键盘，但是您又想录成“现场”效果，那个这项功能是非常有用的。操作方法如下：

1. 单击 [MIDI] 工具栏按钮并选中 *MIDI 键盘精灵已启用*。



2. 按 [R] 键开始录音。
3. 跟着音乐的节拍，用计算机键盘的最下面两排的任意按键来弹奏这首乐曲。当然，这些“精灵式”的音符没有正确的音调，但是您在录音的时候并不担心。录音结束以后，在音符窗口中，可以看到一个个位置正确、时值无误的音符，只不过它们的音调不对。
4. （用鼠标左键）把这些音符拖到五线谱上正确的位置。当拖放这些音符的时候，您会听到声音，音符的唱名也会显示出来。要做升半音、降半音或是本位音，只需按下 Shift 键、Ctrl 键或者是 Alt 键即可。

**提示:** 如果开启“向导”功能, 那么空格键就失去了暂停的功能, 停止录音, 需要按[Esc]键。这是为了避免在向导式录音的时候, 由于错误地按下空格键而无意中停止了录音。

## 旋律精灵

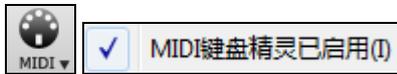
对于有旋律的歌曲, 有 QWERTY 键 (输入 \, T, 6) 从旋律触发音符当歌曲正在被播放。其它的键触发 1-4 接近音符从下面或者上面能被记录, 让一个生硬的旋律人性化, 以更好的时间, 及接近音符, 于视奏, 节奏练习或者演奏是有用的。旋律精灵与和声合作。

- 旋律音符: T, 6, 输入, \
- 相同的旋律音符: 5
- 接近音符: QWER YUIO
- 八度组: 1, 2, 3

MIDI 音符也运作 (如果 **偏好 [转调]** 设定为“容许旋律精灵在外部部份”)。

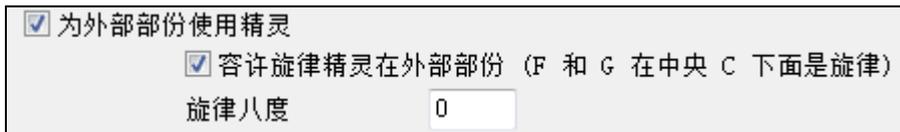
- 八度组: E(40), F(41), G(43)
- 旋律音符: F(53), G(55)
- 接近音符: B(47), C, D, E A, B, C, D(62)

为了使用旋律精灵, 确定键盘精灵被能够在主画面上。



这也将使 MIDI 精灵能够在 QWERTY 键。

如果你也想要使用旋律精灵在 MIDI 音符上, 去 **偏好 [转调]** 及准许“容许旋律精灵在外部部份”在**加载歌曲转调设定中**或者“**现在进行**”对话框。



\*.MGU 然后, 选择一首有旋律轨道的歌曲。



旋律轨道静音, 在旋律轨道上右击 (Alt+9)。



播放歌曲。

**输入** 或 \ 当你播放歌曲, 你能使用**输入**键或者 \ 键 (或者 T 或者在 T 上面的 6) 弹奏旋律音符。

W, E, R, T 这将是到旋律的接近音符。你能在任何的音符开始。

Q, E, R, T 在 Q 上开始而非 W 将使用更宽的声音作为接近音符。

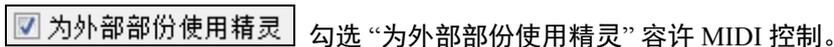
I, U, Y, T 这将是离旋律的接近音符。在任何的音符开始。

O, U, Y, T 在 O 上开始而非 I 将使用更宽的声音作为接近音符。

## 使用键盘精灵输入

可使用一个 MIDI 键盘连接精灵。键盘精灵总是播放正确的音符 (在目前和弦的和弦音或经过音), 这是一个有趣的方法与 Band-in-a-Box 合奏 MIDI 键盘可传送音量讯息 (不像 QWERTY 键盘), 如果你有连接 MIDI 键盘, 这会是更好的选择。

在**偏好**对话框中的**[变调]**按钮设定这功能。



确定键盘精灵功能已启用。



现在, 当你用 MIDI 键盘演奏 (在回放期间) 音符的时候, 和弦音会被再配置。用外部键盘演奏的 C/E/G/Bb 音符将被再配置到和弦音, 而 D/F/A/B 是经过音。这音阶 - C D E F G A Bb B - 被考虑为“咆勃”音阶, 可应用在属 7 和弦之上。

精灵可很快地输入记谱。如果你弹钢琴不是很好, 播放正确节奏的精灵。音高可能是错误的, 但是你稍后能在记谱中修改它们, 而长度, 音量和时间已经正确。

## 旋律/独奏顺序器

Band-in-a-Box 中有两个轨道加入你自己的录音，这是旋律和独奏轨道。通常你想要在旋律和独奏轨道上的一个部份。因为 MIDI 信息能有分开的信道，这可储存 16 个分开的部份在每一个旋律和独奏部份上。下面的讨论将假定你使用旋律轨道，但独奏轨道也有相同的功能。当旋律轨道被设定为“(16)多通道”，这便是顺序器模式。

我们将假定你已加载一个多通道轨道。让我们加载一个 MIDI 档案，使用 **档案 | 开启 MIDI 档案**，选择一个 MIDI 档案，例如 c:\bb\Violet.MID。

如果你想使用 16 个分开的部份在旋律部份上，你要把旋律轨道设定为“(16)多通道”



这可以在旋律菜单或以 **[音序器]** 按钮来完成。

现在，当你用多信道模式的时候，来自旋律部份的输出将被储存在任何的 MIDI 通道上，而不使用旋律 MIDI 通道。

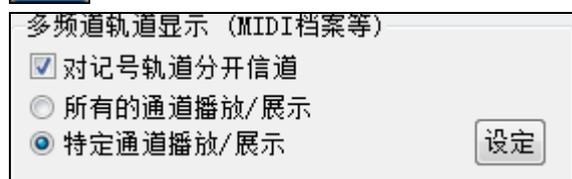
**#** 按在记谱窗口上的 [#] 按钮，你能检查轨道及从事件列表中见到通道。

在多信道轨道中，事件列表的通道有不同的颜色。举例来说，通道 7 是粉红色的，通道 10 是金色的。

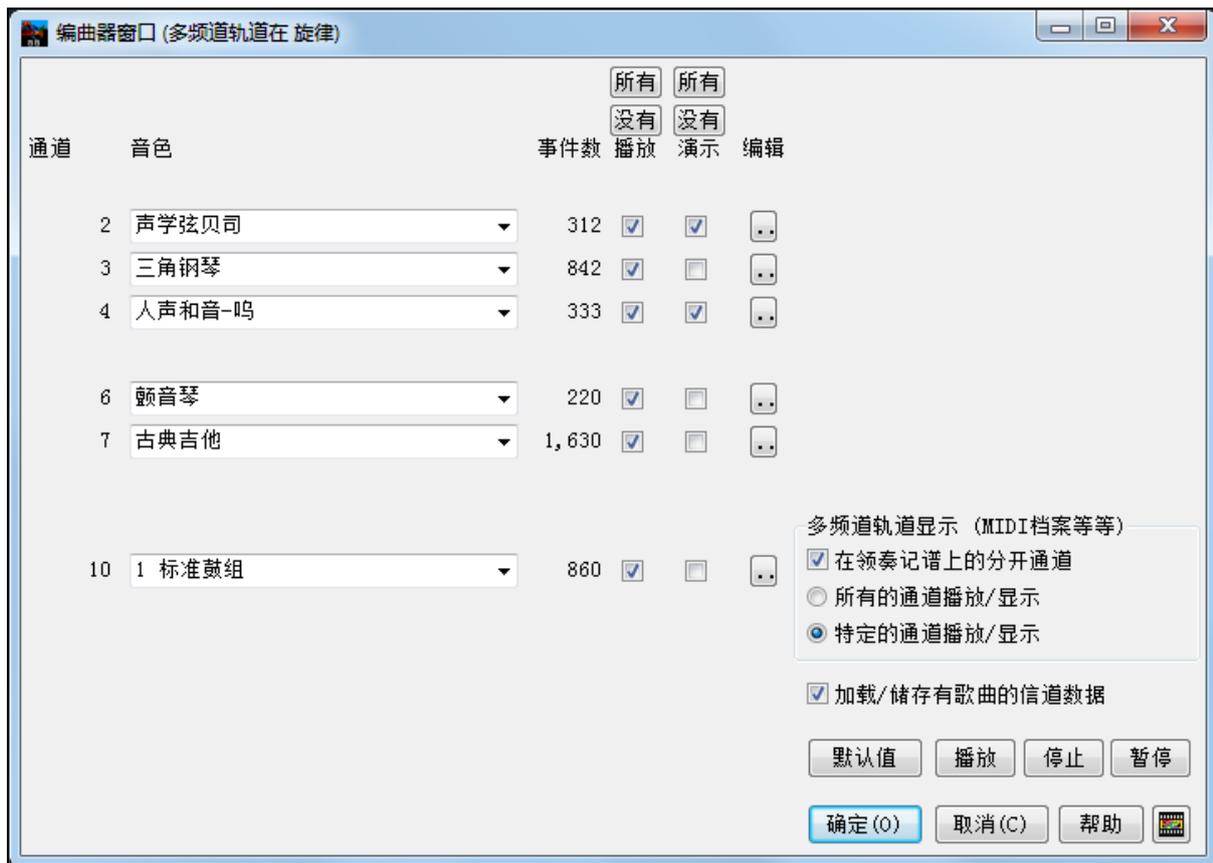


如果你打开总谱窗口，你将见到整个 MIDI 档案被显示在记谱上的分开轨道。因为这代表 6 个分开的轨道 (violet.MID)，除非你是交响乐团指挥家，这可能太多信息了。

**选项** 于顺序器模式可自定义记谱显示，按总谱选项的按钮，可见到多信道轨道的设定。



选择“自定信道播放/显示”并按下 **[设置]** 按钮，将启动 **音序器窗口** (在旋律/独奏上的多信道轨道) 对话框。在那里你能自定义哪一个信道播放和显示。



在图中的例子，我们已经设定通道 2 (贝司) 和通道 4 (喇叭) 在记谱上显示，及设定播放所有通道。(听到它们)。

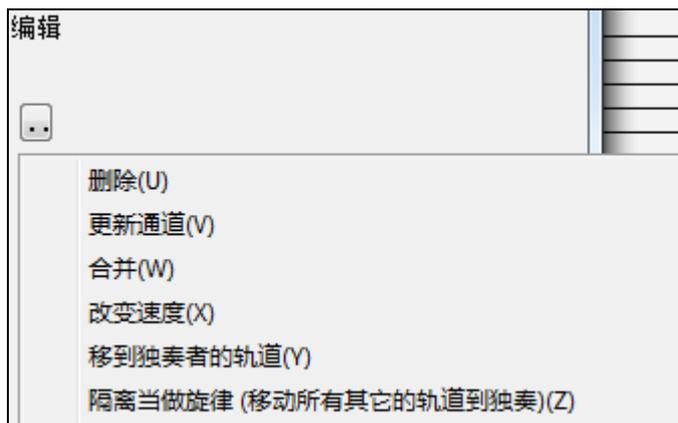


对于特定的信道，(举例来说信道 3:钢琴)，我们见到下列的讯息。

通道 3:原音钢琴 (这是在轨道上的音色名称)。

842: 轨道中有 842 个事件，通常每个音符是一个事件。

我们已经自订钢琴轨道为听到 (演奏 = 是)，但不在记谱中显示 (显示 = 否)。



在轨道右面有一个小按钮，这可让你删除信道/再设信道或者和另一信道合并。

你也能用乐器音色组合方格将轨道上的音色(乐器)转换。



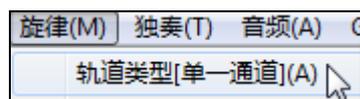
现在我们已经自订了显示，我们见到贝司和喇叭在记谱上显示，及听到整个轨道。

### 删除所有轨道只保留 MIDI 档案的旋律



顺序器模式其中一个用途是加载 MIDI 档案，并删除除了旋律以外的所有通道，然后让 Band-in-a-Box 的节奏功能提供伴奏。开启顺序器窗口，并使用编辑下拉式选单删除旋律以外的所有轨道。

你再不需要 **旋律 | 轨道类型** 设定为多通道, 你应该设定它为 **轨道类型 [单通道]**, 它将像任何其它的 Band-in-a-Box 歌曲, 及使用旋律通道回放。



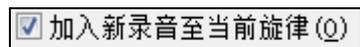
### 记录你自己的部份到旋律顺序器

音通常你的部份会记录于旋律, 及不用关心它使用什么通道, 因为 Band-in-a-Box 会使用旋律信道 (通常信道 4)。但是如果你已经设定轨道类型是多通道, 旋律部份将储存在任何通道。

当你记录旋律部份时及轨道类型设定成多信道, 在记录旋律结束后, "保留录音" 对话框将会出现让你选择用哪个信道记录。



当你记录旋律部份时及轨道类型设定成多信道, 在记录旋律结束后, "保留录音" 对话框将会出现让你选择用哪个信道记录。

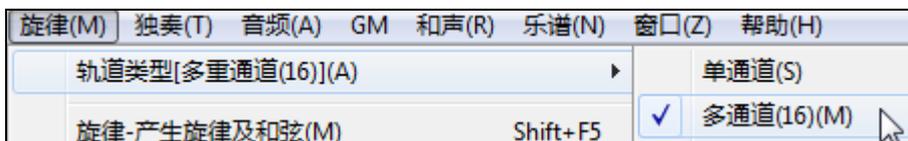


并留意你已勾选 "重叠在当前旋律上", 或你在记录时不会听到其它的旋律部份。

### 例子: 记录 4 个分开的对位旋律在旋律轨道上

举例来说, 如果你想要记录 4 个分开的部份以配合一首 Band-in-a-Box 歌曲, 你应做下列各项:

1. 设定旋律轨道到多(16)信道 (顺序器)



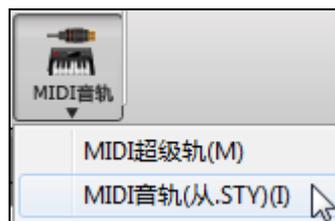
2. **MIDI录音** 记录一个旋律部份。在记录结束的时候, 选择一个没有被 Band-in-a-Box 使用的通道。BB 使用信道 2-10, 因此信道 11 到 16 可用作你的对位旋律部份。

3. 重复步骤 2 记录更多的旋律部份。



4. **编曲器** 三角钢琴 使用顺序器窗口设定音色到旋律部份。

## 自定义 MIDI 音轨



你可以跟添加真轨一样容易地添加 MIDI 音轨到你的歌 (从任何风格)。例如, 假设你想要添加一 "MIDI 弦乐" 轨到弦乐音轨。

选择弦乐音轨, 然后点击 MIDI 音轨 按钮以打开 **MIDI 音轨选择器**对话框。或者你可以右键单击顶部的弦乐声部, 并选择 "选择自定义 MIDI 风格给此音轨"。



你可以用几种不同的方法去选择 MIDI 声部：

- **[选择有此乐器的风格]** 这将启动风格选择器，过滤并只显示包含指定乐器的风格。例如，如果你选择“49 弦乐”，它将会只显示有弦乐的 MIDI 风格。
- **[从预置选择]** 这将启动给添加 MIDI 音轨使用的“受欢迎”预置选择的对话框。你可以键入一个如“49”或“弦乐”的过滤去只显示“49 弦乐”。此对话框会显示该乐器是否在子风格“a”或“b”或两者（“ab”）。
- **[最爱]**按钮会记住你最后的几百个选择，因此你可以重复使用它们。

选择后，MIDI 音轨将会在所选音轨上播放。请注意你可以使用某一风格的弦乐音轨在任何 BB 音轨上播放，包括贝斯/钢琴等，甚至旋律或独奏音轨。

### 教程演示歌曲 – 添加 MIDI 音轨

要检查一首歌是添加了两条独立的 MIDI 音轨，可打开此文件夹：C:\bb\Tutorial - BB2012 和打开档 <=HANKMID Demo (MIDI Presets used over a country swing style).SGU>

**批注** 按[批注]按钮可阅读有关的功能和演示歌曲。

### 汇入一首 Band-in-a-Box 歌曲

可容易地汇入部份或者所有现有的 Band-in-a-Box 歌曲到目前的歌曲，藉由设定来源和目的地范围的选项，汇入讯息的类型(和弦、旋律、歌词等等)，和更多。

选择 **档案 | 导入 | 汇入 MGU 歌曲**。

在**汇入 Band-in-a-Box 歌曲**对话框中，选择你想要汇入(汇入从小节和小节数目)，和目的地小节(汇入到小节)的范围。你也能选择该汇入哪一个讯息，和插入模式(插入/盖过)。



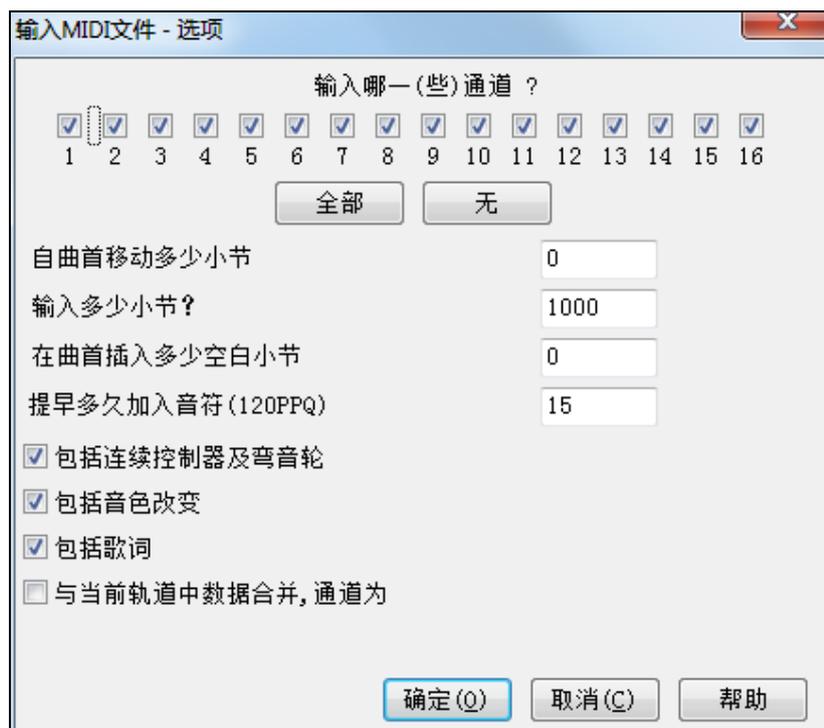
## 汇入 MIDI 文件

### 将 MIDI 文件汇入到旋律轨或是独奏轨

该功能将把 MIDI 文件或是 Windows 剪贴板中的 MIDI 数据汇入到旋律声部或是独奏声部上。可以把整个 MIDI 档全部汇入，也可以选择通道和特定范围的几个小节。

1. *旋律 | 编辑旋律音轨 | 汇入 MIDI 档*——打开 Windows 文件选取对话框，从磁盘中选择一个 MIDI 档。
2. *旋律 | 编辑旋律音轨 | 汇入剪贴板中的 MIDI 档*——当 MIDI 数据已经从其它程序中复制到 Windows 剪贴板上的时候，执行这个命令。如果剪贴板上没有 MIDI 数据，那么这个选项就是灰色的。

之后会弹出 **汇入 MIDI 文件 - 选项** 对话框。



## 汇入哪个（些）通道？

您需要知道您的乐曲在 MIDI 档的哪个（些）通道上，然后选择这些通道，让 Band-in-a-Box 来读取。如果选择了“全部”，那么 Band-in-a-Box 就会读取所有的通道，并把它们合并到旋律声部上。如果在乐曲菜单里把声部类型设置成为多通道，那么就可以在旋律声部上输入并播放整个档。

## 从开头算起偏离的小节数

如果从 MIDI 档的开头汇入，把偏离量设为 0。如果汇入第 32 小节以后的内容，就把偏离量设为 32。

## 汇入多少小节？

如果汇入全部档，那么就保留预设设置 1000（除非乐曲的长度超过 1000 个小节）；如果不想读取全部档，那么就设置具体的小节数。

## 在开头插入空白小节数

此选项会在旋律声部上增加空白的小节。注意，Band-in-a-Box 通常有 2 小节的前奏节拍。如果汇入的 MIDI 档开头没有前奏，那么就必须把这项值设为 2，以补偿那 2 小节的前奏节拍。

## 包含确定小节之前的事件（120 个时钟点之内）

比如说从 MIDI 档的第 5 小节开始汇入，而刚好有一个音符的起始位置在第 5 小节之前一点点，这个音符又是您想汇入的，那么使用该功能就可以保留这个音符（事件）。注意：之前位置不能超过 120 个时钟点。

## 包含连续的控制器和弯音轮、音色改变、歌词等事件

通过选中这些选项，准确地指定您想输入的部分。

## 将数据合并到声部上

可以把输入的数据合并到已有的旋律声部上。

## 利用 MIDI 和弦精灵功能汇入到旋律声部上

可以使用 MIDI 和弦精灵在 Band-in-a-Box 中打开一个完整的 MIDI 档。和弦精灵将自动进行编译、显示和播放。当档被保存的时候，它的后缀是 MGX，这就可以很容易地辨认出那些包含有整个 MIDI 档的 BB 乐曲。

MIDI 和弦精灵功能可以通过菜单 **档 | 从 MIDI 档中汇入和弦** 来实现。在 **从 MIDI 文件中编译和弦** 对话框中，选中“打开整个 MIDI 文件到旋律声部”单选按钮，然后在 [编译和弦] 按钮上点一下。

和弦会被编译并写到 Band-in-a-Box 的和弦列表中，而且在类型名称前面会有一个“X”。点击 [播放] 按钮，可以听到旋律声部上播放的 MIDI 档。

## 旋律/独奏产生器声部的附加选项

选择菜单 **旋律 | 编辑旋律音轨 | 量化, 时间调整 | 移动旋律时间**，可以将乐曲移动特定的时钟点。每个四分音符有 120 个时钟点。举个例子，要想使一首歌听起来有明显的歌词滞后的感觉，就可以把乐曲向前移动 10 个时钟点。在同一个子菜单中，选择 **节拍 | 删除节拍** 来插入或者是删除乐曲中的节拍。比如，要在第 5 小节前插入 2 个小节，选择菜单选项 **旋律 | 编辑旋律音轨 | 量化, 时间调整 | 插入节拍**，然后选择第 5 节，再选择插入 8 个节拍（2 小节）。

## 旋律轨和独奏轨的智能人性化

量化程序通常会令音乐听起来很僵硬，没有乐感。一些程序试图靠增加“随机值”来使一段音乐人性化，但很少能达到预期效果，因为人是不可能机械性的随机改变节奏和音量的。Band-in-a-Box 靠人工智能程序来使一段乐曲人性化，从一种感觉变为另一种感觉，从一个节拍到另一个节拍，变化的节奏可以达到八分音符。效果很悦耳，乐曲听起来非常自然。我们来看看人性化的设置参数。

本例通过选择菜单 **旋律 | 编辑旋律音轨 | 量化, 时间调整 | 人性化** 得到。独奏声部人性化的窗口跟这个一样。



可以看到，我们把人性化效果分解为五个主要属性：节拍，迟滞，八分音符间隔，圆滑程度和感觉。要想知道这些参数组合起来的效果，最好的办法就是尝试。

如果效果不是您所期望的，可以点击“撤销”按钮。）比如说，改变一首歌的节拍，来看看会给八分音符间隔和迟滞这两项属性带来什么变化。按下“量化”按钮进行试听。

**提示：**通常，音乐家进行快速演奏的时候，往往将8分音符做摇摆风格的切分处理，即每一拍后一个8分音符稍微延迟一下再奏出。

这些属性简单易懂，要达到预期的效果应该没有困难。记住在运用诸如圆滑程度和迟滞这些参数的时候，要小心谨慎。按下“量化”按钮，把将改变更新到歌曲中。

## 编辑旋律轨

### 事件列表编辑器

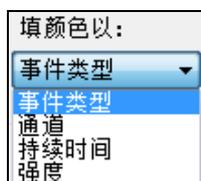


利用事件列表编辑器，可以编辑所有的事件，包括所有的 MIDI 事件和歌词事件。

如下几种方式可以打开事件列表编辑器：

- 在旋律菜单，选择[编辑旋律轨|分步编辑旋律]选项。
- 在独奏产生器菜单，选择[编辑独奏轨|分步编辑独奏声部]选项。
- 在窗口菜单，选择 乐谱 | 事件列表编辑器...
- 在乐谱窗口，按下事件列表按钮(#)。

清单基于事件类型、通道、持续时间或强度去使用一颜色编码。



如果颜色编码是基于“事件类型”，列表会如下显示事件：

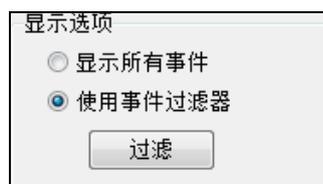
- 音符起始于小节的第一拍为深粉色；
- 音符起始于小节的最后一拍为浅粉色；
- 音色变化事件为蓝绿色；
- 控制器变化事件为黄色；
- 弯音事件为灰色。

事件列表编辑器允许修改、插入和删除音符：

- 双击某一事件来编辑它（或者按下 [编辑] 按钮。）
- [插入]：在当前事件的前面，插入一个新事件。
- [添加]：将一个事件写入声部的结束处。
- [删除]：用来删除一个事件。
- [显示]：退出对话框并加亮在乐谱窗口上的音符。
- [播放]：播放当前事件并移到下一事件。
- [更新]：用来刷新音符屏幕。
- [编辑歌词] [编辑独奏] [编辑旋律]：这三个按钮用来选择编辑哪一个声部。

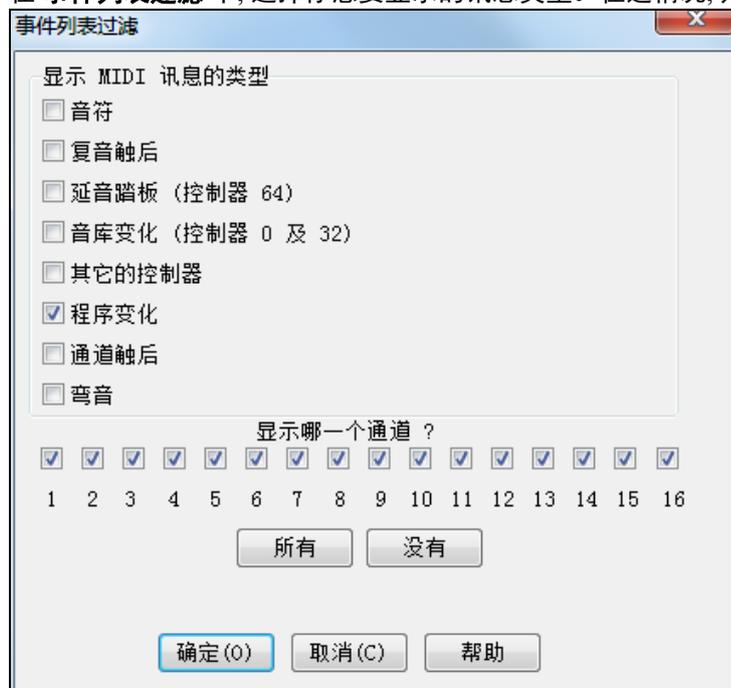
### 事件列表过滤

事件列表编辑器有一个过滤, 让你, 举例来说, 很快地认出所有的音色改变。举例来说, 调查在旋律轨道上的所有的音色改变。

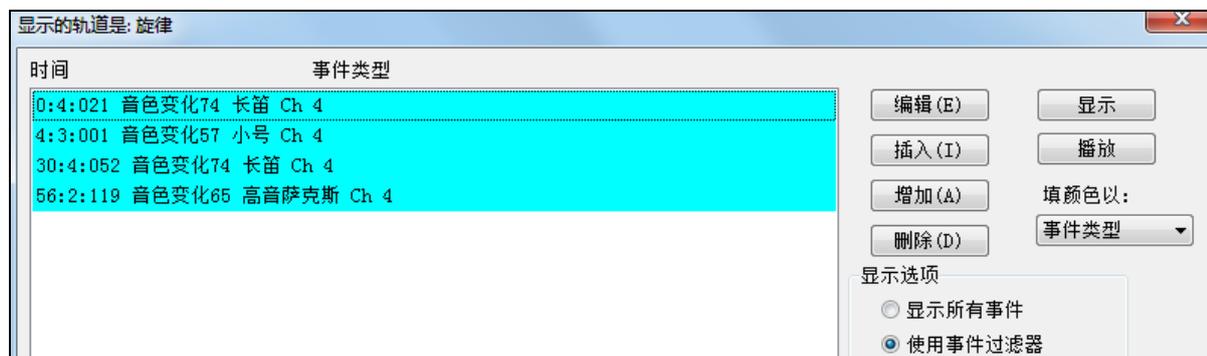


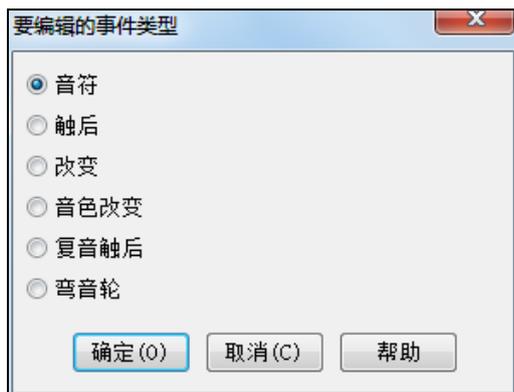
选择“使用事件过滤”, 然后按 [过滤] 按钮。

在 **事件列表过滤** 中, 选择你想要显示的讯息类型。在这情况, 只是程序改变 (音色)。



轨道然后只显示程序改变。





在事件列表编辑器中，如果按下 [插入] 按钮或者是 [添加] 按钮，就会弹出要编辑的**事件类型**对话框。

在此对话框中，可以选择插入或附加一个什么类型的事件，比如音符、控制器、弯音轮等等，然后将打开选定的编辑对话框。

### 乐谱窗口编辑

在这个窗口中编辑音符，要比用事件列表编辑器来编辑音符的效果好很多。可以在可编辑音符模式，或者是谱表卷帘模式下，打开音符窗口。这两种模式下，都可以用鼠标拖入音符。

鼠标右键点击音符可以进行精确编辑。这项操作会弹出一个音符对话框，里面可以找到该音符的全部参数。

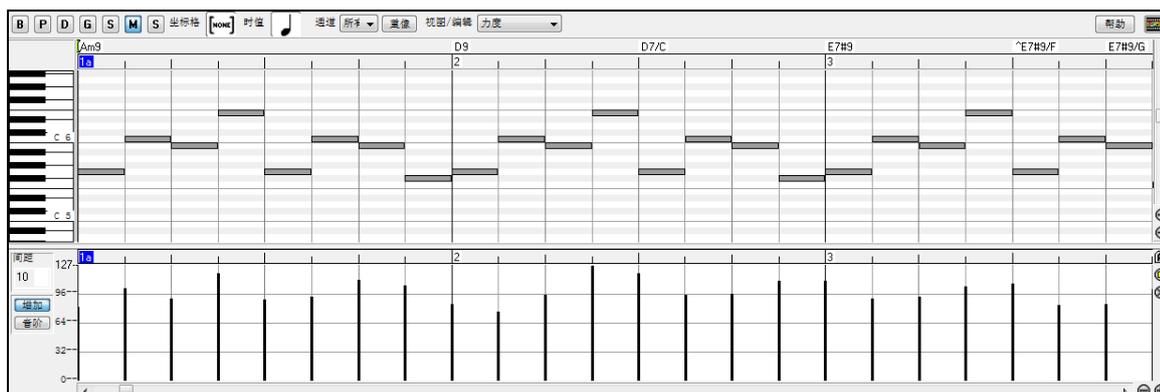


### 钢琴卷帘窗口编辑



在钢琴卷帘谱窗口中，您可以对音符的时间位置和时值进行精确地图形编辑。您也可以对音符力度、控制器、音色变换、信道触后或弯音进行精确地图形编辑。

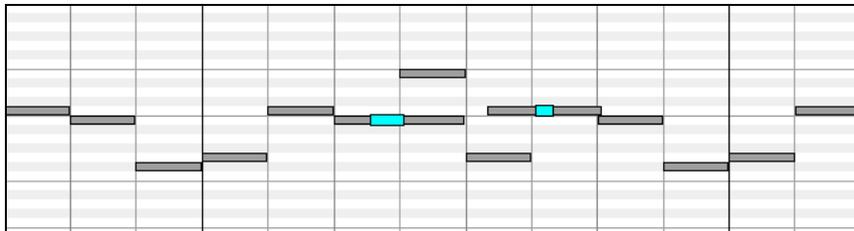
我们可以用可移动窗口的方式打开钢琴卷帘谱，打开的窗口将浮动于 Band-in-a-Box 软件主窗口的上方；或者您可以用嵌入方式打开钢琴卷帘谱，其位置同 Band-in-a-Box 软件主窗口中的和弦窗口/乐谱窗口。



## 音符面板

图上那些横条代表音符，我们可以选择、编辑（起始时间位置、音高、时值）、插入和删除音符。选定的音符以红色表示。

- 可以点击各个音符，选中相应的音符。
- 按住Shift键点击各个音符，可以将点击的音符加入到选定范围。
- 按住Ctrl键点击一个音符，可以变换音符的选定状态（即原来选中的不选了）。



用粗体水蓝色显示重选音符，使它们容易识别。重选音符能在窗口中用右击选单除去。

点击空白区域，并拖动出一个矩形框，可以选定一组音符。只有起始时间位置处于矩形框中的音符会被选中。如果音符的左边没有在矩形框中，将不会被选中。

- 按住Shift键拖动出一个矩形框，可以将另外一组音符加入选定范围。
- 按住Ctrl键拖动出一个矩形框，可以改变矩形框中音符的选定状态。

## 分割条

在音符编辑面板和图形事件面板上有一个水平分割条。若要使音符面板最大化以看到更多的音符，请将分隔条向下拖；若要使图形事件面板最大化以便进行更精确地编辑事件，请将分隔条向上拖动。

两个图形事件鼠标编辑模式用于编辑图形事件：

### 1. 增加模式

增加/减去数量到所有挑选的事件。

### 2. 复合模式

依比例计挑选的事件的百分比。选择一个或者更多的图形事件，移动鼠标到其中一个事件。垂直地Shift-拖曳，事件会依比例计。大数值事件依比例计会多过小数值事件。保存相同的形态，但可计出更大或更小值。

## 音符速度线工具

- 于**增加模式**，音符速度将完全与你画的线的斜度相配。
- 于**程度模式**，线工具将会塑造动力，但是音符速度依程度跟随你画的大约形状。于程度模式，当保存音乐的速度动力的时候，你能插入一个速度转弱，或改变区域的速度。

## 编辑事件

### 编辑事件的值：

将光标移到事件的上半部分，一个垂直双向的光标出现了。点击并垂直拖动可以设定事件的值。如果要设定一组选定事件的值，请按住 Shift 键点击选定范围中的任一事件并垂直拖动。

### 编辑事件的时间位置：

将光标移到事件的下半部分，一个水平双向的光标出现了。点击并水平拖动可以设定事件的时间位置。如果要设定一组选定事件的时间位置，请按住 Shift 键点击选定范围中的任一事件并水平拖动。

## 插入事件

### 直线工具：

空白空间的光标是一个直线工具，将光标移至空白空间，点击并拖动划出一条直线。当松开鼠标按钮时，就沿着所划的线插入了一系列的事件。

为避免 MIDI 流过大，最大事件密度为每 10 个时钟点插入一个事件。同样值的重复事件将不会被插入。因此，那种长的比较缓的直线所插入的事件密度要比那种短的尖的直线所插入的事件密度低。

### 铅笔工具：

将光标移至空白处，按住 Shift+Ctrl 键，则出现了铅笔工具。按住 Shift+Ctrl 键拖动划出自由曲线。如果您划出的自由曲线没有正好经过第一个事件，只需按住鼠标按钮，前后移动鼠标，划出您想要的自由曲线即可。当松开鼠标按钮时，就沿着所划的自由曲线插入了一系列的事件。

为避免 MIDI 流过大，最大事件密度为每 10 个时钟点插入一个事件。同样值的重复事件将不会被插入。因此，许多自由曲线的事件密度都不高。

### 删除事件

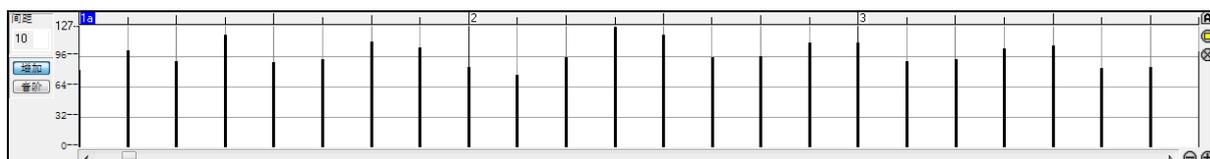
使用标尺或点击事件来选定事件，然后按下**删除**键；您也可以用鼠标右键点击并在弹出的菜单中选择“删除选定的事件”选项。

### 擦子工具

可很快地删除个别的音符或控制器。**Shift+Ctrl**-点击一个音符或图形事件。如果选择多个事件，所有挑选的事件将被删除。

### 图形事件面板

可以以图形方式显示和编辑非音符 MIDI 事件。此面板仅显示通道、视图/编辑、控制器类型的控制中特定类型的 MIDI 事件。0 值事件被划成向下凹的方格，以易于识别。当以图形方式插入控制器和弯音时，事件密度可从 1 事件 1 时脉调整至 1 事件 30 时脉。



对于类似弯音或调制、延音控制器之类的 MIDI 事件，以 0 值事件作为结束状态非常重要。否则，将影响到后续的音符，使之永远带有不想要的弯音、颤音，或一直保持踩下延音踏板的效果。

### 事件选择

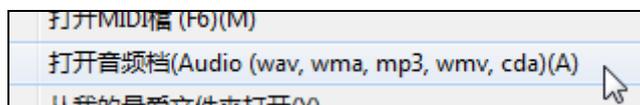
**图形事件标尺时间选择**: 选中的事件以红色显示。图形事件标尺将仅选择非音符事件。此外，它还仅用来选择通道、视图/编辑、控制器类型的控制中特定类型的 MIDI 事件。当您进行标尺时间位置选择时，只有选定时间位置范围内可视的事件会被选中，这个时间范围内其它的 MIDI 事件将不会被选中。

# 第十一章：音频运作

## 关于 Band-in-a-Box 音频档



你可以通过单击 **[打开]** 工具栏按钮，从下拉菜单中选择 *打开音频(wav, wma, mp3, wmv, cda)* 去打开一个音频档。



开启一个音频档案可在 **档案** 选单中选择 *打开 | 打开音频(WAV,WMA,MP3,WMV,CDA)*。开启一个 MP3/WAV/WMA 或者声音 CD 轨道，并以 1/2, 1/4, 或 1/8 的速度回放。这是采谱或分析声音的好帮手。

如果你加载一首音频歌曲 (WAV 档案, MP3), 当歌曲播放的时候你可:

- 改变音频的速度以 **减慢/加快** 歌曲。
- 按 **Ctrl+[-]** 半速, **Ctrl+[=]** 完全速度。
- 突出显示音频编辑窗口的一个区域和按 **[重复所选区域]**。这将循环音频。
- 使用 **音频 | 设定音频主 (基础) 速度** 选单项目以确保速度伸展是基于正确的主速度。

这些功能是采谱的好帮手。

如果 MySong.MGU 被加载，相同名字的音频档 (MySong.WMA、MySong.MP3、MySong.WAV 等等) 是存在，Band-in-a-Box 将开启音频档到音频轨道。

这让第三者制造音频文件和有弦在里面，藉由制造 MySong.MGU 和 MySong.MP3 档案，载入 Band-in-a-Box 之内，将音频压缩以用小磁盘空间。举例来说，为 Band-in-a-Box 制造一个伸缩喇叭档案的教学组，以一个音频伸缩喇叭轨道和一个有和弦的 Band-in-a-Box 档案，所有包含在一个小档案内。

## 音频播放和音频转换

除了真轨和真鼓之外,Band-in-a-Box 有两个音频功能:

1. 音频轨: Band-in-a-Box 提供一条 44KHz 采样率的单声道或立体声音轨，用于录制人声或现场乐器。除此之外，最常用的音频档类型能可汇入到这一个轨道及播放。
2. 转换: 即通过声卡的“内部录制 (MIDI)”，将一首 BB 乐曲转换成立体声.WAV 文件 或不同的压缩音频格式，于 Media players 中的播放或汇出到其它的音频软件程序。

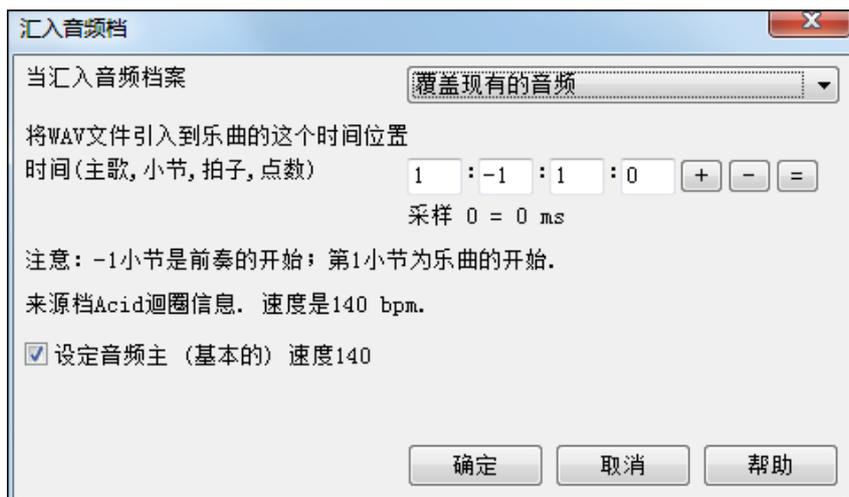
## 音频轨

音频轨道只包括你的现场录音或导入的音频档，而转换了的 .WAV 档则已包括所有东西；MIDI 声部加上音频轨道。

## 将音频档汇入到音频轨

大多数常用的音频档类型能在 Band-in-a-Box 中直接地开启，但是你可能想要导入一个音频档到你的 Band-in-a-Box。可以把一个单声道或立体声的音频档汇入到音频轨，合并或替换现有的音频轨。这支持大部分常用的音频档类型，包括：WAV、WMA、MP3、WMV 和 CD 音频。

选择 **档 | 导入 | 汇入音频(WAV, WMA, MP3, WMV...)** 或 **音频 | 汇入音频(WAV, WMA, MP3, WMV...)** 菜单选项，然后，选定一个音频档汇入。相应的汇入音频对话框将打开，在此可选择将音频文件插入的位置，以及是合并还是替换现有的音频轨。



如果该文件包含 Acid 循环或 Apple 循环数据, 对话框会显示一选项去设置当前乐曲的音频基本速度为该音频文件的速度。

### 使用声音半速功能可帮助你采谱。

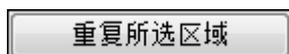


开启音频文件后, 开启音频窗口你能见到在轨道上的声音数据。



选择“半速”(Ctrl+减(-)快捷键)。Ctrl+等如(=)回到正常的拍子。(使用 *编辑|速度* 选单选择比较慢的速度, 例如 1/4, 1/8。)

突出显示你想听到的范围, 然后按“重复所选区域。”



当你在采谱时, 可在窗口内选择播放不同的段落。

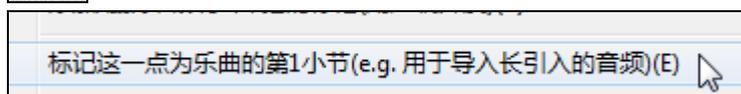
### 音频偏移

音频偏移功能让音频文件的任何一点与 Band-in-a-Box 歌曲的小节 1 同步—通常使音频档和歌曲的其它部分同步。

假设你有一个现场表演的录音, 存盘成 WAV 档案 (或 MP3/WMA)。档| *打开特殊|打开音频* 将把歌曲载入 Band-in-a-Box。



现在打开 音频编辑 窗口, 当你听到在你想要的小节 1 时右击, 及回答“是”“将这点设定为小节 1。”



当歌曲正在播放, 使用速度功能 (负号键, 在速度中击 4 次) 设定速度。

你的音频档会和 Band-in-a-Box 歌曲的小节 1 及你已经标示为小节 1 的地方同步播放, 小节将会是同步 (大约在同步中, 当你的现场表演速度改变时, 它们将移动。) 如果你想, 你能把速度改变设在特定的小节上, 让它完全地同步。

## 音频播放设定



**音频** 屏幕右上的“音频”标示，它在“外部”设定旁边。

单击“音频”标示启动**音频轨道**对话框。

这对话框可静音、独奏，或改变音频轨道的音量，类似其它 Band-on-a-Box 乐器的控制。

只是在屏幕上的“音频”标示上单击，及选择这些选项。

在音频轨道也有音色和混向控制。

音色控制是一个贝司/高音组合的控制。

设定范围是从 -18(最大的贝司) 到 +18(最大的高音)。内定值是 0。

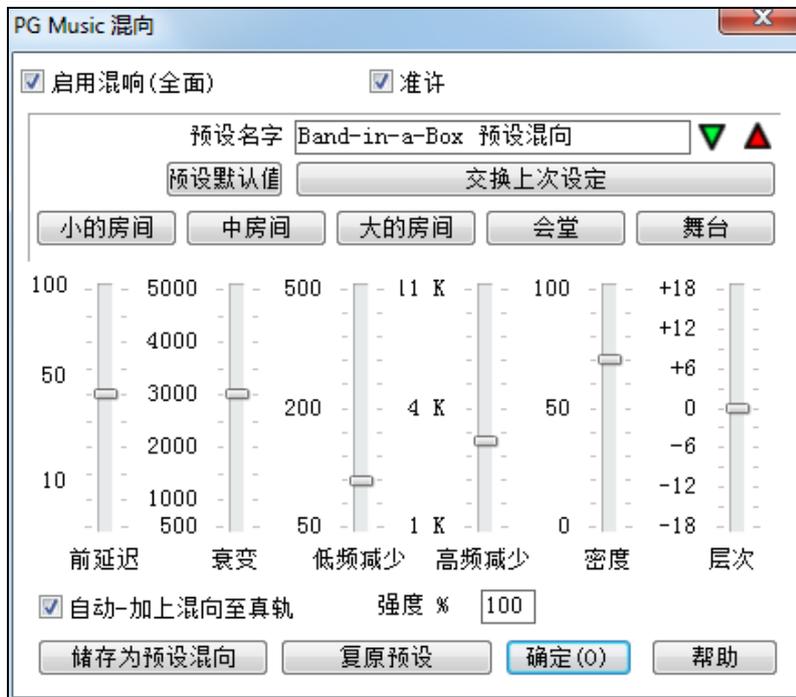
混向范围从 0 到 127。

音频混向类型在 **PG Music 混向**窗口中设定。

## PG Music 混向



要制作你自己的混响设置，从 **[插件]** 按钮的下拉菜单选择 **音频混响对话框**，并在 **PG Music 混响**对话框中调整各种不同的参数。



**启用混响(全面)**  **准许** 可以全面启用/禁用所有乐曲的混响，在这种情况下设置仍将出现但不会应用混响。或你可以只启用/禁用当前乐曲的音频混响。这将节省一些 CPU 周期，如果你使用的是较慢的机器。

 单击在绿色的**选择一个预设**按钮开启预设列表。这一个列表只将显示“Band-in-a-Box 混向内定值”直到你储存一些你自己的预设。



当你调整设定，它们将被应用到目前的歌曲。那 **[交换“默认值”]**按钮，拨动你目前的设定和默认值设定。这让你听到你改变设定的效果。

 使用“房间”按钮列为不同类型的空间加载典型的设定。这些按钮方便应用特别的效果或者加载设定，然后你能设定你自己的预设。



## 混向参数

**前延迟**是第一次反射的时延。

**衰变**是混向衰退需要的时间。混向时间测量为 RT60, 当混向衰退至 -60 分贝的讯号水平的时间。

**低频减少** 逐渐地减少贝司频率。如果你不能加入足够的混向, 因为声音太泥泞, 试在低频减少滑动器增加。它在 50 Hz 和 500 Hz 之间可调整。

**高频减少**是高频减少的速度当混向衰退。硬表面的房间是明亮的, 但是软表面的房间通常比较暗。它在 1 KHz (暗) 和 11 KHz (明亮) 之间可调整。

**密度**是在混向尾部的结束附近的低层回声的密度。高密度的设定把光泽加入声音。

**混合混向讯号**和最初讯号的比例。

**输出**调整外挂程序的最后水平。

## 典型的混向设定

- 大的会堂有长的前延迟, 长的衰变, 和适度的密度。
- 硬的大空间, 像是一个健身房, 有长的前延迟, 高的密度和高的低频减少。
- 软的大空间如音乐会堂, 有地毯, 加垫座位, 帷幔, 有适度的密度和低的高频减少。
- 小的硬空间, 像一个瓷砖浴室, 有短的前延迟, 中-至-长的衰变, 高的高频减少。
- 小的软空间, 像一间大的客厅, 有短的前延迟, 短的衰变, 中至低的密度, 和低的高频减少。

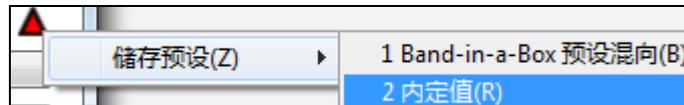
## 储存设定到预设

你能储存你的混向类型为预设, 和目前的设定也将在一个 DX Settings\PGReverbSettings.bin 档案中与歌曲储存。

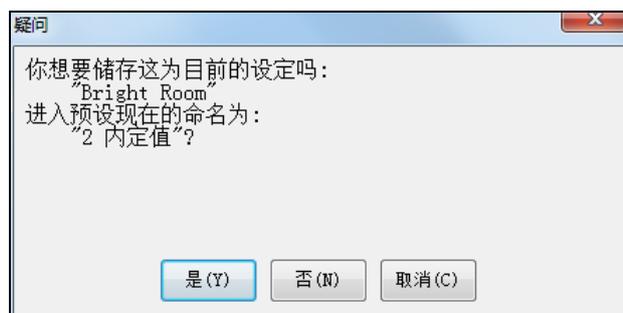
为了储存目前设定至个预设的, 在“预设名字”字段中输入你的预设名字。

预设名字

 然后在储存预设按钮上单击, 而且在预设列表中选择一個位置。你能在一个现有的名字上重写。



提示将要求你确定你是否想储存预设。



选择 **[是]** 储存新的预设到选择的位置。

## 自动混向

自动-加上混向至真轨 强度 %

准许“自动-加上混向到真轨”会自动地依照乐器种类加上预设混向到真轨。没有混向被加到贝司部份, 举例来说, 但是大多数的乐器有混向。

如果你想增加或减少混向, 你能调整强度 %。举例来说, 默认值 Band-in-a-Box 混向设定是 40 于大多数的轨道。如果你将强度设定为 75%, 它变成 30。

## 储存为预设混向

你能储存目前设定为混向的默认值。

## 复原预设

单击 **[复原预设]** 回去最初 Band-in-a-Box 混向内定值的混向“出厂”设定。

## 录制音频

录音之前，需要：

### 设置录音属性

通过调整声卡的录音调音台来指定录音的来源，比如是使用声卡的 MIC 口，还是使用 LINE 口。

同时在录音调音台中，还要调整好录音的电平。

在声卡中，可以用来录入音频的接口主要有三种（普通多媒体声卡，非专业音频卡）：

**麦克风输入**，插入到声卡上去录制人声或现场乐器。

**线路输入**，用于连接电子乐器（合成器、电吉他等）。

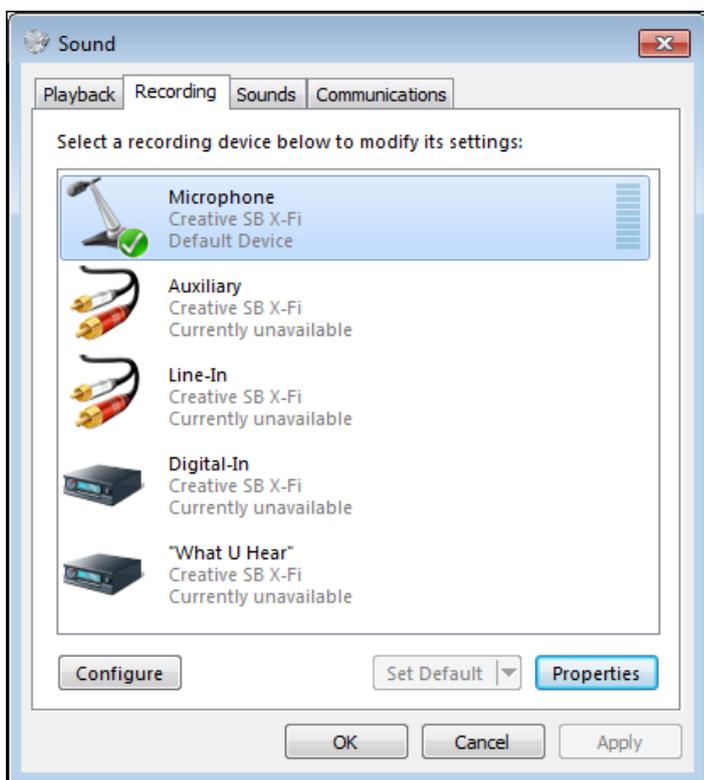
**光驱 CD 音频输入**。

如果“转换”整首 Band-in-a-Box 乐曲到音频时使用“你听到的”或“立体声混音”。这是一个在 Band-in-a-Box 使用音频时要了解的重点：声卡应该能够录制从声卡发送到扬声器的传出 MIDI。当录制音频轨道(人声等)时，你应该不会想要记录传出的 MIDI，因为它将会与音频轨道混合在一起。然而，在转换你的整首作品到单个 WAV 档并要发布在一张 CD 或互联网时你总是想要记录传出的 MIDI。

**技术说明：**这是只当你正在使用声卡作为你的输出 MIDI 驱动程序才是正确。如果要录入外接设备，如 Roland SC 音源等的音频，则需要将 Sound Canvas 的输出口接到声卡的线路输入口去记录(转换)MIDI。

Set Recording Levels

当你点击[设置录音属性]按钮，你会看到你计算机的声音设置。你可以从这里选择你的录音来源。



这里显示的面板是一典型的 Windows 7 计算机并加载了声卡。对于不同的声卡，调音台的面板可能会与示例的有所不同，但基本版面编排和操作方式是一样的。在这调音台面板上，可以选定你想要录制的项目。让我们以麦克风现场录制为例子。

- 我们选择麦克风作为为录音装置。

Properties

- 在属性上我们可以设定麦克风的音量以及其他属性如采样率和位深度。

- 使用 Band-in-a-Box 内置的 VU 表，我们可以测试麦克风的录制输入音量。

## 音频 VU 表

用于显示音频的录制和回放电平，允许进行麦克和扬声器电平的调节。

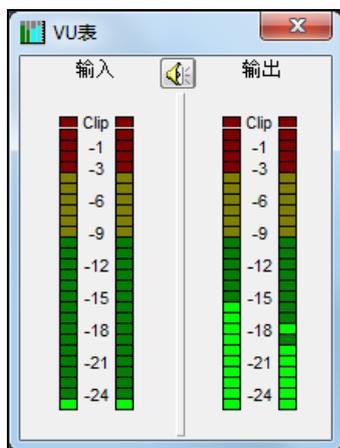


打开录制音频对话框时，VU 表也将自动打开。

### 录音中显示VU表

录制音频对话框中“保持 VU 表打开”选项的设置情况，可以设定在录制音频对话框保持打开的情况下是否打开 VU 表。

VU 表显示了信号的平均力度，单位为 dB，并带有一个削波指示器。削波指示器显示了信号是否超载，对超载的信号就予以削波。



绿色部分表示正常，红色部分表示超载。

理想情况下，应将声音保持在绿色部分，避免出现红色。但是某些情况下，可能需要一种非常高信号的效果。对数字录制方式，应绝对避免电平过高，因为任何超载的信号都会被削减，造成录制失败。

### 录制音频对话框



按下[录制音频]按钮，开始录制音频。这将打开录制音频对话框，此对话框可以显示是单声道录制还是立体声录制。

音轨类型是单声道

音频选项

如果您希望从单声道录制改为立体声录制，或者是从立体声录制改为单声道录制，请按下对话框中的[音频选项]按钮。窗口上方的标题栏也显示了单声道还是立体声音轨状态信息。



### 设置录音起点位置

可以指定从乐曲的开头，中间的某个位置或补录（选定乐段和小节）开始录音。

## 同时录制 MIDI?

也录MIDI吗?

无MIDI录音

将MIDI也录至旋律

将MIDI也录至独奏者

如果你也想要同时录制 MIDI, 按 **[取消]** 退出**录制音频**对话框, 而且选择那 **音频** 选单指令 **录制音频及 MIDI** (或 **shift+单击**在录制音频工具列按钮上)。这开启**录制音频**对话框的另一个版本, 可选择录制 MIDI 到旋律或独奏轨道。

## 补录

补录

由: 10 : 4 : 0 至: 12 : 3 : 119

音频补录, 让你补录或把音频段落加录上去。开启**音频编辑**窗口并且突出显示补录的段落。当把录音加录上去的时候, 你也能听到现有的音频部份。这是自动化的。

现在有音频补录, 让你补录或把音频段落加录上去。当把录音加录上去的时候, 你也能听到现有的音频部份。

## 重选原来音频

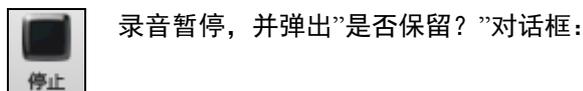
录音时还可选择重选录音模式 (勾选“重选模式”), 这样可以在不删除原有音频声部的同时加入新的录音。不过要注意, 录音过程中音频声部原来的声音不会被播放出来。

## 点击[录音]按钮



录音开始。你如果设置了“录音时显示 VU 音量表”选项, 那么 VU 音量表将打开并在录音期间显示以便你可以监察 VU 音量表。

## 点击 [停止] 或按 [Esc] 键。



录音暂停, 并弹出“是否保留?”对话框:

1,275K音频.WAV文件录制完成- 保留此次录音?

选项

将第一段主歌复制至整首乐曲 (W)

在音频文件上重叠录音 (O)

保留自上次录音后的音频文件 (R)

如果觉得录音满意, 可点击 [保留录音], 录音就加入到音频声部中, 然后, 按下播放按钮就可以听到录制的效果了。如果试听后发现效果不满意, 可点击菜单**编辑 | 撤销音频**, 刚才的录音就被取消。

点击“重录”可重新开始录音。

**细节提示:** 录入的音频被放到一个临时文件 TEMP\_REC.WAV 中, 它位于 \bb 或当前乐曲所在的目录下。一旦选择了保留录音, 它就会与乐曲建立关联, 其文件名会与乐曲标题保持一致 (如乐曲名为 Mysong, 它的文件名就变为 Mysong.WAV)。

## 选项

**将第一段主歌复制至整首乐曲 (W)** 如果你已经录制了乐曲的第一主歌, 你可以有选项去选择将第一主歌的音频复制到整首乐曲。这将把音频按需要重复填满整首乐曲。然后你只需要录制这首乐曲的结尾。

**在音频文件上重叠录音 (O)** 勾选此项可保留以前的录音。“覆盖式录音”选项用于“切出”式录音, 即以片段替换方式, 让将新的录音替换以前的录音。

## 播放音频档

你可以按[播放]去播放你所录制的音频档。

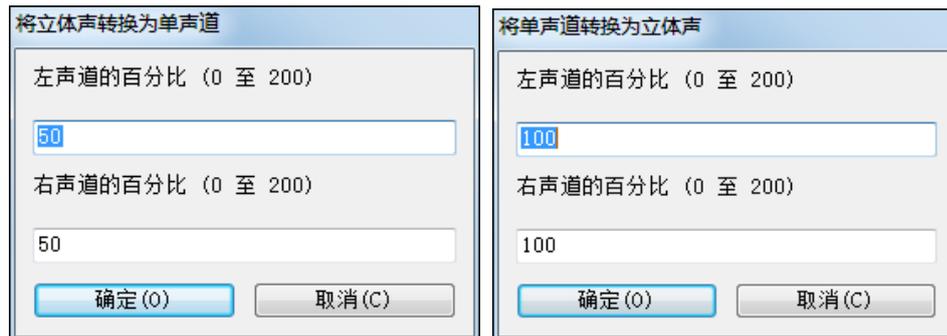
[5.6MB WAV Stereo 1:04] 标题栏右边显示了音频文件的容量和时长。

有一“5.6MB”的 .WAV 音频档联系到乐曲档，音频长度为 1:04 (1 分 4 秒)。

当存入乐曲时，相应的音频档也自动跟乐曲档命名，并可用其他软件对它直接进行编辑。如要这样做，请确保音频档总是 44K 采样，单声道的.WAV 文件。

## 转换音频声道

你可以很轻松地将音频音轨从立体声转换到单声道，或反之亦然，去到菜单指令 *音频|编辑音频|转换声道* (*单声道/立体声*)。当你转换声道时，你可以选择每个声道的百分比。



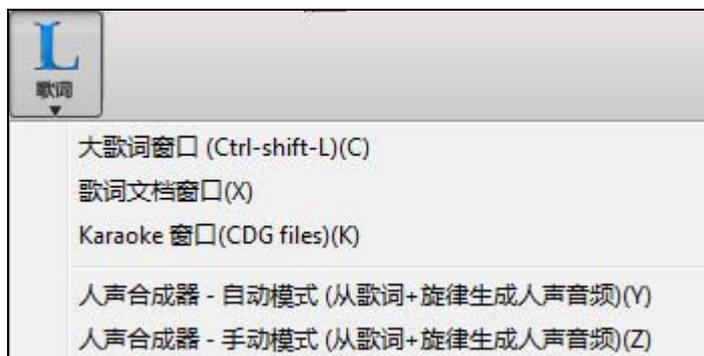
## 产生合成器人声

你附有歌词的旋律或独奏音轨可以转换成一人声音频音轨，通过将它发送到第三方厂商的人声音合成器 Sinsy。

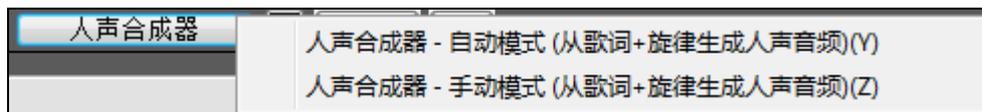
若要使用此功能，应首先选择一首有歌词和旋律的乐曲。如果没有歌词存在，你仍可以使用你所选择的音节 (la la la 等) 生成一人声合成器。

一旦你已经加载在一首乐曲中，你可以启动人声合成器生成，可以从：

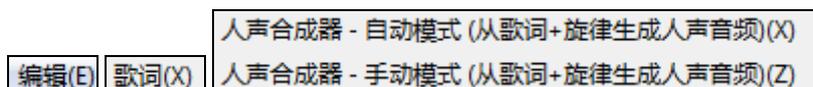
- 在主画面工具栏的 [大歌词] 按钮。



- 或从乐谱窗口中按 [人声合成器] 按钮。



- 或菜单 *编辑|歌词|人声合成器*。



使用手动模式，Band-in-a-Box 会创建一个 Sound.XML 的档，而你需要上载到 Sinsy 伺服器。当 Sinsy 已生成一有人声合成器的音频档，导入它到 Band-in-a-Box。

通常情况下，你会使用自动模式，它会为你自动处理。当你选择自动模式时，将会打开 **生成合成的人声** 对话方块。



**语言:** 可以选择英语或日语。除非你输入了日语歌词，否则请选择英语。

**歌唱家:** 选择一女性或男性的歌唱家。如果语言设置为英语，你只能选择一英语歌唱家。

**性别参数:** 你可以调整声音的性别，从一个 -0.8 到 +0.8 的范围。更高的值是更有男子气概。预设是 0.55。

**颤音强度:** 它控制人声的颤音量。范围由 0 到 2。预设是 1。

**变调:** 这设置会以半音来变调。范围由 -24 到 +24。设置为 -12 会低一个八度。预设是 0。

**没有使用歌词的旋律音符:** 如果音轨并不包括歌词，你可以输入一个音节 (例如 la) 并使用在没有歌词的音符上。(注意: 如果你选择了日语歌唱家，你需要输入日语音节。)

当你按 [确定]，你的乐曲将自动发送到 Sinsy 服务器并转换成一人声合成器。这可能需要几分钟。当人声合成器已生成时，**导入音频文件**对话框会打开。按 [确定]，将其导入到音频轨道。

## 编辑音频档



以工具栏按钮、点击[音频]音频编辑窗口]菜单选项、或按下快捷键 **Ctrl+Shift+A**，打开**音频编辑窗口**。在此窗口中，您可以进行复制、剪切、粘贴音频数据的操作。

在**音频编辑窗口**左侧，还可以看到 dB 值。

按住 **Shift 键**点击欲选取区域的终点位置，可以轻松地选取音频编辑窗口的一大块区域。

- 点击起始小节；
- 然后按住 **Shift 键**点击欲选取区域的最后一个小节来选定区域。



窗口显示立体声 WAV 文件为 2 条独立音轨。

在窗口的顶部的数字刻度指示小节和拍子，每小节有一全高度的垂直竖线而为每拍或四分音符有一短的垂直竖线。有声部标记的小节也包括 A 或 B 声部标记字母并有小节号数(1a、9b)。

## 音频编辑窗口工具栏



此按钮将以水平缩小以显示更大的音频区域。缩放焦点在音频游标。你也可以以鼠标滚轮缩小，并会对焦在鼠标指针。



此按钮将以水平放大以显示较小的音频区域。缩放焦点在音频游标。你也可以以鼠标滚轮放

大，并会对焦在鼠标指针。

#### 整条音轨

这按钮尽可能缩到最小，以显示整条音频轨道。

#### 样板

这按钮尽可能放大到最仔细的等级，在这等级会显示样本点之间的插值。这是有限带宽的插值去表示波形并会在从数字转换到模拟后听到实际的效果。

#### 网格线

这设置允许你以对齐 16 分音符选择音频(或是在摇摆风格时用三连音)。音频档的一段可以通过在音频档上的区域按一下并拖动鼠标去选择。要扩大或减小选择，当按下所需的新边界时同时按住 **Shift** 键。

#### 重复所选区域

播放选取区域，其它所有声部都将静音。

#### 全部选择

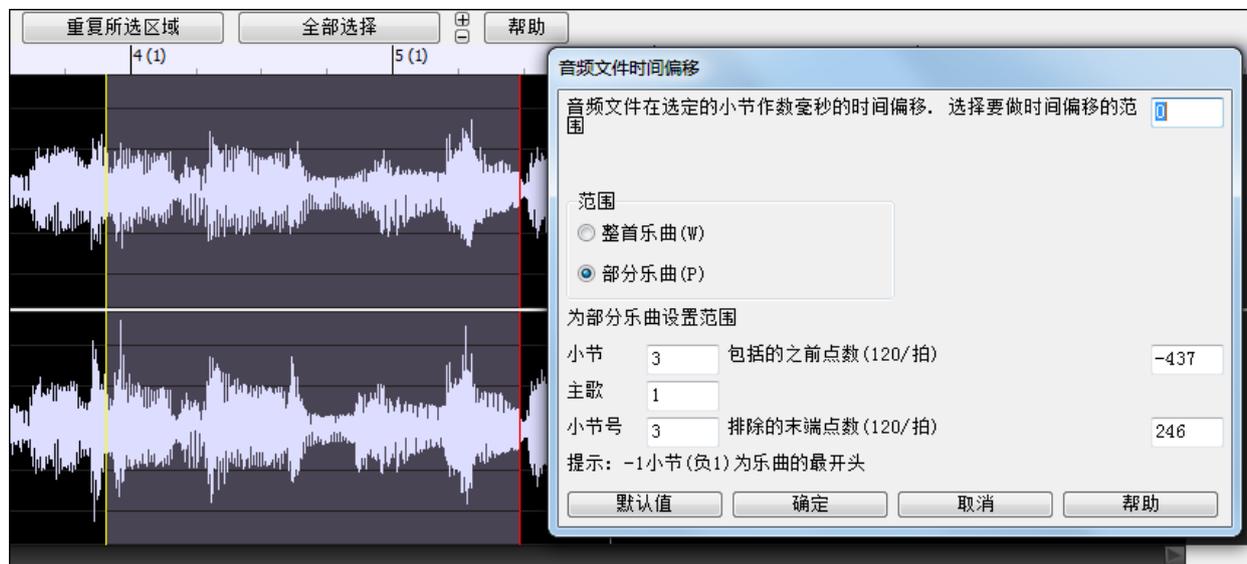
全部选中。用于对音频部分施加插件效果。



这些按钮会更改波型显示的高度。[+] 增加波型显示的高度，[-] 减小波型显示的高度。



当你从 **音频 | 编辑音频** 菜单执行各种编辑任务时，**选择范围** 的对话框将自动使用该 **音频编辑窗口** 中所选的区域。



## 无损的音频轨编辑

现在，Band-in-a-Box 软件中，关于音频轨的编辑为无损编辑，并且，只有在您保存档时，这种编辑才变成永久性编辑。

假设我们有一首乐曲，其名称为 MySong.MGU，音频轨存于 MySong.WAV 档，如果对音频进行编辑，所做的编辑将另以临时音频档（名称为 TEMPMAIN.WAV）形式存在，当保存乐曲时，所做的编辑将被保持至 MySong.WAV 音频档，但是，如果不保存，将保留原始档（即不会破坏原文件）。

## 音频和声

您能将和声用于音频声部— 为您的歌声自动创建 4 声部的声乐和声。而且不用担心您唱的音准不大完美。Band-in-a-Box 能够自动帮助您修正音高！只要录好歌唱声部选择和声，程序就能利用世界领先的 TC-Helicon 人声科技引擎发生出和声声部。

有多种方法来使用这一新特点，包括：

- 把歌声录进文件，为某声部或全曲创建声乐和声；
- 让程序改正您离调的音符。

## 音频和声教程

**注意：**有的示范乐曲都在 Band-in-a-Box 档夹(C:\bb)的教程-音频和声目录下。

载入乐曲”Listen.MGU。”

首先，播放一下乐曲“Listen” – 此乐曲有一个音频轨，您可以听到大约 16 小节的男声音轨（由于音频档非常大，我们仅做了一个 16 小节的音频档用作示范）。

我们将为该示范曲加入一些音频和声。

由于一经对音频档进行保存操作，则所做的编辑就是永久性的，因此，我们在此先对原文件复制一个备份。

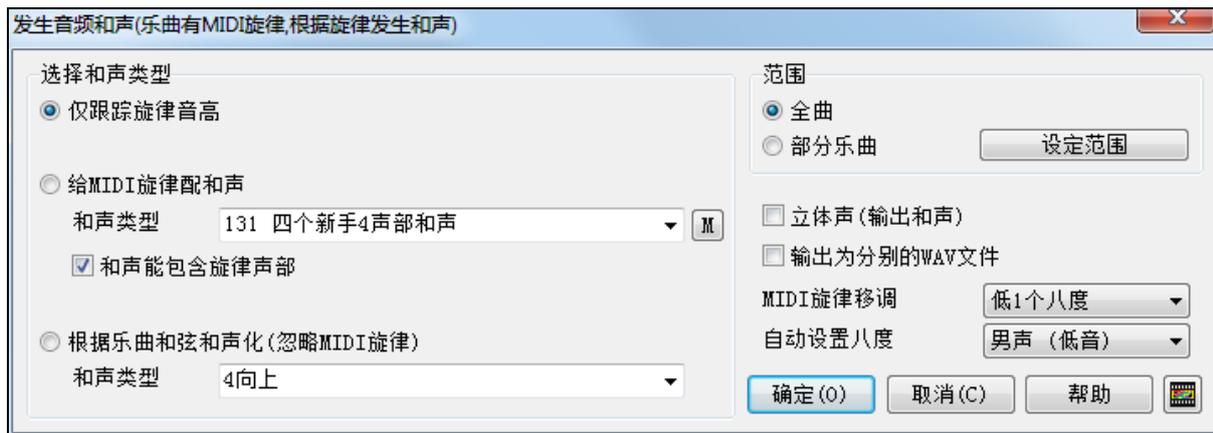
### 复制乐曲并另存为“Listen 4 Part Harmony”。



按下 **[另存为]** 按钮，并从下拉菜单选择 **保存乐曲为...**。保存乐曲为“Listen 4 part harmony”。现在，我们所做的编辑就是关于该档的编辑，对原始档不会有任何影响。



单击 **[和声]** 工具栏按钮并从下拉菜单选择 **和声 | 音频和声 & 音高追踪**。或者去菜单 **和声 | 音频和声 & 音高追踪**。你会看到 **产生音频和声** 对话框。



在此对话框中，有三种类型的和声可以选择：

1. 旋律音高追踪（此项可以将我们所唱的音高更改为 MIDI 旋律轨上的正确音高）。
2. 对 MIDI 旋律予以和声化。选择此项，可以应用 1 个至 4 个声部音频和声，使您的演唱音轨变为一个四重奏。
3. 对乐曲的和弦予以和声化。如果乐曲没有 MIDI 旋律，您也可以基于乐曲的和弦创建一个人声和声。

**给 MIDI 旋律配和声** 我们的示例是对 MIDI 旋律予以和声化，因此，选择此选项。

**和声类型** 131 四个新手4声部和声 **M** 然后，选择和声类型“131 4 个大学生的 4 声部人声和声”。

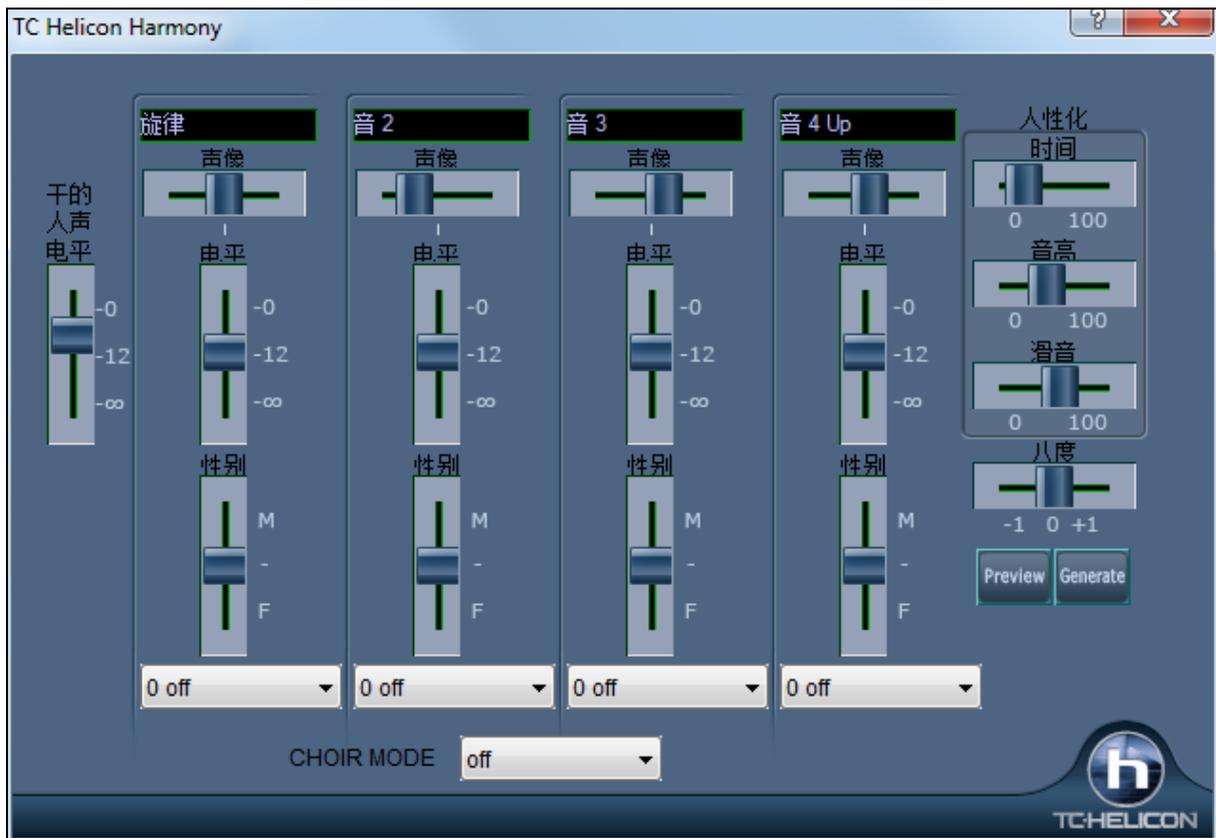
这是一种包含了旋律的 4 声部和声，其中一个声部要高于旋律。

**全曲** 选择“全曲”来对整首乐曲加入和声。输出可以为单声道或立体声，在此，

**立体声 (输出和声)** 选择“立体声”。

**输出为分别的 WAV 文件** 我们希望用 Band-in-a-Box 软件直接来播放处理后的档，但是，由于 Band-in-a-Box 软件每次只能播放一个音频档，所以，我们不选“输出（导出）为独立的音频文件”选项，以避免将加入的 4 度人声导出为 4 个独立的音频档。

**确定 (O)** 按下确定按钮，打开 TC-Helicon 和声对话框；在此对话框中，可以对和声的效果进行控制。



我们来移动一下对话框中的各个推杆，验证一下是不是在“Listen 4 part Harmony”文件中加入了和声。

“干音电平”推杆用于调节原始声音电平。通过升高推杆，可以使和声包含大部分的原始声音。将其设为中间位置（12dB）。

如上 4 列分别为**旋律**、**声部 2**、**声部 3** 和**声部 4-8va**，这是 4 声部的 MIDI 和声，“8va”表示声部 4 高于旋律。

对于每个声部，都有一个**电平**（响度）推杆以及“**性别**”设置推杆。“**性别**”推杆可以使声音听起来好像男声或女声（将推杆升高，听起来更像女声）。较高的和声音调会应用女声声部，请按上图所示设置各项。

**八度**为一个重要设置，可以对所有产生的和声进行整体八度控制。如果和声过高，可以在此处降低八度的设置。

请将八度设置为 0，听一下效果，然后，再将八度设置为-1，听一下效果；您可以感受到设为-1 时，声音要感觉低一些。对此示范曲，设置八度为 0。

还有三个人性化的设置（节拍、音高和滑音），能够影响各个声部听起来的感觉。

**节拍**控制的是“张弛感”，在此，设置为 20，使乐曲带有自然的放松的感觉。

**音高**控制的是音调的变化，如果设为 0，将是严格的 MIDI 音高；如果设为较高的值，则音高将随原始音频档变化。

**滑音**控制的是音高变化的快慢，将其设置为 0，这样，可以从一个音高平滑变化到另外一个音高。

### 音高风格

在为录制的人声轨产生音频和声时，您可以选择音高风格，以加入颤音或者 scooping 效果。您可以在每个声部底端的下拉列表组合框中，选择一种类型的音高效果/音高风格（颤音或是 scooping），将其应用到相应的和声声部中。

在我们的屏幕截图标例中，我们分别选择了“Crooner”，“Lite Jazz”，“Lounge”以及“Head Voice”——这些是类似的颤音风格类型，但可以使每个和声声部又略有不同。

音高风格对处理由 MIDI 轨产生的和声尤其有用，因为由 MIDI 轨产生的和声没有任何颤音的效果，现在，我们就可以应用一些音高效果，使这些和声具有自然的颤音效果。



现在，我们来试听一下和声效果！按下[试听]按钮，过 5-10 秒钟后，您就可以听到一段 10 秒钟的和声采样。试听完毕，您可以调节某些设置。例如：

- 通过升高干音电平推杆，加到原始声音响度；
- 若要增加某个和声声部的响度，请调节相应声部的推杆；
- 使用声像推杆，调节为立体声模式；
- 升高节拍推杆，以获得比较“放松的”效果；
- 升高音高推杆以及滑音推杆，可以使音高以及音高的变化更具有人性化；
- 使用八度推杆来更改所有和声的八度。



按下对话框中的“帮助”按钮，并点击对话框中的任一处，可以打开 Band-in-a-Box 帮助文件，阅读有关如何设置的更多信息。

设置完毕，按下[产生]按钮，就可以为乐曲产生和声了。(大约需要 20 秒，这取决于您的 CPU 速度)。

然后，将退出对话框，可以在 Band-in-a-Box 软件中播放乐曲了。Band-in-a-Box 将会给出已为乐曲创建音频和声的确认信息。

**提示：**播放和声时，应使 MIDI 旋律保持静音（用鼠标右键点击窗口上方的旋律声部或者使用快捷键 Alt+8 关闭）。

您可以打开档夹 c:\bb\Tutorial - Audio Harmonies 中的“Listen 4 part harmony.MP3”，感受一下所创建的和声的效果。

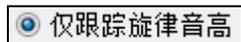
### 旋律音高追踪

现在，我们试试用音频和声来对某些离调的音高予以修正，或者更改某些音符的音高。



重新加载乐曲 Listen.MGU，将其另存为“Listen Pitch Tracking.MGU”。现在，我们要对 MIDI 旋律的某些音符进行更改。打开乐谱窗口，将第 2 小节最后一个音符 D 的音高更改为 E。，将第 7 小节的‘B’更改为‘G’。

将第 10 小节的‘E’更改为 C#。



选择音频和声，并选择“旋律音高追踪”，然后按下确定按钮，再次打开 TC-Helicon 和声对话框。现在，我们的人声轨就与 MIDI 旋律音高相匹配了。对话框中有一列显示出音轨名称为“旋律 (BB)”。

本例中，保持原始声部为 0（因此，不会听到这个声部），进行一些人性化的设置。

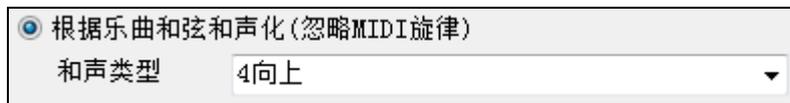
按[试听]按钮来感受一下，您会明显感到和声的八度过高，这是因为 MIDI 旋律的八度要高于人声轨（男声部为低音声部）。不过，这没有关系，只需将八度设置调为-1，然后，再试听一下效果吧。

这一次，您会感觉到听起来像原始声部了，只不过音高是严格与音调相匹配的，并且，某些音符的音高被更改了（按我们上面所做的更改，例如：第 2 小节末尾的 E 音符）。现在，按下[产生]按钮，来听一下整首乐曲。您可以打开档夹 c:\bb\Tutorial - Audio Harmonies 中的“Listen Pitch Tracking.MP3”，感受一下所创建的音高追踪最终档的效果。我们的教程示范曲听起来就是这种效果。

### 和弦和声

在我们的上一个示范曲“Listen”上，我们再来做一个“和弦和声”；这是基于和弦而不是旋律的 4 度和声。

载入 Listen.MGU，将其另存为“Listen - Chordal Harmony.MGU”。现在，使用[旋律—编辑—清除全部旋律]功能清除旋律（这样可以确保不会应用到旋律），然后，选择[和声—音频和声]打开对话框，再在其上选择“和弦和声”。您也可以看到，由于没有旋律，唯一有效的和声类型就是和弦和声。

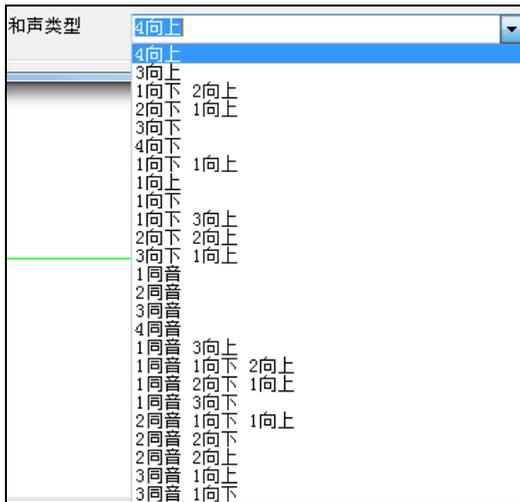


您可以选择多种不同的和声变化，例如，选择“四种以上”或“三种以上”，等等。在此，我们选择“四种以上”，这将在原始旋律的基础上创建 4 个和声声部。

调节“干音信号电平”，使其输出至调音台中，这样，可以包含原始人声轨。按对话框所示进行设置，按下[试听]按钮听完后，点击[产生]按钮来为乐曲产生和声。

播放该演示曲，或者，您可以播放示范曲档夹中的“Listen Chordal Harmony.MP3”档，效果类似。

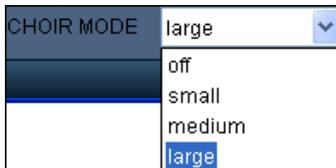
### 同音和声



同音和声可用于和弦和声。举例来说，如果你记录一个声音轨，然后选择和弦和声（也就是“跟据乐曲和弦和声化”），跟着选择预置“1 同音，2 向下，1 向上。”

这会产生 4 个和声，而其中之一是一个同音和声加到你的声音。你能设定特定的颤音和其它设定到同音声音以便它听起来有些微地不同你自己的，这样可创造一个“增润”效果到你的声音。

### 合唱效果



TC-Helicon 对话框中，你能选择合唱效果：没有/小/中/大。”大”合唱效果使每个声音听起来像 4 个人合唱一样，如果你使用 4 部和声，你将听到好像有 16 个人在合唱的效果。

### 音频和声音高风格（自动”颤音”和”Scooping”效果）

在为您录制的人声轨产生音频和声时，您可以选择音高风格来为人声和声加入颤音和 scooping 效果。可以从许多颤音或音高预置效果中进行选择，比如：民谣、百老汇、流行歌剧，等等！

启动 TC-Helicon 音频和声对话框，可以看到，在每个声部下方有一个下拉式的组合列表。可以供您选择一种音高效果（即：颤音和 scooping 的选项组合；也称为音高风格，）来应用到每个和声声部中。在我们的屏幕截图标例中，我们为各和声声部分别选择了”自然颤音”、”民谣”、”百老汇”和”吟唱歌手”这四种不同类型的颤音效果。

音高风格对处理由 MIDI 轨产生的和声尤其有用，因为由 MIDI 轨产生的和声没有任何颤音的效果，现在，我们就可以应用一些音高效果，使这些和声具有自然的颤音效果。



### 音高风格预置介绍（每个声部都有 1 个预置列表）

每个声部都有一个音高风格的预置选择列表，可以用于选择颤音和 scooping 音高效果，并加入到和声声部中。此项功能，可以将旋律音高追踪方式产生的和声处理为更自然的人声效果，产生更优美、更专业的声部音色，甚至可以创建一些非常有趣的特殊效果（有没有试着创建羊群的和声效果呀？）

下表提供了预置音高风格的列表及描述，您可以根据需要选用：

风格名称	描述
1 B Natural Vibrato B	自然颤音 一种非常微妙的颤音风格，带有音高效果，可以使和声对一些音符加入轻微 scoop 效果，这样，会使之与领奏声部有截然不同的音色。
2 Ballad Rock Vibrato	叙事摇滚颤音 一种慢速的摇滚颤音风格。
3 Broadway Vibrato	百老汇颤音 纽约百老汇经典颤音。
4 Classic Rock Vibrato	古典摇滚颤音 古典摇滚——一种充沛有力的音色。
5 Crooner Vibrato	吟唱歌手颤音 拉斯韦加斯娱乐音色。

6 Deep Jazz Vibrato	浓厚爵士颤音 一种可以让人想起 50 年代浓厚爵士乐的音色。
7 Discreet Vibrato	微颤音 一种非常轻微的颤音风格。
8 Folk Vibrato	民族颤音 一种热烈愉悦的颤音风格。
9 Funk Vibrato	芬克颤音 源于 70 年代的活力充沛的音色。
10 Head Voice Vibrato	头音颤音 一种共鸣颤音，使用音高和振幅调制。
11 Hi Energy Vibrato	活力颤音 一种快速的颤音风格。
12 Lite Jazz Vibrato	淡淡爵士颤音 轻微的爵士音色。
13 Lounge Vibrato	闲散颤音 休闲音乐里的粗旷音响。
14 Mellow Folk Vibrato	柔美民族颤音 一种甜美圆润的音色。
15 Mellow Pop Vibrato	柔美流行颤音 在流行声乐中稍微强调一些重拍。
16 Nervous Tremolo Vibrato	紧张颤声 一种非常快的颤音，给人以紧张不安的感觉。
17 Opera Tenor Vibrato	歌剧院男高音颤音 古典男高音音色。
18 Tenor Delayed Vibrato	延迟的男高音颤音 古典男高音音色，带有一点延迟。最好用于慢速乐曲中。
19 Pop Diva Vibrato	流行歌剧颤音 在许多流行音乐里可以听到的颤音效果。
20 Pop Diva XT Vibrato	流行歌剧 XT 颤音 一种更浓厚和更完全的流行歌剧颤音，稍快。
21 R&B Vibrato	节奏蓝调颤音 另一种流行音乐—节奏蓝调颤音风格。
22 Slow Ballad Vibrato	慢速民谣颤音 一种典型的 70 年代慢速流行民谣风格。由于颤音不是由短促音符触发的，所以，此种风格只能应用于慢速乐曲中。
23 Slow Gospel Vibrato	慢速福音颤音 南美教堂唱诗班音色。
24 Smooth Pop Vibrato	优雅流行颤音 优雅流行颤音风格。
25 Soprano Vibrato	女高音颤音 古典女高音的颤音音色。
26 Tremolo Vibrato	颤声颤音 没有音高调制，只有振幅调整。
27 Warm Vibe Vibrato	热烈电颤琴颤音 一种热烈的快速颤音音色。
28 Memphis Scoop Vibrato	孟斐斯 Scoop 颤音 孟斐斯歌手使用的一种典型民谣颤音风格。音符中加入长的 scoop，有力的慢速颤音。
29 Changing Scoop Vibrato	变化 Scoop 颤音 手鼓演奏者使用的一种典型颤音风格。如果您只是说出歌词而不是唱出歌词，最好用于慢速乐曲中！
30 Country Scoop Vibrato	乡村 Scoop 颤音 模拟一些乡村音色效果。
31 Jungle Vibrato	丛林颤音 一种特殊效果，丛林居民的音色。
32 Landing Vibrato	着陆颤音 一种特殊效果，宇宙飞船着陆音色。
33 Motorbike Vibrato	摩托车颤音 一种特殊效果，类似摩托车的音色。
34 Nervous Vibrato	紧张颤音 一种特殊效果，表现紧张不安的音色。
35 Sheep Vibrato	羊叫颤音 一种特殊效果，就像羊在羊群里的叫声。
36 Siren Vibrato	警报颤音 一种特殊效果，类似北美突发紧急事件时的警报声音。
37 Slicer Vibrato	刨煤机颤音 一种特殊效果，从像波涛一样的大颤音到标准颤音。
38 UFO Vibrato	UFO 颤音 一种特殊效果，科幻空想音色。

## 使用音频插件

录入音频后，通常要加入一些效果，比如混响、合唱等。点击 **音频 | 插件** 菜单，可在列表中选择所需的效果。点击菜单 **编辑 | 撤销** 可撤销插件操作。

### Direct-X 或 VST 插件

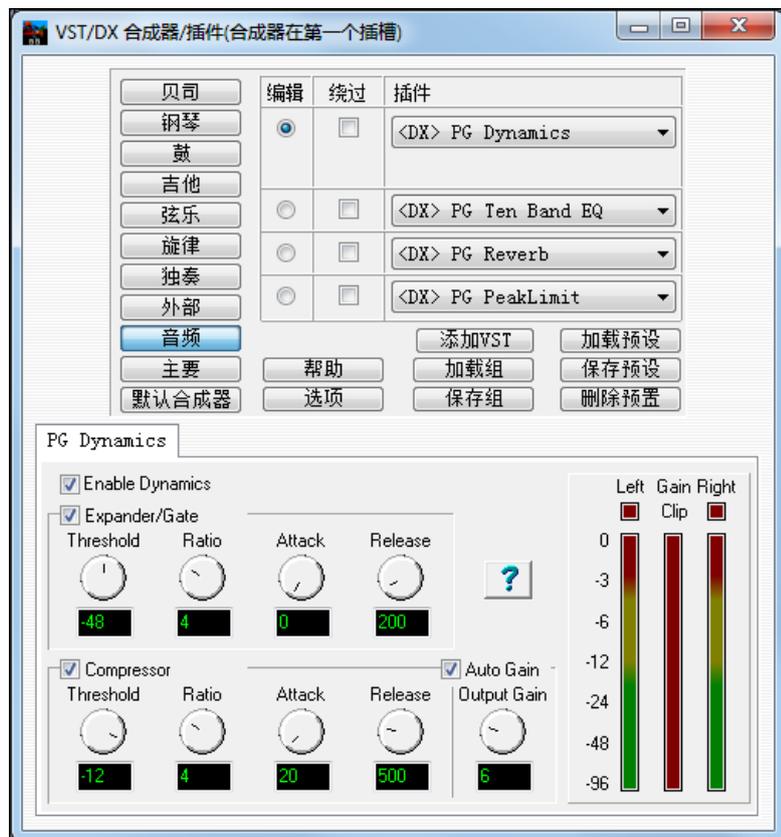
Band-in-a-Box 可以使用 DirectX 或 VST 插件。请点击 **音频 | 插件 | DirectX 插件**，选择所需的插件。

**特别说明!** DirectX 插件是基于 Microsoft DirectX 驱动的，要使用这些插件必须先安装 Microsoft DirectX。您可以去 [www.Microsoft.com](http://www.Microsoft.com) 下载最新 DirectX 版本。

### 实时 DirectX 或 VST 音频插件

您能使用 DirectX 或 VST 音频插件实时处理音频轨，以便在音频轨中“非破坏性”的应用均衡、回声、混响、动态和其它效果。

实时处理的好处是今天您设置了效果，如果明天不再喜欢，随时可以改变。因为实时效果并不永久影响您存放在硬盘中的音频档。



为了使用实时 DirectX 或 VST 音频插件，用 [偏好] [音频] 钮打开音频设置对话框。

给”使用实时DX/VST音频插件”选项勾选，让它可以应用。

使用实时DX/VST音频插件 这一特点在比较老/慢的计算机上可能引起麻烦，因此预设的选择是不使用。如果您的计算机使用 DirectX/VST 音频插件出现问题，就不要勾选这一选项。

DirectX/VST 音频插件和合成器回放的时候会有一点等待演奏音符到听见音符之间的延迟)。

根据您的计算机调整”音频等待毫秒”，如果您的计算机够快，声卡够好，等待时间可以调到很低，可是如果您听见了音频丢码，应该把等待时间设定在2000毫秒以上。

无论等待时间长或短都不会影响到回放的同步，但是过长的等待时间会在回放开始的时候出现明显的延迟，如果在回放的过程中调整DX插件设置也会出现明显的延迟。

**編輯插件設置** 为了编辑DX插件，点击 [编辑插件设置] 钮 编辑钮让您选择4种在线效果。



旁路选择框可以让您绕过这4种效果。

在上图中，4个DX插件用于Band-in-a-Box 音频轨。

PG Dynamics用于平衡输入电平； PG Ten Band EQ用于音色定位； PG Reverb加上环境气氛； Peak Limit提升幅度。

[载入组] 和 [保存组] 钮让您装载和保存当前选定轨的效果设置。

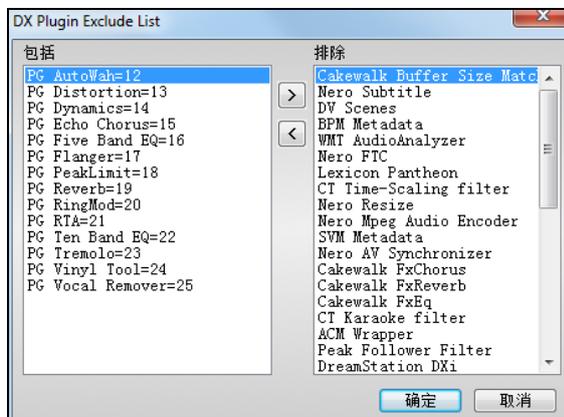
[载入预置] 和 [保存预置] 钮让您保存和装载当前效果的预置（比如PG Reverb）。

[删除预置] 钮让您从已经保存的预置列表中移走某个预置。

[选项] 钮调出 DX/VST选项（您偶然需要的非常有用的实用功能）。



[编辑排除列表] 钮让您编辑DirectX编辑器内包含或去除的插件列表。如果您安装的某些插件不能兼容Band-in-a-Box，就可以除去。这个对话框左边显示包含在内的插件；右边显示排除在外的插件。



[<] 钮让您把插件从排除在外的列表移动到包含在内列表；[>] 钮让您把插件从包含在内列表移动到排除在外的列表。

[扫描新的插件程序] 钮将重新检视搜索最新安装的插件。如果您在 Band-in-a-Box开始工作之后安装了插件，需要用这一功能。

[注册一个新的插件程序] 钮能把插件注册到Windows，这样其它音频软件也能够使用。许多插件安装器会自动注册，但是这一选项对于不会自动注册的插件很有用。

[注销一个插件程序] 钮取消插件在Windows的注册，使它不再有用。许多插件在卸载时会自动取消注册，但是这一选项对于不会自动取消注册的插件很有用。本功能并不从硬盘删除插件，只是取消插件在Windows的注册，它就不能用了。

[运行DirectX 诊断工具] 钮运行微软的Direct X 检测工具，检查Direct X 的问题。

[删除 VST 插件 (从列表) ...] 开启另一列表，让你能移除 VST 或 VSTi 插件。

提示：您希望同时启动的实时效果数目取决于计算机的速度，链接的效果越多，对 CPU 功率的要求越高。例如仅仅一个均衡器插件相比 4 个效果（诸如压缩—均衡—合唱—混响）所要求的 CPU 功率少得多。现今的计算机通常都够快，足以支持音频轨和 DXi 合成器二者的全部效果。

### 给独立音轨的 VST/DX 插件

**插件** VST 和 DX 效果都可以应用到独音的真轨。控制效果的插件是由”插件”标签页上的混音器管理。



### 汇入其它音序器

可以将包含音频的 Band-in-a-Box 乐曲调入其它音序器（如 PG Music 的 PowerTracks Pro Audio），不过要注意：

- 文件名为 MYSONG.MGU 的乐曲，其关联的音频文件为 MYSONG.WAV。

- 需要在 Band-in-a-Box 中将乐曲的 MIDI 部分导出为一个单独的 MIDI 档。
- 确保 MIDI 和音频文件在同一目录下。
- 在其它音序器中打开 MIDI 文件，并将相应的.WAV 文件汇入音序器。

**提示:** PowerTracks Pro 可以识别 Band-in-a-Box 文件及其关联的音频，但早期版本的 PowerTracks Pro 以及其他音序器则必须按上述方法操作。

## 转换为音频档

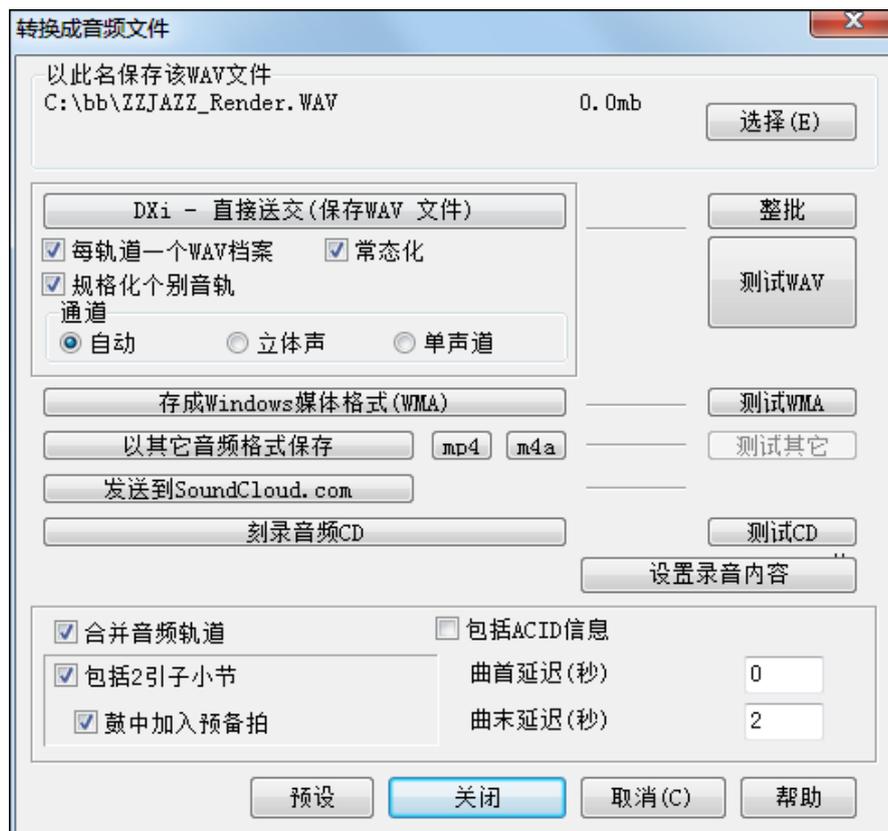
### 转换为 WAV 档

音频转换就是将 MIDI 乐曲转换成音频格式，通常为 WAV 档。



按下 [WAV] 工具栏按钮，并从下拉菜单选择 **储存所有轨道为 WAV 档案 (有选项)** 去启动**转换为音频文件**对话框。

儲存所有軌道為 WAV 檔案



这显示音频档将被存档的地方。你能使用 [选择] 按钮设定任何的档案夹在任何的驱动器上。

**DXi - 直接送交 (保存WAV 文件)** 如果你在 MIDI/音频驱动程序安装 (选项) **MIDI/音频驱动程序安装** 对话框中已选择 MIDI 输出到 DXi 或 VSTi 合成器，按 **[DXi - 直接转换]** 将很快地将你的歌曲在几秒之内转换成 WAV 档案。不需要 DXi 或者 VSTi 合成器转换真轨。

**每轨道一个WAV档案** 藉由“每轨道一个 WAV 档案”，你能直接转换音频到分开轨道。如果选择这一个选项，每个轨道 (单声或者立体声) 可有分开的 WAV 档案 (名称 MySong\_Bass.WAV、MySong\_Drums.WAV、等等)，如此你能汇入轨道的音频档案到你喜爱的顺序器。对于直接的转换，你也能选择是否想要输出单声或立体声的档案。

**常态化** “常态化”选项使个别的轨道或全部编非常态化。常态化增强音量到没有失真的一个最大的层次。大多数的专业音乐轨道被正常化。

**规格化个别音轨** 如果启用了“常态化个别音轨”，每个轨道将会个别常态化。这只适用如果启用了‘每条音轨一个 WAV 档’，或当你拖动和放下一单独音轨。

通道  
 自动     立体声     单声道

在直接轉換時，你還可以選擇想要匯出的檔是單聲道還是立體聲。

### 整批转变一个档案夹内所有歌曲到音频档 (MP3, WAV 或 WMA)

你需要将一整个档案夹的 Band-in-a-Box 歌曲转换成音频档吗? 这能容易地用一个指令做到。有一个选项用来命名音频档，可跟据原本的文件名字或 歌曲标题名字。

**整批** 按 [整批] 按钮，**整批产生音频档**。

选择你想要使用的档案夹 (e.g. C:\bb\my songs).

为每个文件名字加上一个字尾。

字尾加到檔名   

举例来说, 如果字尾是 \_Demo, MySong.MGU

将转换成 MySong\_Demo.WAV)。

以文件名字为基础为音频档命名  
 以歌曲标题为基础为音频文件命名, 最大字符= 65

选择你想要档名以档名或歌曲标题为基础。

音频档类型  
 .WAV檔  
 .WMA檔 (Windows Media)  
 .MP3檔  
 也写WAV檔

为输出档案选择档案类型从“Audio File Type”组方格。

有一个选项，当写 WMA 或 MP3 档案时，也写 WAV 档案。

**注意:**对于翻译 MP3 档案，程序使用任何你在窗口已经已经安装的 MP3 多媒体数字信号编译码器和位传输率。

每个档案后重新设定合成器

加入选项，为在每个转换之后，重新设定 DXi 合成器。这确定没有来自先前档案的音频 (附着音符等等) 被保留。

去 - 创造音频档

按“去”，转换在档案夹中所有的 Band-in-a-Box 档案到选择的音频格式。

取消(C)

取消按钮，为整批取消音频。

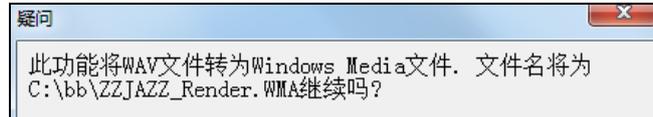
## 转换至其它音频格式

Band-in-a-Box 已经提升音频支持功能，以窗口媒体播放器的格式储存。

### 储存为窗口媒体档案

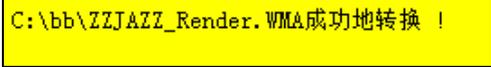
你启动之前，选择目的地。档案的目的地是显示在“用这一个名字储存 WAV 档案”字段的档案夹。按 [选择] 为完成的 WMA 档案**选择**一个不同的位置。

 按那 [以窗口媒体的格式 (WMA) 储存] 按钮储存你的 Band-in-a-Box 歌曲如一个窗口媒体音频文件。这转换档案为一个立体声的 WAV 档案, 然后提问变换到 WMA 。



按 [确定] 转换档案。

如果有真轨, 它们将为歌曲产生, 然后所有的轨道将被转换到一个 WAV 档案。一个进行屏幕出现, 显示转换 WMA ,跟随一个完成讯息。

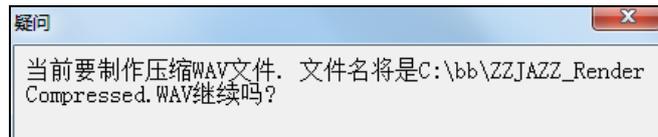


### 以其它的压缩格式储存 (MP3)

你启动之前，选择目的地。档案的目的地是显示在“用这一个名字储存 WAV 档案”字段的档案夹。按 [选择] 为完成的 WMA 档案**选择**一个不同的位置。

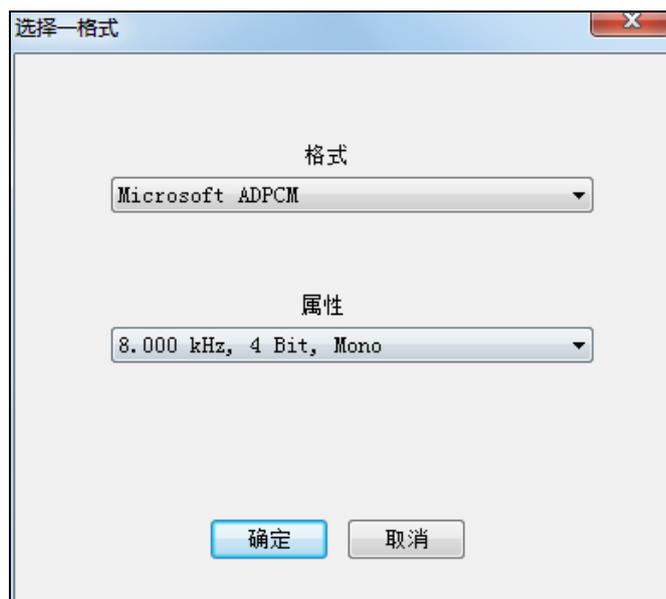


当你按 [以其他音频格式和 MP3 保存] 按钮后，Band-in-a-Box 将呈现一个提问的屏幕。



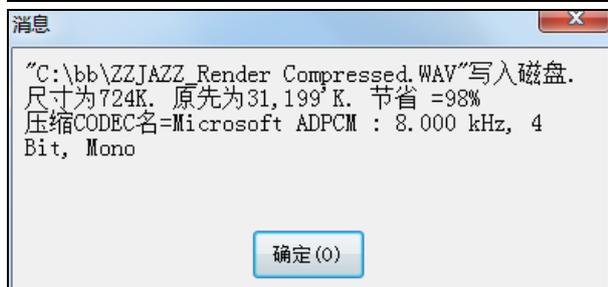
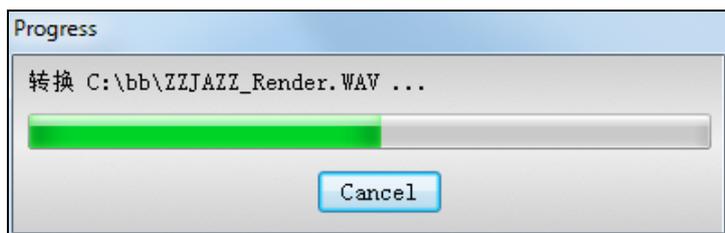
按 [确定] 转换档案。

如果有真轨, 它们将为歌曲产生, 然后所有的轨道将被转换到一个 WAV 档案。一个对话框将开启, 选择档案的音频格式。



从这一个对话框，你能选择适当的压缩类型 (从已安装的 codec)。

你将在转换期间看到一个进度屏幕，紧接着一完成信息。



### 转换选项

<input checked="" type="checkbox"/> 合并音频轨道	<input type="checkbox"/> 包括ACID信息
<input checked="" type="checkbox"/> 包括2引子小节	曲首延迟(秒) <input type="text" value="0"/>
<input checked="" type="checkbox"/> 鼓中加入预备拍	曲末延迟(秒) <input type="text" value="2"/>

#### 合并音频轨道

转换歌曲到.WAV 档案总是包括 MIDI 轨道。如果这选项被勾选，音频轨道将与有 MIDI 轨道的档案合并。

#### 包括 ACID 信息

如果选中，那么 ACID 信息，例如速度，根音，以及该文件是否应伸展速度和移调也会写入到 WAV 档。

#### 包括 2 小节引子

如果这不被勾选及没有旋律轨道引子，2 小节引子不会加入档案

#### 加入鼓预备拍

如果这被设定，鼓预备拍将被包含在被转换的 WAV 档案之中。

**曲首延迟 (秒)** 加入几秒钟的静默时间在档的开头。

**曲末延迟 (秒)** 加入等待时间在档的结尾。

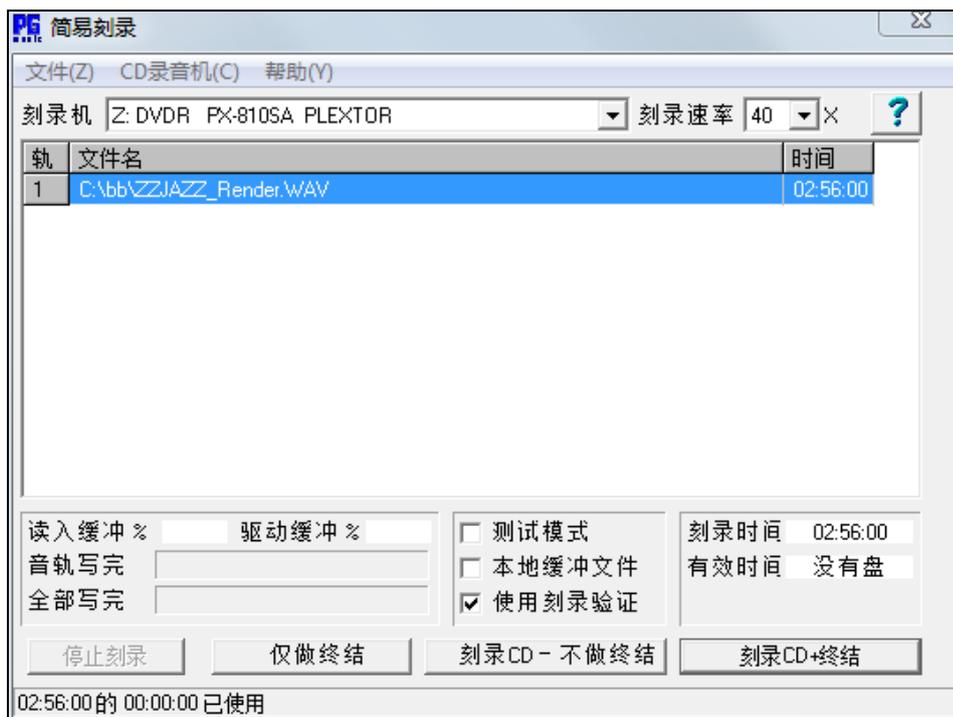
### 刻录音频 CD



按下[刻录音频 CD]按钮，打开简易刻录软件，将音频文件刻录至 CD，以便在 CD 机中播放。

文件刻录至 CD，以便在 CD 机中播放。

**注意：**任何没有终结的 CD 都不能在 CD 机上播放。因此，如果选择了[刻录 CD-不终结]，应注意最后一次刻录完毕对其终结。



如果由 Band-in-a-Box 软件中进入，当前的 Band-in-a-Box 乐曲将自动加入到刻录列表中。如果简易刻录软件为单机独立运行，应将音频档加入到刻录列表中。

### 刻录列表

在简易刻录软件窗口中间的文件列表区为刻录档列表。

第 1 列为音轨号；

第 2 列为音色以及音频文件名称；

第 3 列为每条音轨的播放时间（分:秒:帧格式）。

**刻录时间**指示的是所有刻录列表音轨时间之和。

**有效时间**指示了 CD 刻录器中 CD-R 上的空白有效时间。如果没有插入光盘，会提示“没有光盘”；如果插入了一张不可写的光盘（比如插入了一张 CD-ROM、已经终结的 CD-R 或 CD-RW），会提示“不可写”的信息。

### 将文件添加到刻录列表中

有如下三种添加方式：

1. 使用菜单选项[档|增加音轨...];
2. 用鼠标右键点击刻录列表，从弹出的菜单中选择“增加音轨”；
3. 从一个打开的档夹中将音频档直接拖放至简易刻录软件窗口中。

**注意：**只能刻录.WAV 档，并且，.WAV 文件应是 16 位，立体声，44.1 K 采样频率格式(标准音频 CD 格式)。

### 从刻录列表中删除档

有如下两种删除方式：

1. 点击鼠标左键选取音轨，然后，使用菜单选项[档|删除选定的音轨]来删除档；
2. 点击鼠标左键选取音轨，然后，用鼠标右键点击刻录列表，从弹出的菜单中选择“删除音轨”来删除档。

### 清除刻录列表中的所有档

有如下两种方式：

1. 使用菜单选项[档|从刻录列表中清除所有音轨]来清除；
2. 用鼠标右键点击刻录列表，从弹出的菜单中选择“清除所有音轨”。

### 更改刻录列表中音轨的顺序

使用鼠标左键点击想要移动的档的“音轨”列，然后将其拖动到希望的位置上。

## 试听刻录列表中的音轨

点击鼠标左键选取刻录列表中的一个音轨，然后，用鼠标右键点击刻录列表，从弹出的菜单中选择“播放选定的档”来试听。

用鼠标右键点击刻录列表，从弹出的菜单中选择“停止”可以结束试听。

一般地，在播放一个新的音频档以及在进行刻录前不必提前终止已试听的音频档；等待试听结束之后我们再开始刻录。

## 刻录器控制

弹出：使用菜单选项[CD 刻录|弹出]可以弹出光驱。当然，也可以直接按光驱上的弹出按钮来弹出。

收回：使用菜单选项[CD 刻录|收回]可以使光驱收回。您也可以再按一下光驱上的弹出按钮来使光驱收回，或者将光驱轻轻地推合回去。某些厂商可能会不建议用手推回光驱的做法。

## 选择刻录软件

如果计算机上有多个刻录软件，请从下拉式菜单中选取一个刻录软件及驱动。如果计算机上没有相应的支持驱动，则刻录软件菜单将为空，不能进行刻录。

## 设置刻录速度

刻录软件将自动选择您的驱动所能支持的最快刻录速度。但是，如果您已经知道您的计算机在高速刻录情况下刻录效果不是很好，就可以设置一个较低的刻录速度来保证刻录质量。

## 测试模式选项框（仿真刻录）

如果想测试刻录情况但不实际写入光盘，请在测试模式选项框中做选取标记。如果您的计算机已经实践证明可以保证好的刻录质量，则不必先进行测试了。

## 缓存盘选项框

如果启用此功能，刻录软件在刻录 CD 前将先写一个临时的编码文件。如果没有出现刻录失败，则关闭此选项可以加快刻录过程。一般情况下，我们不需要启用此功能，但是，对于下述情形，应注意缓存文件：

1. 如果使用的计算机速度过慢，在刻录时计算机无法将所有的 WAV 数据转换为 CD 音频数据，此种情况下，启用缓存盘功能可以避免刻录错误。
2. 如果要刻录的档不是存储于本地计算机上，而是存储于本地网的另一台计算机上，由于网络传输的延迟可能会引起错误，因此，在刻录之前，将这些要刻录的档全部缓存到本地硬盘上，可以有效避免刻录错误。

## 使用刻录验证选项框

许多较新型的 CD/DVD 刻录机都支持刻录验证功能。此功能可以减少刻录失败。如果刻录机支持刻录验证功能，则此选项将自动处于启用状态；如果刻录机不支持刻录验证，则此选项框将呈灰色显示，也不可以调整。一般情况下，应保证此功能处于选定状态，除非是启用此功能会引起某些奇怪的问题才需要关闭此选项。

## 刻录 CD 并终结（制作可以播放的 CD）

此按钮用于刻录可以在 CD 机上播放的 CD。而使用下面的“刻录 CD 但不终结”选项以及“仅终结”选项，可以通过计算机的光驱阅读光盘上的内容，但是不能在 CD 机上播放。要想在 CD 机上播放，就必须先终结。

**注意：**如果要刻录可以在 CD 机上播放的 CD，应使用 CD-R 而不是 CD-RW 来刻录。很多 CD 机不能读取 CD-RW 盘。

## 刻录 CD 但是不终结（允许后续添加音轨）

刻录好的 CD 必须终结后才能在 CD 机或 DVD 机上播放。但是，很多计算机上的光驱可以读取未终结的音频 CD，因此，您可以在计算机上播放这种未终结的 CD。

如果您希望后续添加音轨，请使用此选项来刻录 CD。

**注意：**当所有音轨加入完毕，请使用“刻录 CD 并终结”或“终结”选项，以使刻录完毕的 CD 可以在 CD 机上播放。

在把音轨加入到未终结的 CD 中时，请注意刻录机上的有效时长显示。这表示的是当前插入光盘的空白时长。

示例：如果一个总时长为 74 分钟的光盘已刻录了 40 分钟，则刻录机会显示还有大约 34 分钟的有效时长。请注意增加音轨的数量，应确保其总时长不要超过光盘剩余的有效时长。

### 仅终结（制作可播放的 CD 但不再添加新的音轨）

刻录好的 CD 必须终结后才能在 CD 机或 DVD 机上播放。如果您先前是使用“刻录 CD 但不终结”选项来刻录 CD，可以使用此选项来对光盘终结，以便可以在 CD 机上播放。

### 停止刻录

在刻录完成之前终止刻录。

**提示：**提前终止刻录的做法往往会损坏光盘。

### 刻录过程

在刻录 CD 过程中，刻录窗口左下方会有进程指示，窗口底部的状态条也会显示出刻录进程的信息。

读缓存 %—可以指示硬盘读取缓存情况。如果刻录机没有刻录验证功能，则可以关注此项。如果在刻录时此项突然降为 0，这表示可能出现了刻录错误，此种情况下，应将刻录速度设置得低一点。

驱动缓存 %—可以指示 CD 刻录机写缓存情况。如果刻录机没有刻录验证功能，则可以关注此项。如果在刻录时此项突然降为 0，这表示可能出现了刻录错误，此种情况下，应将刻录速度设置得低一点。

如果在刻录过程中出现了缓冲区欠载的情况，刻录机也会在刻录完毕显示出一个错误信息提示框。

通过关注读缓存和驱动缓存的情况，可以有助于问题发现和诊断：如果读缓存效率过低，可能是因为硬盘或网络连接不够快；如果是驱动缓存效率过低，但是读缓存效率还可以，可能是因为后台运行占据了大量的 CPU 资源。

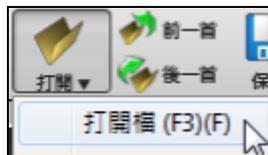
音轨写情况—可以指示当前音轨的刻录进程。

总计写情况—可以指示全部刻录内容的刻录进程。

## 第十二章：精灵，指导、和乐趣

### 视频窗口

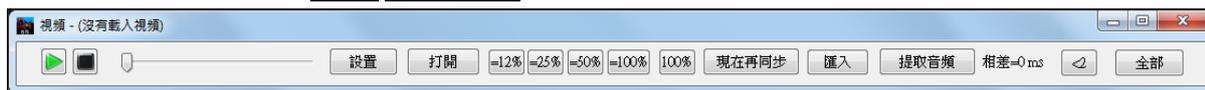
现在你可以加载你已从 YouTube 或其他地方下载到 Band-in-a-Box 视频窗口。音频会从视频提取到音频音轨。



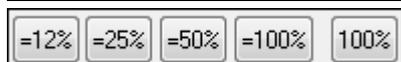
要加载和播放视频，可以使用档 - [打开] 按钮并选择一个视频 (mp4、wmv 或 AVI 档)，



或按显示 - [视频] 按钮，启动视频窗口，并单击其工具栏上的 [打开] 按钮。



播放、停止或使用播放工具栏移动到视频中的某一位置。



当播放乐曲时，你可以把视频慢下来，而音频也会慢下来并保持同步。

在较慢的速度下音频的质量仍是很好 - 比大多数的视频播放器程序更好。视频的慢播范围为 50-100%。如果你想比这更慢，你可以选择再低的值如 12%，即 8X 的慢播 (1 秒将需要 8 秒)，仍具有良好的质量。注意：当设置值为低于 50% 时，视频窗口会被禁用，但音频仍然在极慢的速度下继续。这是一个很棒的工具用作转录。你可以在和弦表窗口中选择一个范围并使用传输 - [循环] 按钮以一低速度去循环视频的一段用作例子。



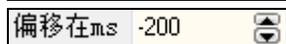
你可以通过拖动角调整窗口的大小。



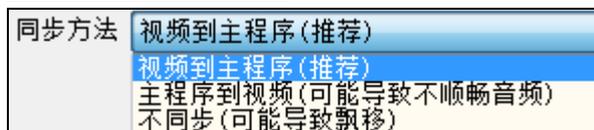
有一个 [全部] 的按钮去令视频全屏幕，而 [Esc] 键会退出全屏幕模式。



这将打开视频设置对话框并允许你去调整音频和视频的播放时间。



这会以毫秒调整视频的播放。正值使视频稍迟播放而负值使它稍早播放。



当不同步时，“视频到主程序”会改变视频位置。“主程序到视频”会改变音频位置并可能会产生噪音。“不同步”将永远不会尝试重新同步。



这允许你设置尝试重新同步视频和主要程序之间的最小秒数。



这允许你设置音频和视频之间最大可容忍飘移时间 (以毫秒为单位)。如果不同步小于此值，该程序将不会尝试重新同步。

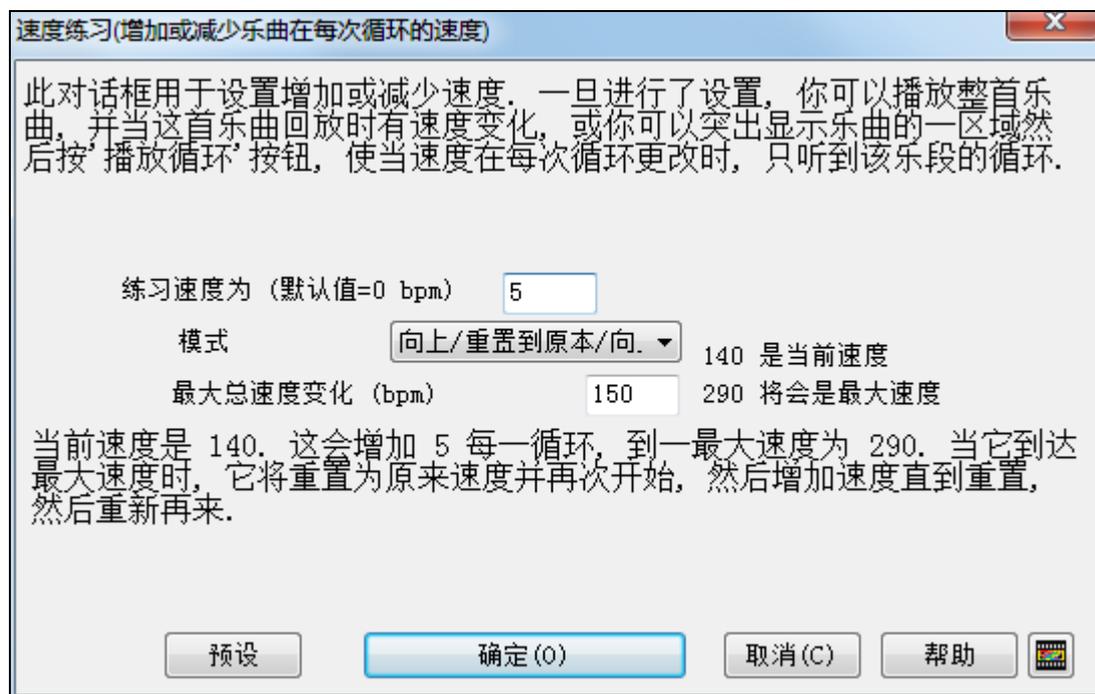
### ”Woodshed” 速度练习功能

当练习 (或”woodshedding”) 一首曲子时，每一次重复乐段或重头开始一首乐曲并需要加快速度时此功能是非常有用。



按下 [练习] 工具栏按钮，从下拉菜单中选择 *Woodshed (增加) 速度...*。这将打开**速度练习 (Woodshedding)** 对话框。

例如，如果你在这对话框设置“练习速度”的值为 5，速度将在歌曲 (或所选乐段) 每次从头重复时加快 5。这个理念是你开始时用慢速度演奏至完美，并随着歌曲的速度加快时持续下去。



当你按下停止时速度将回复为原始的速度。

练习速度字段有 4 种模式。当你设置练习速度值为非 0 时它们才可用。

1. “只会向上”，这会“永久”令每次重复时加快，直到速度 = 500，即是 BB 的最高速度。
2. “向上再向下”的模式，根据[可设定的增量]加速到[可设定最大]，然后开始按增量下降回原来的速度。例如，一首歌速度 140，如果你设置速度增加 5，增加到最大 100，这首歌会从 140,145,150 ...到 240，然后到 235, 230...回到 140 然后再循环。
3. “向上然后重置”模式，这会按增量加速至可设定最大然后重置为原来速度并再次开始。例如，一首歌速度 140，如果你设置速度增加 5，增加到最大 100，这首歌会从 140,145,150 ...到 240，然后转到 140 再次开始。
4. “向上和停留在最大值”模式，这会加速直到可设定最大并停留在此。

模式 2 和 3 是类似“跑步锻炼”，有速度变化的程序。

## 来自 MP3 的和弦(“音频和弦精灵”)



这个令人惊异的精灵自动地分辨来自任何 MP3，WAV 或 WMA (窗口媒体音频) 档案的和弦，并在 Band-in-a-Box 中显示。只要加载任何的 MP3 档案，

将立即在 Band-in-a-Box 中见到和弦。使用音频和弦精灵是一个很棒的学习方法，当你播放歌曲的时候，可同时见到和弦练习歌曲。

### 和弦谱概观

我们把一个和弦谱窗口加入音频和弦精灵，在一个屏幕上显示整首歌曲的和弦。这让你单击和弦谱上的一个小节，可跳到歌曲的那一个区域。

你能使用部份标志标示歌曲的段落，而段落之间用新行隔开，因此它们清楚地被见到。因此你也能学习歌曲的形式，因为你能在一瞥间见到各个不同的段落 (前奏/主歌/乐段/间奏)，或只是在和弦谱的部份上点两下，便很快地跳到任何段落。

对于这讨论，开启 c:\bb\Tutorial BB2007\Frontier.MP3。

你现在将见到歌曲，而且看见新的和弦谱窗口在音频和弦精灵中。

播放歌曲。

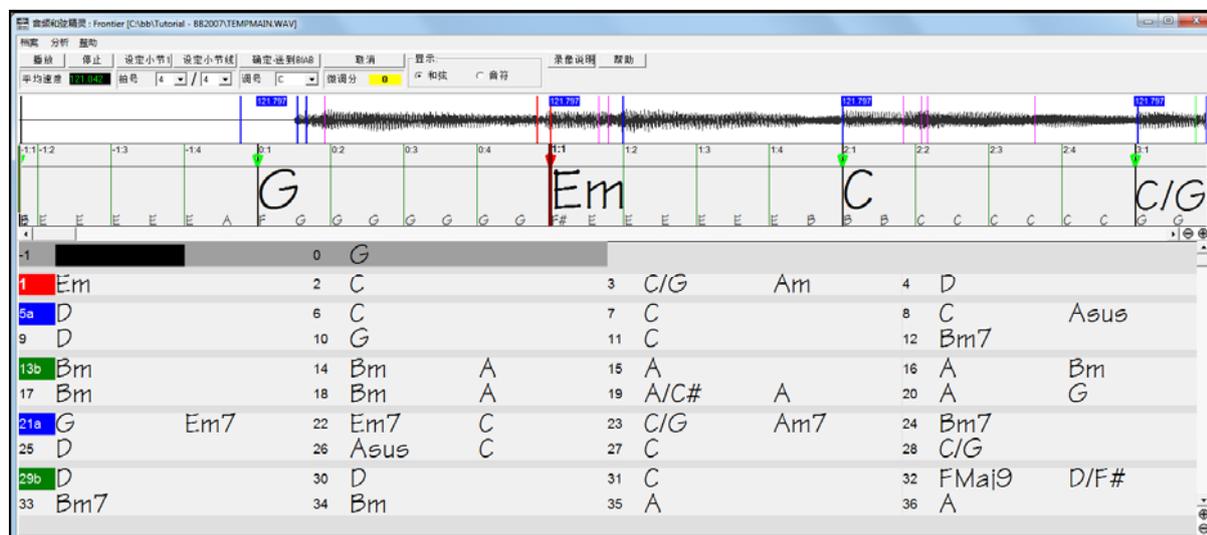
**设定小节线** 当新的小节开始，击**输入键** (或 F8)。这叫做“在小节在线轻打”。

你第一次这样做时，程序将设定那一点为“小节 1”。再在几条小节在线轻打。

在和弦谱上单击，音乐将跳到那一个位置。

现在，让我们在歌曲中设定一些段落。

如果小节开始一个新的段落，在和弦谱上单击小节 #，或按 **P** 键加入一个部份标志。再一次按 **P** 将改变部份标志，然后把它删除。



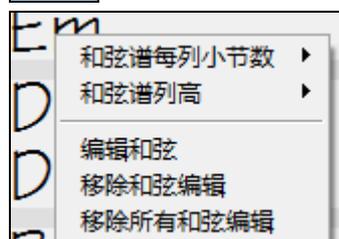
现在歌曲被分为数个段落，在每个段落之间有空行，每个段落于新行上。

如果我们想要再排小节数字，在波形时间在线，在你想设定小节 1 的地方右击，及选择“设定小节 1”。

在和弦谱上右击，改变每列小节数，或每屏幕列数。



在底部右面的 +/- 按钮改变列高。



和弦可在**音频和弦精灵**上编辑藉由在和弦上右击鼠标。当选择**编辑和弦**时，一个突出显示储存格在和弦位置开启。使用标准的 Band-in-a-Box 和弦输入新和弦的名字，按**输入键**进行编辑。

9 Bm G

被编辑的和弦名字是蓝色的。

个别的编辑能以**移除和弦编辑**指令删除,或所有的编辑在歌曲中能以**移除所有和弦编辑**指令删除。部份标志，和弦符号，调号和调谐设定储存在 Band-in-a-Box，而且可在和弦精灵来回传送。

音频和弦精灵是一个很棒的方法学习歌曲的和弦。你能加入段落及逻辑地分开歌曲，因此它也是一个很棒的方法学习歌曲的“形式”，一个重要的方式学习流行歌曲。

不仅是歌曲的和弦，**音频和弦精灵**也分辨，

- 档案的速度，
- 在歌曲各处的小节线，
- 微调侦查 (举例来说，从 A440 调高 5 分)

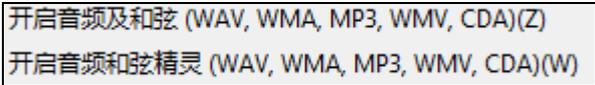
**注意:**音频和弦精灵估计音频档的和弦进行。它不是一个音频-至-MIDI 的采谱器，是一个更加精细的程序。

## 开启档案

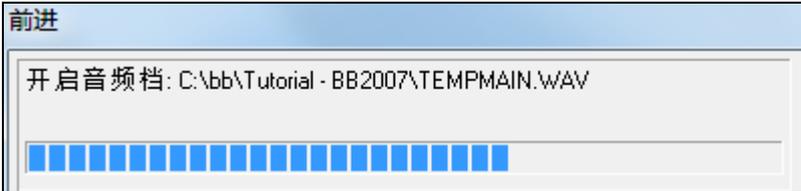


在**音频和弦精灵**中开启你的音频档,你能按下它的工具列的按钮或者使用 **档**菜单指令 **打开特殊 / 打开音频及和弦**。

如果你已加载 Band-in-a-Box 一个音频档案,使用 **开启音频和弦精灵** 指令。



当你选择一个档案开启的时候,你会见到一系列的**进行**讯息。



**音频和弦精灵**首先开启音频档,而且作最初的估计,找出音频拍子,而且估计一个速度映像,然后显示你的音频档。

## 音频和弦精灵窗口

拨动播放/暂停  
(空格条或多媒体播放/暂停键)

停止播放及回转至开始 (Esc 键)  
(单击 W 键以回转及没有停止)

指定小节线 (F8 或 输入键)

退出及将和弦送到 Band-in-a-Box

退出及没有和弦给 Band-in-a-Box



平均速度  
你不能够直接地设定平均速度,但是它有一个右击选单。

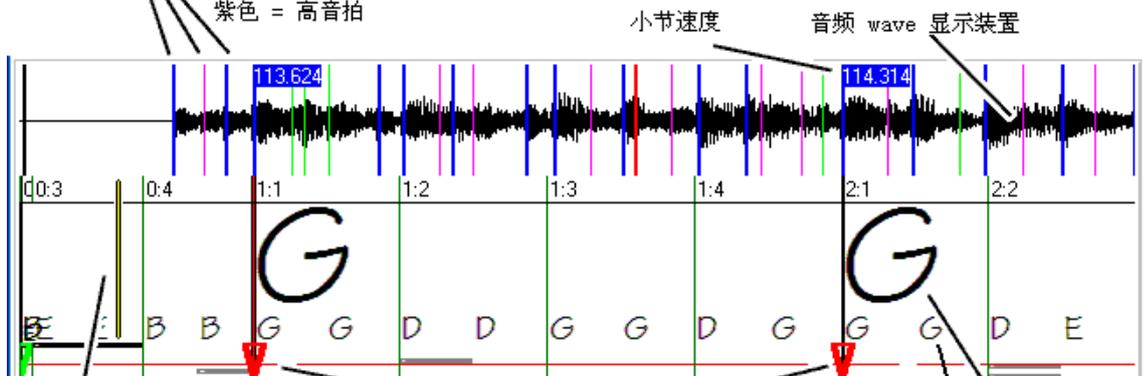
歌曲拍号

歌曲调号

微调  
如果歌曲不在音乐会音高中,这一个调整能改善和弦辨识。

垂直线是被发现的音频拍

- 蓝色 = 完整范围拍
- 红色 = 贝司拍
- 灰色 = 中间范围拍
- 紫色 = 高音拍



小节指示  
左边-单击及拖曳移动小节线  
使用者编辑的小节是红色的  
被推断出的小节线是绿色的

小节速度

音频 wave 显示装置

和弦

每个 8分音符,有可能的贝司音符

## 基本程控

**播放** 拨动 播放/暂停 (空间条或播放/暂停音键)。

**停止** 停止播放、回转至开始 (Esc 键)。

**设定小节线** 移动最近的小节线至目前的播放位置。F8 或 输入键 设定小节线。

**拍号:** 4 / 4 歌曲拍号, 支援 2/4 到 12/8。

**平均速度:** 120.934 平均速度, 右击为选项。

**调号:** C 歌曲调号。

**微调分:** 100 如果有需要的话, 用这改正歌曲的音高。

**确定 送到BIAB** 退出及将和弦送到 Band-in-a-Box。

**取消** 退出, 不把和弦送到 Band-in-a-Box。

## 和弦侦查

和弦侦查准确度取决于小节线的准确度。如果小节线不是对齐, 那么和弦侦查会不太好。一旦你学了怎样对齐, 在大多数的歌曲上对齐小节线是又快又容易的。

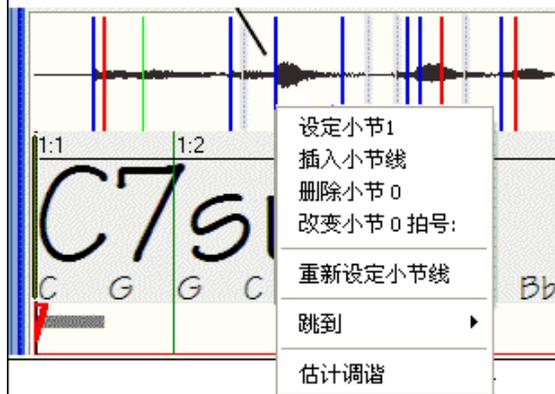
第一个任务是设置小节一的开始。因为一个音频档可以有一阵任意的沉默在歌曲最初的地方, 而且许多歌曲从小节某部份开始, 如果没有你的提示, 音频和弦精灵不能够容易地猜测第一个小节。

快捷键及鼠标播放控制让找寻小节一变得容易。轻打空间条开始播放, 观察位置光标, 而且听重拍。如果位置光标经过重拍, 而且你不完全确定位置, 你能轻打 W 键回转歌曲至开始, 而且重新播放歌曲的第一部份, 如需要可多次试听重拍, 直至确定它的位置。

你也能在和弦面板中单击, 跳至播放位置。如果节奏在重拍的附近是异常地复杂的, 你可以在疑似的小节一位置之前微微重复地按, 直至在正确的重拍上。

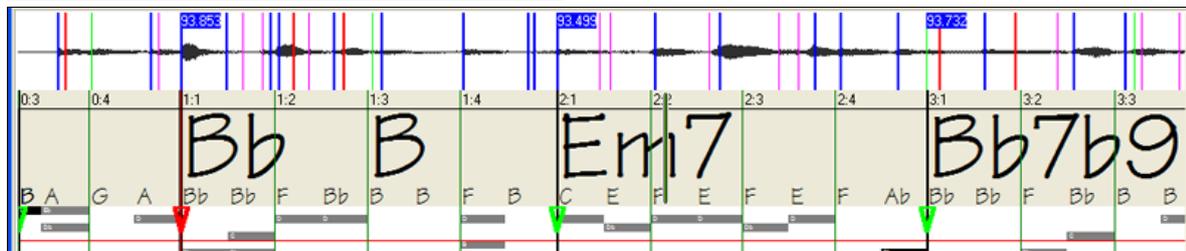
在下列的歌曲例子中, 我们已经找到小节一的重拍, 因此我们在那位置上右击设定小节一。

在下列的歌曲例子中, 我们已经找到小节一的重拍, 因此我们在那一个位置上右击以设定小节一。



现在小节一小节线是红色的 (在下面显示)。红色的三角形指示我们曾经编辑小节线。红色的三角形叫做好的小节线 (GBL)。绿色的三角形表示小节线是从音频和弦精灵的自动速度侦查功能自动地推论出的小节线, 及加上你编辑的好的小节线。我们叫绿色的自动小节线为推论的小节线 (IBL)。

在这一个歌曲例子上, 最初的自动速度侦查做了相当好的工作。只简单地设定小节一已经适当地对齐最初四个小节到音乐。在一些歌曲, 只需设定小节一便可为整首歌对准所有小节。

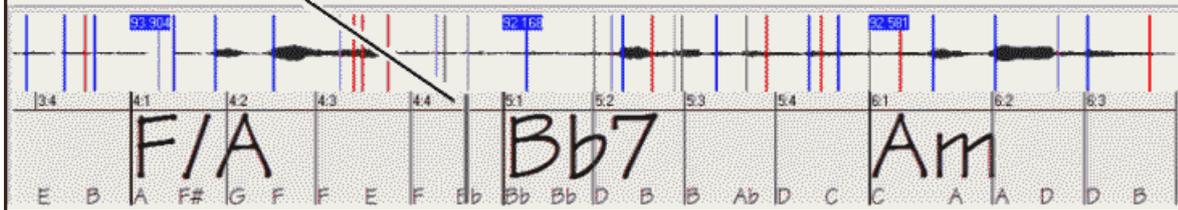


当这一个例子继续播放 (下面), 我们注意到, 音频和弦精灵在接近小节 5 有它的第一个错误。音频和弦精灵估计小节 4 的速度太慢。但是很容易解决。如果你喜欢实时控制, 只要在哪里实际上应该是重拍的地方按 F8 或者 输入键。

如果你喜欢停止时编辑, 你能以鼠标拖放小节 5 到它应该的位置, 或拖放播放位置光标到它应该的位置然后轻打 F8 或 输入键。

当接近小节 5, 自动速度追踪开始漂移。在播放的时候, 位置光标的目前位置是小节 5 应该是在哪里。

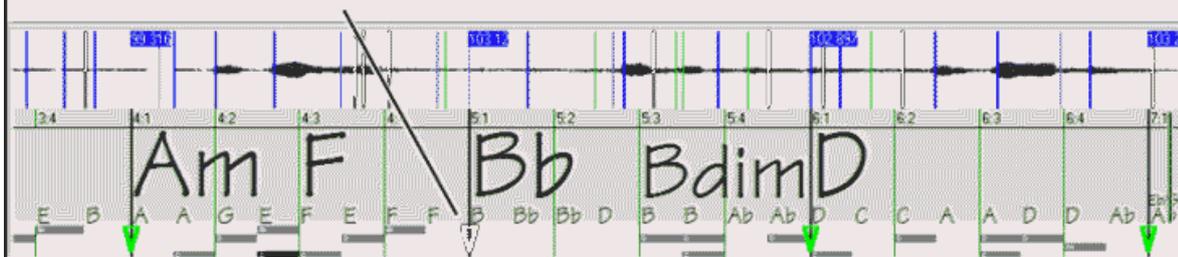
我们按 F8 或 输入键, 或按设定小节线按钮, 然后当播放继续, 音频和弦精灵将自动地重新估计播放位置右面的小节。



现在新的红小节线是以红色显示它被编辑。和弦现在更好。

在这一首歌曲的情况, 设定这一小节可好好追踪小节线至完结。

然而, 速度有激烈改变的歌曲, 放松感觉, 或拍号改变, 便需要几个调整。



当满意小节线及和弦, 单击 [好] 从和弦及速度映像回到 Band-in-a-Box。

### 和弦编辑



和弦可在在音频和弦精灵中以右鼠标单击编辑。当选择 *编辑和弦* 的时候, 一个反白储存格在和弦位置开启。使用标准的 Band-in-a-Box 和弦输入字符输入新的和弦名字, 而且按 *输入键* 编辑。

个别编辑能以 *移除和弦编辑* 指令移除, 或以 *移除所有和弦编辑* 指令移除在歌曲中的所有编辑。

部份标志, 和弦符号, 调号和调谐设定储存在 Band-in-a-Box, 而且可在和弦精灵来回传送。

### 快捷方式键

快捷方式键使在歌曲中移动较容易及设定小节线而不须操作鼠标用作 开始/停止/滚动条。

**播放/暂停**- 空间条, 或多媒体键盘 播放/暂停 键或 (某些键盘) 播放键。

**停止**-ESC 键, 或暂停键, 或多媒体键盘 STOP (停止) 键。

**设定小节线**-F8, 或 ENTER (输入) 键。

**跳到歌曲开始**- W 键, 或 HOME 键。

**跳到歌曲结束**- END 键。

**向前地跳一个小节**- 右箭头键。

**向后地跳一个小节**- 左箭头键。

**向前跳四个小节**- PAGE DOWN (下页) 键, 或 下箭头 键, 或多媒体键盘 NEXT TRACK (下条轨道)键。

**向后跳四个小节**- PAGE UP (上页) 键, 或 上箭头 键, 或多媒体键盘 PREVIOUS TRACK (先前轨道)键。

### 特别的情形

**拍号:**

如果一首歌曲不是默认值 4/4 拍号, 在你做别的东西之前, 设定拍号。

## 差的最初速度估计

### 两倍/一半 的速度:

音频和弦精灵 有时将你想要的速度 加倍-或者一半的速度。

### 些微错误:

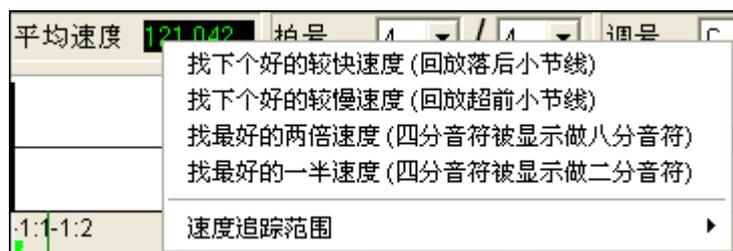
有时切分音的歌曲能有音乐的先来音, 这使 音频和弦精灵 猜测一个太快或太慢的速度。

### 完全地, 可怕地错误:

一些歌曲的节奏让一部计算机很困难了解。有时歌曲的旋律拍子是 120 的完美速度,在数学上更能配合音频拍子在一些简单的 (但是错误的) 相关的比率例如 80,100,160, 或 180 BPM。

如果最初速度估计是好的, 设定小节线功能将是最容易的方法更改这样的错误,只需要在播放期间按一些键。

然而, 如果最初的速度估计是可怕地错误,在你按一些 F8 以使它完全正确之前, 约略估计最初的速度, 可较有效。



右击平均速度控制, 做一些容易的自动修改。

**注意:** 如果你想要使用平均速度选单功能, 在你已经做很多小节编辑之前, 开启歌曲之后便使用选单。如果你启动平均速度选单功能, 在你已经吃力地编辑许多小节线之后, 这些功能的自动性能毁坏你先前的编辑。

在一些情况中, 有好理由将最初速度设定至慢速, 使用“找寻最好的一半速度”功能。

举例来说, 如果最初的速度估计比你想要设定的速度更加快速, 设定小节线功能会错误地认为你想要一个很快速度, 这会把余下的歌曲设定不必要的快速小节。在那情况, 如果你最初设定非常慢速(找到最好的一半速度), 然后 音频和弦精灵 将比较不可能误解你设定的小节线。

## 设定调号

一旦和弦看起来是合理的--举例来说, 如果你的歌曲看起来很有可能是 F 调--设定调号到 F 可控制更好的和弦写法。这只影响音符和和弦的表面显示 (降和升)。调号控制目前不影响和弦侦查的基本准确度。

## 调整微调

如果歌曲明显地不是音乐会音高, 这使和弦侦查比较不正确。

如果你的和弦看起来合理, 没有需要理会调谐。大多数的歌曲是接近音乐会音高。

但是如果你见到很多的和弦错误, 可调整微调控制。

如果你在键盘上演奏歌曲, 你要用听觉估计歌曲是如何不符合音调:

举例来说, 你可以调整键盘上的微调控制直到你的键盘与歌曲的音高相配 (依照你的听觉)。然后你可以看键盘的调谐, 调整 音频和弦精灵 的微调控制以相配。单击拖曳 音频和弦精灵 的微调控制 (像滑动器控制), 或右击微调控制然后输入一个数目。

微调控制现在不改变播放的音高 (虽然那将会是一个优良的功能)。现在 音频和弦精灵 的微调控制只改善在错误调谐歌曲上的和弦侦查。

微调控制以分检定--半音的百份之一。因此, 如果歌曲在 C 调中, 但是如果你将微调设定为 +100 分, 音频和弦精灵 将会显示和弦在 B 调中。同样地, 如果你将微调设定为 -100 分, 它将会显示歌曲的和弦在 C# 调。

微调控制可简单地用作一种相反的方法把和弦转调。但是如果你设定微调在中间某处, 音频和弦精灵 将会寻找在钢琴键之间的不调音符。

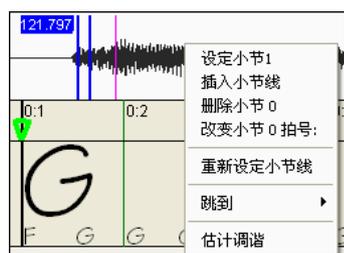
举例来说, 如果歌曲应该是 C 调, 但是它不幸地升高了 50 分—

许多原因可以导致一个记录不符合音乐会音高。也许录音室有一个坏掉的胶带记录器。也许钢琴调谐器损坏, 或歌手无法唱到最高的音符。或一些记录主管决定歌曲长了 10 秒, 而要求工程师把它加速一些。如此, 音频和弦精灵 会被混淆, 错误地识别一些音高太高和别的音高太低及侦查无意义的和弦。

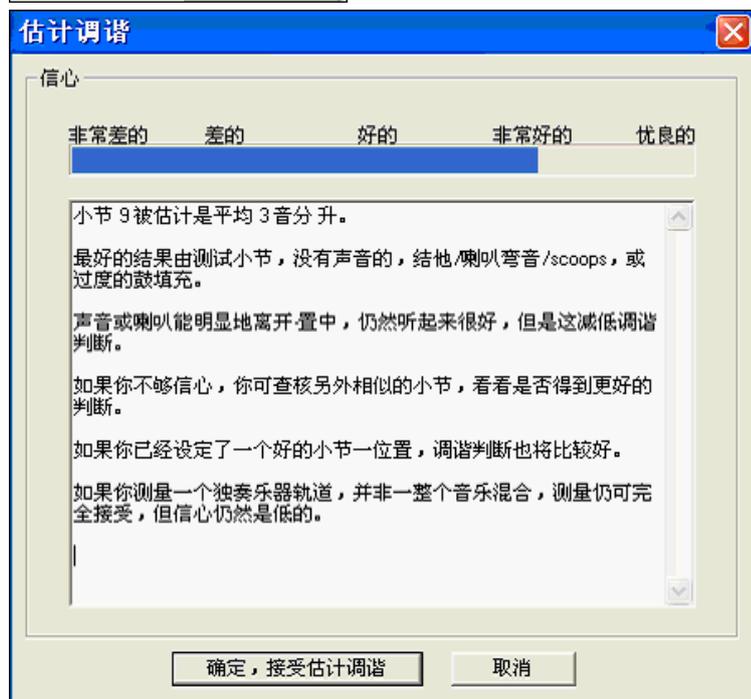
所以如果你喜爱的歌曲不幸地被记录高了 50 分, 只要将微调控制设定为 +50 分, 以便 音频和弦精灵 适当地

在 '原本的' 音调中显示。

### 自动估计调谐



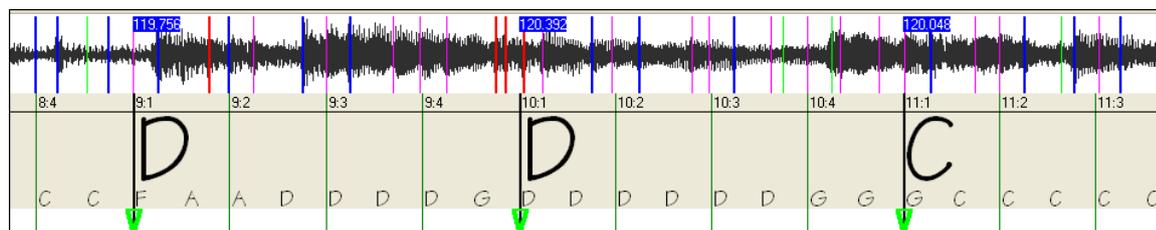
句型 | 音量调整 (这一个句型) 命令显示句型的平均力度 (音量), 并且让你设定一个新的音量。如果一个乐器的所有句型有相似的音量, 风格会平滑些。



### 不固定长度小节和速度大改变

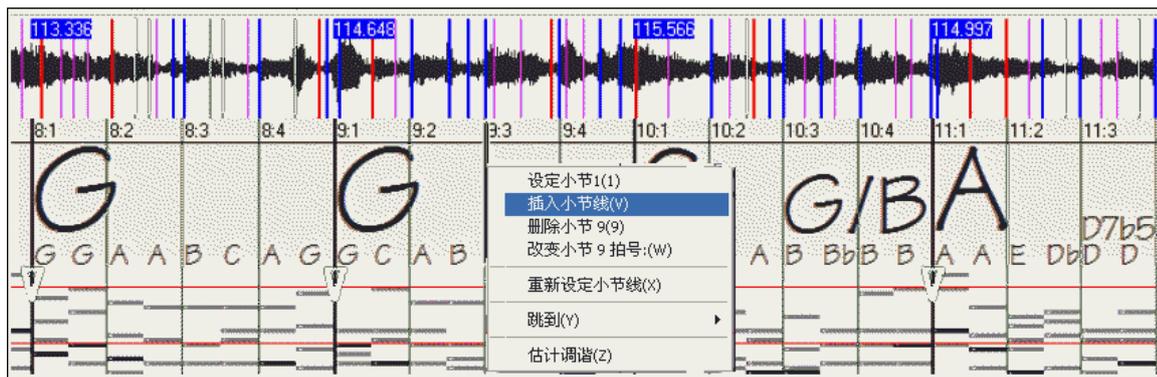
如果一首 4/4 歌曲偶然包含 3/4, 5/4, 或任何的小节--或如果速度有极端地转慢或转快的部份, 有时你能在播放期间设定小节线以调整它。

但是有时手动加上或者删除小节线是更方便的。下列的歌曲例子整体有一个 4/4 的拍号, 但是小节 9 应该有一个 2/4 的拍号。如果你只是在 9:3 设定小节线以缩短小节, 音频和弦精灵 将错误地决定你想把所有跟着的小节线改成双速度 4/4。

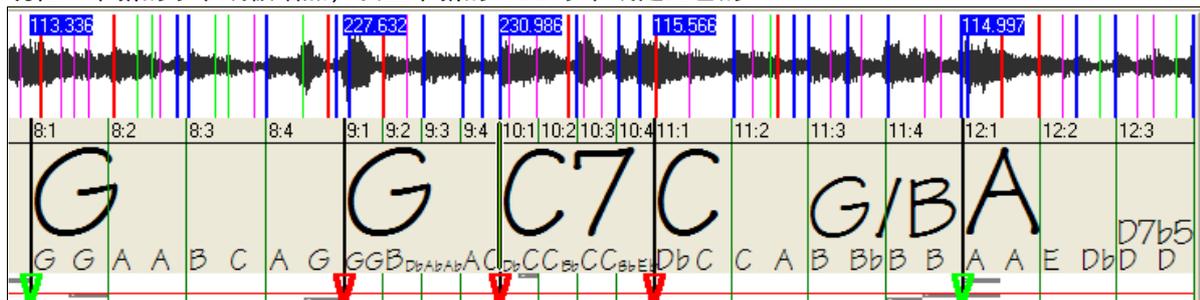


### 解决方案

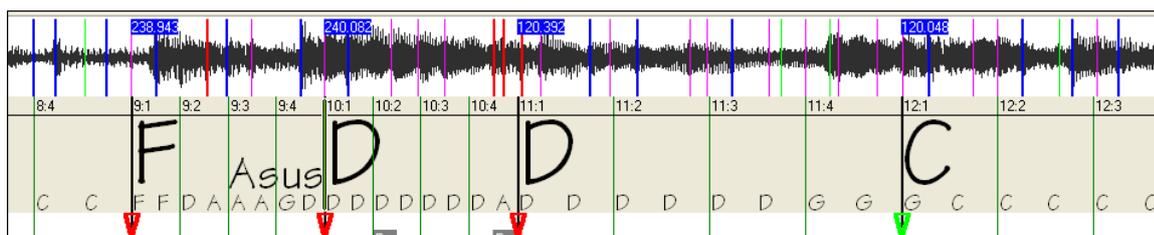
首先, 在拍 9:3 右击, 插入一个小节线。



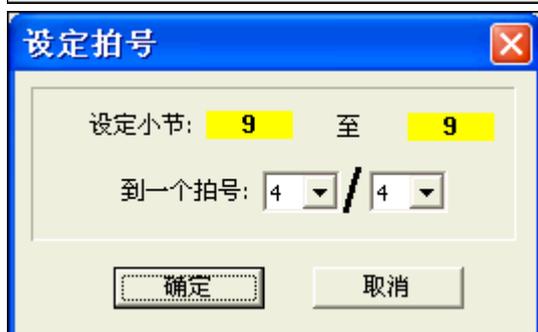
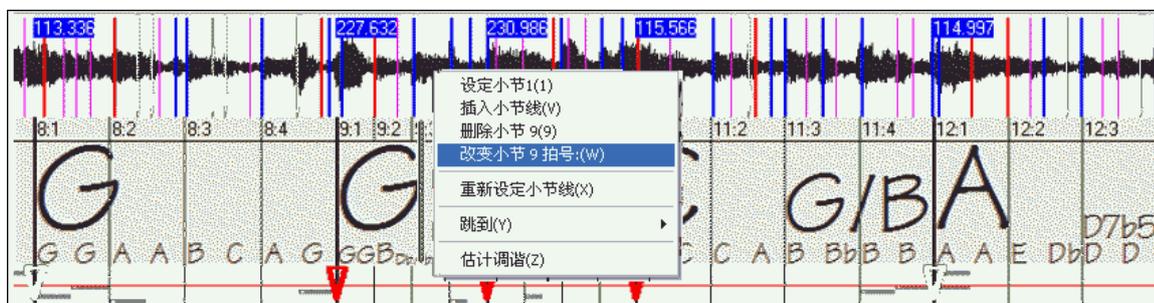
现在一个新的小节线被增加，及三个新的 GBL 小节线是红色的。

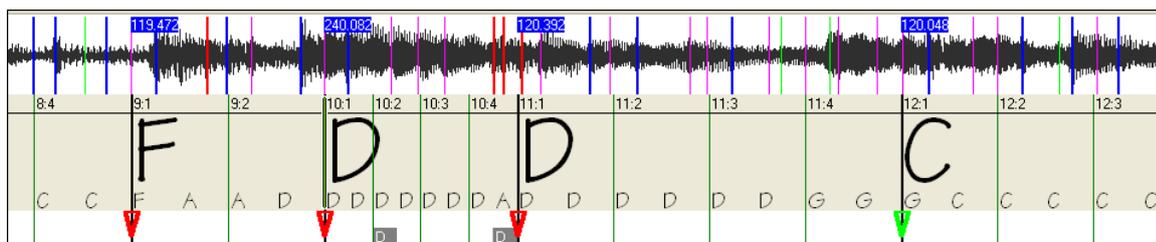


现在一个新的小节线被增加，及三个新的 GBL 小节线是红色的。

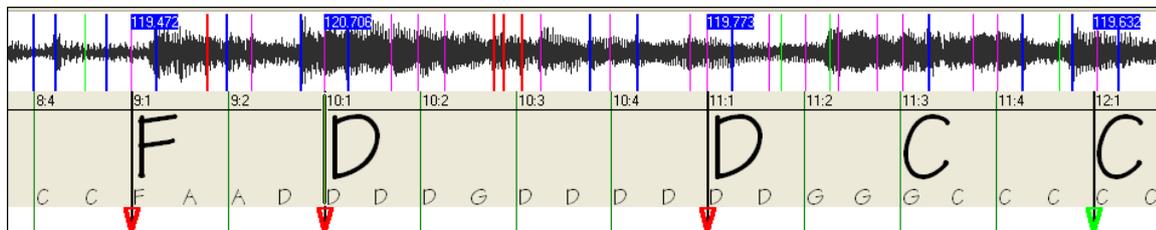


在短了的小节 9 上右击，而且设定了拍号至 2/4。





改变小节 10 至它需要的长度。在小节 11, 把鼠标设置在红色的三角形标志之上, 鼠标光标变成一个拖曳光标。单击及拖曳小节线到标示 11:3 的位置。



现在我们已经编辑了小节 9 用适当的 2/4 拍号, 而且保留在这 2/4 小节两边的速度。

### 音符显示装置

音符显示装置看起来像一个 MIDI 钢琴卷帘谱一样, 但是它不完全相同。音频和弦精灵寻找在每个八分音符时发现的最高频率, 及在音符显示装置中显示它们。

有时被显示的频率真的是在音频文件中弹奏的乐器音符。但是它们可能是假的讯息, 例如是鼓拍的临时符号最大声的频率。一个中间范围频率音符可能显示来自几种乐器的频率的总数。

但是不要假定每一显示音符在音频中是一个真正的音符。

### 显示控制

#### 横的滚动条

在 .WAV 档案中向前/向后。

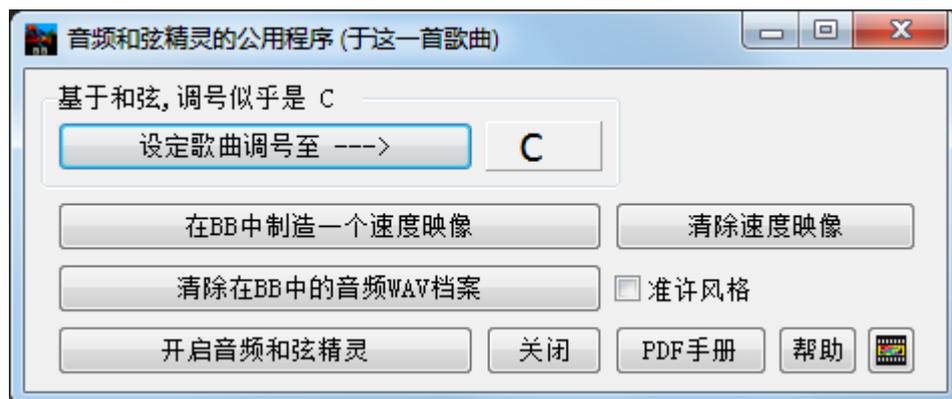


#### 加/减 缩放按钮



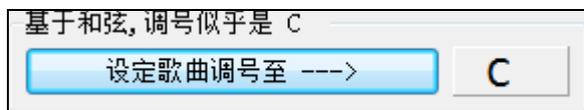
缩放显示装置以显示多些或少些。

### 音频和弦精灵的公用程序对话框



音频和弦精灵的公用程序对话框能随时从选单项目中启动 (档|打开特殊| 音频和弦精灵的公用程序, 或 音频| 音频和弦精灵的公用程序)。

它也从返回音频和弦精灵之后自动地启动。



只以和弦为基础自动侦查调号。这对来自音频和弦精灵的歌曲是有用的, 当你忘记设定调号或者对于没有设定调号的任何歌曲。

设定歌曲调号至 --->

如果你同意分析,你接受为歌曲推荐和弦调,按那“将歌曲调号设定为...”按钮。

### 制造一个速度映像

在BB中制造一个速度映像

当一首音频歌曲 (MP3/WAV/WMA) 被载入音频和弦精灵之后,音频和弦精灵 将自动地分配小节线,而且也许把它修改。如果你想要 Band-in-a-Box 歌曲档案跟随这些小节线,以便 BB 档案和音频档同步中播放,按“制造一个速度映像”按钮。



然后,你将见到红色的方格在 BB 和弦谱上,这指出速度改变和有速度映像。

清除速度映像

按“删除速度映像”移除速度映像,而且'红色的方格'将在小节线的周围消失。

**注意:**你能再显示速度映像,随时按“制造一个速度映像”便可。

清除在BB中的音频WAV档案

如果你已经加载一个 MP3 档案,音频轨道不是 MP3 档案,它是 BB 制造的 WAV 档案拷贝。因此你不会抹掉你的 MP3 档案!注意:你也必须储存 Band-in-a-Box 档案。

准许风格

如果你准许 MIDI 风格,你将听到音频档和 Band-in-a-Box 风格。否则你能藉由在这里不准许它使 Band-in-a-Box 风格静音。

开启音频和弦精灵

你能按这一个按钮(这也能从音频选单)再访音频和弦精灵。再拜访音频和弦精灵可再调小节线。

**提示:**如果你再访音频和弦精灵,该如何保存和弦



如果你确实再访音频和弦精灵,而且想保存你已经编辑的和弦,首先选择所有和弦,选择编辑-拷贝,然后,在音频和弦精灵之后,选择编辑-贴上。否则音频和弦精灵可能再分析你的和弦!

帮助

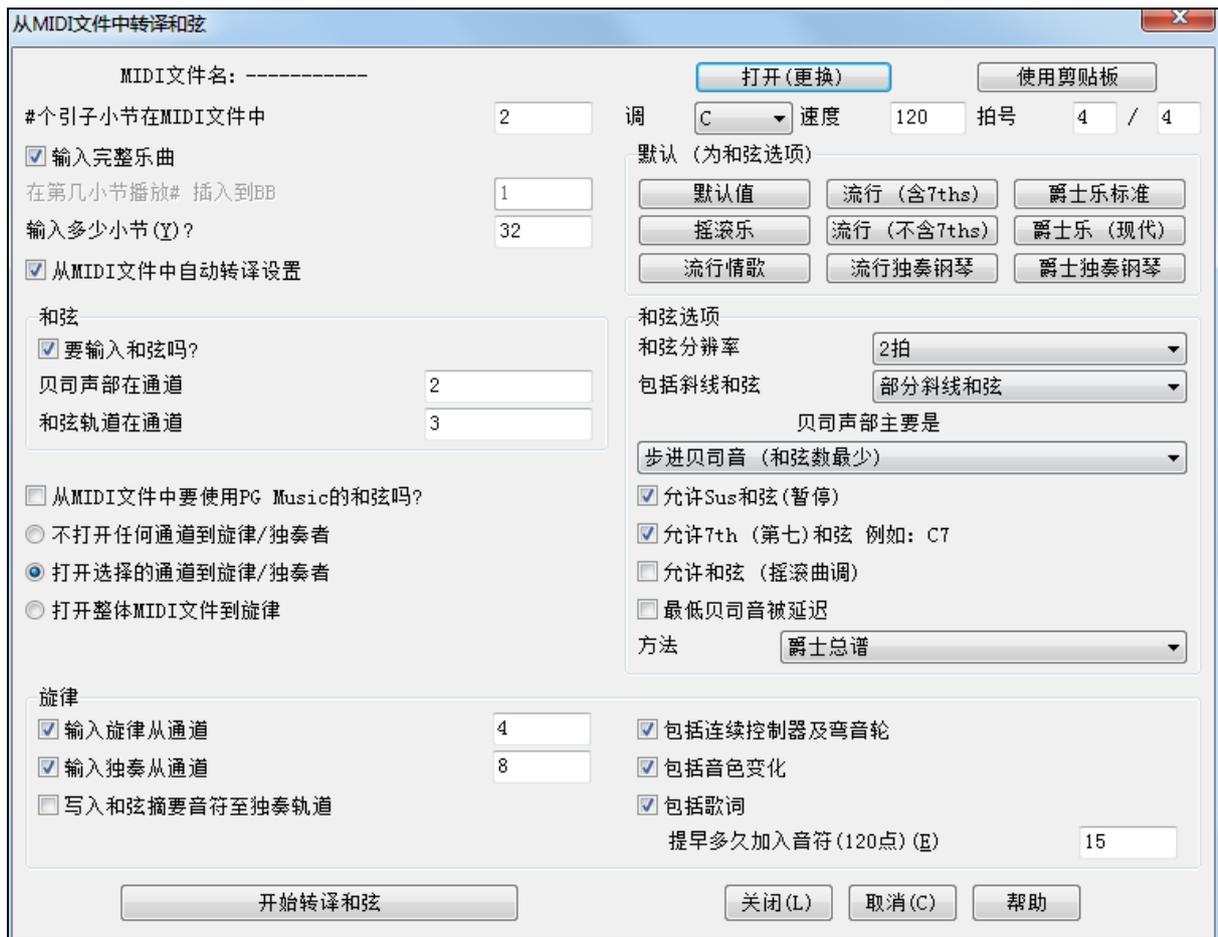
说明按钮开启说明档案 (BBW.CHM 档案), 描述主题的对话框, 和音频和弦精灵。

PDF手册

“PDF 手册”按钮 启动音频和弦精灵的 PDF 手册, 描述最新的功能。这一本手册在 BB 音频和弦精灵的档案夹中。

### MIDI 档和弦解释精灵

MIDI 文件通常是没有和弦标记的, Band-in-a-Box 的 MIDI 和弦检测精灵可以自动对 MIDI 乐曲进行分析。和弦像任何其它的歌曲写到 Band-in-a-Box 和弦谱上。你也能读轨道入旋律和独奏轨道。



## 汇入和弦

可从 MIDI 文件中汇入和弦。

首先，点击档/新建 清空当前乐曲，然后点击菜单档/ 导入/ 从 MIDI 档中导入和弦。

**打开(更换)**

点击此钮，选择要汇入的 MIDI 档。

**开始转译和弦**

点击此钮开始检测**和弦**。

可以设置以下检测选项：

**从MIDI文件中自动转译设置**

汇入 MIDI 档后，Band-in-a-Box 就自动开始进行相关的猜测，

因此，通常应勾选此项。

一经加载了 MIDI 档，并且，启用了自动解释功能，就可以在对话框中看到相应的解释值，如调号、乐曲使用的通道等。

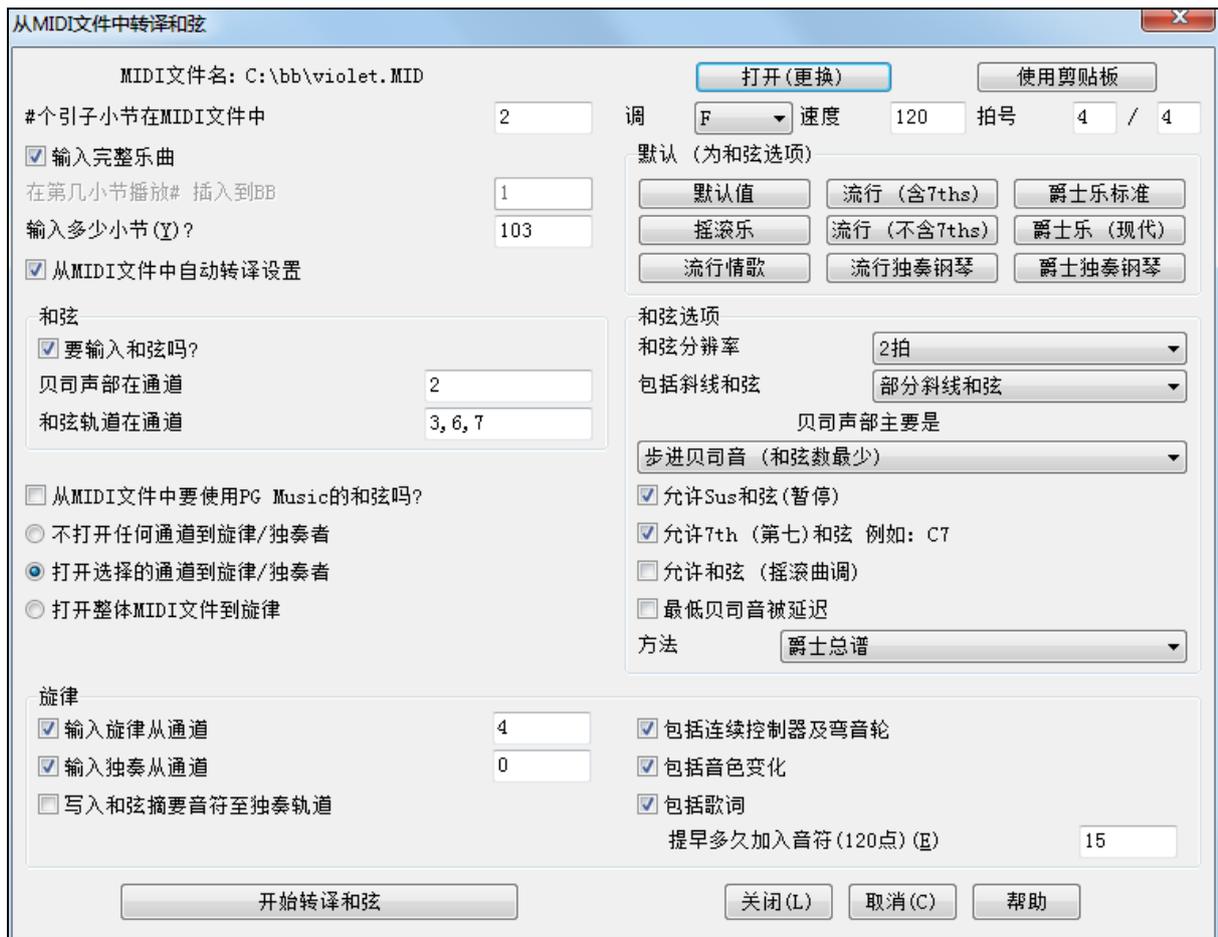
下面以\bb下的一首例曲 Violet.MID 为例，讲解和弦检测指南的操作过程。

- 点击文件/新建 清空当前乐曲。
- 点击菜单档/ 从 MIDI 档中汇入和弦。

**打开(更换)**

点击此钮，打开 c:\bb\Violet Song.MID 文件

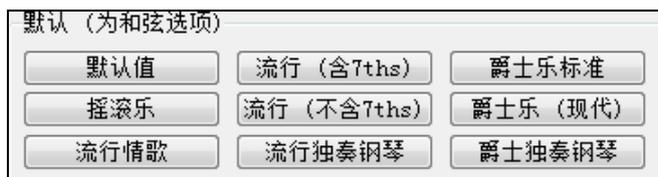
一经汇入了文件，在检测指南窗口中就可看到相关的检测结果：



上图的对话框中，包含了 Band-in-a-Box 检测的结果，用户还可以在该对话框中进行更精细的设置和调整。

- 包含 2 小节的前奏： 2
- 有 103 个小节： 103
- 调号、速度、拍号： F  120  4 / 4
- 贝斯在 2 通道： 2
- 包含和弦的通道： 3, 6, 7
- 旋律所在通道： 输入旋律从通道  4
- 没有其它类似旋律的声部： 输入独奏从通道  0

以上就是 Band-in-a-Box 检测出来的基本结果，如果与档不相符，可以人手更改。例如，如果旋律信道在信道 3 上，可以人手将它覆盖自动检测的结果。



这里可以选择乐曲使用的和声类型。

### 和弦选项

点击某个预置风格后，下列和弦选项将调出预置参数。你能在这对话框中盖过它们。



### 和弦分辨率

决定一个和弦持续的最小拍数。例如，如果设置为“2拍”，那么和弦精灵将在和弦上使用小于2拍的时值。如果乐曲内有一拍就改变一个和弦的情况，则应将长度单位改为“1拍”。预设的长度为2拍。

### 包括短促和弦

指定是否包含类似 F7/A 或 Cm/G 的“短促和弦”。

### 贝司声部类型

可以选择“根音”、“根音-3-5”或“随意”。如果选择“根音”，和弦精灵会把和弦的根音作为贝斯音符；选择“根音-3-5”，则和弦精灵会将认为贝斯可以位于和弦的根音、三音或五音上；选择“随意”，则和弦精灵不会限制贝斯音符的位置。

### 允许挂留和弦/7 和弦

决定是否使用 Csus 和 Bbsus7 之类的挂留和弦以及无三音的和弦（摇滚风格）。

### 延迟最低的贝斯音符

决定是否使用贝斯延迟。

### 主要风格



从方法组合框设置乐曲的主要风格为爵士或流行/乡谣。

### 使用预置选项快速设置



对于“Violet Song.MID”，我们知道它是一首爵士摇摆风格乐曲，因此可直接点击此按钮使用预置参数。

综上所述，和弦检测分以下三个步骤：

1. 汇入“Violet Song.MID”
2. 点击此按钮使用预设和弦参数。也可根据需要修改某些设置。
3. 点击此按钮将检测出来的和弦汇入和弦表。

检测结果如下图：

1a	F <sup>b</sup>	2	G <sup>7</sup>	C <sup>7</sup>	3	F <sup>b</sup> Maj <sup>7</sup>	D <sup>7</sup>	4	G <sup>m</sup> 7	C <sup>7</sup>
5a	F <sup>b</sup>	6			7	G <sup>7</sup>		8		
9	C <sup>7</sup>	10	G <sup>m</sup> 7	C <sup>7</sup>	11	F <sup>b</sup>		12		
13a	F <sup>b</sup> Maj <sup>7</sup>	14			15	G <sup>7</sup>		16		
17	C <sup>7</sup>	18	G <sup>m</sup> 7	C <sup>7</sup>	19	F <sup>b</sup>		20		
21a	B <sup>b</sup>	B <sup>o</sup> M	22	F <sup>b</sup>	23	B <sup>b</sup> Maj <sup>7</sup>		24		
25	D <sup>m</sup> 7	G <sup>7</sup>	26	D <sup>m</sup> 7	G <sup>7</sup>		D <sup>7</sup>	28	G <sup>m</sup> 7	C <sup>7</sup>
29a	F <sup>b</sup> Maj <sup>7</sup>	30			31	G <sup>7</sup>		32		
33	C <sup>7</sup>	34	G <sup>m</sup> 7	C <sup>7</sup>	35	F <sup>b</sup>		36		

从和弦表中可以看到检测结果。

但对于 Violet Song.MID 乐曲，这个结果并不完全准确，下图是正确的和弦：

1a	F <sup>b</sup>	2	G <sup>9</sup>	C <sup>13</sup>	3	FMA <sup>7</sup>	D <sup>7</sup> -	4	Gm <sup>7</sup>	C <sup>13</sup> b <sup>9</sup>
5a	F <sup>b</sup>	6			7	G <sup>7</sup>		8		
9	C <sup>7</sup>	10	Gm <sup>7</sup>	C <sup>7</sup>	11	F <sup>b</sup>		12		
13a	FMA <sup>7</sup>	14			15	G <sup>7</sup>		16		
17	C <sup>7</sup>	18	Gm <sup>7</sup>	C <sup>7</sup>	19	F <sup>b</sup>		20		
21b	B <sup>b</sup> b	B <sup>dim</sup>	F <sup>b</sup>		23	B <sup>b</sup> MA <sup>7</sup>		24		
25	Dm <sup>7</sup>	G <sup>7</sup>	Dm <sup>7</sup>	G <sup>7</sup>	27	Gm <sup>7</sup>	D <sup>7</sup>	28	Gm <sup>7</sup>	C <sup>7</sup>
29a	FMA <sup>7</sup>	30			31	G <sup>7</sup>		32		
33	C <sup>7</sup>	34	Gm <sup>7</sup>	C <sup>7</sup>	35	F <sup>b</sup>		36		3x

比较两个和弦表，可发现和弦检测精灵具有很高的准确程度。和弦精灵故意去掉了”C13”和弦，而用简单的”C7”代之，使它看起来更像一个主奏谱表。

### 汇入部分 MIDI 档或再做和弦谱的一个段落

输入完整乐曲

在第几小节播放# 插入到BB

输入多少小节 (Y)?

(在这里可以选择是汇入整首乐曲还是汇入其中的一部分)。可以试着按以下设置汇入 Violet Song.MID 档的一部分：

输入完整乐曲

在第几小节播放# 插入到BB

输入多少小节 (Y)?

### 其它设置

从MIDI文件中自动转译设置 使用 PG Music 的和弦名称，将在乐曲中添加一些特殊的事件，可以被 Band-in-a-Box 和 PowerTracks Pro 精确地识别。和弦精灵一经发现这些事件，就可准确地还原出和弦。

写入和弦摘要音符至独奏轨道 此选项仅用于诊断系统或其它特殊情况。如果检测结果存在大量错误，可以使用这个选项，将和弦音符汇入独奏声部以确定正确的和弦。用数字键盘的 [Ins] 和 [Del]可以快速试听和弦。

- 包括连续控制器及弯音轮 选择是否包含控制器和歌词。
- 包括音色变化
- 包括歌词

### 练习窗口

一个新的练习窗口容许方便地“按一个制”便可使用帮你练习的 Band-in-a-Box 功能。

这包括听力训练对话框，游戏 (音高侵略者...等等)，节拍器，学我演奏，视奏，101 反复乐节系列，和更多。



要启动练习窗口，按在工具栏上的 [练习] 按钮并从下拉菜单选择 练习中心。你也可以去到菜单窗口 | 练习窗口 或使用快捷键 Alt+Shift+L。



练习窗口的功能。



可快速存取你最爱/偏爱的“练习”档案夹, 所以你不必经过一系列对话框才可加载歌曲。



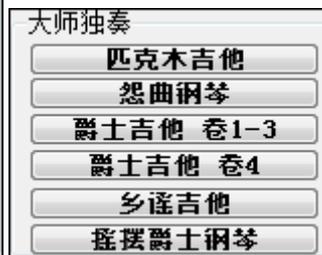
按一个制存取 Band-in-a-Box 教育有关的功能 (和独奏一起弹奏, 听力训练, 游戏)。



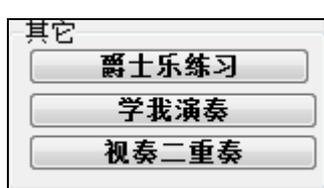
复制整列句型到指定的新列。



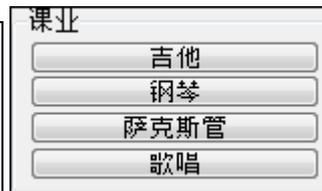
一个按钮存取许多 Band-in-a-Box 加装程序, “101 反复乐节”系列和“大师独奏”。



按一个制存取许多其它 PG Music 教育有关的程序及课业。



这些项目大部分是“加装程序”产品, 并不包含在 Band-in-a-Box 程序之中。如果你的硬盘机有安装这些项目, 及安装到预设目录, 练习窗口将会找到它们。如果不在预设目录, 你何设定这些项目的安装位置。



显示加装程序如果N/A “显示加装程序如果 N/A” 设定, 你能选择显示或不显示你没有的项在屏幕上。

关于所有加装程序程序的更多信息能在[www.pgmusic.com/practice.htm](http://www.pgmusic.com/practice.htm) 找到。

## 制造及使用练习档案夹

如果你正在和朋友准备一个表演或者即兴演奏,你应该用一系列的歌曲。假设它们是在“c:\Bob's Tunes”的档案夹中。

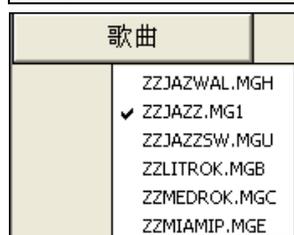


在档案夹图像上单击。你将见到一个选单列出*处理档案夹*子选单,让你制造/移除练习档案夹。



这是所有练习档案夹的列表(开始时可能没有,你能使用*处理档案夹*选单指令加上它们)。加上一个你时常使用的档案夹到这个列表。

**注意:** 练习档案夹被限制为 200 首歌曲,因为它们在一个选单上显示为快速存取。因此当档案夹有数以百计的歌曲时,不使用这一个功能,而使用歌曲列表对话框。



在练习档案夹的列表之后,你见到一系列的“喜爱的档案夹” – 这些是你最近常用的档案夹。

一旦你已经选择一个档案夹,按 [歌曲] 按钮,你将见到那一个档案夹内的文件名字的选单,于目前的歌曲有一个检查标志。藉由选择选单项目加载一首歌曲。

## 练耳辅导

听力训练是所有音乐家的一种重要练习。现在你能用来自 Band-in-a-Box 的辅助练习训练你的听力。除了普通的音程练习之外(纯 4 度, 小 2 度, 等等), 听力训练练习更进一步提高给爵士乐和流行乐曲音乐的“用耳朵弹奏”练习, 认识普通的和弦类型(举例来说, 大调, 小调, 和属等等)。

在练耳辅导中, 程序可以随机地产生一些音符(或音程、和弦), 用户根据听辨结果进行回答, 完成一个阶段练习后, 程序会显示成绩报告。



按在 [练习] 工具栏按钮并从下拉菜单选择 听力训练 去启动*听力训练窗口*。另一选择是, 按 **Ctrl+Shift+J**, 或去到 *窗口 | 听力训练*。

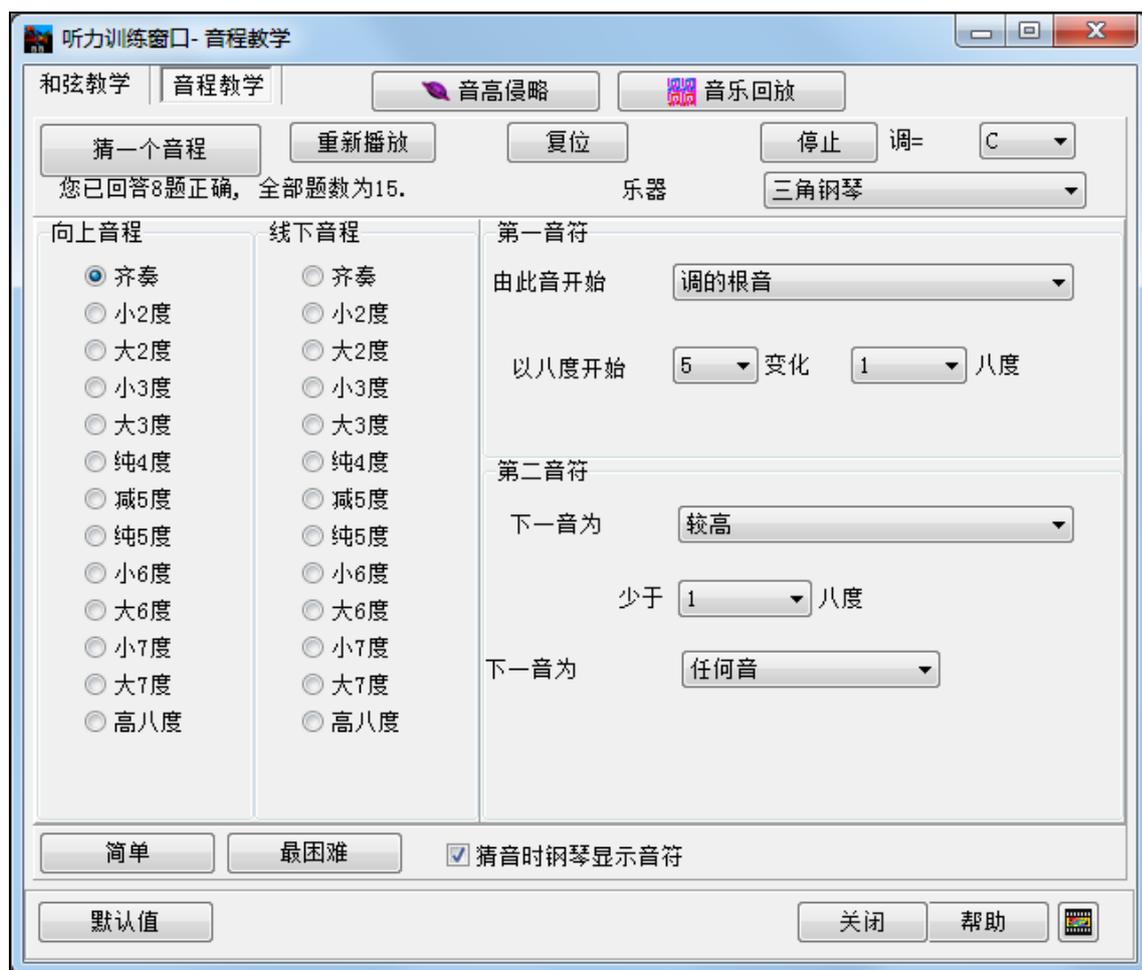
听力训练窗口中有 2 个模块:

1. 音程辅导播放音程你确认音符。
2. 和弦辅导播放和弦让你确认(根音 + 延留音)。

## 音程辅导

音程教学

此按钮对应音程练耳模块。



点击列表中的音程就可听到发声，例如，点击小三即可听到小三度音程。

设置猜测的难度：普通、容易、较难。



**猜一个新根音** 点击此按钮开始音程猜测练习。

这里可以设置音程发音的一些基本参数。

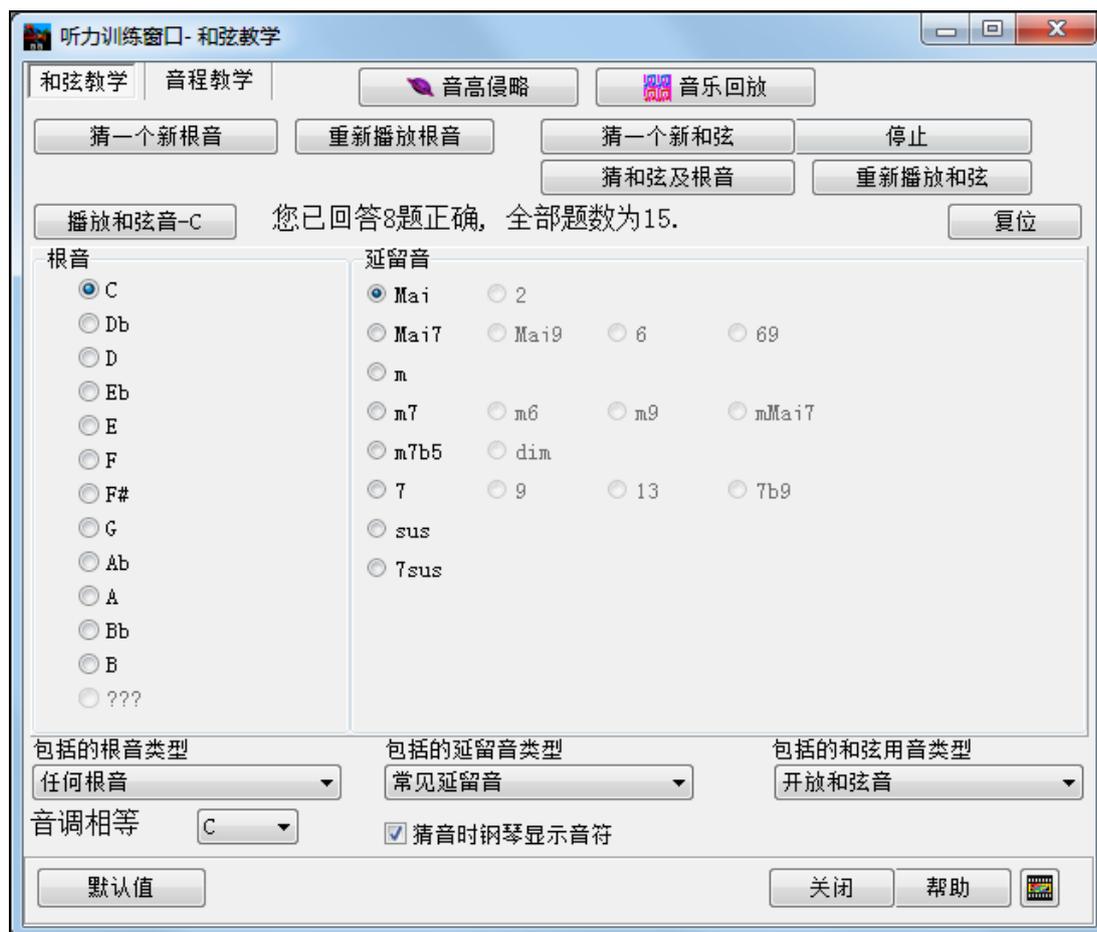


### 和弦辅导

**和弦辅导** 此按钮对应和弦猜测练习模块。

**播放和弦音-C** 点击此按钮给出一个C音作为参考。

左边为根音，点击可发声。  
右边为延留音，点击可发声。



### 猜测根音

**猜一个新根音** 点击此按钮，程序将随机发出一个根音。

**重新播放根音** 点击此按钮重复发音。如果需要参考音，可点击[参考音-C]。

**根音** 根据猜测结果，点击相应的根音。  
如果猜测正确，练习会继续；如果猜测错误，程序会给出提示，直至猜到正确答案为止。  
**停止** 按停止按钮停止练习。

### 猜测根音及延留音

**猜一个新和弦** 点击此按钮进行和弦猜测练习。  
点击[重复]可重复播放一次。

**猜和弦及根音** 在此模式下，需要同时猜测出根音与和弦。

根音与和弦同时发声，但猜测时分两步进行。可以先回答根音，也可先回答和弦。

### 包含的根音类型

指定包含进练耳部分的根音类型。

### 包含的和弦类型

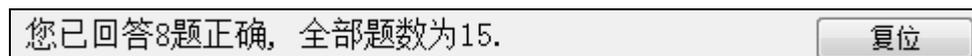
指定包含进练耳部分和弦类型。

### 包含的发声模式

可选择和弦的发声模式：**根音位置**、**开放式**、**封闭式**。该设置也用于试听和弦。

## 在琴键上显示音符

勾选此项，则在猜测练习时琴键会显示音符。



这是练习成绩记录，点击[重置]可清除记录。

## 听力训练游戏

学习最有效是当它是乐趣的时候。已加入两个新的游戏到 Band-in-a-Box 听力训练模块内以加添在“Woodshed”中的乐趣。



按听力训练对话框中的按钮，或按在工具列上的特定按钮可应用程序。

### 音高侵略者



**音高侵略者** 当你击落由上方侵略的“外星”音符时，帮助你发展完美的音高。你听到音符声音，便按在屏幕上的钢琴/MIDI 或者 QWERTY 的键盘以击落它们。

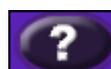


选择侵略音符类型的数目，和级数以决定音符的速度。

按在屏幕上的钢琴，MIDI 键盘或者 QWERTY 键以击落外星人。



可让你自订游戏。

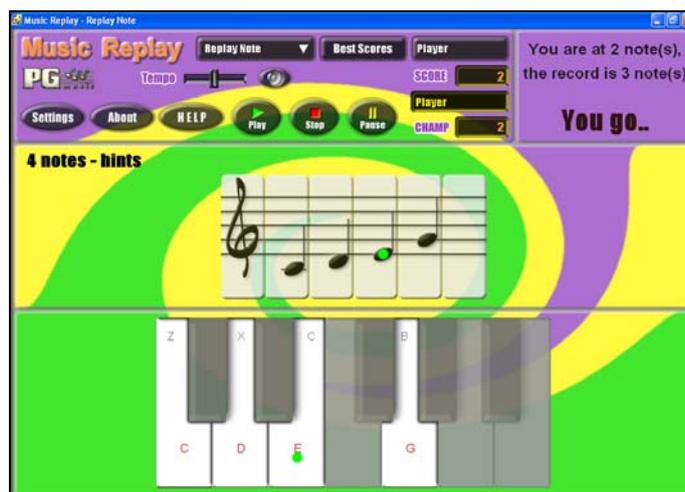


按说明按钮可获更多数据。

### 音乐回放



**音乐回放** 藉由让你再演奏游戏程序刚播放的音符、节奏或旋律以发展你对音高、节奏和旋律的辨识。



为音乐回放选择游戏的模式。

有三个模式：

1. 音符回放
2. 节奏回放
3. 旋律回放



选择级数设定游戏难度。



按说明按钮可获更多数据。

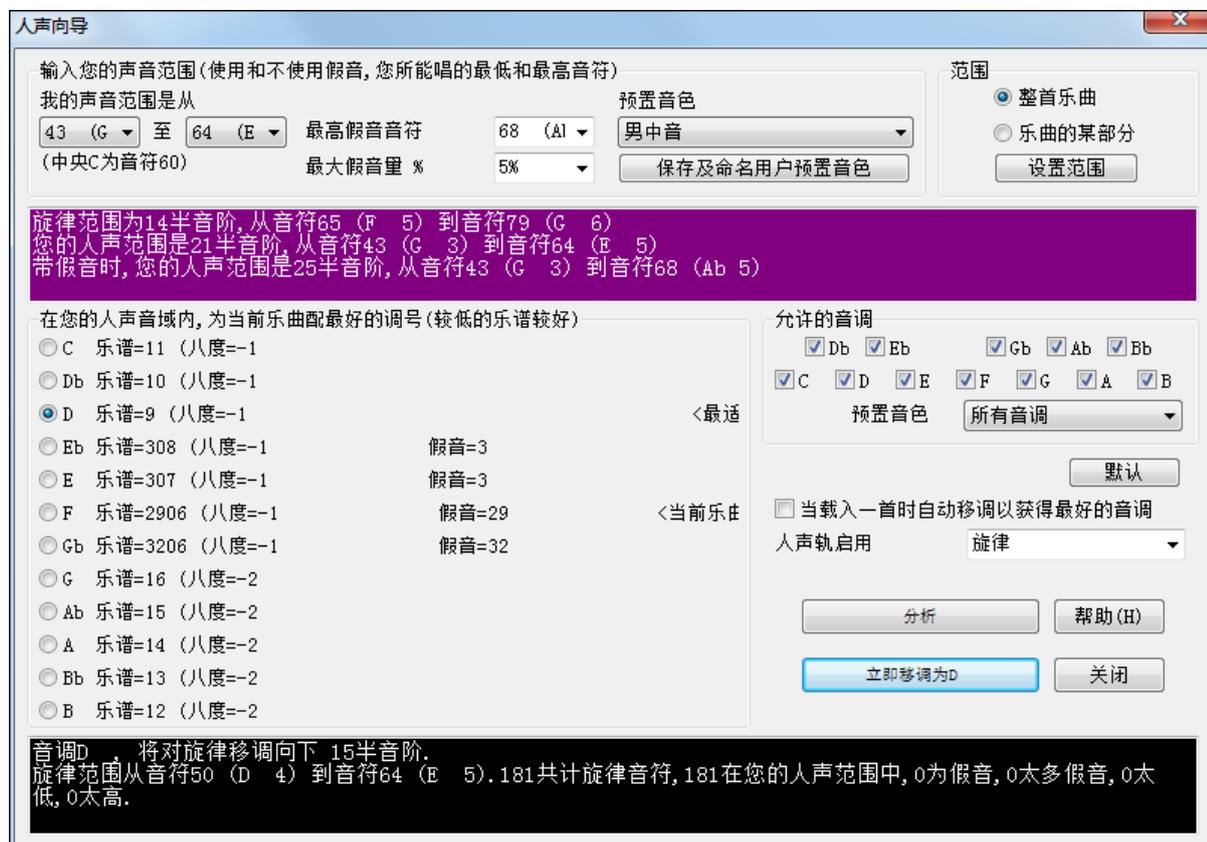
## 人声精灵

人声精灵可以显示出最适合演唱者人声范围的音调！

此项功能可以帮助您选择最适合您的乐曲调号。打开人声精灵，输入您的人声类型（男中音、男高音等）或者选择一个自定义的人声范围。然后，人声精灵会对乐曲进行分析，并给出乐曲的建议调号。我们会用到的一些选项包括“包含/不包含假音范围”、“限制使用这些音调[...]”、“立即移调”。

在进入人声精灵之前，先加载 c:\bb\Tutorial - BB 2005 档夹中的乐曲：Old Folks at Home，该乐曲为 F 调，我们使用人声精灵来为男中音类型的歌手找到最适合的音调。

选择菜单项目 窗口 | 歌词 | 人声精灵 去进入人声精灵。



从如上的屏幕截图中可以看出：人声精灵经分析得出对于男中音来说，D 调为最适合的音调（以绿色表示）；其它建议的音调以红色表示；不建议使用的音调以灰色表示（包括当前乐曲音调 F 调）。

下面我们来看看人声精灵窗口中的各个部分。

人声精灵窗口共有 4 部分需要您来输入。

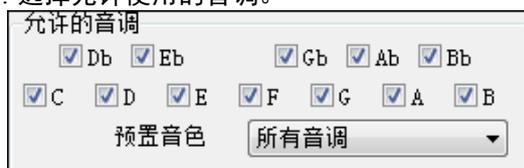
### 1. 输入您的人声范围。



2. 在此，可以输入您的人声范围（最低音符到最高音符）。如果您能够以假音演唱，您也可以输入您所能唱的最高假音音符，以及能接受使用百分之多少的假音音符。

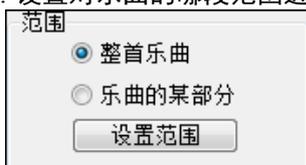
也可以选择一种预置的人声类型（例如男中音、女低音等），或者可以从 8 种用户自定义预置中选择一种，并保存其自定义的人声范围（这需要按下[保存及命名用户预置]按钮）。

### 3. 选择允许使用的音调。



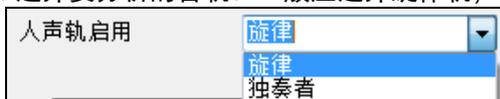
许多音乐制作人都有一些自己偏爱使用的音调，因此，可以在此设置允许使用音调以供人声精灵选择。例如，如果选择了“爵士”音调，则人声精灵会推荐最适合的音调为 C 调，而不是 D 调。

4. 设置对乐曲的哪段范围进行分析（通常设置为对整首乐曲进行分析）。



一般情况下对整首乐曲进行分析，当然了，您也可以指定一个范围，让人声精灵对乐曲的指定范围进行分析。

5. 选择要分析的音轨。一般应选择旋律轨，当然，也可以选择独奏轨，对独奏轨进行分析。



按下[分析]按钮，可以分析旋律。

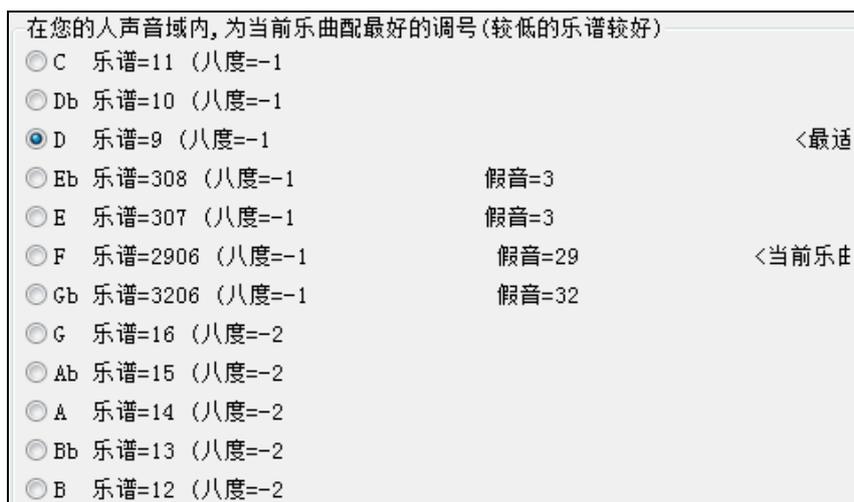


有许多功能可以自动对乐曲进行再分析，但是该按钮是强制对乐曲进行分析。如下为乐曲分析的结果。

1. 紫色区域描述的是乐曲的当前范围，给出了最低音符和最高音符，并与您的人声范围相对照。

旋律範圍為 14半音階，從音符 65 (F 5) 到音符 79 (G 6)  
您的人聲範圍是 21 半音階，從音符 43 (G 3) 到音符 64 (E 5)  
帶假音時，您的人聲範圍是 25 半音階，從音符 43 (G 3) 到音符 68 (Ab 5)

2. 收音按钮可以显示出 12 个半音阶对应音调的分析结果，并给出评测值。评测值最低的为最合适的音调（以绿色表示）；其它建议使用的音使用黄色表示；灰色表示不建议使用音调。



以示范曲 *Old Folks at Home* 为例，由图可见，D 调为最适合的音调；G 调至 Db 调为其它建议使用的音调。

底部的黑色区域给出了如果要把乐曲移调至选定音调有关人声范围的分析。

音調D，將對旋律移調 向下 15 半音階。  
旋律範圍從音符 50 (D 4) 到音符64 (E 5)。180 共計旋律音符，180 在您的入聲範圍中，0 為假音，0 太多假音，0 太低，0 太高。



现在，人声精灵已给出乐曲最适合的音调，我们可以关闭人声精灵对话框或者将乐曲立即移调至建议使用的音调上。



在“自动移调”选项框中做选取标记，就可以使人声精灵工作于自动模式下，并且在乐曲加载时就对乐曲自动移调，而不必打开人声精灵对话框进行有关操作。这样，保证加载的乐曲都能自动移调为适合您的人声范围，但是，如果移调后的效果不是很理想，可以打开人声精灵，根据人声精灵的分析结果，将乐曲重新移调为其它推荐的音调。

## 重新协调(旋律的和弦)

### 为旋律产生和弦

新的“重新协调”功能能为旋律产生和弦，或为旋律产生改良的和弦进行。这功能在你选择的类型中，只基于旋律产生和弦进行。

重新协调是为一个旋律产生一个完全新的和弦进行,在你选择一个类型中(爵士乐,乡谣...等等),这不理会任何在歌曲中现有的和弦。

重新协调有两个分开的窗口。

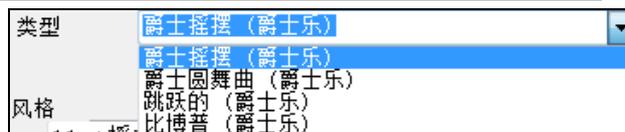
1. 为全首歌曲重新协调,产生全新的和弦进行。  
-或-
2. 为部分歌曲显示一个可能的和弦进行选单。

### 产生全新的和弦进行

为全首歌曲或部分歌曲产生全新的和弦进行, 进到菜单 **编辑 | 和弦 | 自动-产生和弦重新协调**。你然后见到 **选择重新协调**对话框。

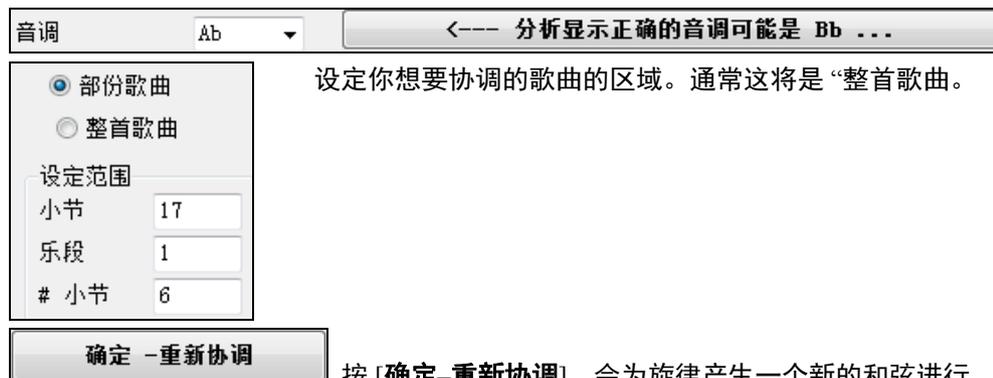


你应该做的第一件事,为重新协调设定“类型“。举例来说,如果你想要“爵士摇摆”类型,在类型中选择。



然后你将得到典型的爵士乐和弦。

确认音调是正确的。Band-in-a-Box 分析旋律,而且为歌曲猜测音调。如果目前的音调是不同的,Band-in-a-Box 将建议新的音调,你能按按钮设定新的音调。



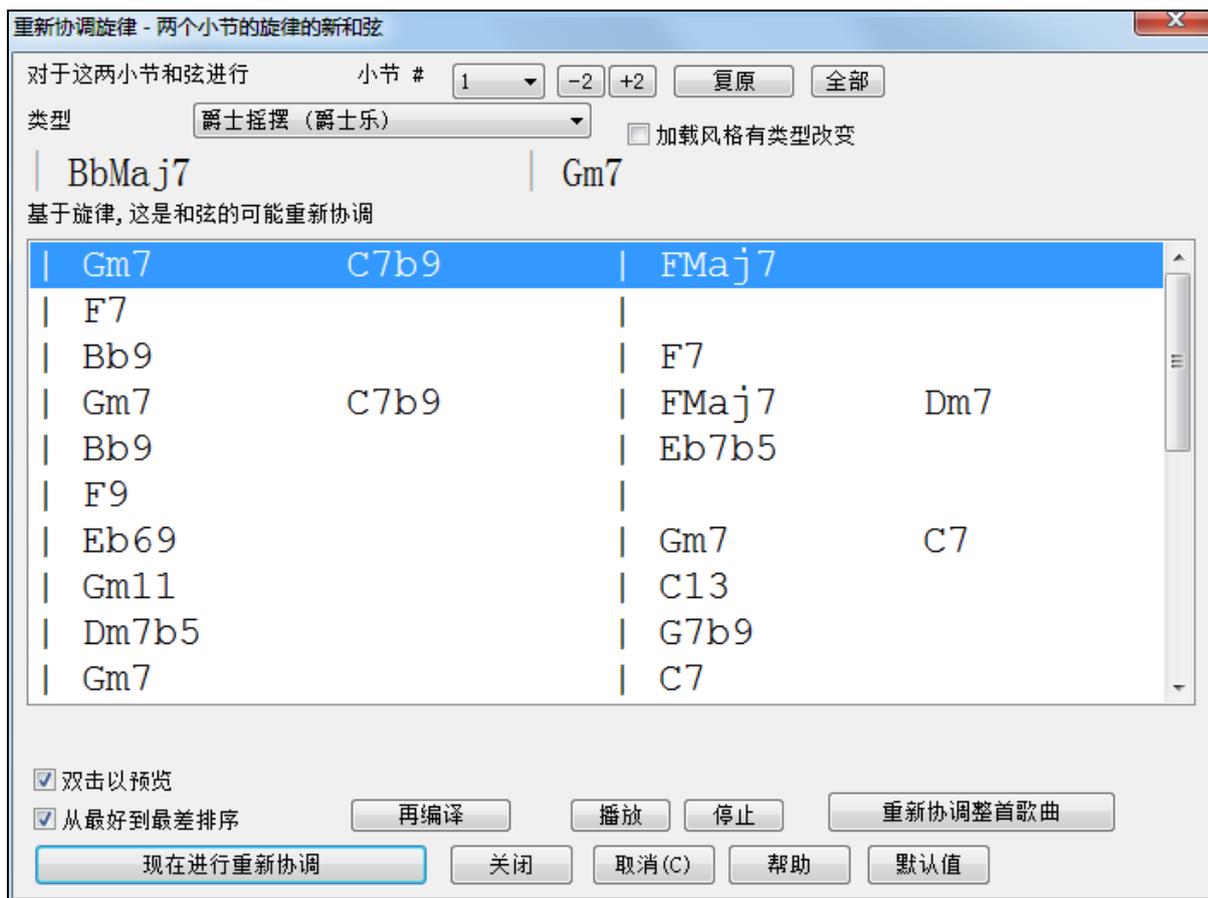
设定你想要协调的歌曲的区域。通常这将是“整首歌曲”。

按 **确定-重新协调**], 会为旋律产生一个新的和弦进行。

### 可能的和弦进行选单

互动地使用这功能,使用“小节重新协调”为部分旋律显示一个可能的和弦进行选单,你可试听以选择一个最好的。这让你听到一些新的和弦进行于现有的旋律或为没有和弦的歌曲调整全新的和弦进行。

选择 **编辑 | 和弦 | 和弦重新协调**对话框(选择你自己的)。这显示在歌曲中目前的小节(举例来说,小节 7)。基于旋律和你选择类型,它为目前的旋律显示一连串的建议和弦进行。



**现在进行重新协调** 选择一个和弦进行, 按 [现在进行重新协调], 程序将插入那和弦进行。

**从最好到最差排序** 根据设定, 和弦进行会依字母顺序, 或从“最好到最差到”排序。

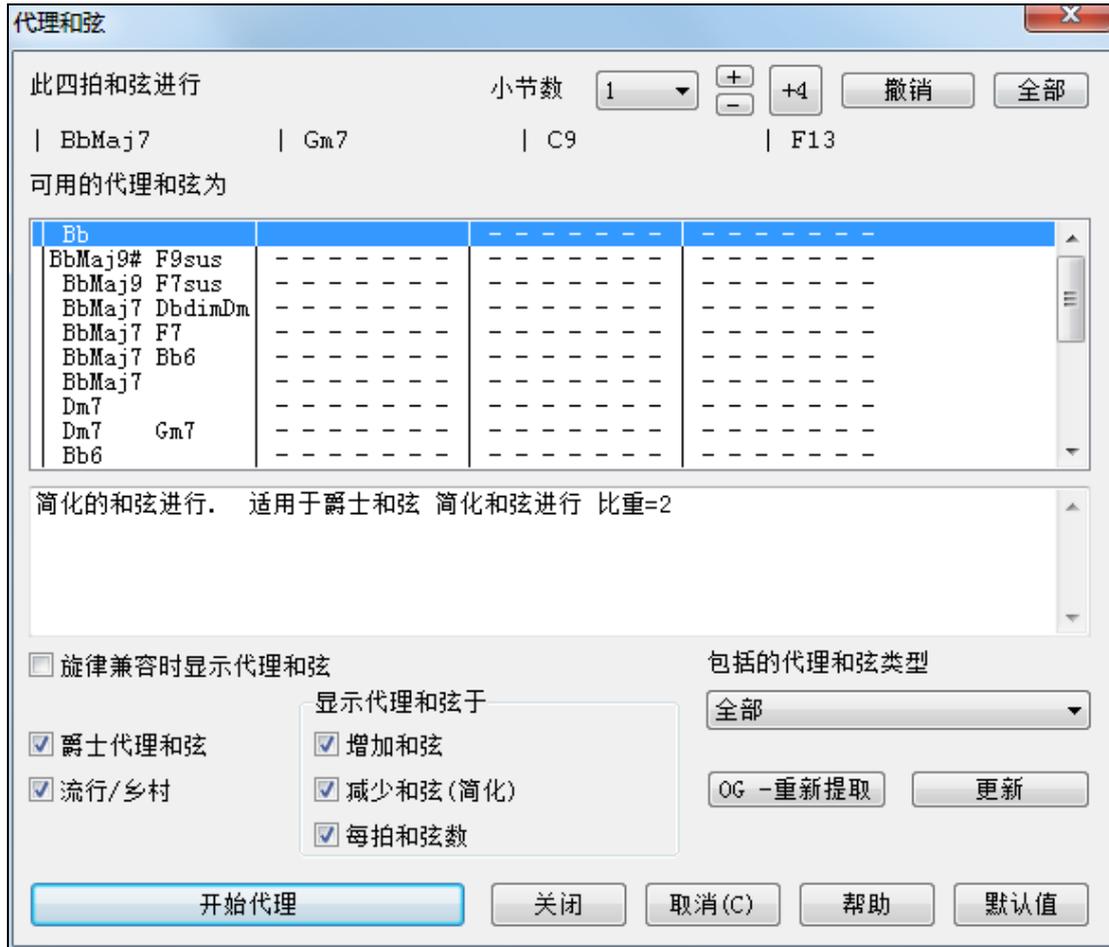
### 和弦置换精灵

可使用“和弦置换精灵”对乐曲重新编配和弦, 比如用“Dm7 Db7b5 Cmaj7”替换“Dm7 G7 Cmaj7”等。和弦的置换既可由 Band-in-a-Box 自动选择, 也可人手指定。置换对话框对应的菜单为 **窗口 | 和弦置换**。

有 2 个方法替换和弦

1. 让 Band-in-a-Box 显示一连串可能的替换, 使用 **窗口 | 和弦替换** 对话框 自己选取。
2. 藉由使用 **编辑 | 和弦 | 自动-产生和弦替换** 自动地让 Band-in-a-Box 选取。

## 和弦置换对话框



对话框的显示内容取决于当前选中的小节号，小节号可在对话框中修改。在上图例子中，当前和弦是 F7，因此置换列表显示了相应的可选置换和弦。

根据不同的置换需要，置换操作每次针对 4 个以上小节长度。在上图中，置换操作针对的是 2 个小节。

### 爵士置换/流行/乡村

选择不同的置换风格。某些置换将包含比原始连接更多（或更少）的和弦，而勾选相应的选框即可显示出来。每一拍都可以选择置换和弦。

### 置换包含的类型

选择置换类型。

### 刷新

修改了置换档 chords.sub.TXT 后点击 [刷新]即可保存。刷新过程可能需要 1~2 分钟时间。

### 执行置换

点击此按钮完成置换。双击置换列表中的某个和弦行也可获得同样的执行结果。

执行完当前小节段的置换后，点击对话框右上方的小节按钮，可继续移动到其它小节执行置换。

### 还原 / 全部还原

这两个按钮是置换撤销按钮，用于撤销置换操作。

### 自动和弦置换

在自动产生和弦置换对话框中，Band-in-a-Box 可对整首乐曲或某个段落产生快速的和弦置换。该对话框对应的菜单为 **编辑 | 和弦 | 自动产生和弦置换**。

下图是!Freddie.MGU 乐曲的原始和弦：

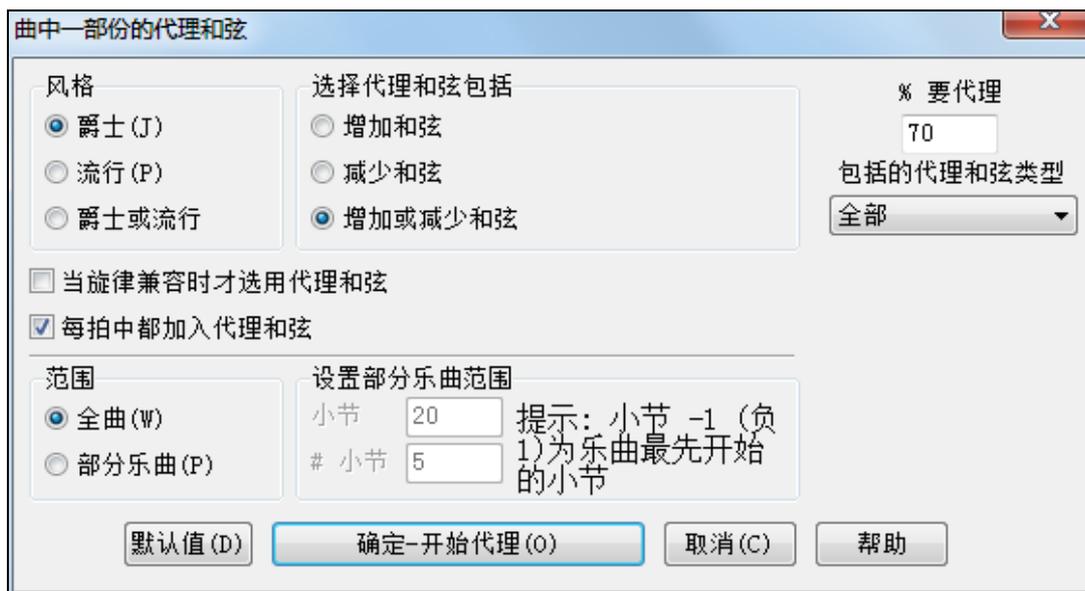
1a	F6	2	Dm7	3	G9	4	C13
5	F6	6	Cm7	F9	BbMaj7		
9b	Bbm7	10	Eb9	11	Em7b5	A7#9	Dm9
13	G7sus	14	G9	15	Gm7		C13
17a	F6	18	Dm7	19	G9		C13
21	F6	22	Cm7	F9	BbMaj7		
25b	Bbm7	26	Eb9	27	Am7		Dm7
29	G9	30	Gm7	C13	F69		
33a	F69	34		35		36	

这是使用了自动置换之后的和弦：

1a	F6	2	Dm7	3	Db9	4	C7	Gm7/DEbdimC7/E							
5	F6	Gm7	AbdimF6/A	6	Cm9	F13	7	BbMaj7	Cm7	8	Dbdim	Bb6/D			
9b	Bbm	BbmMaj7	Bbm7	Bbm6	10	Em9	A13	11	Em7b5	A7#9	12	Dm9			
13	Dm7	14	G9	15	Gm9	16	F#9								
17a	Fmaj7	Gm7	AbdimAm7	18	Dm	Dm#5	Dm6	Dm#5	19	Db13	20	Am7	D7+	Gm7	C7
21	F6	22	Cm7	F9	23	BbMaj7	Cm7	Dbdim	Dm7	24	Dm7				
25b	Eb7	26	A9	27	Am7	28	Dm7								
29	G9	30	Gm7	C13	31	F69									
33a	F69	34		35		36									

可以看到，Band-in-a-Box 对乐曲中 70%的和弦进行了置换，乐曲的第一个和弦 F6 即被置换为 Fmaj7 Gm7 Abdim Am7。对话框还提供了一些高级置换选项（例如可将 2 小节的 Bbmaj7 置换为|Bb6 Ebmaj7 Dm7 Gm7|Bbmaj7 Cm7 Dbdim Dm7 等）。

自动置换的执行结果：



如果能让 Band-in-a-Box 的置换只针对特定的小节，则可以先在和弦表中选中小节范围，然后再进入这里。

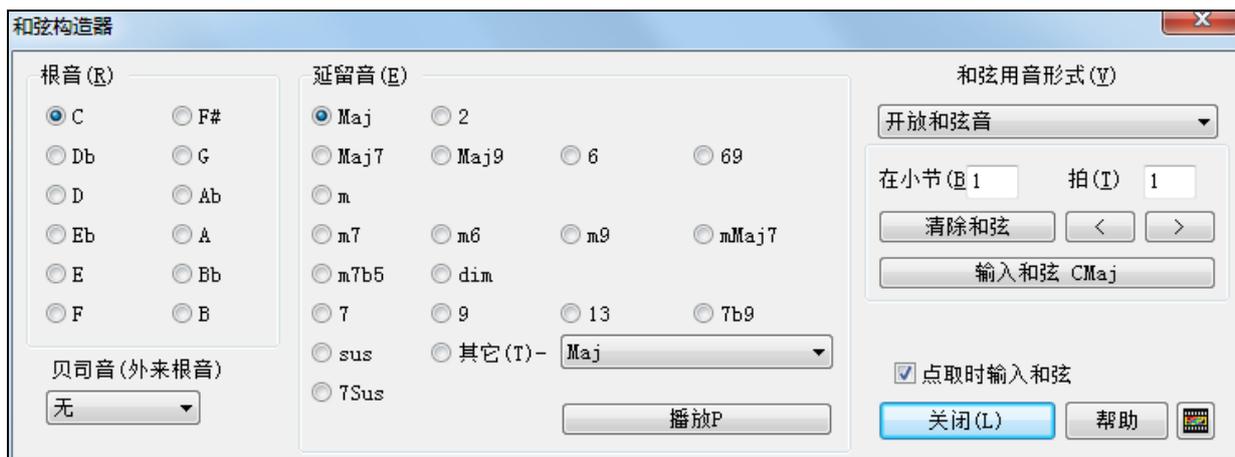
## 和弦构造器

右击某个和弦，可立即听到它的发声，也可进入和弦构建器进行试听，以找到所需的和弦。



通过按下 **[和弦构造器]** 按钮，或者右按和弦谱并选择菜单选项 **和弦构造器**，或选择 **窗口|和弦构造器** 菜单选项去启动**和弦构造器**。

**和弦构造器**能完全合适地置于和弦谱上，所以当你在和弦谱上使用它的时候，你可把它一直打开。也可使用外接的 MIDI 键盘，弹奏完一个和弦后，按 **Ctrl+[Enter]**就可输入。



左边根音区域用于指定和弦根音，右边选择和弦类型。和弦的根音可以自由指定，例如，要产生一个 F9/A 和弦（即根音为 A 的 F9 和弦），可先在左边选择根音 F，然后在右边选择 9 和弦，最后在根音位置下拉列表中 选择 A。试听到满意的和弦后，点击[输入和弦]即可将和弦输入指定的小节。勾选“点击时自动输入”，则小节内的和弦会随着点击而自动变化。[<] & [>] 按钮右单击会移动 1 拍，单击会移动 2 拍。

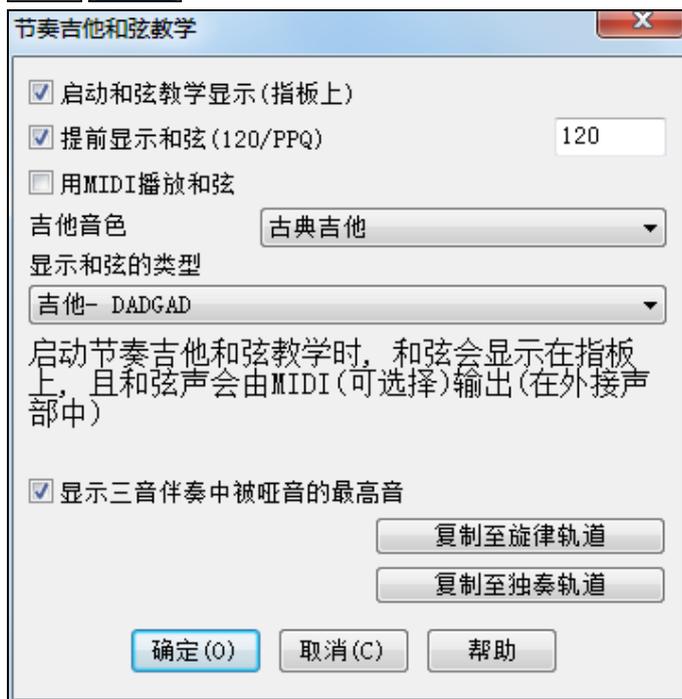
## 节奏吉他和弦指导

吉他辅导可用于分析任何乐曲，它可在虚拟的吉他把位上实时显示和弦。通过吉他辅导，可以了解和弦在吉他上是如何演奏的。



在吉他窗口中点击[辅导] 打开吉他辅导对话框。

教学



### 显示和弦

在吉他指板上显示和弦。“提前...点钟显示和弦”是一种“预见”模式，可以提前显示下一和弦，也就是说，可以在和弦奏响之前提前显示和弦，这样，我们可以有个要使用什么和弦演奏的准备。如果设为 120，则正好是提前一拍显示和弦。

### 通过 MIDI 演奏和弦

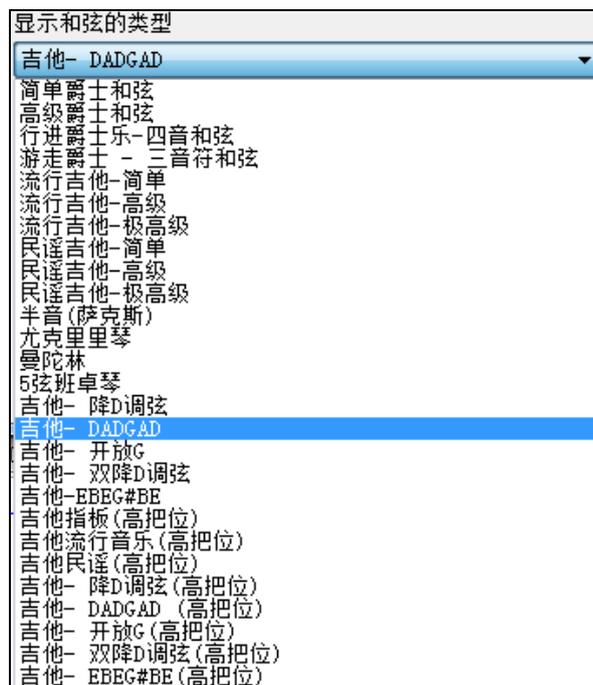
要听到和弦，勾选“通过 MIDI 演奏和弦”。在 MIDI 键盘上弹奏，就可听到和弦，并显示在吉他指板上。

**提示：**程序通过MIDI转接(THRU)来播放和弦。通过调整主窗口转接(THRU)声部的参数，可以调整音量、声像等。

## 吉他音色

可直接在吉他辅导对话框中选取吉他音色。

### 显示的和弦类型



程序可以显示不同结构的爵士、流行和民谣等风格的和弦。吉他辅导上有一些可切换的调弦方式，如 DADGAD 调弦、开放 G 调弦，等等，可以从下拉式列表予以选择。

### 显示 3 音伴奏中被静音的最高音符

指导之一使用 3 个音符仿真爵士大乐队的和弦吉他伴奏风格。如果你使用这指导，你只见到和弦的 3 个音符。由于有时需要见到整个 4 音和弦，这选项显示被静音的音符。

**注意:**这适用于吉他导师。也有选项显示这吉他风格。这一个选项存在于**吉他选项**对话框。

### 复制到旋律/ 复制到独奏

将和弦复制到指定的声部。

### 和弦“暂停”

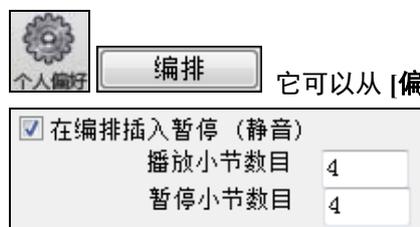
这是一个很棒的功能来练习控制速度。选择小节数目，Band-in-a-Box 播放，举例说 4 个小节(可选择的)，然后所有乐器在跟着的 4 个小节静音。

在静音的时候，你继续演奏(伴奏、鼓、旋律...等等)，并尝试保持速度。鼓手可把鼓部份静音。

当乐队在 4 个小节之后回来时，你将立即知道自己能否保持速度。

一旦设定，这一个功能会自动地在所有歌曲运作，直到你把它关掉。

**和弦暂停** 使用和弦暂停功能，按练习窗口的 [和弦暂停] 按钮，然后选择“插入暂停”。



你然后选择程序应该播放多少小节，和程序不应该播放多少小节。这一个设定对所有歌曲有效。如果你想歌曲正常播放，把它关掉。

### 转换 MIDI 为风格

用**风格精灵**产生风格包括以下几个步骤：

- 将 MIDI 文件汇入风格精灵。
- 通过通道静音来识别各个声部。
- 选取用于 BB 声部的通道。
- 指定 a、b 子风格包含的小节。
- 点击[产生新风格]。

本节将讲述**风格精灵**对话框中各个选项及**附加设置**的用法。

风格精灵是 Band-in-a-Box 用来从 MIDI 档中创建风格的工具，它通过分析汇入的 MIDI 档来产生新的伴奏风格。

**注意：**最好使用具有自主知识产权的 MIDI 文件，如果使用别人创作的乐曲，应先获取授权。

### 使用 MIDI 档案至风格精灵

风格精灵将任何的 MIDI 档案转换成一个 Band-in-a-Box 风格。在这一个教程中，我们加载在 \bb 档案夹中的 Violet.MID 及将它转换成一个风格 - 我们将它称为 Violet.STY。



从一首新乐曲开始，按 **[风格产生器]** 按钮并从下拉菜单选择 **风格 | 风格精灵** 去启动**风格精灵**。或者你可以去到菜单档 **| 风格产生器 | 风格精灵**。



因为我们仍没有选择一个 MIDI 档案，所以对话框大部份是空的。

**打开**

按那 **[打开]** 按钮，加载 c:\bb\violet.MID 档案。然后风格精灵自动地进行以下进作：

MIDI 档案的和弦被分析及显示在和弦谱上。

档案的“部份标志”在和弦谱上显示。对于 Violet.MID，风格精灵已经找到正确的部份标志—藉由找寻鼓填充和部份改变的其它号讯—而且已经分配子风格“a”到它们全部。我们稍后将它们其中的一些换成“b”。

对话框显示在 MIDI 档案使用的信道、使用的音色和在每条信道上的音符数目 (于 Violet.MID, 你能见到使用通道 2、3、4、6、7 和 10)。

风格精灵分析声部和猜测在哪一个 Band-in-a-Box 声部 - 使用贝司、钢琴、鼓、吉他或弦乐于每条轨道。Band-in-a-Box 已经正确地分配 5 件乐器—不分配一个部份到旋律。

通	BB声部	音色	音符号
<input checked="" type="checkbox"/> 2	贝司	33 声学弦贝司	312
<input checked="" type="checkbox"/> 3	钢琴	1 三角钢琴	842
<input checked="" type="checkbox"/> 4	-----	57 小号	333
<input checked="" type="checkbox"/> 6	弦乐	12 颤音琴	220
<input checked="" type="checkbox"/> 7	吉他	25 古典吉他	1630
<input checked="" type="checkbox"/> 10	鼓	1 标准鼓组	860

风格精灵建议哪一些小节 (“快照”) 包括在风格中。被建议的小节是有所有的 “BB 声部” 乐器的小节。

小节快照开始在小节 (例如. 1, 3, 7)

A 附加风格

B 附加风格

鼓填充 (1小节-A 附加风格)

鼓填充 (1小节-B附件风格)

通常你将想要自订这些快照小节以控制哪些小节被包括在 “a” 或 “b” 子风格内。在 Violet.MID 风格之中, 风格精灵包括小节 9-101 及把它们全部放在 “a” 子风格。想要一个 *很棒* 风格的话, 下列二个项目很重要:

BB声部

“BB 声部” 必须是正确的。我们能试听 MIDI 档案, 藉由循环播放及听到 MIDI 档案和藉由在 “通道” 复选框上勾选以静音通道。从那里, 我们能正确地听到个别的部份及分配它们, 因为我们在风格中想包括它们。藉由在风格精灵里面播放 MIDI 档案, 我们能看得出该使用哪些小节为 “a” 和 “b” 子风格。

**注意:** 风格精灵已经自动地输入一些设定—但是你必须跟指示输入数据中。

“a” 和 “b” 子风格的快照小节应该是正确的。你需要告诉程序哪些小节使用在 “a” 子风格和 “b” 子风格。程序尝试猜测, 但是因为 MIDI 档案能包含许多不同的子风格 (但一个 Band-in-a-Box 风格只容许 2 个), 你将或许想要自己控制这些快照。

帮助你选择该使用哪些小节的提示:

在小节循环  小节号

要听 MIDI 档案, 你能退出 **风格精灵** 对话框及像任何其它的 Band-in-a-Box 档案播放歌曲, 或风格精灵里面播放循环部份, 使用 [播放]、[停止] 和 “循环在小节” 的设定。

好, 风格精灵已经为 “BB 声部” 做正确的设定了, 因此我们不需要在那里作任何的改变。让我们移动到快照部份, 及输入我们想要爵士乐曲的子风格的小节数字。在听乐曲之后, 我们注意有一个 “2-感觉” 爵士乐段落, 和一个 “4-在小节” 段落。我们想把那些当做 “a” 和 “b” 子风格, 因此我们输入符合这些设定的小节 #。

小节快照开始在小节 (例如. 1, 3, 7)

A 附加风格

B 附加风格

鼓填充 (1小节-A 附加风格)

鼓填充 (1小节-B附件风格)

在风格精灵的快照区域中:-

- 为 “A” 子风格输入小节 “1-20”。
- 为 “B” 子风格输入 “21-28、37-68”。
- 为 “A” 鼓填充输入 “12、20”。
- 为 “B” 鼓填充输入 “28、36、44、52、60 和 68”。

**注意:** 当然你不需要输入这么多细节。你可以对于 “a” 子风格只输入一个范围, 像 1-20, 及快速制造一个风格。我们在这里说明 “进阶” 风格-产生。

产生新风格

按 [产生新风格]；为你的风格选择一个名字，风格将被制造。

让我们称它为 Violet.STY。现在听你的风格！你当然可以以任何的歌曲播放风格，藉由加载一首歌曲，然后加载 Violet.STY。它从**喜爱风格**对话框可容易得到 (Shift+F9)。

对于这一个教程，加载我们为你准备的歌曲 V\_TEST.MGU。那是爵士乐摇摆歌曲，使用和 Violet 不同的和弦，及它使用 Violet.STY (因此你需要已经做那一个风格，在你试着播放歌曲之前或者你将得到“找不到 Violet.STY”讯息)。

在加载新的歌曲中之前，储存现有的歌曲。当 Band-in-a-Box 把一首歌曲存盘的时候，那在旋律或独奏轨道上有一整个 MIDI 档案，它给它一个特别的 MGX 扩展名。因此你将储存档案如 Violet.MGX。

或者，如果你想播放 Violet.STY 风格没有载入另一首歌曲，你能依下列各项做。由于 Violet.MGX 档案现在有整个 MIDI 档案在旋律轨道上，第一件我们需要做的是静音旋律 (Alt+9 或右击在屏幕顶端的旋律部份上)。下一件事是准许风格，藉由选择 档 | 加载风格风格特殊 | 开启风格，这一个项目有一个复选框。

### 为没有结尾的风格自动结尾

如果你已经做了一个风格，及没有包括一个完结，一个 2 小节的结尾能基于风格自动地产生。让风格精灵容易地制造完整的风格。

听一个例子，载入歌曲 c:\bb\tutorial - BB 2005\No Ending.MGU。这一首歌曲使用 NOENDING.STY，一个没有一个结尾的风格。一个结尾将自动地为这一个风格产生。

**我们已经做了第一个风格！** 总括来说，使用风格精灵制造风格的程序包括：

1. 将 MIDI 文件汇入风格精灵。
2. 通过**通道静音**来识别各个声部。
3. 选取用于 **BB 声部**的通道。
4. 指定 a、b 子风格**包含的小节**。
5. 点击[产生新风格...]。

### 进阶设定和偏好

更多

按 [更多] 按钮 开启风格精灵进阶设定和偏好。



这一个对话框有 2 个部份，进阶乐器设定和偏好。

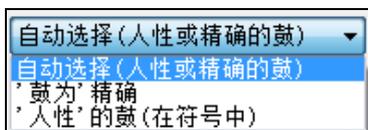
### 进阶乐器设定

进阶乐器设定包含在风格之中的乐器(鼓/贝司/钢琴/吉他/弦乐)。设定是：

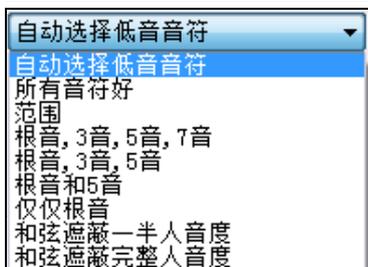


“子风格”决定乐器是否包含在“A”、“B”或“A&B”子风格之中。举例来说，如果你想要制造一个在“B”子风格只用弦乐的風格，设定弦乐乐器部份为“仅是B”。

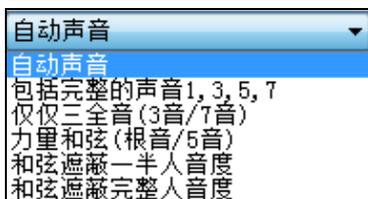
声音设定决定，于各种不同的乐器：



鼓(“声音”)：句型是否使用人性或精确风格句型。默认值是”自动”，通常使用人性句型，但是你能强制它使用人性或精确风格句型。人性句型有比较高的分辨率而且能使用更多的乐器，所以通常是更好的选择。



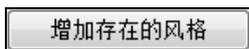
贝司(“声音”)决定贝司部份将使用所有音符/仅是音阶音调/根音，3音，5音，7音/根音，3音，5音/根音，5音/或仅是根音。内定值是”自动-选择”，通常容许所有12个半音。



钢琴，吉他和弦乐声音决定钢琴句型如何发声。选择是自动，包括完整的聲音，仅是3全音(3音/7音)，力量和弦(根音/5音)，和弦掩饰一半的八度音，和和弦掩饰完整的八度音。

自动-设定通常使用“包括完整的聲音”。如果该部份使用2音符和弦，你应该设定使用“3全音”以便和弦最重要的音符(3全音)被包括在内。

你也能使用和弦掩饰以便在和弦上的特定句型将加到你的风格，及完全像你的MIDI档案播放(已转调)。设定声音使用“和弦掩饰一半的八度音”或“和弦掩饰完整的八度音”。



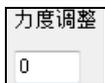
你不会用和弦掩饰从头制造一个风格精灵的风格，因为在风格中需要一般的句型。因此你用2级的程序。第一次，使用一般的句型制造风格(举例来说，声音类型“自动”)然后将声音换成和弦掩饰，及把那些加到风格。如其它的风格精灵功能，这是很重要，在和弦谱上的和弦和部份标志要非常正确。所以如果它们不正确，你应该在产生一个风格之前修改它们。



**修饰**复选框决定是否修饰钢琴，吉他和弦乐的句型。如果使用修饰，像D7这样的和弦就会被加上9音和11音。类似于爵士钢琴风格。



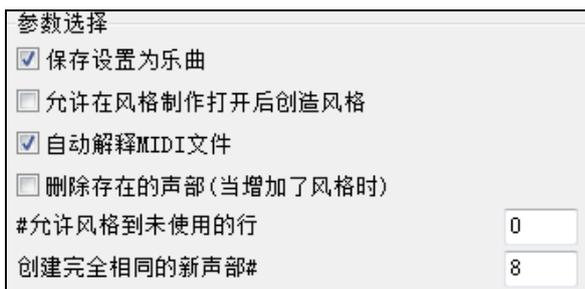
“包括空的句型开始”预设设置为”无”。可选择无/2拍/1小节/2小节。如果设置为无，风格内的乐器音色将保持不变；如果设置为“1小节”，那么风格内将存在该音色1小节(如果连在一起则更长)的无声区。因此，如果某音色在风格内使用较少，则应将它设置为一个较无“高的值”。



力度调整使一个乐器在风格中较大声或较细声。

## 偏好

偏好影响风格本身。



## 为歌曲储存设定

歌曲将如一个 MGX 档案存盘,由于旋律轨道类型是多通道并且包含 MIDI 档案。如果你选择这,风格精灵的设定以 MGX 档案全部被存盘。

### 在创造风格之后让风格制作器开启

如果设定,在产生风格之后,风格制作器会开启,让你直接地调查/编辑风格。

**自动-解释 MIDI 档案。**(默认值 = 勾选)

当设定的时候,风格创造精灵将为你设定通道, BB 部份和快照。通常这一个设定应该被开启

**删除现有的句型(当加到风格的时候)。**(默认值 = 不勾选)

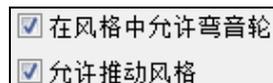
如果这一个选项被设定,当你把创造的风格句型加到一个现有的风格的时候,整个乐器将首先在新的风格被抹掉,给在风格中使用的任何乐器。当你藉由加到一个现有的风格以产生一个风格的时候,风格制作器会开启,让你为风格选取一个新的名字(因此你不会重写现有的风格)。

**# 行不使用的风格中。**(内定值=0)

如果设定为 0(默认值),风格创造精灵能创造最大的风格-以句型完全地填满列。但是如果你将这设定为一个非 0 的数值,它将限制 # 能造的句型。由于在风格制作器中有 30 个列,可设定为 0 到 29。

### 产生新的句型在 # 之后重复

风格创造精灵不插入句型,除非它们与已输入的相比是独特的。但是(内定值 8),在 8 个相同的句型之后,第二个句型将会加入,那是另一个句型的重复。设定这到 0 将意谓每个句型会加入(不管它是否很独特);设定它到较高数目像 200 意谓只有真正独特的句型被加入。在风格中维持平衡,由于在风格制作器中,句型的最大影响值是 8,这一个设定应该在大多数的情形中设定为 8。如果你的风格是“填满”所有可得的栏,将这设定为一个更高的数目。



### 在风格中容许弯音

如果设定,在 MIDI 档案上的弯音将被包含在风格之中。确定 MIDI 档案弯音范围 = 二个半音。

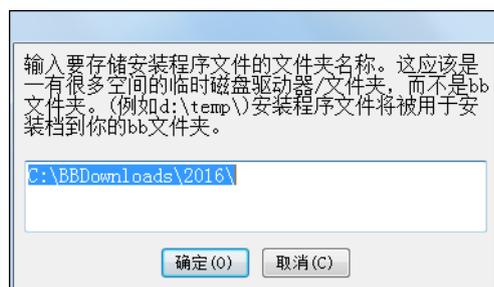
### 在风格中容许提前音

如果设定,风格将容许提前音(演奏乐器在拍之前)。在个别的句型选项中的提前数值设定。

## 第十三章：工具，用途和应用程序

### 下载管理员

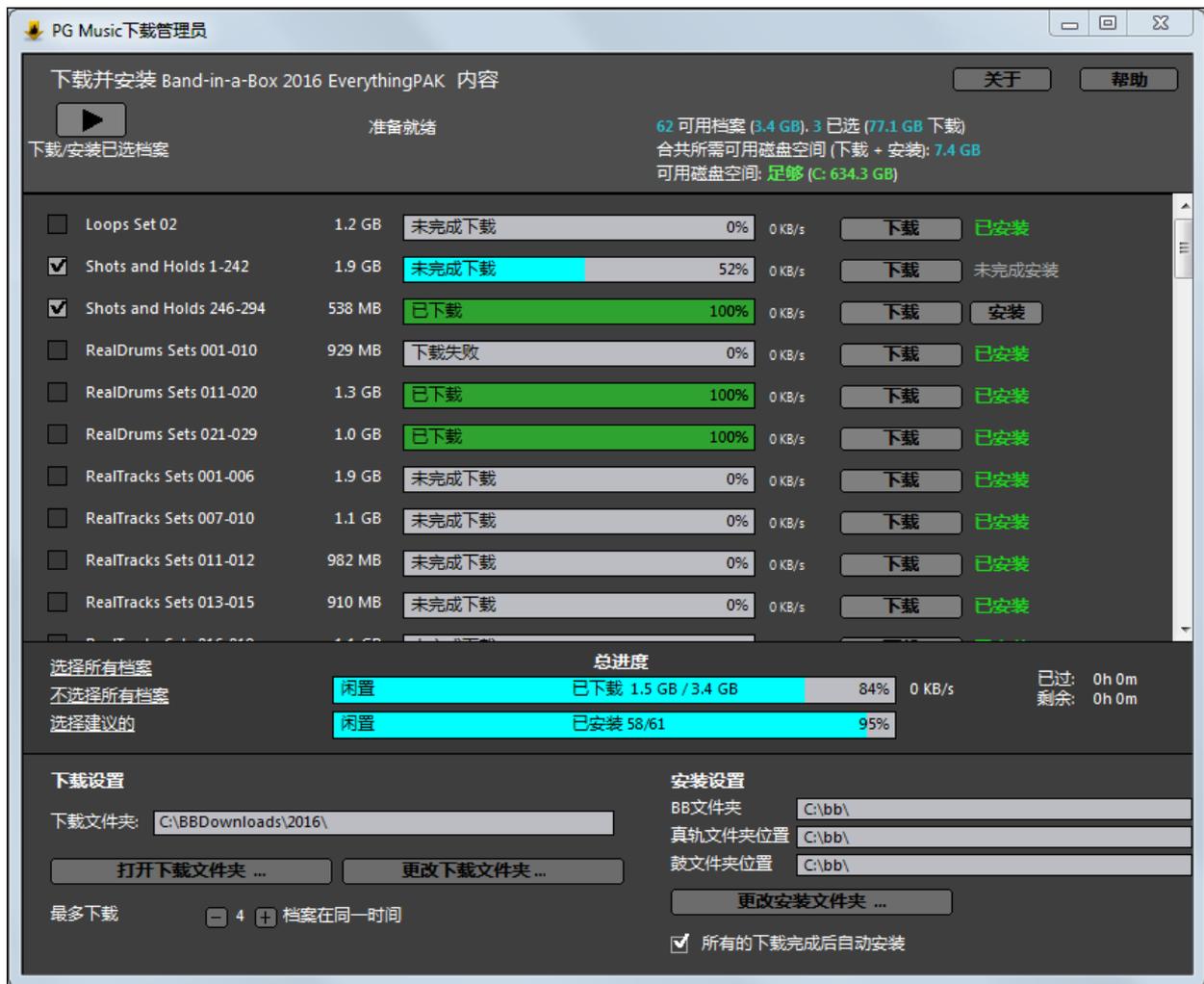
下载管理员自动下载并在后台安装所有 Band-in-a-Box 的内容(主要是真轨档)。它位于 bb\Data\DownloadManager 文件夹中,并可以从程序里通过选择 *帮助| 实用程序| 现在执行下载/安装管理器* 菜单命令启动。



首先,你将看到一条信息询问你要在哪里储存下载了的安装程序文件。选择位置并按确定。

如果你得到一个用户帐户控制提示,回答是以允许 DownloadManager.EXE 对你的计算机进行更改。

然后,你将看到 **PG Music 下载管理员**窗口。它将显示基于你拥有的安装包(例如 Pro、MegaPAK、EverythingPAK)可下载的文件清单。它决定需要下载哪些档以完成安装,并选择这些档去下载。



## 下载设置

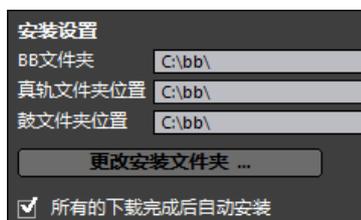
你在开始下载之前，请检查你的下载文件夹位置以确定安装程序将下载到哪里。如果你想要更改位置，请单击 **[更改下载文件夹]** 按钮。



“在同一时间内最多能下载 X 个档”设置允许你选择要同时下载的档数量。默认值为 4。如果你有一个可靠的互联网连接，增加此数目通常会减少总下载时间，但会降低其他程序的互联网表现。

## 安装设置

你还应该检查文件夹的位置。如果你正在安装升级，位置应要跟你现有的安装匹配。



这里有三个安装位置，因为你允许较大的真轨和鼓的音频内容跟其余的 Band-in-a-Box 文件放在不同位置，默认 Band-in-a-Box 的文件夹是 C:\bb。通常情况下，真轨和鼓的文件夹位置也是 C:\bb。如果你想要改变这些位置，请单击 **[更改安装文件夹]** 按钮。

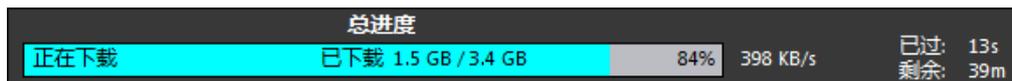
如果选择了“完成所有下载后自动安装”，当下载完成这些档后，将自动安装它们。

## 下载/安装



你可以通过按下 **[下载/安装所选文件]** 按钮开始下载。下载管理员然后将开始顺序下载所有已选的档，而且如果你已选择“完成所有下载后自动安装”选项也将安装它们。

一旦下载开始后，你将在进度列中看到状态并且在安装状态指标中看到估计的已过时间/剩余时间。



下载可以随时暂停并稍后继续。要暂停个别下载，单击右边的小暂停按钮，要暂停所有下载，单击窗口的左上角的大暂停按钮。



如果你在该程序工作时关闭它，它会在你的系统任务栏最小化并继续在后台运行。



当所选的所有档都已下载并安装后，你可以检查每个档的下载状态。它们应该所有的都在进度列说”100% 下载”和在右边的安装状态指示说”已安装”。然而，一些可能会显示”下载失败”或”安装失败”，如果它们出现问题。通过使用个别的小下载按钮，或选择所有有问题的档并按下大 [下载/安装所选文件] 按钮再重试那些档。

## BB 遥控

### 遥控桌面计算机的 Band-in-a-Box Windows 版

BB 遥控是你的 iPhone 的一个应用程序。它当做一个遥控使用，控制你现有的桌面计算机的 Band-in-a-Box Windows 2011.5 或比较高的版本。会听到从桌面计算机程序而不是 iPhone 出来的声音。你一定要有桌面计算机 Band-in-a-Box Windows 2011.5 的版本来使用程序。

**注意：**我们另外制造的 iPhone 叫做 **Band-in-a-Box iPhone** 那让你产生新的歌曲 - 声音来自 iPhone - 及它不是一个像这样的遥控。更多关于 Band-in-a-Box iPhone 的说明在 [pgmusic.com/help100](http://pgmusic.com/help100)。

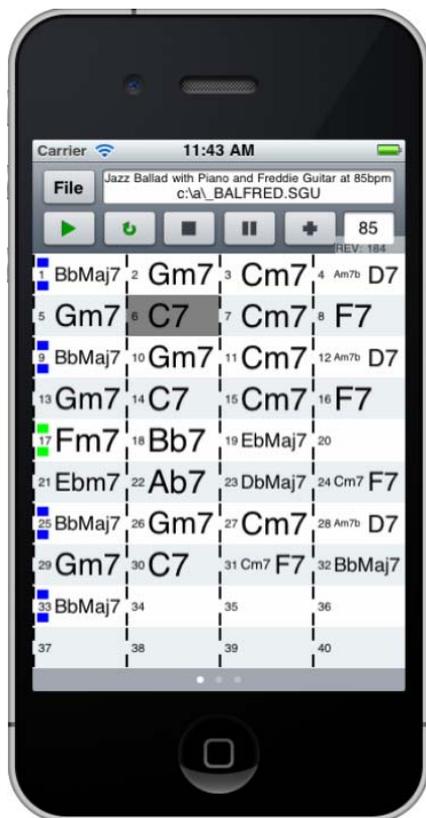
如果你使用 Band-in-a-Box (Windows)，你播放歌曲时，你可能想在某处，不是坐在你的个人计算机前。举例来说，你可能想要坐在钢琴前，或在你的乐谱架，或与你的吉他坐在长椅上。

安装 BB 遥控应用程序到你的 iPhone (经由 iPhone app store) 的，然后连接桌面计算机的 Band-in-a-Box (Windows 2011.5) 版本。

**注意：**为了要让 BB 遥控连接，确定 Band-in-a-Box 服务器正在你的桌面计算机执行。你需要一个程序叫做 C:\bb\bbhelper\BandInABoxServer.exe 在执行。如果它在执行，在窗口任务栏的右下角的 Windows 系统托盘上，你会见到音乐音符图像。你能执行或者安装服务器，它来自主 Band-in-a-Box Windows 程序使用选单项目 Windows\BB2Go。你需要有 BandInABoxServer.exe 在系统托盘中执行 - 说明在 [pgmusic.com/help102](http://pgmusic.com/help102)。

BB 遥控应用程序有不同的屏幕，可借着“刷”到左边/右边的屏幕存取。

### BB 遥控主画面- 和弦检视



和弦检视让你见到歌曲的和弦，及亮区在播放期间的歌曲的目前小节。举例来说，你可能在你的钢琴，离桌面计算机个人计算机很远，而且加载及播放歌曲，声音来自你的桌面计算机，但是你能在 iPhone 上见到和弦及目前的小节。

## BB 遥控指挥家窗口



这容许控制播放，包括跳到段落，乐段，小节 # 等等及循环。

## 混音器窗口 - BB 遥控



iPhone 的 BB 遥控的混音器窗口让你实时遥控桌面计算机程序: 静音/独奏或者调整音量、声像、混向、音色。

### 音色选择 - BB 遥控



iPhone 的 BB 遥控的音色选择窗口让你检视或者选择音色。如果你再次按演奏，改变的音色将播放。

### 档案选单 - BB 遥控



### 服务器连接窗口 - BB 遥控



## DAW 外挂程序模式

Band-in-a-Box 有一个“外挂程序”模式与其它你喜爱的顺序器 (RealBand, Sonar, Reaper, ProTools, FL-Studio, Nuendo 和更多) 一起使用。藉由新的外挂程序模式, Band-in-a-Box 开启一个小窗口,而且在你喜爱的 DAW/顺序器作为一个外挂程序,以便你能**拖放 MIDI 和音频 (WAV) 轨道从 BB 到其它喜爱的顺序器 (或到 Explorer)**。在你喜爱的顺序器中,在 Band-in-a-Box 中键入前进,然后只是把轨道从 Band-in-a-Box 拖到你的顺序器的轨道,在想到的轨道和小节的位置。

DAW 外挂程序模式是在一般 Band-in-a-Box 程序里面的一个模式。这一个模式让你容易地把轨道,或轨道的部分转到其它的 DAW 顺序器,只是从 Band-in-a-Box(BB) 拖放轨道图像到你的 DAW 轨道窗口。

你能容易地进入和离开外挂程序模式。

要令拖放能够运作,你需要在你的 MIDI 驱动程序设置为使用 DXi 或 VSTi 合成器 (像 Coyote WaveTable DXi)。



按在主要的工具栏上的 [插件] 按钮,选择选单项目 开启 DAW 插件模式,或去窗口选单选择 DAW 插件模式。

当你这样做的时候:

1. Band-in-a-Box 的窗口变小 (你能调整你想要大小/位置,和它将记着)。
2. Band-in-a-Box 会总是-在-窗口之上 (如果这选项在**外挂程序选项**设定)。

### 拖放音轨



这是一拖放站,在这里你可以放下一拖动的音轨来得到一个音频或 MIDI 版本的音轨。它有 4 个四分体,并且它们根据拖放所制作出的文件的类型为标记: 音讯文件 (wav、wma、m4a) 或 MIDI 档 (mid)。

此拖放站使它更快和更容易地制作不同的文件类型。它还允许你制作 MIDI 版本的真轨(真图表),通过简单地将一真轨拖到拖放站的“MIDI”四分体。

**主要** 如果你想要整个表演拖到 DAW,拖动主要按钮到拖放站。预设是一个档案与整个编曲一起放下。但是如果你想要所有的轨道转移到分开档案的时候,你可以在**插件设置**对话框中不选中“拖放主要为分开的轨道”选项。

**贝司** 如果你想要转移单一轨道,拖动这音轨名字。举例来说,拖动贝司图像去转移贝司音轨。如果音轨是一个真轨并有真图表,你可以把它放下到“MIDI”四分体。



如果你想要只转移部分的表演,你可以在 Band-in-a-Box 中选择区域,然后拖动音轨按钮到拖放站(不要拖动选择区域)。



当你把档放下到拖放站,你会看到橙色,表示这档已被接纳并在预备中。



当档案已预备好,拖放站会转为绿色。你现在可以把它拖到你喜欢的 DAW (Sonar、Pro Tools 等) 或 Windows 档案总管。

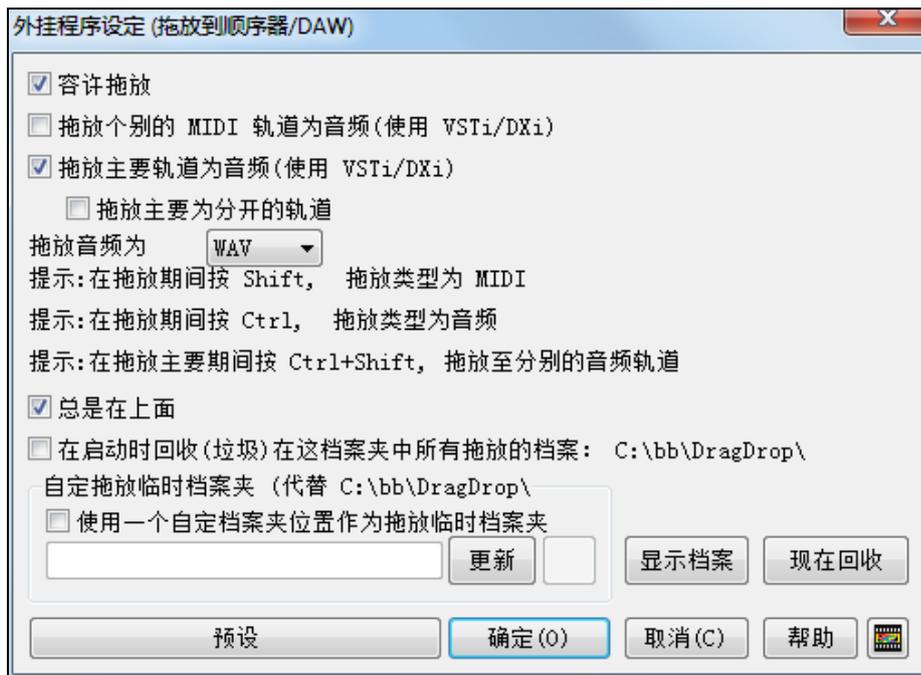
### 外挂程序设置



要到 DAW 外挂程序选项对话框,按 [外挂程序] 按钮,选择选单项目 DAW 外挂程序,



或去**偏好**对话框和在 [DAW 设定] 按钮上单击。



然后你将见到外挂程序选项。

**容许拖放(默认值=容许的)** 如果不准许,拖放功能不运作。应该没有一个理由不准许。

**拖放个别的 MIDI 轨道为音频(使用 VSTi/DXi) (默认值=否)** 这选项当你直接拖动一音轨到一 DAW 时会应用。当准许,被选择的 MIDI 轨道会转换到音频,使用你现在选择的 VSTi/DXi(举例来说 Coyote 或 Forte)

**拖放主要轨道为音频(使用 VSTi/DXi) (默认值=是)** 这选项当你直接拖动一主要音轨到一 DAW 时会应用。当启用,每一音轨会转换到音频,使用你现在选择的 VSTi/DXi(举例来说 Coyote 或 Forte)。如果没选择,在编排的 MIDI 轨道转移为 MIDI,在一个档案中。

**拖放主要为分开的轨道(默认值=否)** 如果设定为是,当拖放主要选择钮的时候,拖放将造成多个档案,每轨道一个档案。

**拖放音频为 WAV/WMA** 如果设定为 WAV,音频拖放为 WAV。如果设定为 WMA,音频拖放为 WMA。注意大多数的顺序器想要 WAV 档案。

**总是在上面** 如果设定,外挂程序窗口总是将是在上面。注意,如果你在对话框中改变这,它在你退出对话框之前没效。

**保留拖放档案永久在档案夹中(默认值=否)** 当你拖放一个档案的时候, Band-in-a-Box 会把它做成一个复制和放入 c:\bb\DragDrop 档案夹。这是一个临时档案夹。大多数的 DAW (和窗口 Explorer) 会把拖放档案做成复制和合并它们的档案结构,但是一些不会(举例来说“纯粹的”wav 编辑器,像 SoundForge)。所以如果你正在拖放档案到一个 DAW, 那与拖放的档案运作和不会复制它们(像 CoolEdit 或 SoundForge),然后你应该设定“保留拖放档案永久在档案夹 c:\ bb\DragDrop 中”至是。否则, Band-in-a-Box 将在启动时回收(垃圾)在 DragDrop 档案夹中的档案。如果需要,你能从垃圾取回的这些档案。

如果你想,你能为临时档案**自定拖放档案夹**,举例来说,在你的 DAW 档案夹里。然后被拖放的档案在 Explorer, 在你的 DAW 音频项目附近的一个档案夹中。

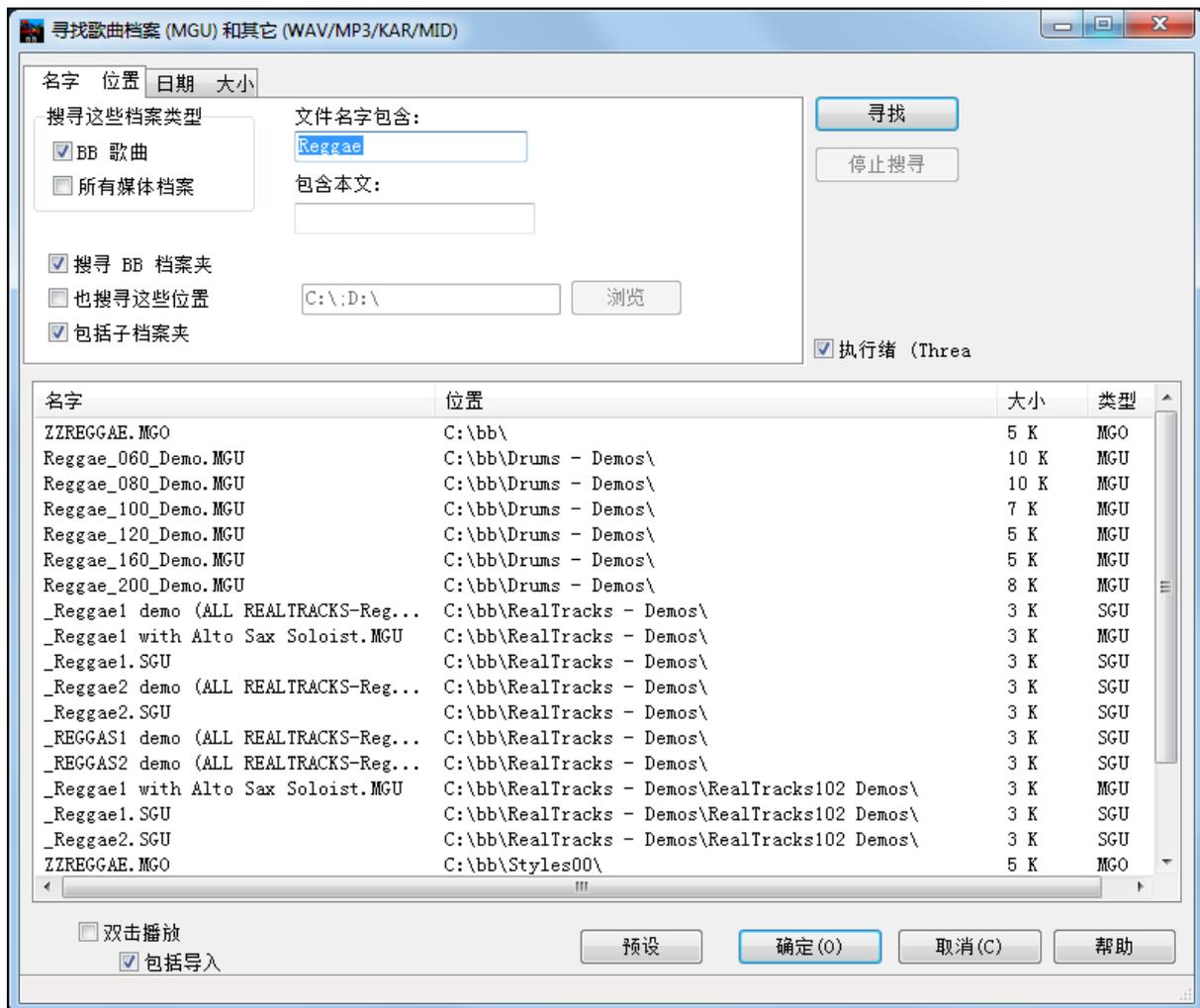
## 搜寻档案

这么多档案,但这么少时间?这一个功能是一把“瑞士军刀”,让你寻找一首 Band-in-a-Box 歌曲(或者任何 Band-in-a-Box 能开启的档案),包含过滤字组被发现在文件名或在档案中的任何本文中。举例来说:

你可:

- 得到一个在你的计算机上,所有 Band-in-a-Box 歌曲在标题中有“怨曲”字符串的列表。
- 得到一个在 BB 档案夹中,所有 Band-in-a-Box 歌曲在他们里面有“雷鬼”字符串的列表。这在 MegaPAK (海量版)中产生超过 50 首歌曲的列表,如此你能很快地从它们中选择,而且你知道如果你是雷鬼爱好者,你没有错过任何在 Band-in-a-Box 中用雷鬼的歌曲/风格。”怨曲”有一个相类似的列表显示 454 个档案。

列表保留在期间中,因此,你能从容不迫探究 Band-in-a-Box 提供给你寻找到相配的所有档案。



## CoyoteWT

Coyote WaveTable DXi 合成器和 Band-in-a-Box 包含在一起。这与 Band-in-a-Box 及其它的 DXi 兼容的主机程序合作生产真实的乐器声音, 而且是与所有的最新的 Windows 操作系统兼容, 包括 Windows 7, 8 或 10 的 64 个位版本。

当你安装 Band-in-a-Box 的时候, CoyoteWT 能自动地被安装, 或你能稍后安装它, 藉由执行来自 Band-in-a-Box(bb) 档案夹的档案 SetupCoyoteWT.exe。

### 选择 CoyoteWT



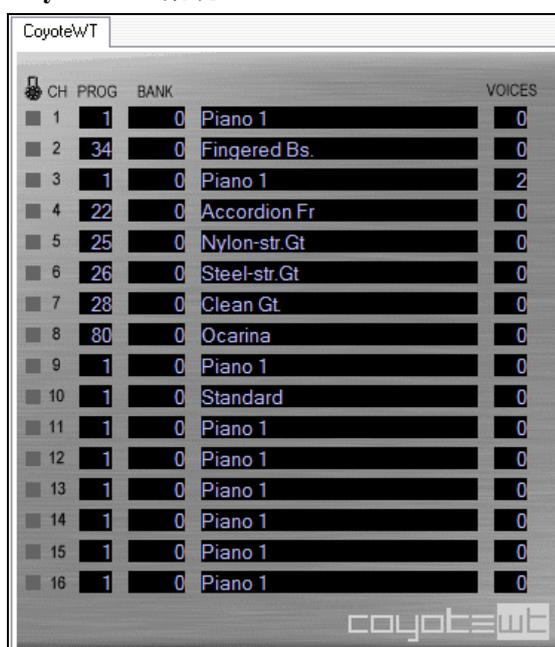
要以 Coyote WaveTable 作为你的驱动程序, 按下 [MIDI] 工具栏按钮, 从下拉菜单中选择 MIDI / 音频驱动程序设置。这将打开 MIDI / 音频驱动程序设置 对话框。

启用“使用 VST/DXi 合成器”选项并按下 [VST/DXi 合成器设置] 按钮。



当 VST/DX 合成器/插件窗口打开时，选择 CoyoteWT 给最上面的插件槽插。

### Coyote WT 概观



主显示面板列出十六个可得的 MIDI 通道在左边，显示程序，音库编号及每个乐器音色指定的名字。在播放期间，被每个乐器使用的声音（音符）的数目会被显示。

### CoyoteWT 做什么工作?

CoyoteWT(Wavetable) 连同 Band-in-a-Box 或者其它的 DXi-兼容的主机程序运作, 产生真实的音频输出。它响应来自 DXi 主机的指令,播放真实乐器的“样本”。 举例来说, 当 Band-in-a-Box 要使用一个原音钢线吉他大声播放一个中央 C 的时候,CoyoteWT 在它的样本-音库中查找那一个乐器的音符,然后输出音符到声卡,在要求的音量,要求的长度。

### 系统需求

基本需求:

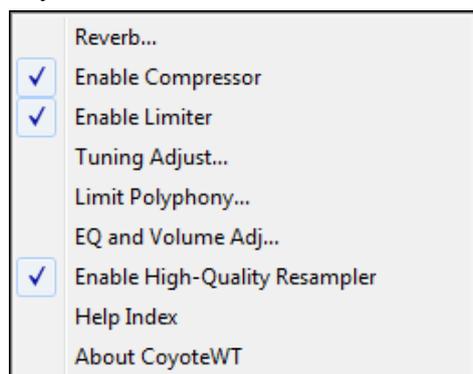
- Pentium III CPU, 500 MHz.
- 128 MB RAM.
- 20 GB 硬盘, 7200 rpm.
- 16-位声卡.
- Windows 2000, XP, Vista, 7, 8, 8.1 或 10.

要有最好的性能，推荐下列的规格:

- Pentium-4 或 Athlon XP CPU,1.7 GHz.
- 256 MB RAM.
- 40 GB 硬盘, 7200 rpm, 30 MB 读取率.
- 20-位或 24-位声卡.
- Windows 2000, XP, Vista, 7, 8, 8.1 或 10.

## Coyote 设定

CoyoteWT 的程序设定在这选单中设定。



这选单能在 CoyoteWT 属性页上右击开启 (那是它的主要显示装置)

按在列表中的功能准许或者不准许。一些功能另外开启对话框。要查阅说明, 按下 *说明索引* 项目。

### 混向

按这一个选单项目显示一个对话框,让你能控制混向参数。可控制的是:

- 房间大小:选择其一:
  - 俱乐部 (最小的模拟空间)
  - 台
  - 会堂 (最大的模拟空间)
- 阻尼: 设定滑动器到最左边的位置,仿真一个硬的, 反射的墙壁空间。设定滑动器到最右面的位置,仿真一个墙壁能吸音的空间。这控制的结果非常隐约。

按下确定,使用改变。

### 准许压缩

按下这一个选单项目, 准许或关闭压缩。当准许的时候,会见到在选单项目旁边有勾选标志。

当压缩是准许的时候, 整体的动力范围将些微地被压缩 (通常藉由提升较安静的讯号),而且声音将些少更有“存在”感。

### 准许限制

按下这一个选单项目, 准许或关闭压缩。当准许的时候,会见到在选单项目旁边有勾选标志。

当限制器是准许的时候, 整体的音量被增加,而且为了要使瞬间的峰巅不断续或扭曲, CoyoteWT 会略略地在尖峰发生之前减少音量, 然后在尖峰结束之后再次增加。音量改变顺滑地执行而且通常是不觉的。音量增加是有用,因它增加整体的讯号对杂音比例。

### 调谐调整

按下这一个选单项目显示一个对话框,让你输入一个调整适用于在被样本-组中的所有样本。调整根据“分”指定,一分是 1/100 个半音。

### 限制复音

按下这一个选单项目显示一个对话框,让你记载最大的复音(同时播放的音符数目)。如果你的中央处理器规格不能同时处理 100 个音符(有些不能), 你可藉由选择一个低于 100 的数目,以减少音频杂乱。

### 音质均衡器

按下这一个选单项目显示一个对话框,让你记载用于低或高频的增强或者减值。你能为你的喇叭的响应频率使用这补偿, 你的样本档案, 或只是用于你喜爱的。

贝司 (低频) 及高音 (高频) 能被提升或减少达 12 个分贝。正数是低频增强; 负数是减少。

你也能记载一个整体的音量调整。允许的范围限制为正负 3 个分贝。

### 准许高品质重新取样

CoyoteWT 藉由再抽样修改音符的音高。

通常你应该设定为默认值:准许高品质。然而, 如果你正在一部慢速个人计算机 (例如 500 MHz 或者更少), 你可能要不准许高品质模式。

### 支援 Fretlight®



Fretlight 是一酷的电子硬件吉他并有 LED 在指板上。现在, 如果你有 Fretlight, 你可以映照 Band-in-a-Box 屏幕上吉他的输出到 Fretlight 指板。

因此你可以在伴着任何出色的真轨或吉他乐手表演一边听着演奏一边只看着 Fretlight, 去看你 Fretlight 吉他的指板位置。



设置

Fretlight 吉他支援

要启用 Fretlight 的支持, 你需要在吉他窗口中设置“Fretlight 吉他支持”。

插入 Fretlight, Band-in-a-Box 将会找到它。然后, 在 Band-in-a-Box 吉他窗口产生的任何输出将自动映照到 Fretlight 以便你看到在你的 Fretlight 上播放的吉他。现在你可以使用你的 Fretlight 去:

- 观看显示在你的 Fretlight 吉他上, 由纳基维尔伟人 Brent Mason 的乐手演奏的音轨, 同时你听到这音轨。
- 设置 Band-in-a-Box 的吉他导师去演奏拨扫和弦形状, 适用于 Band-in-a-Box 中的任何乐曲 (选择你的和弦类型为爵士/流行/民歌等)。
- 当你听到大师在录音室的演奏时, 在你的 Fretlight 吉他上观看真轨。

**提示:** Fretlight 吉他支持复选框预设为否, 因此你需要勾选它 (只需一次, 会记下这设置)。如果你想在第一次运行时将默认值设为是, 你可以把一个名为 c:\bb\FretlightSupport.txt 的档 (此档内容是无关) 放到 BB 文件夹中, 它将预设为是。

## TranzPort® - 无线遥控



### TranzPort 支持 - 无线遥控支持 Band-in-a-Box

尖端设计的 TranzPort 是一个无线的遥控硬件装置 (*Electronic Musician* 编辑选择 2006) 让你控制远至 30 呎及墙壁后的 Band-in-a-Box!

**注意:** Tranzport 遥控现在没有生产。但仍然是一个很棒的产品。

背光液晶显示器提供二线的读出, 及按钮和一个轮控制许多 Band-in-a-Box 的功能。选择歌曲, 然后可播放/停止/暂停/循环。选择/静音/独奏 轨道和音量/速度改变, 这全部支持。而最好的是, 当歌曲正在播放的时候, 歌曲的和弦显示在背光液晶显示器上。

举例来说, 你在家把 Tranzport 遥控装置放在你的钢琴 (或在演奏的谱架), 它能加载/播放/控制 歌曲和检视和弦, 全部无线地在远处控制 - 直到 30 呎 - 甚至墙壁后的计算机! 可选择转调让 Tranzport 遥控显示和弦用非合奏谱音调 (举例来说 Eb 中高音), 而计算机则显示合奏谱 - 用于即兴演奏是很棒的! 或在遥控上显示及卷动歌词, 用于无线卡拉 OK! Tranzport 能立即地与其它常用音乐软件运作, 包括 Sonar™, Logic® 和其它。

### Band-in-a-Box 一使用 Tranzport

首先, 你需要购买一个 Tranzport 遥控装置, 及安装它。

现在, 确定 Tranzport 遥控已安装及能运作。藉由执行 Band-in-a-Box, 你能知道它是否安装和运作, 查看 MIDI 驱动程序 (选项-MIDI 驱动程序) 列表。如果“Tranzport”出现在 MIDI-汇入 和 MIDI-导出的驱动程序列表上, 那么 Tranzport 遥控已正确地安装。

**注意:** 不要选择 Tranzport 驱动程序, 因为它不是一个声音模块。Band-in-a-Box 将自动地用 Tranzport 遥控装置 发送/接收数据。

MIDI 输入驱动	MIDI 输出驱动
<无MIDI/声音 输入>	执行驱动程序向导
<无MIDI/声音 输入>	Soft GS Wavetable Synth
Tranzport	<无MIDI/声音 输出>
	Microsoft MIDI Mapper
	Microsoft GS Wavetable
	Tranzport

### 开始使用 Tranzport

- 当 Band-in-a-Box 正在运作, 按在 Tranzport 遥控上的一个键启动 Tranzport (举例来说, 停止键)。
- Tranzport 显示装置将显示  
“BB 歌曲的标题” <速度> <目前的轨道> <轨道音量> <音色 #/名字>

举例来说, 屏幕可能显示

- “My Tune”
- 120 Mel v 122 p1 Acoustic Piano
- Track < and Track(及轨道)>按钮改变目前的轨道 Bass (贝司)/Drums(鼓)/Piano(钢琴)/Guitar(吉他)/Strings(弦乐)/Melody(旋律)/Soloist(独奏)/Thru(外部)

## 控制 音色/速度/音量

- 轮子改变速度。
- Shift-轮子改变所有轨道的音量。
- [Prev] [轮子] 改变目前轨道的音量。
- [ADD] [轮子] 用喜爱的音色改变目前轨道的音色。
- [NEXT] [轮子] 环回所有音色改变目前轨道的音色。
- MUTE AND SOLO 静音或独奏目前轨道。
- [SHIFT] MUTE, 静音/不静音所有轨道。

## 载入歌曲

- [IN] 按钮开启“Favourite Songs (喜爱的歌曲)”对话框。Tranzport 的液晶显示器屏幕显示目前的歌曲，而且轮子循环不同的歌曲。当你已经找到你想要的歌曲的时候，按 PLAY(播放) 载入和播放歌曲 (或者“Solo”，像在喜爱的歌曲对话框中的 OK 按钮一样，注意“Play song when chosen (播放歌曲当选择)”“有否在那对话框中设定。按 UNDO 取消对话框。
- [OUT] 按钮以相似的方法运作，除了它使用 Song List (歌曲列表) 对话框。
- [Shift]-[IN] 依字母顺序加载先前的歌曲，跟据在相同档案夹中的档名。
- [Shift]-[OUT] 依字母顺序加载下一首歌曲，跟据在相同档案夹中的档名。

## 播放歌曲

- PLAY (播放) 按钮播放歌曲。
- [PLAY (播放) 旁边的红色按钮] 暂停歌曲。
- STOP (停止) 按钮停止歌曲。
- [<<] 和 [>>] 按钮跳到歌曲的先前或下个段落。你能自定歌曲的段落 (使用 Band-in-a-Box 中的指挥家)，但是如果你没有设定，段落预设是引子，前奏，第一乐段，中央乐段，最后乐段，结束。
- LOOP (循环) 按钮将循环目前的段落
- SHIFT LOOP (循环) 按钮 循环 4 个小节
- UNDO (取消) 是应急按钮 (关闭 MIDI 音符)

## 播放显示装置

在播放的时候，你将见到歌曲的和弦 (及/或 歌词)，与音乐同时卷动。举例来说，你可能见到...

```
*5| D      | D7      |
   7| G      | Gm      |
```

\* 标示目前的小节 (小节 5)，这是 D 和弦。屏幕总是提前卷动 2 个小节。

## TranzPort 对话框



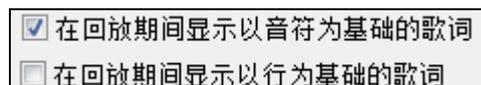
Tranzport

在 Band-in-a-Box，有一个 Tranzport 设定对话框。



如果你是非合奏谱乐手，你能在 偏好 |Tranzport 中设定显示转调装置。举例来说，一个次高音萨克斯管乐手会按“Eb 中高音”按钮，然后 Tranzport 会显示和弦转调到他的音调。这一个功能是有用的，如果你有一位朋友与你即兴演奏。你们其中之一能看计算机屏幕，而另一个能看 Tranzport，于非合奏谱乐器显示不同的音调！

如果你想要歌词在播放期间在 Tranzport 遥控上显示，在偏好 |Tranzport 中设定这些选项。



- [REC] 没有反应。
- [PUNCH] 没有反应。
- [Footswitch] 没有反应。

## 吉他/贝司调音器

这是一个绝对精确的吉他校音器。把电吉他或者是低音乐器连接到声卡的 Line-In 接口，或把麦克风连接到您的声卡麦克风接口来调节原声乐器。弹奏一个音符，调音器就会自动测定范围，确定最相近的音符，然后显示出您的乐器音调。



点击画面上的 [调音器] 按钮，或者选择菜单选项 **窗口 | 吉他调音器**，弹出调音器窗口。

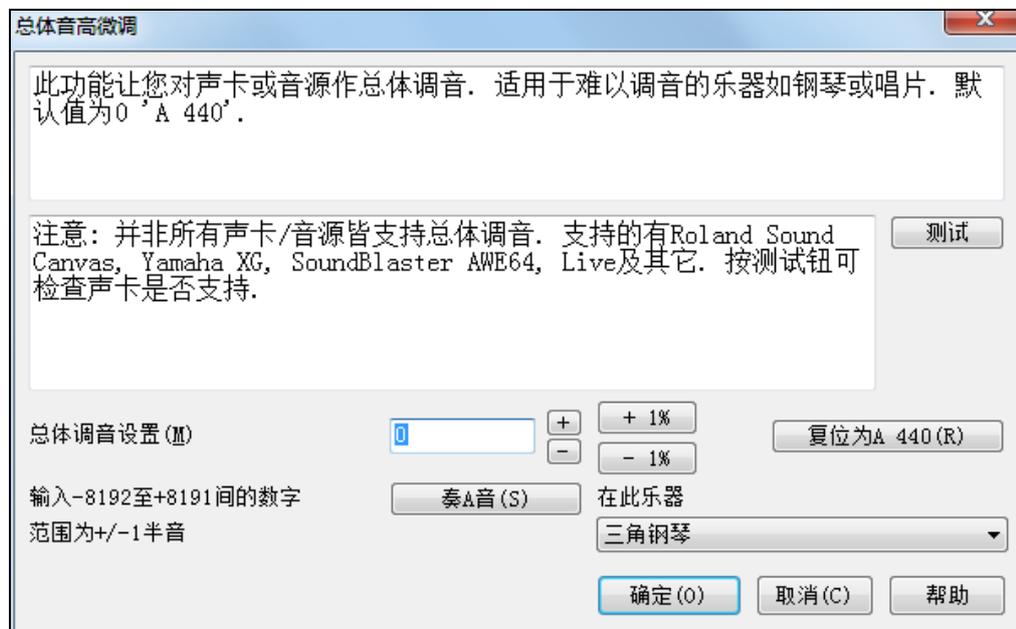


**提示：**理论上说，就算是第一次用调音器，也能用得非常好。如果确实遇到了困难，在线帮助主题中有关乐器的部分有详细的指导。

吉他调音器必须通过声卡的 line-in 口，或麦克风接口接收乐器的声音。请确认 **麦克风接口** 或者是 **Line-in** 口的录音属性处于启用状态。

## 总体调音

此功能允许声卡或其它设备进行总体调音，设置为 0 就是预设为 A=440。选择菜单选项 **选项 | GM 设置**，等等 | **总体调音**，弹出 **总体调音** 对话框。



**提示：**并不是所有的声卡都支持总体调音。可以按下对话框中的 [测试] 按钮进行检测。

## 动态的 3D 鼓组窗口

该窗口中有全套的标准鼓组，包含 61 个鼓件。通过键盘或是鼠标，可以点击并试听每一个鼓件的实际声音，进行弹奏或录音。



点击鼓组按钮打开该窗口。

- 实时观看鼓组的演奏。
- 用鼠标或键盘在各鼓件上点击，可以实时演奏。鼠标指针在某鼓件上停留，可以把计算机按键、钢琴键和声音名称显示出来。
- 把弹奏的鼓组录到 Band-in-a-Box 节奏音轨上。

### 鼓组显示

显示所有的标准鼓件。某些效果是通过多重鼓件同时打击来实现的。还有一些同一鼓件上的效果是通过不同的 MIDI 控制事件来实现的。比如，Hi- Hat 在关闭 Hat、持续演奏和打开 Hat 时，声音效果有很大不同。各鼓件可以通过鼠标点击或按计算机按键来演奏。有个选项可以显示所有鼓件的标准名称，这样您就可以知道该敲哪个键，而不用通过鼠标来弹奏了。按 **Shift** 键可以将力度在指定的两个级别中转换（强力=100，轻柔=50）。用户弹奏的鼓件显示为绿色；计算机实时演奏时显示为红色。某些鼓件，点击不同的位置时，会有不同的声音效果，比如点击大镲的镲边和镲心时，出来的声音效果就是完全不同的。

**提示：**窗口顶端的 hint line 描述鼠标当前的控制。可以利用 hint line 来了解各个鼓件的对应回应区域。

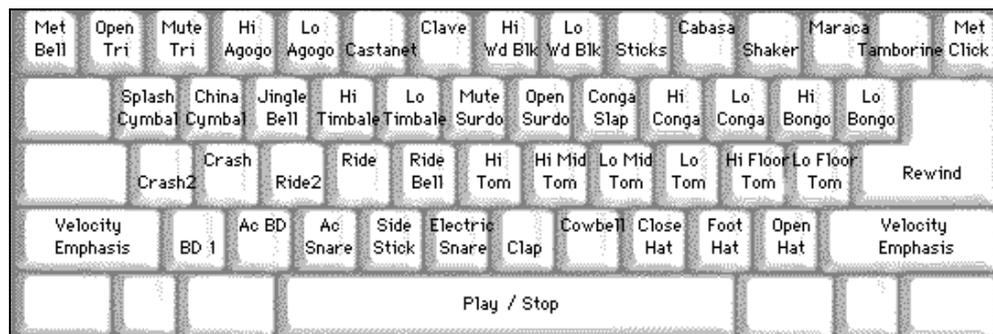
鼓组窗可以缩小为一个图示或调整大小，还可以把鼓件移出去。



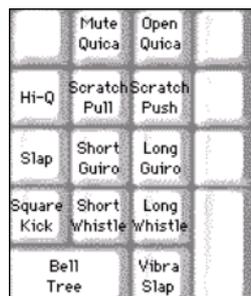
### 控制按钮

- 录音：可以录下鼓组的声音。
- 播放：播放乐曲。
- 倒带：停止并倒回乐曲开始处。
- 停止：停止播放。
- 尺寸按钮 1/1 - 1/2 - 1/4：调整鼓组窗为实际大小、一半大小或者是四分之一大小。（也可以通过拖拽窗口的边界，把鼓组窗口调整为任意大小。）
- 设置：调整动作。参阅下面的设置窗口部分。
- 帮助：按下 F1，可以打开相应的帮助档。

## 计算机标准键盘对应的鼓件



## 数字键盘



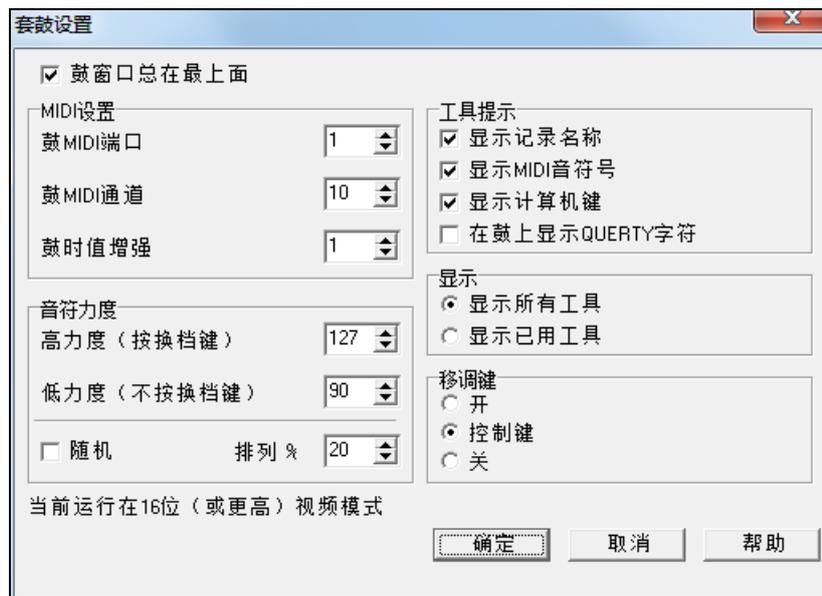
### 按计算机按键来演奏鼓组。

计算机键盘上，各鼓件分类排列。地鼓、军鼓和开闭擦在键盘的最下面。中下排包括通鼓和大擦。中上排包含的是拉丁风格的鼓组。最上面一排是手鼓乐器。数字小键盘是其它风格的手鼓和电子音效。

按下不同的计算机键盘键，对应的鼓件将发声，鼓件窗口的对应鼓件也将有动画显示。

## 设置对话框

设置按钮在倒带按钮的左边，可以调整鼓组的各种设置。



对话框中包含以下选项：

鼓组窗口总在最上层

鼓件音量（力度）

随机音量（力度）：程序在演奏鼓组的时候，随机选择音量级别。当您使用对音量不敏感装置，比如说鼠标或是计算机键盘的时候，它非常有用。

“范围”控制随机音量的值。通常 10%到 30%左右效果最好。比如说，如果音量设置在 127，随机范围设定为 20%，那么音符就会在 127 和 102 之间随机变化。

## 状态提示

可以自定义 Hint line 的外观

- 显示音符名称

- 显示 MIDI 音符的编号
- 显示计算机按键

## 显示

1. “显示所有鼓件”：显示鼓组窗口的所有鼓件。
2. “显示基本鼓件”：显示基本的鼓件，不显示任何额外的乐器，除非它们在某一首乐曲里面用到过。每一次按下**播放**或者是**停止**键，鼓组窗口就刷新一次。

## MIDI 监控器

MIDI 监控器显示从计算机 MIDI 输入口和 Band-in-a-Box 输出口接收到的数据列表。



MIDI 监控器可以通过打开主接口工具栏，或使用菜单命令[窗口|MIDI 监控器]来开启。



**提示：**要显示从电脑 MIDI 输入口接收到的数据，Band-in-a-Box 里面的 MIDI 转接 (THRU) 选项必须设为开启。

MIDI 监察器有选项可显示以 1 为基础的音色数和音色名称。快速检视过滤器的预置：如“只有音符”、“只有控制器”、“只有程序改变”和“程序包括音库改变”。

## MIDI 监视器—主介面

### MIDI 控制

**事件：**从上次显示清除算起，当前事件序号。

**清除：**清除 MIDI 事件显示和通道面板。

**保存文本：**保存 MIDI 显示中信息用标号分开的资料。该档可以用 word 处理器或者是制表程序编辑和打印，设置窗口中可以调整各种保存文本选项。

**设置：**打开设置对话框，可以调整显示。

**过滤器：**打开过滤器对话框。

### 音序器控制

用来显示和设置 MIDI 音序器的各控制号及大小。

### 定时器

这是一个在信息之间察看时间关系的非常有用的毫秒定时器。其灵敏度和计算机 CPU 负荷及资源占用有直接关系。要想用 Band-in-a-Box 以毫秒的精度来计时，需要把每一拍的时值单位分为 480 个时钟点。

一经接收到 MIDI 数据，定时器就会自动开启。MIDI 活动停止以后，定时器继续运行的时间，可以在设置对话框里调整。

### 通道面板

通道面板有一排“发光二极管”来显示当前哪些通道是启动的。如果某信道接收到 MIDI 信息，那么它的发光二极管就会被点亮。在通道面板里的任意地方点击一下，可以清除所有的指示。

### MIDI 显示区域

主窗口下部的 MIDI 显示区域，显示 Band-in-a-Box 产生的数据和从计算机 MIDI 输入端口接收到的数据。每一行是一个单独的 MIDI 事件。

**事件:** 事件序号, 从上一次被清除之后算起。

**时间 (毫秒):** 从定时器被清零算起, 某个 MIDI 事件的时间。

**来源:** Int 表示该事件是由 Band-in-a-Box 产生的, Ext 表示该事件是由计算机 MIDI 接入口连接的一个外部 MIDI 设备产生的。

**原始:** 原始字节代表了一个个的 MIDI 信息。大部分 MIDI 信息类型包含三个字节, 但是也有一些信息只包含一或两个字节。SysEx 信息可包含任意数量的字节。

**状态:** 文本名称和事件类型。

**通道:** MIDI 事件的通道。对于系统信息 (从 \$F0 到 \$FF 的值), 这一区域是空白的。系统信息没有关联的信道。

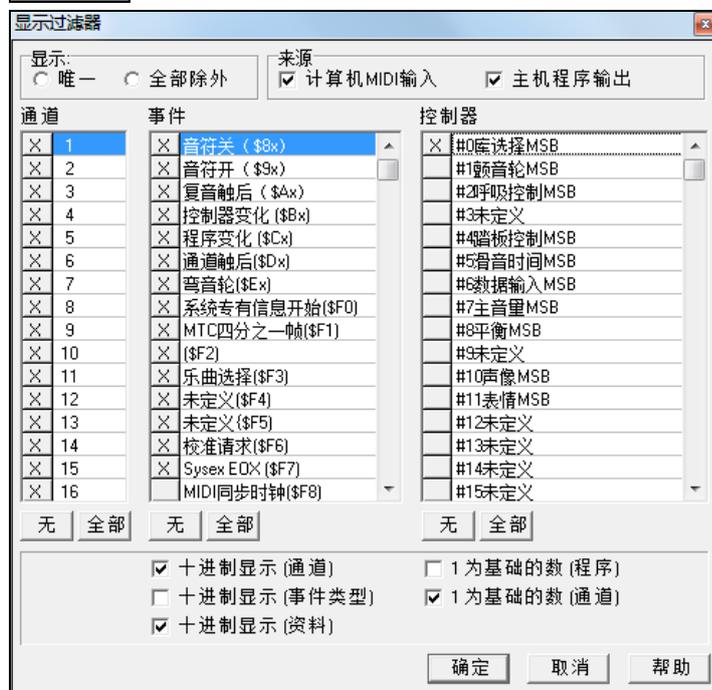
**数据 1:** MIDI 信息中第一个数据字节的文本名称。某些信息, 比如弯音轮等, 字节 1 和字节 2 的值都会显示在资料 1 中。

**数据 2:** MIDI 信息中第二个数据字节的文本名称。

**注意:** 某些 MIDI 信息, 比如音色改变或通道繁忙时, 就只有一个数据字节, 数据 2 区域是空白的。还有一些 MIDI 信息没有数据字节, 这种情况下, 两个数据区域都是空白的。

## 显示过滤器

**滤波器** 显示过滤器对话框可以选择和过滤 MIDI 事件, 以方便在 MIDI 监控器中显示。



**提示:** 过滤器中, 可以选择任意组合来显示事件。因此, 就有可能选中一个组合, 而它完全不显示任何 MIDI 事件。MIDI 监控器会警告您一些更显而易见的“无效”组合, 但是如果发现所得到的结果跟您预期的不一样, 您就要认真地重新检查一下这些过滤器设置。

## 事件列表编辑器

道可以用事件列表编辑器来编辑所有的事件, 包括所有的 MIDI 事件和歌词事件。如下几种方式可以打开事件列表编辑器:

- 在 **旋律** 菜单, 选择 **编辑旋律轨** / **分步编辑旋律** 选项。
- 在 **独奏产生器** 菜单, 选择 **编辑独奏轨** / **分步编辑独奏声部** 选项。
- 在 **窗口** 菜单, 选择 **乐谱 | 事件列表编辑器...**,
- 在乐谱窗口, 按下事件列表按钮(#)。



在事件列表中，用不同的颜色表示不同的事件类型，这样，很好区分音符事件、音色变化事件，等等。事件列表中，不同颜色代表的事件类型如下：

清单基于事件类型、通通、持续时间或强度去使用一颜色编码。



如果颜色编码是基于“事件类型”，列表会如下显示事件：

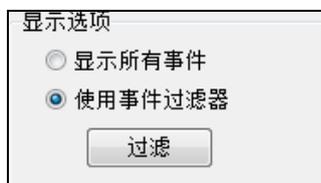
- 音符起始于小节的第一拍为深粉色；
- 音符起始于小节的最后一拍为浅粉色；
- 音色变化事件为蓝绿色；
- 控制器变化事件为黄色；
- 弯音事件为灰色。

事件列表编辑器允许修改、插入和删除音符：

- 双击某一事件来编辑它（或者按下 [编辑] 按钮。）
- [插入]：在当前事件的前面，插入一个新事件。
- [添加]：将一个事件写入声部的结束处。
- [删除]：用来删除一个事件。
- [显示]：退出对话框并加亮在乐谱窗口上的音符。
- [播放]：播放当前事件并移到下一事件。
- [更新]：用来刷新音符屏幕。
- [编辑歌词] [编辑独奏] [编辑旋律]：这三个按钮用来选择编辑哪一个声部。

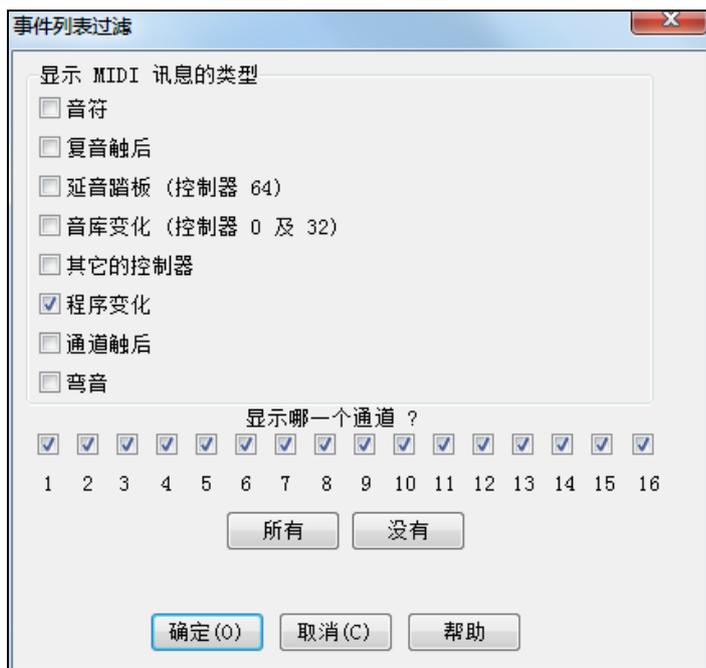
### 事件列表过滤

事件列表编辑器有一个过滤, 让你, 举例来说, 很快地认出所有的音色改变。举例来说, 调查在旋律轨道上的所有的音色改变。

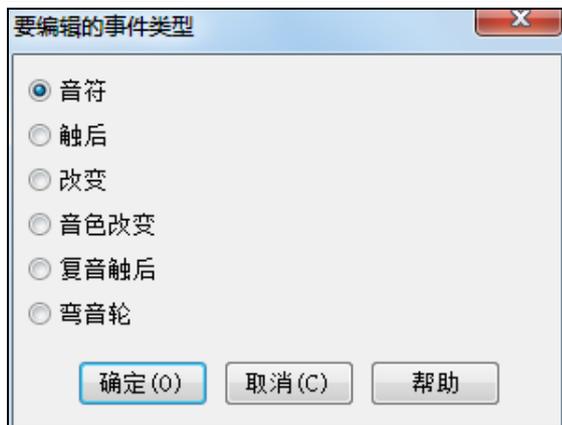
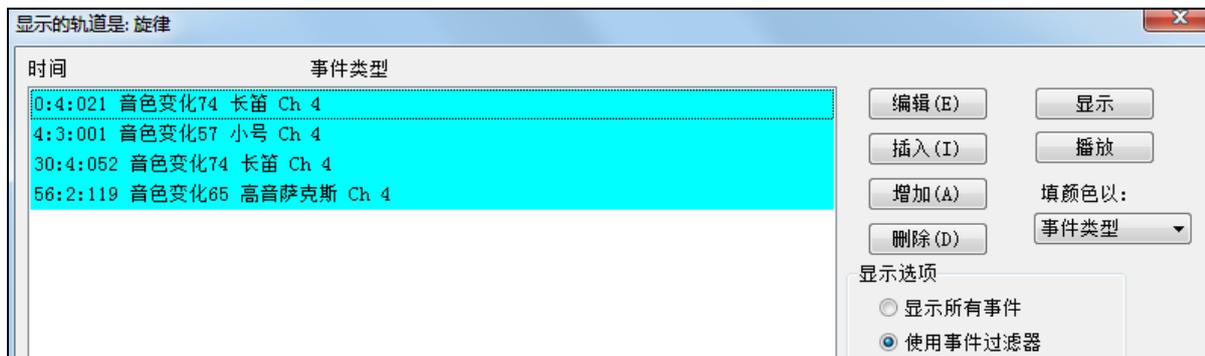


选择“使用事件过滤”, 然后按 [过滤] 按钮。

在 **事件列表过滤** 中, 选择你想要显示的讯息类型。在这情况, 只是程序改变 (音色)。



轨道然后只显示程序改变。



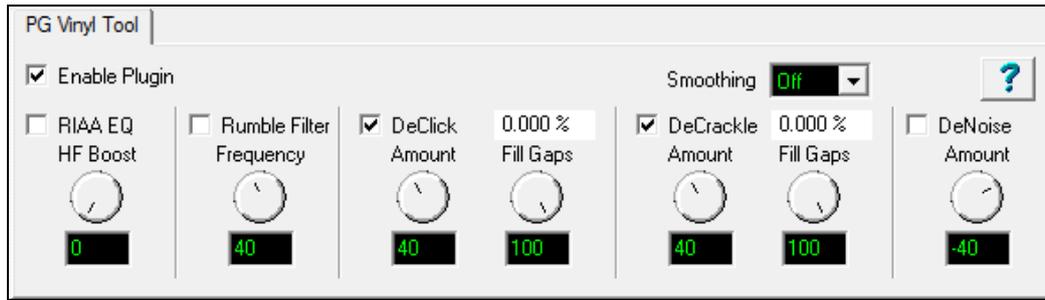
在事件列表编辑器中，如果按下 [插入] 按钮或者是 [添加] 按钮，就会弹出要编辑的**事件类型**对话框。

在此对话框中，可以选择插入或附加一个什么类型的事件，比如音符、控制器、弯音轮等等，然后将打开选定的编辑对话框。

### PG Vinyl (黑胶唱片) DirectX 外挂程序

PG Vinyl (黑胶唱片) 工具能把杂音从你的旧 vinyl (黑胶唱片) 收藏中移开，如果你没有唱机前置放大器，只须把你的唱盘连接你的混音器控制台。PG Vinyl (黑胶唱片) 能以 RIAA 等化出比较好的音质。PG Vinyl (黑胶唱片) 能减少宽频杂音，及移除在数位音频轨道上的杂音。

虽然 PG Vinyl (黑胶唱片) 并非设计作删除失真，但在某些情况下它能减少在数位音频轨道上的失真。



## PG Vinyl (黑胶唱片)工具功能

### Enable Plugin (准许外挂程序) 复选框

拨动复选框比较最初的记录和外加程序输出。这可避免过度的设定。PG Vinyl(黑胶唱片)工具使用向前缓冲,因此如果你省略外挂程序,输出将“跳时间”这是预计的,因为当准许 PG Vinyl(黑胶唱片)工具时,会有一些附加的延迟。

### RIAA EQ (等化) 复选框

如果你从立体声收音机或者其它的机械装置经声音输入插座记录,不要准许 RIAA 等化。RIAA 等化选项是给没有转盘前置放大器的,以一个平常的混音器记录。

RIAA 等化被设计克服黑胶唱片的缺点。RIAA 前强调会被应用当制造黑胶唱片母碟时。高频会推高,而低频会减少。这使高频可更好对抗不可避免的黑胶唱片杂音。前强调也阻止低频讯号把唱针从唱片纹道弹开。

当你播放一个记录的时候,前置放大器的 RIAA 解强调将逆转等化。高频会减少,而低频会推高。如果你不应用 RIAA 解强调,以一个唱机前置放大器或在软件中,黑胶唱片将听起来太明亮的和浅薄。

### HF Boost (增强)

如果你用混音器记录光盘,这有高-阻抗输入(最好 1 个百万欧或者比较好的),设定 HF 增强为零,完全的“RIAA 解强调”。

大多数的音频混音器乐器/线输入有 10 KOhm 至 100 KOhm 的阻抗范围。转盘的电针匣将负荷低于预期的混音器阻抗。这不损害转盘,但是影响频率平衡。一个 10 KOhm 混音器输入可以减低高频一点,甚至一个 100 KOhm 混音器输入可以减低高频至可观数量。

没有方法预测你的转盘针匣的特性和预测你的混音器的输入阻抗。用耳朵以听的方法调整 HF 增强,直到频率平衡听起来正确。你未必能像工程师一样可精确地掌握想要的频率,但如果你对结果感到满意,便没有关系。

一些 PG 黑胶唱片工具选项能减低高频。如果一个记录被严重损害,因而后来的 PG 黑胶唱片工具连同杂音一起减少高频,你可以增强 HF 来保偿损失。

### Rumble Filter (隆隆声、低沈声音过滤) 复选框

便宜的或用旧的转盘留声机唱片有比音速稍慢的振动。些微弄歪的记录也能发出不想要的低频杂音。使用 Rumble 过滤阻隔不必要的低频。

Rumble 过滤是每 Octave Butterworth High Pass(音频通过)有 24 分贝的过滤,这减弱不想要的低频。

在大多数的情形中,它将不造成伤害,可时常准许 Rumble Filter(过滤)功能。

### Rumble Filter Frequency (隆隆声、低沈声音过滤) 频率

内定值为 40 赫兹,信号在 40 赫兹下面被减弱,信号在 40 赫兹上不受影响。

程序避免了比 40 赫兹低的频率。它难以干净地重制特低频。同时,大多数的用户,甚至用昂贵立体声的音响迷,都没有可制造比 40 赫兹低的喇叭。

除非复制古典风琴记录,很难找到任何在 30 或 40 赫兹以下。当调整 PG 黑胶唱片工具的时候,你能实验式地拨动 Rumble Filter (过滤) 开/关,以确定没有移除重要的音频功能。

### DeCrackle 复选框

PG 黑胶唱片工具定义 crackle 为在 2000 赫兹至 20,000 赫兹的高频缺点。

一点极细的灰尘,或一个极小的静电能引起一个“tick (滴答声)”,这是太短而无法被考虑为“click”。

DeCrackle 移除这些 ticks (滴答声)。Crackle 是一群高频的 ticks (滴答声)。如果有多数的 ticks (滴答声),会被认为是 crackle 声音。

首先不勾选 DeClick 复选框，只调整 DeCrackle。在一个干净的优良记录上, DeCrackle 可能是唯一必需的。如果 DeCrackle 不足以清理杂音，那时你才会使用 DeClick 功能。

### DeCrackle 数量

这调整 PG 黑胶唱片工具考虑是一个 tick(滴答声) /crackle 的灵敏度。设定零，没甚么被移除。当 DeCrackle 数量增加, PG 黑胶唱片工具将移除更多“可能的 tick(滴答声)”。如果控制被设定得太极端，PG 黑胶唱片工具将可能移除部份音乐功能，像是手敲击乐。只控制至足够移除 ticks(滴答声) 和 crackles。如果更长的 clicks 仍然存在，准许 DeClick 以加强清理。

### DeCrackle 使用率

这显示被移除的音频的百分比。除了非常旧的记录以外, 调整 DeCrackle 数量，以便 DeCrackle 使用率不会高过几个百分比。在非常好的碟上，少于一个百分比的 DeCrackle 使用率可以得到“完美的”结果。尽量只移除最小的以清理你的记录。

**注意:** 如果 DeCrackle 设定到非常高，DeCrackle 使用率会超过 100%。这不是一个错误。DeCrackle 在比较低的渐进频带中有三重处理。可能第一层处理可“治愈”一个 click，但是后来的处理可“治愈”那个 click 的剩余杂声。

有时一个坏的 click 可在多重处理后被修理，直到缺点不再被发现。用极高的 DeCrackle 设定，DeCrackle 使用率能超过 100%，因为逐级地处理同一的坏 click。

### DeCrackle Fill Gaps (填补间隙)

当一个 tick 被发现的时候, 高频被平滑地“剪断出”,没有影响更低的频率。高频 ticks(滴答声) 持续少过一毫秒。每个被移除的是非常短, 只有几个样本。

如果 Fill Gaps 设定为零，这极小的高频移除区域不会被替换。像一个非常简短的高频脱离一样。在一个干净的记录上，偶然移除的 ticks(滴答声) 不会被注意到。但是在一张很花的碟上，如果剪了许多，它将听起来像高频减少了一样。

当你增加 Fill Gaps，PG 黑胶唱片工具外推至邻近 click，“猜测”讯号可能在在什么极小的移除区域中。如果设定 Fill Gaps 100, 会如同最初的讯号层次外推及猜测。这让许多 ticks(滴答声) 从一个很花的记录被剪断，而没有减少高频内容。

可能遇到一个严重被损的音频记录，猜测可能不够好。在这些问题情况中, 试设定 Fill Gaps 至 70，或 50，用比较低波幅猜测填补间隙，这可能听起来比较舒服一点。

设定 Fill Gaps 至 100, 除非它听起来很差。

### DeClick 复选框

准许 DeClick，PG 黑胶唱片工具定义 clicks 为在 500 赫兹至 2000 赫兹的中频缺点。

### De Click 数量

这调整 PG 黑胶唱片工具考虑是一个 click 的灵敏度。设定零，没甚么被移除。当 DeClick 数量增加, PG 黑胶唱片工具将移除更多“可能的 clicks”。如果控制被设定得太高，PG 黑胶唱片工具将可能移除部份音乐功能，像是小鼓击。只控制至足够移除 clicks。

**注意:**长缺点(长过几毫秒)听起来像 click 或 pop，直到修理高和中的频率缺点。在长缺点上, 剩余的缺点可能听起来像“thump(砰然声)”。

### DeClick 使用率

这显示被移除的音频的百分比。除了非常旧的记录以外, 调整 DeClick 数量，以便 DeClick 使用率不会高过几个百分比。在非常好的碟上，少于一个百分比的 DeClick 使用率可以得到“完美的”结果。尽量只移除最小的以清理你的记录。

**注意::** 如果 DeClick 设定到非常高，DeClick 使用率会超过 100%。这不是一个错误。DeClick 在比较低的渐进频带中有二重处理。可能第一层处理可“治愈”一个 click，但是后来的处理可“治愈”那个 click 的剩余杂声。

有时一个坏的 click 可在多重处理后被修理，直到缺点不再被发现。用极高的 DeClick 设定，DeClick 使用率能超过 100%，因为逐级地处理同一的坏 clicks。

### DeClick Fill Gaps (填补间隙)

当一个 click 被发现的时候, 中频被平滑地“剪断出”,没有影响更低的频率。典型的 click 持续 0.5 至 2 毫秒。每个移除是非常短。

如果 Fill Gaps 设定为零，这细小的移除区域不会被替换。像一个非常简短的中频脱离一样。在一个干净的记录上，偶然移除的 clicks 不会被注意到。但是在一张很花的碟上，如果剪了许多，它将听起来像高和中频减少了一样。

当你增加 Fill Gaps，PG 黑胶唱片工具外推至邻近 click，“猜测”讯号可能在在什么极小的移除区域中。如果设定 Fill Gaps 100，会如同最初的讯号层次外推及猜测。这让许多 clicks 从一个很花的记录被剪断，而没有减少中频内容。

在许多录音上，外推猜测可相当好。时常发生的 clicks 能被移除而不会影响录音。

可能遇到一个严重被损的音频记录，猜测可能不够好。

在这些问题情况中，试设定 Fill Gaps 至 70，或 50，用比较低波幅猜测填补间隙，这可能听起来比较舒服一点。

设定 Fill Gaps 至 100，除非它听起来很差。

### Smoothing (平滑)

一些严重损害的记录(特别旧的 45 转和 78 转)有很多高频杂音。表面杂音听起来像炸烟火一样。杂音上再加上杂音，甚至这之上再加杂音。

Smoothing 对于严重的表面杂音是很有用的。它是一个非常温和的 Gaussian 低频通过过滤，用 6 个可选择的强度。

Gaussian 低频通过过滤是以“大约是好的”减弱散乱杂音，而对音乐只有很少的影响。

然而，Gaussian 过滤仍然是低频通过过滤。所有低频通过过滤可连同表面杂音一起减少高频。你应该只准许 Smoothing，如果是一个严重被损的记录。尝试不同程度的 Smoothing，比较减少表面杂音和减少音乐的高频，以找到一个可接受的。

### DeNoise 复选框

PG 黑胶唱片工具 DeNoise 是一“hiss(嘶嘶声)闸”。它逐渐地减弱在 Denoise 限点下面的细声高频。

许多黑胶唱片是利用滚动条-至-滚动条录音造成的。过去就算最好品质的滚动条-至-滚动条磁带录音器也比现代的数字记录器有更多的 hiss(嘶嘶声)。优良的黑胶唱片可以包含原本磁带的 hiss(嘶嘶声)。在一些情况，小心地调整 DeNoise 可明显地改善原本的杂音。

DeNoising 也可改善低程度的碟面杂音(些微磨损的碟)。如果你有低程度的“炸烟火”表面杂音，DeNoise 比 Smoothing 是较佳的。

对于大声的“炸烟火”表面杂音，你可以试一个判断正确的 Smoothing 和 DeNoise 组合。

### DeNoise 数量

这控制设定 DeNoise 限点分贝。

举例来说，如果设定为 -40 个分贝，高频比 -40 个分贝大声的可通过及不受影响。高频比 -46 个分贝细声的会完全地静下。在 -40 和 -46 个分贝之间的会逐渐淡出至完全地静下。

如果音频在 8000 个赫兹，及碰巧是在限点下；音频在 4000 个赫兹，及碰巧在极限上。8000 赫兹讯号会被静音，但是 4000 赫兹讯号将会通过及不受影响。这是“多频道单一端型杂音缩减”。DeNoise 能滑动过滤到 500 个赫兹；如此在记录的“沉默的”段落上，DeNoise 沉默可以是相当沉默。

DeNoise 能滑动过滤到 500 个赫兹；如此在记录的“沉默的”段落上，DeNoise 沉默可以是相当沉默。

小心地调整 Denoise 数量，以便音乐中想要的高频被影响最少，但是 hiss(嘶嘶声)在音乐的细声段落中被移动。当调节 DeNoise 数量的时候，甚至 1 分贝不同可容易被分辨。许多高逼真度黑胶唱片记录没有很多比 10 个千赫高的讯息。在许多记录上，10 个千赫以上的频率可大部分时间被消杂音而不会显著地影响声音。

调节 DeNoise 数量的一个建议：首先增加设定直到音乐的高频显然不见了。然后逐渐地减少，直到音乐不受影响。这能确定任何的杂音在影响音乐最少下被移除。勾选 DeNoise 数量只于最细声的录音部分，因为如果 DeNoise 数量设定得太高，细声的位置是最有可能受到影响的。

### 总结

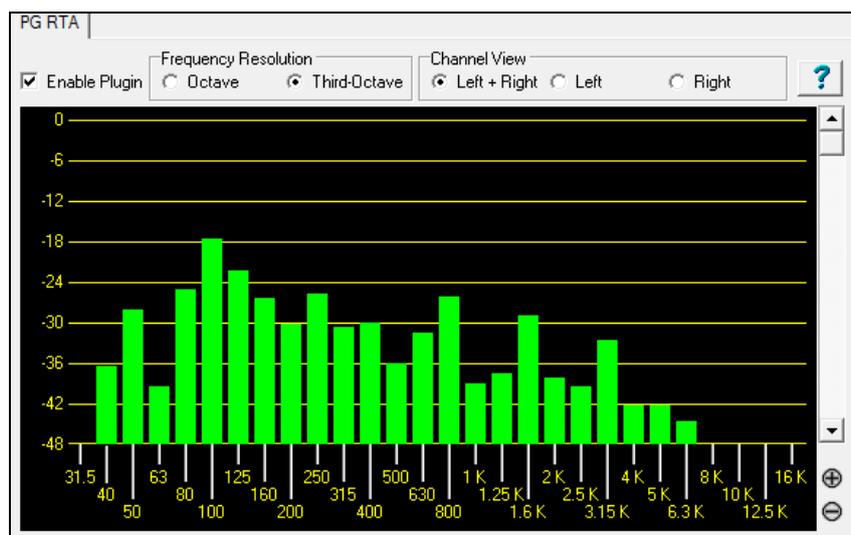
PG 黑胶唱片工具提供许多清理黑胶唱片记录的工具。

但是为严重被损坏的碟是有一个限制的(没有投资在非常贵的工具中)。在非常损坏的记录上，你可能不得不在“自然”声音(包含一些剩余杂音)和加工声音之间决定。

### PG RTA (实时分析器) DirectX 外挂程序

PG RTA 实时分析器外挂程序显示一个轨道或整个混合的第三个八度频率图表以寻找合适的等化设定。

PG 实时分析器只是一个频率测量工具。PG RTA 从不修改音频。



## 控制描述

### 准许外挂程序复选框

拨动复选框开或关 RTA。

PG RTA 才处理, 当:

1. 已准许外挂程序。
2. 看得见外挂程序。

如果 PG RTA 不被准许或者看不见的, 它在播放期间不加载到计算机。

当外挂程序在屏幕上看不见的时候, 它将不下加载计算机。

### Frequency Resolution (频率分辨率)

八度音按钮显示 10 个频带, 代表在音频中每个八度音的层次。三个八度音按钮显示 28 个频带, 代表在音频中每三个八度音的层次。

可能有情形用八度音分辨率显示 '一般的' 概观是更有用的。但你可能偏爱八度音分辨率的主要理由是减少中央处理器负荷。与三个八度音分辨率相比, 八度音分辨率只呈现三分之一的计算机负荷。

### Channel View (通道检视)

通道检视唯一意义是, 当计量立体声轨道, 或辅助/主要 插入 (那几乎总是立体声的) 的时候。通道检视设定在单声轨道是没有有效的。

如果计量立体声插入, 选择 Left+Right(左边+右边)按钮检视左边和右边的信道的总计的频率。选择 Left(左边)或者 Right(右边)的按钮只检视信道之一。

### Zoom In/Zoom Out (放大/缩小) (调整垂直的波幅的幅度分辨率)。

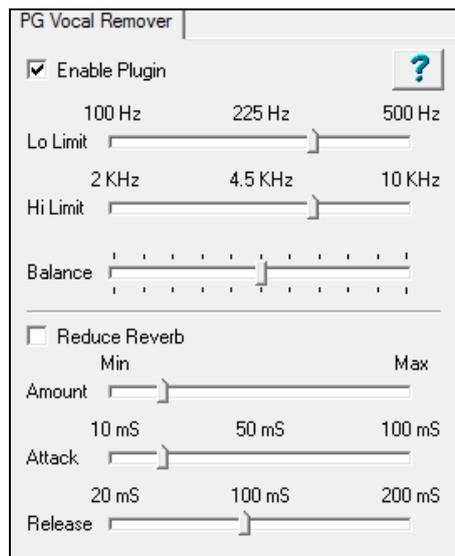
如果轨道有宽阔的动力, 缩小检视所有的频带, 而不须卷动。如果缩小太多, 这很难检视频率。所有的频带可能于相同的层次出现。

放大到最好的波幅分辨率。举例来说, 在上图显示被缩放到每尺标线有 3 个分贝, 强调在大声的和细声频带之间的不同。

### View Range Scroll(检视范围滚动条)

调整滚动条到置中以感受显示。当放大一个细声的轨道 (如上图), 你可往下移动得到频率分布的一个好的检视。

## PG Vocal Remove (移开主音) 外挂程序



PG 移开主音的外挂程序能减少在许多录音上的主音层次。你能微调移除声音的频率范围，而且可选择减少剩余声音混向的层次。

PG 移开主音利用常见的混合技术;主音通常在中央的(也就是,左边的和右边的立体声通道有相同的声响)典型地,贝司和底鼓被置中,而且小鼓时常置中。然而,大多数的伴奏乐器轨道和和声则在旁边(一边比另一边较大声)。

在典型的录音上,我们能减去其中一个立体声通道,移除“常见模式”主音,但是让旁边的伴奏轨道相对地不受影响。

### 操作

#### 准许外挂程序复选框

拨动复选框比较声音有与没有启动主音移除功能。

#### Balance Slider (平衡滑动器)

用平衡滑动器调整平衡。中央的位置通常都是好的,但是一些录音会左边-右边偶然不平衡。对于黑胶唱片或者卡带录音,或者再发行的 CD-老歌是普遍的。你可藉由调整滑动器找到一个好的平衡点改良主音移除。

#### Lo Limit and Hi Limit Sliders (低音界限和高音界限滑动器)

调整这些滑动器配合声音的性质。默认值设定对许多歌曲已是好的。在低音界限下的频率及在高音界限上是不被处理的,这保存逼真度除了在声音的中间范围之外。设定低音界限滑动器至仅足够减弱低音音符。设定高音界限滑动器至仅足够减弱高音音符。

显然地,最好的设定对于一个男中音,男高音,次音或女高音声音是不同的。他们最好用耳朵设定。一些女高音有温暖的低音音色,但是一些男中音有非常明亮的音色,如此中频率声音的范围可能比预期更宽。

#### 减少混向复选框

拨动复选框比较有/没有混向缩减。

#### Reduce Reverb Amount Slider (减少混向数量滑动器)

混向缩减表现像动力压缩器,但是中央通道的响度影响旁边通道的响度。移动滑动器到右边增加影响。影响会比较在中央和旁边信道之间的相关层次,应不须处理,除非在中央和旁边通道的响度比较有显著的不同。

主音不是唯一的声能引起压缩。任何大声的中间范围能引起压缩器,因此如果你设定的数量太高,小鼓或者其它的大声的中央乐器可能影响旁边的通道。

#### Reduce Reverb Attack Slider(减少混向起奏滑动器)

像压缩器运作起奏控制。移动滑动器到左边以更快速的回应响度的突然增加(当开始一个乐句的时候)。到右边以较慢速的回应响度的突然增加。

#### Reduce Reverb Release Slider(减少混向释放滑动器)

像压缩器释放控制。在响度减少后(当结束一个乐句的时候),移动到左边可更快速恢复。移动到右边会较慢速恢复。

#### 调整混向缩减

试验以摸索有什么运作。可能有一些歌曲是不能改良混向,在这情况下,不勾选减少混向复选框。

一些主音是有短的前延迟和混向尾。短的起奏和释放将会是合理的。

一些歌曲(尤其民谣)有大声的“气球”混向尾和长的前延迟。由于在主音乐句开始之后是混向,及在主音乐句结束之后持续一段长时间,较长的起奏和释放将会是合理的。调整起奏,以便压缩大约如前延迟混向的时间开始,及调整释放至足够的长度以抑制混向在主音行完成之后。

不要期待奇迹。你能减少混向程度,但是不能完全除去主音混向。正确地使用足够的压缩避免影响整体的保真度。

比较未加工声音和已加工的声音。最大的主音缩减设定可足够影响乐器的品质。有时漏一些主音以达到最好的乐器品质。漏一些低音能改善贝司响应吗?漏一些高音能改善拨和原音吉他吗?

用 PG 移开主音被调整到好之后,试插入一个均衡器外挂程序。在一些频率上刻凹痕以改善效果。

如果输出波幅是不一致的,试插入一个压缩器或截峰器外挂程序。

## Band-in-a-Box iPhone 版

Band-in-a-Box iPhone 版 (BB iPhone) 是一个 iOS 装置的应用程序包括 iPhone®, iPad®, 以及 iPod Touch®。BB iPhone 版本的用途是正常 Band-in-a-Box 桌面版本的客户端。如果你没拥有 BB 桌面软件版本, BB iPhone 版本的用途会相当有限。

Band-in-a-Box iPhone 版可以在 Apple App Store 找到, <http://www.apple.com/iphone/apps-for-iphone/>。

如果你已拥有 Band-in-a-Box 2011 或更高版本,那么加上 Band-in-a-Box iPhone 版你便能:

- 快速将你现有的歌曲库从 BB 桌面转移到 BB iPhone,包括和弦主谱和音频 (M4A)。你可看到和弦主谱和任何时候播放你的 iPhone 上的乐曲,而不需再连接到 BB 桌面。
- 在你的 BB iPhone 透过键入歌曲的和弦符号去从头输入歌曲。
- 在按播放时在你的 BB iPhone 产生乐曲的音频。在 iPhone 上播放的乐曲是以 M4A 档案储存在 iPhone 里。它会通过你的家用网络或互联网去连接你的 Band-in-a-Box 桌上版。
- 从 BB iPhone 发送乐曲到 BB 桌上版。

这里有一些 BB iPhone 版的典型的用途。这里假设你也拥有 BB 桌上版。

- Jim 多年来已输入了很多歌曲到他的 BB 桌上版本。他现在想要练习他的吉他演奏并只用他的 BB iPhone 里的乐曲。以一次性的步骤,在家里(透过他的家庭网络 WiFi)他首先将他整个歌曲库转移到 BB iPhone,包括主谱和音频。每首乐曲大约需要 10 秒。现在他的 BB iPhone 上有他的 BB 歌曲库,所以并不需要再连接到他 BB 桌面(除非他想要更多的乐曲,或产生不同的和弦给乐曲)。他在 iPhone 上播放他的乐曲,使用 iPhone 的扬声器或耳机,又或把 iPhone 的线路输出插入他的立体声系统。在他想要取得更多乐曲时他才需要再连接到 BB 桌面,又或者他想再产生不同的风格等等。
- Joan 正在进行个人演唱会并以 BB iPhone 作为她的伴奏乐队。她将 iPhone 音频输出连接到扩音系统。一位客户请求她唱一首她的作品,一首她知道的歌,但并没有伴奏乐队的编曲。在她休息时,她输入歌曲的和弦,按播放,然后便产生音频档并可以在她的 BB iPhone 上播放(通过互联网连接到 BB 桌面)。演唱会后,她把这首歌发送到她的 BB 桌面,因此成为她桌面歌曲库中的一首乐曲。

## 程序教程

### Band-in-a-Box iPhone 版使用说明。

通过单击小图标运行 BB iPhone 程序。然后,你会看到 Band-in-a-Box 屏幕。它包括:

- 顶部工具栏区域(档案 混音器 设置 播放/停止 和弦键盘)。
- 标题显示行。
- 和弦区域。

如果你想修改乐曲的数据,请按和弦键盘图标。这会打开和弦键盘并且在顶部有一“歌曲参数”让你选择风格,速度以及曲式。

### 让我们打开及播放一首现有乐曲。

按档案然后按打开。你会看到一个包括在 BB iPhone 的演示歌曲清单。你应该看到“Blues Shuffle Demo”和“Jazz Swing Demo”。你会发觉这些文件名是绿色。绿色指出这些乐曲已有音频 (M4A),并且不需要再产生而“准备好播放”。

**选择“Jazz Swing Demo”。**这首乐曲是之前用 BB iPhone 生成,而整个编曲都是根据和弦进程制造出来的。编曲是非常逼真,因为它是以 Band-in-a-Box 的高质量真轨所生成。

**按绿色的播放按钮。**(注意:如果播放按钮是红色,这显示乐曲需要连接 BB 桌上版再产生)。

任何时间按停止。

### 让我们从头输入自己的乐曲。

我们会输入一个简单的怨曲进程,是 12 个小节长,调号用 C。

按档案然后按新建。

打开和弦键盘，以致可以编辑乐曲。

**选择一风格给乐曲。**按风格按钮(在屏幕的左边，标题之下)，然后选择怨曲类型，再选择 BLSHUFF 风格(怨曲拖曳)，它在清单中的第 3 个项目。

**速度**保留默认 140 (或按它并更改它)。

**调号**保留 C (或按它并更改它)。

**乐曲公式**会显示如 [1] [16] [3] 的格子。这表示曲式从第 1 小节开始，在第 16 小节结束，并会重复 3 遍。因为这是 12 小节的怨曲(不是 16 小节)，所以我们按“16”然后它改成 12。我们可以保留曲式的重复次数为 3 (或按它并更改它)。

**键入和弦。**按和弦谱的第 1 小节。然后利用和弦键盘键入和弦。要移到新的小节，按想要到的小节以致这小节强调显示。当你在小节内，以和弦键盘键入和弦。

在第 1 小节键入“C”。

在第 5 小节键入“F”。

在第 7 小节键入“C”。

在第 9 小节键入“G7” – 先键入“G”然后“7”。

在第 10 小节键入“F7”。

在第 11 小节键入“C”。

**为你的乐曲输入标题。**命名为“我的怨曲”然后选择档案-储存去储存它。

**就是这样！你已经输入了你的第一首乐曲。**

**关闭和弦键盘窗口。**

现在听一下你的乐曲，你将需要连接到你的 Band-in-a-Box 桌上版本。

**连接到 BB 桌上版本**

由於這首乐曲尚未生成，播放按钮会是红色，表示这首乐曲的音频需要产生。按红色播放按钮，然後這將啟動伺服器連接對話方塊。在這裡你需要輸入你家用網路顯示的 IP 位址(如果 BB 桌面和 iPhone 在相同的家用網路)，或你的 BB 桌面(或路由器)的 IP 位址。路由器設置的詳細資訊可在档案-帮助找到。

当你输入了服务器的 IP，请按确定，然后输入密码(默认密码为 admin，因此，如果你还没有更改它，它是能用的)。

然后你会看到“加载风格”... 这只会当它是一个新的连接时才会发生，并且 BB 桌面会告诉 BB iPhone 有什么风格可用。

之后，你将看到“正在产生乐曲”，然后“正在下载文件”。等待 15-30 秒之后，你的乐曲会开始播放。按停止去停止这首乐曲。在这时候，歌曲“我的怨曲”已有一储存了的音频，并预备好在下一次播放而不需要连接到 BB 桌上版本。

**让我们从 BB 桌上版本取得现有的乐曲。**

按档案然后按伺服器，然后按“取得乐曲”。跟着你将看到 BB 桌面程序上可用的乐曲清单(即是在 BB 文件夹内的 BB2Go 文件夹中存在的乐曲)。

选择一首歌，然后按下载。这将下载这首歌。按播放去产生它并听它。

**本教程到此结束。**

## 第十四章：用户可编程功能

### 风格制作器

风格制作器是 Band-in-a-Box 提供的一个组件，让用户可以自行创建新的伴奏风格，或者对已有的风格进行编辑修改。



风格制作器窗口可以经由主画面上按 [风格制作] 工具栏按钮并选择 在风格制作器编辑当前风格 菜单指令进入。

这窗口也可在 档 / 风格產生器 菜单中进入，并可选择以下三种操作方式：

- 新建 - 制作一个新风格 在空白模板上创建一个全新的风格。
- 编辑一个风格(Alt+F9) 打开已有风格进行编辑。
- 编辑当前风格(Ctrl+Shift+F9) 打开当前的风格进行编辑。



### 风格制作器的菜单

风格制作器窗口有独立的菜单系统，其中很多菜单命令都可以直接通过按钮来实现。

以下介绍各菜单项：

#### 文件

保存风格 (F2) 使用当前的文件名保存风格。

另存为 (Alt+F2) 换名保存。

退出 Alt+F4) 退出风格制作器。

#### 编辑

剪切片段 剪切当前选中的片段。

复制片段 将选中的片段复制到剪贴板。

粘贴 粘贴片段。

删除片段 删除选中的片段。

从片段中剪切 从选中片段中剪切。

从片段中复制 从选中片段中复制。

粘贴 粘贴到片段。

#### 片段

播放片段(F4) 播放风格制作器中的当前片段。如果要播放乐曲，请点击主窗口下的[播放]按钮。

播放和弦片段(F8) 播放基于和弦的片段。

录制片段(F3) 录制一个片段。如果是鼓声部，将进入鼓片段编辑器。如果是其它声部，则开始实时录音。

选项(F10) 有关选项。录音结束时也将出现这个对话框。

量化(Alt+Q) 对片段内的音符进行量化。你能用百分比设定调整。

移动片段 沿时间轴移动片段（每拍 120 个时钟点）。

音量调整 (本片段)(Ctrl+Alt+W)	可显示片段的平均音量值并允许对它进行调整。
音量调整 (本行)(Alt+V)	指定所选中全部片段的音量。
音量调整 (所有片段)(Alt+J)	将选中的声部进行一次性的音量调整，调整结果将同时作用于该声部的所有片段。
连奏调整	调整音符的饱满度，分辨率是每拍 120 个时钟点（时钟点）。调整结果将同时作用于片段内的所有音符。
移调	调整片段的移调。+12 为升高一个八度。
剪齐片段	删除片段尾部的音符。
力度调整	增加或减少片段的力度值。可有选择地作用于 1 个片段、1 行片段或整个乐器声部。
调整力度时只针对单个音符	勾选此项，则力度调整只作用于指定的 MIDI 编号的音符。不过，如果指定的音符编号是 0，那么它将作用于整个片段。
汇入片段	此项允许您从旋律轨、MIDI 档或剪贴板上的 MIDI 数据汇入片段。您可以在汇入片段对话框中选择要汇入的片段数量。一般情况下，汇入片段数量为 1，如果不止 1 个，比如设为 4，则将有 4 个片段将被连贯汇入当前风格制作器中。
- 从 MIDI 文件	
- 从剪贴板	
- 从旋律	
<b>风格</b>	
分配音色 (Alt+F10)	为风格指定音色，详见 <b>音色分配</b> 对话框。
各种设置 (Ctrl+F10)	为风格指定各种设置，详见 <b>各种声卡</b> 。
下一声部 (F6) 前一声部 (Shift+F6)	在鼓组/ 贝斯/ 钢琴/ 吉他/ 弦乐之间切换声部。
从风格中汇入声部(Alt +F3)	将一个风格中的声部汇入到另一风格。详见 <b>汇入声部</b> 对话框。
从 MIDI 中汇入鼓构建鼓组	使用此选项，可以便捷地从 MIDI 档汇入到鼓组。例如，假设正在制作一个名为“mambo”的拉丁风格，那么可以调入一个预先制作好的 Mambo MIDI 档，然后点击这个按钮从文件中提取出鼓音符，并将它们放置到节奏中。
自定义鼓组	用鼓组编辑器编辑自己的鼓组。
复制“a”到“b”	将子风格“a”复制到子风格“b”。如果两个子风格只存在音量上的差别的话，可用整个功能来快速完成“b”段的创建。
复制当前行到指定行	将当前行复制到指定行。
整行删除	删除选定行中的所有片段。
移除乐器 (此乐器的所有句型及所有行)	将所选的乐器完全从风格中移除并使风格产生器字格的行都成为空白单元格。如果你需要从风格中移除乐器此功能会很方便。
风格检验器	用于分析和发现风格制作过程中可能存在的问题。
风格检验结果是输出一个文本报告，可能会对某些片段标记上“太忙”或音符数太多等等。	
这是一个风格检验报告的样本：	
-----风格检验开始 -----JAZQUINT.STY	
Drums: Row 1, Column 1 First pattern of instrument shouldn't contain masks in it. It should be generic.	
Bass: Row 1, Column 1 First pattern of instrument shouldn't contain masks in it. It should be generic.	

Piano: Row 1, Column 3 Non Chord tones found (other than C,E,G,Bb) and pattern is not set to a chord mask, riff based or MACRO

...etc, etc

-----风格检验结束 -----

**风格概况** 在文本窗口中显示风格的概况，包括总的片段数、子风格各引用的片段数、音色、音量变化吉他句型等等。

**加上必需的 8 拍及空白的句型** 风格一定要有一些 8 拍句型及至少一“a”子风格句型如果“b”子风格句型存在。这将藉由复制较低的列容制造他们。

**倒转目前的乐器** 为目前的乐器交换“a”子风格及“b”子风格句型。

**倒转整个风格** 为整个的风格交换“a”子风格及“b”子风格句型。

**设定修饰... 目前的乐器** 打开选项,修饰现在选择的乐器部份。修饰不适用于贝司及鼓。

**设定修饰... 所有的钢琴/吉他/弦乐** 打开选项,修饰所有的钢琴、吉他及弦乐部份。修饰不适用于贝司及鼓。

**减少风格(到 16 分音符)** 为你想要从 8 分音符减少到 16 分音符的风格，举例来说, 8 分音符风格在 260 速度到 16 分音符风格在 130 速度。

**伸展风格(到 8 分音符)** 伸展风格从 16 分音符到 8 分音符举例来说, 16 分音符风格在 130 速度到 8 分音符风格在 260 速度。

## 帮助

为风格制作器提供帮助信息。

索引 (F1)

主题搜索 (Ctrl+F1)

风格制作器概览

指南 5 编辑现存风格

指南 6 制作新风格

鼓组片段

贝斯片段

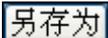
钢琴/吉他/弦乐片段

如何... (Shift+F1)

## 风格制作器工具栏按钮

这些按钮的功能也可在相应的菜单选项中实现。

 保存风格档。

 换名保存。

 播放当前片段。

 停止播放。

 在指定和弦上播放当前片段。

 容许制造或编辑鼓片段。

 录音 录制片段。程序提供 2 小节的提示。

-  记谱 显示记谱中的目前片段，并容许编辑。
-  选项 当前片段选项。
-  量化 量化音符。
-  音量 调整选取片段的音量。
-  连奏 调整选取片段中音符的饱满度。
-  奏法 音色 为风格指定声部音色。
-  其它 其它 对风格进行详细设置。
-  乐曲 用制作的新风格播放乐曲。
-  退出 退出风格制作器。

右鼠标选单有选项 *播放片段*、*播放在和弦上的片段*，或*静音片段*。

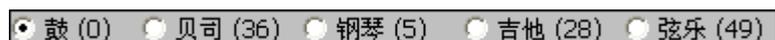
选项(W)	F10
演奏句型 sh - 点击或双击(S)	F4
在和弦演奏句型 F8(F)	F8
在现时的和弦演奏句型 (ctrl - 点击)(C)	
制造/编辑鼓格子句型(X)	F3
编辑现场鼓句型 (记谱)(Y)	Ctrl+W
静音句型(Z)	

### 探索风格制作器

本节将举例说明风格制作器的用法。

样本风格为 ZZLITROK.STY，一个基本的轻摇滚风格。

这是该风格在风格制作器窗口下播放的情形：



风格制作器显示目前在主窗口上的部份的音色编号。



风格制作器中的鼓组窗口

如同乐曲主窗口一样，风格制作器窗口也提供声部切换按钮，点击声部名，就可切换到相应的窗口。图中选中的是鼓组声部。

每一行都有若干方框组成，每个方框代表一个片段位置。使用了片段的地方，会显示一个数字。该数字代表片段在风格中使用的频率，通常为 5。

在上例中，可以看到鼓组片段中包含了 4 行：

- 第一行用于录制 A 子风格的鼓组。

- 第二行用于录制 B 子风格。
- 第三行用于录制鼓花。
- 鼓结尾(1 小节内 2 个连续的片段)

从窗口中可以看出，在 a 段子风格中使用了 9 个鼓片段，而在 b 段使用了 8 个；鼓花和结尾部分分别使用了 8 个和 4 个片段。

### 什么是片段？

片段就是一个小的音符段落，它是组成风格的基本单位。

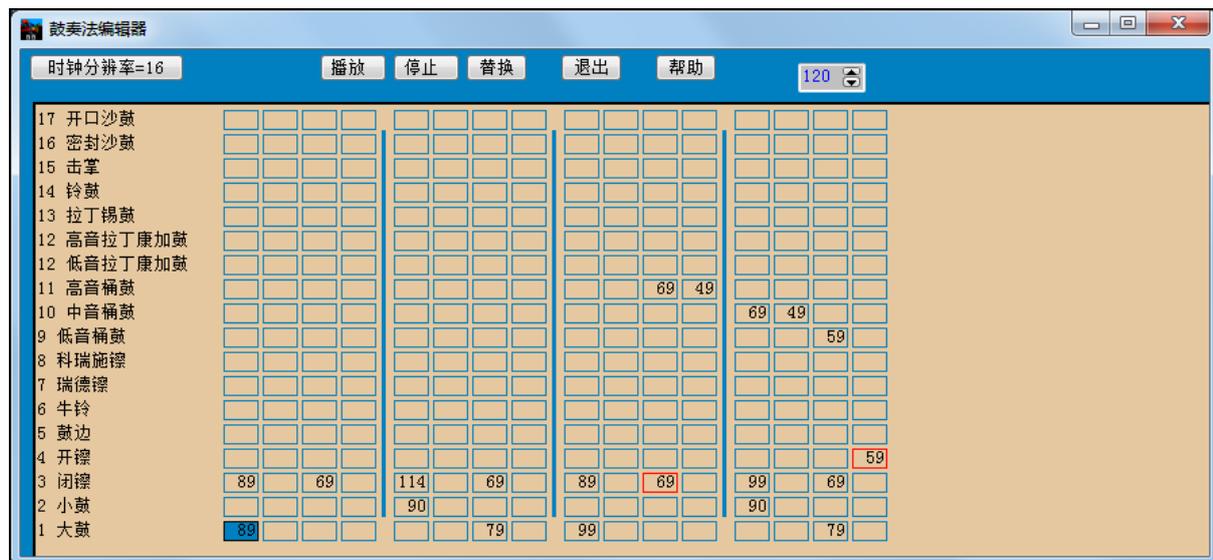
### 鼓片段

在本例中，鼓片段采用的是轻摇滚风格乐曲。



在鼓组编辑器中可以看到所有的鼓片段。

鼓组片段编辑器列出了 18 种常用的鼓件。节拍区域纵向分成 4 大块，分别对应一小节内的 4 拍。点击时基可选择每拍的子拍点数量。



如图，突出显示的方框表示低音鼓在第一拍演奏，力度值为 83。接着往后看，第二拍的后半拍位置以及第三拍的首拍位置各有一个低音鼓拍点，力度值分别为 73 和 93。这个节奏型主要用在流行歌曲和 Bossa Nova 风格音乐中；闭镲每拍演奏 2 次，力度值分别为 83、63、108、63、83、63、93、63；而小鼓则分别在 2 拍和 4 拍各演奏一次，力度值为 80。这是轻摇滚风格的基本节奏型。

选择一个空白方框，点击[录音] 打开一个新的鼓组编辑器，可创建自己的鼓组片段。点击[播放]即可播放新片段。

### 自定义一个用户鼓组

在风格制作器窗口中点击菜单 *风格 | 自定义用户鼓组*，打开 *自定义用户鼓组对话框*。在这里可以根据需要组合 18 种鼓件，组合好的鼓组可以保存到磁盘。



要自定义鼓组，你可从 MIDI 文件中调入鼓音符。

**从.MID中输入音符 (I)**

例如，假设正在制作一个名为“mambo”的拉丁风格，那么可以调入一个预先制作好的 Mambo MIDI 档，然后点击这个按钮从文件中提取出鼓音符，并将它们放置到节奏中。

### 鼓组的替换音符

什么是替换音符？

替换音符是用于片段之中的额外的色彩性音符。根据指定的发音次数比例，Band-in-a-Box 会随机地让它播放出来，这样可使得鼓节奏型更富于变化性。例如：

- 可以在踩镲上使用替换音符，使得闭镲占演奏次数的 80%，而开镲占 20%。
- 同样可以让高音康茄鼓占 60%，低音康茄鼓占 40%。
- 或者高音嗵鼓占 30%，其它无音符的部分占 70%等等。

这样一个鼓组片段（即节奏型）在实际的演奏中就可产生多种不同的发声效果。

如何插入替换音符

在鼓组编辑器中点击要添加替换音符的方框

**替换**

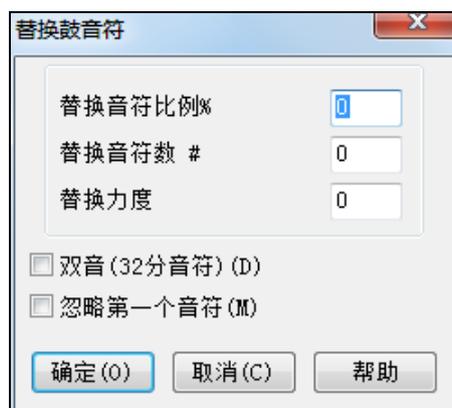
点击[替换]或按 F5 打开**替换鼓组音符**对话框。

- 替换音符将播放 50% 的次数。
- 替换音符编号为 4，在鼓组编辑器列表中，它对应的鼓件为开镲。
- 替换音符将以 90 的力度值播放。

“双音(32分音符)”，选取此项将使替换音符以 32 分音符的双音符形式弹奏。

“忽略第一个音符”与上一项若同时选定，则只弹奏双音符中的第二个 32 分音符。

**3 闭镲** **83** 退出对话框时，可以看到方框加上了红色外围线，这表示该位置设置了替换音符。



**提示：**在所有的 Band-in-a-Box 风格中，必须至少含有一个鼓组片段，不管这个鼓组片段是否被风格所调用。如果不使用鼓组片段，可在鼓组片段编辑器中，将每个鼓件的第一拍输入 0 然后保存片段。

点击[退出]按钮退出鼓组编辑窗口，同时会弹出鼓组片段选项对话框。如果按预设设置保存，只需点击[确定]即可。

这些选项决定一个单独的鼓片段如何以及在何时播放。



#### 使用频度 (通常为 5)

指定该片段在风格中的使用频度，可选择 1~9。其中 1~8 为不同的使用频度等级，而 9 则表示始终使用这个片段。设置为 9 时，通常还有其它选项需要进一步设置，以指定确切的使用次数(比如，用在鼓花之后的小节中)。

#### 播放的小节位置 (通常为 0)

指定片段在哪些小节内播放。

小节号是从最近的段落标记处开始计算。例如，小节 1 是位于某个段落标记开始位置的第一小节。

预设的设置为 0，以使片段在任何位置播放。

其它设置包括：

- 4 小节的第一小节
- 4 小节的第二小节
- 4 小节的第三小节
- 4 小节的第四小节
- 8 小节的第五小节
- 8 小节的第六小节
- 8 小节的第七小节
- 8 小节的第八小节
- 加花之前——即用于加花节奏之前的小节。
- 加花——用于加花小节。实际上该小节只会使用加花节奏型。
- 加花之后——用于加花节奏之后的小节。

#### 子风格中的鼓花 (通常为 0)

此设置只针对于鼓花一行，指定鼓花用于哪个子风格 (a 或 b)，预设设置为 0，就是两个子风格都可以用。

#### 迟滞型三连音 (通常为 0)

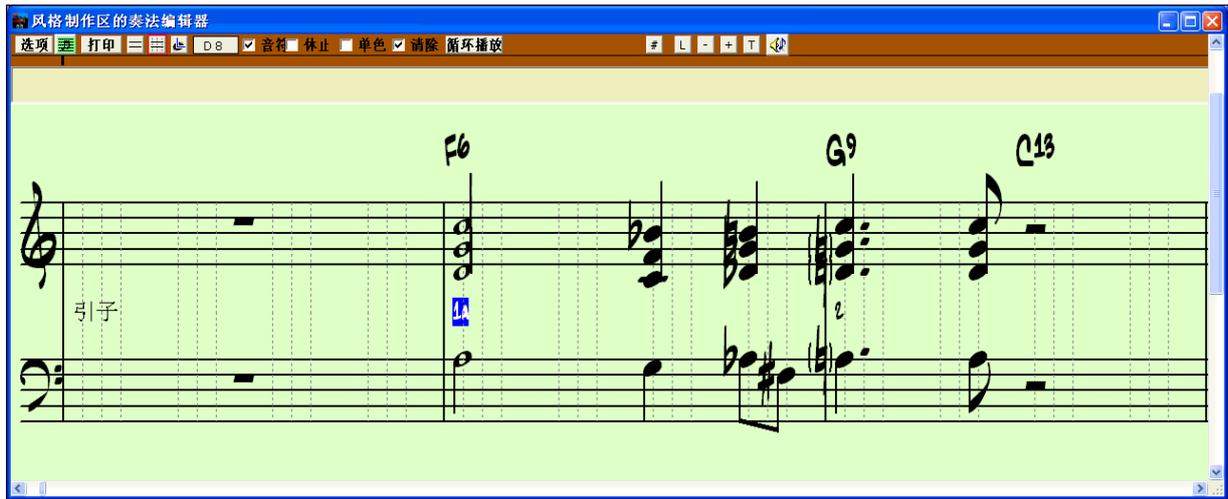
此设置只针对时基为 12 (三连音类节奏) 的鼓片段，用于指定三连音音符的迟滞时间。典型慢速三连音风格的迟滞时间为 5 个时钟点。注意：每 120 个时钟点为一拍。

#### 编辑现场鼓句型 (或句型从一个 MIDI 档案汇入)

你也能用风格制作器的 *句型 | 汇入句型来自 MIDI 档案* 指令，汇入来自任何标准的 MIDI 档案的 MIDI 句型。



为了编辑这些句型，按在风格制作器工具列中的记谱按钮，开启一个特别的风格制作器句型编辑器记谱窗口。在可编辑的记谱或者谱表卷帘谱中编辑鼓音符，如你编辑一般的记谱。



### 真鼓风格

真鼓是鼓手的真实录音, Band-in-a-Box 综合创建一个与 Band-in-a-Box 风格建立的 MIDI 轨道配合的独特的“真实的”鼓轨道。

**其它** 在 **其它风格设定** 对话框中, 分配真鼓 (音频鼓) 到一个特别的 Band-in-a-Box 风格。



### 真鼓设定 (音频鼓, 而非 MIDI 鼓)

准许“风格使用真鼓 (音频鼓)”, 指定一个真鼓风格, 然后按 [真鼓] 按钮选择你的真鼓风格。无论何时播放目前的风格, 它将使用你的真鼓风格, 只要在**真鼓设定**对话框中已准许真鼓。在这里也有附加的音量控制。你能在这里输入一个设定, 于这个特别的 Band-in-a-Box 风格设定你的整体分贝, 变成较高或者比较低一点。也有字段调整 'a' 或 'b' 部份的音量。

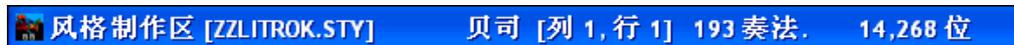
如果你从“容许真鼓于 'a' 子风格”或“容许真鼓于 'b' 子, 风格”移除勾选, 仍勾选的标记将被整首歌曲使用, 不管歌曲现在的子风格。

详情请参阅章节中关于**制造真鼓风格**的课程。

### 贝斯片段

单击贝斯打开贝斯片段:

单击贝司左边的按钮, 开启贝司片段窗口。注意状态区提供目前片段的列和栏编号。



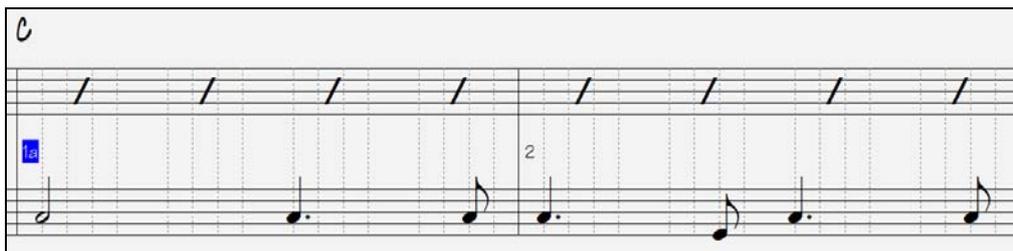
这窗口不同于鼓窗口, 它有不同长度的片段- 8 拍、4 拍、2 拍和 1 拍- 给 A 及 B 子风格, 和结束。



 点击此钮打开乐谱窗。



谱表上以音符的形式显示了选中的片段，单击这按钮切换到可编辑谱表，这样就可编辑片段中的音符了。



在风格制作器窗口中选择一个空白方框，然后打开**风格制作器—片段编辑**窗口，就可输入音符创建一个新片段。输入音符最快的方法是通过 MIDI 键盘弹奏。

### 录制新片段

弹奏 MIDI 键盘就可实时录入片段音符。如果不想听到其它声部，比如弹奏时只想听到鼓节奏，可在 Band-in-a-Box 主窗口中通过右击声部名称来关闭其它不需要的声部。

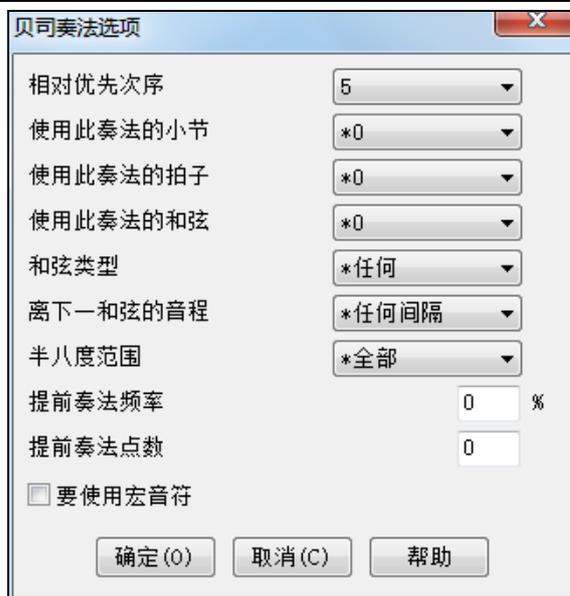
选择要录制的行（8 拍、4 拍等等）然后点击[录音]，程序会给出 2 小节的引导提示。

**提示:**录入的片段可在风格制作器—片段编辑窗口中修改，所以即使弹奏中有少许错误也无关系要。

录音停止后，会弹出一个录制选项对话框。可以在此设置单个的贝斯片段如何播放以及何时播放。当保存风格后，这些设置还可以更改。

点击[确定]按预设选项保存片段，点击[取消]则取消刚才的录音，重新开始。

点击[播放]即可听到刚才录制的片段。不过最好的试听方法是打开和弦（点击风格制作器工具栏的[和弦]按钮），让片段在和弦上播放。



### 贝斯片段选项

#### 使用频度(通常为 5)

指定该片段在风格中的使用频度，可选择 1~9。其中 1~8 为不同的使用频度等级，而 9 则表示始终使用这个片段。

设置为 9 时，通常还有其它选项需要进一步设置，以指定确切的使用条件。

#### 播放的小节位置(通常为 0)

指定片段在哪些小节内播放。

小节号是从最近的段落标记处开始计算。例如，小节 1 是位于某个段落标记开始位置的第一小节。

预设的设置为 0，以使片段在任何位置播放。

其它设置包括：

- 4 小节的第一小节
- 4 小节的第二小节
- 4 小节的第三小节
- 4 小节的第四小节
- 8 小节的第五小节
- 8 小节的第六小节
- 8 小节的第七小节

- 8 小节的第八小节

特别小节装饰

- 加花之前——即用于加花节奏之前的小节。
- 加花——用于加花小节。实际上该小节只会使用加花节奏型。
- 加花之后——用于加花节奏之后的小节。

### 播放拍点位置(通常为 0)

指定片段播放的拍点位置，1 为第一拍，2 为第二拍……

### 播放的音级 (通常为 0)

指定播放音级，比如只想在 I 级和 IV 级和弦上使用片段。

这个设置很少使用。

### 和弦类型 (通常为任意)

这个设置非常有用。设置和弦类型后，录制的片段将只工作在指定的和弦上，比如可录制一段即兴弹奏，让它在 Cm7 和弦（而不是 C7）上播放。

### 和弦间距 (通常为任意间距)

该设置允许用户限制和弦播放的时值，以便和下一个和弦形成带有断奏的切分效果。

### 半个八度范围 (通常为完整八度)

这是风格制作器的一项新设置。通常设置为完整八度，这样片段可以被 12 个根音所使用。如果选择 A~D 或 Eb ~ Ab，则只有指定范围内的和弦才能使用片段。

### 抢拍比率 (通常为 0 %)

### 抢拍时钟点数(通常为 0)

抢拍就是让片段在和弦之前出现。爵士风格常在钢琴声部使用抢拍片段。片段在录制时拍点是规整的，制作完成后可以指定播放的抢拍比率和时钟点数（每拍 120 个时钟点）。

片段抢拍效果只能在乐曲中播放，在风格制作器中无法听到效果。

### 使用大音符模式

音符# 72 (C): 流行音乐的贝斯音符模式

音符# 76 (E): 比下一和弦根音低半音的音符。

音符# 77 (F): 下一和弦的根音。

音符 # 78 (F#): 比下一和弦根音高半音的音符。

音符 # 79 (G): 五度音符

要贝司指令运作，你必须记得：

- 击中正确的音符 # (你可能击了八度外的音符)。
- 将“确定使用指令” 设定为“是”。
- 用 [F8] 或 [和弦] 按钮播放片段。[F4] 播放键会如实的播放特别声音的高音指令音符

### 和弦选择对话框

#### 和弦

点击 [和弦]按钮或菜单*片段 | 在和弦上播放* (F8) 打开和弦选择对话框。可让片段在对话框指定的和弦上以 C 大调或 F 大调播放。

选择一个和弦，然后点击[确定]。

**注意:** 不要在鼓片段上使用这个功能。



## 钢琴、吉他和弦乐片段

钢琴、吉他和弦乐片段的录制方法与鼓和贝斯相同，不过增加了一些选项。

### 钢琴/吉他/弦乐片段选项对话框：

风格制作器在最上面的标题栏显示关于任何非预设的摘要信息，所以它们很容易被察觉到。

[ 结他宏, 人声领导=平滑 ]



### 使用频度 (通常为 5)

指定该片段在风格中的使用频度，可选择 1~9。其中 1~8 为不同的使用频度等级，而 9 则表示始终使用这个片段。

设置为 9 时，通常还有其它选项需要进一步设置，以指定确切的使用条件。

### 播放的小节位置(通常为 0)

指定片段在哪些小节内播放。

小节号是从最近的段落标记处开始计算。例如，小节 1 是位于某个段落标记开始位置的第一小节。

预设的设置为 0，以使片段在任何位置播放。

其它设置包括：

- 4 小节的第一小节
- 4 小节的第二小节
- 4 小节的第三小节
- 4 小节的第四小节
- 8 小节的第五小节
- 8 小节的第六小节
- 8 小节的第七小节
- 8 小节的第八小节

特别小节装饰

- 加花之前 - 即用于加花节奏之前的小节。
- 加花 - 用于加花小节。实际上该小节只会使用加花节奏型。
- 加花之后 - 用于加花节奏之后的小节。

### 播放拍点位置(通常为 0)

指定片段播放的拍点位置，1 为第一拍，2 为第二拍，3 为第三拍，4 为第四拍。

### 播放的音级 (通常为 0)

指定播放音级，比如只想在 I 级和 IV 级和弦上使用片段。

这个设置很少使用。

### 和弦类型 (通常为任意)

这个设置非常有用。设置和弦类型后，录制的片段将只工作在指定的和弦上，比如可录制一段即兴弹奏，让它在 Cm7 和弦（而不是 C7）上播放。

### 和弦间距 (通常为任意间距)

同贝斯。

### 半个八度范围 (通常为完整八度)

通常设置为完整八度，这样片段可以被 12 个根音所使用。如果选择 A~D 或 Eb ~ Ab，则只有指定范围内的和弦才能使用片段。

### 抢拍比率 (通常为 0 %)

### 抢拍时钟点数(通常为 0)

抢拍就是让片段在和弦之前出现。Jazz 风格常在钢琴声部使用抢拍片段。片段在录制时拍点是规整的，制作完成后可以指定播放的抢拍比率和时钟点数（每拍 120 个时钟点）。片段抢拍效果只能在乐曲中播放，在风格制作器中无法听到效果。

### 使用大音符模式 (通常设置为“不”)

MIDI 音符 # 83 B	流行音乐的和弦（8 度内）
MIDI 音符 # 84 C	流行和弦
MIDI 音符 # 85 C#	流行和弦（8 度外）
MIDI 音符 # 88 E	爵士和弦 1
MIDI 音符 # 89 F	爵士和弦 2
MIDI 音符 # 90 F#	爵士和弦 3

要贝司指令运作，你必须记得：

- 击中正确的音符 # (你可能击了八度外的音符)。
- 将“确定使用指令”设定为“是”。
- 用 [F8] 或 [和弦] 按钮播放片段。[F4] 播放键会如实的播放特别声音的高音指令音符。

使用吉他宏 选定此项，可以在该片段使用吉他宏音符。

点击[吉他选项]按钮，来设定吉他宏音符参数值。

### 根音移调( 通常不用)

这项设置极少使用。如果勾选，那么片段的中心将移到乐曲的调号上。

### 修饰片段 ( 通常设置为无)

主要用于 Jazz 风格。”修饰 1”只对片段作一次修饰，”修饰 2”则在片段播放过程中始终进行修饰。

### 移调下限 ( 通常为 6)

这是个常用选项，它控制片段的播放过程。例如，如果设置为 2（录制时为 C），则片段最多只能下移 2 个半音。

### 主音( 通常设置为移调)

如果音符 C-E-G-Bb 按 C7 进行播放和处理, Band-in-a-Box 将自动对主音进行移调处理，比如 F7 和弦按 F-A-C-Eb 进行。

### 使用风格制作器制作的吉他风格

使用风格制作器可以制作出难以置信的吉他风格。

### 播放吉他风格

对于吉他风格，通常在名称上用惊叹号（！）来标识。但这只是通常的做法，并不是必须的。

 吉他 第5位置 调号为 F 显示的轨道是: 吉他 [吉他声音]

在吉他指板窗口的标题栏可以看到一些相关的信息。

如果当前处于吉他风格声部，则声部名称后标记[吉他音色]。

不同的风格可以使用不同类型的吉他音色，比如，爵士、流行和民谣类音色等。

## 制作一个吉他风格

其它

吉他宏 (G)

点击 [宏] 按钮进入宏风格设置窗口，然后按下[吉他宏]按钮，打开吉他和弦宏设置对话框。

**注意：**一个宏就是一个单独的音符，它用来触发一个和弦片段。

吉他和弦宏设置

启动吉他宏于

- 吉他 吉他指板
- 钢琴 吉他指板
- 弦乐 吉他指板

这些设置决定使用的吉他和弦类型，且只影响用吉他宏录下的奏法(若该奏法设置为使用吉他宏内的音符)

吉他和弦类型 爵士和弦

单一和弦CHD1 100 %

单一和弦-稍加变化CHD2 0 %

以五度音为贝司音的和弦(转位) INVO 50 %

奏法后段加入转位和弦INV1 50 %

奏法以转位和弦开始INV2 30 %

单一和弦加入半音旋律WK1 0 %

“步进”奏法和弦WALK2 0 % 0(Z)

奏法以代理和弦开始WALK3 0 % 100

扫弦速度(ms) 50 最低琴码 2

加快扫弦速度(ms) 30 最高琴码 8

扫弦中加入最高音  修饰声部完成(低音萨克斯)

指拨弦中加入最高音

只包括奏法的第一个和弦

确定(O) 取消(C) 帮助

启动吉他宏于

- 吉他 四弦琴指板
- 钢琴 四弦琴指板
- 弦乐 班卓琴指板

吉他和弦宏对话框中，选择使用吉他的声部。

爵士和弦

- 爵士和弦
- 未定义-请勿使用
- 未定义-请勿使用
- 流行乐-密集和弦
- 民谣吉他-开放和弦
- 半音(萨克斯)
- 四弦琴
- 曼陀林
- 五弦班卓琴
- 吉他-降D调弦
- 吉他-DADGAD

点击下拉列表“吉他和弦类型”，选择和弦类型，比如：爵士，流行，民谣，二分音符(萨克斯)，四弦琴，曼陀林，5弦班卓琴或交替吉他调谐。

而后设置和弦复杂程度。如果您只要简单的吉他风格，把第一项设为 100%，其余都是 0%。

单一和弦CHD1	100	%
单一和弦-稍加变化CHD2	0	%
以五度音为贝司音的和弦(转位)INV0	50	%
奏法后段加入转位和弦INV1	50	%
奏法以转位和弦开始INV2	30	%
单一和弦加入半音旋律WK1	0	%
'步进'奏法和弦WALK2	0	%
奏法以代理和弦开始WALK3	0	%

扫弦速度(ms)	50	最低琴码	2
加快扫弦速度(ms)	30	最高琴码	8

设置扫弦速度和指板范围。

只包括奏法的第一个和弦 片段中仅包含第一个和弦。此片段将不进行和弦变化。

要使用宏音符 结束节奏型录音后选择这两项进入下一步。

使用吉他宏

按照惯例，保存风格时文件名的第一个字母被加上一个惊叹号，表示这是一个智慧的吉他风格。

### 吉他宏音符模式



下面的指令音符弹奏一个结他和弦

- <- A6=完整和弦。反拨扫-上半步
- <- G6=完整和弦。反拨扫
- <- F6=完整和弦。反拨扫-下半步
- <- E6=弹奏一个完整和弦(似音符 C6)，但是省略根音
- <- D6=完整和弦。更快速拨扫
- <- C6=完整和弦。更慢速拨扫

下面的指令音符弹奏一条弦线

- <- G5=高音 E 弦。
- <- F5=弹奏 G 线如果没有高音 E弦
- <- E5=B弦
- <- C5=G弦
- <- G4=D弦
- <- E4=指拨弦弹奏在根音上面的第 5 或第 3 度音
- <- D4=弹奏和弦的根音，为句型的下一拍。
- <- C#4=弹奏一个在根音上半音的音符
- <- C4=根音
- <- B4=弹奏一个在根音下半音的音符
- <- G3=和弦的第 5 度音

提示: 中央 C 即 C5, 对应的 MIDI 音符编号为 60。

### 扫弦类和弦

- C6 慢速扫弦
- D6 快速扫弦

### 另外的扫弦和弦

- F#6 反向扫, 向下半音
- G6 反向扫
- G#6 反向扫, 向上半音
- A6 反向扫, 向上半音, 快速

## 和弦中的各弦

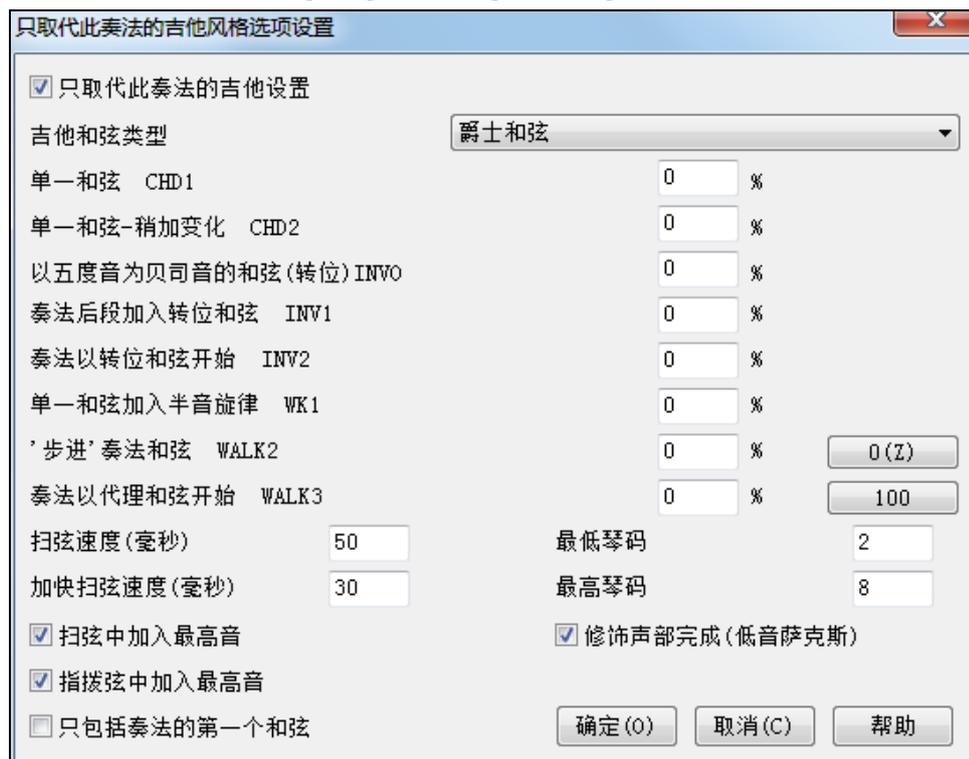
- C4 在一条弦上奏和弦的根音
- G4, C5, E5 在一条弦上奏 (D/G/B 弦)。
- G5 在高音 E 弦上奏
- F5 在高音 E 弦上奏, 不用 G 弦

## 通过按弦增加的非和弦音

- G3 低于根音 5 度
- E4 高于根音 5 度或 3 度

## 只取代此奏法的'吉他风格选项'设置

除非您想覆盖已经在混合风格设置对话框中的设定, 一般不需要单独为节奏型做任何吉他风格选项设置。在风格制作器窗口中点击[选项] 钮然后选[吉他选项]可以看到当前节奏型的选项。



勾选“只取代此奏法的吉他设置” 为这一个句型设定新的参数。

## 吉他和弦类型

使用这一个功能为这句型设定使用来自列表的吉他和弦类型, 这包括交替的调谐。

### 单一和弦 **CHD1**

单一和弦功能跟据输入的百分比数值, 演奏和弦如所想要句型。

### 单一和弦 - 稍加变化 **CHD2**

跟据输入的百分比数值, 稍加变化演奏指定和弦。

### 以 5 度音为贝司音的和弦(转位) **INV0**

这一个功能演奏你的和弦用第 5 度音于贝司中。

### 奏法后段加入转位和弦 **INV1**

这一个功能在句型中稍后用转位演奏你的和弦。

### 奏法以转位和弦开始 **INV2**

这一个功能演奏转位和弦于你的句型开始。;

### 单一和弦加入半音旋律 **WK1**

这一个功能为单一和弦加入半音旋律。

### '步进' 奏法和弦 **WALK 2**

'步进' 奏法和弦。。

## 奏法以代理和弦开始

## WALK 3

'步进' 奏法开始在和弦代理。

### 扫弦速度 (毫秒)

这一个设定在毫秒中，影响扫弦吉他和弦的速度。

### 加快扫弦速度 (毫秒)

加快扫弦速度设定影响扫弦吉他和弦的速度。注意一个较低的毫秒设定，等于一个更快速扫弦。

### 扫弦中加入最高音

勾选包括最高音 (对于扫弦指令)，当演奏指令。

### 指拨弦中加入最高音

勾选包括最高音 (对于单一弦乐指令)，当演奏指令。

### 只包括奏法的第一个和弦

勾选只演奏第一个和弦。

### 最低琴码

最低琴码功能将限制音符在指定的琴码之下演奏。

### 最高琴码

最高琴码功能将限制音符在指定的琴码之上演奏。

### 修饰声部完成 (萨克斯 dB)

这容许来自萨克斯奏法的数据库装饰奏法。

### [0]

单击这一个按钮重新设定所有的百分比字段为零。

### [100s]

单击这一个按钮设定所有的百分比字段至 100。

## 有关风格的各种设置



在此对话框中，可以对风格的各个参数进行设置。包括：

### 长名字 (32 个字符)

长的风格名字能储存在风格 (达 32 个字符)，及这将在屏幕上和在风格选取器中出现。

### 圆舞曲？

如果你想要用风格制作器来制造圆舞曲，就在此选项框中做选取标记，这样，风格制作器就会按 3/4 拍录制和播放片段。如果是 8 分音符，则每小节有“6 拍”。

如果选定此项，则新制作的风格就是 3/4 拍的圆舞曲风格，第一小节不必加入 3/4 拍号信息。

### 爵士风格？

此项可以设置是否采用爵士风格。如果使用爵士风格，那么风格中的流行小鼓/低音鼓将代之以爵士小鼓/低

音鼓，其它相关属性也将有所改变。

#### 速度：

用于设置风格的预设速度。当创造一首新歌曲的时候，速度将被设定成风格的预设速度。

#### 精度：

风格可有三连音 (摇摆八分音符) 或平均 (平均八或十六分音符) 分辨率。

#### 使用拉丁套鼓：

选择此项，将在风格中使用拉丁套鼓用像响葫芦，卡巴沙铃和啊哥哥鼓的乐器。

#### 抢拍力度

调整“抢拍”部分的弹奏力度，通常设置为 10。

#### 抢拍时钟点

Band-in-a-Box 软件使用的时间精度为时钟点，120 个时钟点为一个四分之一音符。

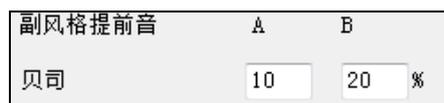
- 30 个时钟点 = 1 个 16 分音符
- 40 个时钟点 = 三连音 8 分音符 (摇摆感觉)
- 60 个时钟点 = 1 个 8 分音符

选择抢拍的时钟点数。

#### 子风格抢拍

抢拍音符的%，能在每个乐器部份，和在“a”及“b”子风格分开地设定。

本示例中，贝斯声部片段将随机推前 10%作为子风格 A，推前 20%作为子风格 B。

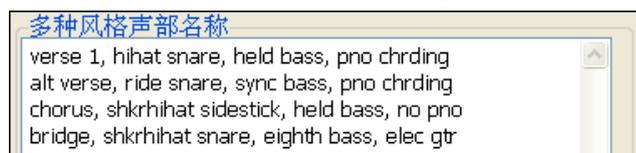


#### 允许风格的音量改变

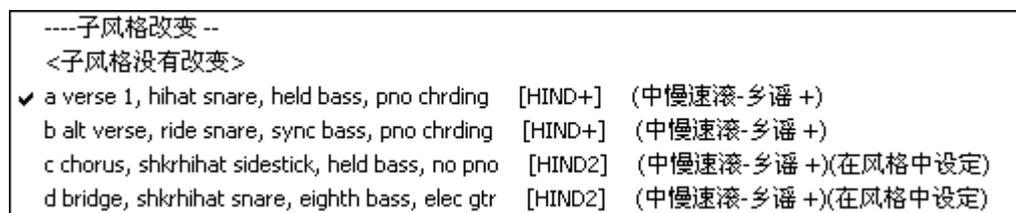
通常情况下，风格一经产生，其各声部的音量就不应改变。但是，如要更改某声部乐器的音量，可先勾选此项，然后输入音量值。(更好的调整声部音量的方法是使用 *片段 / 音量调整* (Alt+W) 来单独设置各声部音量)

#### 多风格

风格可的子风格可以储存名称。当在多风格时要描述不同子风格时是特别有用的。



如果设置了多风格名称，在右按小节号数时会显示名称。



#### 反复乐节声音类型使用和弦音

反复乐节声音类型是钢琴/吉他/弦乐句型选项。如果选择，声音修改与和弦及音阶相配。不选择这个，当进行一个简单的转调(不理会和弦类型)。

#### 真鼓设定 (音频鼓, 而非 MIDI 鼓)

可分配真鼓 (音频鼓) 到某一 Band-in-a-Box 风格。



准许“风格使用真鼓 (音频鼓)”，指定一个真鼓风格, 然后按 [真鼓] 按钮选择你的真鼓风格。无论何时播放目前的风格, 它将使用你的真鼓风格, 只要在**真鼓设定**对话框中已准许真鼓。在这里也有附加的音量控制。

**注意:** 有一个快捷键组合 准许/不准许 真鼓 (Ctrl+Shift+F6)。当歌曲正在演奏的时候, 这也能运作。

吉他宏



可用于指定使用何种类型的吉他和弦, 及只应用于如果句型使用吉他指令音符记录, 及如果句型预定使用吉他指令音符。

允许迟音



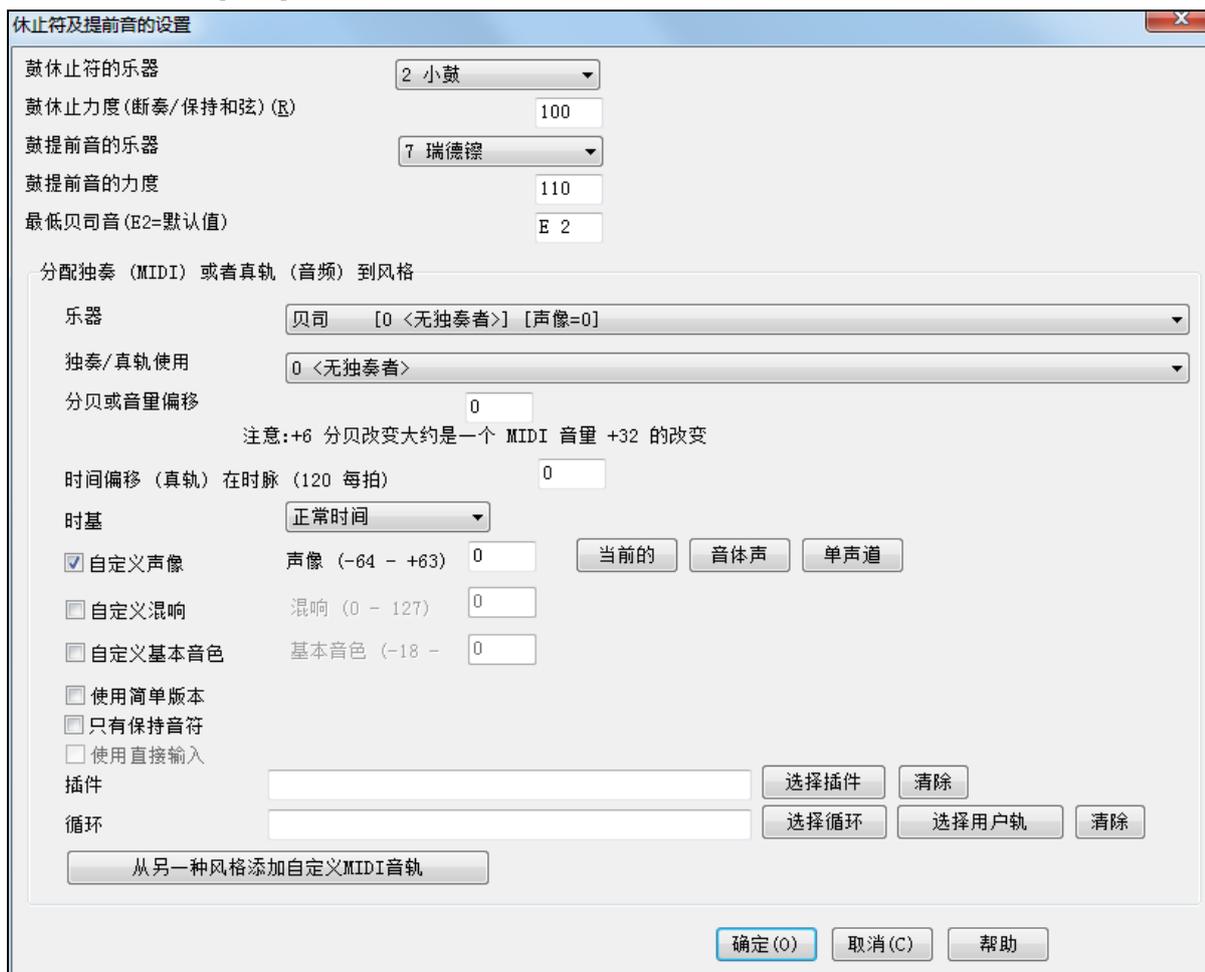
打开**迟滞音符休止设置**对话框。在句型结束附近播放的音符通常和下一个和弦有冲突。因此会避免播放句型结束附近的音符。

在**编排选项**对话框中的**选项** | 偏爱 [编排] 按钮, 在那里一个整体设定为“在句型中容许迟音, 在和弦改变之前” 和一个百分比设定能被容许多久。

**更多设定(休止, 提前音, 真轨)**



点击[更多]按钮, 打开附加设置 **休止, 提前音, 真轨**对话框。



可在这里设置鼓组的休止、抢拍与推进等属性。比如鼓件、力度等。

**最低音符**默认为低音吉他或原声吉他上的低音 E, 可以更改此设置, 这样就可以与其它低音乐器相匹配, 如大号、键盘的低音区或 5 弦/6 弦低音吉他。

## 分配独奏 (MIDI) 或者真轨 (音频) 到风格

风格能包含真轨和真鼓或 MIDI 独奏。

分配真轨到一个风格, 设定使用的“乐器”和真轨 #。在例子中, 我们使用真吉他作为吉他轨。

分配独奏 (MIDI) 或者真轨 (音频) 到风格	
乐器	吉他 [362 吉他, 原音, 拨扫 平均 85]
独奏/真轨使用	362 吉他, 原音, 拨扫 平均 85

风格能有多真轨。举例来说, 你可以有真踏板电子吉他和真原音吉他。以及真鼓。

风格能使用 MIDI 独奏。举例来说, 用一个有如同 Band-in-a-Box 班究琴独奏一般的品质班究琴部份来制造一个风格。在这里我们分配一个 Earl Scruggs Bluegrass 独奏到弦乐部份。

分配独奏 (MIDI) 或者真轨 (音频) 到风格	
乐器	吉他 [362 吉他, 原音, 拨扫 平均 85]
独奏/真轨使用	362 吉他, 原音, 拨扫 平均 85

使用 **dB 偏移** 去把你的真轨音频或 MIDI 独奏等级与风格的其他部分配合。

分贝或音里偏移	0
注意: +6 分贝改变大约是一个 MIDI 音里 +32 的改变	

时间偏移可以用来把你所选的音轨偏移特定的点数, 可以是加或减。如果是减便会给予一种悠闲的感觉, 如果是加则会把声部“推前”。

时间偏移 (真轨) 在时脉 (120 每拍)	0
------------------------	---

**时基** 可以让风格使用一半时间和双倍时间的真轨。我们包括了一些这样的风格。

时基	正常时间
<input type="checkbox"/> 自定义声像	正常时间
<input type="checkbox"/> 自定义混响	一半时间
	双倍时间
	三倍

例如, 你可以产生一个爵士民谣风格 (速度 65) 去使用一个速度 140 的萨克斯独奏 (演奏双倍时间)。

## 自定义设置

风格可以有一些如自定义声像, 混响, 基本音色并有插件和循环的设置。亦可以使用简单版本的真轨, 只有‘保持’音符版本的真轨和直接输入 (DI) 乐器。

<input checked="" type="checkbox"/> 自定义声像	声像 (-64 - +63)	0	当前的	立体声	单声道
<input type="checkbox"/> 自定义混响	混响 (0 - 127)	0			
<input type="checkbox"/> 自定义基本音色	基本音色 (-18 -	0			
<input type="checkbox"/> 使用简单版本					
<input type="checkbox"/> 只有保持音符					
<input type="checkbox"/> 使用直接输入					
插件			选择插件	清除	
循环			选择循环	选择用户轨	清除
从另一种风格添加自定义 MIDI 音轨					

**注意:** 对于存储额外信息的风格 (如声像、混响、基本音色、子风格名称、插件名称等), 会保存一个 .stx 扩展名的额外档案。大多数的风格并不需要 STX 档, 只是那些需要储存此额外信息的风格才需要。

## 指定风格音色对话框

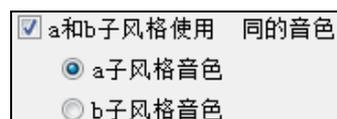
**音色** 点击风格制作器工具栏上的 [音色] 按钮, 打开指定风格音色对话框。



在此对话框中可以指定风格的音色信息。当使用此种风格播放乐曲时，音色变化信息将发送到合成器上。注意：对话框中的音色号是指 GM 音色号，而不是合成器上的音色编号（除非您的合成器是 GM 合成器）。

如果不需要特殊指定音色，请设置为 0 <无音色变化>。

风格现在能有不同的乐器（音色）-“a”和“b”子风格。举例来说，你能在“a”子风格上用鼓刷，和在“b”子风格上用鼓棍，或在“a”子风格上用原音钢琴和于过门时用电钢琴。



我们可以在风格中实时感受到音色的变化，因此，如果您在录制贝斯声部，您可以当时就感受到选定的贝斯音色。

### 旋律音色/独奏音色

如果没有设为 0 <无音色变化>，则播放的旋律或独奏将带有指定的音色。比如，如果我们正在制作一种“Grover Washington”的风格，我们可能会希望制作的任何旋律都带有萨克斯的音色，因此可以在此指定音色。

### 通过音色

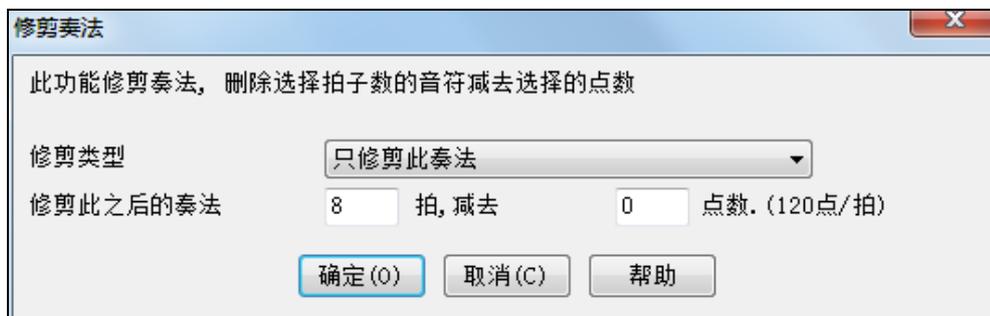
如果没有设为 0 <无音色变化>，则使用者会使用在此指定音色的乐器应用风格，比如，如果您正在制作一种“重摇滚”的风格，并且，您希望使用者用摇滚吉他演绎重摇滚风格，就可以在此设置通过声部音色为摇滚吉他。

### 片段的高级编辑

可以使用风格制作器的高级功能来对片段进行高级编辑，如：剪齐片段、迟滞音符和事件列表编辑器。

#### 剪齐片段

删除片段尾部的或指定距离的音符。点击 *片段/剪齐片段*，行 打开剪齐对话框：



从图中可以看出，一个 8 拍子片段被修剪了 50 个时钟点。这意味着，所有 8 拍之后（减去 50 时钟点）的信息都将被删除。

## 片段力度调整

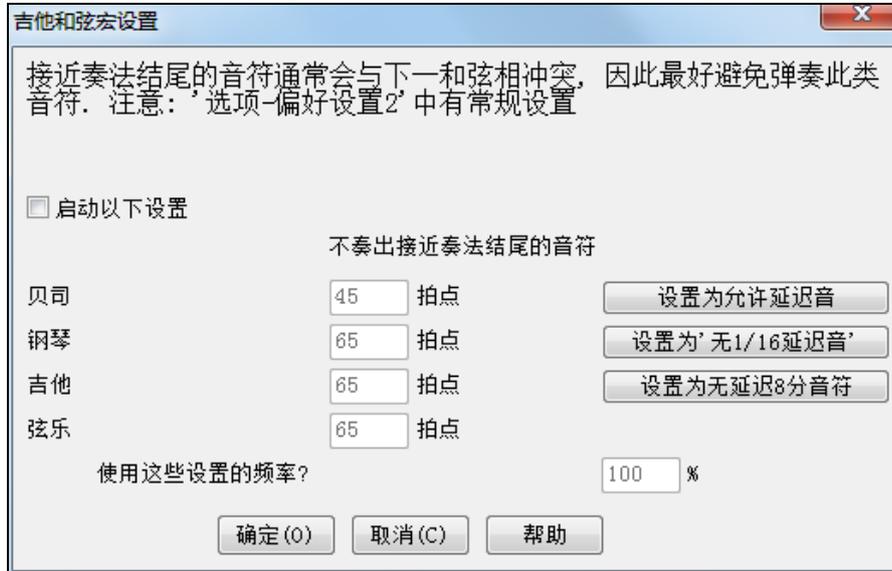
调整单个片段、某一行或某个乐器声部内所有片段的弹奏力度。可以使设置值有选择地作用于 1 个片段、1 行片段或整个乐器声部。

对应的菜单项为 *片段/力度调整*。

**提示:** 力度调整与“音量调整”不同，它作用于弹奏力度值，用于制造力度的“圆滑淡出”效果。

## 迟滞音符

[迟滞音符]按钮位于其它风格设置对话框中，点击后弹出迟滞音符休止设置对话框。



在 *选项/优选/参数/编排* 中可对迟滞音符进行全局性设置，其结果是减小迟滞音符的音量，使和弦的过渡更加圆滑自然。

## 事件列表编辑器

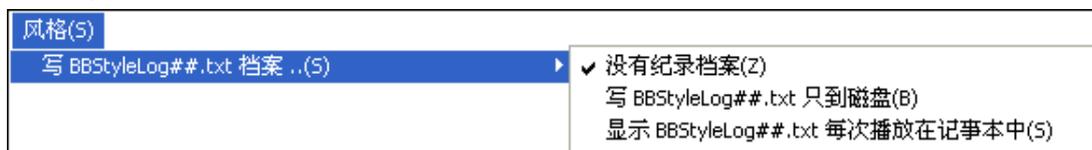
**#** 点击风格制作器一片段编辑器乐谱窗口中的 [#]按钮可打开事件列表，在此，可以编辑、插入或删除片段中的音符。



## 风格纪录选项

给制造风格者，这一个文字文件完全显示在歌曲制造时，每个乐器和小节/拍所使用的句型。在修理错误句型时是很有用的。

设定一个风格纪录，选择风格制作器 *风格/写 BBStyleLog##.txt 档案* 选单选项 *在笔记本中显示 BBStyleLog##.txt* 于每次演奏。



然后，显示 BBStyleLog##.txt 档案。像这个样本：

Bass: Bar 1 Beat=1, Row= 1, Col=12, Location=13, Chord= C  
Piano , Bar 1 Beat=1, Row= 1, Col=17, Location=140, Chord= C  
Guitar , Bar 1 Beat=1, Row= 5, Col=8, Location=287, Chord= C  
Strings, Bar 1 Beat=1, Row= 5, Col=23, Location=274, Chord= C

这告诉你当产生歌曲的时候，于贝司轨道，在小节 1，发现句型在列 1，选择风格制作器的栏 12。

### 其它录制片段的方法

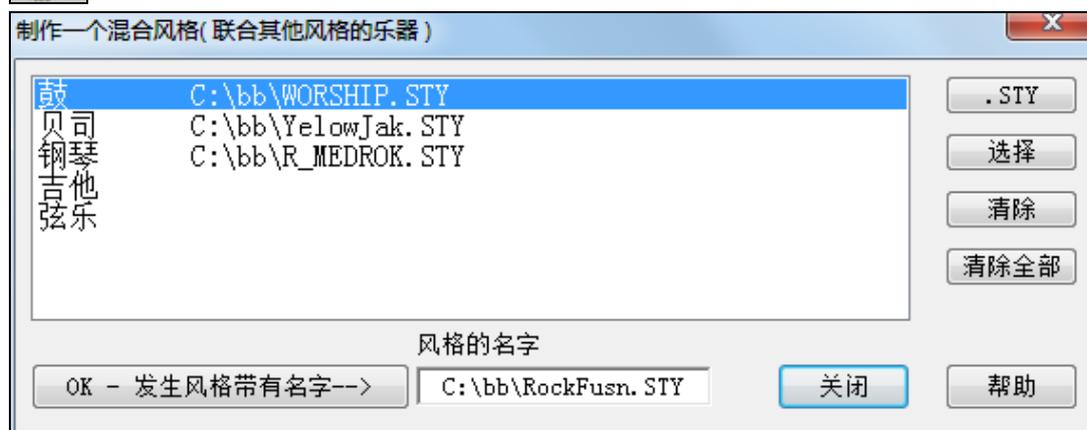
并不需要为一个风格录制每个片段，风格制作器的输入特点使它从现有的风格中组合成全新的风格，或者从 MIDI 档中输入片段。

### 混合风格

混合风格这一特点能让您创建并演奏包含 5 种乐器的风格！例如演奏一首带有 Reggae 贝斯、Rock 鼓、Salsa 钢琴或联合任何 5 件乐器的乐曲。您可以给混合风格命名，与乐曲一同保存。



需要使用混合风格功能时，选择 *风格 | 制作混合风格*，或单击工具栏的 **[风格制作器]** 按钮并从下拉菜单选择 *档 | 风格产生器 | 制作混合风格*。你会看到**制作混合风格**对话框。



**.STY** 选择乐器（例如贝斯）然后点击[STY]选择风格，重复操作选取 5 件乐器。

**OK - 发生风格带有名字-->** 然后点击这里发生风格。给您的风格取一个名字。切记为风格命名最多用 8 个字母，不含空格！点击**[播放]**可以听到结果，再进入制作混合风格对话框可以做任何修改。

### 编辑混合风格

混合风格可以和任何其它风格一样编辑。打开风格制作器可以看到节奏型。

### 从其它风格输入乐器

这是一个有趣而节省时间的制作风格方法，从**[风格|输入乐器]**菜单打开对话框。

选择您希望输入的乐器并选择有关选项。点击**[确定]**打开一个标准 Windows 打开对话框，让您从计算机的任何地方选择需要输入乐器的风格。



在选择方块中选择输入乐器输入到“输入到这乐器”。  
 举例来说，把第二吉他加入你的风格，你可把它汇入到弦乐部份，如果它是空的(或如果你想要以另一个吉他替换弦乐)。  
 注意钢琴/吉他/弦乐能在这里被交换，但是贝司只能从贝司汇入，和鼓只能从鼓汇入。  
 从不同的风格中挑选乐器有趣而令人惊讶。同时还可以为原始风格添加更多声部。

### 从 MIDI 文件中汇入片段

您能够把任何 MIDI 档作为风格制作器的片段来源。在 MIDI 档菜单中选择[片段|输入片段]，这里的选项可以让您同时输入多个片段。

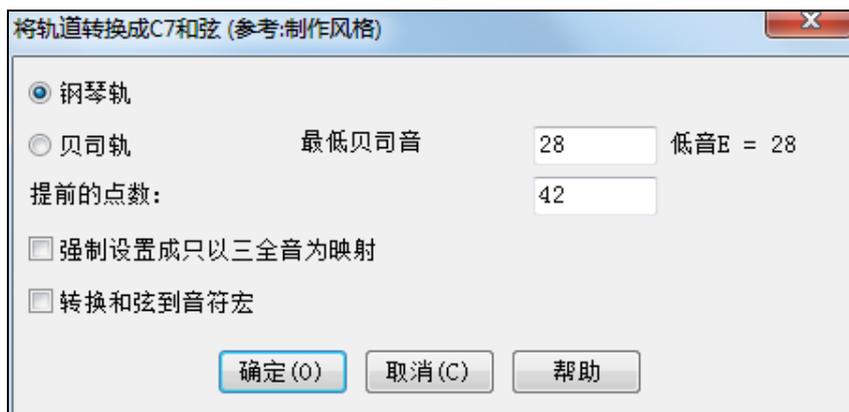


使用选项设定汇入的信道和小节, 以及包括或者排除控制器。

比如您输入 8 个片段，它们将插入风格制作器当前的一行，占据最前面 8 个位置，将其它拍子向后移。

### 把音轨转换成 C7 和弦

这一功能的目的是让您快速将任何 MIDI 档输入风格制作器，路径是 *旋律|匹配旋律轨到 C7 和弦*



一旦您选择了这项，就要选择贝斯轨或钢琴轨（实际上是指除贝斯轨和鼓组以外的任何声部）。

如果您想输入贝斯轨，它将使用低于 C4（MIDI 音符 48 号）的音符。

如果您选择了钢琴轨，音符将匹配到 C7 和弦，这对于和弦是否正确展开并不重要，然而这对于贝斯轨很重要。您可以通过选项让片段按自己的愿望转换，同样可以把和弦转换成“宏音符”。强制匹配到 3 个音符对于吉他或弦乐仅有 2 个音符的声部很有用。

一旦您将音符匹配到轨，就可以在旋律轨检查其结果是否正确，然后用“片段|从旋律轨输入”命令设定输入的片段数目等。这一功能允许您从 MIDI 文件读出任何轨，快速转换成风格制作器的片段。

因为风格制作器要求全部片段都以 C7 和弦为基础，这一功能将整轨的音符都匹配到 C7 和弦，使您能够输入任何数量的片段。

## 编辑片段

### 移动片段

风格制作器菜单中还提供了其它一些选项，可以将片段按任意时钟点数移动。风格制作器屏幕显示了片段编号，并组合了匹配到 C7 的功能，以便快速调入 MIDI 档并产生风格。

其它附加功能包括，可定义鼓件音色、鼓件窗口中可用 32 分音符、“实况”鼓以及可以从 MIDI 档中将鼓组调入片段等等。

### 力度调整

调整单个片段、某一行或某个乐器声部内所有片段的弹奏力度。可以使设置值有选择地作用于 1 个片段、1 行片段或整个乐器声部。

### 风格检验器

类似“质检员”，用于分析和发现风格制作过程中可能存在的问题。检验结果是输出一个文本报告，可能会对某些片段标记上“太忙”或音符数太多等等。

查询风格检验器的方法是：打开风格制作器（Ctrl+F9），然后点击[风格 | 风格检验器]。如下为一个检验报告的样本：

```
-----Start of style checking -----JAZQUINT.STY
```

```
Drums: Row 1, Column 1 First pattern of instrument shouldn't contain masks in it. It should be generic.
```

```
Piano: Row 1, Column 3 Non Chord tones found (other than C, E, G, Bb) and pattern is not set to a chord mask, riff based, or MACRO.
```

### 风格概况

在文本窗口中显示风格的概况，包括总的片段数、两个子风格各引用的片段数、音色、音量变化等等。

点击 *风格 | 风格概况* 可查看到当前风格的基本情况。

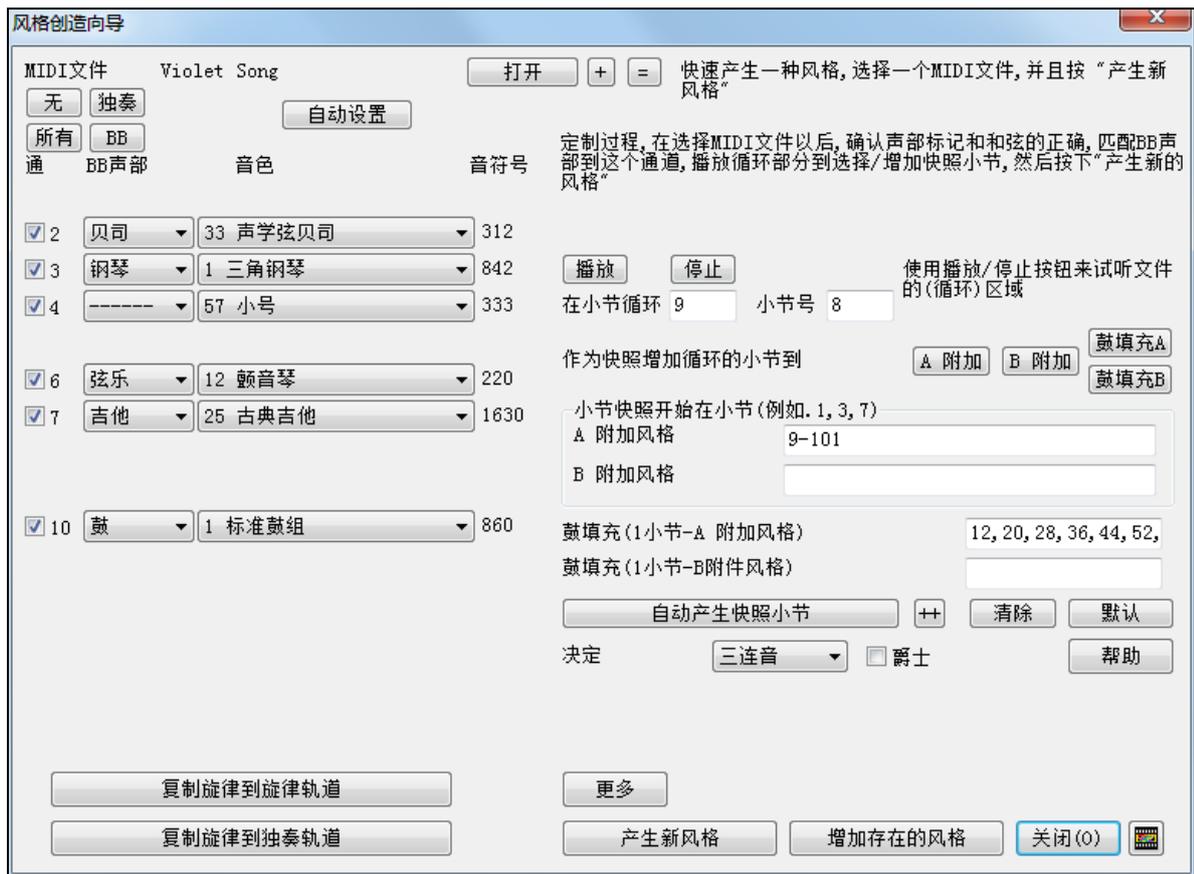
## 将 MIDI 档转换为风格

使用风格精灵可将 MIDI 档转换为 BB 风格。本节将以 bb 下的 Violet.MID 文件转 Violet.STY 风格为例，讲解风格精灵的使用方法。



从一首新乐曲开始，按 [风格产生器] 按钮并从下拉菜单选择 *风格 | 风格精灵* 去启动风格精灵。或者你可以去菜单 *档 | 风格产生器 | 风格精灵*。

打开一首乐曲，按下风格精灵按钮或选择 *风格 | 风格精灵* 打开风格精灵。



因为我们仍没有选择一个 MIDI 档案，所以对对话框大部份是空的。

**打开** 按那 **[打开]** 按钮，加载 c:\bb\violet.MID 档案。然后风格精灵自动地进行以下进作：

MIDI 档案的和弦被分析及显示在和弦谱上。

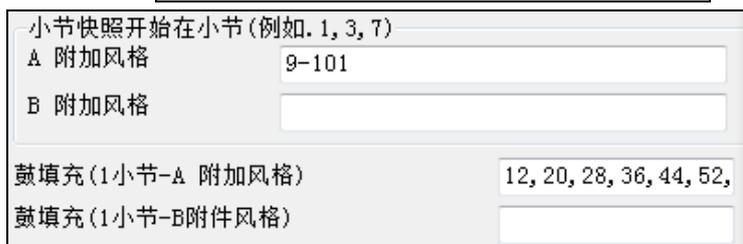
档案的“部份标志”在和弦谱上显示。对于 Violet.MID，风格精灵已经找到正确的部份标志—藉由找寻鼓填充和部份改变的其它号讯—而且已经分配子风格“a”到它们全部。我们稍后将它们其中的一些换成“b”。

对话框显示在 MIDI 档案使用的信道、使用的音色和在每条信道上的音符数目 (于 Violet.MID，你能见到使用通道 2、3、4、6、7 和 10)。

风格精灵分析声部和猜测在哪一个 Band-in-a-Box 声部 - 使用贝司、钢琴、鼓、吉他或弦乐于每条轨道。Band-in-a-Box 已经正确地分配 5 件乐器—不分配一个部份到旋律。



风格精灵建议哪一些小节 (“快照”) 包括在风格中。被建议的小节是所有的 “BB 声部” 乐器的小节。



通常你将想要自订这些快照小节以控制哪些小节被包括在 “a” 或 “b” 子风格内。在 Violet.MID 风格之中，风格精灵包括小节 9-101 及把它们全部放在 “a” 子风格。想要一个 *很棒* 的风格的话，下列二个项目很重要：



“BB 声部”必须是正确的。我们能试听 MIDI 档案，藉由循环播放及听到 MIDI 档案和藉由在“通道”复选框上勾选以静音通道。从那里，我们能正确地听到个别的部份及分配它们，因为我们在风格中想包括它们。藉由在风格精灵里面播放 MIDI 档案，我们能看得出该使用哪些小节为“a”和“b”子风格。

**注意:**风格精灵已经自动地输入一些设定-但是你必须跟指示输入数据中。

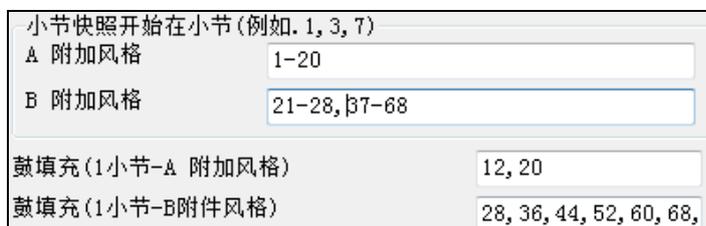
“a”和“b”子风格的快照小节应该是正确的。你需要告诉程序哪些小节使用在“a”子风格和“b”子风格。程序尝试猜测，但是因为 MIDI 档案能包含许多不同的子风格(但一个 Band-in-a-Box 风格只容许 2 个)，你将或许想要自己控制这些快照。

**帮助你选择该使用哪些小节的提示:**



要听 MIDI 档案，你能退出**风格精灵**对话框及像任何其它的 Band-in-a-Box 档案播放歌曲，或风格精灵里面播放循环部份，使用 [播放]、[停止] 和“循环在小节”的设定。

好，风格精灵已经为“BB 声部”做正确的设定了，因此我们不需要在那里作任何的改变。让我们移动到快照部份，及输入我们想要爵士乐曲的子风格的小节数字。在听乐曲之后，我们注意有一个“2-感觉”爵士乐段落，和一个“4-在小节”段落。我们想把那些当做“a”和“b”子风格，因此我们输入符合这些设定的小节#。



在风格精灵的**快照**区域中:-

- 为“A”子风格输入小节“1-20”。
- 为“B”子风格输入“21-28、37-68”。
- 为“A”鼓填充输入“12、20”。
- 为“B”鼓填充输入“28、36、44、52、60 和 68”。

**注意:**当然你不需要输入这么多细节。你可以对于“a”子风格只输入一个范围，像 1-20，及快速制造一个风格。我们在这里说明“进阶”风格-产生。



按 [产生新风格]; 为你的风格选择一个名字，风格将被制造。

让我们称它为 Violet.STY。现在听你的风格！你当然可以以任何的歌曲播放风格，藉由加载一首歌曲，然后加载 Violet.STY。它从**喜爱风格**对话框可容易得到 (Shift+F9)。

对于这一个教程，加载我们为你准备的歌曲 V\_TEST.MGU。那是爵士乐摇摆歌曲，使用和 Violet 不同的和弦，及它使用 Violet.STY (因此你需要已经做那一个风格，在你试着播放歌曲之前或者你将得到“找不到 Violet.STY”讯息)。

在加载新的歌曲中之前，储存现有的歌曲。当 Band-in-a-Box 把一首歌曲存盘的时候，那在旋律或独奏轨道上有一整个 MIDI 档案，它给它一个特别的 MGX 扩展名。因此你将储存档案如 Violet.MGX。

或者，如果你想播放 Violet.STY 风格没有载入另一首歌曲，你能依下列各项做。由于 Violet.MGX 档案现在有整个 MIDI 档案在旋律轨道上，第一件我们需要做的是静音旋律 (Alt+9 或右击在屏幕顶端的旋律部份上)。下一件事是准许风格，藉由选择 档| 加载风格特殊| 开启风格，这一个项目有一个复选框。

### 为没有结尾的风格自动结尾

如果你已经做了一个风格，及没有包括一个完结，一个 2 小节的结尾能基于风格自动地产生。让风格精灵容易地制造完整的风格。

听一个例子，载入歌曲 c:\bb\tutorial - BB 2005\No Ending.MGU。这一首歌曲使用 NOENDING.STY，一个没有一个结尾的风格。一个结尾将自动地为这一个风格产生。

**我们已经做了第一个风格!** 总括来说，使用风格精灵制造风格的程序包括:

1. 将 MIDI 文件汇入风格精灵。
2. 通过**通道静音**来识别各个声部。
3. 选取用于 **BB 声部**的通道。

4. 指定 a、b 子风格包含的小节。

5. 点击[产生新风格...]。

### 进阶设定和偏好

**更多** 按 **[更多]** 按钮 开启风格精灵进阶设定和偏好。



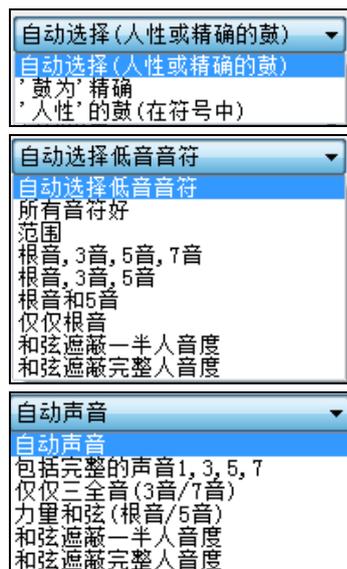
这一个对话框有 2 个部份，进阶乐器设定和偏好。

### 进阶乐器设定

进阶乐器设定包含在风格之中的乐器(鼓/贝司/钢琴/吉他/弦乐)。设定是:

**辅加风格** “子风格” 决定乐器是否包含在“A”、“B”或“A&B”子风格之中。举例来说，如果你想要制造一个在“B”子风格只用弦乐的风格，设定弦乐乐器部份为“仅是 B”。

声音设定决定，于各种不同的乐器：



鼓 (“声音”):句型是否使用人性或精确风格句型。默认值是”自动”，通常使用人性句型，但是你能强制它使用人性或精确风格句型。人性句型有比较高的分辨率而且能使用更多的乐器，所以通常是更好的选择。

贝司 (“声音”) 决定贝司部份将使用 所有音符 / 仅是音阶音调 / 根音，3 音，5 音，7 音 / 根音，3 音，5 音 / 根音，5 音 / 或 仅是根音。内定值是”自动-选择”，通常容许所有 12 个半音。

钢琴，吉他和弦乐声音决定钢琴句型如何发声。选择是自动，包括完整的的声音，仅是 3 全音 (3 音/7 音)，力量和弦 (根音/5 音)，和弦掩饰一半的八度音，和 和弦掩饰完整的八度音。

自动-设定 通常使用 “包括完整的的声音”。如果该部份使用 2 音符和弦，你应该设定使用 “3 全音”以便和弦最重要的音符 (3 全音) 被包括在内。

你也能使用和弦掩饰以便在和弦上的特定句型将加到你的风格，及完全像你的 MIDI 档案播放 (已转调)。设定声音使用 “和弦掩饰一半的八度音”或 “和弦掩饰完整的八度音”。

### 增加存在的风格

你不会用和弦掩饰从头制造一个风格精灵的风格，因为在风格中需要一般的句型。因此你用 2 级的程序。第一次，使用一般的句型制造风格 (举例来说，声音类型“自动”)然后将声音换成和弦掩饰，及把那些加到风格。如其它的风格精灵功能，这是很重要，在和弦谱上的和弦和部份标志要非常正确。所以如果它们不正确，你应该在产生一个风格之前修改它们。

**修饰** 修饰复选框决定是否修饰钢琴，吉他和弦乐的句型。如果使用修饰，像 D7 这样的和弦就会被加上 9 音和 11 音。类似于爵士钢琴风格。

包括  
空闲声部  
开始

无

无  
1拍子  
2拍子  
4拍子  
8拍子

“包括空的句型开始”预设设置为“无”。可选择 无 / 2 拍 / 1 小节 / 2 小节。如果设置为无，风格内的乐器音色将保持不变；如果设置为“1 小节”，那么风格内将存在该音色 1 小节 (如果连在一起则更长) 的无声区。因此，如果某音色在风格内使用较少，则应将它设置为一个较“无”高的值。

力度调整

0

力度调整使一个乐器在风格中较大声或较细声。

### 偏好

偏好影响风格本身。

参数选择

保存设置为乐曲

允许在风格制作打开后创造风格

自动解释MIDI文件

删除存在的声部(当增加了风格时)

#允许风格到未使用的行

创建完全相同的新声部#

### 为歌曲储存设定

歌曲将如一个 MGX 档案存盘,由于旋律轨道类型是多通道并且包含 MIDI 档案。如果你选择这,风格精灵的设定以 MGX 档案全部被存盘。

### 在创造风格之后让风格制作器开启

如果设定,在产生风格之后,风格制作器会开启,让你直接地调查/编辑风格。

### 自动-解释 MIDI 档案。(默认值 = 勾选)

当设定的时候,风格创造精灵将为你设定通道, BB 部份和快照。通常这一个设定应该被开启

### 删除现有的句型(当加到风格的时候)。(默认值 = 不勾选)

如果这一个选项被设定,当你把创造的风格句型加到一个现有的风格的时候,整个乐器将首先在新的风格被抹掉,给在风格中使用的任何乐器。当你藉由加到一个现有的风格以产生一个风格的时候,风格制作器会开启,让你为风格选取一个新的名字(因此你不会重写现有的风格)。

### # 行不使用的在风格中。(内定值=0)

如果设定为 0 (默认值),风格创造精灵能创造最大的风格-以句型完全地填满列。但是如果你将这设定为一个非 0 的数值,它将限制 # 能造的句型。由于在风格制作器中有 30 个列,可设定为 0 到 29。

### 产生新的句型在 # 之后重复

风格创造精灵不插入句型,除非它们与已输入的相比是独特的。但是(内定值 8),在 8 个相同的句型之后,第二个句型将会加入,那是另一个句型的重复。设定这到 0 将意谓每个句型会加入(不管它是否很独特);设定它到较高数目像 200 意谓只有真正独特的句型被加入。在风格中维持平衡,由于在风格制作器中,句型的最大影响值是 8,这一个设定应该在大多数的情形中设定为 8。如果你的风格是“填满”所有可得的栏,将这设定为一个更高的数目。

在风格中允许弯音轮

允许推动风格

### 在风格中容许弯音

如果设定,在 MIDI 档案上的弯音将被包含在风格之中。确定 MIDI 档案弯音范围

= 二个半音。

### 在风格中容许提前音

如果设定, 风格将容许提前音(演奏乐器在拍之前)。 在个别的句型选项中的提前数值设定。

## 创造真鼓风格

### 真鼓介绍™

真鼓是鼓手的真实录音, 与 Band-in-a-Box 风格建立的 MIDI 轨道配合创造的独特“真正的”鼓轨道。你能结合任何真鼓风格和任何 Band-in-a-Box 风格, 因此, 潜在的组合是永无止境的!

一个真鼓风格包含一个 wave 档案, 包含各种不同小节的鼓句型; 及一个文字文件, 关于 Band-in-a-Box 应该如何解释 wave 档案操作。以使风格运作, 文字文件需要位于主要的 Band-in-a-Box 目录的“Drums”档案夹中, 然后在一个用风格组名字的子目录中。文件名字需要是相同于风格组, 跟随( ) 和一个三数字数目代表速度。再者, “\_Style” 文件名必须在速度后。

举例来说, 为“JazzBrushes”风格, 每分钟 120 拍, 这一个文字文件需要是:

```
C:\bb\Drums\JazzBrushes\JazzBrushes_120_Style.txt
```

wave 档案也需要在子目录的“Drums”档案夹中。它通常位于和文字文件一同的地方:

```
C:\bb\Drums\JazzBrushes\JazzBrushes_120_Style.wav
```

它通常位于和文字文件一同的地方:然而它可在一个不同的目录中, 而且有时是必需的。

“真鼓风格组”是有相同基本感觉的, 但是用不同速度记录的多个真鼓风格。在以上例子中, “JazzBrushes”是组, “JazzBrushes\_120\_Style”是风格。在那个特别的例子中, JazzBrushes 组包含 10 个真鼓风格:

```
JazzBrushes_045_Style
```

```
JazzBrushes_060_Style
```

```
JazzBrushes_070_Style
```

```
JazzBrushes_100_Style
```

```
JazzBrushes_120_Style
```

```
JazzBrushes_145_Style
```

```
JazzBrushes_175_Style
```

```
JazzBrushes_210_Style
```

```
JazzBrushes_250_Style
```

```
JazzBrushes_300_Style
```

制造风格的最容易的方法是使用一个文字文件样板。

### 使用一个现有的样板创建一个真鼓风格。

样板可从这里下载

[http://nn.pgmusic.com/pgfiles/realdrums\\_stylemaking\\_templates.zip](http://nn.pgmusic.com/pgfiles/realdrums_stylemaking_templates.zip).

使用提供的任何一个样板, 下面是创建一个真鼓风格的需要的数据。

对于更多创造风格的的深入数据, 请查阅 <b>真鼓风格组件</b> 的章节。
--

### 记录你的 wave 文件

为真鼓风格使用 wave 档案, 你能记录一个鼓手, 或用鼓循环合成一个 wave 档案。如果你使用鼓循环, 要确定你有许可使用。

不管你选择任何方法创造你的鼓 wave 档案, 也需要遵照这些描述, 让它相配样板:

1. 32\_bars\_of\_drumming.txt
2. 32\_bars\_of\_drumming\_with\_shots.txt
3. 32\_bars\_of\_drumming\_with\_shots\_two\_endings.txt
4. 64\_bars\_of\_drumming.txt
5. 64\_bars\_of\_drumming\_with\_shots.txt
6. 64\_bars\_of\_drumming\_with\_shots\_two\_endings.txt

#### 1. 32\_bars\_of\_drumming.txt

小节 1-2 两个小节的预备拍 (也就是“1,2,1-2-3-4”)

小节 3-18 使用相同的基本常规:

3 – 后填充 (通常是在重拍击钹的小节, 或在填充之后会听起来很好的某种小节)

4-9 – 正常演奏

10 – 填充

11 – 后填充

12-17 – 正常演奏

18 – 填充

小节 19-34 使用比 3-18 些微不同的常规 ('B' 段落)

19 – 后填充

20-25 – 正常演奏

26 – 填充

27 – 后填充

28-33 – 正常演奏

34 – 填充

小节 35-36 结尾, 维持两个小节 (通常第二个小节在重拍完结, 及钹声转弱)

## 2. 32\_bars\_of\_drumming\_with\_shots.txt

这完全相同于 1, 加入了这些小节:

37 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作“击”

38 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作“提前”

## 3. 32\_bars\_of\_drumming\_with\_shots\_two\_endings.txt

小节 1-2 两个小节的预备拍 (也就是“1,2,1-2-3-4”)

小节 3-20 使用相同的基本常规:

3 – 后填充 (通常是在重拍击钹的小节, 或在填充之后会听起来很好的某种小节)

4-9 – 正常演奏

10 – 填充

11 – 后填充

12-17 – 正常演奏

18 – 填充

19-20 – 两个小节结尾

小节 21-36 使用比 3-20 些微不同的常规 ('B' 段落)

21 – 后填充

22-27 – 正常演奏

28 – 填充

29 – 后填充

30-35 – 正常演奏

36 – 填充

小节 7-38 – 结尾, 维持两个小节 (通常第二个小节在重拍完结, 及钹声转弱)

小节 39 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作“击”

小节 40 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作“提前”

## 4. 64\_bars\_of\_drumming.txt

小节 1-2 两个小节的预备拍 (也就是“1,2,1-2-3-4”)

小节 3-34 使用相同的基本常规:

3 – 后填充 (通常是在重拍击钹的小节, 或在填充之后会听起来很好的某种小节)

4-9 – 正常演奏

10 – 填充

11 – 后填充

12-17 – 正常演奏  
18 – 填充  
19 – 后填充  
20-25 – 正常演奏  
26 – 填充  
27 – 后填充  
28-33 – 正常演奏  
34 – 填充

小节 35-66 使用比 3-18 些微不同的常规 (‘B’ 段落)

35 – 后填充  
36-41 – 正常演奏  
42 – 填充  
43 – 后填充  
44-49 – 正常演奏  
50 – 填充  
51 – 后填充  
52-57 – 正常演奏  
58 – 填充  
59 – 后填充  
60-65 – 正常演奏  
66 – 填充

小节 67-68 – 结尾, 维持两个小节 (通常第二个小节在重拍完结, 及钹声转弱)

#### 5. 64\_bars\_of\_drumming\_with\_shots.txt

这完全相同于 5, 加入了这些小节:

小节 69 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作”击”

小节 70 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作”提前”

#### 6. 64\_bars\_of\_drumming\_with\_shots\_two\_endings.txt

小节 1-2 – 两个小节的预备拍 (也就是 “1,2,1-2-3-4”)

小节 3-36 使用相同的基本常规:

3 – 后填充 (通常是在重拍击钹的小节, 或在填充之后会听起来很好的某种小节)  
4-9 – 正常演奏  
10 – 填充  
11 – 后填充  
12-17 – 正常演奏  
18 – 填充  
19 – 后填充  
20-25 – 正常演奏  
26 – 填充  
27 – 后填充  
28-33 – 正常演奏  
34 – 填充  
35-36 – 两个小节结尾

小节 37-70 使用比 3-18 些微不同的常规 (‘B’ 段落)

37 – 后填充  
38-43 – 正常演奏  
44 – 填充  
45 – 后填充

46-51 – 正常演奏  
52 – 填充  
53 – 后填充  
54-59 – 正常演奏  
60 – 填充  
61 – 后填充  
62-67 – 正常演奏  
68 – 填充  
69-70 – 两个小节结尾

小节 71 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作”击”

小节 72 – 单一鼓击, 在 Band-in-a-Box 中用作”提前”

### 编辑文字文件

大致上, 本文档已准备好。然而, 仍需要一些必要的改变, 和一些其它的小改变, 以改善风格。

#### 必要的改变

你需要做的第一件事是改变 wave 文件名及文字文件, 与真鼓风格组相配。举例来说, 如果你的风格组称为 “MyFunkyStyle”, 及你记录的风格是一分钟 70 拍, 你的 wave 档案必须称为 “MyFunkyStyle\_070\_Style.wav” 和你的文字文件必须叫做 “MyFunkyStyle\_070\_Style.txt”。这两个档案必须放在 Band-in-a-Box 主目录 (通常是 C:\BB) 之内的 “Drums” 档案夹中, 和在一个为风格组命名的档案夹中。在这情况, 它将会是 C:\BB\Drums\MyFunkyStyle\。

你必须做的第二件事是改变文字文件的第一行, 以便它的名字如同 wave 档案的名字。在这情况, 你会改变”wavename=mystyle.wav” 至 “wavename=MyFunkyStyle\_070\_Style.wav”

你需要做的最后一件事是, 如果你的风格是一个圆舞曲 (3:4) 风格, 你需要改变 “TimeSig=4” 至”TimeSig=3”。然而, 如果你正在制造一个 4:4 风格, 你的风格已准备好被使用!

#### 额外的改变

一些额外的改变可微调你的风格。首先是在 “Offset=” 行中输入一个不同的数值。鼓手时常在拍前几毫秒击鼓, 因为鼓的真实声音是在击它之后才达到高点。因为这样, 你想要 Band-in-a-Box 提早鼓的小节几个时脉 (1 拍 = 120 个时脉)。在样板中的数值是-5 (时脉), 但如果你发现鼓击在最初的小节没有适当地开始, 你能设定一个不同的偏移数值。-6 或 比较低的 (由于它是一个负数 “比较低的” 意思是-7,-8,-9, 等等。) 将意谓鼓小节会提早些, 和一个更高的数值 (-4,-3,-2,-1, 0, 等等) 意谓它将被更靠近的到小节线。

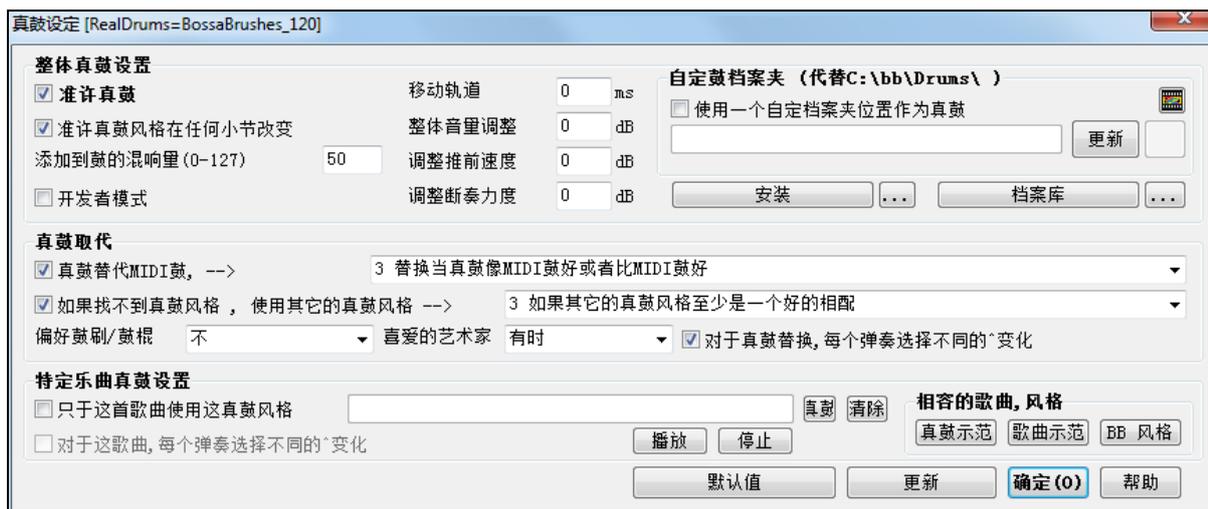
你能改变的另一件事是音量。如果你的风格在 Band-in-a-Box 中太大声, 你能藉由在 “dbAdjust=” 行中输入更低的数值。默认值是 0, 但如果你输入-1,-2,-3 等等, 鼓音量将降低。

对于句型和击, 在样板中所有句型与 wave 档案相配, 只要 wave 档跟上面列出的规格记录。你改变给句型和击, 但是最好先进一步了解这些行的组件的特定意义。

#### 测试你的真鼓风格

一旦你已创造你的真鼓风格, 能在 Band-in-a-Box 中测试它, 藉由加载一首歌曲及设定速度接近你刚刚创造的风格的速度。然后你会进入 **真鼓设定** 对话框 (藉由选择 选项 | 偏好 | 真鼓 或 藉由按 真鼓工具列 按钮) 及确定准许真鼓。勾选 “只于这首歌曲, 使用真鼓风格”, 然后按 “真鼓” 按钮选择你的风格。当你关对话框及播放歌曲的时候, 你的真鼓风格应该也演奏。

为了要确定它正在演奏, 你能查看 Band-in-a-Box 标题栏。如果你的风格是 “MyFunkyStyle\_070\_Style”, 你应该见到 [RealDrums=MyFunkyStyle\_070]。



## 真鼓风格组件

对于所有组件的深入解释，请阅读下面。

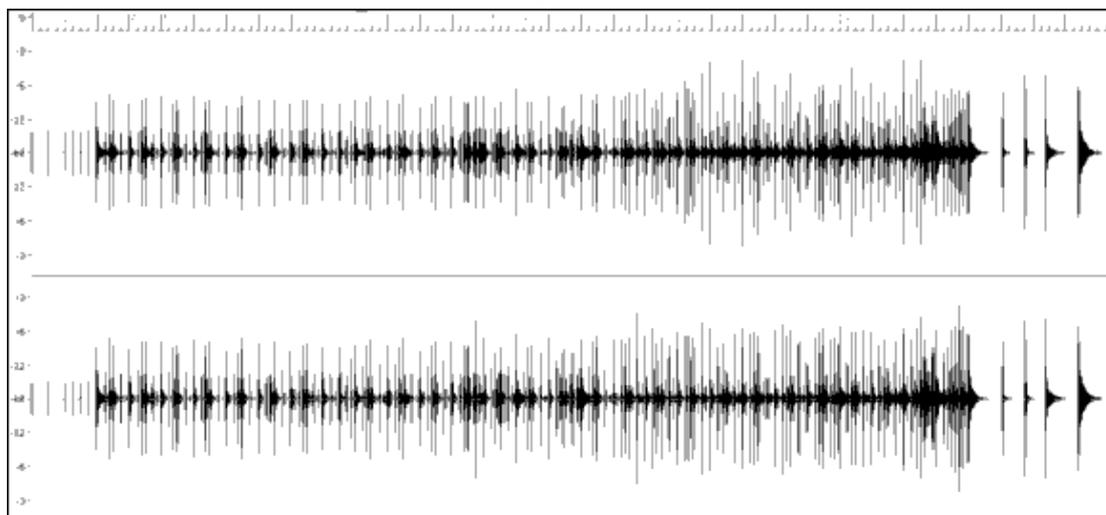
### Wave 档案组件

Wave 档案一定要包含两个小节预备拍。这可能是节拍器声音，一个鼓手实际在数，或甚至是两个小节的鼓填充。这两个小节总是在 Band-in-a-Box 歌曲最初的地方播放，除非预备拍在偏好设定不要。最重要是注意 Wave 档案的开始不应该包含在歌曲中央使用的小节。如果选择这一个小节，当在 Band-in-a-Box 中播放，那里将会或许有一个沉默在小节头（这是由于“毫秒偏移”，这将在稍后讨论）。

然后，Wave 档案的大部份可包含打鼓，记着有两个“子风格”在 Band-in-a-Box 中。这意味基本的常规应该在前半的鼓小节是相同的，然后常规可改变及维持至结尾。当你记录或综合你的 Wave 档案，也记着在每个“子风格”中，在那里需要填充，正常小节和后填充的例子（小节明确地设计跟随填充，时常包含一个双面钹钹完成一个填充）。你至少需要两个小节结尾。

在鼓小节之后，应该是一个单一鼓击的短段落。这些将混合鼓小节效法提前和击。

例子 1 显示一整个真鼓风格的 Wave 档案。你能见到最初两个小节包含预备拍，然后档案的大部份是有规则的鼓（到一半时，句型是不同的 – 代表 'B' 部份），然后在最后有 4 “击”（单一鼓击）。



例子 1: 整个真鼓风格 Wave 档案的 Wave 形式

### 文字文件组件

文字文件包含三主要部分，通用的设定，句型定义和击定义。我们将分开地详述。

#### 整体设定

##### Wavename=x.wav

文字文件的第一行一定要是“wavename=x.wav”，“x”是档名。举例来说，JazzBrushes\_120 文字文件的第一行是“wavename=JazzBrushes\_120\_Style.wav”。这一个档案通常在文字文件的目录中，但是并非必要。举例来

说,你可以制造一个使用的 JazzBrushes\_120\_Style.wav 叫做 JazzBrushesAlternate 的交替风格。文字文件必须存在 C:\bb\Drums\JazzBrushesAlternate\JazzBrushesAlternate\_120\_Style.txt,但是第一行仍然是"wavename=JazzBrushes\_120\_Style.wav".

#### **ForceWavTempo=x**

这只被使用,如果风格的速度不同于 wave 档案的文件名中的速度。这些被叫做“减少”或者“扩大”风格,会在下面作更进一步讨论。

#### **TimeSig=3**

这将会被使用,如果你正在制造一个圆舞曲风格。当制造 4:4 风格的时候,可省略此行。

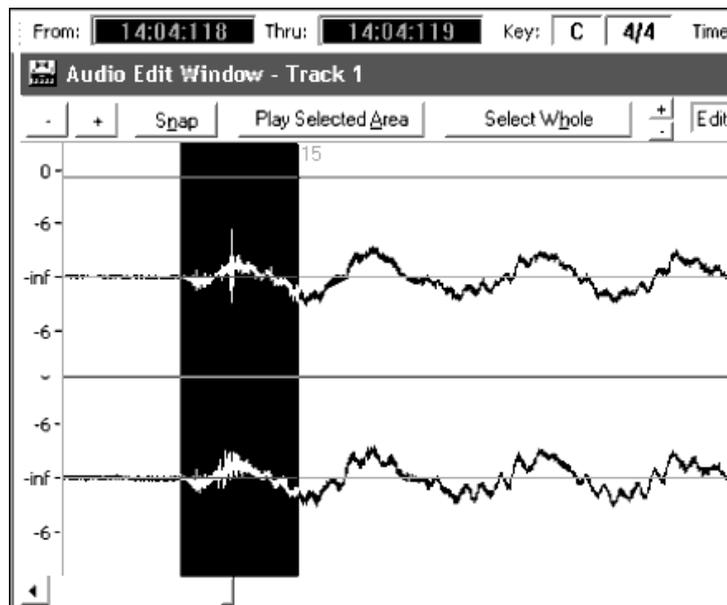
#### **OFFSET=x**

鼓手时常在拍前些微地击鼓或钹,以便听到真实的鼓声在拍上。偏移决定从风格 Wave 档案中,在鼓小节的重拍偏移多少时脉(1拍=120时脉)。要注意从风格 Wave 档案的小节提早的 10 个时脉,也会在 Band-in-a-Box 鼓轨道提早 10 个时脉,因此没有改变常规的。

如果没有输入偏移数值,程序预设偏移为 0。

要为 wave 档案决定一个偏移数值,可使用一个音频编辑器(像 Powertracks Pro Audio)放大所有(或某段)小节的重拍。然后你能测量鼓击开始至真正的小节线开始之间的时脉数目。最高的例子将会输入为偏移数值。

在例子 2 中,鼓击开始在小节 15 在 14:04:118 发生,或小节 15 的重拍前 2 个时脉。如果所有其它小节是相似的,你会输入一个-2 的偏移。



例子 2:被突出显示区域左边边缘,代表鼓击开始在小节 15 发生;及被突出显示区域右边缘,代表在小节 15 的真正重拍。

#### **dbadjust=x**

如果在这里输入一个数值,当真鼓轨道在 Band-in-a-Box 播放的时候,音量将被输入的数值提升(或者降低,如果输入一个负数)。这用作平衡真鼓及其它 DXi 乐器。这数值可微调,一旦风格完成,可在 Band-in-a-Box 中测试它。

如果没有输入 dbadjust(分贝调整)数值,程序预设调整为 0。

#### **dbadjustA=x**

#### **dbadjustB=y**

你能以如同“dbadjust”一般的方法,使用“dbadjustA=”和“dbadjustB=”分开地调整 A 段落和 B 段落句型的音量。部份的最后音量将以“dbadjust”数值为基础增加,以调整子风格。举例来说,让我们假定这些数值被输入:

Dbadjust=-5

DbadjustA=-2

DbadjustB=3

A 段落总音量将会调整为  $(-5)+(-2)=-7$ . B 段落总音量将会调整为  $(-5)+3=-2$ .

注意: dbadjustA 和 dbadjustB 功能还没有在 Band-in-a-Box 2007 版, 但已计划在将来版本中增加。然而, 这些本文行不会对风格引起任何问题, 他们不会有影响, 直到功能被增加。

### **MultibarPatternPercent=x**

当 Band-in-a-Box 为歌曲中的一个特别的小节选择一个真鼓句型 (见在下面“句型”) 的时候, 它从所有可能句型, 基于他们的比重, 任意地选择适宜的。然而, 如果在这里输入百分比, 在这一个步骤之前, 会先以这个百分比为基础, 决定目前的小节是否使用复合小节句型。如果是这样, Band-in-a-Box 跟据这可能性, 为目前小节除去 1 小节的句型。举例来说, 如果“MultibarPatternPercent=20”被输入, 那么每一次 Band-in-a-Box 寻找一个句型, 有 20% 机会除去 1 小节的句型。如果“MultibarPatternPercent=80”被输入, 那么每一次将有 80% 机会除去 1 小节的句型。如果发生如此的例证, 当没有复合小节句型适合, 这容许选用 1 小节句型。

如果没有输入数值, 那么 Band-in-a-Box 只是在以他们的比重, 于所有可能句型之中选取。

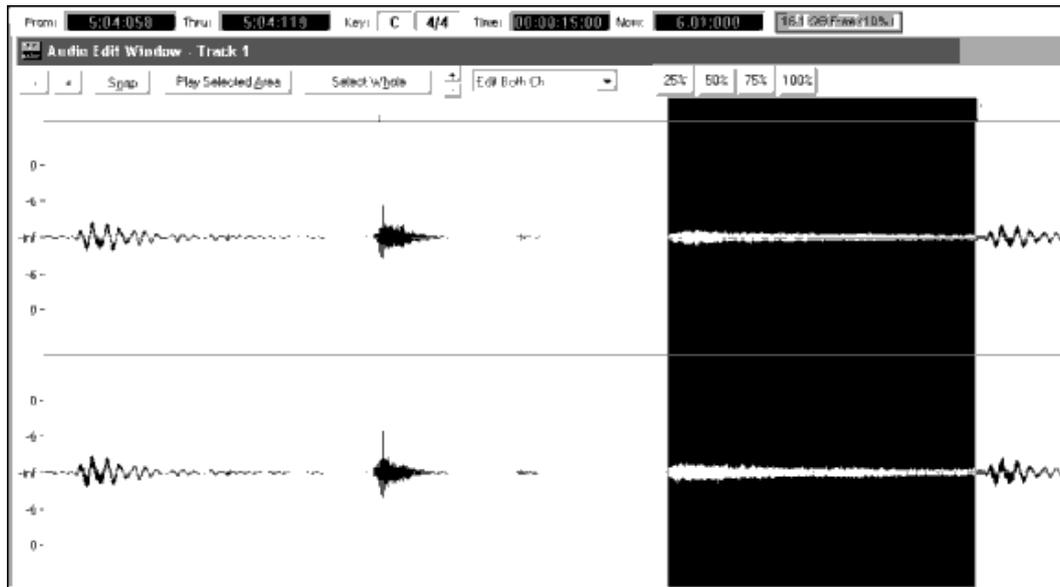
### **PushAmount8=x**

#### **PushAmount16=x**

当输入提前在 Band-in-a-Box 时 (“^”为 8 分音符或“^^”为 16 分音符提前, 在一个和弦之前输入”), 真鼓混合单一鼓击及以一般演奏的小节以强调提前。这设定决定多少时脉在拍之前播放提前。

1 个四分音符是 120 个时脉, 在平直的 8 分音符风格, 8 分音符是 60 个时脉, 16 分音符是 30 个时脉; 在摇摆中, 8 分音符是 40 个时脉。然而, 鼓手不会只跟据这些数目演奏, 这些数目将基于他们的个人风格和“摇摆”的数值改变。藉由在音频编辑器中严密地查看鼓手演奏, 及测量在数个 8 分音符之间在拍之前的时脉数目, 以决定一个适合的数值。

在这个平直-8 分音符风格 (例子 3) 中, 这一个八分音符在小节 6 的重拍前, 在 5:04:058 播放, 或重拍前的 62 个时脉。档案的其它部分可用用这一种相似的方法 (或者随机样本) 调查, 但是基于这一个例子你会输入 PushAmount8=62。



例子 3: 被突出显示区域的左边边缘, 代表小节 6 的重拍前的八分音符; 被突出显示区域的右边边缘代表小节 6 的重拍。

如果没有输入数值, Band-in-a-Box 会基于被使用的风格是摇摆或平直八分音符, 以决定数值。

### **ASubstyleAllowed=NO**

### **BSubstyleAllowed=NO**

使用这些行之一阻止子风格用所有句型, 然后使用句型于剩下的子风格作为整首歌曲, 不管在 Band-in-a-Box 中选择甚么子风格。

这对改变一个现有的风格是有用的。举例来说, 如果你的风格在 A 段落使用鼓扫, 在 B 段落使用鼓棍, 但是你想要改变它, 只用鼓棍, 你可输入“ASubstyleAllowed=NO”在文字文件。所有的 B 段落的句型, 将在 A 及 B 段落部份中使用。这也是创造“交替”风格方面一个有用的工具 (参查阅在下面的“交替风格和扩大/减少风格”)。

然而，最重要是不要一起输入这两行。如果你这样做，Band-in-a-Box 将不能够使用任何的句型，及收到一个错误讯息。

## 句型定义

所有句型在文字文件中定义，使用包含七个组件的本文行，每一个组件借着一个逗点分开。七个组件是：1) 本文“pattern”，2) 句型的类型，3) 段落定义 (A, B 或全部)，4) 比重 (多久演奏句型)，5) 限制 (限制句型在那里演奏)，6) 在小节中的句型长度，7) 句型在风格 Wave 档案中的位置。

在这里是定义句型的一些例子：

```
pattern,Normal,A,2,1,2,75
pattern,Fill,A,1,0,1,58
pattern,PostFill,B,8,0,8,3
pattern,Ending,0,6,0,2,114
pattern,Count-in,0,5,0,2,-1
```

这里的每个例子用本文“pattern”开始。这只是让 Band-in-a-Box 知道行包含将插入关于鼓部份的讯息在真鼓轨道之内。下一个组件是句型的类型，在这里我们有这些例子：“normal” (正常)，“fill” (填充)，“PostFill” (后填充)，“Ending” (结尾) 和 “Count-in” (预备拍) 句型。下一个组件是段落定义，有这些例子：“A” 段落句型，“B” 段落句型和 “0” 句型即不适用于段落。下一个组件是比重。在这些例子中我们有比重 2,1,8,6 和 5。比重愈高，句型有更大机会被选择。下一个组件是限制。例子有：“0” 限制是有限制；“1” 限制是有特定限制句型在哪里播放。下一个组件是小节长度，这里有 1,2 或者 8 个小节例子。最后的组件是句型在风格 Wave 档案中的位置。这些数目代表小节，然而你将注意到例子之一有一个 -1 的位置。这是因为 Band-in-a-Box 使用 -1 音乐小节数系统在一首歌曲中，这将在下面更详细地解释。

跟随本文“pattern”的六个组件，在这有进一步的详细解释：

### 1. 句型的类型

句型有 5 个不同的类型，“Fill” (填充)，“PostFill”，“PreFill” (后填充)，“Normal” (正常)，“Ending” (结尾) 和 “Count-in” (预备拍)。

#### Fills(填充)

填充在小节中，总是在部份标志之前。在 Band-in-a-Box 歌曲中，部份标志 (A 或 B) 被使用描绘音乐的乐句。由于鼓填充也被使用总结音乐的乐句，鼓填充总是在部份标志之前的最后一个小节。不像其它的句型，填充只是 1 个小节长。

在这里是填充句型的一些例子：

- pattern,Fill,A,1,0,1,8
- pattern,Fill,B,6,0,1,32
- pattern,Fill,B,5,0,1,58

#### PostFills(后填充)

后填充小节在填充之后。那意谓后填充小节总是在部份标志小节中。后填充小节通常是有钹在重拍上的小节，以完成在先前的小节中的填充。后填充可有任何数目的小节。

在这里是后填充句型的一些例子：

- pattern,PostFill,A,8,0,8,1
- pattern,PostFill,A,5,0,1,9
- pattern,PostFill,B,4,0,2,17

#### PreFills(前填充)

前填充小节在填充之前。前填充不是必要的，但是在某些情形中，可能是有用的，当鼓手提早开始一个精细的填充小节。当 Band-in-a-Box 挑选在填充之前的句型小节，它从正常和前填充库中选择。前填充可是 1 或两个小节长。前填充可是 1 或两个小节长，2 小节的前填充包含真正的填充。

在这里是前填充句型的一些例子：

- pattern,PreFill,A,4,0,2,7
- pattern,PreFill,B,7,0,1,57

#### Normal patterns(正常句型)

正常句型通常组成一首 Band-in-a-Box 歌曲的大部份。任何小节不在部份标志之前或者之后，和不是一个预备拍或者结尾，将从正常句型库中取得。



例子 4:所有的被突出显示的小节在这一个例子中是“正常”小节。

在这里是正常句型的一些例子:

- pattern,Normal,A,2,0,1,3
- pattern,Normal,A,5,3,2,11
- pattern,Normal,B,5,1,2,75
- pattern,Normal,B,2,5,2,64

## 结尾

结尾总是两个小节长,通常第一个小节有填充的特性,然后在第二个小节以鼓击结束,有时以双面钹在重拍上,也时常以一个特别的旋律物体。你应该检查你将使用真鼓风格的 Band-in-a-Box 风格的结尾,看看哪一类节奏应该相配在鼓上使用。结尾只是两个小节长,你需要至少定义一个结尾让风格运作。



例子 5: 两个被突出显示的小节显示结尾在 Band-in-a-Box 被播放的地方。

## Count-ins(预备拍)

预备拍总是两个小节长,总是发生在歌曲开始(除非预备拍在设定被无效)。预备拍通常是鼓边敲击,轻打“1...2...1,2,3,4”,但是你能在这两个小节放入任何东西。你能有人在实际击预备拍,或你能有两个小节鼓填充当做你的预备拍,等等。

## 2. 段落定义

Band-in-a-Box 风格,和真鼓风格有两个“段落”, 'A' 段落和 'B' 段落。当定义句型的时候,你需要记载句型是否预计在 'A' 段落或 'B' 段落期间被播放。不适用于段落的句型,输入“0”。这包括预备拍和结尾。结尾可例外,如果你想要明确地指定一个结尾,只于当前述的小节是 'A' 或 'B' 的时候。你可输入“Ending”或“Bending”代替“0”。仅仅记得,如果你这样做,你需要覆盖两个结尾。如果你输入一个“0”结尾,这已覆盖两个结尾。

在这里是 'A' 句型的一些例子:

- pattern,Fill,A,1,0,1,8
- pattern,PostFill,A,8,0,8,1
- pattern,PostFill,A,5,0,1,9
- pattern,PreFill,A,4,0,2,7
- pattern,Normal,A,2,0,1,3
- pattern,Normal,A,5,3,2,11

在这里是 'B' 句型的一些例子:

- pattern,Fill,B,6,0,1,32
- pattern,Fill,B,5,0,1,58
- pattern,PostFill,B,4,0,2,17
- pattern,PreFill,B,7,0,1,57
- pattern,Normal,B,5,1,2,75
- pattern,Normal,B,2,5,2,64

在这里是 '0' 句型的一些例子:

- pattern,Count-in,0,5,0,2,-1
- pattern,ending,0,1,0,1,33

在这里是特殊情况结尾的一些例子:

- pattern,ending,Ending,5,0,2,37
- pattern,ending,Bending,5,0,2,77

## 3. 比重

每一次 Band-in-a-Box 需要找真鼓句型插入 Band-in-a-Box 小节之内,它首先找所有适合的可能句型(基于句型的类型,段落定义,限制和长度),然后它随机地按比重选择哪些句型。

比重是一个在 1 和 8 之间的数目(在特殊情况,你能使用 0 或 9,我们将在这一个段落结束的时再说明)。当 Band-in-a-Box 已经收集可能句型的列表时,它然后加起这些句型的比重,然后跟据句型比重除以比重总数得出的百分比,选择句型。

举例来说, 如果 Band-in-a-Box 正在为歌曲的小节 3 找一个“正常”句型, 及它已经决定这四个句型是唯一的可能性:

- pattern,Normal,A,5,1,4,11
- pattern,Normal,A,1,0,2,17
- pattern,Normal,A,7,3,2,13
- pattern,Normal,A,2,1,1,20

它将会做的第一件事是加起所有比重。在这情况,  $5+1+7+2=15$ 。每个句型将在这一个例证被挑选的机会, 由每句的比重除总数决定。然后, 每个句型在这一个例证被挑选的机会是:

- pattern,Normal,A,5,1,4,11:  $5/15=0.333$  or 33%
- pattern,Normal,A,1,0,2,17:  $1/15=0.066$  or 7%
- pattern,Normal,A,7,3,2,13:  $7/15=0.466$  or 47%
- pattern,Normal,A,2,1,1,20:  $2/15=0.133$  or 13%

当 9 被输入为一个比重, 程序些微地对它不同。比重 9 意味 8 或者比较小的比重的可能性完全去除。

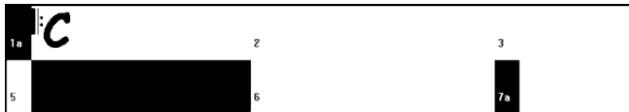
藉由先前的例子, 如果你改变了最初两个句型的比重至 9, 但最后两个为 7 及 2, 然后, 最后两个将会被尽可能除去, 百分比将会换成:

- pattern,Normal,A,9,1,4,11: 50%
- pattern,Normal,A,9,0,2,17: 50%
- pattern,Normal,A,7,3,2,13: 0%
- pattern,Normal,A,2,1,1,20: 0%

因此要小心使用一个 9 的比重。它通常连同限制使用(限制将在下面更明细解释)。举例来说, 如果你有一个限制是: 一个正常句型只可在一个部份标志之后 7 个小节播放, 如果你给予它一个 9 的比重, Band-in-a-Box 随时需要找一个句型在一个部份标志之后 7 个小节, 它将总使用那一个句型。然而, 它不影响任何其它的小节。

另一个特别的情况是一个 0 比重。这只为填充使用。当 Band-in-a-Box 找可能的句型的时候, 如果一个特别的句型将要结束, 由于部份标志的安置地方需要一个填充, 如果在风格 Wave 档案中的那个小节已经被指定当做在文字文件中某处的一个填充, 句型只被包括在内为一种可能性。同样地, 如果填充在 Band-in-a-Box 歌曲中不相配, 一个以一个填充结束的句型将不被考虑。

举例来说, 让我们说 Band-in-a-Box 正在寻找一个句型在小节 5 放置, 在小节 6 将需要一个填充:



例子 6: 小节 5 需要的句型。

它将找寻一个正常句型, 及它使用一个 1 或两个小节长的正常句型。然而, 如果它选取一个两个小节句型, 需要确定在风格 Wave 档案中, 第二个小节被指定为一个填充。

让我们假定这一个句型在文字文件中:

- Normal,A,5,0,2,15

这是一个两个小节正常句型在风格 Wave 档案中的第 15 小节。这一个句型只会在这一个例证被挑选, 如果在文字文件中的某处, 定义在风格 Wave 档案中第 16 小节为一个填充:

- Fill,A,5,0,1,16

然而, 这一个填充为单独小节, 可能不能运作良好(也许钹在小节 15 及 16 渐弱, 所以你不想要分开 - 参阅“长度”章节)。在这情况, 你将会仍然想要定义一个小节为填充, 以便复合小节句型在这一个填充中完结, 将会在正确的地方被使用, 但是你不想要填充挑选自己。在这情况, 你可以给它一个 0 的比重:

- Fill,A,0,0,1,16

#### 4. 限制

限制记载一个句型应该只使用于部份标志后特定数目的小节。它只适用于正常句型, 所有其它的句型应该是 0 比重 (0 意味没有限制)。

在这里是一列可能限制, 和他们有什么效果:

- 0 - 没有限制: 这一个句型能使用在任何地方
- 1 - 只是单数小节: 在部份标志后, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 等等小节
- 2 - 只是双数小节: 在部份标志后, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 等等小节
- 3 - 在部份标志后, 3, 7, 11, 15, 等等小节
- 4 - 在部份标志后, 4, 8, 12, 16, 等等小节

- 5-在部份标志后, 5, 13, 21, etc. 等等小节
- 6-在部份标志后, , 14, 22, etc. 等等小节
- 7-在部份标志后, 7, 15, 23, etc. 等等小节
- 8-在部份标志后, , 16, 24, etc. 等等小节
- 等等

许多鼓拍使用两小节的节奏然后重复, 因此使用“1”和“2”限制是非常普通的。如果你已经分配一个“1”限制到一些正常句型, 和一个“2”限制到其它, 你将确定两小节组合保持一致。记得你必须确定有充足的句型覆盖所有的可能性。如果你只用“1”限制的句型, 而没有“2”限制的句型, 那么 Band-in-a-Box 将不能够为双数小节找到任何句型。最安全是使用一个“0”限制, 但是这不可能满足多数的音乐方式。4 限制时常为比较敏感的填充使用, 可用于 4 个小节乐句。普遍不使用超过 8 的限制, 这意味句型会非常少地被播放。



例子 7: 小节 13 需要正常句型。

在例子 7 中, 如果 Band-in-a-Box 正在尝试为小节 13 找一个正常句型, 它找寻句型用 0,1 (因为它从部份标志的双数小节) 或 5 的限制。如果它正在尝试为小节 14 找一个正常句型, 会用一个 0,2 或 6 的限制找寻句型 6。

## 5. 长度

后填充及正常句型可以是任何小节数目, 然而有一个普遍被使用的实际范围。其它的句型被限制到一个特定数目或小节的范围。在这里是一列句型类型, 和长度范围:

填充-只有 1 个小节长

后填充-1 个小节或更多, 通常不会多过 8 个小节

前填充-只有 1 个或两个小节长

正常-1 个小节或更多, 通常不会多过 8 个小节

结尾-只有两个小节长

预备拍-只有两个小节长

短句型和长句型之间的不同喜爱, 是在稳定和变化之间的平衡。长句型比较一致, 因为你听到很多原始音频, 完全像鼓手演奏。另一方面, 藉由短句型, 将有更多变化的乐句, 因为当单一小节被混合及相配时, 将有更多可能的组合。许多人喜爱长和短句型的组合。同时, 当有非常长的句型时, 最重要记得句型不会跨越标志部份。所以如果你指定 16 个小节句型, 但是在你的 Band-in-a-Box 歌曲中每 8 个小节有部份标志, 那 16 个小节句型将无法被播放。



例子 8: 小节 5 需要正常句型。

在例子 8 中, 如果 Band-in-a-Box 正在为小节 5 尝试找一个正常句型, 它能选取 1,2, 或 3 个小节句型, 或以一个填充结束的 4 个小节句型。它不能选取一个超过 4 个小节长的句型。

另一件事是, 对于在风格 wave 档案中的任何小节, 你能定义许多不同的句型。如此, 举例来说, 你能定义一个在小节 5 开始的 1 个小节句型, 然后你也能定义一个在小节 5 开始的两个小节句型; 一个 4 个小节句型; 8...等等

要决定什么长度的乐句将运作良好, 最重要是考虑特定的小节线是否好的分割点。举例来说, 让我们假定在一个风格 wave 档案中, 小节 15 的第 4 拍有一个钹渐弱至小节 16, 但是在小节 16 结束之前淡出。小节 15 如是 1 个小节并不好, 因为在小节 15 被使用后, 然后会直接地去一个不同的随机小节, 或许是没有一个钹渐弱。因此你将会听到一个突然的切割, 将减低鼓部份的音乐感。像这样的情形, 你要确定其它的句型没有结束于小节 15。举例来说, 在小节 14 的一个两个小节句型不好, 因为它将会在相同的地方切割, 但是一个 3 个小节句型是好的。相反地, 小节 16 将或许不会制造一个好句型, 因为它将从一开始钹已渐弱但没有开始。这不意味小节 16 将无法被使用, 它只是不是句型的开始。

好法则是至少有一个 1 小节的后填充, 正常和填充句型于每个段落, 只是确定涵盖所有可能, 你能基于鼓手的乐句决定其它的句型怎样使用。

## 6. 位置

最后的组件在句型定义中是在风格 wave 档案中的句型的位置。这一个数目在 wave 档案中代表小节数目，这是以 -1 为基础的数系统。Wave 档案的最初两个小节保留为预备拍，是小节-1 和 0。打鼓开始在 wave 档案的第三个小节，但是被称为小节 1。如此，如果你正在音频编辑器中检视小节，记得当你在文字文件提及这些小节时，在你输入句型前，需要减去 2。

如果你对这正在困惑，有两个简化的方法。一些音频编辑器让你指定小节“1”在一个 wave 档案中的任何点。只需去小节 3 及指定那是小节 1。然后，你见到任何小节数目将直接地相配到文字文件需要的数目。你能做的另一方法是：当你正实际上处理风格时，你能减去两 2 个预备拍小节，这将把轨道的其它部分移回两个小节，你见到的任何小节将是你需要输入文字文件的相同小节数目。一旦你已经完成文字文件，你能把预备拍贴回档案的开始。

### 击的定义

在 Band-in-a-Box 中，藉由在和弦后输入两个或 3 个句号，以输入击和保持（两个句号是击，3 个是保持）。当真鼓输入击或保持时，鼓在和弦期间停止，及在鼓拍播放一个单一鼓击。在和弦之前，用 1 或两个（“^”）符号输入提前（1 个“^”为 8 分音符的提前，两个“^”为 16 分音符的提前）。在真鼓中，当输入提前时，会继续一般的鼓拍，但是加入一个单一鼓击混合以强调提前。



例子 9: 小节 1 显示击, 小节 3 显示保持, 小节 4 显示 8 分音符的提前, 和小节 7 显示 16 分音符的提前。

单一鼓击通常记录在 wave 档案结束的时候, 在主要的鼓常规之后, 但是他们不一定是这样。

像句型, 击也在文字文件定义, 包含一些组件的本文行: 1) 本文“shot”, 2) 击的类型 (0 是击或保持, 1 是提前), 3) 在风格 wave 档案中, 击的小节数目, 4) 击发生在小节前或后的时脉 (1 拍=120 个时脉), 5) 击的长度 (时脉), 6) 比重, 7) 击的音量

在这里是击的定义的一些例子:

Shot,1,82,-2,455,1,100

Shot,0,83,5,360,1,90

Shot,1,171,240,200,1,80

跟随“shot”本文的六个组件, 在这作进一步解释:

#### 1. 击的类型

如果输入 0, 当和弦与两个句号 (击) 或三个句号 (保持) 一起输入时, 会使用击。如果输入 1, 当两个“^”符号 (8 分音符) 或三个“^”符号 (16 分音符) 在和弦前输入时, 会使用提前。

#### 2. 在风格 wave 档案中的小节数目

与句型相似, 真鼓风格使用 -1 基础的数, 因此当你在音频编辑器中看到它时, 需要从小节数目减去 2。一个小节可播放超过一击, 你可使用时脉调整数量以分别它们。

#### 3. 时脉调整

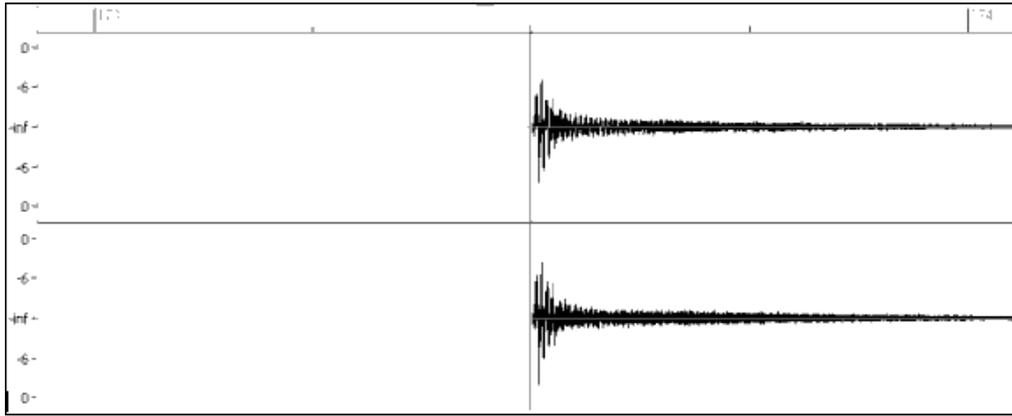
击未必是在小节线发生, 时脉调整能告诉 Band-in-a-Box 击开始的地方。测量从输入的小节的重拍到击的开始时脉数目, 使是输入的数目。如果击在输入的小节之前开始, 这里输入负数。

举例来说, 如果击记录在小节 82, 但是击被提早两个时脉播放, 将输入:

- Shot,1,82,-2,455,1,100

在另一个例子 (在下面的例子 10) 中, 一个击在小节 171 的第三拍播放。在这情况, 你需要使用时脉调整指出它在小节 171 两个拍后。因为一拍是 120 个时脉, 两拍会是 240 个时脉, 会输入:

- Shot,1,171,240,200,1,80



例子 10: 在这里击从小节开始 171(173-2), 在第三拍, 或在小节内的 240 个时脉。

#### 4. 长度

不像句型使用小节的数量为长度, 击使用时脉。如此, 举例来说, 如果一个击持续三拍, 会输入 360 (3 拍 \* 每拍 120 个时脉)。

在这里为一个持续三拍的击的例子:

- Shot,0,83,5,360,1,90

最好的效果是, 击的声音应该自然地减弱, 击的整个长度包括减弱应该输入在文字文件。这尤其重要当所有其它乐器静音时, 你所听到的是鼓击减弱的声音。

#### 5. 比重

击比重的运作与句型完全相同, 除不需要使用 0 或 9 的比重。这一个数目应该是在 1 和 8 之间, 较大的数目代表击有较大机会被选择。

#### 6. 音量

击的音量在 1 和 127 之间。如果输入 90, 音量将一点也不被调整。如果输入 1 和 89 之间, 音量将降低; 如果在 91 和 127 之间, 音量将适当地提升。一旦风格已完成, 通常较容易测试音量。

### 在文字文件中的附加项目

#### 阻截小节

在测试风格候, 你可能偶然发现来自风格 wave 档案的一个特别的小节进入另一个特别的小节时, 是不好听的。当这发生的时候, 你能在文字文件输入 “BarsBlocked” 行确定这些小节不被回放。

当 “BarsBlocked” 输入文字文件之内时, 跟随被逗点分开的小节数目。Band-in-a-Box 记下第一个小节, 而跟随的所有小节会被 “阻截” 跟随最初的小节。

如此, 举例来说, 如果输入这一行:

- BarsBlocked,24,35,41

小节 24 无法被小节 35 或 41 跟随。

然而, 当使用这功能时需要非常小心, 你不会令 Band-in-a-Box 找不到可能的小节配合。

#### 批注

当你创造你的风格的时候, 你可能想要把批注加入文字文件作参照, 或提醒关于风格的特性。能以这两个方式做: 1) 分号批注 2) Pascal-风格批注

如果你键入一个分号在文字文件, 无论它是否在行的开始或在句型定义结束的时候, 本文在分号之后会被忽略, 让你键入批注。举例来说:

- ; 这整行被 Band-in-a-Box 忽略
- pattern,normal,A,5,0,4,15; 这本文也被 Band-in-a-Box 忽略

Pascal-风格的批注是在 { 和 } 字符内的批注。任何的本文在这些字符内将被 Band-in-a-Box 忽略。不像分号, 这些批注能在句型定义的中央发生, 而且行能在批注之后继续。举例来说:

- { 这整行被 Band-in-a-Box 忽略 }
- pattern,normal,{ 这本文被忽略 }A,5,0,4,15

## 交替风格 & 扩大/减少风格

### 交替风格

一个 wave 档案可被使用多过一种风格。举例来说, 你可能想要复制一个风格, 但省略特定的填充, 或分配不同的比重到特定的句型。

在这情况, 你仍然需要创造一个新的真鼓风格组, 藉由在“Drums”档案夹中创造一个新的子目录, 及需要风格文字文件。唯一不同的是在文字文件中, 你将会有你正在使用的 wave 档案的名字, 而那一个名字将不同于文字文件名字。

举例来说, 如果有一个“MyFunkyStyle”风格是 90 bpm, 将会有这些档案:

```
C:\BB\Drums\MyFunkyStyle\MyFunkyStyle_090_Style.txt
C:\BB\Drums\MyFunkyStyle\MyFunkyStyle_090_Style.wav
```

制造一个交替风格, 你可以创造这一个档案:

```
C:\BB\Drums\MyFunkyStyleALT\MyFunkyStyleALT_090_Style.txt
```

这一个文字文件的第一行会是:

```
wavename=MyFunkyStyle_090_Style.wav
```

### 扩大/减少风格

你时常发现脉冲是 8 分音符或 16 分音符的鼓常规例子。举例来说, 不同的音乐家可能会用 16 分音符和 90 bpm 或可能会用 8 分音符和 180 bpm。在 Band-in-a-Box 中, 一些风格是用 8 分音符, 其它用 16 分音符。你可找到例子用 8 分音符风格和以一半速度用 16 分音符风格是一样好。在这些情况, 你能创造两个分开风格, 两者都指向相同的 wave 档案及用两个不同的速度。使用和“交替风格”相同的方法。在文字文件中不同速度的风格, 用 wave 档名, 及需要把“ForceWavTempo=”行加入文字文件。

举例来说, 如果有一个“MyFunkyStyle\_90” Style, 将会有这些档案:

```
C:\BB\Drums\MyFunkyStyle\MyFunkyStyle_090_Style.txt
C:\BB\Drums\MyFunkyStyle\MyFunkyStyle_090_Style.wav
```

对于一个扩大的风格, 你可以创造这一个档案:

```
C:\BB\Drums\MyFunkyStyleEXP\MyFunkyStyleEXP_180_Style.txt
```

这一个文字文件的第一行会是:

```
wavename=MyFunkyStyle_090_Style.wav
```

及需要附加一行:

```
ForceWavTempo=180
```

在制造扩大及减少风格方面, 在这里有一些附加。首先, 小节要正确相配。如果在较快速度版本的小节数目是一个奇数, 在慢速版本会有问题。举例来说, 如果你的快速版本有一个 A 后填充, 一个 A 正常, 和一个 A 填充, 及一个 B 后填充, 这意味在较慢速版本中, A 后填充和 A 正常将变成一个单一后填充小节, 但是 A 填充和 B 后填充也将变成一个单一小节, 这是不能运作的, 这可以弄糟之后的事。如果快速版本有一个 A 后填充, 一个 A 正常, 另一个 A 正常, 然后 A 填充, 然后 B 后填充会比较好。因为这一个理由, 如果你知道一个鼓部份会在两个速度被使用, 以慢速版本记录或者综合鼓部份是比较容易些, 然后这可被扩大。

你需要考虑的其它事是预备拍和结尾。两个速度的预备拍是不同的, 因此, 记录两个完全不同的预备拍是最好的。对于结尾, 也最好记录两个版本。

### 测试真鼓风格

一旦你已完成真鼓风格(或, 依照完成的程度, 甚至正在制造期间) 你能在 Band-in-a-Box 中听到它及测试它。如果你的文字文件跟据命名方法, 及位于正确的目录, 它应该自动地在 Band-in-a-Box 中出现。选择你的真鼓风格的最容易的方法是在 Band-in-a-Box 中进入 **真鼓设定** 对话框 (*选项 | 偏好 | 真鼓*), 或只是按真鼓工具列按钮。确定准许真鼓, 然后勾选“只于这一首歌曲使用这真鼓风格”。然后, 如果你在真鼓按钮上单击, 会列出所有可得的真鼓, 你的风格应该在它们之中。当你退出这一个对话框及播放你的歌曲的时候, 你应该听你的真鼓风格。

你能制造及把文字文件的改变存盘, 及当再一次在 Band-in-a-Box 中按播放的时候, 在文字文件的任何改变将有效。然而, 如果你作任何改变给 wave 档案, wave 档案需要被重新下载让改变有效。要这样做, 选择一个使用不同真鼓的歌曲, 按播放。然后停止及重新下载你正在进行中的歌曲。

## 调整音量水平

如果真鼓和 MIDI 乐器之间的音量需要平衡调整,你能在你的文字文件中,调整 dbadjust= 设定,储存它,及在 Band-in-a-Box 中按播放。你能继续这样做,直到找到合适平衡。

对于击和提前的音量水平,最好的方法是每次测试一个。如果你有超过一击或提前,你能用批注忽略其它,以测试一个,然后你总是只听到那个击或提前。举例来说,让我们假定有三个击:

- Shot,0,82,120,547,1,110
- Shot,0,83,188,1151,1,90
- Shot,0,85,380,1058,3,90

测试第一个,把一个分号加入第二和第三行的开始:

- Shot,0,82,120,547,1,110
- ;Shot,0,83,188,1151,1,90
- ;Shot,0,85,380,1058,3,90

Band-in-a-Box 将不理睬那些行,你只听到第一个击。然后你能调整音量水平直到适合,然后对第二个击...等等一样做。

## 开发者模式

当使用“开发者模式”测试真鼓风格时,它是非常有用的。在真鼓设定有一个复选框。当它被开启时,Band-in-a-Box 会做两件事。第一,当播放歌曲时,会检查文字文件的拼字。如果发现错误,会在开始歌曲之前报告错误。当开发者模式关闭时,如果在文字文件中有错字,整个句型定义会被忽略。举例来说,如果你拼错“pattern”为“patrn”,当启动的时候,你将见到一个错误讯息告诉你错字和行数。当你按确定,恢复歌曲。

开发者模式做的另一件事是:当你每次按播放时,会产生“DrumAudioResults.txt”文字文件。这一个文字文件告诉你,为每个 Band-in-a-Box 小节,从你的文字文件挑选什么。档案也有其它的整体和统计的讯息。当你微调你的风格时候,这一个讯息是非常有价值。

### DrumAudioResults.txt 档案

DrumAudioResults.txt 档案给你的第一个讯息是关于风格和歌曲的整体信息。它告诉你被使用的 wave 档案,歌曲速度,小节的总数和歌曲播放的次数。

它显示的下一个讯息是歌曲的每个小节的讯息行。每一个小节的第一个项目是在歌曲中真正的小节数目,但是之后被显示的讯息类型是基于小节是否代表句型的开始,或在一个复合小节句型中的一个后来的小节。

**在这里是句型开始的小节的一个例子:**

- 小节# 12,rel 小节=4,最大小节数=5,选择句型#21,行#26  
Normal,a sub.,盖掩(限制)=2,小节长度=2,写 2,声波(wave)小节=14,候选=11,时间=0:26

在这里是句型继续的小节的一个例子:

- 小节#13 声波小节线=15,时间=0:28

对句型开始的小节,在这里是跟随小节数目的项目:

1. rel 小节=x

这一个数目代表从上个部份标志之后的小节数目。这一个数目因此决定能否使用有限制的正常句型。举例来说,如果 rel 小节=4,一个正常的句型有 0,2 或 4 的限制可被选择,但是 1,3,5,6,等等限制不会被选择。

2.最大小节数=x

这一个数目代表到下个部份标志的小节的数目。由于句型不能横越部份标志,任何的句型长度比最大小节数=数值大,便不会被选择。

3.选择句型#x,行 #y

这是选择的真正句型,以两种不同的方式显示,以便在文字文件中容易识别。如果在文字文件中从第一个句型数起,句型#x 只计算句型,而不理会整体信息。行#y 显示文字文件中真正的行,这包括整体及任何批注行。如果你的文字文件编辑器有行编号,这是最容易的方法找到被选择的句型。

4. 类型,子段落和限制/盖掩

下一个讯息是选择的句型的:类型(Normal 正常,Postfill 后填充...等等),子段落(A 或 B)和限制/盖掩。

5. 小节长度=x,写 y

小节长度=数值告诉你在句型中的小节数目, 和“写 y”数值告诉你真正写了多少小节。在大部份的情形下, 这一个数目应该是相同的, 因为 Band-in-a-Box 总是试及使被定义的句型保持是接触过的。然而, 有时复合小节句型可能需要短些。举例来说, 如果它需要一个 1 个小节句型, 但是你只有两个小节句型。

#### 6. 声波小节=x

这告诉你被目前的 Band-in-a-Box 小节使用的, 真正风格 wave 档案的小节。记得这使用-1 为基础的数。

#### 7. 候选=x

这让你知道也许一个特定类型的句型是不足够。只要那里是至少有 1 个, 不会有任何真正的错误, 但是为了多样性, 多些会比较好。如果没有可能的候选, 你将收到一个错误讯息“\*\*\*\*\* 不能选取一个鼓音频小节给小节#x”。在这情况下, 你需要调查文字文件找出为什么这会发生。这可能只是因为定义的的句型不足够, 但是也可能是因为“过度使用”小节阻截”功能。

#### 8. 时间=

这告诉你小节被设置的分和秒时间。如果你转换了档案, 及正在为问题听转换的音频档, 这是有用的。

对于句型的继续小节, 被显示的项目是“声波小节=x”和“时间=“。例外的是填充, 在这一个情况可能有这两个讯息之一附签在行的结束。”BB 歌曲有填充, WAV 是在复合小节句型的结束。WAV 档案也有一个填充”意谓填充在文字文件中, 及目前的句型以那一个填充结束。可能有另一个讯息“\*\*\* BB 歌曲没有填充, 但 WAV 有填充 \*\*\* (可能是 Error2 如果 mask(限制)0)”, 这意谓 Band-in-a-Box 辨认出小节被指定如在句型里面的填充, 但不是在需要填充的地方。填充通常听起来都很好, 当小节为乐句时, 即使没有指定填充。如此在这些情况, 这是可以的。然而, 如果填充听起来不对, 你要在文字文件中作进一步检查。

在 DrumAudioResults.txt 档案结束的时候, 有关于你刚刚播放的歌曲的统计信息。因为风格的随机性质, 这一个讯息或许每一次是不同的, 就算播放相同的歌曲。然而你可能看一些句型发展, 那能帮助你调整风格。

总小节数对相同的歌曲总是相同的, 但是被写的句型数目是不同的, 视乎多少短或长句型被随机选择。每句型的平均小节给你句型长度的概观。长的句型好处是较一致, 短句型则较多变化。因此要在两者之间平均, 在两和 4 个小节之间的平衡是好的。

有高的平均候选数量是好的, 因为这是表示风格有好的变化的号讯。如果任何的 Band-in-a-Box 小节只有 3 或者比较少的句型选择, 会被标记为“FEWCandidates”, 及总数在底部被列出。这让你知道是否需要定义更多的句型。”复合小节句型%=“让你知道在文字文件中输入的设置。

### 在 Band-in-a-Box 中使用你的真鼓风格

如之前显示, 你能在真鼓设定中为一首歌曲选择你的真鼓风格。它也可分配你的真鼓风格到一个特别的 Band-in-a-Box 风格。这在风格制作器中设定。如果你有新的或现有的 Band-in-a-Box 风格在风格制作器中开启, 只要选择“风格|其它设定”或按 ctrl-<F10>。这开启 **其它风格设定** 对话框。在这底部是真鼓设定。



例子 11: 在风格制作器中的真鼓设定。

准许“风格使用真鼓”指定一个真鼓风格。如果风格在正确的目录中, 当你按“真鼓”按钮的时候, 它应该出现。然后你能选择你的真鼓风格, 无论何时播放目前的风格, 它将使用你的真鼓风格 (倘若已准许真鼓)。在这里也有附加的音量控制, 于这个 Band-in-a-Box 风格, 你想它较高/低, 你能在这里输入设定。也有为只调整 'A' 或 'B' 段落的音量。

你也能不勾选“容许 'a' 子风格真鼓”或是“容许 'b' 子风格真鼓”, 意谓对于这一个风格, 那一保持勾选的将会被整首歌曲使用, 不管哪个子风格现在正被歌曲使用。

### 和声制作器

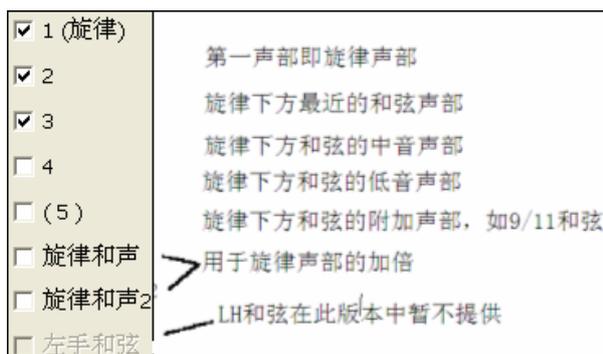
和声制作器用于创建新的和声范本。这些和声范本可用于旋律声部, 或者转接(THRU)声部(实况弹奏)。



你可以在**选择旋律和声**对话框中按 **[编辑]** 按钮去打开**和声制作器**。



可以在如下对话框看到声部的信息。



### 每个和声模板可使用 3 个信道

即和声通道 A、B、C，分别对应不同的乐器音色。如果只用一种音色，就只需使用一个通道(A)。

**提示：**要试听和声效果，必须打开一首包含旋律声部的乐曲，然后进入和声制作器，根据需要调整好和声设置，并点击[更新]按钮来感受一下和声的变化。

### 每个内声部的设置：



**信道** 只用 1 种乐器就使用通道 A，多种乐器可根据需要使用 B 和 C。

**提示：**这些信道都设置为和声信道对话框中的数字，可通过选择 **选项 / 偏好 / MIDI 信道选项** 菜单下的[和声]按钮。

**八度** 指定和声的八度位置。要注意，这个八度设置是针对右边的“高音”、

“低音”区域内的全部音符的。0~127 表示所有的 MIDI 音符，也可指定某个音符区间。

**提示：**可以让所有的和声内声部整体移动八度，点击[更多]在弹出的新对话框中指定。

**加倍(八度加倍)** 这项设置用于对内声部进行八度加倍，一般设置为-1，即产生一个额外的低八度声部。当然，也可选择-2~+2。这项加倍只针对相同的内声部，如果要使不同的内声部同时加倍，可使用旋律加倍选项。

**增加力度** 对内声部的弹奏力度进行修改。默认值为 0。

通道 A  
古典吉他

为各个信道指定音色。如果选“无”，那么该信道将不会有音色变化。

更新(U) 更新新设置。

复制(C) 粘贴(P) 复制、粘贴和声。

保存 另存为 保存和声。所有的 256 种和声范本都保存在一个档内，文件名为 DEFAULT.HAR。也可用[另存为]将和声档保存为另外的文件名，点击 *和声 | 和声编辑器 | 编辑和声档* 可对档进行编辑。

输出(E) 输入(I) 每个.HAR 文件可容纳 256 个和声模板，因此一般情况下 1 个 DEFAULT.HAR 文件就足已。当然，也可以使用[导出]功能来导出一个单独的和声模板，并用[汇入]功能将单独的模板调入 Band-in-a-Box。单个和声范本的扩展名为.h1。

测试和弦  
C 检查和声最直接的方法是试听。点击[应用]然后播放带旋律的乐曲或者直接 在 MIDI 键盘上弹奏，就可听到和声效果。点击[更新]按钮，您同样可以跟 随乐曲的演奏在 Thru 通道听到新的和声。

### 附加设置

其它(M) 点击 打开附加设置对话框。

额外和声选项

使用单八度和声	20	%
使用经过和弦（旋律）	100	%
最低和声音	0	
全部和声八度	0	
整体和声音量调整	0	
当时间短于此时无和声	0	ms
<input checked="" type="checkbox"/> 要用新和弦制作新和声		
<input type="checkbox"/> 使用吉他和声		
<input type="checkbox"/> 使用人声4度		

确定(O) 取消(C) 帮助

### 使用关闭和声

仅用于第 2、第 3 内声部。  
如果设置为 0，那么它将只使用关闭式和声。  
如果设置为 100，那么它将只使用大范围和声。  
如果设置为 2~98 之间的值，将导致和声在开放式与 关闭式之间变化(针对内声部 2 和 3)。

### 使用开放和弦（旋律） 预设= 100 %

当使用开放和声时，Band-in-a-Box 将根据音符长度、 下一音符、和弦音级、前一音符以及其它一些因素进 行音符筛选，作为用户并不需要知道具体内情。程序 会以直观的方式显示出正在使用的开放和弦：正常和 声显示为蓝色，使用开放和弦时显示为红色。如果不 需要开放和弦，将它设置为 0。

### 音符下限

设置和声声部的音符下限。

### 整体八度移动

将所有的和声内声部以八度为单位整体移动。

### 时值下限

指定时值（以毫秒计）一下的音符将不加入和声，这样可以简化和声，避免和声声部过分活跃。

### 跟随和弦改变

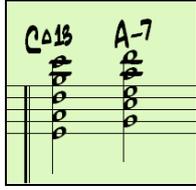
和声声部的音符随和弦的变化而改变。

某些内声部在行进中可能会出现不属于当前和弦的音符，如果勾选此项，那么该音符将被自动修改为和弦 所属的音符。

### 使用吉他和声声部

勾选后，和声制作器将使用吉他和弦声部排列方式，各个内声部将遵循吉他和弦音级排列规则。主要用吉 他和声。

## 使用人声 4 度和声



现代爵士和声一般为人声 4 度和声。例如，一个 C 和弦，同时旋律音是音符 C，那么它的实际发音可能是 C, G, D, A, E。您可以在 Band-in-a-Box 软件中选择 3 声部、4 声部或 5 声部人声 4 度，轻松地为主旋律、独奏或者 THRU（通过）声部配和声。我们在软件中加入了一些预置和声，所以，您只需简单地进行选择就可以便利地运用和声。对您现有的旋律应用一些复杂的 4 度和声，来创建新的音色。

**提示：**可以打开 c:\bb\ Tutorial - BB 2005 示范曲档夹中某些预先制作好的带有 4 度和声的乐曲，来感受一下 4 度和声的效果。

213 5声部 萨克斯组4度  
214 5声部 铜管组4度  
215 5声部 萨克斯组4度和根音  
216 5声部 协奏4度  
217 3把圆号4度  
218 4把长号4度  
219 4把小号4度

选择 213 至 219，这些都是使用 4 度和声的示范曲。例如，和声 218 使用的是 4 把长号 4 度。如果要制作使用 4 度的和声，请进入和声制作器，点击[更多]按钮，然后在“使用 4 度和声”选项框上做选取标记。

使用人声4度 这样，所制作的和声就是 4 度和声。可以制作 2、3、4 或 5 声部的 4 度和声。

## 独奏产生器

这一个模块让你定义独奏者。举例来说，你想要创建一个独奏类似 John Coltrane 的风格-传奇性的爵士乐萨克斯管手。独奏产生器让你定义重要的参数于特别的独奏弹奏，例如乐器范围(如中音萨克斯风)，额外的连奏弹奏，弹奏比大多数爵士乐手更多拍前，及弹奏比平常的摇摆更平直的 8 分音符。

除此之外，你能设定乐句选项，例如乐句应该是多长，和该在乐句之间离开多少“空间”。你也能设定演奏应该是如何“在范围之外”。(Coltrane 会被设定成最大限度的！)

独奏者制作区

在独奏模板对话框中点击 [编辑] 打开独奏范本制作器。

编辑 (E)

**提示：**[导出]、[汇入]可保存或调入磁盘上的独奏产生器。点击[另存为]可将独奏产生器保存为 .sl 文件。

**独奏者编辑器**

号码  比博普爵士 中音萨克斯 姓名

注解

独奏者为(L)  乐句长度  至  拍

选择ST2独奏者 乐句间的乐器间格-多密集(F) ?  %

ST2风格  \* .ST2 默认值(D) 间隔长度  至  拍

.ST2  '越界播放'范围(U)  至  1=in, 9=out

音色改变  加强连奏  %

音程  至  选择 增加延迟度 (/120ppq)

和声  增加八分音符的间隔 (120ppq)

更换乐器  设置 增加力度 (-127..+127)

风格改为  设置 最大音符为1拍(默认=0)

.STY   对V大和弦像V7  对全部大和弦像属7 (怨曲式)  立体声真轨  真图表  用吉他和 Tab 真轨组数目

副独奏者  A  B  C  D  只选择简单的乐句  处理V7像V和弦 (使用于StoneZ ST2)  处理所有7和弦像大三和弦 (使用于Blues ST2)

在标题框中插入标题以及在注解框中输入希望添加的注解。(Num 域将自动填写)

号码 1 比博普爵士 中音萨克斯 姓名 比博普爵士 中音萨克斯

在注解框中，我们可以输入类似“基础的比博普萨克斯独奏，将使用摇摆风格。”等等的信息。

注解 基础的比博普爵士 中音萨克斯 独奏，将使用摇摆风格。如果速度比较慢，阻止‘双倍时间’？

可以在如下选项框中定义音符的类型（摇摆 8 分音符、平直 8 分音符还是 16 分音符，等等）。

独奏者为(L) 摇摆乐的八分音符

在此可以选择适合乐曲的风格库(\*.ST2 或 ST3)。

选择ST2独奏者  
ST2风格 J\_SWING.ST2 \*.ST2 默认值(D)  
.ST2 摇摆乐的八分音符

\*.ST2 按下[\*ST2]按钮，将使用 ST2 风格库中的风格演绎乐曲，例如，J\_SWING.ST2 适用于爵士摇摆乐曲。

注意：如果您想根据.ST3 数据库创建独奏产生器的风格，您仍可以选择.ST2，软件将自动替换相应的.ST3 文件，前提是：(a) 数据库可用；(b) 您已经在“选择独奏产生器”对话框中选择了“使用大的独奏产生器文件”选项。

选择

按下独奏产生编辑器中的[选择]按钮，可以选择独奏产生器使用的乐器(如次中音萨克斯)。

选择包括一般独奏者音程的乐器

18: 爵士风琴	67至90
22: 手风琴	55至84
23: 口琴	60至84
25: 古典吉他	48至76
26: 钢弦木吉他	48至76
27: 爵士电吉他	48至76
33: 声学弦贝司	36至55
41: 小提琴	55至90
54: 人声和音-鸣	48至76
57: 小号	55至82
58: 小号	43至70
60: 弱音小号	55至83
65: 高音萨克斯	56至87
66: 次高音萨克斯	49至80
67: 中音萨克斯	44至75

这样会设置此乐器的音色及此乐器用来独奏的建议音程。您可以在按OK后在对话框内设置音程来改写此设置

确定(O) 取消(C) 帮助(H)

也可以从“音色变换”窗口选择乐器，但是，使用[选择]按钮来选择，其相应乐器的音符范围将自动显现。

和声 17 超级萨克斯(4+1)

如果您希望对制作的独奏加入和声，请点击和声选项框，从下拉式列表中选择一种和声类型。

更换乐器 每段主歌 设置

“更改乐器”可以使您快速设置独奏产生器切换成其它乐器的方式。使用此选项，在每段、每 4 个小节、8 个小节或每 16 个小节等等，更换乐器。按下[设置...]按钮，来选择要更换的乐器，包括每种乐器适用的音符范围。

额外独奏者#1

乐器(I) 选(1) 清除(L)  
颤音琴

音符范围(R) 53 至 89

副独奏者  
 A  B  C  D

子独奏产生器选项框仅用于那种带附加独奏产生器的情形。这些选项框可以将附加独奏产生器设置为子独奏产生器，将其作为一种不同的乐器来演绎风格。

有关附加独奏产生器硬盘组及其性能的详细信息，请向 PG Music 公司联系咨询。

乐句长度	<input type="text" value="4"/>	至	<input type="text" value="20"/>	拍
乐句间的乐器间格-多密集(F) ?	<input type="text" value="25"/>			%
间隔长度	<input type="text" value="0"/>	至	<input type="text" value="5"/>	拍
'越界播放'范围(U)	<input type="text" value="1"/>	至	<input type="text" value="7"/>	1=in, 9=out
加强连奏	<input type="text" value="5"/>			%
增加延迟度 (/120ppq)	<input type="text" value="0"/>			
增加八分音符的间隔 (120ppq)	<input type="text" value="0"/>			
增加力度 (-127..+127)	<input type="text" value="0"/>			

若想改动”乐句长度”、”休止长度”和”独奏范围”参数，只要单击相应按钮然后输入参数值即可。

比如，将”音符延长 %”设置为 10%。，则表示将现有的音符长度延长 10%。将迟滞设置为 -5，将使独奏演奏比其它爵士独奏程序更多的甚至更有感情的 8 分音符。

**增加力度**设定将根据输入的数值增加每个音符在独奏中的力度，或**减少**力度如输入值是负数。

最大音符为1拍(默认=0)	<input type="text" value="255"/>
---------------	----------------------------------

设置每拍的最大音符数量。这将决定独奏听觉上的效果，比如非常快速的演奏就需要每拍包含更多的音符。你能控制独奏将使用最多的音符数目于每四分音符。

例如，您可以设置一种”摇滚吉他”独奏产生器使用不超过 16 分音符，则将产生一些 32 音符的吉他急奏。或者，您可以仅使用四分音符或更长音符来产生一段爵士独奏来用于视听练习或供学生练习使用。

<input type="button" value="输入"/>	<input type="button" value="输出"/>
-----------------------------------	-----------------------------------

使用 [输入] 按钮从磁盘加载独奏，按[输出]按钮，保存您的独奏和您的朋友分享您的劳动成果。

<input type="button" value="另存为"/>
------------------------------------

将独奏档换名保存。

<input type="button" value="复制"/>	<input type="button" value="粘贴"/>
-----------------------------------	-----------------------------------

使用 复制/贴上 复制独奏的所有设定。复制到未名明的独奏者 # 产生一个新的独奏者。变更存盘到默认值档案。

<input type="button" value="确定(O)"/>
--------------------------------------

当您对您的选择很满意时，请按[确定]按钮。

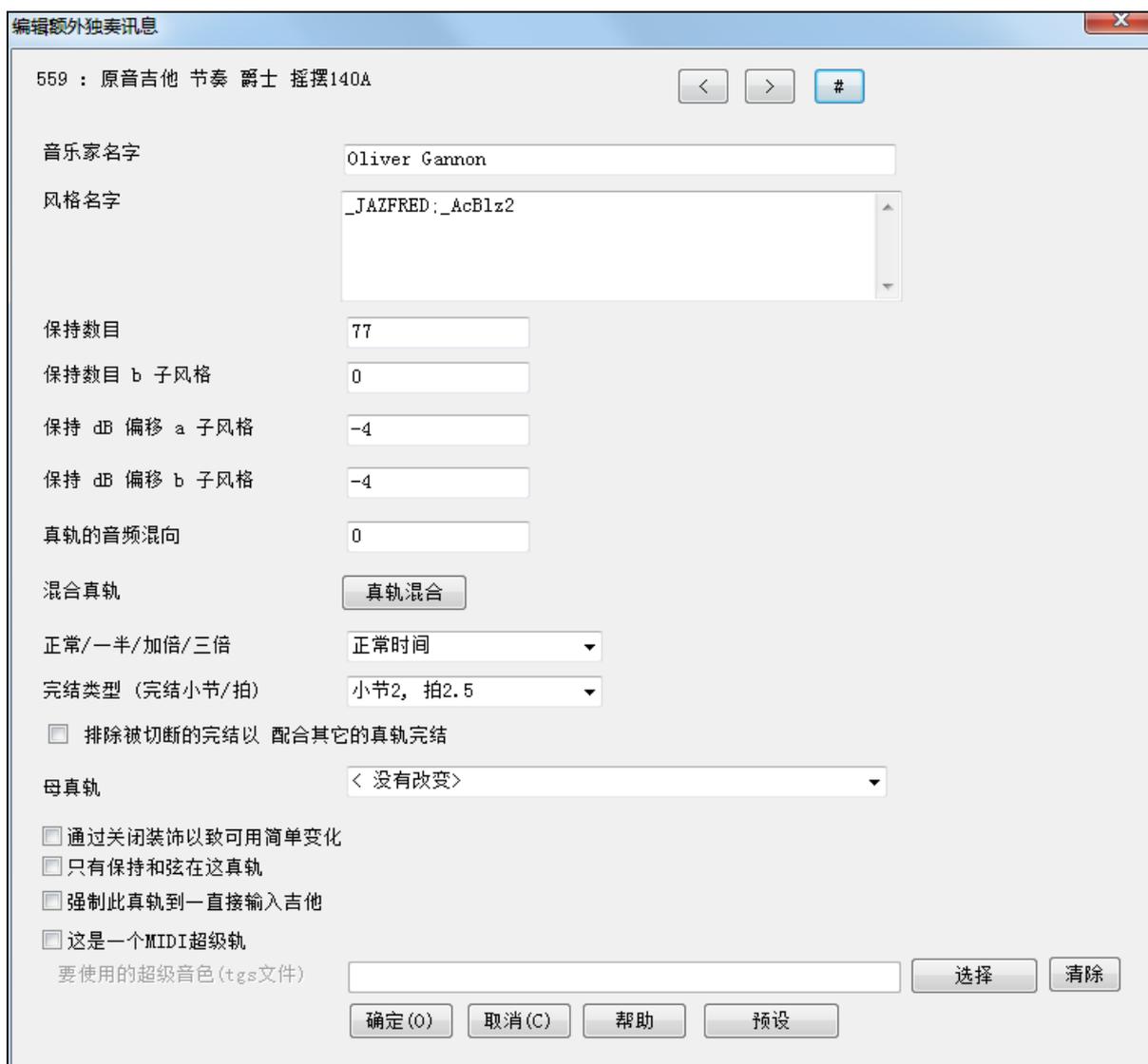
#### 编辑真轨独奏

<input type="button" value="更多"/>
-----------------------------------

**独奏者产生器**对话框现在可以让你修改很多的真轨参数。

在**独奏者产生器**按下 [更多] 按钮。

这会启动**修改额外独奏讯息**对话框。它让你更改关于真轨的参数。



# 如果你有真轨乐器的编号并要修改，你可以按下 [#] 按钮并输入编号去选择。

< > 你可以用这些按钮在真轨独奏清单中前行或后退去进行选择。

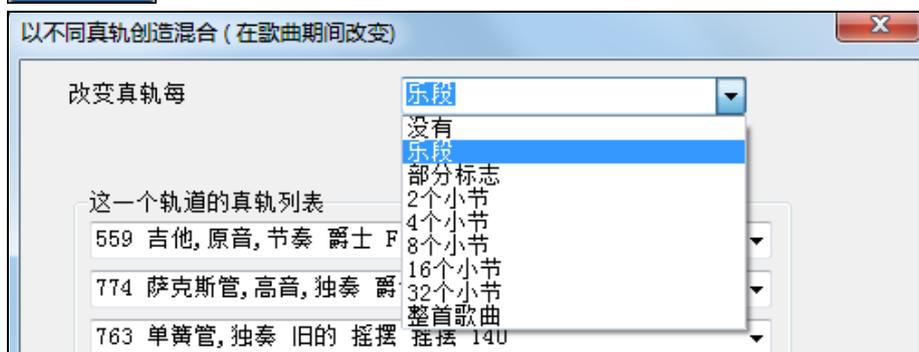
提供“音乐家名字”，并且对于使用个别乐器的风格有“风格名字”。

“保持数目”和“保持数目 B 字风格”在当输入歌曲的断奏或保持和弦时能确认播放的档案位置。

“保持”的演奏音量能被调整 +/- 64 dB。“a”及“b”子风格有分开的设定。

乐器的“音频混向”能被调整。

**真轨混合** 类似独奏混合曲，并可依次序改变多个真轨乐器。



同时全部播放 也有选项在真轨列表中所有十件乐器在轨道一起播放。

在第二个项目上开始

用 zplane.development 新的 élastique Pro V2 时间延展和音转调引擎让真轨可演奏在时间减半，双倍时间或甚至是三拍子。



**技术上的提示:** 这数据储存在名为 RTExtra.bin 的档案中。如果你想改变这些设定，而且想要保留，你应该复制这一个档案做备份，因为 PG Music 升级时可能会重写它。

### 制作独奏范本的 10 个步骤:

1. 点击[独奏模板]按钮打开独奏模板窗口。
2. 选择一个空白独奏模板，然后点击[编辑]按钮。
3. 插入独奏的标题和备注。例如将标题定为比博普萨克斯，加入”基础的比博普萨克斯独奏，将使用摇摆风格。”备注。
4. 选择模板类型（也就是音符类型），这里选择”摇摆 8 分音符”。
5. 点击[选择] 确定独奏所使用的乐器（如 Tenor Saxophone）。

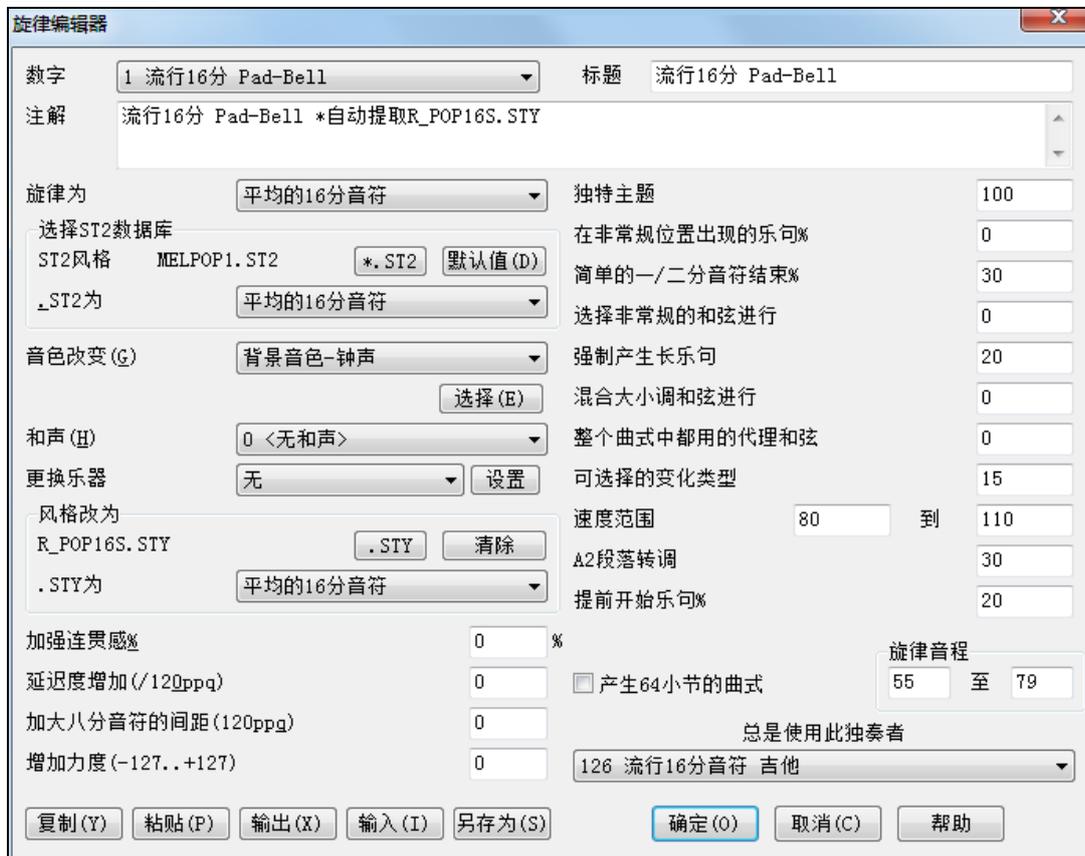
**提示:**也可在音色切换窗口中选择乐器，不过点击[选择]指定乐器时，该乐器的音域将被自动插入音符范围。

6. 根据需要调整乐句长度、间隔长度和溢出范围等参数。
7. 将连奏延续调到 10%，音符的饱满度增加 10%。
8. 将增大延迟调到-5，这将产生比其它 Jazz 独奏更多的音符。
9. 将增大八分音符的间距调到-5，八分音符将比其它 Jazz 独奏更加平滑。
10. 点击[确定]完成。接下来，程序会花费一点时间产生独奏模板，产生完毕将可自动播放。

## 旋律产生器

Band-in-a-Box 提供伴奏范本，除此之外，还可创建新的用户模板。

**歌唱者制作区** 在旋律产生器对话框中点击此钮打开伴奏模板编辑器。



## 编号

在这里选择一个要编辑的伴奏模板。右边会显示范本标题，下方为备注。

### 选择 ST2 数据库

为伴奏模板选择相关的 ST2 数据库。这里列举了一些：

MEL1.ST2=Jazz Swing (8 分音符)

MELPOP1.ST2 (Pop Ballads, 16 分音符)

MELWLZ1.ST2 (Waltzes, 8 分音符)

MELROK1.ST2 (Rock, 8 分音符)

**提示：**独奏产生器数据库同样使用 ST2 副档名，但它与伴奏模板数据库文件并不通用。伴奏模板数据库文件很易辨认，它们一般都以 MEL 开头。

音色改变 (G)	背景音色-钟声	选择 (E)
和声 (H)	0 <无和声>	
更换乐器	无	设置

改变音色区域可以选择乐器音色和和声，改变乐器区域用于指定音色在哪个段落变化。

风格改为		.STY	清除
R_POP16S.STY			
.STY 为	平均的16分音符		

在风格改变为...窗口下，可为伴奏模板选择一个风格样式。

加强连贯感%	0
延迟度增加 (/120ppq)	0
加大八分音符的间距 (120ppq)	0
增加力度 (-127..+127)	0

连奏延续%改变音符的饱满度。例如萨克 e 通常使用较长的连奏。

**增大延迟 (/120ppq)**——指定延迟出现的时间，对于伴奏范本，一般应设为 0。

**增大八分音符间距 (/120ppq)**——一般设置为 0。如果设置为 0 以外的值，八分音符将被分解。

旋律产生器中其余的设置用于控制程序产生何种类型的旋律。

### 调外乐句

一般保持为 100%，以保持伴奏与乐曲主题的一致性。如果设置为 100% 以外的值（如 80%），伴奏模板将产生一些超越乐曲主题之外的音符。

### 例外乐句

旋律产生器会根据乐曲内不同的位置点，产生相应的乐句。例如，旋律的开头 2 小节一般适合放上“开放乐句”。不过如果想突破这些基本原则，可以将该选项设置为 0% 以外的值，这样旋律产生器将尝试产生一些不合常规的乐句。

### 简易结尾 (1 或 2)

这个设置仅针对 JazzSwings (MEL1.ST2) 或 Waltz (MELWLZ1.ST2) 数据库。它决定 A 段 (AABA 结构) 结尾的百分比时间，这部分通常用简易的结尾 (1 或 2 个音符) 来代替完整的乐句。

通常，AABA 曲式使用 A 段结尾处的简单乐句作为终结，因此这个数值一般设置为 80% 或更高。默认值为 80%。

### 非常规和弦进行

如果设置为 0 以外的值，旋律产生器将使用非常规的和弦进行，例如，对于 Dm7|G7|Cmaj7 连接，旋律产生器可能会以 Dm7|Db7|Cmaj7 Am7 代之。预设为 0。

### 使用长乐句

该百分比决定旋律产生器产生的乐句长度 (4 小节或更长)，最好不要超过 20。预设为 20。

### 大小调混用

典型的大调和弦进行为 (C 调时) Dm7|G7|Cmaj7，相应的 Am 小调的典型进行为 |Bm7b5|E7|Am6。该设置决定乐曲中大、小调和弦进行模式的混用比例。默认值为 0。

## 使用置换和弦

通常，在一首 AABA 结构的乐曲中，每个 A 段都会使用同样的和弦进行。如果设为 0 以外的值，旋律产生器将可产生一些置换和弦，用于不同的 A 段，以使乐曲更富于变化性。默认值为 0。

## 变化性

当旋律产生器决定使用何种类型的乐句时，它将同时参考这里的变化设置。如果取一个较高值，结果将导致更多的旋律音符，但是和弦进行更加不规则。默认值为 15。

## 速度范围/自动速度

指定速度范围。默认值为 110~180 bpm。

自动速度在**旋律产生器**窗口中设置。

## A2 段移调

对于 AABA 结构的乐曲，通常第二个 A 段会移调，例如，A1 段为 Eb 调，A2 段可能会变到 Gb 调。伴奏模板可以保存这些移调信息，并应用在乐曲中。

这个设置决定乐曲移调的几率。一般情况下的移调范围为 2（上、下移动一个调）、3（到关系调）或 4（到属/下属调）个半音。

默认值为 30。如果为 0 则不使移调。

## 乐句先现

调整乐句的先现时间，默认值为 20。

## 总是使用该独奏模板

既然旋律产生器也可以产生独奏，因此在这里同样也可以指定所需的独奏模板。不过如果设置为“0—无独奏”的话，程序将智能化地从中挑选出一个独奏范本。

复制(Y)	粘贴(P)	复制、粘贴伴奏范本。
输出(X)	输入(I)	单独输出、输入 Melodists.M1 文件内的伴奏范本。
另存为(S)		将范本另存为一个.MEL 档，每个档可容纳 256 个伴奏范本。

预设的范本文件为 DEFAULT.MEL，在**旋律产生器**对话框中每点击一次[确定]，DEFAULT.MEL 档将会自动更新保存一次。

## 吉他弹奏产生器

这是一项非常实用的功能。Band-in-a-Box 在作品中各处插入真正的吉他声音，聪明地安排任何旋律于一个吉他和弦独奏。或你能自订现有的吉他弹奏设定，或在吉他和弦独奏中重新制造你自己的吉他弹奏。

和弦独奏	吉他弹奏者制作区	在吉他窗口中点击[和弦独奏]，然后在对话框中点击此钮可打开吉他模板编辑器。
	编辑(E)	



**编号:** 选择吉他模板编号。

**标题:** 吉他范本标题。

**备注:** 备注文字。最多可容纳 100 个字符。

**吉他音色:** 选择吉他音色。

**把位:** 如果设为 0, 那么吉他可演奏的和弦将限制在当前把位上。如果设置为 5, 那么吉他不仅可演奏当前把位, 而且还可演奏上方 5 把位的和弦。

#### 强制开放把位

这个选项可以强制所有的吉他声部都开放把位。如果旋律音符的音域很宽, 就需要勾选此项。

#### 音符起始长度

下面这些设置用于指定音符起始长度, 即在和弦之前必须产生多长的音符 (4 分音符 = 120 点):

移动琴码	5	<input type="checkbox"/>	强迫使用开放位置
在新和弦上	50	点数	90 %
第1拍	50	点数	90 %
第2拍	150	点数	70 %
第3拍	110	点数	70 %
第4拍	150	点数	70 %
经过音	50	点数	0 %

注意观察上图的这些设置 (调入 2# 吉他范本):

- 如果出现的音符是“新和弦的第一个音符”, 而且不是紧跟其它音符之后, 而是间隔至少 50 点钟点以上 (一个四分音符为 120 个点钟点), 那么和弦将获得 90% 的发声时间。

- 如果出现的音符（不是和弦的第一个音符）位于”小节第一拍”，而且不是紧随其它音符之后，而是间隔至少 50 时钟点以上（一个四分音符为 120 个时钟点），那么和弦将获得 90%的发声时间。
- 同理，位于 2、3、4 拍的音符，起始时间越来越长，这是吉他手习惯的和弦独奏奏法。
- 所谓”经过音”，是指不占拍点的时值很短的音符，它一般是依附于其它正拍音符之后。在上图例子中，经过音将不会作为和弦音发声，因为它的起始时间为 0。

### 扫弦设置

如果吉他和弦音在同一时刻发出，那么它产生的是拉扯式和弦效果。实际上吉他手多采用扫弦方式来演奏。

扫弦	
扫弦速度	80 ms <input type="button" value="拨弦"/>
延迟扫弦的开始时间 %	0 % <input type="button" value="扫和弦"/>

**扫弦速度:** 设置扫弦速度和延时。

**延迟时间%:** 用来设置类似于错拍或慢发音的吉他演奏技巧。

**拉扯式 / 扫弦:** 点击这些按钮使用预设的时间值。

### 包含的和弦类型

包含的和弦类型	
最佳和弦	100 %
当前最适用的和弦	0 %
适当和弦	50 %
高级和弦	25 %
反常和弦	0 %
密集和弦	0 %
Lenny B. 风格	0 %
密集式和弦	0 %
包括开放和弦	绝不

指定哪些和弦包含在和弦独奏中。

其中

最佳和弦：一般专业吉他家常用的和弦

适当和弦：流行的替换和弦

高级和弦：难于演奏的和弦

反常和弦：许多场合应该避免使用

密集和弦：要求食指横置演奏

### 包含的音级

要包括有以下音符数的和弦			
2个音符	100 %	4个音符	100 %
3个音符	100 %	5个音符	100 %
		6个音符	100 %

可以选择包含进和弦独奏的和弦音级。在上例中，和弦中的 2-6 音将被包含进去。

### 和弦修饰

装饰和弦	
装饰频率	100 %
装饰类型	7, 9度音(爵士)

**修饰频度:** 指定修饰的使用频度。

**修饰类型:** 指定修饰类型：

- 流行吉他模板一般只使用 9 和弦修饰，也就是用将 C7 和弦改为 C9，将 Cm7 改为 Cm9。
- “7 和弦/9 和弦”则用于爵士风格，它将用 Cmaj7 来代替 C，用 Cm7 来代替 Cm 等等。
- “7/9/11/13”用于”高级爵士”风格修饰，即在和弦上增加 11 音和 13 音。

改变吉他范本设置后，点击此钮，然后以 DEFAULT.GIT 文件名保存到\bb 目录下。

单独的吉他模板可以复制、粘贴以及汇入、导出。

## 第十五章：参考

### Band-in-a-Box 菜单描述

本章逐条讲解 Band-in-a-Box 软件的所有菜单命令。

#### 档菜单

新建(N)	
打开(O)	F3
打开特殊(U)	▶
保存乐曲(S)	F2或Ctrl+S
乐曲另存为(A)	
保存特殊(V)	▶
导入(W)	▶
浏览风格信息(B)	Ctrl+F9
载入风格特殊(Y)	▶
制作风格(Z)	▶
文件共同设置(F)	▶
打印和弦/旋律	Ctrl+P(C)
打印多个乐曲(K)	
退出(X)	Alt+F4

档

**新建：**建立一个空白的和弦图，开始一首新的乐曲。

**打开：**打开 显示及开启所有可得的档案类型 (MGU、WAV、WMA、MP3、MID、KAR、CDG 和 CDA)。而且它记得你的偏爱，因此，你能限制它到一个特定的档案类型。

**打开特定文件：**使用更多具体选项的子菜单打开乐曲。

打开下一首歌(N)	Shift+F8
打开上一首歌(P)	Ctrl+Shift+F8
打开(使用自定义对话框)(C)	Ctrl+Shift+F3
打开(使用标准对话框)(S)	Alt+Shift+F3
打开指定风格的乐曲(F)	
打开有旋律的乐曲(M)	Alt+F3
打开乐曲收藏夹(V)	Shift+F3
个人偏好文件夹(X)	
打开卡拉OK文件(KAR)(O)	
由曲名打开乐曲(T)	Ctrl+F3
制作乐曲标题	Ctrl+F6(R)
打开MIDI文件	F7(I)
打开MusicXML档(U)	
打开声频(WAV, WMA, MP3, WMV, CDA)(W)	
寻找档案(Y)	
开启音频及和弦 (WAV, WMA, MP3, WMV, CDA)(A)	
开启音频和弦精灵 (WAV, WMA, MP3, WMV, CDA)(3)	
音频和弦精灵的公用程序(Z)	

**打开下一首乐曲 / 打开下上一首乐曲：**快捷键 Shift+F8 和 Ctrl+Shift+F8。

**打开（使用自定义对话框）：**使用自定义的对话框打开文件，支持长文件名，可选择不同的显示字体，并能记住设置（不同于 Windows 预设的对话框）。

**打开（使用标准对话框乐曲）：**使用 Windows 标准的文件选择对话框。

**按过滤后的风格打开：**使用风格过滤，打开同一风格类型的档。

**打开有旋律的乐曲：**打开带有旋律的 Band-in-a-Box 文件 (文件扩展名为 mg?)。

**打开偏爱的乐曲：**将打开一个对话框，在其上将显示出最近使用过的 150 首乐曲。

**收藏夹：**打开近期使用过的档夹的列表，可以快速查询。

**打开卡拉 OK 文件(KAR)：**在 Band-in-a-Box 中直接打开卡拉 OK 档，可以显示歌词和乐曲的和弦符号。

**按标题打开：**该功能可以指定关键词，打开符合搜索条件的档。

**重建乐曲标题清单：**更新当前文件夹的歌曲清单而无需打开乐曲选择器。

**打开 MIDI 文件：**加载 MIDI 文件，演奏时屏幕上出现智能的和弦编译。MIDI 档案读入段落标志及显示它们如部份标志。

**打开 MusicXML 档导入乐谱程序如 Finale、Sibelius、和 Guitar Pro 的 MusicXML 档到 Band-in-a-Box。**

**开启音频 (WAV, WMA, MP3, WMV, CDA)：**开启一个 WAV、MP3、WMA、WMV 或者 CD 音频 (CDA) 格式的音频档，并以 1/2, 1/4, 或 1/8 的速度回放。这是采谱或分析声音的好帮手。

**搜寻档案** 寻找一首 Band-in-a-Box 歌曲 (或者任何 Band-in-a-Box 能开启的档案)，包含过滤字组被发现在文件名或在档案中的任何本文中。

**开启音频有和弦 (WAV, WMA, MP3, WMV, CDA) 指令开启 WAV, WMA, MP3, WMV 或 CD 音频档，分辨和弦及小节线。**

**启动音频和弦精灵... (WAV, WMA, MP3, WMV, CDA) 将开启和弦精，为现有的 Band-in-a-Box 歌曲分析和弦 (有一个 WAV 档案在音频轨道上)。**

**音频和弦精灵功能**开启一个对话框，用便利的选项

- 在 Band-in-a-Box 中 制造/删除 速度映像。
- 从歌曲删除音频档。
- 自动-设定调号，按钮在音频和弦精灵中。
- 准许/不准许 BB MIDI 风格。

**保存乐曲：**保存当前乐曲。

**乐曲另存为：**以其它的名字另存当前乐曲。

**保存特殊**打开一有更多保存乐曲选项的子菜单。

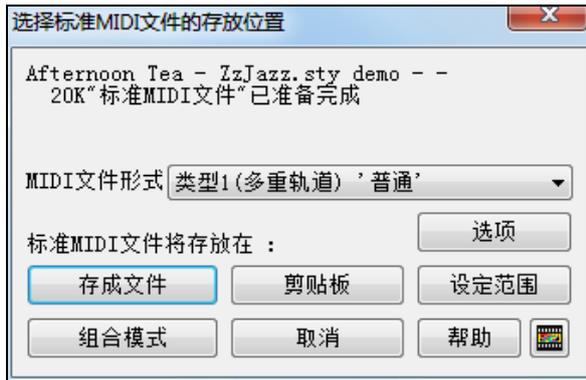


**保存乐曲和音色：**所有设定通常与 Band-in-a-Box 档案一起储存。该功能可以保存当前文件中某段内的详细信息和所有设置，比如音色变化等等。你也能在这一个对话框中固定选择的轨道。

**保存乐曲为 MIDI 档** 保存乐曲为一标准 MIDI 档。你可以保存为格式 1 (多轨道) 或格式 0 (单一轨道) 档。也支援卡拉 OK MIDI 档。



要保存 MIDI 档為格式 0、1、或卡拉 OK 档，按下 MIDI 档按钮，並選擇所想的 MIDI 档格式。



在此有个选项，允许分轨保存鼓，这是一种特殊的类型 1 的 MIDI 档，以独立音轨保存各种鼓乐器——如小军鼓、吊镲等。当将这种类型的 MIDI 档加载到 PowerTracks Pro Audio 之类的音序软件时，可以对鼓组中的每个鼓件进行精细调整。

**存成文件** 创建 MIDI 文件并保存到磁盘上。

**剪贴板** 将 MIDI 文件复制到 Windows 剪贴板中，以便直接复制到其它音序器中。

打开菜单 **选项/优选** 对话框，可以控制如何将乐曲旋律、独奏和伴奏写入 MIDI 文件中。

**选项** [选项] 按钮开启 **MIDI 档案选项** 对话框，可以控制如何将乐曲旋律、独奏和伴奏写入 MIDI 文件中。

**设定范围** 通常会为整首歌曲做 MIDI 档案，但如果你想要设定范围，可按这一个按钮。

**组合模式** “整批转换 MIDI 档案”功能让你用一个步骤产生多个 MIDI 档案，于档案夹中每首 Band-in-a-Box 歌曲产生一个 MIDI 档案。

### 保存乐曲为 MusicXML 档

Band-in-a-Box 支持 MusicXML 因此你可以很轻松地汇出你的 Band-in-a-Box 乐曲到乐谱程序如 Finale、Sibelius、和 Guitar Pro，同时仍然保留 Band-in-a-Box 乐曲中的和弦。

**导出乐曲成音频 (wav, wma, mp3, mp4, m4a)** 转换乐曲成你所选择的音频格式并将其保存到你所指定的位置。

**发送乐曲到 SoundCloud.com 成 (wav, wma, mp3, mp4, m4a)** 上传乐曲到你的 SoundCloud.com 户口并根据你所指定的文件格式。

**以电子邮件为附件发乐曲** 允许你以电子邮件为附件发一首乐曲 (.MGU 或 .SGU)，风格 (.STY 和 .STX) 或已转换的音频档 (m4a、wma、wav、或 mp3)。

导入打开一子菜单并有选项去导入一档案到当前乐曲。



**从 MIDI 档导入旋律** 允许你从一档案 (\*.MID) 导入 MIDI 数据到旋律音轨。

**剪贴簿中导入旋律** 允许你把粘贴在剪贴簿中的 MIDI 数据(例如来自 PowerTracks 的音序)导入到旋律音轨。

**从 MIDI 档导入独奏声部** 允许你从档案 (\*.MID) 导入 MIDI 数据到独奏音轨。

从剪贴簿中导入独奏声部允许你把粘贴在剪贴簿中的 MIDI 数据(例如来自 PowerTracks 音序)导入到独奏音轨。

**从 PG Music MIDI 文件中汇入和弦 (在剪贴簿):** 适用于自 PG Music 公司生产的 PowerTracks Pro Audio 等软件汇入和弦。注意: 使用此选项, 并不能读取和编译任何 MIDI 档的和弦, 若想从任一 MIDI 档汇入和弦, 请使用 档| 导入| 从 MIDI 文件汇入和弦选项。

#### 自剪贴簿上的 PG Music MIDI 档汇入和弦

大部分 PG Music 程序的和弦可以复制到剪贴簿并以此指令导入。

#### 从 MIDI 文件中汇入和弦:

使用和弦检测精灵检测 MIDI 档中的和弦, 并把 MIDI 音符汇入旋律声部或独奏声部。

**汇入 MGU 歌曲** 汇入部份或者所有现有的 Band-in-a-Box 歌曲到目前的歌曲, 藉由设定来源和目的地范围的选项, 汇入讯息的类型 (和弦、旋律、歌词等等), 和更多。

**混合歌制造商** 启动混合歌制造商 - 这让你自动地制造歌曲的混合歌。

浏览风格讯息...打开风格选取器窗口并有完全的风格信息。

菜单并有选项去加载一风格。



加载用户风格可在长文件名对话框选择加载风格。

#### 选择偏好的风格

打开最近使用的 150 个风格模板

#### 载入前一种 (后一种) 风格

加载乐曲风格库中当前范本的上一个或下一个风格范本。这些功能在 档| 加载风格特殊 菜单。快捷键: Ctrl+Alt+Shift+F8 ( Alt+Shift+F8)。

#### 寻找真轨替换目前的 MIDI 风格

这将搜寻最好的真轨替换你目前的 MIDI 风格而且问是否你想要使用它。

**为目前风格载入示范**, 载入风格示范, 为目前风格载入示范歌曲。可单击屏幕上的风格的名字。为目前风格, 显示“加载歌曲示范”的选项。

#### 开启/关闭 风格

被关闭的风格名字前显示一个符号, 它将不再发声或写任何资料到 MIDI 文件。最常用于 MIDI 档载入旋律轨时让风格不发声。

#### 确定提取含有风格的乐曲

此项可以保持风格, 这样, 所有后续加载的乐曲将自动加载此风格 (即便乐曲本身带有不同的关联风格); 此菜单选项提供了便捷地使用同一种风格播放乐曲的功能。如果发现了一种自己喜欢的新的风格, 使用此菜单选项, 就可以便捷地试听各种乐曲加载了此风格后的效果, 而不必麻烦地每次加载风格。例如, 我们发现了一种“GARNER”风格, 想试试不同乐曲载入此风格后的效果。

选择 档| 加载风格特殊| 确定提取含有风格的乐曲 并确定这项目没有启用, 当载入乐曲试听时, 您会发现乐曲本身的关联风格没有被加载, 而是加载了 GARNER 风格。您可以使用 [风格] 按钮或 档| 加载风格特殊 菜单, 改变乐曲加载时的预设风格。新选定的风格将作为预设加载风格, 直至您重新选择了另外的风格, 或者关闭了强制风格选项后加载了另外一种风格的乐曲。

## 风格别名

给风格起一个别名。



创建一个新的别名，单击别名列表中的一个空白名，或如果你想要改变一个现有的别名，在你想要编辑的别名上单击。

- 按原始风格下的 [选择]，选择你想要被替换的风格。
- 按取代风格下的 [选择]，指定用来替换的风格（别名）。
- 如果你想要输入一个风格名字，使用 [自定义] 按钮。

当你已经成功地创建一个别名的时候，在主窗口的风格框中将出现一个小箭头，表示一个别名风格被汇入。

**提示:** 去掉 *允许任何风格别名* 的勾选，就可不准许别名功能。勾选 *确认取代* 确认替换。

### 它也为歌曲关掉风格别名功能

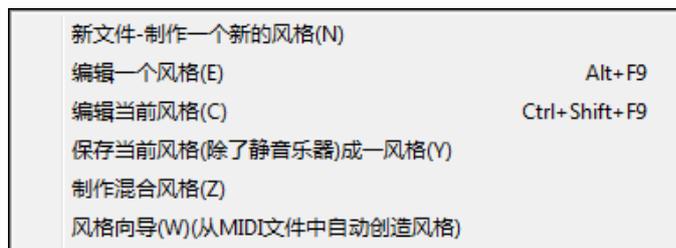
#### 自动-替换 MIDI 风格至真轨风格当歌曲载入的时候

如果你有许多使用较旧 MIDI 风格的歌曲，而且想用真轨，能藉由选择选单档 | *加载风格特殊 | 自动替换 MIDI 风格至真轨风格*。然后，如果你安装了所需的真轨，你的 MIDI 风格将替换至真轨风格。也有一个手动选项当需要时做，为特定的歌曲不准许功能，或转回它如果你想要 MIDI 风格。

#### 当歌曲被载入的时候，建议真轨风格替换

这是手动选项以自动-替换 MIDI 风格。它将建议真轨风格替换，但是不自动地加载它们。这在真轨工具列按钮选单中手动进行。勾选“自动-替换”不准许。

风格产生器打开一子菜单并有选项去制作和编辑风格。



**新建风格 - 制作一个新风格** - 这功能让你使用风格产生器开始创建一个新风格。

**编辑风格 编辑现有的风格** - 这让你从磁盘中编辑一个现有的风格 (\*.STY)。编辑后的风格可以储存为同一名称或不同名称。这功能使用风格产生器。

**编辑风格 编辑当前的风格** - 这让你快速地开启风格产生器去编辑当前的风格。当前的风格是在主屏幕风格方块上所显示的风格。通常你也可以用 **Ctrl+F9** 快速开启它。

#### 储存当前乐曲 (静音乐器除外) 成风格

储存使用中风格当前选择的声部到 \bb 文件夹。如果，例如一个 MIDI 风格加入了真轨，真轨将会一同储存到风格而风格名称会有一个 = 的符号前缀。所以如果你加入了一个原音贝司真轨到 ZZJAZZ 风格并以此功能储存它，名称便会更改为 =ZZJAZZ.STY。它并且保存 MIDI 超级轨和 Hi-Q 乐器 (或其他 TGS 文件)，并基于音量自动计算 dB 偏移量，以现有的偏移量作考虑。

在风格产生器单击 [重建] 按钮后这新的风格名称便会加入到其他风格的清单。

### 制作混合风格

混合风格这一特点能让您创建并演奏包含 5 种乐器的风格！例如演奏一首带有 Reggae 贝斯、Rock 鼓、Salsa 钢琴或联合任何 5 件乐器的乐曲。

**风格精灵（自动从 MIDI 档创建风格）** 打开风格创建精灵，能够自动将 MIDI 档(.MID)转换为 Band-in-a-Box 风格(.STY)。只需要打开 MIDI 文件，选择选项，点击“保存为风格”。

**档功能文件共同设置：** 打开档功能的子目录。

更换目录(路径)(D)	Ctrl+D
在当前目录下执行资源管理器(E)	Ctrl+Alt+F3
运行资源管理器(选择文件夹)(X)	
把乐曲自动更名为长文件名(A)	
更改磁盘中任何文件的文件名(R)	
更改当前文件的文件名(C)	
从磁盘中删除文件(S)	
删除它(N)!	
将文件类型(乐曲,风格)关联至Windows(W)	
移除文件类型(乐曲,风格)至Windows的关联(I)	
制造MIDI档案的批次档.(M)	
改变在目前的档案夹的所有的歌曲至一个特定的速度(V)...	
改变在目前的档案夹的所有的歌曲至一个特定的风格名字(V)...	
改变在目前的档案夹中的所有歌曲至预设混音(Z)	

**更换目录(路径)：** 改变 Band-in-a-Box 工作时的预设档夹。

**在当前目录下运行资源管理器：** 在当前或选定目录下打开文件资源管理器。

**运行资源管理器(选择档夹)：** 打开一浏览档案对话框并让你选择一档案夹。

**把乐曲自动更名为长文件名：** 将当前目录中的所有乐曲自动重新命名为长文件名（使用标题作为文件名）。

**更改磁盘中任何档的档名：** 重命名当前文件。

**磁盘中删除档：** 将文件从磁盘上删除。

**删除它! (从清单删除当前乐曲文件)** 删除当前乐曲。

**将档类型(乐曲,风格)关联至 Windows / 类型(乐曲,风格)的**

**制造 MIDI 档案的批处理文件** 将整个档案夹的 Band-in-a-Box 歌曲转换成 MIDI 档。你可以选择文件名是基于文件名字或歌曲标题。这一功能可用 **MIDI 档案** 对话框中的 [整批模式...] 按钮设定。

**改变在目前的档案夹中的所有歌曲至一个特定的速度** 将在档案夹中的所有歌曲设定为你输入速度，但是它不能复原。(速度个别地重置)。

**改变在目前的档案夹中的所有歌曲到特定的风格名字**也是不能复原。

**改变在目前的档案夹中的所有歌曲到预设混音应用预设混音**为在组合右击选单的设置.不能复原。

**打印乐曲一和弦/旋律** 打印当前乐曲

**多版打印...** 打印多个选定的 Band-in-a-Box 档

**退出** 关闭当前档并退出 Band-in-a-Box 档菜单的最下面是最近使用的 5 个 Band-in-a-Box 档，可以直接点击，调入 Band-in-a-Box 中，进行编辑或播放。

被开启的最后五个档案在选单的底部列出, 由 0 到 4 号。

## 编辑菜单

撤销(U) 粘贴	Ctrl+Z
重做(R)	Shift+ Ctrl+Z
剪切(T)	Ctrl+X
复制(C)	Ctrl+C
复制特殊(K)	▶
粘贴(P)	<Ctrl+V>
删除从..到..	Alt+K(Δ)
插入小节(I)	
删除小节(D)	
移动和弦/旋律(Q)	
乐曲曲式(V)	▶
转调(O)	▶
速度(W)	▶
歌词(X)	▶
和弦(Y)	▶
和弦产生器	Ctrl Shift B (E)
播放当前和弦表和弦	<Shift> Enter (E)
和弦设置(H)	Alt+F5
移动轨道(L)	
设置当前小节(S)	F5
乐曲注解(M)	
设置拍号(小节范围)(N)	
自动产生乐曲及标题(Z)	

:编辑

**注意：** 如果拖动鼠标选定了一块区域（突出显示部分为选定部分），然后，再选择一个编辑菜单命令，对话框中的选项框将根据选定的区域自动调整为正确的值。

**撤销/重做** 撤销和重做上次操作

**剪切**功能跟删除命令相似并从乐曲中移除小节。

将和弦复制到剪贴簿。复制一乐段和弦，方式跟在 Windows 字处理程序中复制文本是相同的。若要选择要复制的区域，请将鼠标光标置于小节去开始选择。然后，按住鼠标左键，在该区域上拖动鼠标。这样做的时候你会看到该区域颜色将倒置（即看起来是暗）。当你选择了所需区域的和弦进行复制，然后释放鼠标按钮。通过使用 **Ctrl+C** 键或选择 **编辑 / 复制** 菜单项去复制选定的区域到剪贴簿。

复制命令将选择范围的内容复制到剪贴板中。可以用 **Ctrl+C**，或选择编辑|复制菜单进行复制。

**复制特殊**打开一子菜单并有更多选项去复制。

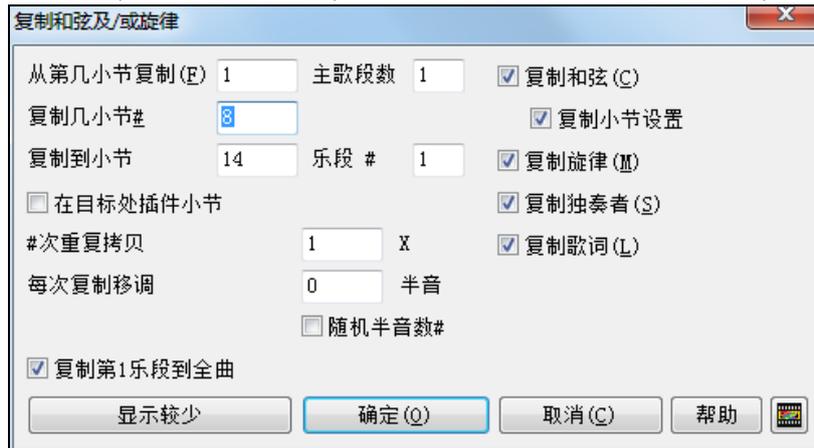
复制从..到..(F)	Alt+C
复制休止符(Y)	
复制/移动轨	

**范围复制 / 复制休止符**

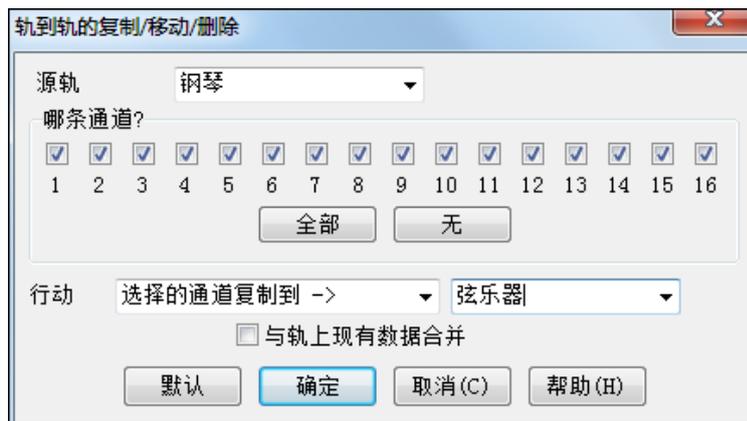
其中一个最好的方法去複製和弦是 **複製從...到...**命令，或按 **Alt + C** 去啟動**複製和弦和/或旋律**對話方塊。

**複製休止符**命令同樣會彈出**複製休止符**對話方塊以允許複製休止符。這些對話方塊允許你指定要複製的

小节数量，要複製到的位置，和有選項去複製和弦、旋律、獨奏，和/或歌詞。



复制 | 移动音轨可以打开轨到轨的复制/移动/删除对话框，可以在此对话框中进行从一个音轨复制到另外一轨的操作。



在对话框中，你应该选择“源轨”和目标音轨是选择的通道复制/移动到。

源轨可以是任何 Band-in-a-Box 的音轨 – 贝司，鼓，钢琴，吉他，弦乐，旋律，或独奏。

你可以从任何音轨将任何通道复制到任何其他音轨。用途的例子包括：

- 加载 MIDI 档到旋律音轨，并将低音部分复制到贝司的音轨，然后冻结贝司音轨。这允许你设置与 Band-in-a-Box 使用相同音轨的 MIDI 档。注意：该指令在复制后自动冻结目标音轨。
- 以真图表演奏，在另一乐器上加倍真轨的声部。若要执行此操作，生成一钢琴真轨到钢琴的音轨上。然后将钢琴音轨复制到弦乐音轨，并设置一弦乐音色。你现在听到真轨钢琴，与加倍了钢琴声部的弦乐。
- 将真图表替换为 MIDI 版本。如果有可用的真图表，在上面的示例中复制真图表。然后在原有音轨上消除真轨。你现在有真图表 MIDI 声部演奏而不是真轨，你也可以跟任何 MIDI 音轨一样编辑该声部等。

在目标音轨还有一选项“与轨上现有数据合并...”。

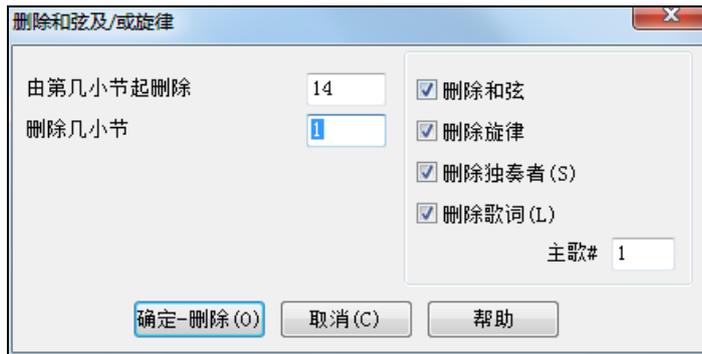
### 从剪贴板中粘贴和弦

如果剪贴板中已经复制了和弦，把和弦图上的高光空格移到需要贴和弦的小节用 Ctrl+V，或选择编辑|粘贴菜单进行粘贴。

**窍门：**复制的片段被保存在剪贴板中，可以反复使用。如果您的乐曲是结构，可以复制第一段贴到后面。剪贴板的内容甚至保留到加载新乐曲之后，因此您也可以乐曲之间粘贴。

### 擦除范围

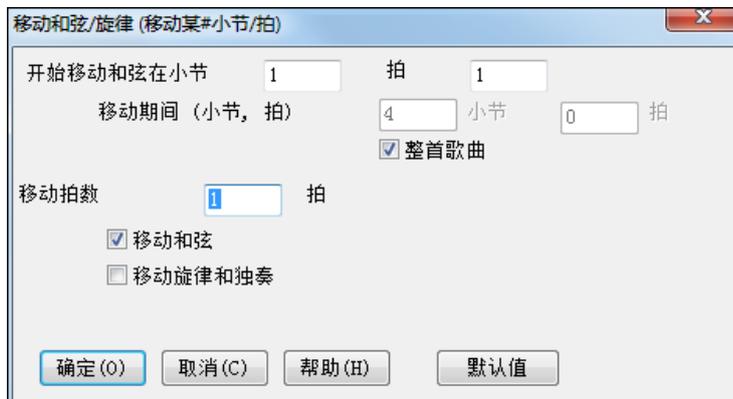
人手指定起始和结束的小节进行操作。



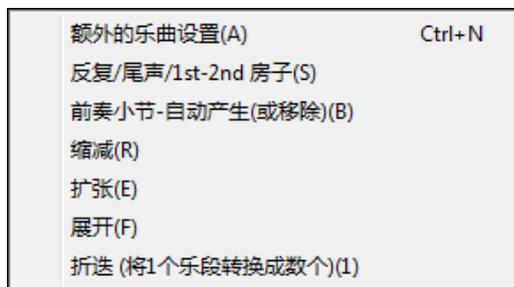
入小节 插入一定 # 的小节到和弦谱。

除小节 把一定 # 的小节从和弦谱移开。

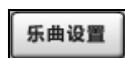
移动/和弦/旋律 功能容许移动任何数目的小节/拍的范围。



曲式打开一子菜单并有曲式的选项。



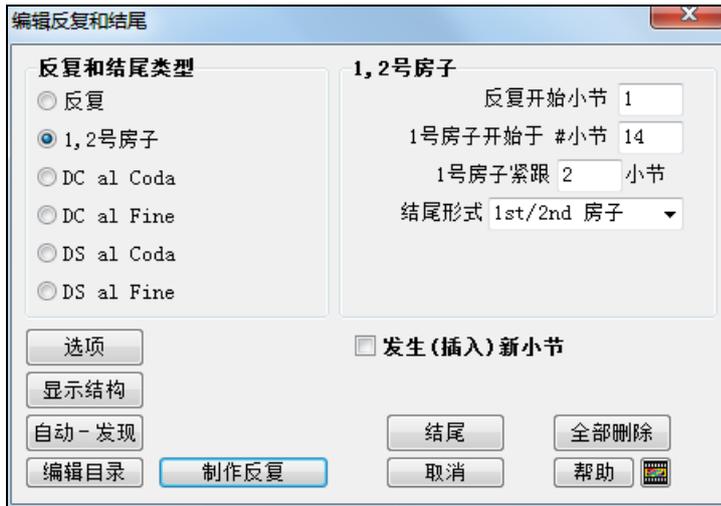
### 乐曲设置



按下主窗口乐曲标题下的 [乐曲设置] 按钮，可以进入乐曲设置对话框。在本手册的制作歌曲 PowerGuide 章节中，有关于乐曲设置的详细介绍。

### 反复/结尾/1, 2 次结尾

给领奏谱加上反复记号和结尾，能够显示和打印出 1, 2 次结尾。菜单中的这项命令可以打开编辑反复和结尾对话框。



### 前奏小节（自动产生或删除）

针对小节进行的几项操作，可以自动产生或删除已产生的前奏小节，在当前位置插入或删除小节

**时值减半：**和弦长度减半。

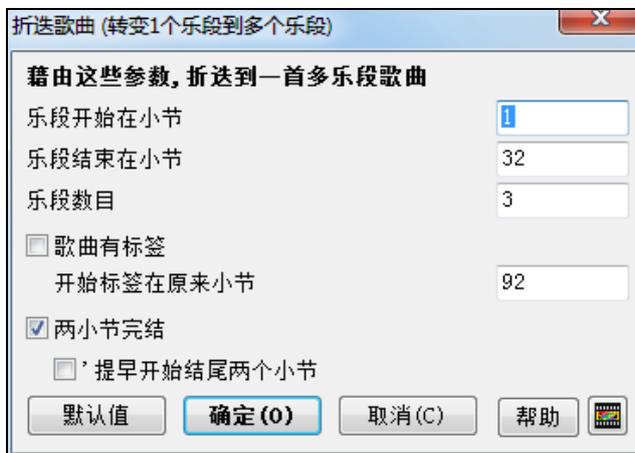
**时值加倍：**和弦长度加倍。

### 展开（转换为一个大的乐段）

把多段乐曲转变为一大段流水谱，去掉反复和循环。例如：



**折迭(转换一大乐段成多段小乐段)** 一首歌曲的一大乐段转换成多段小乐段，基于你在折迭歌曲对话框中输入的讯息 (乐段开始, 乐段结束, 标签等等)。



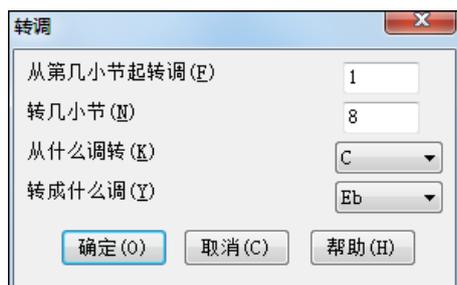
如果你已经汇入一个 MIDI 档案，你可能有一个 96 个小节长的档案，但其实是有 3 个乐段，而每段有 32 个小节的歌曲。你能使用 **编辑|折迭 歌曲**选项将这档案转换成一个 32 小节的歌曲，包括插入标签结尾，和 2-小节完结。



**移调:** 移调的子菜单包含了几种基本选项。

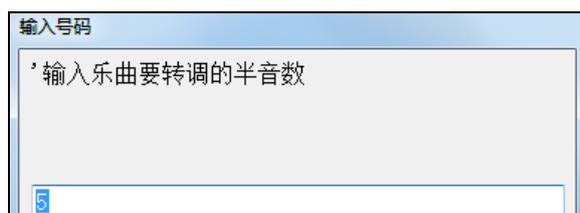


移调 范围。从第几小节开始，持续几个小节，调号设置。小节数值能输入或你能把部分歌曲转调，藉由突出显示你要转调的区域，选择这一个选单项目，及输入你想要转调至的新音调。

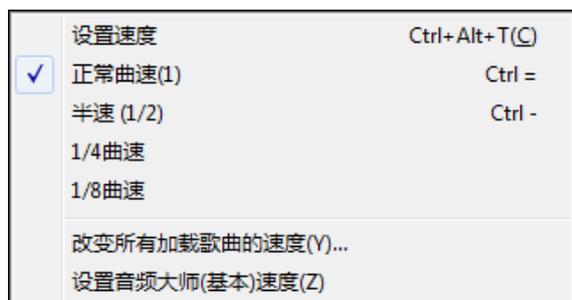


**整曲移调—降低 / 升高一个半音**（或指定的移调度数，以小二度半音音程为单位。）

在这里输入移调的半音数目。



**速度**打开一子菜单并有选项去设置乐曲速度。



- 当启动一首新歌的时候，速度是基于风格设定的。这是在风格档案中埋入的速度。它会被重新设定到任何的速度。
- 设置速度
- 标准速度
- 速度减半
- 原速度的 1/2
- 原速度的 1/4
- 原速度的 1/8
- 加载一个音频文件并使用速度功能减速来播放，这不会改变音高，是采谱或分析声音的好帮手。
- 如要练习乐曲，能够在更快或更慢速度下演奏是很有用的。你可以输入一个数值去改变每一首已加载的乐曲的速度。

**改变所有加载歌曲的速度...**

在练习曲子时，能在较慢或更快的速度下演奏它们是很有用的。你可以输入一数值去更改每首已加载的乐曲的速度。

**设定音频主 (基本的) 速度**，确保速度伸展以正确的主速度为基础。

**歌词**打开一子菜单并有选项去显示或编辑歌词。

在所在小节输入歌词(L)	
放大歌词窗口(B)	Ctrl+ Shift+L
歌词文件窗	Ctrl Alt Shift L (R)
复制歌词至剪贴板(C)	
复制第一段主歌至整首乐曲(Y)	
清除基于小节的歌词(W)	
只清除歌词(O)	
删除几段主歌的歌词(U)	▶
把歌词前移至时间线(H)	
把歌词后移至时间线(K)	
移动歌词(点)(T)	
插入拍子至歌词中(N)	
从歌词中删除拍子(D)	
用时间列表编辑歌词(V)	
人声合成器 - 自动模式 (从歌词+旋律生成人声音频)(X)	
人声合成器 - 手动模式 (从歌词+旋律生成人声音频)(Z)	

### 在当前小节中输入歌词

在当前时间位置打开歌词输入框。

### 大歌词窗口

打开大歌词窗口来看歌词以及和弦符号。

### 歌词文件窗口

以全屏方式显示歌词，可以轻松地进行复制和粘贴歌词的操作。歌词然后将在大歌词窗口中显示。

### 复制歌词至剪贴板

将乐曲歌词/和弦复制到 Windows 剪贴板。

**复制第一段主歌至整首乐曲**把第一主歌的基于音符的歌词复制至乐曲余下部分。

**清除基于小节的歌词**清除基于小节的歌词。

**清除基于音符的歌词**只清除基于音符的歌词。

### 清除几段主歌的歌词

从清单中选择要清除歌词的主歌。

### 歌词前移(推后)

歌词前移(推后)。

### 移动歌词 (时钟点) / 歌词中插入小节 / 歌词中删除小节

当乐曲中插入小节或改变小节节拍后,此项功能将保持原有的歌词对位。

### 将歌词作为事件列表进行编辑

打开歌词编辑对话框，可以进行编辑，插入，添加和删除的操作。

### 人声合成器 - 自动模式... (从歌词&旋律生成人声音频)

你附有歌词的旋律或独奏音轨可以转换成一人声音频音轨，通过将它发送到第三方厂商的人声音合成器 Sinsy。选择语言，日语或英语，并女性或男性的歌唱家之一。你可以调整声音的性别，从一个 -0.8 到 +0.8 的范围。更高的值是更有男子气概。如果你的音轨并不包括歌词，你可以输入一个音节并使用在没有歌词的音符上。

使用“自动”指令，你的乐曲将自动发送到乐曲服务器并返回一音频档到音频音轨上。这可能需要几分钟。当人声合成器已生成时，时，导入音频文件对话框会打开。按 [确定]，将其导入到音频轨道。。

### 人声合成器 - 手动模式... (从歌词&旋律生成人声音频)

使用此指令，Band-in-a-Box 将生成一个名为 Sound.XML 的档并将其保存在 bb\Data\SRequest。使用你的浏览器导航到 [www.sinsy.jp](http://www.sinsy.jp) 并上传该 xml 档。名为 sound.wav 的档将返回并载入到你乐曲的音频音轨上。

和弦打开一子菜单并有选项去编辑和弦。



### 和弦替换对话框（选择您自己的）

让您看到一个当前进行和弦的替换表，同样您可以在和弦表上点击鼠标按钮或点击和弦替换按钮使用本功能。

### 自动发生替换和弦

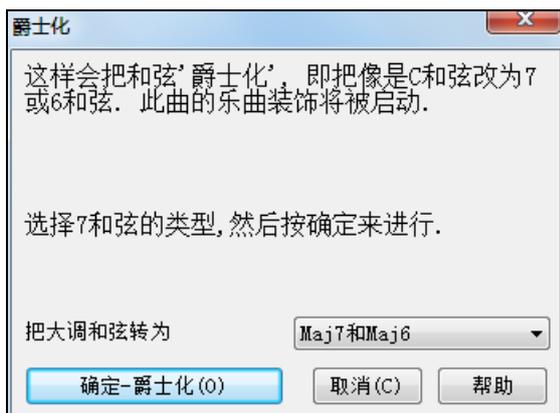
自动为部分乐曲或整首乐曲找出替换和弦。

**和弦重新协调对话框(可选择的)** 显示歌曲的目前小节，和一系列建议的和弦进行于目前的旋律，基于旋律和你选择的类型。

**自动-产生和弦重新协调** 为全首歌曲或部分歌曲产生全新的和弦进行。选择这一个选单选项开启重新协调对话框。

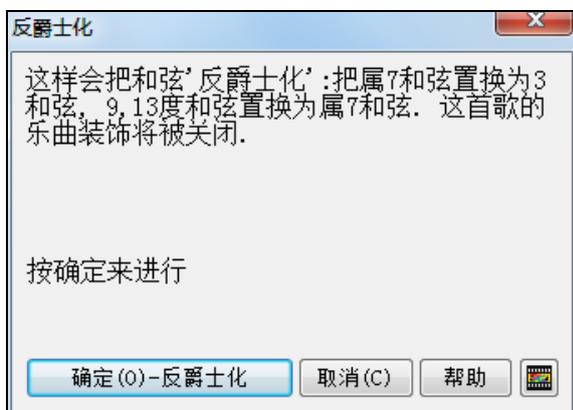
### “爵士化”和弦

“爵士化”和弦式和弦转换类似如下：C 和弦将自动转变为 Cmaj（7<sup>th</sup> 和 6<sup>th</sup> 和弦）。



### “反爵士化”和弦

“反爵士化”式和弦转换将 7 和弦转变为 3 和弦（例如 C7 变成 C），9 和弦和 13 和弦变成 7 和弦。

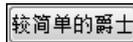


**搜寻/替换和弦** 搜寻及替换和弦，包括如万用字符(\*)的支持。



对话框也有“爵士化”和“反爵士化”功能。

 按这一个按钮使和弦进行常态化为九个大多数流行乐曲或爵士乐常用的和弦。真轨用这些“正常”和弦演奏得更好。

 “简化爵士和弦”选项将简化像 C13#11#5 的和弦到只是 C9。

### 编辑和弦快捷方式档案(shortcut.txt).../更新和弦快捷方式

如果你发现了一个 Band-in-a-Box 软件不能识别的和弦，你可以在一文本文件添加你自己的快捷方式并把它命名为 c:\bb\shortcut.txt，那么 Band-in-a-Box 将允许你在将来键入那个和弦。单击此菜单命令来打开或创建你自己的和弦快捷方式档。请务必保存编辑后的档。更改并不会生效，直到你选择 **编辑 | 和弦 | 更新和弦快捷方式**..

文本文件 \bb\shortcut.txt 允许你添加新的和弦快捷方式。如果你找到一个 Band-in-a-Box 不会接受和弦，像 Csus2 而它期望是 C2 时，你可以输入这一单行 (没有引号) “Csus2@C2”。然后每当你键入 Csus 2 时 Band-in-a-Box 将输入和弦 C2。你还可以使用它作为快捷方式。例如，如果你输入的 j@maj7 Band-in-a-Box 会让你键入 Cj 作为 CMaj7。请参阅有关快捷方式的示例档 c:\bb\pgshortc.txt。

**注意:** 该 shortcut.txt 档不随 Band-in-a-Box 一起提供，否则会覆盖你的档。c:\bb\pgshortc.txt 档应仅用于 PG Music 公司在 Band-in-a-Box 所,提供的快捷方式。

如果您发现 Band-in-a-Box 不能识别您的和弦，可以在 \bb\shortcut.txt 档中增加这个和弦。这是一个文本文件，编辑修改过后要存盘，然后选择更新和弦列表。

### 和弦构建器

可以用鼠标点击构建和弦。

### 播放当前和弦窗口的和弦

此功能演奏和弦表上当前的和弦，更方便的使用方法是在和弦表上按 **Shift+Enter** 键。

### 和弦设置

打开和弦选项对话框，对和弦进行各种设置。



也可以点此按钮或 **Alt+F5** 打开和弦选项对话框。

### 移动音轨

此项允许您将任何音轨（贝斯、鼓、钢琴、吉他、弦乐、旋律、独奏）按指定的时间长度前移或后推。例如，可以将贝斯音轨稍微前移，以使贝斯手可以“引领乐队”。

### 当前小节设置

此命令可以打开当前小节编辑设置对话框，在此对话框中，可以更改当前小节的速度、音色、音量、风格、真鼓风格、以及和声等。在本手册的相关章节以及在线帮助档中都有关于当前小节设置的详细介绍。你能设定改变于每个乐段及/或一个特定的乐段发生。

### 乐曲注解

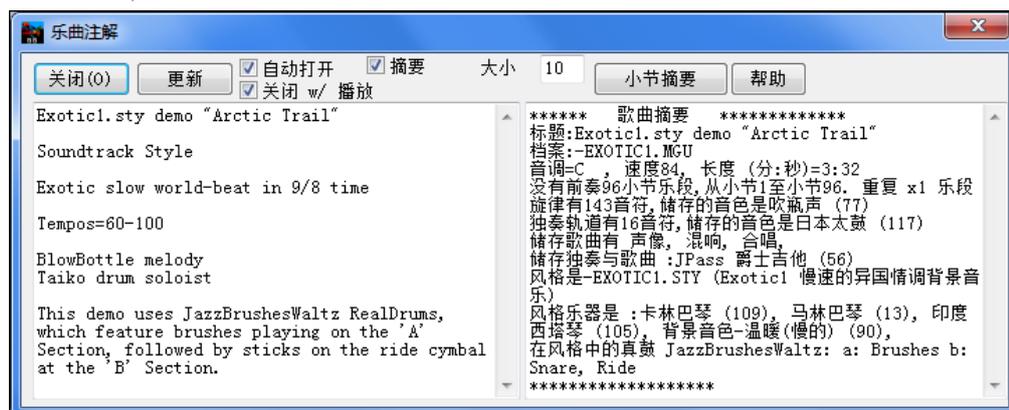
添加乐曲备注信息。最多可以输入 2000 个字符，带有备注的乐曲批注字样变成粉红色。



单击 **[批注]** 按钮可启动**乐曲批注**对话框，可以用来键入或编辑关于这首乐曲的批注，选择“自动打开”选项，将每次加载这首乐曲时会显示批注。

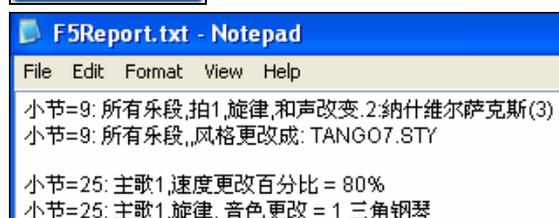
歌曲批注有一个选项让你可在回放期间自动关它。当设定这选项时，按播放时，批注按钮会关闭；按停止时，批注按钮不会重开。这个设定和“自动-开启”组合时，确定当歌曲开启时，批注开启，但是在回放期间关闭。

歌曲批注有一个“摘要”复选框。如果选择，你将见到一个附加的窗口，自动地显示歌曲的完全摘要(标题/速度/音色)，及其它特别功能，例如：子风格音色改变或和声。



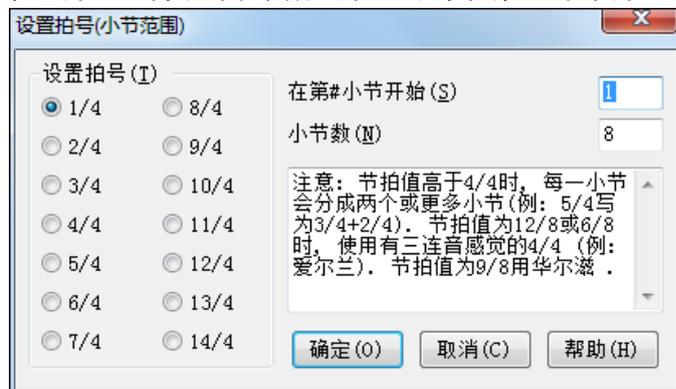
大小 10 可选择乐曲批注字体的大小。

小节摘要 按 [小节摘要] 按钮去观看在编辑小节设置对话框 (F5) 内所有设置更改的报告。



### 设置拍号 (指定小节范围)

可以通过[编辑]设置拍号 (指定小节范围) 菜单选项，使指定小节范围应用特定的拍号。比如原曲是 4/4 节拍，第 13 小节改变为 5/4 节拍。可以选定此菜单选项，按下 5/4 按钮，然后，输入拍号变化的起始小节位置为 13、持续的小节数量为 1 (表示仅第 13 小节为 5/4 拍)。



拍号的变化将打印输出在乐谱和主奏表上。



产生乐曲标题：为乐曲产生标题。主窗口上也有一个按钮可以进行此项操作。

## 选项菜单



### MIDI/音频驱动设置

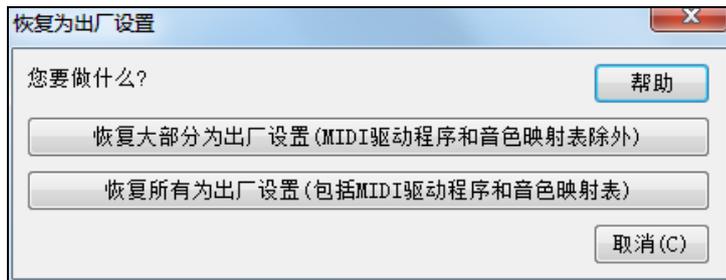
选择 MIDI 输入/输出驱动（设备端口）及选择合成器 / 声卡音色表。选择 **[执行驱动程序精灵]** 按钮以辅助你选择。单击 **[音频设定]** 按钮，如果你需要建立音频驱动程序，像是 ASIO 驱动程序。这在 MIDI 及音频 安装指令章节中详细地讨论。

### 替换 MIDI 驱动

当主 MIDI 驱动（端口）被其它软件占用时，可以通过此菜单选项设置一个临时 MIDI 驱动（端口）来完成 Band-in-a-Box 中的工作。

### 恢复为厂家设置

该选项将全部重置所有的 MIDI 驱动设置为出厂默认值。此功能也可以撤销鼓组和 MIDI 驱动的设置，使其全部恢复为厂家设置。



如果选择了”大多数”，则音色表和鼓组将保持不变，不会被重置为厂家设置。如果选择了”所有”，则所有的设置都会被重置为出厂设置。

### 查看所做的更改

此功能智能化的查找、分析和显示 Band-in-a-Box 程序安装后所做的更改。

### 语言选择

选择程序接口的语言，预设英语。当前版本支持的语言将显示在对话框中。国际语言版本的支持文件可以到 [www.Band-in-a-Box.com](http://www.Band-in-a-Box.com) 下载。



### MIDI 音色, 等等



### 保存预设配置 (保存在文件 Mysetup.DK 中)

该文件保存的信息如下:

- MIDI 信道/音色/力度/混响/合唱/音色库
- 音色表
- 常用音色和其它设置
- 鼓组

#### 保存/加载替换的鼓组音色表

除了预置的一套鼓组，您还可以自定一套，用这个命令进行替换。

#### GM 音色库 乐器一览表

打开音色表以备参考。

#### 给 MIDI 设备发送 SysEx 信息

当要将不同的音色（包括由 SC-Pro 之类的音色编辑器混合出的音色）加载到 MIDI 设备，或者如果您的合成器需要一个 SysEx 信息以设置为某种模式，可以使用此项便捷地发送一个带有可配置延迟（预设为 100ms）的 SysEx 文件。

如果您希望在每次演奏开始自动向 MIDI 设备发送一个 SysEx 档，您可以制作一个 STARTUP.SYX 档，并将其保存在 c:\bb 目录中，这样，每次打开 Band-in-a-Box 软件，将自动向您的 MIDI 设备发送一个 SysEx 命令。

如果要在演奏过程中发送一个 SysEx 档，请选择 *选项 | MIDI 音色, 等等 | 发送一个 SysEx 档 (\*.SYX)* 菜单选项，来打开发送 SysEx 文件窗口。由于某些 MIDI 设备需要延迟时间在 SysEx 讯息中，SysEx 文件预设延迟时间为 100ms。

如果要更改这个延迟时间设置，请使用 *选项 | MIDI 音色, 等等 | 制作高级音色匹配* 菜单选项，输入 SysEx 延迟值(以 ms 为单位)。如果设为 0，软件将自动恢复为预设设置 100ms，我们可以设的最小延迟时间为 1ms。

#### 注意:

使用 PG Music 公司出品的 PowerTracks Pro Audio 或 SC-Pro Editor/Librarian 之类的软件可以制作出 SysEx 文件。这种档的开头是 F0 (16 进制)位，结尾是 F7 位。

如下为一些可以通过 Band-in-a-Box 使用 SysEx 档的示例:

应用一个自定义的设置或者应用您通过 SC-Pro Editor /Librarian 创建的音色;

当 Band-in-a-Box 软件打开时自动发送一个 GM 模式启用的信息。

#### 从 GM 音色库择乐器

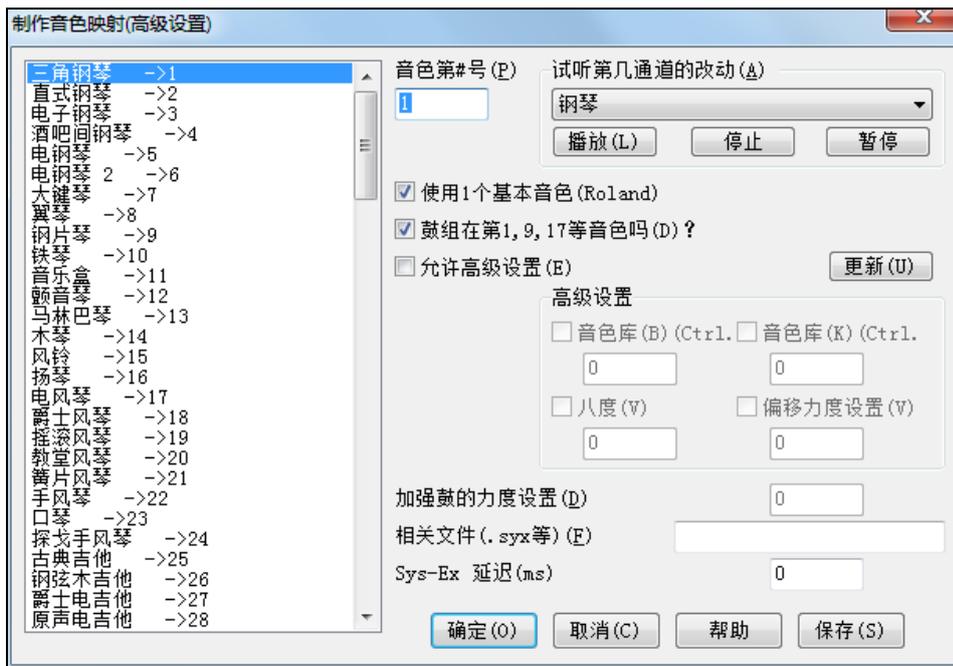
从原始的 GM 音色库中选择乐器。

#### 从高位库中选择音色

使用音色库选择，比 GM 音色库有更多音色，

#### 制作高级音色匹配

音色表包含音色名字和鼓组音符与您合成器的匹配，还有力度偏移，八度偏移，0 号控制器设置，32 号音色库设置等。另有一个高级选项可以允许加载.DK 文件时发送 SysEx 文件。



选择 **选项 | MIDI 音色, 等等** 子菜单, 可以进行相应的设置。

如果您有一个支持库变化和高位音色库的新型合成器, 或者需要为您的较早型号的合成器自定义音色匹配, 这个选项就很有用了。勾选开启高级设置选项框, 然后, 输入要变化的值。比方说, 在合成器音色库 4、控制器 32 中存储了一些声音数据, 使用此功能, 并点击[保存]按钮, 可以将这些声音数据作为 Band-in-a-Box 设置的一部分存储起来。新存储的声音数据将添加到 MYSETUP.DK 档中, 该档包含了所有您所喜欢的音色, 而不管这些音色在合成器的什么部分。

一些基本的声卡不支持对鼓组音量的调节, 这种局限性有时会让我们非常难以接受, 因为可能鼓组的声响太大了但是又不能够调节, 现在好了, Band-in-a-Box 软件提供了在任何声源上增加或减小鼓组力度的功能。要想调整鼓组力度, 请进入 **选项 | MIDI 音色, 等等 | 制作高级音色匹配** 菜单选项, 选中“开启高级设置”, 然后在鼓组力度调节选项框输入一个介于-127 (最小) 至+127 (最大) 的数值。

当要将不同的音色 (包括由 SC-Pro 之类的音色编辑器混合出的音色) 加载到 MIDI 设备, 或者如果您的合成器需要一个 SysEx 信息以设置为某种模式, 可以使用此项便捷地发送一个带有可配置延迟 (预设为 100ms) 的 SysEx 文件。

如果您希望在每次演奏开始自动向 MIDI 设备发送一个 SysEx 档, 您可以制作一个 STARTUP.SYX 档, 并将其保存在 c:\bb 目录中, 这样, 每次打开 Band-in-a-Box 软件, 将自动向您的 MIDI 设备发送一个 SysEx 命令。如果要在演奏进行中发送一个 SysEx 文件, 请选择 **选项 | MIDI 音色, 等等 | 发送一个 SysEx 档 (\*.SYX)** 菜单选项, 来打开发送 SysEx 文件窗口。由于某些 MIDI 设备需要一个声部间的延迟时间, SysEx 档预设延迟时间为 100ms。如果要更改这个延迟时间设置, 请使用 **选项 | MIDI 音色, 等等 | 制作高级音色匹配** 菜单选项, 输入 SysEx 延迟值 (以 ms 为单位)。如果设为 0, 软件将自动恢复为预设设置 100ms, 我们可以设的最小延迟时间为 1ms。

### GM 设置, 等等



Roland GS 子菜单有 Roland GS 琴键和声音模块的设置。



### 复位 Roland GS (快速、包括全部 ID)

**设置 GS 混响 合唱的类型** Roland GS 音源允许用户使用不同的混响和合唱类型，在这里可以进行选择。  
**指定端口和通道** 这项设置针对 RolandGS 音源和其相容的合成器。这类合成器（音源）有 16 个埠，预设设置是端口 1 对应 MIDI 通道 1，端口 2 对应 MIDI 通道 2.....可以人手改变端口和 MIDI 通道的对应关系，比如 MIDI 通道 1 和 2 同时对应埠 1，等等。这样，您就可以在同一埠输出两种或更多的音色。

### 发送 MIDI 信息子菜单



本菜单支持 GM 格式的 MIDI 音源，包括带有 GM 格式音源的合成器、声卡。也支持 Roland GS 规格的系列音源，比如 Roland Sound Canvas, SCC1, JV-30。XG 是 YAMAHA 公司制订的一种 MIDI 音源格式，全兼容 GM 格式。

#### 发送 GM 模式—包括音色信息

给外界 MIDI 设备发送打开 GM 模式命令并发送 Band-in-a-Box 的音色信息。

#### 发送 GM 模式—不含音色信息

给外界 MIDI 设备发送打开 GM 模式命令，确保这些设备能够接收 GM 的音色库、控制器、音色信息。

#### 发送 GS 模式 (Roland) / XG 模式 (Yamaha)

作为模式的子集，还有广泛使用的 Roland GS 模式和 Yamaha XG 模式，因此这里准备了打开这两种模式的命令。

**启动时自动发送 GM 模式信息：**启动时自动发送 GM 模式启用信息。

**启动时自动发送 GS 模式信息：**启动时自动发送 GS 模式启用信息。

**启动时自动发送 XG 模式信息：**启动时自动发送 Yamaha XG 系统信息。

#### 开启/关闭外部 MIDI 设备的本地控制

关闭外部 MIDI 设备的本地控制后，Band-in-a-Box 将作为一个 MIDI 经由设备来使用（THRU），无法控制接受到的 MIDI 信息。

#### 退出程序后，本地控制自动开启

结束 Band-in-a-Box 工作后，外接键盘恢复本地控制开启状态。

#### 控制硬件调音...

对声卡的标准音进行调整，以便与其它乐器一同演奏。预设参数 0 即 A=440Hz。

**提示：**并非所有的声卡都支持硬件调音，可以点击【测试】按钮进行检测音量调整。

#### 主音量调节子菜单

主音量使用MIDI信息而不是GS/GM专有信息(M)	
<input checked="" type="checkbox"/>	Roland (GS 主音量信息)
<input type="checkbox"/>	Yamaha (MIDI 主音量信息)
减少主音量在5	Ctrl+Alt+A(S)
增减主音量在5	Ctrl+Alt+S(C)
设置主音量	Ctrl+Alt+D(T)
减少所有声部的音量在5	Ctrl+Alt+Shift+Q(L)
增加所有声部的音量在5	Ctrl+Alt+Shift+W(A)
设置所有声部的音量为	Ctrl+Alt+Shift+E(S)
减少当前声部的音量在5	Ctrl+Shift+Q(H)
增加当前声部的音量在5	Ctrl+Shift+W(I)
设置当前声部的音量为	Ctrl+Alt+Shift+R(E)

用 MIDI 信息代替系统命令，可以设置除 Roland GS synth, Roland Sound Canvas, Roland VSC 外的所有设备主音量。

这个子菜单可以设置 Roland GS 或 General MIDI 的主音量，除非您使用 Roland，一般选用 General MIDI。您可以用菜单命令或热键快速设置主音量。也可以用同样的手法控制 5 个声部的音量，有关此项可以在菜单上见到具体的热键(Ctrl+Alt+Shift Q, W, 和 E)。命令和热键仅针对当前的声部。

#### 设置声像模式为单声道

将 Band-in-a-Box 的声部（贝斯、鼓组、钢琴等）设置为单声道。

#### 设置声像模式为立体声

将 Band-in-a-Box 的声部（贝斯、鼓组、钢琴等）声像设置为立体声；可以将有关声像模式的设置保存在优选项中。

#### 运行其它软件子菜单

声卡音量/回放VU表(O)
声卡录音/录音VU表(V)
运行Windows控制面板
运行其它应用程序(N) []
选择其它应用程序(H)
运行DLL或EXE插件程序 []
选择DLL或EXE插件程序

#### 声卡音量/播放电平表

打开声卡的调音台窗口，调整回放音量。

#### 声卡录音/录音电平表

打开声卡的调音台窗口，调整录音音量。

**注意：**这里使用了 c:\windows\sndvol32.EXE Mixer 程序。因此您的 Windows98 需要带有录音控制板并能够正常打开，否则需要在音量控制板中人工设置。

#### 运行 Windows 控制面板

运行 Windows 控制面板，可以测试 MIDI 和音频的多媒体设置、添加新硬件、检查系统属性等。

#### 运行其它应用软件（或选择[其它应用软件]）

允许用户人手指定要运行的和声卡设置有关的程序，比如专业声卡自带的调音台或声卡设置程序。

#### 运行 DLL/EXE 插件（或选择 DLL/EXE 插件）

运行行为 PG Music 产品制作的特定插件。

#### 由 PowerTracks 或 Cakewalk 转换音色表

此项可以将 PowerTracks Pro Audio .INI 文件或 Cakewalk .INS 档转换为 Band-in-a-Box .PAT 文件。

开启偏好档 / 储存偏好为

藉由你目前的设定储存和回复。举例来说, 你能有特定的偏爱, 设定一组歌曲, 记谱转调等等。

*选项 | 返回原本设定* 选单指令现在储存偏好到磁盘, 让设定能随时被回复。

### 个人偏好

可以在**个人偏好设置**对话框中设置各种参数, 并将这些设置保存于 Band-in-a-Box 配置文件 INTRFACE.BBW 中。

### 键盘快捷方式

通过键入显示在选项卷标上带底线的字母, 可以用按键打开该对话框。例如, 你可以通过按键打开偏好设置的“编排”选项卷标。

- **Ctrl+E** 打开偏好设置对话框, 然后
- **A** 打开编排选项对话框。

### 环境选项

#### 是否随乐曲保存加载混响、音量等

如果您愿意将混响、音量、声像、合唱、音色库信息等镶嵌在乐曲中一同存储和使用, 选择 OK。主屏幕乐器控制板的最后设置将被存储, 各件乐器的设置是否存储可以在 *档 | 保存特殊 | 保存乐曲的音色及和声* 菜单项中选择。

#### 缩减/扩展的提示

如果风格改变为不同的感觉 (例如用 8 分音符代替 16 分音符), Band-in-a-Box 将自动提议缩减或扩展和弦的长度并改变速度以适应新的风格。

#### 风格选取器预设当前的风格

如果您希望它停留在某个风格, 不选这项。

#### 使用自定义文件名对话框

选定此项后, 选取[档|打开]菜单选项 (或使用快捷键 F3) 将打开**打开文件**对话框, 它比传统的 Windows 对话框有一些优点:

- 窗口比传统的窗口更大, 有更多空间。
- 可以选择字体和字型。
- 能够调整行间宽度
- 能够记忆您的设置
- 顶部有一个表头可以按名字日期等分类

#### 蜂鸣器开关

许多人的声卡都连接着大型音响系统, Windows 提示按错键的哔哔声会被扩大得“吵醒邻居”。

选择“silent beep”后 Band-in-a-Box 以闪动标题栏提醒您注意, 代替了哔哔声。

#### 保存乐曲总是带有“U”扩展

旧的 Band-in-a-Box 歌曲有附加文字 (1-9, A-O) 以指出风格类型。这设定将用“U”以 MGU 或 SGU 把那些旧歌曲再存盘 (如果没有旋律存在)。

#### 在打开程序的时候

- 选择开始工作的时候是否自动加载上次用过的最后一个风格或乐曲。
- 是否把上次工作最后使用过的目录作为当前目录。

#### 显示自定义音轨标签和描述

如果启用此选项, 则主画面顶部的音轨按钮和混音器上的音轨卷标将显示你已自定义的自定义音轨标签和描述。

#### 自动生成音轨标签

如果启用此选项, 则主画面顶部的音轨按钮和混音器上的音轨卷标将显示自动生成的卷标。例如, 如果音轨包含班卓琴, 那么卷标将显示“班卓琴”而不是默认的音轨标签 (贝司、钢琴、鼓、吉他、弦乐旋律和独奏)。同时, 在各种窗口上的音轨按钮 (乐谱、总谱、吉他、钢琴等) 将显示自动生成卷标的首个字母。例如, [H] 会在演奏口琴的音轨上显示。

#### 当打开 BB 歌曲的时候, 打开 MP3/WMA 相同名字的档案

如果 MySong.MGU 被加载，相同名字的音频档 (MySong.WMA、MySong.MP3、MySong.WAV 等等) 是存在，Band-in-a-Box 将开启音频档到音频轨道。这让第三者制造音频文件有和弦在里面，藉由制造 MySong.MGU 和 MySong.MP3 档案，载入 Band-in-a-Box 之内，将音频压缩以用小磁盘空间。

### 复原层次

编辑 | 复原 指令的复原层次做高为 999。默认值是 99。

### 自动检查程序更新在每 \_\_ 天

如果启用，该程序会自动检查新的更新。这只会在你所选择多久的时间发生。设置 0 天会在每次运行程序时检查。

### 按键选项

#### Enter 键使突出显示小节前进

敲 [Enter] 键可以使突出显示小节前进至下一位置。当您在和弦图中输入和弦的时候，这一选项可以加速工作。右箭头键也有同样的功能。

### 空格键

空格键有 3 种功能供选择：

- 不输入和弦（删除当前和弦）
- 从当前位置演奏（Ctrl+空格从头演奏）
- 从头演奏（Ctrl+空格从当前位置演奏）

预设设定是从目前的位置播放并且停止歌曲。

### 模拟数字键盘（对笔记本用户）

笔记本用户经常因为没有数字小键盘而不能使用 Band-in-a-Box 有关循环的热键，选择这一项后可以用大键盘的数字键代用。例如 Ctrl+2 开始播放循环乐段。

### 等待 MIDI 信号或敲键

选择此项后 Band-in-a-Box 等待从 MIDI 输入口接收的 MIDI 音符或计算机键盘的敲击开始演奏。

### 文字提示

选择是否需要随时出现的文字提示，设置提示出现的延迟时间（毫秒），以及显示时间。

允许运行多个 Band-in-a-Box 允许你可以同时打开多个 Band-in-a-Box。

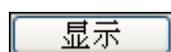
### 优选按钮

本对话框顶部有 3 行按钮，包括了许多程序设置和选项，点击这些按钮可以直接查询。

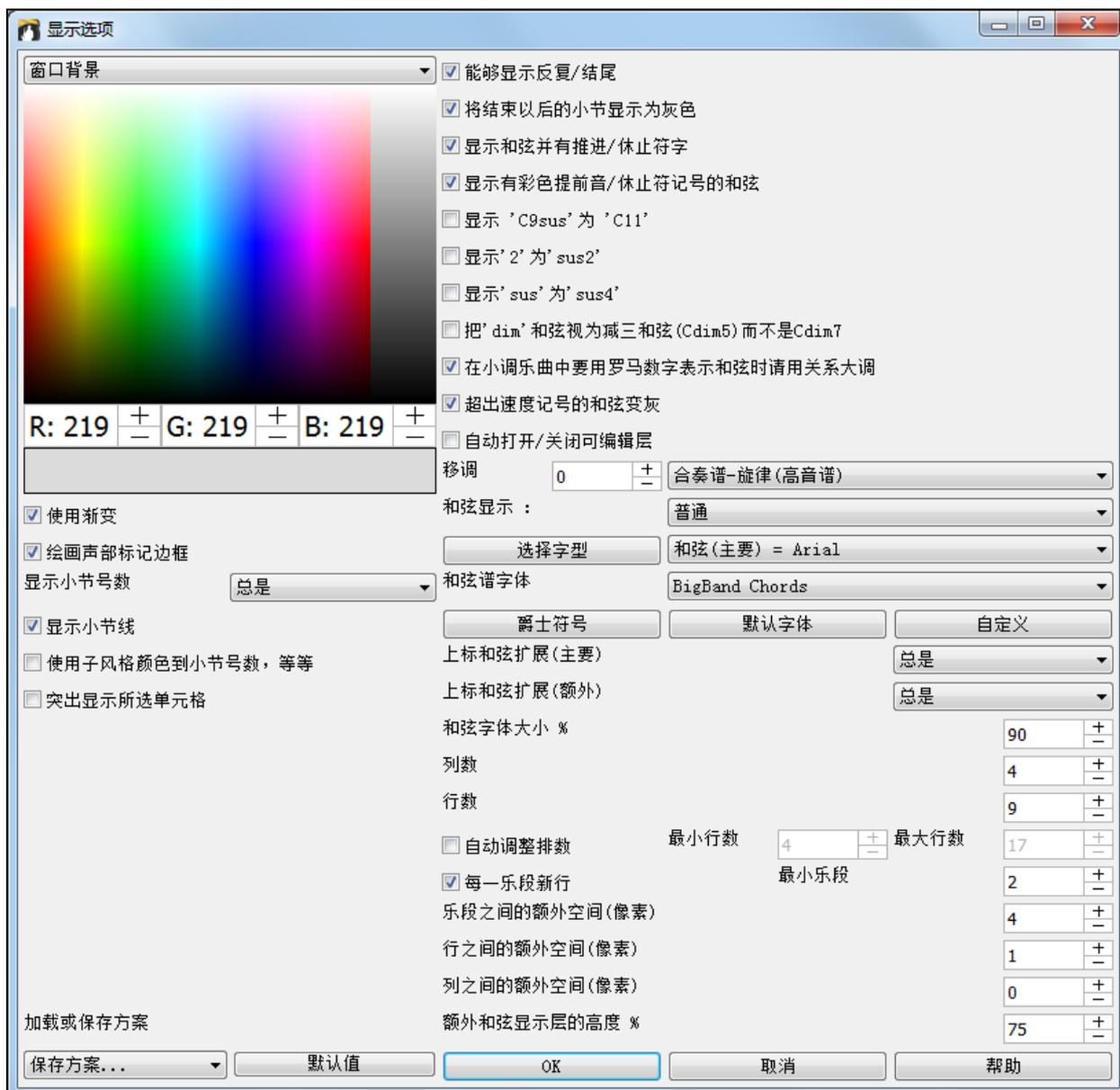


### 显示选项

Band-in-a-Box 支持窗口”主题”。它使用你在窗口控制面板面已经选择的主题，使用在窗口和对话框中。



点击 [显示] 按钮，打开显示选项对话框，并允许你自定和弦窗口的显示。



和弦窗口上的所有元素的颜色，可以在此对话框中的调色板自定。

### 使用渐变

这选项给你声部标记有渐变的样子。这也让接缝层之间更平滑。

### 绘画声部标记边框

这选项让你选择是否在每个声部标记周围绘画一边框。

### 显示小节号数

这决定小节号数有几经常要显示。选择有: 永不、总是、只在声部标记、或只在新行。

### 显示小节线

选中它如果你想在每一小节号数旁显示小节线。

### 使用子风格颜色到小节#s, 等等

这选项控制选择性的小节线、小节号数和乐段字母的颜色。如果启用，任何没有声部标记的小节会显示当前风格的颜色。如果禁用，一切都将根据“非声部标记(文字)”调色板上的设置使用单一颜色显示。

### 显示反复记号和 1, 2 次结尾

如果选择了主，就别选择这里。

**将结束以后的小节显示为灰色**会把和弦窗口上乐曲结束后的小节显示为“灰色”。

### 显示和弦的抢拍/休止特性

抢拍用 (^) 符号表示，休止用 (.) 符号表示。如果您不想看到它们，可以不选此项。

## 用颜色显示和弦的抢拍/休止特性

如果选择此项，用绿色表示抢拍，用红色表示休止。但仅限于和弦图，不涉及乐谱。

## “9sus”和弦的显示为“11”

这选项容许“9sus”和弦显示为“11”(举例来说，Bb11而非Bb9sus)。这只影响和弦被显示的方式，并不是如何被储存。你能输入C11或C9sus以键入相同的和弦。

## 显示'2'为'sus2'“和”显示'sus'为'sus4'

这些选项将更明确地显示挂留和弦: 'sus'意味着'sus4'，和'2'意味着'sus2'，但你可能会想要看到完整的延伸名称。

**视dim为减三和弦(Cdim5)而不是Cdim7** 控制Cdim是代表Cdim5还是Cdim7。如果设置，Cdim输入一减三和弦而Cdim7输入一减第七和弦。

**用罗马数字显示关系小调和弦**，例如Am可以显示为Im或VIIm。

## 超出速度记号的和弦变灰

这设置会把不会在乐曲上演奏的和弦显示为灰色。例如，如果你把一首4/4拍子记号的乐曲切换到一圆舞曲风格，第4拍的和弦将会变灰。

## 自动打开/关闭可编辑层

如果启用，任何可编辑层(小节歌词&乐段文字)当打开乐曲时会自动打开或关闭。

## 移调

此项可以通过输入一个数值或者选择一个预置，来对一致或非一致音高的乐器进行移调。

如果一个和弦谱或记谱窗口设定转调，会开启一个黄色的提示讯息。

提示: [转调=Bb 次中音,+14] 和弦谱和记谱设定转调 14 半音。为了要改变这, [偏好] 记谱 - 转调。

## 和弦显示

这设置允许你去选择主层的和弦显示。

## [选择字体]

这按钮允许你在右方的组合框中所选的项目去选择一字体、样式、和大小。

## 和弦窗口字体

这允许你选择一主层上的和弦字体。如果你单击 [爵士符号] 按钮，则将选择“爵士和弦符号”而你会在和弦窗口上看到速记爵士和弦符号。[默认字型]按钮会选择乐队和弦。[自定义]按钮允许你同时选择的大小。

## 上标和弦扩展(主要) / 上标和弦扩展(额外)

上标以小的凸起字体显示和弦扩展。这使和弦的根更明显，并也帮助把和弦表空间最大化。”上标和弦扩展(主要)”是应用在和弦表上主和弦的扩展。而“上标和弦扩展(额外)”是用在额外和弦显示层的扩展。

## 列数

你可以选择和弦表上显示的列数。

## 行数

可以手动选择和弦表上显示的列数去最佳地配合你的屏幕大小和分辨率。这只应用在如果禁用了'自动调整#行'。

## 自动调整#行

如果设置，当加载乐曲时，行数会因应乐曲有多少小节而改变，而行数会因应所提供的”最小行数”和”最大行数”范围而变化。

## 每页行数

在和弦谱上显示的列数，这是可让你选择与屏幕大小和分辨率相配的列数。也有选项可自动地调较。如果设定“自动 - 调较列数”，当加载歌曲后，列的数目会跟据在歌曲中的小节数目，列的数目将在提供的“范围：”内改变。

## 新行于每个段落

当”新行于每个段落”设定，大部分部份标志在和弦谱上开始新行。这使段落更易查看。不准许这一首歌曲，使用 *编辑 | 设定 (为这一首歌曲)*。

“额外的行在段落之间隔开”设定加上新行的空间数量(像素)。**额外的行在段落之间隔开(像素=)**当有一个部份标志，加上新行的空间数量。

## 行之间的额外空间(像素)

这允许你设置行之间的框线粗度。

### 列之间的额外空间(像素)

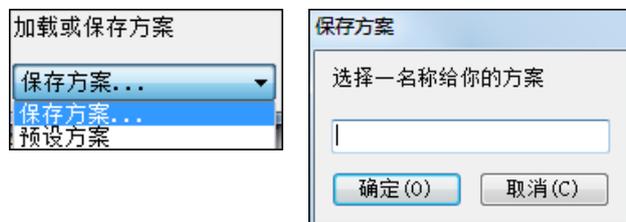
这允许你设置列之间的框线粗细。

### 额外和弦显示层的高度 %

这设置额外和弦显示层的百分比。例如，如果你想要看到附加和弦显示层的纳甚维尔音符跟在它下面的主和弦显示一样大，设置此选项为 100%。

### 保存和载入设置和颜色

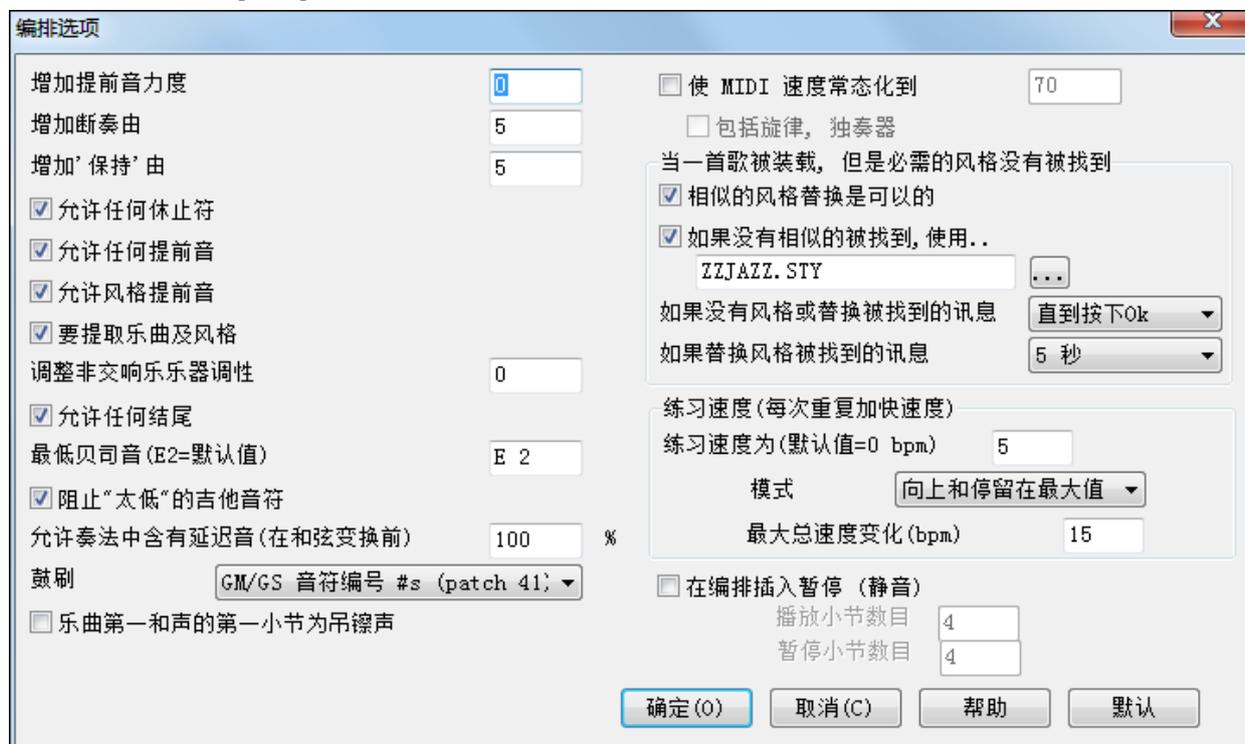
所有的设置和颜色可以保存和加载为 .csc 档。若要保存，选择 *保存方案*，并键入方案的名称。



### 编排选项

**编排**

点击[编排]按钮，打开编排选项对话框。



### 提升抢拍力度

英文字 push 在 Band-in-a-Box 中的含义是抢在拍子前面演奏，一般比其它和弦更响，这里设置抢拍和弦的提升程度，设置范围为 0-10。

### 提升重音

和弦音头重音的提升量。

### 提升保持

和弦保持音的提升量。

### 允许任何休止

如果因为某些理由您不希望乐曲中出现休止，例如鼓组声部的过多休止使旋律录音出现困难时可以临时取消休止，以便听到鼓声。

### 允许任何抢拍

如果因为某些理由您不希望风格或乐曲中出现抢拍，可以在这里设置为“不”。

### 允许风格抢拍

如果因为某些理由您不希望风格中出现抢拍，可以在这里设置为“不”。

### 随着乐曲载入风格

选择是否装载随乐曲保存的风格，如果您希望在一些不同的乐曲试用新的风格，可以不装载随乐曲保存的风格。

### 移调乐器调整

为与移调乐器合奏提供方便。例如对 Bb 调乐器设置为-2；Eb 调乐器设置为-3。

提示：这里的调整是比较老的方法，使用乐谱移调大概更好。

### 允许任何尾奏

本选项同样可以取消任何形式的尾奏。

### 最低的贝斯音符

使用选项可以让贝斯奏出比低音 E 更低的音符。

### 防止“过低”的吉他音符

在吉他、钢琴或弦乐部份上使用吉他音色的风格，这将防止比低音 E 更低的音符。

### 变换和弦时对前一个片段末尾音符的处理

一般情况下照常奏出，但有时会觉得连接太紧。如果这里设置成 70%，前一个片段的最后音符将奏得弱一些，大约只有一半音量。

### 鼓刷

许多 GM 音源的 41 号音色是鼓刷。一些声霸卡则需要加载 Sound font 才有。如果您的音源没有鼓刷音色，选择此项之后程序会用其它鼓音色来替代。

### 乐曲第一乐段的第一小节加入鼓镲声

如果选定此项，乐曲第一小节（即前奏后面紧接着的那个小节）将加入鼓镲声。因为一般情况下，不会在乐曲的第一小节就敲鼓镲，所以，通常不选此项。

### MIDI 音量规格化

如果现场表演或在即兴弹奏，它帮助调较所有歌曲至相似的音量。“MIDI 音量规格化”的功能可让你调较音量在一个范围内。举例来说，你能设定所有的音量在 70，程序便会使每首歌曲播放在那些范围里面。

**[使速度常态化=70, 是49]**

当你已设定规格化时，在屏幕的顶端标题窗会显示规格化被设定成 70，和现在播放的歌曲速度已经从 64 增加到 70。

### 包括旋律和独奏

规格化影响贝司、鼓、钢琴、吉他和弦乐。如果你选择“包括旋律和独奏”选项，规格化也影响旋律和独奏部份。

### 当一首歌曲被加载时，但是必需的风格没有被找到

当找不到所要的风格，这组设定能让你控制程序的行为。文本档类似 c:\bb\A\_PGMUSIC.NA 列出可用的替代风格。你能制造你自己的 \*.NA 档，但名称要类似 MYSTYLES.NA。不要编辑 A\_PGMUSIC.NA 档。

### 可以以相似的风格替换

如果设立，这会使用 c:\bb\A\_PGMUSIC.NA 和任何其它的 \*.NA 档替换风格。

### 如果没有相似的被找到，使用这一种风格

使用这一种风格，如果在 A\_PGMUSIC.NA 和任何其它的 \*.NA 档没有更好的替换风格被找到。

### 如果没有风格或替换被找到的讯息

如果没有替换风格被找到，哪一类讯息（如有）应该被显示？

### 如果替换风格被找到的讯息

当替换风格被找到，哪一类讯息（如有）应该被显示？

### 练习速度（每次重复加快速度）

当练习（或“woodshedding”）一首曲子时，每一次重复乐段或重头开始一首乐曲并需要加快速度时此功能是非常有用。

### 速度练习为（默认值=0 bpm）

这会设置每次速度改变时的 bpm 数值。练习速度字段有 4 种模式。当你设置练习速度值为非 0 时它们才可用。

1. “只会向上”，这会“永久”令每次重复时加快，直到速度 = 500，即是 BB 的最高速度。
2. “向上再向下”的模式，根据[可设定的增量]加速到[可设定最大]，然后开始按增量下降回原来的速度。例如，一首歌速度 140，如果你设置速度增加 5，增加到最大 100，这首歌会从 140,145,150 ...到 240，然后到 235, 230...回到 140 然后再循环。
3. “向上然后重置”模式，这会按增量加速至可设定最大然后重置为原来速度并再次开始。例如，一首歌速度 140，如果你设置速度增加 5，增加到最大 100，这首歌会从 140,145,150 ...到 240，然后转到 140 再次开始。
4. “向上和停留在最大值”模式，这会加速直到可设定最大并停留在此。

模式 2 和 3 是类似“跑步锻炼”，有速度变化的程序。

### 编排插入暂停(静止)

这是一个很棒的功能来练习控制速度。选择小节数目，Band-in-a-Box 播放，举例说 4 个小节(可选择的)，然后所有乐器在跟着的 4 个小节静音。一旦设定，这一个功能会自动地在所有歌曲运作，直到你把它关掉。当乐队在 4 个小节之后回来时，你将立即知道自己能否保持速度。

### 预备拍和节拍器选项

**预备拍/节拍** 点击优选项中[预备拍/节拍器]按钮，可以打开预备拍和节拍器选项对话框。



### 鼓组预备拍选项

#### 允许预备拍小节

独奏家循环练习时有人不喜欢被预备拍打断，不选这一项乐曲就直接从第 1 小节开始。

#### 1 小节导入

如果设立，1 小节导入取代两个小节。

#### 有前奏的乐曲也奏预备拍

如果乐曲有前奏，通常不需要 2 小节预备拍，这个新的选项让程序忽略前奏的存在。

#### 预备拍类型

可以用鼓点代替传统的”1-2-1234”，以便提供更多的节奏信息。用来伴舞时可以使乐曲之间有更好的衔接。

#### 预备拍音量

音量可以调整，设置为 0 的时候静音。

#### 乐器/节奏型

您能选择任何鼓件奏预备拍，也能够选择不同的节奏，例如用 2 和 4 代替，甚至可以选择”智能预备拍”。

#### 智能预备拍

用一段旋律代替鼓组预备拍。

#### 引导节拍发声（当鼓组声部静音或未使用时）

过去当鼓组轨静音或不使用时，连预备拍也不响了。现在可以在奏完预备拍之后静音。

## 可视节拍器

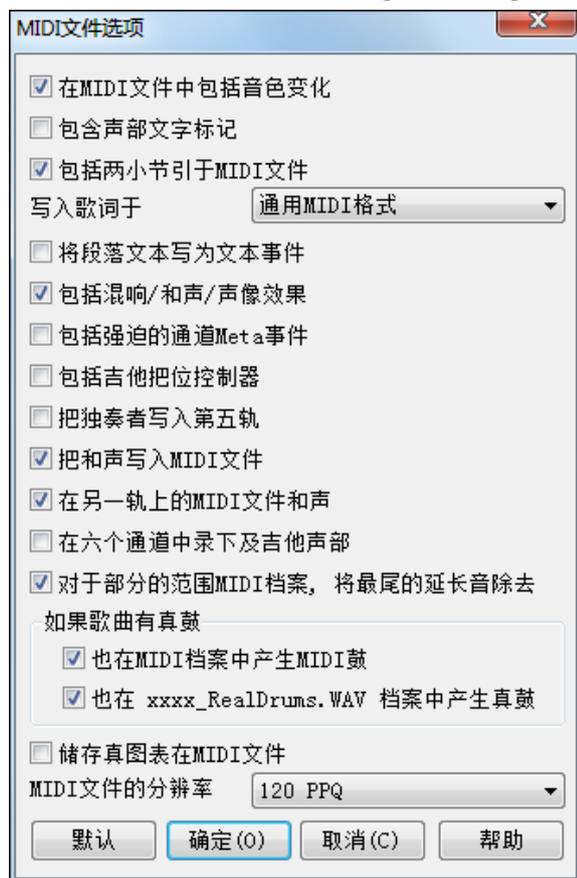
演奏整首乐曲（或仅在预备拍）时在屏幕上显示节拍器。可以选择位置（右上方或中间）和尺寸（最大接近全屏），同时选择节奏型（1234、1-3、1----、2-4 等）。

## 听觉节拍器

可以选择为不使用、仅用于录音或录音放音都用。

## MIDI 文件选项

 点击选项中的 [MIDI 文件] 按钮，打开 MIDI 文件选项对话框。



### 在 MIDI 文件中包括音色变化

MIDI 文件中包含了音色的变化。

### 包含声部文字标记

将描述性的文本标记（如第 23 小节，声部 A）写入 MIDI 档中，也可以从 MIDI 档中读出文本标记，并作为段落标记显示于乐谱窗口中。

### 包括两小节引于 MIDI 文件

如果您不希望 MIDI 档中出现 2 个引导小节，可以不选此项。

### 写入歌词于

同时支持 GM 和 PG Music 两种格式，建议使用 GM 格式。

### 将段落文本写为文本事件

MIDI 档中可以包含文本事件。

### 包括混响/和声/声像效果

在 Band-in-a-Box 合成器窗口做的这些设置都可以保存到 MIDI 档。

### 包括强迫的通道 Meta 事件

这些强制通道元事件仅供 PowerTrack Audio Pro 和 PG Music 公司其它软件使用。

### 包括吉他把位控制器

因为合成器通常用 84 号控制器管理滑音，使用时要小心。

## 把独奏者写入第五轨

一般程序将独奏声部写在 8 信道，本选项可以用 5 信道代替。

## 把和声写入 MIDI 文件

预设写入，如果不选，只有旋律写入 MIDI 档。

## 在另一轨上的 MIDI 文件和声

如果选择此项，各声部使用分别的音轨，便于打印分谱。

## 在六个通道中录下及吉他声部

每条弦使用不同的 MIDI 通道，便于正确显示指板图。

## 对于部分的范围 MIDI 档案, 将最尾的延长音除去

如果你以歌曲某部份做 MIDI 档案，这个设定将控制在范围结束的时候，会否删除在后面的持续音符。

## 如果歌曲有真鼓

**也在 MIDI 档案中产生 MIDI 鼓** - 如果你的歌曲使用真鼓作为鼓轨，你可能想不勾选这一个选项。

**也在 xxxx\_RealDrums.WAV 中产生真鼓** - 储存真鼓音频轨在分开的 .WAV 档，如此它能汇入为另一个程序之内被编辑。

## 储存真图表在 MIDI 文件

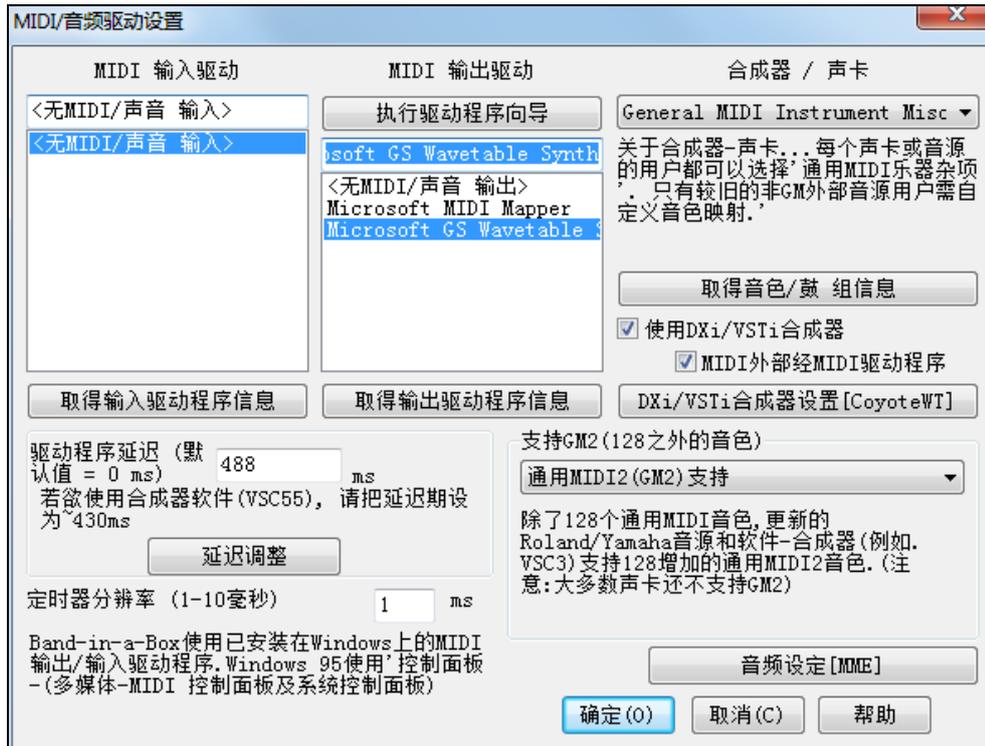
这允许你将真图表 MIDI 数据保存在 MIDI 文件中，以便你可以在其他程序中学习它的表演。

**MIDI 档案分辨率**设置你要导出的 MIDI 档案分辨率，范围从 120 到 1920 PPQ。默认是 120 PPQ，即是 4ms 分辨率并在速度 125。

## MIDI 驱动设置

### MIDI设备

点击此按钮，打开 MIDI/音频驱动设置对话框。



### MIDI 输入驱动

如果使用 MIDI 键盘输入，在此栏选择相应的驱动。如果不用 MIDI 键盘输入，选择<无 MIDI/声音输入>。

### MIDI 输出驱动

选择 MIDI 输出驱动，同样包含声卡输出。

#### 执行驱动程序向导

利用程序准备的“运行驱动精灵”大概最简单的设置方法。点击此按钮之后精灵将一步一步的带领您完成设置工作。前提条件是您已经做好了声音驱动的安装。

### 合成器/声卡

每张声卡或一般的 MIDI 声音模块能选择“GM 乐器杂项”。唯较旧的非 GM 外部模块需要自定音色。选择您使用的合成器或声卡，以便程序自动安排相应的音色和鼓声。如果你选择<合成器卡不被列出>它将自动地预设到一般的 MIDI 音色列表。

### 取得音色 / 鼓组讯息

这包含关于自定音色 / 鼓组的信息。

### 使用 VST/DXi 合成器

如果使用 VST/DXi 合成器，选择此项。前提条件是已经有一个 VST/DXi 合成器安装在您的计算机中。选中“使用 VST/DXi 合成器”复选框去启用 VSTi 或 DXi 播放。

要使用这选项，你必须是已经有一个 VST/DXi 合成器安装在您的计算机中，例如是 Coyote WT 或 Cakewalk TTS-1。如过你的 VSTi/DXi 合成器能使用 General MIDI 或 GM2T 音色便会更方便。

### 转 MIDI 外部到 MIDI 驱动程序

如果这没有勾选，当歌曲正在播放的时候，MIDI 外部 (现场播放) 将被转至 DXi 合成器，而并非 MIDI 外部驱动器。(只与 MME 音频驱动程序应用。)

### DXi 合成器设置

点击[DXi 合成器设置]按钮，打开 DirectX 插件窗口，选择您的 DXi 合成器和 DirectX 实时效果。

### 驱动等待

软件合成器 (例如 Coyote WaveTable DXi) 经常在接收 MIDI 信号到实际发音之间有一段等待时间 (约 430 毫秒)。为了使程序各部分 (例如乐谱显示) 达到同步，可以在这里调整等待时间。

如果使用声卡或音源，基本没有等待时间，可以设置为 0。

于 DXi/VSTi 软件合成器，自动地设定延迟。单击 [延迟调整]，用软件合成器延迟调整例程，以人手弥补延迟。

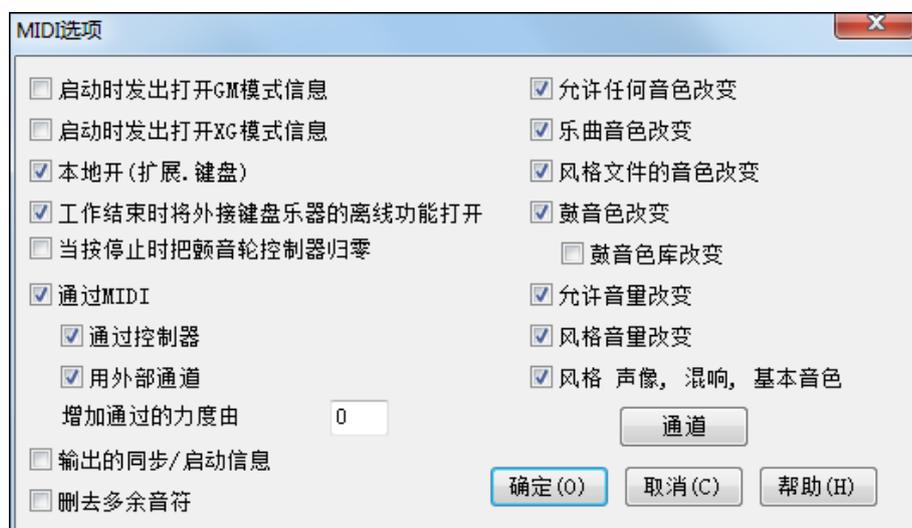
## 支持 GM2

- **支持 GM2:** 如果您使用最新版的 Sound Canvas (1999 年以后推出，或比 Roland SC88 更新的)音源，那么请选择这个 GM2 support (支持 GM2)。
- **Roland GS:** 这是针对早期 Sound Canvas 音源 (SC55/SC88)的，它们的格式标准为 GS，而不是 GM2。不过好在它们的音色放置位置都相同。因此，如果您选择这一项，Band-in-a-Box 会将找到的 GS 音色视为 GM2 音色。如果您有最新的 GS 音源 (如 SC8820)，那么它同时支持 GM2 和 GS ——您仍然可以选 GM2。
- **不支持 GM2:** 绝大多数声卡 (包括 Sound Blasters) 至今都不支持 GM2，而只支持 128 种音色。在此情况下，Band-in-a-Box 使用这个选项。

[音频设定] 按钮，开启音频设定对话框，建立音频驱动程序。

## MIDI 选项

 点击此按钮打开 MIDI 选项对话框。



**打开程序时发送 GM 和 XG 模式命令:** 勾选之后每次打开程序时发送命令，使合成器进入适当的模式。

**打开本地开关:** 如果您在键盘上演奏的信息可以听到 2 次 (有回声效果) 应该去掉对勾; 如果您全然听不见自己的演奏，应该加上对勾。

**转换外部键盘的本地开关:** 如果您关掉了键盘的本地开关，这项设置在 Band-in-a-Box 工作结束后再打开它。

**MIDI 通过:** 如果您不希望在 MIDI 键盘上的演奏经过 Band-in-a-Box 后再发送到输出端，就不选这项。

**控制器通过:** 吉他和吹管控制器包含大量 Band-in-a-Box 并不要求的 MIDI 数据，它们的通过会对计算机系统正常工作造成不良影响，为阻止这些信息通过，不选这项。

**使用通过通道:** Band-in-a-Box 将通过通道作为一个声部，就如同贝斯、钢琴等一样，在 MIDI 设置对话框中为它分配信道。如果您愿意自行设置，不选这项。

**提升通过的音量:** 当您跟着 Band-in-a-Box 乐队演奏键盘时如果感觉音量过小，可以在这里提升音量。

**输出同步/开始信息:** 与其它音序器一起工作时需要这些信息。

**发送额外的音符关断信息:** 通常不选这项，除非您在发出停止命令后总有延续的音符。如果选择此项，在您按停止按钮后程序再为全部音符发一次音符关断信息。

**允许任何音色变换:** 通常不选，以防全部音色改变。

**乐曲音色变换:** 乐曲能够保存音色变换，如果您希望阻止规定的乐器加载到某乐曲，不选此项。

**风格音色变换:** 创建风格时包含音色变换信息，如果您不用原来的乐器，希望自己选择，不选此项。

**鼓组音色变换:** 为了阻止音色变换，不选此项。

**鼓音色库改变:** 这通常不被勾选，因为大多数的合成器不使用音色库改变鼓的。

但是如果你需要鼓音色库改变，可选择这项。

**允许音量改变:** 不选此项可以阻止音量改变。

**风格音量改变:** 不选此项可以阻止风格内音量的改变。

**风格声像, 混响, 基本音色改变:** 如果设置, 风格便容许设置声像, 混响, 基本音色。

## MIDI 设置

通道

点击此按钮可以打开 MIDI 设置对话框。



**MIDI 通道:** 范围 0—16, 如果某声部设定为 0, 即表示关掉不用 (与静音不同)。

**八度:** 调整声部的八度, 范围-2 到+2, 通常为 0。(许多 GM 乐器把贝斯设定为-1)

**音色:** GM 的音色编号从 0 到 128。

**音量:** 范围从 0 到 127, 平均音量设置值为 90。同样可以从主屏幕设置。

**注意:** 只有通用 MIDI, XG, 和 GS 乐器会对混响, 合唱, 和音色库改变有反应。

**混响:** 范围 0 至 128。预设设置是 40。

**合唱:** 范围 0 至 127。预设设置是 0。

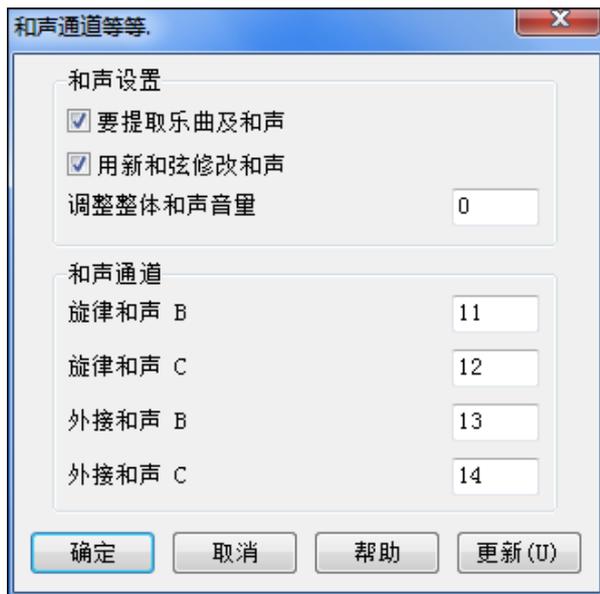
**声像:** 决定声部在立体声场中的位置, 范围-63 到+64, 0 位于声场中央。

**音色库 0 和 LSB(32):** 许多 GM 乐器带有另外的音色库, 编号为 8 的倍数 (0、8、16 等)。它们不是用控制器 0 (MSB) 就是用控制器 32 (LSB) 或联合二者进行选择。

## 和声

和声

点击 [和声] 按钮, 打开和声信道及设置对话框。



### 和声设置

#### 要提取乐曲及和声

如果不选此项，和声设置将不随乐曲保存和载入。

#### 用新和弦修改和声

例如第一小节为和弦，音符保持，但和弦变成，选择此项的情况下和声也随之改变，各声部向最近的和弦音移动，避免不协和的声音出现。如果没有特别的理由，要选择此项。

#### 调整整体和声音量

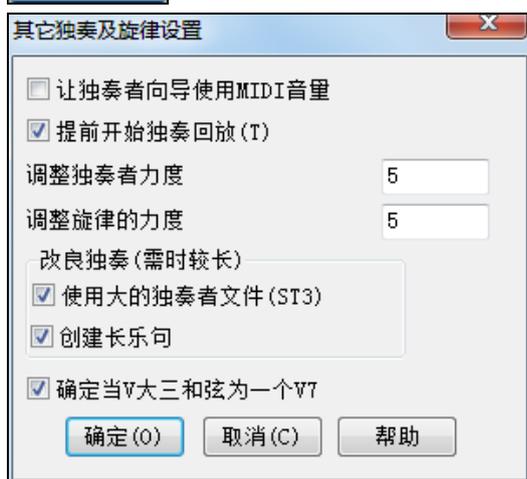
范围从-128 到 128，0 是程序设置的音量。

#### 和声通道

Band-in-a-Box 已经使用了 7 条通道（贝斯、鼓组、钢琴、吉他、弦乐、旋律、通过），加上和声占用的 4 条可以在这里分配。

### 独奏产生器

**独奏者** 点击 [独奏] 按钮，可以打开更多独奏产生器和旋律产生器设置的对话框。



**独奏 MIDI 音量使用精灵：**如果您使用力度 MIDI 键盘并希望控制独奏的音量，选择此项。

**触发回放在先：**乐曲在独奏完成作曲之前就开始回放，否则要等 Band-in-a-Box 完成独奏部分才开始回放。

**独奏使用长乐句：**选择此项，独奏将使用它所知道的最长乐句。

**注意：**选择此项要增加独奏部分的创建时间，较慢或内存小的计算机慎用。

**调整独奏/旋律音量：**让您快速提升或降低独奏声部相对其他声部的音量，预设 5。实际混合中，独奏的音量通常比其它乐器大些。

**改良了独奏(但较需时)**

使用大的独奏者档案 (ST3) 当勾选, 用更大的数据库改良乐句。

创造长乐句, 当勾选, 独奏使用最长的音乐乐句。通常连同那“使用大独奏者档案”一起设定。

### 确定 V 主三和弦为 V7

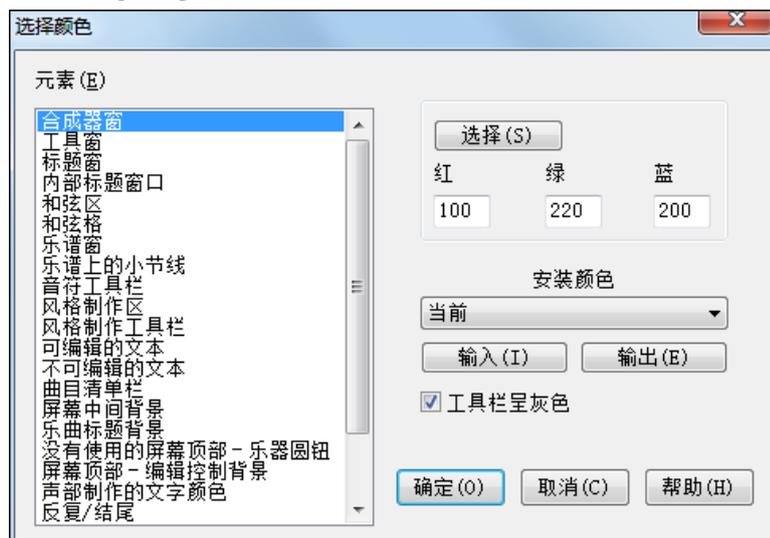
如果设定, 所有爵士乐的 MIDI 独奏和一些爵士乐和乡谣真独奏会视 V 和弦为 V7。

## 色彩

### 颜色

点击优选对话框中的[色彩]按钮, 可以打开色彩选择对话框。

可以从 Windows 的 256 色调色板中选择色彩, 类似控制面板中的色彩设置。按[汇入] 钮可以选择预置的色彩方案, [导出] 钮可以保存自己的色彩方案。

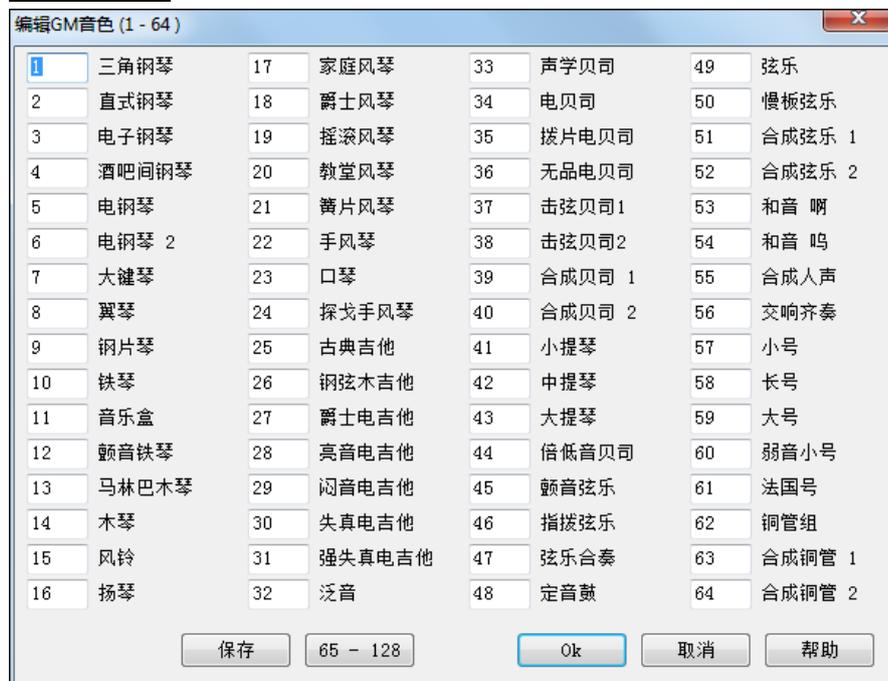


要制作自己的色彩设置时, 点击希望改变颜色的成分名字 (和弦区、目录框等) 然后点击选择钮, 在调色板中点击需要的颜色。或者在红、绿、蓝的小框内输入数值。

## 音色表

### 音色表

点击这里打开通用 MIDI 音色编辑对话框。



如果您使用不兼容 GM 的合成器或声卡, 可以在这里设置音色匹配。例如您的合成器中声学钢琴音色号为 41, 就在左上方第一栏里填上 41。如果遇到您合成器中缺乏的乐器, 可以用相近的音色代替。

## 鼓组

## 套鼓

如果没有找到预置的鼓件音符匹配，可以连接一个 MIDI 键盘，并在键盘上试着弹奏出所有鼓件音符，听听相应的鼓件音色。



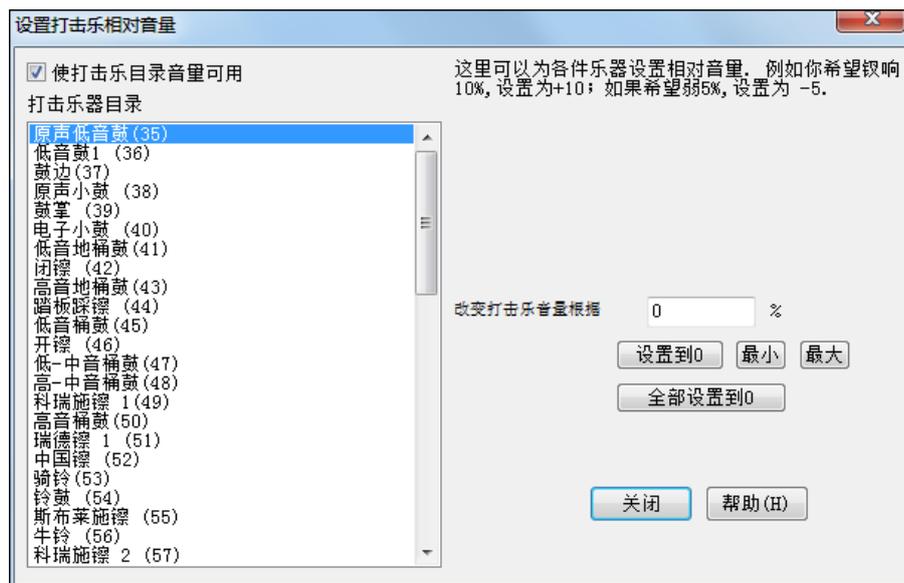
输入各种乐器的 MIDI 音符号（可以在相应鼓件或键盘上找到），按下[保存]按钮，将套鼓保存为 MYSETUP.DK。如果要设置套鼓另存为一个不同的名称，请使用 *选项 | MIDI 音色，等等 | 保存替换鼓件音色* 菜单选项来保存套鼓。

## 自定义各鼓组乐器的音量

### 设置打击乐和音量

当您使用 Band-in-a-Box 软件试听时，或许您会觉得科瑞斯镲声音过大，而低音鼓的声音又太小了。

没有关系，我们可以在鼓组对话框中的[设置鼓组音量]中，将 crash cymbal 音量降低 10%，将低音鼓音量提高 15%，并关闭小手鼓的全部音量。当此功能处于启用状态时，所做的音量更改将应用于所有的乐曲，播放乐曲以及写成 MIDI 档时也都应用了更改的音量设置。



预设的设置为不更改音量值，即保持鼓组乐器的音量不变。假设一个鼓件音符的力度值为 50，音量值更改百分比数的影响如下：

若音量值更改百分比数设为+40%，则其音量调节范围为：50 至 70（ $50 + 50 \times 40\%$ ）；

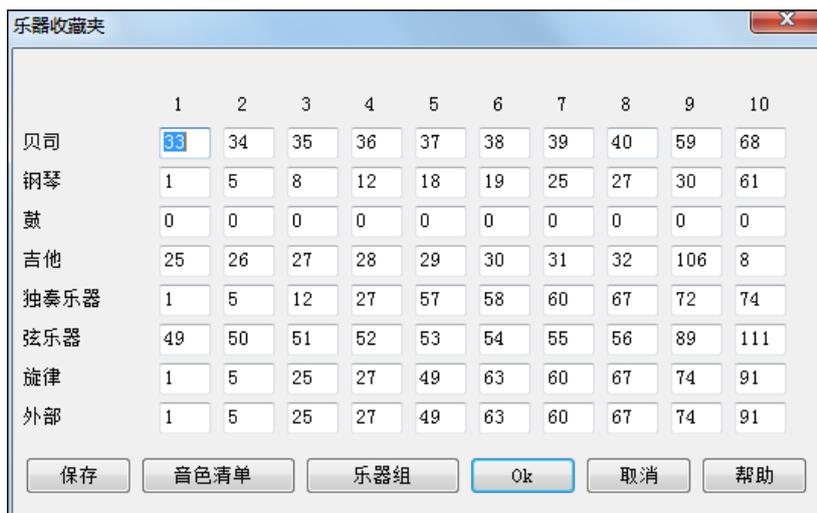
若音量值更改百分比数设为-40%，则其音量调节范围为：30（ $50 - 50 \times 40\%$ ）至 50。

鼓件的当前力度设置保存于 intrface.bbw 配置文件中。

## 乐器收藏夹

### 收藏音色

点击打开乐器收藏夹对话框。



对于 Band-in-a-Box 的每个声部，都可以指定最多 10 种喜欢的 GM 乐器。

**音色清单** 点击显示 GM 音色表。

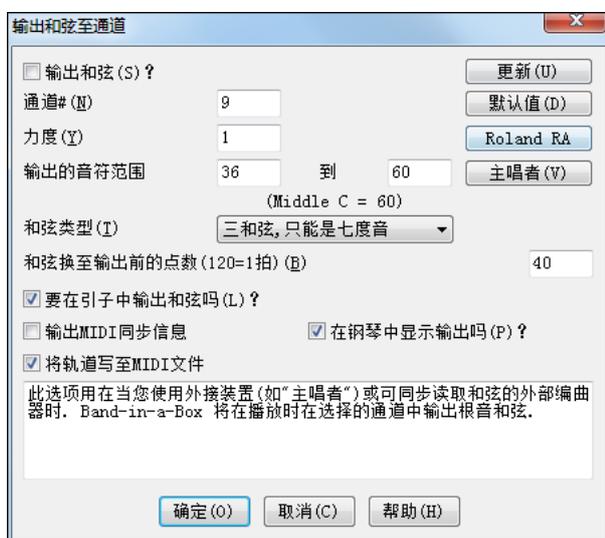
**乐器组** 点击显示喜爱的组合对话框。



对话框让你把达 10 个喜爱乐器组存档。输入乐器音色号码后，按 [保存] 按钮存盘。

## 输出和弦通道

**输出通道** 点击优选项中的 [输出和弦信道] 按钮会打开输出和弦信道对话框。一些外置设备要求实时驱动的和弦处于根音位置。



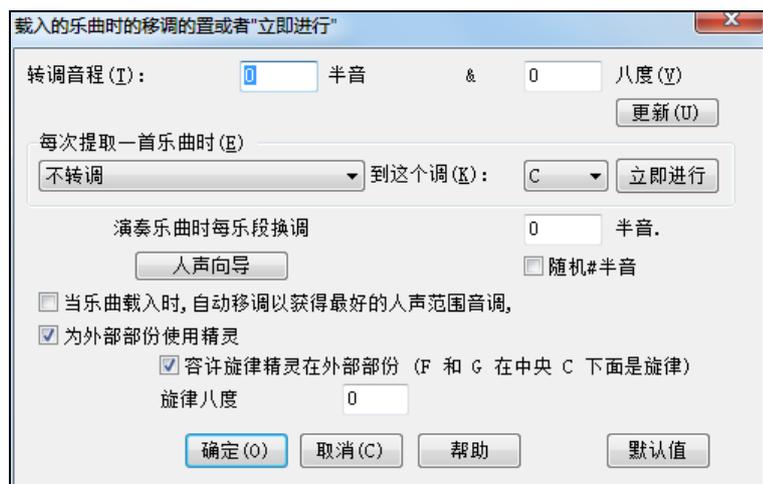
例子,是 TC-Helicon Voice Live, 它可以让你在麦克风上唱歌并会根据你输入到设备上的和弦去为你的声音配上和声。

Band-in-a-Box 具有分通道输出和弦的能力, 可以自动支持这些外置设备。

## 移调

**转调**

点击优选项中的[移调]按钮，可以打开加载乐曲时的移调设置或者打开”立即进行”对话框。



当在 MIDI 键盘上演奏时，可以半音阶或八度为单位移调。您可以定义”喜欢的音调”，Band-in-a-Box 软件就可以将加载的乐曲自动移调为指定的音调。

也可以设置将通过声部移调为喜欢的音调，这样，您就可以总是用喜欢的音调演奏乐曲（而不管乐曲的实际音调）。选择[选项|优选]，然后点击”移调”选项卡，或者按下快捷键 **Ctrl\_Shift\_K** 来进行移调的操作。要在不同的音调中练习一首歌曲，可在每乐段指定转调之半音数目，或让 Band-in-a-Box 随机转调不同半音。

**人声向导**

此项将启动人声精灵。人声精灵可以根据演唱者的人声范围显示出最适合演唱者的音调。

如果选择了”乐曲加载时自动移调为最适合的人声音调”，将根据人声精灵中的设置，将乐曲自动移调为最适合演唱者人声范围的音调。

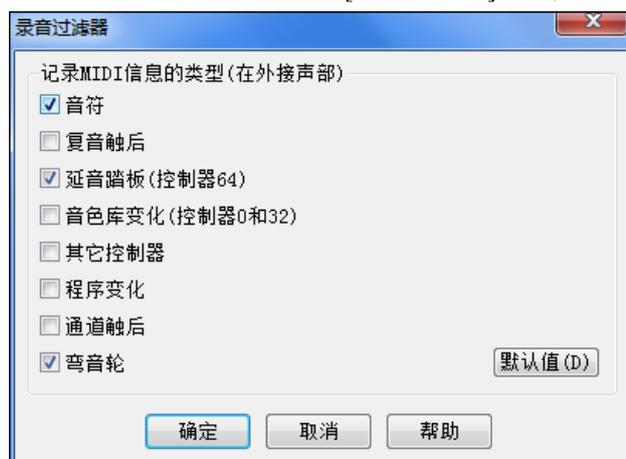
如果你有一个外部的键盘，勾选“为外部使用精灵”选项及精灵复选框能够。Band-in-a-Box 将确定当播放的时候，你不会弹奏错误的音符！

当设定“容许旋律精灵在外部部份 (F 和 G 在中央 C 下面是旋律)”，中央 C 下面的 F 和 G 在一个连接的 MIDI 键盘上是旋律音符，假定一个旋律轨道存在。A、B、C、D 和 E 是接近音符从下面。F# = 重复音符。D、C、B 和 A 是接近音符从上面。低音 E、F 和 G 改变旋律人音度。

## 录音过滤器

**录/过滤器**

点击优选项中的[录音过滤器]按钮，可以打开录音过滤器对话框。



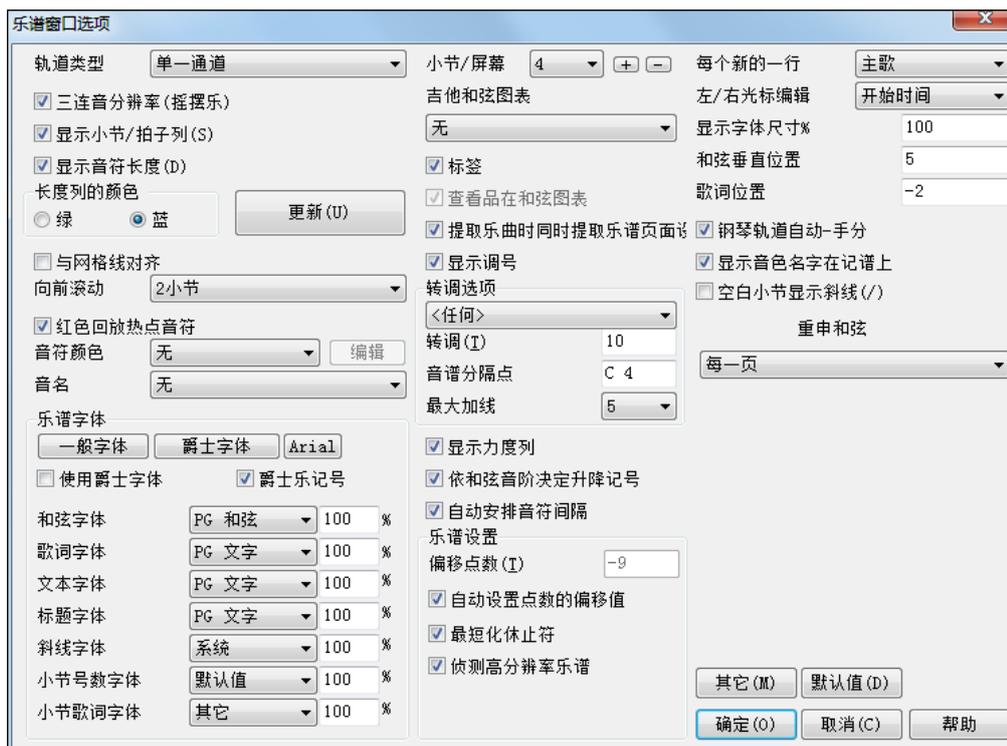
录音过滤器支持所有 MIDI 控制器和延音踏板。你可以记录任何类型的 MIDI 信息到旋律或独奏音轨，通过使用录音过滤器功能来选择要包括哪些类型。

在此窗口，你可以选择哪些类型的 MIDI 信息 Band-in-a-Box 会记录。

## 乐谱

**符号**

点击此按钮打开乐谱窗口选项对话框。如果乐谱窗口之前没有打开，那么，软件将打开此窗口。



帮助

这里的许多详细设置请参见有关章节或查看在线帮助。

## 总谱选项

总谱

[总谱]按钮可以打开总谱选项对话框；如果总谱窗口之前没有打开，那么，软件将打开此窗口。



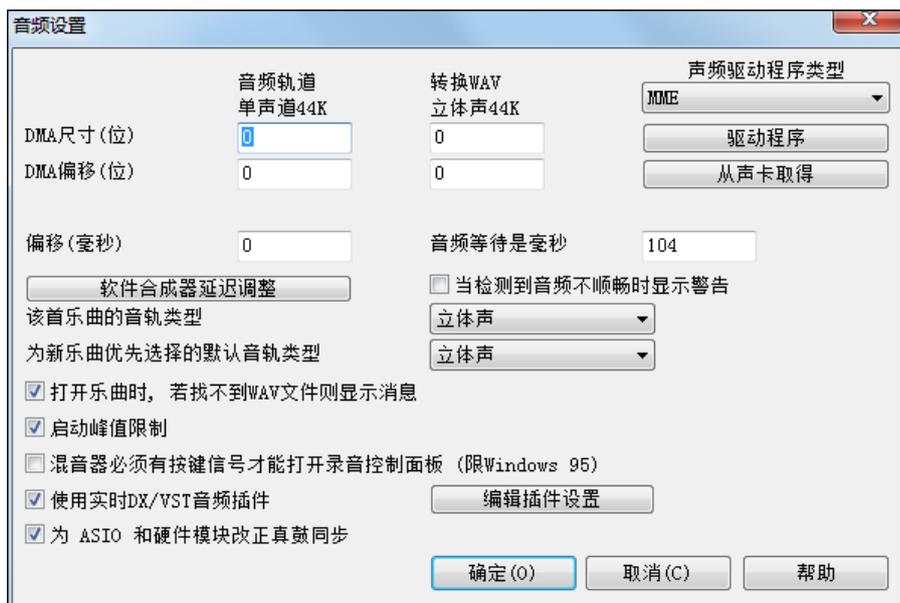
帮助

这里的许多详细设置请参见有关章节或查看在线帮助。

## 音频设置

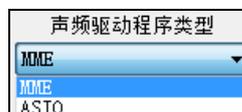
音频

优选项的[音频]按钮，可以打开音频设置对话框。



### 音频驱动程序类型

你将见到下列的选项：“音频驱动程序类型”，MME 或 ASIO。MME 是窗口预设的音频驱动程序。MME 很好，但是有与 MME 驱动程序有关的延迟。



因为这一个理由，Steinberg 发展了一个比较快速的声音驱动程序系统，叫做 ASIO。它比平常的 MME 驱动程序有更低的延迟。

**注意：**许多 OEM 或声卡不包括 ASIO 驱动程序，因此你可能没有一个 ASIO 驱动程序。在这情况，你将需要从互联网中得到一个 ASIO 驱动程序。

### ASIO 音频驱动程序

当你选择 ASIO，ASIO 音频驱动程序对话框将会开启。



**ASIO 音频驱动程序**对话框让你选择一个 ASIO 驱动程序。

你能以 3 种不同的方式到对话框:

- 1)如果你没有使用 ASIO 驱动程序,但是 Band-in-a-Box 发现了它们,而当 Band-in-a-Box 问你是否想要使用一个 ASIO 驱动程序的时候,你回答“是”。
- 2)如果在音频的设定里面“音频驱动程序类型”,从 MME 改变到 ASIO。
- 3)如果“音频驱动程序类型”已经被设定成 ASIO,但是你稍后在**音频设定**中按 [音频驱动程序.]按钮。

一旦你已经选择一个 ASIO 驱动程序,你会在输入埠和输出埠列表方格中见到你的驱动程序的输入埠和输出埠。第一个将被预设地选择。你容许选择不同的埠。(但是每次只能选择一个输入埠和一个输出埠)。你选择的埠将在 Band-in-a-Box 里面用来输出。如果你没听到输入或者输出,那么你可能需要试不同的埠而不是预设。你可能需要阅读你的声卡指令以决定使用正确的埠。

ASIO 驱动程序控制板按钮为你的驱动程序启动控制板。这通常让你选择不同大小以毫秒计的缓冲来调整延迟。一些驱动程序可能让你在样本中选择缓冲大小,这较毫秒不方便。愈小的缓冲,延迟愈降低和更快地响应。较小的缓冲需要更多中央处理器能力,如果你听到遗漏或加工,你可能需要增加缓冲大小。因为许多 ASIO 驱动程序不支持多样本率,Band-in-a-Box 有内建的再试样器,让你播放及记录歌曲时可有一个不同的抽查率,而不是直接地用你的 ASIO 驱动程序支持的。举例来说,如果驱动程序不支持 44.1K 抽查率,但是支持 48K,那么当回放时,Band-in-a-Box 将使用再试样器转换到 48K,当录音时从 48K 转换。**再试样器品质**组合让你选择快速、好的、比较好的、或最好的。快速是最快的,但是品质是四级中最低的。最好是最慢的(使用更多的中央处理器时间),但是有最清晰和最正确的品质。

**ASIO 驱动程序控制板**按钮启动一个由你的驱动程序制造商者提供的设定对话框。这通常让你调整延迟,而通常你可在缓冲大小之间的选择(以毫秒知计)。

**为没试验过的声卡格式显示警告**可不勾选,如果你不想看到警告讯息,为没有被 Band-in-a-Box 测试的 ASIO 驱动程序。

**驱动程序信息**字段显示你的驱动程序的各种不同特性。

**名称**是驱动程序的名称。

**版本**是你的驱动程序的版本号。

**输入通道**是你的声卡有的单一输入通道的总数。(注意:Band-in-a-Box 集合每个为立体声。)

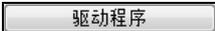
**输出通道**是你的声卡有的单一输出通道的总数。(注意:Band-in-a-Box 集合每个为立体声。)

**容许的样本率**字段显示你的声卡 ASIO 驱动程序所容许的样本率。Band-in-a-Box 有内建的再试样器,让你播放及记录歌曲时可有一个不同的抽查率,而不是直接地用你的 ASIO 驱动程序支持的。

**缓冲大小在样本中**显示缓冲大小的容许范围。”Pref”是优先选用的大小,而且这是 Band-in-a-Box 使用的大小。如果你已经启动 ASIO 驱动程序控制板并且已经从驱动程序控制板中选择新的缓冲大小,你的驱动程序可能改变优先的大小。如果你的驱动程序改变优先的大小,那么 Band-in-a-Box 会留意到新优先的大小。

### MME 音频驱动程序

如果您的计算机中安装了多块声卡,可以使用[音频驱动]按钮选择使用哪块声卡。大部分情况下,我们的计算机中仅有一块声卡,因此,不必理会这个设置,但是,如果增加了音频设备(如 USB 音频适配器),这也属于多个音频设备的情形,因此,需要在此选择使用哪个音频设备。

 选择 MME 为音频类型,并点击[音频驱动]按钮,来打开音频驱动对话框,在该对话框中选择要使用的音频驱动。



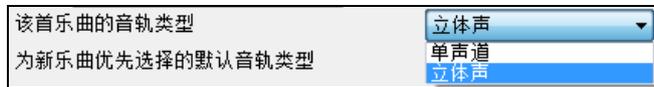
**DMA** 和**偏移量**是根据对声卡的测试自动设置的,点击[从声卡取得]可以重复测试操作。许多默认值为 0 的设置通常不需要改变。

### 当检测到音频不顺畅时显示警告

如果启用，并且检测到音频不顺畅时，停止播放后将显示闪光警告信息。这仅适用 MME 音频驱动程序(不是 ASIO)。

### 乐曲的音频轨类型

可以选择音频轨的类型是单声道还是立体声。在单声道或立体声模式下都可以编辑音轨，也可以将音轨类型由单声道转换为立体声或者是由立体声转换为单声道。



你可以在任何时候对乐曲的音频轨类型进行变换（由单声道转换为立体声或者是由立体声转换为单声道）。例如，如果您已经录制了一个单声道的音轨，可以在此更改音轨类型为立体声。

**注意:** 内置的音频插件对单声道音轨或者是立体声音轨都起作用。

### 为新乐曲设置预设的音轨类型

此项设置了录制新乐曲时的预设录制音轨类型（单声道还是立体声）。例如，如果是通过立体声麦克风录制，当然是将预设音轨类型设置为立体声为宜。

### 打开乐曲时，如果没有找到相应 WAV 文件显示信息

假设有一个名称为“My Song.MGU”的 Band-in-a-Box 乐曲，就应该有一个名称为“My Song.wav”的关联音频文件。如果 Band-in-a-Box 加载乐曲时没有发现关联的音频文件，就会弹出相应提示信息。如果这些提示信息影响了您的工作，并且，您也不需要这些提示信息（比如某些情况您可能没有录制乐曲的音频档），您可以通过取消该选项框的选取标记来关闭此项功能。

### 启动最高限制

勾选“启动最高限制”限制过度的层次被记录(筛选)。

### 混音器需要按键以开启录音控制面板(限窗口 95)

如果你使用窗口 95，勾选这项让你存取 Band-in-a-Box 的录音控制面板。如果使用窗口 98 或以上，不要勾选。

### 使用实时 DX 音频插件

实时音频插件处理的优点在于其实时性，简言之就是您今天对乐曲应用了一种效果，如果以后不喜欢这种效果了，可以随时更换。实时音频效果不会永久地影响硬盘上的音轨。在优选项的[音频]设置下，勾选“使用实时 DX 音频插件”选项，启用实时 DX 音频插件功能。

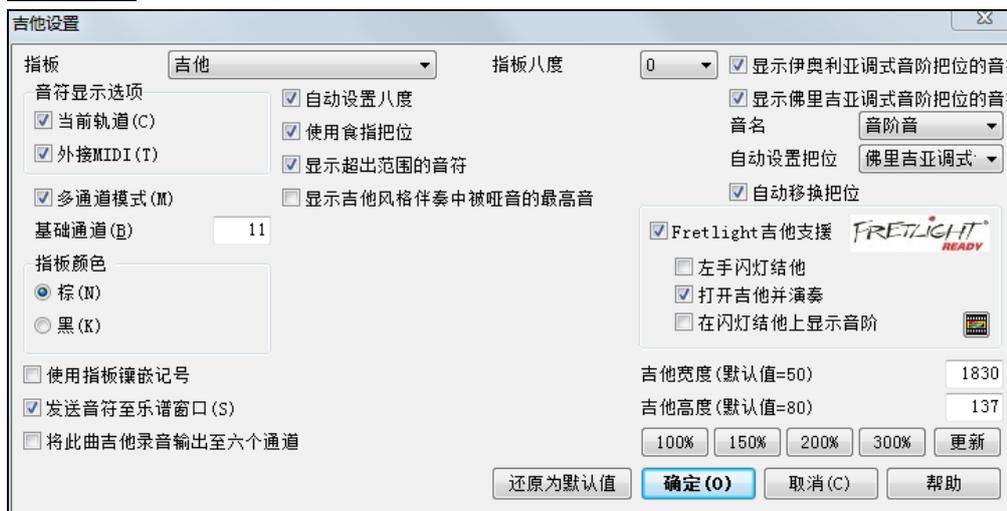
### 改正真鼓与 ASIO 硬件模块同步

当使用真鼓与硬件模块(零延迟)一起的时候，一些系统有同步问题。如果设定，同步问题被修定当歌曲开始播放(小节 1)。

### 吉他设置

吉他

优选项的[吉他]按钮，可以打开吉他设置对话框。



调整虚拟吉他指板的设置可以使显示窗口的显示更有效和方便。

帮助

请点击[帮助]按钮，查看更详尽的在线描述信息。

## 大钢琴设置

大钢琴

点击该按钮上的[大钢琴]按钮，可以打开大钢琴设置对话框。



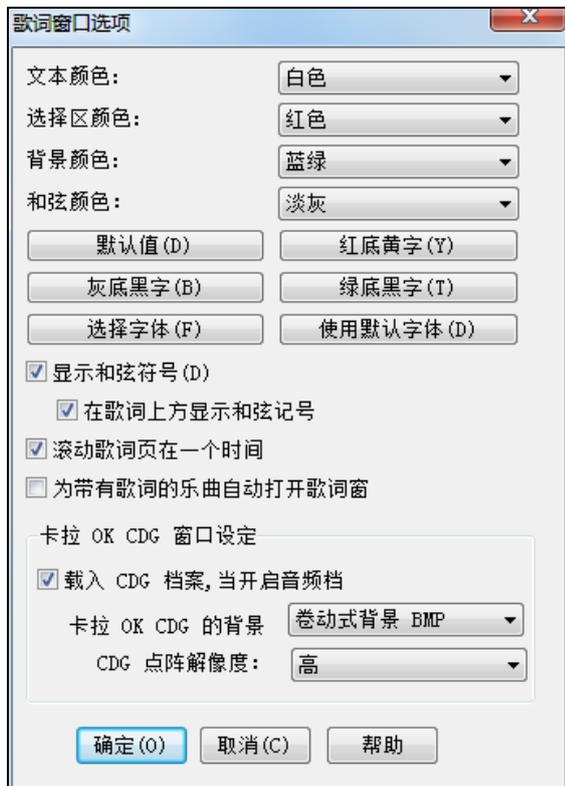
本对话框中您可以设置以下各项：

- 规定键盘的音域，开始的音符和八度，不必顾及“自动”的设置。
- “显示超出音域的音符”选项确保显示出所有的音符。
- 如果选择了“将音符送往乐谱窗口”，在虚拟键盘上的点击将为乐谱轨插入音符（乐谱窗口必须打开并设置为可以编辑）。
- 如果选择了“音符引导”，引导音符（可以是音阶音符、和弦音符或根音）将显示在键盘上。
- 乐谱可以使用音名和色彩。
- 将超出音域的音符显示为黄色。
- 输入像素决定键盘大小，也可以拖动窗口的底边进行调整。

## 歌词窗口选项

大歌词

点击此按钮可以打开歌词窗口设置选项。



能够为窗口各部分选择色彩，或使用预置色彩。

**显示和弦符号** 将在歌词中插入和弦符号。

**在歌词上方显示和弦记号** 若选择此选项，将以独立的行显示和弦。

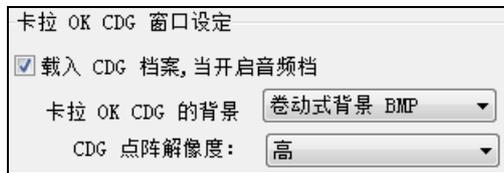
**动歌词页在一个时间** 如果选定此选项，将每次滚动显示一页歌词，这样，可以保证不间断地阅读到歌词。

**为带有歌词的乐曲自动打开歌词窗** 如果设置此项，决定载入带有(或不带)歌词的乐曲时打开或关闭歌词窗。

### 卡拉 OK CDG 窗口设定

开启卡拉 OK CDG 档案，用 **档案 / 开启** 及寻找一个在相同的档案夹中，一个与 CDG 档案相同命名的 WAV、MP3 或 WMA 档案。然后卡拉 OK 窗口将开启及显示歌词。

你能选择窗口的背景，一张动感的或固定的照片。这些照片在 c:\bb\KaraokeBMP 档案夹中，而且你能把你自己的 BMP 或 JPG 影像加入那一个档案夹。



### 打印选项

**打印** 点击此按钮打开打印选项对话框。



**帮助** 在乐谱章节以及在线帮助中有关于此方面的详细介绍。

### 盖过

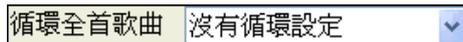
**盖过** 可选择甚么其它的讯息从档案加载，像音色、和声、音量/混向/乐段/声像/音库。举例来说，你能设定每首歌曲加载有循环设定，而不要加载来自歌曲的任何混向设定。



**所有歌曲盖过**这能让你设定整体的歌曲循环(所有设定为不用、所有设定为用或如设定在歌曲中)。



举例来说,你能设定每首歌曲加载有循环设定,可设定“有循环设定”。



但如果你不想要任何歌曲循环,可设定“没有循环设定”。



如果你想设定跟随先前的版本操作,便使用“跟据歌曲设定”,或**默认值**按钮。

### 让歌曲加载设定

如果设定,这些项目将被容许从歌曲被载入。如果不,当加载歌曲的时候,设定将被忽略。

### 可以用歌加载记谱符号

如果这不被选择,记谱符号(圆滑符,断音,声音渐增)将不从歌曲载入。

### 基于行的歌词转换为基于小节的歌词

在以前的版本中,有基于行的歌词,可以在乐谱窗口上以每行输入。你已不再需要输入这种类别的歌词,但如果你现有乐曲是基于行的歌词,Band-in-a-Box可以将他们转换为基于小节的歌词。这选项允许你去选择当打开有基于行的歌词的乐曲时要怎样转换。默认值是”总是(自动分拆)”,这将转换基于行的歌词为基于小节的歌词并把它们分拆成4个小节。如果你选择”总是(不分拆)”,将转换基于行的歌词,但它们不会被分拆成4个小节。你也可以选择不自动转换基于行的歌词。如果当前乐曲有基于行的歌词,你可以按 **[现在转换]** 按钮将它们转换为基于小节的歌词。

“新歌曲的预设”的选项是来自**歌曲设定**对话框的设定。

当选择“在中间乐段改变风格”(默认值),歌曲在中间乐段用子风格 B,只有第一和最后乐段用子风格 A。如果这一个设定不被选择,子风格将跟随和弦谱的部分标志改变。

当“容许和弦装饰”被选择(默认值), 爵士风格能演奏修饰和弦。举例来说, C7 可能演奏如 C13 或 C7b9, 更真实声音。

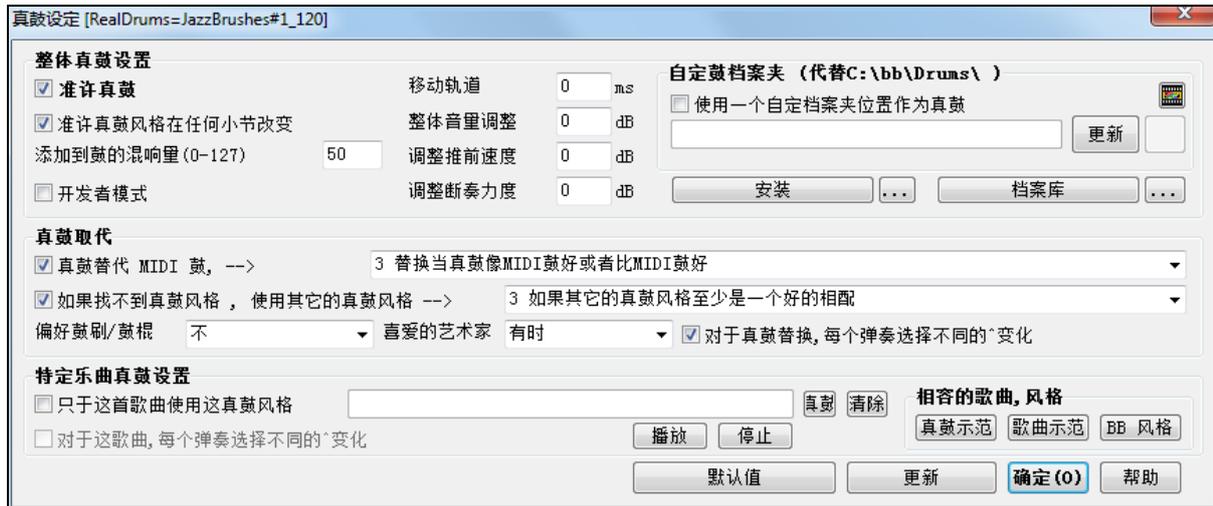
那 [流行/乡谣] 预先设定按钮关掉这两个设定, 为典型的流行或乡谣编排, 跟随部分标志和不修饰和弦。

那 [爵士] 预设按钮启动这两个设定, 为典型的爵士乐编排支持在中央的乐段的独奏和容许爵士和弦装饰。

使用**强制所有乐曲的音轨为简单编曲**下面的选项去设置所有乐曲的个别音轨或所有音轨为简单编曲。如果你想逐首乐曲去强制简单编曲, 请使用工具栏上的 [冻结/简单] 按钮。

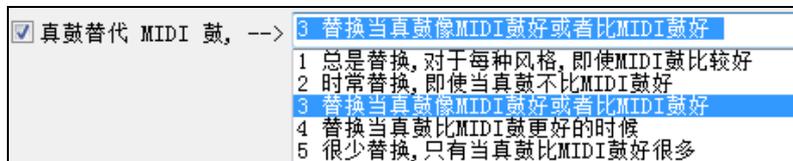
## 真鼓

**真鼓** 按钮开启 **真鼓设定** 对话框。



**准许真鼓** 藉由勾选“准许真鼓”, 真鼓会被使用而非 MIDI。有一个快捷键组合 准许/不准许 真鼓 (Ctrl+Shift+F6)。当歌曲正在演奏的时候, 这也能运作。

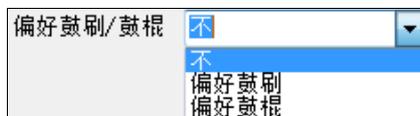
这会以真鼓替换 MIDI 鼓。你能从 1 到 5 改变设定。



如果设置 1, 几乎所有的 MIDI 鼓将被真鼓替换。如果设置 5, 只有与风格完全相配的真鼓才被替换。

这一个功能选择真鼓乐器变化, 于每次播放。

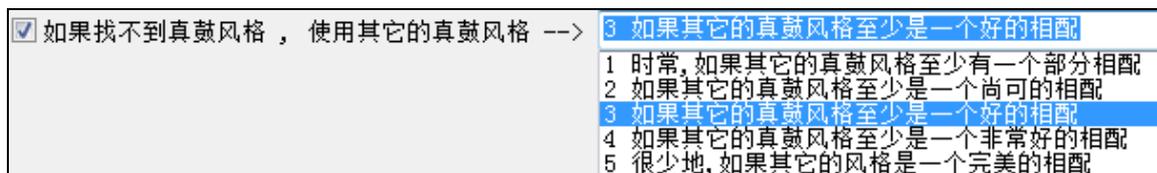
**对于真鼓替换, 每个弹奏选择不同的`变化`** 大多数的真鼓风格 (从真鼓 5 开始) 包含许多乐器变化 (“鼓刷和鼓棍”, ”脚踏双面铜钹和高架钹”, ”只是敲击”等等)。现在, 藉由选择 [偏好][真鼓] ... 选择不同的变化于每个演奏, 你能听到不同的演奏变化, 于每次按演奏时, 歌曲每次都有新鲜感。今次, 你听到鼓刷, 下次以鼓棍和高架钹, 等等。



当选择真鼓风格给风格使用的时候, BB 使用鼓刷和鼓棍作为你的偏好。举例来说, 如果你选择“偏好鼓刷”, BB 将总是在包括鼓刷的变化之中选择 (当可应用)。

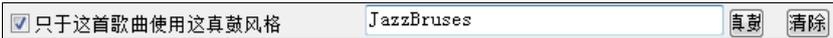


我们有“艺术家”支持。这让你在不同鼓手演奏相同的风格之中选择。举例来说, 我们让多个艺术家演奏“JazzBrushes”风格。你能设定 Band-in-a-Box 选择不同的艺术家于每个弹奏, 或总是选择一个特定的艺术家。



这以你有的真鼓替换你没有的。

**技术上注意:** 这由 PG Music 提供的文本档 a\_pgmusic.ds 控制, 如果用户制做自己的真鼓风格, 可制造其它的档案 MySubs.ds。



这让目前的歌曲使用特定的真鼓风格。按 **[真鼓]** 按钮选择一个特定的真鼓风格在一首特别的歌曲中使用。这将启动**真鼓选择器**及一连串所有可得的真鼓风格。**[清除]** 清除歌曲现在已选择的真鼓。

**对于真鼓替换, 每个弹奏选择不同的^变化** 当这被设定的时候, 如果你把歌曲以特定的风格存盘, 于每次按演奏时, 你听到风格的不同变化, 用不同的鼓乐器。

**准许真鼓风格在任何小节改变** 这让真鼓改变风格在任何小节, 在**小节编辑设定对话框 (F5)** 中, 于多风格, 风格改变或特定的真鼓风格改变。

添加到鼓的混响里(0-127)  通常情况下是没有混响添加到鼓, 但如果你想添加一些混响, 你可以在这里设置。

移动轨道  ms 通常设定为 0, 除非你有 MIDI 轨道和真鼓之间的同步的问题。

整体音量调整  dB 如果真鼓轨道相对 MIDI 部份太大声或者太细声, 你能在这里调整音量。影响所有的真鼓风格。

调整推前速度  dB 如果你觉得真鼓提前音太大声, 把一个负数放入这一个字段。如果它们太细声, 输入一个正数。

调整断奏力度  dB 如果你觉得真鼓断奏太大声, 把一个负数放入这一个字段。如果它们太细声, 输入一个正数。

**相容的歌曲, 风格**  
   这些按钮, 对于一个被选择的真鼓风格, 使你能 (1)播放真鼓示范歌曲, (2)显示会与真鼓风格配合的一个 BB 风格的列表和 (3)播放与真鼓风格配合的一个各种不同 BB 风格的歌曲示范。

当按 **[安装]** 按钮的时候, 从任何的真鼓风格仍是 WMA 档案中建立 WAV 档案。确定你在安装真鼓之前, 你的硬盘机上有可用的充足空间。小按钮是为一个档案夹安装 WAV 档案。

**注意:**通常 WAV 档案在安装时已被建立, 如是, 不需要这功能。

当有更小的 WMA 可以用, 这将在鼓档案夹中抹掉 WAV 档案。WAV 档案能藉由按 **[安装]** 按钮回复。小按钮是为一个档案夹存盘。



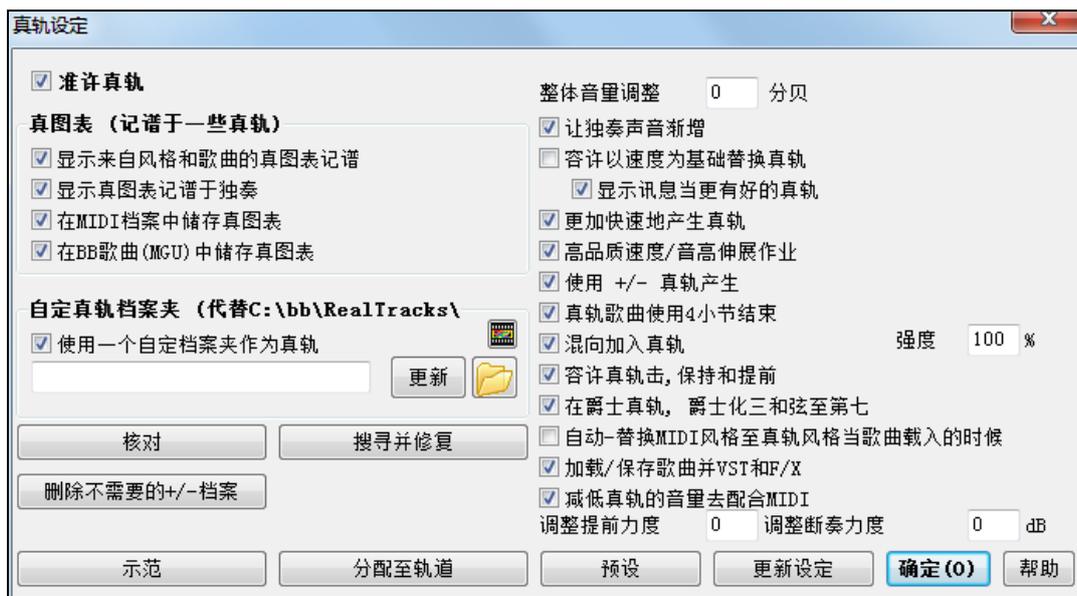
**可选择的档案夹给你的真鼓风格。** 现在你能为你的真鼓选择任何的档案夹 (举例来说 e:\Drums)。这让你, 举例来说, 在你的 C:\ 驱上保存空间。

如果 Band-in-a-Box 找不到你的真轨档案夹, 一个黄色的提示讯息会在启动时出现, 提醒你而且告诉你该如何解决: “注意: 你有安装真轨, 但是不在你的真轨档案夹中。你应该在 *偏好真轨设定* 指向你的正确真轨档案夹。”

**为选择的真鼓风格检查速度。** 如果你选择一个真鼓风格, 和为这风格是在推荐范围以外, BB 将通知你, 而你当然仍能使用风格。自动地由 Band-in-a-Box 选择的真鼓风格总是与你的歌曲相容。

## 真轨

**真轨设定对话框**让你控制真轨。



**准许真轨** 在**真轨设定**对话框中让你 准许/不准许 真轨功能。

### 真图表 (真轨的记谱)

大多数的真轨现在在记谱显示弹奏的音符,也就是真图表,显示正在被弹奏的音符。一些吉他真轨也显示吉他谱和一个正确的在屏幕上的指板吉他显示装置,以显示吉他正在弹奏的音乐。

要显示哪个乐器有真图表,在**分配真轨到轨道**对话框把栏 11 “图表” 排序。乐器有“N”或“Gt”在这一个栏中有真图表。

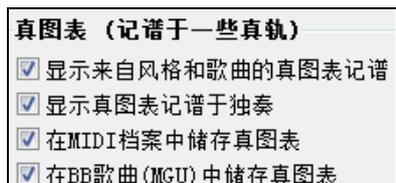
- 在图表栏中的乐器有“Gt”,有真图表以正确的吉他谱和在屏幕上的吉他指板显示。
- 如果乐器是原音钢琴及在图表栏中有“N”,乐器有爵士钢琴真图表。
- 各种不同的其它乐器有“N”,(踏板电子吉他,滑奏吉他,Resophonic,喇叭,次高音萨克斯管,次中音萨克斯管)有真图表以标准记谱显示。

**贝司** 在屏幕的顶端,如果轨道有真轨,但不是真图表轨道,那么轨道名字是绿色的。

**弦乐** 真乐器图表:如果一个轨道有真图表,轨道名字是绿色的并且在下面划短线。

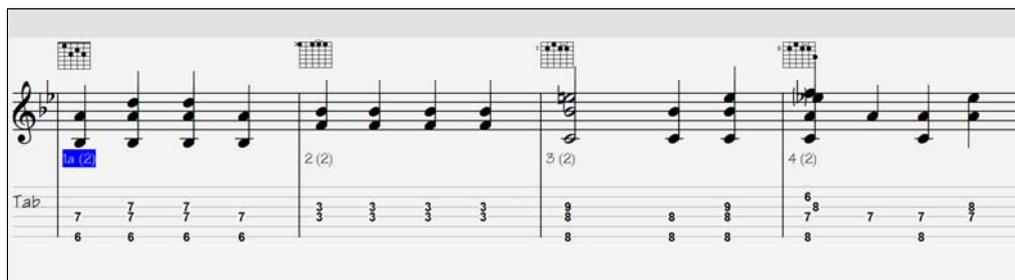
**吉他** 真吉他图表:如果一个轨道有真图表,而且是一个吉他轨道以正确的吉他谱和在屏幕上的吉他指板显示,它是绿色的并且在下面划长线。

真图表能被储存到 MIDI 档案或歌曲 (MGU)。



真图表是可选择的,在**真轨设定**对话框选择。

- “显示真图表记谱从风格和歌曲” 将显示真图表,那从风格或歌曲产生,与真轨一起储存的。
- “显示真图表记谱为独奏” 将显示真图表,从**选择独奏**对话框中产生的。
- “储存真图表在 MIDI 档案中” 将储存真图表到一个 MIDI 轨道,如此你能在其它的程序中分析它。
- “储存真图表在 BB 歌曲 (MGU) 中” 将储存真图表 MIDI 讯息至 MGU 档案。

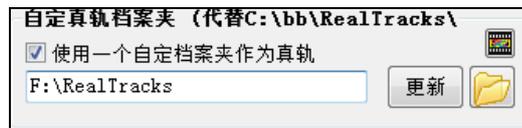


## 真轨档案夹

真轨风格在 c:\bb\Realtracks 被储存 (假试 c:\bb 是你的 Band-in-a-Box 档案夹)。



你能按档案夹按钮及选择另一个档案夹, 以选择另一个位置。然后, 按 **[更新]** 按钮确定新的位置。



当使用真轨的时候, 你不需要参阅这一个档案夹; 它被使用在 Band-in-a-Box 内部, 因此你不应该加入或者把档案从这一个真轨档案夹移开, 除非你“知道你正在做什么。”

如果 Band-in-a-Box 找不到你的真轨档案夹, 一个黄色的提示讯息会在启动时出现, 提醒你而且告诉你该如何解决: “注意: 你有安装真轨, 但是不在你的真轨档案夹中。你应该在偏好真轨设定指向你的正确真轨档案夹。”

## 应用真轨设定

**整体音量调整** 0 分贝 你能调整整体的音量到真轨。如果它们整体太大声, 试调整整体音量大约 -10 个分贝。

**让独奏声音渐增** “让独奏声音渐增” 能被应用到一些真轨, 让独奏强度增加。

**容许以速度为基础替换真轨** 如果相似真轨有不同的速度, Band-in-a-Box 将自动地选择一个最好的使用。举例来说, 如果你加载一个民谣, 有原音贝司真轨速度 60, 和你加速至 140, 按 **[播放]**, Band-in-a-Box 将自动地选择一个较近速度 140 的原音贝司真轨, 如果它是相同的类型和感觉。这意味你能使用一个简单的爵士乐风格, 和它在各种不同的速度播放, 而不须以速度为基础设定最好的真轨。支持交换速度的真轨列在真轨分配对话框最后一个栏的旁边。



举例来说, 如果我们加载一个民谣爵士风格如 \_BALFRED.STY。

我们能见到贝司真轨风格的名字有一个 (~) 符号在前面。

那指出它 *可以* 改变到一个不同的真轨风格在更高的速度。



现在让我们把歌曲的速度增加到一个更高的速度, 像 115。

我们将见到真轨乐器名字转到适合一个速度=110 的。

所以当你按播放的时候, 你将听到那真轨接近到你的速度, 而没必要做任何事使这发生。

真轨的速度交换功能的内定值是“准许”。(它本来是不准许。) 在 **真轨设定** 对话框中有一个选项不准许自动速度交换。当自动替换真轨不准许 (不勾选) 的时候, “显示讯息当有更好的真轨在这一个速度” 设定被开启。

容许以速度为基础替换真轨  
 显示讯息当有更好的真轨

如果真轨被选择, 一个黄色的讯息会出现, 但是有更好的真轨在目前的速度。

有较好的真轨, 较接近歌曲速度, 于下列的轨道: 贝司 85->110, 钢琴 85->110, 吉他 85->110

你能藉由按真轨工具列按钮, 然后 *在这一个速度选择更好的真轨* 单擎, 替代所有四个部份。



真轨速度分配对话框的速度交换 (TS) 栏表示那一个真轨可交换速度。速度交换只发生有真轨的安装中。

名字	乐器	类型	感觉	速度	种类	#*	不...	组	立体声	图表	艺术家	TS	保
贝司,原音,爵士 摇摆 140 (仅限'2)	声学弦贝司 (33)	节奏	摇摆	140	爵士乐	444		14	单声	Gt	Neil Swainson	Y	73
贝司,原音,爵士 摇摆 140 (仅限'4)	声学弦贝司 (33)	节奏	摇摆	140	爵士乐	445		14	单声	Gt	Neil Swainson	Y	73
吉他,电子,节奏 爵士 摇摆 140	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	446		14	单声	Gt	Oliver Gannon	Y	78
吉他,电子,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	447		14	单声	Gt	Oliver Gannon	Y	78
吉他,电子,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	爵士电吉他 (27)	节奏	摇摆	140	爵士乐	448		14	单声	Gt	Oliver Gannon	Y	78
钢琴,原音,节奏 爵士 摇摆 140	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	449		14	立体声	N	Miles Black	Y	2
钢琴,原音,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	450		14	立体声	N	Miles Black	Y	2
钢琴,原音,节奏 爵士 摇摆 140 (仅...	三角钢琴 (1)	节奏	摇摆	140	爵士乐	451		14	立体声	N	Miles Black	Y	2
贝司,原音,节奏 爵士 摇摆 140	声学弦贝司 (33)	节奏	摇摆	140	爵士乐	452		15	单声	N	Neil Swainson	Y	73

**更加快速地产生产真轨** 这一个“加速”功能自动地工作;在播放期间使用中央处理器资源。如果你有一部多核心计算机,你可能一点也注意不到,因为它使用不同的核心而非 BB 执行绪。如果你有一个旧的计算机,低内存,慢速硬盘机等等,或在播放期间有音频杂音你能设定不准许这'加速'功能。这将确定你的计算机在播放期间用较少的中央处理器资源。

**高品质速度/音高伸展作业** 这能少许改善速度及音高伸展的品质。如果你有一部快速的计算机而且没有在播放期间没有间断,你能设定这。

**使用 +/- 真轨产生** 这一个设定是通常是不准许,但是如果你的计算机较慢,准许它。

**真轨歌曲使用4小节结束** 4 小节结束容许时间给乐器有一个自然的衰变。”4 小节结束”有一附加的两个小节让音频乐器自然衰变的完结(而非很快淡出)。4 小节结束是预先设定。不勾选这,你能不准许全部使用 4 小节结束,或在 **歌曲设定** 对话框中以每首歌曲的方式, **编辑设定(于这一首歌曲)**。

**混向加入真轨** 强度 % 100 当这被设定的时候,混向将被加到真轨和真鼓。

**容许真轨击,保持和提前** 真轨支持**断奏,保持和提前**。只简单地输入和弦,加入(...)为断奏及保持,真轨播放会它们。

**注意:** 你需要安装程序在你的真轨档案夹中开 Library\Holds 档案夹。

**保持** 真轨分配对话框列出每个真轨,在最后一个栏为“保持”,列出那一个真轨是否支持断奏,保持,和提前。如果在那里有一个数目(不是一个空白的字段),那么它们全部被支持。

如果有“n”,这意味它们被支持,但是你没有 Holds\_## 档案在 RealTracks\Library\Holds 档案夹。

假定你有你产生的真轨的保持档案,然后你像平常使用 Band-in-a-Box,和与断奏输入和弦(举例来说 C.),保持(C...),或提前(^C 或 ^C 为 8 分音符或 16 分音符提前),或提前和保持的组合(^C...).

**在爵士真轨,爵士化三和弦至第七** 当简单的三和弦被输入,许多爵士伴奏风格演奏三和弦(不是第 7),而非”爵士化它们”到 7 和弦。准许这设定,如果你想自动地把三和弦“爵士化”,当使用爵士乐真轨伴奏。

**自动-替换MIDI风格至真轨风格当歌曲载入的时候** 如果这设定,当一首用 MIDI 风格的旧歌加载一个真风格的时候,可能被自动替代,使你的歌曲更好听。你能回复替换,藉由在真轨工具列选单中选择 **回复风格在风格别名之前**。



**加载/保存歌曲并VST和F/X** 当设置了与乐曲一起加载/储存 VST 和 F/X,如果乐曲或风格中有 VST 合成器和 FX 便会跟乐曲一起载入。

**减低真轨的音量去配合MIDI** 取消选择”减少真轨音量以配合 MIDI”,并不会减少它的音量去配合较低音量的 MIDI 音轨。这对于要将档案转换及传送到 DAW 是非常有用的。

**预设** [预设] 把真轨设定设定回默认值设定。

**示范** [示范] 按钮显示一个用真轨的歌曲示范的选单在 \bb\Realtracks -Demos 档案夹中。

**分配至轨道** [分配至轨道] 启动那分配真轨到轨道对话框,真轨乐器被列出而且分配到 Band-in-a-Box 轨道。

更新设定

按 **[更新设定]** 按钮储存你已经在这一个对话框的新设定。大多数的改变将在你下次按 **[播放]** 时生效。

删除不需要的+/-档案

按那 **[删除不需要的+/-档案]** 从真轨档案夹删除不需要的档案。

**重要提示:** 如果你继续使用较旧的 Band-in-a-Box 版本,用相同的真轨档案夹,那么不要删除这些 +/- 档案,因为 Band-in-a-Box 的较旧版本仍然需要较大的真轨。

**Q. 什么是真轨+/-档案?**

在 Band-in-a-Box 2010 或较早版本的真轨中,我们在真轨档案夹中包含了额外的 WMA 档案。这些 WMA 版本的档案,有 + 或 - 在文件名字中。举例来说, BG057+1.wma 是 +/- 档案,然而 BG057.wma 不是。

我们叫它们真轨“+/- 档案”。它们不包含在 Band-in-a-Box 2011,因为不需要,因它们要额外的空间。

**Q. 我第一次买了 Band-in-a-Box 2011 版. 我需要做任何事吗?**

不需要,没有 +/- 档案包含在 Band-in-a-Box 2011 或更高版本,因此有不需做甚么

**Q. 我已经升级到 Band-in-a-Box 2011, 而且有 +/- 档案在真轨档案夹. 我需要做任何事吗?**

你不需要做任何事。

但是如果你想要省回硬盘机空间,而且你有一个比较新的/比较快速的机器 (Vista 或者 W7),你能去真轨设定 (偏好) 而且按下**[删除不需要的 +/- 档案]**(在下面 #2 查阅明细) 如果你有一个比较旧的/比较慢的机器,你可能想要选择那“使用 +/- 真轨产生 (准许在慢速机器)”复选框 (在下面#1 查阅明细)。

顾客用现有真轨库 (2010 或较早版本) 不需要做任何事,因为现有的真轨能运作。

摘要:

1. 如果使用一个比较旧的/比较慢的机器(XP):

-在真轨设定对话框 (偏好) 中,选择那“使用 +/- 真轨产生 (准许在慢速机器)”复选框。

-不要按那 **[删除不需要的 +/- 档案]** 按钮。

2. 如果使用一个较新的机器(Vista/W7)

-在真轨设定对话框 (偏好) 中,不勾选“用 +/- 真轨产生 (准许在慢速机器)”复选框。程序不使用它们。

-使用程序数天,尝试各种的歌曲,包括有

徒很多真轨,而且在不同的音调中(举例来说 Gb)。如果你在播放期间审查中央处理器的 bbw.exe 使用量,

你能见到你的机器怎样工作。如果它

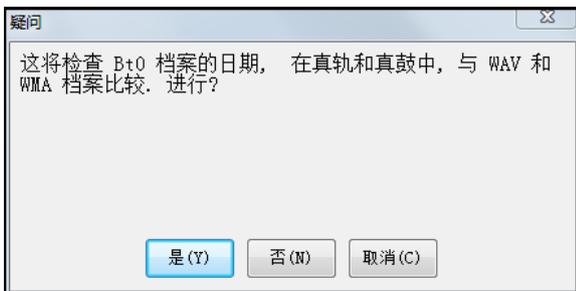
使用少于 60% 中央处理器,是好的。

如果你没有播放问题 (断续,或乐器在播放期间有音讯损失),那么你确实有一部“快速的机器”,而且能安全地按那

**[删除不需要的 +/- 档案]** 按钮。

核对

那 **[检验]** 功能检查真轨是否适当地被安装,或任何档案不见了。



1. 它检查真轨 st2 的 Bt0 状态,与在真轨档案夹中的 Bt0 相较。

2. 如果找到 st2,但是不是真轨档案夹,发放错误讯息。

3. 如果 x2 找不到,发放一个讯息(于一个和弦真轨)。

搜寻并修复

这会搜寻在你的 \bb 文件夹所缺少的真轨 ST2/XT2 档案,它会在你的真轨父文件夹搜寻,如果找到,会让你选择复制到你的 \bb 文件夹。

确定 (O)

按 **[确定]** 作出你的选择并且退出**真轨设定**对话框。

### Tranzport 无线遥控

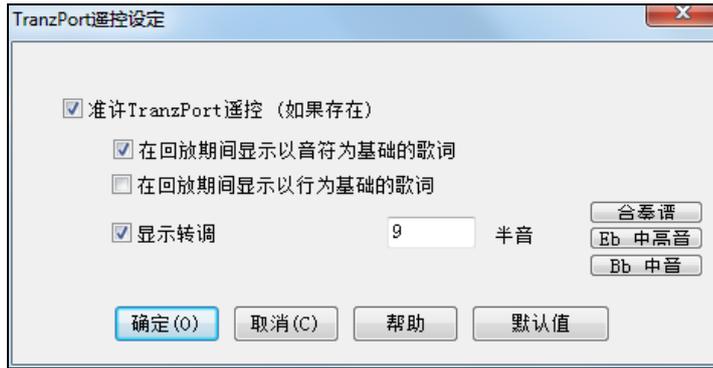
Tranzport

TranzPort 是一个无线的遥控硬件装置控制 Band-in-a-Box 2007。要另外购买 Tranzport。

**注意:** TranzPort 无线遥控目前并未生产。如果你能找到一个,它仍然是一个伟大的产品。

首先确定 Tranzport 遥控已安装及能运作。藉由执行 Band-in-a-Box,你能知道它是否安装和运作,查看 MIDI 驱动程序 (选项 | MIDI 驱动程序)。如果“Tranzport”出现在 MIDI-汇入和 MIDI-导出的驱动程序列表上,那么 Tranzport 遥控已正确地安装。

在 Band-in-a-Box 的 **Tranzport 设定** 对话框中, 设置支持 Tranzport。



如果你想要歌词在播放期间在 Tranzport 遥控上显示, 设定这些选项。如果是非合奏谱乐手, 可设定“显示转调装置”。举例来说, 一个次高音萨克斯管乐手会按“Eb 中高音”按钮, 然后 Tranzport 会显示和弦转调到他的音调。

### 练习

**练习** 练习窗口容许方便地“按一个制”便可使用帮你练习的 Band-in-a-Box 功能。



### 练习窗口的功能。



可快速存取你最爱/偏爱的“练习”档案夹, 所以你不必经过一系列对话框才可加载歌曲。



按一个制存取 Band-in-a-Box 教育有关的功能 (和独奏一起弹奏, 听力训练, 游戏)。



便利的按钮为非合奏谱乐器在屏幕上转调并且可以以原来速度的分数去演奏。



一个按钮存取许多 Band-in-a-Box 加装程序, “101 反复乐节”系列和“大师独奏”。

不适用 指出其它 Band-in-a-Box 有提供的加装程序但是没有安装在你的计算机上。

按一个制存取许多其它 PG Music 教育有关的程序及课业。



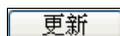
这些项目大部分是“加装程序”产品,并不包含在 Band-in-a-Box 程序之中。如果你的硬盘机有安装这些项目,及安装到预设目录,练习窗口将会找到它们。如果不在预设目录,你何设定这些项目的安装位置。



这一个按钮开启一页关于单一程序和加装程序的更多信息在这个对话框中。需要因特网存取。

**PowerTracks** PowerTracks Pro Audio 是 PG Music 的多轨道数字音频和 MIDI 顺序器。很多人汇入他们的 Band-in-a-Box 歌曲到 PowerTracks, 及在程序中更进一步运作。

**显示加装程序如果 N/A** “显示加装程序如果 N/A” 设定, 你能选择显示或不显示你没有的项在屏幕上。

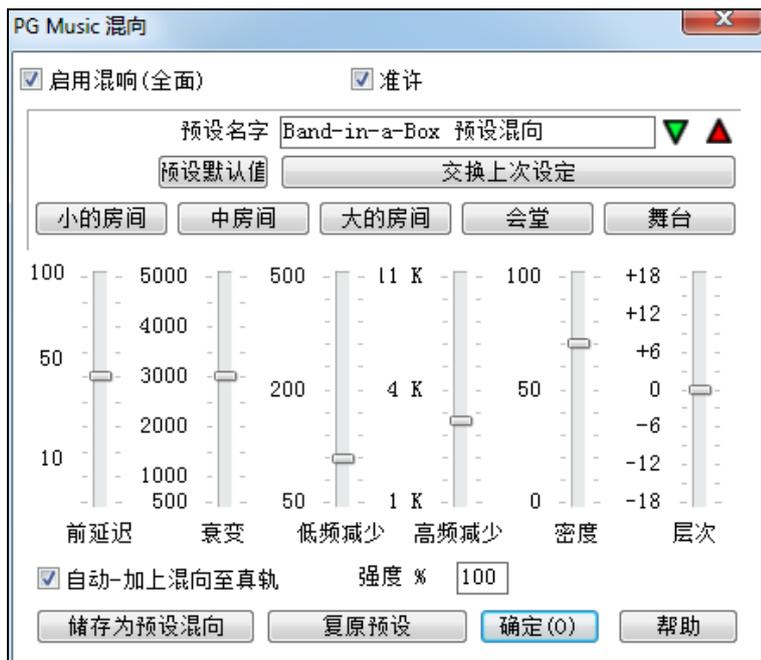


如果你才安装一个加装程序或一个程序, 按这一个按钮。这让你从练习窗口使用它。

## 混向

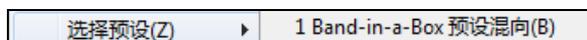


PG Music **混向**窗口让你选择音频混向类型或者设定你自己的混向设定。



**启用混响(全面)**  **准许** 可以全面启用/禁用所有乐曲的混响, 在这种情况下设置仍将出现但不会应用混响。或你可以只启用/禁用当前乐曲的音频混响。这将节省一些 CPU 周期, 如果你使用的是较慢的机器。

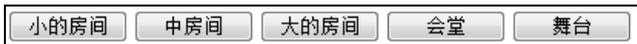
单击在绿色的**选择一个预设**按钮开启预设列表。这一个列表只将显示“Band-in-a-Box 混向内定值”直到你储存一些你自己的预设。



当你调整设定, 它们将被应用到目前的歌曲。那 **[交换“默认值”]**按钮, 拨动你目前的设定和默认值设定。这让你听到你改变设定的的效果。



使用“房间”按钮列为不同类型的空间加载典型的设定。这些按钮方便应用特别的效果或者加载设定, 然后你能设定你自己的预设。



## 混向参数

**前延迟**是第一次反射的时延。

**衰变**是混向衰退需要的时间。混向时间测量为 RT60, 当混向衰退至 -60 分贝的讯号水平的时间。

**低频减少** 逐渐地减少贝司频率。如果你不能加入足够的混向, 因为声音太泥泞, 试在低频减少滑动器增加。它在 50 Hz 和 500 Hz 之间可调整。

**高频减少**是高频减少的速度当混向衰退。硬表面的房间是明亮的, 但是软表面的房间通常比较暗。它在 1 KHz (暗) 和 11 KHz (明亮) 之间可调整。

**密度**是在混向尾部的结束附近的低层回声的密度。高密度的设定把光泽加入声音。

**混合混向讯号和最初讯号的比例。**

**输出**调整外挂程序的最后水平。

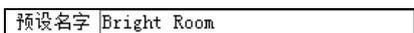
## 典型的混向设定

- 大的会堂有长的前延迟, 长的衰变, 和适度的密度。
- 硬的大空间, 像是一个健身房, 有长的前延迟, 高的密度和高的低频减少。
- 软的大空间如音乐会堂, 有地毯, 加垫座位, 帷幔, 有适度的密度和低的高频减少。
- 小的硬空间, 像一个瓷砖浴室, 有短的前延迟, 中-至-长的衰变, 高的高频减少。
- 小的软空间, 像一间大的客厅, 有短的前延迟, 短的衰变, 中至低的密度, 和低的高频减少。

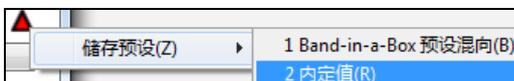
## 储存设定到预设

你能储存你的混向类型为预设, 和目前的设定也将在一个 DX Settings\PGReverbSettings.bin 档案中与歌曲储存。

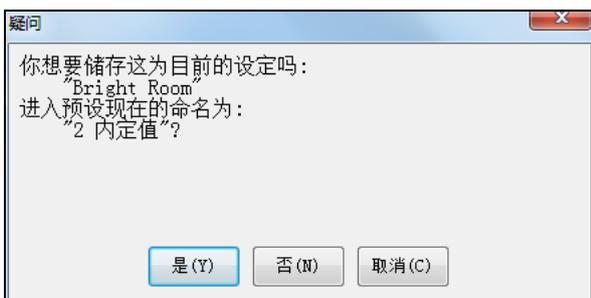
为了储存目前设定至个预设的, 在“预设名字”字段中输入你的预设名字。



 然后在储存预设箭咀上单击, 而且在预设列表中选择一个位置。你能在一个现有的名字上重写。

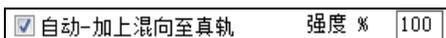


提示将要求你确定你是否想储存预设。



选择 **[是]** 储存新的预设到选择的位置。

## 自动混向



准许“自动-加上混向到真轨”会自动地依照乐器种类加上预设混向到真轨。没有混向被加到贝司部份, 举例来说, 但是大多数的乐器有混向。

如果你想增加或减少混向, 你能调整强度 %。举例来说, 默认值 Band-in-a-Box 混向设定是 40 于大多数的轨道。如果你将强度设定为 75%, 它变成 30。

## 储存为预设混向

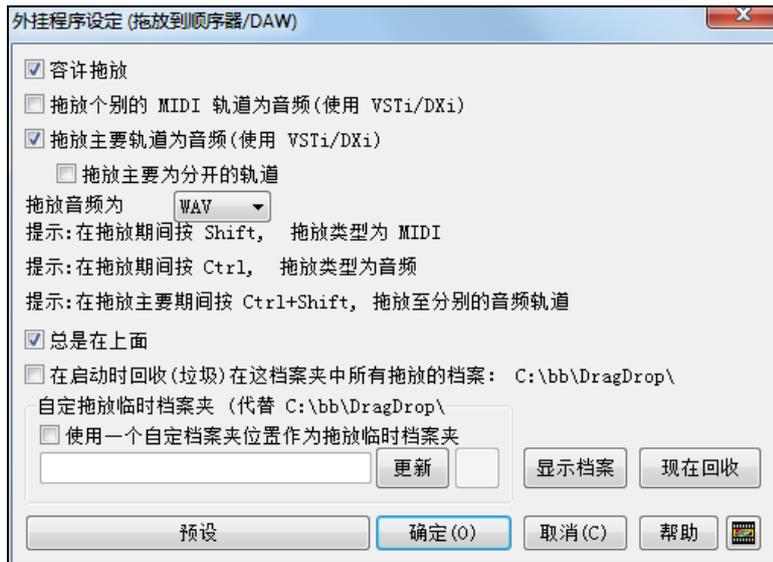


## 复原预设



## DAW 外挂程序

这存取在外挂程序设定对话框中的 DAW 外挂程序选项。



**容许拖放(默认值=容许的)** 如果不准许,拖放功能不运作。应该没有一个理由不准许。

**拖放个别的 MIDI 轨道为音频(使用 VSTi/DXi) (默认值=否)** 当准许,被选择的 MIDI 轨道会转换到音频,使用你现在选择的 VST/DXi(举例来说 Coyote WT 或 Forte)

**拖放组合轨道为音频(使用 VSTi/DXi) (默认值=是)** 当准许,整个编排会转换到音频,使用你现在选择的 VST/DXi(举例来说 Coyote WT 或 Forte)。如果没选择,在编排的 MIDI 轨道转移为 MIDI,在一个档案中。

**拖放主要为分开的轨道(默认值=否)** 如果设定为是,当拖放主要选择钮的时候,拖放将造成多个档案,每轨道一个档案。

**拖放音频为 WAV/WMA** 如果设定为 WAV,音频拖放为 WAV。如果设定为 WMA,音频拖放为 WMA。注意大多数的顺序器想要 WAV 档案。

**总是在上面** 如果设定,外挂程序窗口总是将是在上面。注意,如果你在对话框中改变这,它在你退出对话框之前没效。

**保留拖放档案永久在档案夹中(默认值=否)** 当你拖放一个档案的时候, Band-in-a-Box 会把它做成一个复制和放入 c:\bb\DragDrop 档案夹。这是一个临时档案夹。大多数的 DAW (和窗口 Explorer) 会把拖放档案做成复制和合并它们的档案结构,但是一些不会(举例来说“纯粹的”wav 编辑器,像 SoundForge)。所以如果你正在拖放档案到一个 DAW, 那与拖放的档案运作和不会复制它们(像 CoolEdit 或 SoundForge),然后你应该设定“保留拖放档案永久在档案夹 c:\bb\DragDrop 中”至是。否则, Band-in-a-Box 将在启动时回收(垃圾)在 DragDrop 档案夹中的档案。如果需要,你能从垃圾取回的这些档案。

如果你想,你能临时档案自定义拖放档案夹,举例来说,在你的 DAW 档案夹里。然后被拖放的档案在 Explorer, 在你的 DAW 音频项目附近的一个档案夹中。

## 播放菜单

播放(除非需要否则不产生)(A)	Ctrl+A
播放特殊(R)	▶
结束回放(S)	<Esc>
暂停(H)	Ctrl+H
循环播放突出显示部分	F10(F)
循环(L)	▶
点唱机开始播放(J)	F8
上一首乐曲(V)	
下一首乐曲(N)	
<input checked="" type="checkbox"/> '跟着弹'向导的功能(W)	
<input checked="" type="checkbox"/> 向导使用 '智能' 音符(Z)	
中断P!	F12
应急也应该重新设定 DXiVSTi 合成器(D)	
固定所有的轨道 [不固定](T)	
<input checked="" type="checkbox"/> 不-固定所有的轨道 [不固定](U)	
固定轨道(X)	▶
步进(Y)	▶

:播放

**提示:** 和播放有关的更多命令, 可以点击主接口中的相关按钮。另外使用快捷键也是最有效率的办法。

### 播放 (除非需要否则不产生)

除非从未产生过, 否则不再产生声部而从开始播放目前的安排。保持被编辑的伴奏声部

**播放特殊**打开一子菜单并有选项去播放乐曲。

播放(和产生)(Y)	F4
产生(即使轨道被冻结)(Z)	
播放从(F)	Ctrl+F
从当前位置播放(C)	Ctrl+G
直接播放(打开文件并播放)(G)	

### 播放 (和产生)

产生新的乐曲编排, 并播放乐曲。

### 产生 (即使轨道被固定)

当你这样做的时候, 歌曲将再产生, 轨道将重写, 而且歌曲将停留固定。所以如果你正用真轨固定歌曲, 得到立即的播放, 但是厌倦那固定的编排, 只要按 **Shift+播放**, 产生一个新的编排, 和按**储存**。然后新的“最新-固定”编排立即地播放, 甚至与许多真轨一起。

**提示:** 明显地你不使用这一个功能强行再产生一首固定歌曲如果你已经为歌曲做自定的编辑, 除非你已经储存歌曲而且有一个后备的复制。

### 从某小节开始播放

选择一个主歌和小节来播放当前的安排。声部不被再产生。在回放期间使用这个命令可以跳转到乐曲的任何小节。

### 从当前位置播放

当乐曲被停止时这个命令让再一次回放的时候从反白区域的小节开始。

### 转到

在任何的目录中弹出打开文件对话框来选择任意乐曲。被选择的乐曲提取并自动地在 Band-in-a-Box 中播放。

### 停止

停止播放或录音。要从当前小节恢复播放，请使用 *从当前位置播放* 命令或 [播放从小节...] 工具栏按钮。要从一开始播放乐曲，请按 [播放] 工具栏按钮。

### 暂停

暂停乐曲。重复命令再继续从乐曲被暂停的精确位置播放。

### 循环播放突出显示部分

移动鼠标指针，选定和弦窗口的一定小节范围，然后，通过此选项，循环播放选定的部分。

### 循环播放

激活循环的部分(L)	数字键盘 1
循环部分设置	数字键盘 2(Z)
播放- w/最后主歌循环	Ctrl+数字键盘 1(W)
播放- w/中间主歌循环	Ctrl+数字键盘 2(C)
播放- w/中间+最后主歌循环	Ctrl+数字键盘 3(T)
跳到最后一个主歌(不循环)	Ctrl+数字键盘 4(R)
跳到结束(不循环)	Ctrl+数字键盘 5(S)
循环屏幕标记	Ctrl+数字键盘 7(Z)
强制提取乐曲到#主歌(F)	

- 开启循环播放
- 循环区域设置
- 循环播放最后(中间)乐段
- 跳到最后乐段(结束处)
- 循环播放当前的屏幕区域

播放时插入其它乐曲

强制提取乐曲到#主歌设置你载入的每首乐曲为同样数量的主歌。

### 用点唱机播放

打开点唱机对话框开启选项为自动点唱机选择一个播放列表。

### 播放上一首/下一首

播放点唱机列表中的上一首/下一首乐曲

### 精灵式播放

“跟着弹”精灵功能，让你使用 QWERTY 键盘或者连接的 MIDI 键盘与 Band-in-a-Box 一起弹奏。精灵只在播放期间启动。

### 智能化播放

拨动到开，精灵只播放音符基于歌曲的和弦/音调。拨动到关“智能”音符(不勾选)，精灵让你存取半音阶。

### 强制中断

如果接受和输出的 MIDI 信息发生紊乱和严重问题,可以强制中断。快捷键: F12。

### 强制中断也应该重新设定 DXi 合成器

当选择，悬挂的 DXi/VSTi 音符也被清除。

### 固定所有的轨道

冻结所有的轨道-MIDI，真轨和真鼓-快速回放不须再产生轨道。

### 解-固定全部追踪

不固定轨道容许正常的再产生。

### 固定轨道

容许固定选择的轨道。

### 单步播放

当一首乐曲暂停时这些命令可以用来逐步在当前所选的音轨上定位。例如，如果当前音轨是设置为旋律音轨，使用乐谱窗口、总谱窗口或吉他窗口上的一行按钮；按前移按钮将显示在钢琴显示、吉他显示、总

谱、和乐谱上的旋律的下一个音符或和弦。这是一个很棒的方法去并研究所演奏的音符，以及在音轨上周围定位。

前移一个和弦(A)	数字键盘 DEL
后移一个和弦(B)	数字键盘 INS
前移一个音符(T)	Shift+ <RIGHT>
后移一个音符(K)	Shift+ <LEFT>

## 旋律菜单

轨道类型[单一通道](A)	▶
旋律-产生旋律及和弦(M)	Shift+F5
旋律制作器(Z)	▶
用于多频道旋律的编曲器窗口(V)	
编辑旋律轨道(E)	▶
装饰旋律(W)	▶
主歌中段时将旋律静音(X)	
产生配乐(Y)	

## 音轨类型

通常您可以将音轨类型设置为单通道类型，但是也可以设置为：

<input checked="" type="checkbox"/>	单通道(S)
<input type="checkbox"/>	多通道(16)(M)
<input type="checkbox"/>	吉他(标准调弦)(L)
<input type="checkbox"/>	钢琴(P)
<input type="checkbox"/>	贝司(B)
<input type="checkbox"/>	尤克里里(U)
<input type="checkbox"/>	曼陀林(N)
<input type="checkbox"/>	班卓琴(5弦)(A)
<input type="checkbox"/>	小提琴(V)
<input type="checkbox"/>	吉他-降D调弦(D)
<input type="checkbox"/>	吉他- DADGAD调弦(G)
<input type="checkbox"/>	吉他- 开放G调弦(O)
<input type="checkbox"/>	吉他- 双降D调弦(Q)
<input type="checkbox"/>	吉他- E调弦(E)
<input type="checkbox"/>	吉他- 高把位(R)
<input type="checkbox"/>	吉他- 降D调弦(高把位)(T)
<input type="checkbox"/>	吉他- DADGAD(高把位)(W)
<input type="checkbox"/>	吉他- 开放G调弦(高把位)(X)
<input type="checkbox"/>	吉他- 双降D调弦(高把位)(Y)
<input type="checkbox"/>	吉他- E调弦(高把位)(Z)

- 多（16）轨：保留全部通道，都可以输出。对于输入完整的 MIDI 文件并回放旋律通道很有用（使用静音风格）。
- 吉他通道：11 到 16 通道保留给吉他各弦，可显示手法谱。记谱提高一个八度，MIDI 文件包含了预留通道。
- 钢琴：此种模式下，8、9 通道分别分配给钢琴的左、右手。
- 选择贝斯、尤克里里、曼陀林、班卓（五弦）或小提琴时乐谱窗口会显示正确的谱号，吉他窗口会显示相应的指板图。
- 将音轨设置地与 Band-in-a-Box 所支持的 11 种吉他调弦方式（如 DADGAD 调弦、开放 G 调弦或双降 D 调弦）相匹配，您就可以在吉他指板、乐谱以及 Tab 谱上看到正确的音符

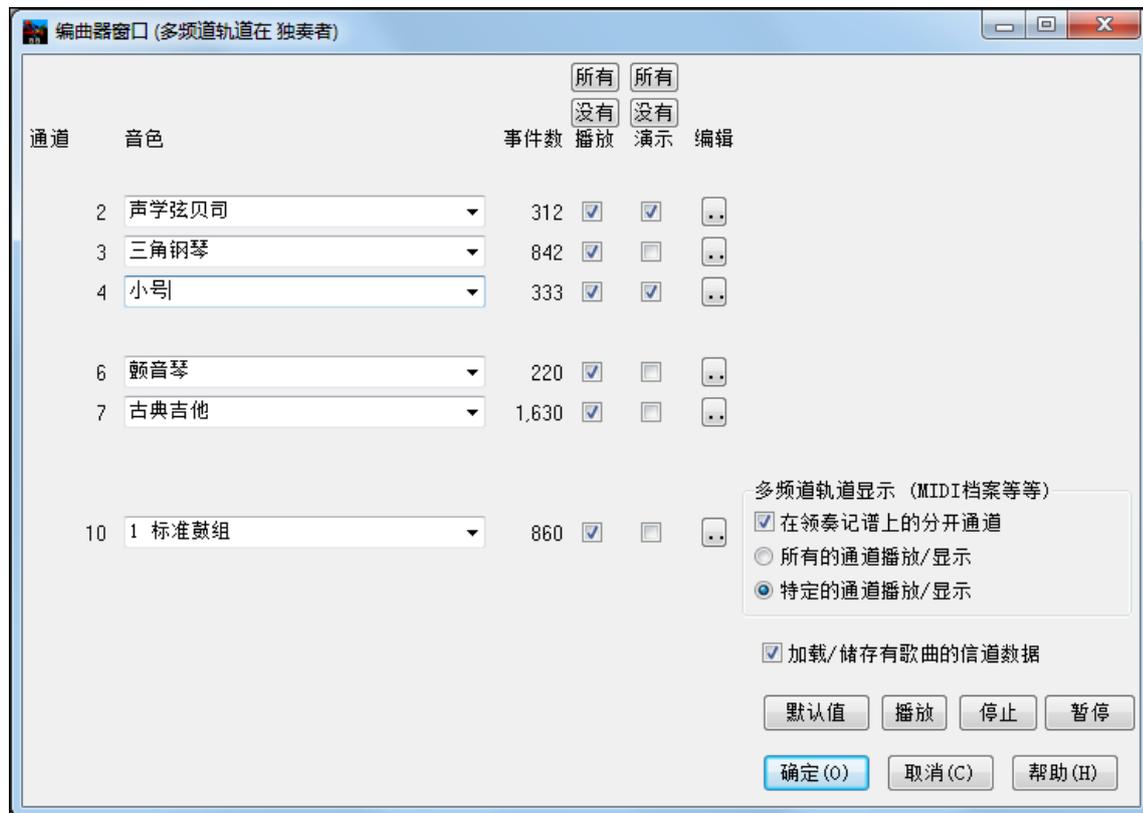
**旋律产生器** 可产生旋律与伴奏和弦功能。

**旋律制作器** 让您使用旋律产生器编辑旋律档。

开始一个旋律文件(F)	
编辑一个旋律文件(A)	
编辑当前旋律文件(C)	
更新旋律(R)	Shift+F7

## 多信道旋律顺序器

Band-in-a-Box 中有两个轨道加入你自己的录音，这是旋律和独奏轨道。通常你想要在旋律和独奏轨道上的一个部份。因为 MIDI 信息能有分开的信道，这可储存 16 个分开的部份在每一个旋律和独奏部份上。当旋律或独奏轨道被设定为“(16)多信道”，这便是顺序器模式。选择这一个指令将启动**顺序器窗口**。然后你能自订哪个通道播放和显示。



在图中的例子，我们已经设定通道 2 (贝司) 和通道 4 (喇叭) 在记谱上显示，及设定播放所有通道。(听到它们)。

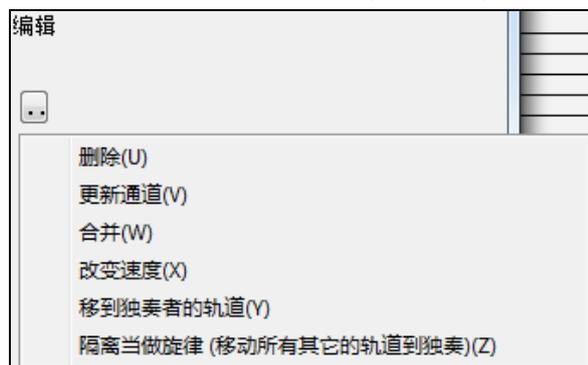


对于特定的信道，(举例来说信道 3:钢琴)，我们见到下列的讯息。

通道 3:原音钢琴 (这是在轨道上的音色名称)。

842 : 在轨道中有 842 个事件，通常每个音符是一个事件。

我们已经自订钢琴轨道为听到 (演奏 = 是)，但不在记谱中显示 (显示 = 否)。



在轨道右面有一个小按钮，这可让你删除信道/再设信道或者和另一信道合并。

你能增加或者减少轨道的力度而且移动它到独奏者轨道。你也能用乐器音色组合方格将轨道上的音色 (乐器) 转换。



现在我们已经自订了显示，我们见到贝司和喇叭在记谱上显示，及听到整个轨道。

### 编辑旋律轨道子菜单

从MIDI档导入旋律(M)	
从剪贴簿中导入旋律(E)	
录制旋律(R)	R
从任何小节起录制旋律(F)	R
分步编辑旋律(S)	
量化, 时间调整(H)	▶
移调(I)	▶
曲式(K)	▶
调整主旋律的音量(L)	
复制到独奏轨道(O)	
移动到独奏轨道(V)	
交换旋律及独奏轨道(J)	
将和声转换到旋律轨道(N)	
从旋律轨中删除和声(或吉他独奏)(P)	
产生吉他和弦独奏(Q)	
重新安排通道至吉他显示(G)	
改道到特定吉他指板位置到范围内(T)	
旋律轨道以C7和弦为映射	
修改弯音轮范围(U)	
当找到弯音轮时插入吉他推弦事件(B)	
钢琴分手(W)	
调整断奏/连奏以(X)...	
调整通道(Y)	
预备旋律给小号演奏(Z)	

### 从 MIDI 文件中汇入旋律

允许您从 MIDI 档 (\*.MID) 中将数据输入旋律轨。

### 从剪贴板汇入旋律

允许您把粘贴在剪贴板中的 MIDI 数据 (例如来自 PowerTracks 的音序) 输入旋律轨。

### 录制旋律

打开录制旋律对话框, 录制 MIDI 旋律。

### 从某小节开始录制旋律

2 小节预备拍之后从当前高光显示的格子开始录音。

### 单步编辑旋律

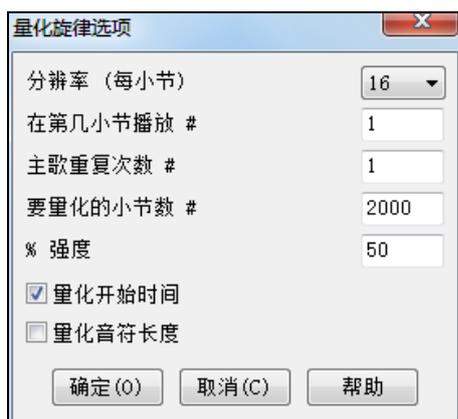
允许您在乐谱窗口使用事件表一步一步地输入/编辑旋律。

### 量化, 时间调整

量化旋律(Q)
拟人化成平均感觉(Z)
拟人化成摇摆乐感觉(W)
拟人化旋律(H)
在开始时段放松(V)
消除重叠音符 - 保留双音奏法(X)
消除重叠音符 - 删除双音奏法(Y)
移动旋律时间位置(点数)(T)
在旋律中插入节拍(B)
从旋律中删除节拍(D)

## 量化旋律

打开量化旋律选项对话框。



### 量化单位

例如选择 16 即量化为 16 分音符。

### 量化范围

选定量化开始的小节号和合唱段号。

### 量化程度

如果选择 100% 可以做精确的量化，否则按规定的百分比向目标靠近。

### 开始时间量化

预设此项，如果您不要量化音符的开头，就不要勾选。

### 长度量化

对音符的结束点做量化，预设不选此项。

## 旋律风格—标准式、摇摆式

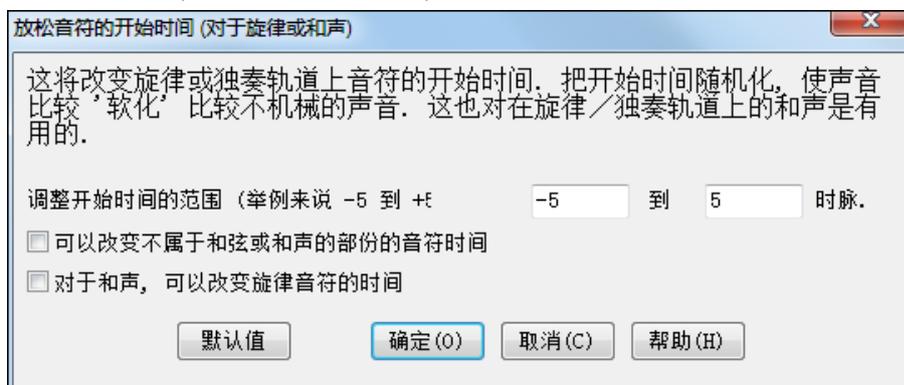
Band-in-a-Box 使用智能的人性化程序，使旋律从一种感觉到另一种，一个速度到另一个，在八分音符的基础上形成摇摆感觉（但不是随机的），结果是非常自然、音乐化的 MIDI 旋律。

## 旋律声部人性化

打开“量化成新的速度和感觉”对话框，人性化效果包含 5 个主要范畴：速度，延迟，8 分音符空间，连音，感觉。



**放松音符开始时间** 是一个特定的功能用作改变在旋律或者独奏轨道上的音符的开始时间，藉由选择影响对那一个音符（和声、和弦和差异数）。



## 消除重迭的音符—保留双音/消除双音

打开一个范围选择对话框，让您选择此项应用的有效小节范围。

## 移动旋律—以时钟点为移动单位

以微小的增量前后移动旋律，用 tick 或 PPQ 作计量单位。

### 旋律中插入节拍

根据当前乐曲的拍号在旋律中插入空拍。

### 删除旋律中的节拍

根据当前乐曲的拍号删除旋律中的拍子。

**移调**显示一子菜单并有功能去移调旋律音轨。

只旋律移调(P)	
移调下移一个八度	Ctrl+Alt+1(C)
移调上移一个八度	Ctrl+Alt+2(T)

### 只旋律移调

仅旋律轨移调，不影响其它轨。

**移调下移一个八度 / 移调上移一个八度** 低八度、高八度 将旋律声部做上、下八度转换，经常用于改换旋律乐器的时候。可以在乐曲演奏时进行转换。

### 曲式

复制第一段和弦至整首乐曲(Y)
删除全部的旋律(K)
删去第一段主歌(V)
删去中段主歌(W)
删去末段主歌(X)
变圆舞曲旋律及独奏到4/4拍(4)
变4/4拍旋律及独奏为圆舞曲(Z)

### 复制第一段主歌到整首乐曲

将旋律轨复制到全乐曲各段。

### 删去全部的旋律

抹去旋律轨及其资料。

### 删去合唱段旋律

有选择地清除第一段、中段或最后一段的旋律。

### 变圆舞曲旋律及独奏到 4/4 拍

使用智能算法立即将 3/4 拍乐曲改变成 4/4 拍的感觉，同时改变拍号。

### 变 4/4 拍旋律及独奏为圆舞曲

使用智能算法立即将 4/4 拍乐曲改变成 3/4 拍圆舞曲的感觉，同时改变拍号。

### 调整旋律音量

仅调整旋律轨的音量大小，不影响其它轨。

### 复制为独奏

将整个旋律轨复制到独奏轨，这对于临时保留旋律轨或并轨很有用。

### 移动到独奏轨

复制旋律轨全部内容到独奏轨并清除旋律轨原有的数据。

### 独奏与旋律互换

执行双重的复制/移动，让独奏轨与旋律轨的内容进行互换。

### 自动匹配 7 和弦

这是一种制作风格常用的工具。

### 和声转换为旋律...

使单声部的旋律轨包含当前的和声部分。

### 旋律中移除和声与独奏

如果旋律是从独奏或和声中转换得到的，可以使用此命令将之移除。

### 产生和弦式吉他独奏

打开吉他特点对话框，产生吉他和弦独奏。

### 自动转换吉他声部的通道

将音轨分配到吉他使用的 11 到 16 通道，以便标明吉他把位。



在范围内改变信道到指定吉他文件子位置在所选范围改变文件子位置。



**改变弯音轮系数** 以半音为单位

**设置吉他滑音范围** 当模块中包含弯音轮事件时

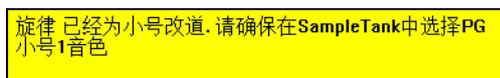
**钢琴分手** 用聪明的分手例程以人手分开一个旋律或独奏轨道上的钢琴部份。左手/右手在大钢琴上以红色/蓝色显示，及在记谱上的底音/高音谱号上显示。汇入一个钢琴 MIDI 档案到旋律轨道可取得'分手'显示和打印。

**调整断奏/连奏以...**

这允许你去增加在旋律音轨的连奏音符 N 点数，避免下一个音符在 M 点数，或减少音符的长度 N 点数，音符保留最少 M 点数。要增加音符的连奏，请在第一个对话框中输入一个正数。在音轨中的音符时长将增加此点数数目。然后，在接下来的对话框中指定点数数目以避免下一个音符。要减少音符的长度，请在第一个对话框中输入负数。在音轨中的音符时长将减少此点数数目。然后，在接下来的对话框中，指定音符的最少时长。

**调整通道数值:** 以输入的数值调整所有 MIDI 通道。

**准备旋律给小号演奏** 调整旋律音轨的通道以在 SampleTank 中使用 PG 小号 1 音色。音轨类型更改为多信道和显示闪光的确认讯息。



**修饰旋律** 显示一子菜单并有选项去启用或自定义装饰的功能。



**演奏进行中的人性化处理 (修饰)**

打开修饰对话框，让您在演奏过程中对旋律进行修饰。

**人性化 (修饰) 设置**

本对话框供用户自定义修饰的类型和参数。

**在中央的乐段期间静音以独奏。**

**W21 产生配乐** 配乐功能让你选择的风格中设定任何长度来产生音乐。作为“制作人”，你可选择类型、时间、乐器、及淡入/淡出。配乐调整速度和长度与设定相配，然后你可储存于 WAV, WMA(窗口媒体) 或 MP3 档案。

## 独奏菜单



### 音轨类型

通常您可以将独奏轨设置为单通道类型，但是也可以设置为：



- 多（16）轨：保留全部通道，都可以输出。对于输入完整的 MIDI 文件并回放旋律通道很有用（使用静音风格）。
- 吉他通道：11 到 16 通道保留给吉他各弦，可显示手法谱。记谱提高一个八度，MIDI 文件包含了预留通道。
- 钢琴：此种模式下，8、9 通道分别分配给钢琴的左、右手。
- 选择贝斯、尤克里里、曼陀林、班卓或小提琴时乐谱窗口会显示正确的谱号，吉他窗口会显示相应的指板图。
- 将音轨设置地与 Band-in-a-Box 所支持的 11 种吉他调弦方式（如 DADGAD 调弦、开放 G 调弦或双降 D 调弦）相匹配，您就可以在吉他指板、乐谱以及 Tab 谱上看到正确的音符了。

### 产生并播放独奏

打开选择独奏对话框，选择预置的独奏风格或定义自己的独奏。

### 独奏产生器子菜单



### 加载独奏范本

让您制作和编辑独奏风格并保存在您选择的名字下。

### 编辑独奏范本

在打开文件对话框中，您可以选择任何独奏档 (\*.SOL) 进行编辑，如果您没有创建自己的独奏档或只是希望编辑正在使用的独奏，请使用编辑当前的独奏模板命令。

如果您希望制作自己的或修改现有的独奏，请使用独奏制作模块。这里可以定义独奏演奏的基本参数如乐器音域（例如中音萨克斯），特别的连音，少一些摇摆，更按拍子演奏等。

此外还有关于乐句的选项，比如多长的句子，每句之间的空间等。

### 编辑当前的独奏范本

为已经安装的独奏文件打开选择独奏对话框。

### 更新独奏

Band-in-a-Box 每次产生的独奏都不尽相同，每次更新，都自动产生全新的独奏，哪怕使用的是同一独奏模板。

### 随乐曲载入独奏

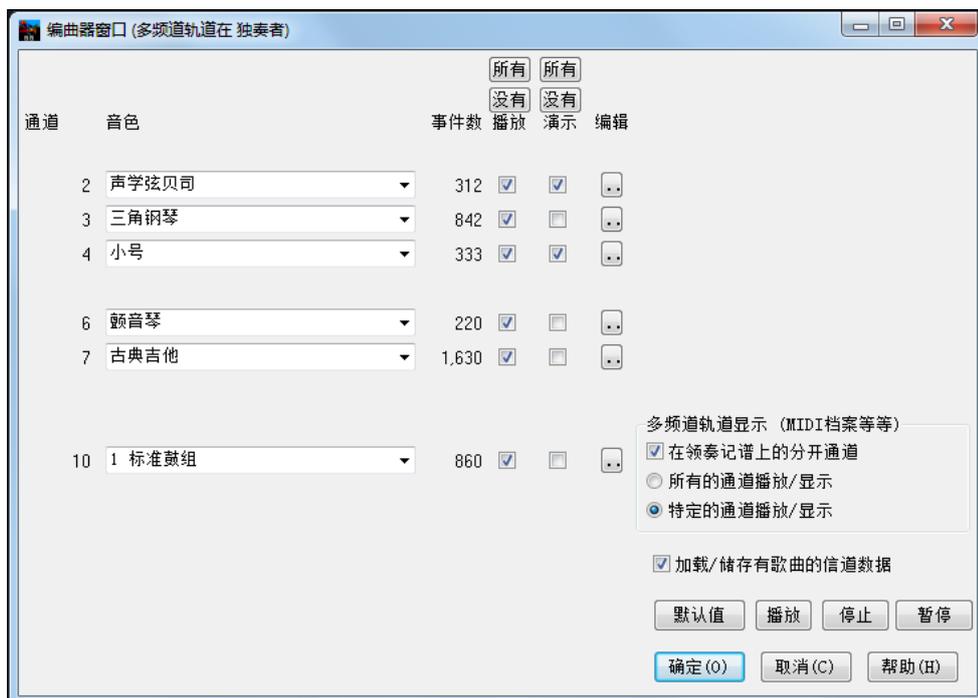
加载乐曲时自动加载随之保存的独奏信息。

### 允许独奏和声 (和声位于 THRU 模块)

选择此项可将和声特点用于独奏，制作出和声化的独奏。

### 多信道独奏顺序器

Band-in-a-Box 中有两个轨道加入你自己的录音，这是旋律和独奏轨道。通常你想要在旋律和独奏轨道上的一个部份。因为 MIDI 信息能有分开的信道，这可储存 16 个分开的部份在每一个旋律和独奏部份上。当旋律或独奏轨道被设定为“(16)多信道”，这便是顺序器模式。选择这一个指令将启动**顺序器窗口**。然后你能自订哪个通道播放和显示。



在图中的例子，我们已经设定通道 2 (贝司) 和通道 4 (喇叭) 在记谱上显示，及设定播放所有通道。(听到它们)。

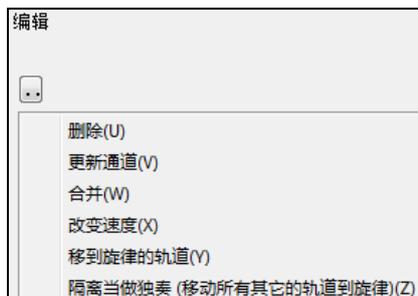


对于特定的信道，(举例来说信道 3:钢琴)，我们见到下列的讯息。

通道 3 : 原音钢琴 (这是在轨道上的音色名称)。

842 : 在轨道中有 842 个事件，通常每个音符是一个事件。

我们已经自订钢琴轨道为听到 (演奏 = 是)，但不在记谱中显示 (显示 = 否)。



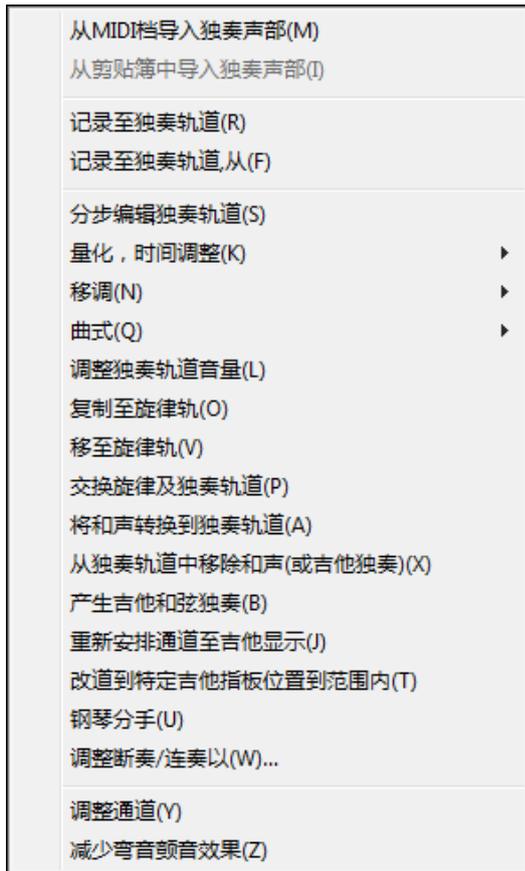
在轨道右面有一个小按钮，这可让你删除信道/再设信道或者和另一信道合并。

你能增加或者减少轨道的力度而且移动它到独奏者轨道。你也能用乐器音色组合方格将轨道上的音色 (乐器) 转换。



现在我们已经自订了显示，我们见到贝司和喇叭在记谱上显示，及听到整个轨道。

编辑独奏声部的子菜单如下。



### 从 MIDI 文件中汇入独奏

从 MIDI 文件 (\*.MID) 中输入独奏轨。

### 从剪贴板中汇入独奏

输入复制或剪切进剪贴板中的 MIDI 数据（例如来自 PowerTracks 音序器的数据）

### 录制到独奏声部

将 MIDI 声部录入到独奏轨上，而不是录入到旋律轨。因此，您可以录制第二个旋律轨。

### 从某小节开始录制

从当前的高光格子开始录音，有 2 小节预备拍。

### 单步编辑

在乐谱窗口使用事件表用步进方式输入或编辑独奏。

### 量化, 时间调整



### 量化独奏

打开量化独奏选择对话框，具有人性化处理等高级特点。

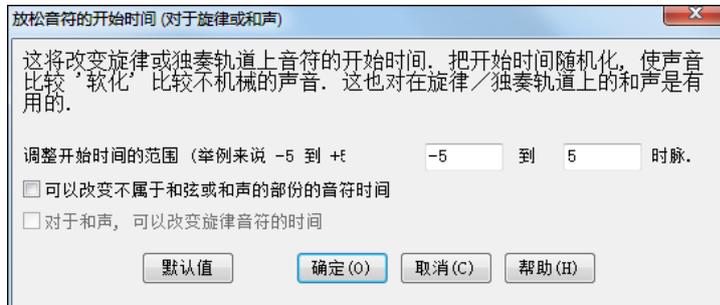
### 独奏风格—标准式、摇摆式

Band-in-a-Box 使用智能的人性化程序，使独奏从一种感觉到另一种，一个速度到另一个，在八分音符的基础上形成摇摆感觉（但不是随机的），结果是非常自然、音乐化的 MIDI 独奏。

### 独奏声部人性化

打开”量化成新的速度和感觉”对话框，人性化效果包含 5 个主要范畴：速度，延迟，8 分音符空间，连音，感觉。

**放松音符开始时间** 是一个特定的功能用作改变在旋律或者独奏轨道上的音符的开始时间，藉由选择影响对那一个音符（和声、和弦和差异数）。



**消除重迭的音符-保留双音/消除双音** 打开一个范围选择对话框，让您选择此项应用的有效小节范围。

### 移动独奏—以时钟点为移动单位

以微小的增量前后移动旋律，用 tick 或 PPQ 作计量单位。

### 独奏中插入节拍

根据当前乐曲的拍号在独奏中插入空拍。

### 独奏中删除节拍

根据当前乐曲的拍号删除独奏中的拍子。

**移调**显示一子菜单并有选项去移调独奏音轨。

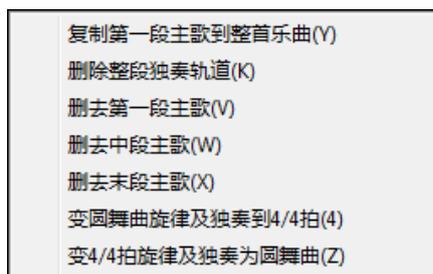


### 独奏临时移调

仅独奏轨移调，不影响其它轨。

**八度转换 - 低八度、高八度** 将独奏声部做上、下八度转换，经常用于改换独奏乐器的时候。可以在乐曲演奏时进行转换。

## 曲式



### 复制第一段主歌到整首乐曲

将独奏轨复制到全乐曲各段。

### 删去整个独奏

抹去全部独奏轨及其包含的任何资料。

### 删去第一段主歌 / 删去中段主歌 / 删去末段主歌

这些菜单命令允许你清除任何主歌的独奏。

### 变圆舞曲旋律及独奏到 4/4 拍

使用智能算法立即将 3/4 拍乐曲改变成 4/4 拍的感觉，同时改变拍号。

### 变 4/4 拍旋律及独奏为圆舞曲

使用智能算法立即将 4/4 拍乐曲改变成 3/4 拍圆舞曲的感觉，同时改变拍号。

### 调整独奏音量（力度）

仅调整独奏轨的音量大小，不影响其它轨。

### 复制到旋律轨

将整个旋律轨复制到独奏轨，这对于临时保留独奏轨或并轨很有用。

### 转换为乐曲旋律

复制独奏轨全部内容到旋律轨并清除独奏轨原有的数据。

### 独奏和旋律互换

执行双重的复制/移动，让旋律轨与独奏轨的内容进行互换。

### 独奏转换为有和声的

将单线条的独奏轨转换为包含当前和声。

### 独奏中移除和声

从独奏轨中除去用前面一个命令添加的和声。

### 产生和弦式吉他独奏

打开吉他特点对话框，发生吉他和弦独奏。

### 自动转换吉他声部的通道

将音轨分配到吉他使用的 11 到 16 通道，以便标明吉他把位。



在范围内改变信道到指定吉他文件子位置在所选范围改变文件子位置。

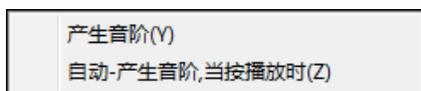
**钢琴分手** 用聪明的分手教程以人手分开一个旋律或独奏轨道上的钢琴部份。左手/右手在大钢琴上以红色/蓝色显示，及在记谱上的底音/高音谱号上显示。汇入一个钢琴 MIDI 档案到旋律轨道可取得'分手'显示和打印。

**调整通道数值** 以输入的数值调整所有 MIDI 通道。

### 调整断奏/连奏以...

这允许你去增加在独奏音轨的连奏音符 N 点数，避免下一个音符在 M 点数，或减少音符的长度 N 点数，音符保留最少 M 点数。要增加音符的连奏，请在第一个对话框中输入一个正数。在音轨中的音符时长将增加此点数数目。然后，在接下来的对话框中指定点数数目以避免下一个音符。要减少音符的长度，请在第一个对话框中输入负数。在音轨中的音符时长将减少此点数数目。然后，在接下来的对话框中，指定音符的最少时长。

**音阶显示** 一子菜单并有选项去产生音阶。



### 产生音阶/ 自动-产生音阶,当按播放时

这个音阶精灵让你容易地产生音阶, 当做记谱出现在独奏轨道上。选项包括乐器范围, 音色选择, 爵士的模式 (将使用 Lydian 属音阶为一些 7 和弦) 及全音阶的模式 (保持音调与歌曲音调相关)。

选单项目: 产生音阶及 自动-产生音阶当按播放时, 让你为一特定的歌曲产生音阶, 或者为所有加载的歌曲自动产生。你能在记谱及在屏幕上的吉他及钢琴中检视音阶。



### 音阶方向

当播放一个新的音阶的时候, 在音阶的根音上开始(上升), 或用最靠近的音阶音色开始(向上或下移动)。这二个模式是:

1. 向上。音阶将总是根音开始。最低的音符上面的八度。
2. 步行。音阶将根据先前播放的音色的最近的音阶音色开始。音符将向上到最高的音符, 然后降 (根据音阶音色) 下对最低的音符。

**写至轨道**- 选择旋律或者独奏轨道写音阶

**最低的音符**是任何音阶的最低音符。C5(音符 60) 是中央 C。

**最高的音符**是播放的最高的音符, 当音阶方向上及下时使用 (步行)。

**音阶调和全音阶到调号** - 如果全音阶的, 小调音阶将是依照音调(VI 小调是 Aeolian 等等)。不然所有的小调是 Doris。

**使用爵士音阶** - 如果设定, 将使用 Lydian b7 和弦。和弦像 C 调的 Bb7 将有 Lydian b7 音阶 (也就是 A#4 在音阶中)。

**音色** - 传送这一个 MIDI 音色 (乐器) 当播放音阶的时候。

**[预设]** 设定为默认值。

**[确定- 产生音阶]** 写音阶至选择轨道、独奏或旋律的记谱。

## 音频菜单

录制音频(R)	
录制音频及MIDI(旋律)(M)	
录制音频及MIDI(独奏者)(S)	
插件(P)	▶
DXi/VSTi合成器设置(D)	
实时DX/VST音频设置(T)	
编辑音频(E)	▶
哑音频(J)	
转换MIDI至立体声WAV文件等	
刻录音乐CD(使用CD-R或CDRW驱动器)(B)	
音频驱动程序/设定(K)	
回放混音器/回放VU表(X)	
录音混音器/录音VU表	
输出音频至音序器(Q)	
导入音频(WAV, WMA, MP3, WMV)(3)	
开启音频和弦精灵 (WAV, WMA, MP3, WMV, CDA)(C)	
音频和弦精灵的公用程序(L)	
音频编辑窗口(A)	Ctrl+ Shift+A
音频和声 & 音高跟踪	
设置音频大师(基本)速度(N)	
移动音频到演奏音轨(O)	
移动演奏音轨到音频(U)	
转换歌曲至音频轨道(和静音轨道)(Y)	
<input checked="" type="checkbox"/> 反-转换来自音频轨道的歌曲(准许轨道, 抹掉音频轨道)(Z)	

它将带出**录制音频**和**将音频录入音轨**对话框。

下面两项**录制音频和 MIDI（旋律）**和**录制音频和 MIDI（独奏）**适用于同时录制音频轨（例如人声）和 MIDI 钢琴的时候。您也能录制旋律和独奏的 MIDI 轨。

插件菜单命令是指运行一种插件音频效果，可以在录制的音频声部中加入某种音频插件效果，如混响或合唱。

Band-in-a-Box 带有大量的高品质的内置音频效果插件，例如：压缩器，门限，失真，混响，回声，合唱，镶边，调制，颤音，DX 音频插件，音高修饰，图形化均衡，参量均衡，增益，嘶声消除，哇音，移调，激励，立体声扩展，低频滤波等等。也支持 PG Music 公司或其它厂家的 DirectX 插件。详细介绍请见在线帮助档。

- 压缩器(C)
- 门限(U)
- 失真(K)
- 混响(L)
- 回声(M)
- 合唱(N)
- 镶边(O)
- 环形调制(P)
- 颤音(R)
- DirectX音频插件(D)
- 音色控制(S)
- 图形EQ(E)
- 参数EQ(Q)
- 改变增益(T)
- 去除“嗞”声(U)
- 自动哇音(V)
- 移动音高(W)
- 激励器(X)
- 增强器(Y)
- 哼声过滤器(Z)

### DXi 合成器设置

为合成器轨打开 DirectX 插件对话框，您可以选择 DXi 合成器并对音频输出应用实时效果。

### 实时 DX 音频设置

为音频轨打开 DirectX 插件对话框，您可以对 Band-in-a-Box 音频轨输出应用实时效果。

**编辑音频**显示一子菜单并有选项去编辑音频音轨。

- 复制第一段主歌至整首乐曲(Y)
- 删除整段音频(K)
- 删除音频的主歌段数(U) ▶
- 删除音频文件中的区块(E)
- 调整WAV文件的输出音量(永久)(L)
- 移动音频文件(毫秒)(T)
- 在音频文件中插入拍子(N)
- 从音频文件中删除拍子(D)
- 转换频道(单声道/立体声)(Z)

### 复制式填入

将第一段乐段复制到全曲。

### 清除所有音频

清除音频轨。

### 选择性清除

可以选择清除某一段的音频。

### 清除范围

清除规定的小节拍子范围内的音频。

### 区域性调整音频音量—破坏性

这种调整方式将直接对实际波形产生作用，是永久性的。该项操作无法恢复。

它使用完善的峰值限制算法，确保增强的音量不会引起剪切失真。参数以分贝为单位，0 分贝表示无变化，+6 表示加倍，-6 表示减半。

### 移动音频（毫秒）

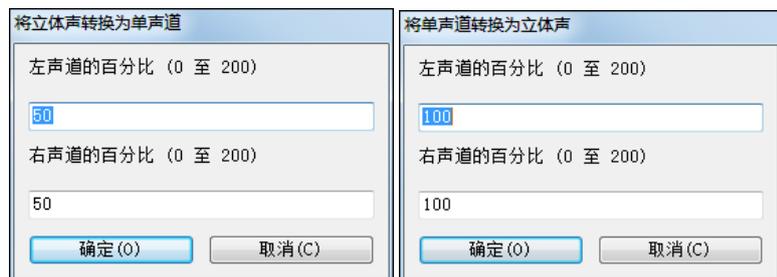
用以解决可能存在的声卡与 MIDI 设备之间同步不良问题（例如 VSC-88 有 430 毫秒的延迟），更多的设置请参见音频选项对话框。

**提示：**1000 毫秒 = 1 秒。填入正数代表音频向后移动，负数表示音频位置提前。

### 音频中插入（或删除）节拍

与插入、静音、删除声部相同，需要规定位置。例如您要加 2 小节前奏，而且您已经录好音频轨，就插入 2 小节（4/4 拍号的 8 拍）进音频轨。

**转换声道 (单声道/立体声)** 允许你将音频音轨从立体声转换到单声道，或反之亦然。这里有一选项去选择每个声道的百分比。



### 音频静音

触发音频轨的哑音和不哑音。

### 将 MIDI 转换为立体声的.WAV 文件...

此功能可以打开一个对话框，在对话框中可以将 Band-in-a-Box 乐曲转换为立体声的.WAV 文件。

**刻录音频光盘** 将打开转换为音频文件对话框，在此对话框中，可以按下[刻录音频 CD]按钮来打开内置的光盘刻录软件。

### 播放调音台/播放 VU 表

直接进入 Windows 播放控制，调整声卡的音量。但并不是所有的声音设备都有 VU 表。

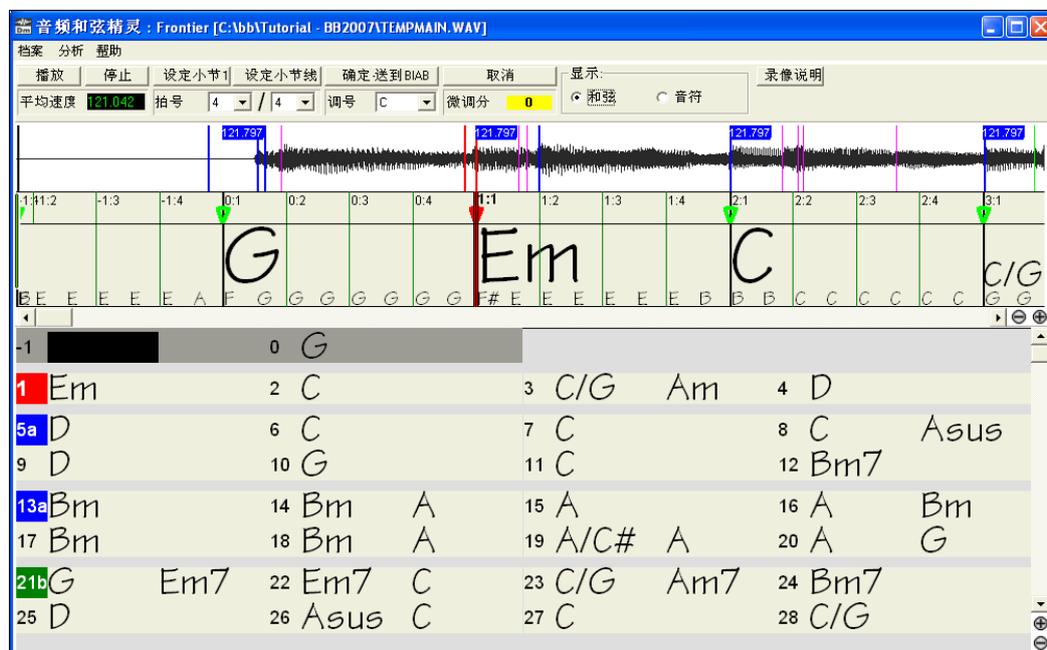
### 录制调音台/录制 VU 表

直接进入 Windows 录音控制，调整声卡的音量。但并不是所有的声音设备都有 VU 表。

**将音频导出到音序器...** 可以将已经录制并保存的音频档用其它外部音频软件打开，进行更细致和专业的编辑处理。

**汇入音频 (WAV, WMA, MP3, WMV)** 开启一个 WAV、MP3、窗口媒体播放器或 CD 音频格式的音频档。

**开启音频和弦精灵** 开启音频和弦精灵在现有的 Band-in-a-Box 歌曲 (即在音频轨道上的 WAV 档案)分辨和弦。

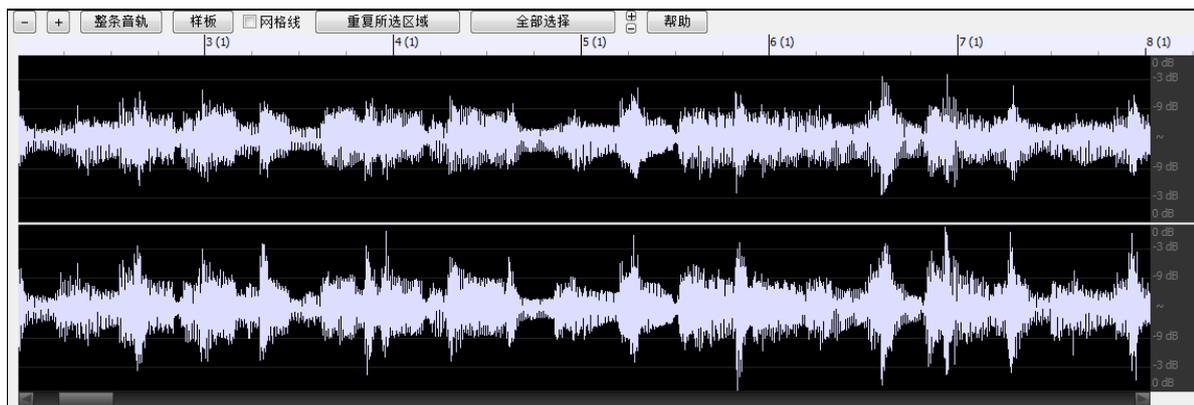


**音频和弦精灵功能** 开启一个对话框，用便利的选项

- 在 Band-in-a-Box 中制造/删除 速度映像。
- 从歌曲删除音频档。
- 自动-设定调号，按钮在音频和弦精灵中。
- 准许/不准许 Band-in-a-Box 风格。



音频编辑窗口：打开音频编辑窗口，如下图所示：



### 音频和声与音高跟踪

打开发生音频和声对话框，这里有 3 种用法：

- 音高跟踪（固定）；
- 使用 Band-in-a-Box 的和声功能对您的声音做和声化（有 MIDI 旋律时）；
- 根据乐曲和声对您的声音做和声化（无 MIDI 旋律时）。

**音频驱动程序/设定**，开启 **音频设定** 对话框，建立音频驱动程序。举例来说，选择 ASIO 驱动程序，如果在你的系统上有。

**设定音频主 (基本的) 速度**，确保速度伸展以正确的主速度为基础。

**移动音频到演奏音轨**将音频轨道复制到所选的音轨为 WAV 或 WMA 档案。

**移动演奏音轨到音频转换**所选音轨 (如旋律)，并将它移动到音频轨道。

**转换歌曲到音频轨道 (而且静音轨道)**

转换所有轨道到音频轨道而且静音 MIDI 轨道。

**解-转换来自音频轨道的歌曲 (准许轨道, 抹掉音频轨道)**

抹掉一个被转换的音频轨道而且回复 MIDI 播放。

### 和声菜单

旋律和声(选择)(M)	Alt+F10
外接和声(选择)(T)	Alt+F11
旋律和声收藏夹(H)	Ctrl+F10
外接和声收藏夹(U)	Ctrl+F11
实时和声(R)	
音频和声与音高跟踪(W)	
和声编辑器(X)	▶
将和声转至旋律轨道(V)	
将和声转至独奏轨道.(Y)	
和谐设置(Z)	▶

### 选择旋律和声

此命令将打开一个对话框,包含全部的和声模板以供用户选择。选定的和声将载入到 Band-in-a-Box 的旋律声部中。

### 选择外接和声

用户选定的和声将加载到 Band-in-a-Box 的转接声部中。外部在 MIDI 设备中是一个常用的埠,这个埠起到转接,经由,过桥的作用,即它所接受到的信号,设备本身不进行任何处理,再原原本本的发送出去。Band-in-a-Box 是一个音序器软件,也可以看成计算机中的一个 MIDI 设备,Band-in-a-Box 的转接声部,相当于这个设备的外接埠。该声部的所有数据 Band-in-a-Box 都不进行任何记录和处理。这些数据经过 Band-in-a-Box 再原封不动的发送出去,比如发送给已经连接的外部 MIDI 设备,合成器或音源等等。

### 偏好的旋律和声

打开一个最近经常使用的 50 种和声风格列表,让您选择一个用于旋律轨。

### 偏好的转接和声

打开一个最近经常使用的 50 种和声风格列表,让您选择一个用于转接轨。

### 实时和声

此功能允许为用户的实时演奏增加和声。比如 Band-in-a-Box 停止播放的时候,用外部 MIDI 键盘弹奏和弦或旋律,Band-in-a-Box 将自动产生和声并进行实时播放。

### 音频和声和音高跟踪

和声也可以用于音频声部—您可以为自己的歌声自动创建 4 声部和声。合唱效果能创造达十六个声部。Band-in-a-Box 使用世界领先的 TC-Helicon 声乐技术引擎发生和声。它们还可以:

- 跟踪旋律音高并给以修正;
- 使用 Band-in-a-Box 和声对歌声和声化(在 MIDI 旋律存在的情况下);
- 根据乐曲的和弦对歌声做和声化(MIDI 旋律不存在的情况),包括同音声部。

和声编辑器显示一子菜单并有选项去创建或编辑和声。



### 新建和声文件

该命令允许用户创建,编辑和保存和声档。

### 编辑和声档

打开已存在的和声档进行编辑。

### 编辑当前的和声档

编辑当前加载到系统的和声文件。

### 将和声转换到旋律轨

将单行的旋律转变成包含当前和声选择的,有选项转换整首歌或某段小节,删除重迭音符,及放松音符开始时间。

### 将和声转换到独奏轨

将单行的独奏转变成包含当前和声选择的,有选项转换整首歌或某段小节,删除重迭音符,及放松音符开始时间。

和声设置显示一子菜单并有选项去使用和声。



### 打开乐曲时自动加载和声

选择此项即载入乐曲时同时载入随乐曲保存的任何和声设置。

### 将和声保存到乐曲中

自动在当前乐曲中增加和声声部,并嵌入当前和声。

### 和声进行随和弦改变

选择此项允许程序在乐曲遇到新和弦时改变和声性质。

### 允许旋律和声

选择此项允许旋律 MIDI 通道应用和声特点。

### 允许转接和声

选择此项允许转接 MIDI 通道应用和声特点。

### 允许独奏和声

选择此项允许独奏 MIDI 通道应用和声特点。

### 使用转接声部发送和声

当您用 MIDI 键盘跟随演奏并使用转接和声时可以使用经过和声, 例如一个 C7 和弦出现降 A 音, 和声可以变为 B 减和弦, 这就是经过和声。

### 限制和声音阶的音程

预设是中央 C 以下两个八度范围内的音阶。

## 窗口菜单

这 窗口 菜单启动 Band-in-a-Box 的不同窗口。



乐谱打开一子菜单并有选项去显示你的乐曲的乐谱。

### （或和弦）窗口

在乐谱与和弦列表显示之间进行切换。

### 可移动的乐谱窗口

打开可以移动和改变大小的乐谱窗口。

### 乐谱/编辑/谱表卷帘模式

通过各种输入方式移动乐谱窗口。

### 音符插入模式

如果选择此项，可以用鼠标或键盘在乐谱窗口插入音符或休止符。

### 单音输入模式

选择此项，在乐谱窗口插入单音（不是和弦）。

### 量化显示模式

此项选将改变音符的显示状态，使之看起来更符合传统的正规乐谱。（不改变音符的实际时值,也不影响播放）

### 事件列表编辑器

乐谱

打开事件表窗口，供您编辑全部 MIDI 事件包括旋律、独奏、歌词或风格制作器范本等。  
在多通道旋律和独奏轨道中，事件列表的通道有不同的颜色。  
在乐谱窗口点击事件表按钮(#)同样可以打开事件表编辑器。

### 播放上一屏

乐曲退回 4 小节。

### 播放下一屏

乐曲前进 4 小节。

### 显示的乐器

由于屏幕没有足够的空间显示全部乐器的乐谱，每次仅显示一个声部。这里让您选择显示在乐谱窗口的乐器。

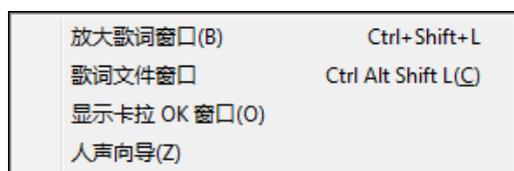
### 切换声部

选择乐器栏从左到右排列的声部。

## 领奏谱窗口

打开领奏谱窗口。

歌词显示一子菜单并有选项去打开歌词窗口或人声精灵。



### 放大歌词窗口

打开卡拉 OK 格式的歌词显示窗口。

### 歌词文件窗口

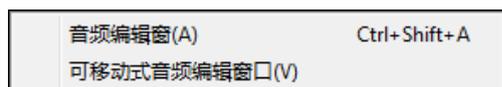
全屏幕显示带有格式的歌词，方便您在 BIB 与喜欢用的文字处理软件之间复制和粘贴歌词。歌词也将在大歌词窗口中显示。

显示卡拉 OK 窗口 和 加载卡拉 OK MP3/CDG 档案，在 CDG 窗口中见到卷动的卡拉 OK 歌词。

### 人声向导

为乐曲选择并自动移调为最适合演唱者人声范围的音调。

音频编辑显示一子菜单并有选项去打开两种窗口。



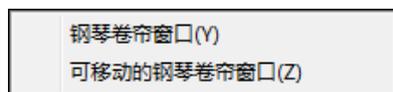
### 音频编辑窗口

音频编辑窗可以编辑音频资料，应用复制、剪切和粘贴操作。您能将音频放大到样本水平，看到波形的形状。

### 可移动的音频编辑窗口

打开常规音频编辑窗口，但是可以移动到屏幕的任何位置。

钢琴卷帘谱显示一子菜单并有选项去打开两种窗口。



### 钢琴卷帘窗口

打开钢琴卷帘窗口，在此窗口中，以传统的钢琴卷帘方式编辑旋律轨或独奏轨。

### 可移动的钢琴卷帘窗口

打开钢琴卷帘窗口，并且，可以移动该窗口在屏幕上的位置。

## 大钢琴窗口

显示钢琴键盘。

## 鼓组窗口

打开套鼓动画，打开之后点击[Help]可以得到更多有关套鼓的信息。

## 吉他窗口

打开吉他窗口。

混音器窗口打开或关闭“总在最上面”的混音器可快速设置音量、声像、混响、基本音色和音色。

### 全屏幕和弦谱视图

以全屏幕模式显示乐谱窗口或和弦谱。

### MIDI 监视器, 吉他调音器

打开选定的模块, 各模块内含有更多的帮助信息。屏幕上有代表各模块的按钮。

### 视唱练耳窗口

BIB 可以帮助您练耳, 在一般的音程练习 (纯四度、小二度等) 之外学习用耳朵在爵士和流行音乐中识别出常用的和弦类型 (例如大、小、属和弦等)。

当你训练听力时, 你会见到按钮启动有趣的音乐游戏。



**音高侵略者** 从你击落由上方侵略的“外星”音符时, 帮助你发展完美的音高。你听到音符声音, 便按在屏幕上的钢琴/MIDI 或 QWERTY 键盘以击落它们。



**音乐回放** 藉由让你再演奏游戏程序刚播放的音符、节奏或旋律以发展你对音高、节奏和旋律的辨识。

### 练习窗口

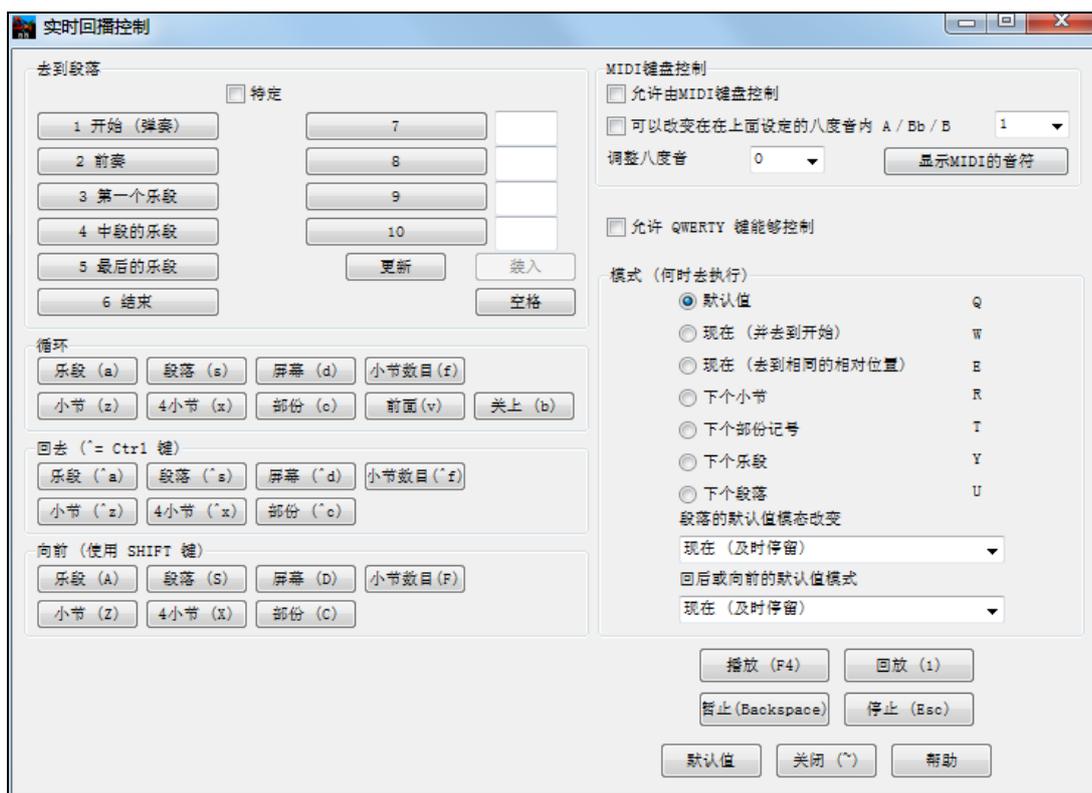
容许方便地“按一个制”便可使用帮你练习的 Band-in-a-Box 功能。这包括听力训练对话框, 游戏 (音高侵略者...等等), 节拍器, 学我演奏, 视奏, 101 反复乐节系列, 和更多。



### 指挥家窗口

当歌曲正在播放, 现在提供了很多“单键”式的快捷键用来控制歌曲的回放和循环。举例来说, 按下“4”键将确定中央的乐段是下个被播放的, 而按下“S”键将确定中央的部分被循环播放。这将会用作延伸一首有最后一个乐段播放的歌曲。这也能为每首歌曲设定订制的循环点。

这些设定对现场表演是非常适合的, 或在“即兴弹奏”时, 当你没有输入新的 Band-in-a-Box 歌曲, 而又想完全控制回放。这些循环在乐段结束的时候无间断地发生, 因此是很适合“跳舞池”的。除此之外, 你只须按相对功能的 MIDI 键, 便能利用一个标准的 MIDI 键盘来控制 Band-in-a-Box。举例来说, 载入下一首歌, 播放/暂停/拍子调整/改变音色/跳到中央的乐段/开启记谱或总谱窗口—所有功能都可利用你的 MIDI 键盘!



## 和弦构建器子菜单



### 和弦构建器

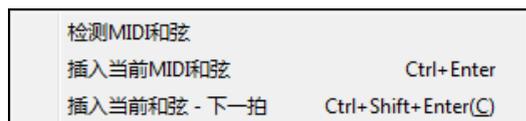
可以用鼠标点击构建和弦。

### 播放当前和弦窗口的和弦

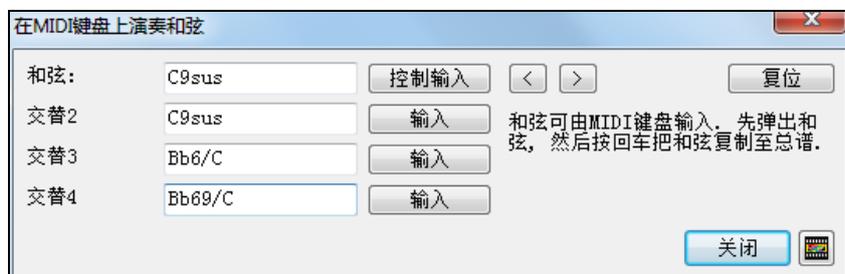
此功能演奏和弦表上当前的和弦，更方便的使用方法是在和弦表上按 **Shift+Enter** 键。

## MIDI 和弦分析器

您能使用 MIDI 键盘输入和弦。选择此项时带出子菜单



选择 MIDI 和弦检测，在 MIDI 键盘上弹奏任何和弦，Band-in-a-Box 将对您从 MIDI 键盘输入的和弦进行检测并提供 4 种解释法，最上面一栏是推荐的最佳解释。



选择您需要的和弦并点击和弦名字旁边的输入按钮。

用此方法每小节可以插入 2 个和弦，用对话框右上方的[<] [>]按钮在乐曲中前后移动。

提示：按 **Ctrl+Enter** 键可以在任何时候不打开对话框即插入和弦，您在 MIDI 键盘上演奏的最后一个和弦将插入和弦图表。

**DAW 外挂程序模式**, 开启一个小窗口, 而且在你喜爱的 DAW/顺序器作为一个外挂程序, 以便你能拖放 MIDI 和音频 (WAV) 轨道从 BB 到其它喜爱的顺序器。

DAW 外挂程序模式是在一般 Band-in-a-Box 程序里面的一个模式。这一个模式让你容易地把轨道, 或轨道的部分转到其它的 DAW 顺序器, 只是从 Band-in-a-Box (BB) 拖放轨道图像到你的 DAW 轨道窗口。

### Go 预备给 iPhone 或 Android 版本的 mp4 档案

Band-in-a-Box iPhone (BB iPhone) 是 iOS 装置的一个应用包括 iPhone®, iPad™ 及 iPod Touch®。 BB iPhone 版本是一般的 Band-in-a-Box 桌上型计算机版本的一个客户端。 BB iPhone app 可从 Apple App Store 获得, <http://www.apple.com/iphone/apps-for-iphone/>。

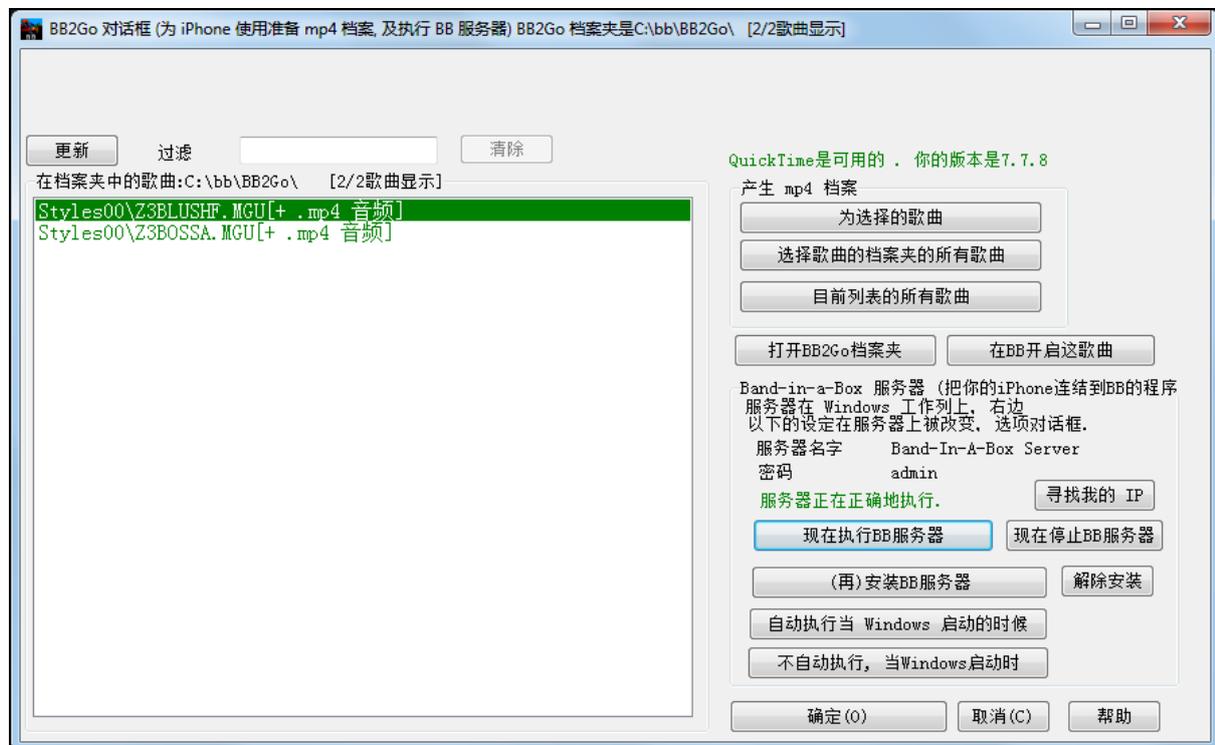
**注意:** 如果你没有 BB 桌上型计算机软件, BB iPhone 版本的用处是相当限制的。

iPhone 版本会见到那“BB2Go”档案夹 (c:\bb\BB2Go)。任何 Band-in-a-Box 歌曲在这一个档案夹, BB iPhone 都看得见的。你能从 BB iPhone 来回传送档案到 Band-in-a-Box Windows, 而且档案去 BB2Go 档案夹。

你能在 Band-in-a-Box 窗口选单藉由 BB2Go 指令把音频加入 BB2Go 档案夹中的 Band-in-a-Box 档案, 而且选择你想要加入 MP4/M4A 音频的档案。你也能从 iPhone 版本产生音频。

**注意,** 这些功能需要安装窗口® QuickTime®, 你能从 [www.apple.com](http://www.apple.com) 下载。

有关 BB iPhone 版本的更多资料在 <http://www.pgmusic.com/help100/>。

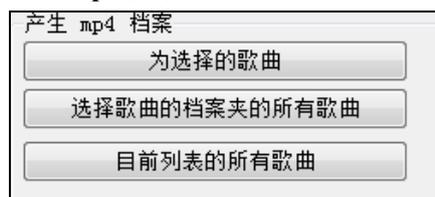


**更新** 当从外面加入另外的档案的时候, 使用这一个按钮更新列表。

**过滤** 使用过滤为一个特别的字组或专称搜寻歌曲。

**清除** 那 [清除] 按钮移除搜寻字组。

### 产生 mp4 档案



有三个选项产生 iPhone mp4 档案。“为选择的歌曲”为选择的歌曲产生一个 mp4 档案, 然后你能使用 Band-in-a-Box 服务将 Band-in-a-Box 歌曲及 mp 4 传送到 iPhone BB。”为选择的歌曲的档案夹中所有歌曲”为和选择歌曲相同的档案夹的所有歌曲产生 mp4 档案。当产生后, 档案在列表中是绿色的, 指出有 mp 4 音频存在。

“在目前的列表中的所有歌曲”为 BB2Go 档案夹 (c:\bb\bb2Go) 的所有歌曲产生 mp4 档案。每歌曲花大约 1 分钟, 然后你能将歌曲及 mp 4 音频传送到 iPhone。

**打开BB2Go档案夹** 这在 Windows Explorer 开启 c:\bb\bb2Go 档案夹。你能在 Explorer 把档案加入档案夹, 然后按 [更新] 在这一个对话框中显示它们。

在BB开启这首歌

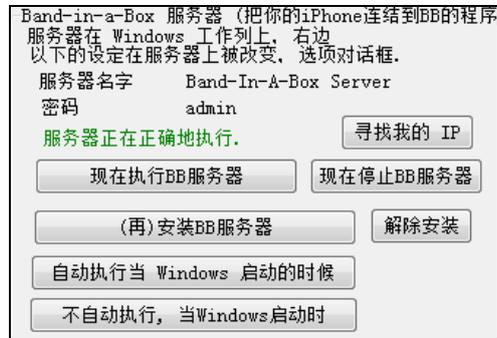
这在 Band-in-a-Box 开启现在突出显示的歌曲。

Band-in-a-Box 服务把你的 iPhone 经因特网连接到 Band-in-a-Box 的程序。它位于 C:\bb\BBHelper 档案夹。



当服务器正在执行的时候,会见到这一个按钮在 Windows 系统托盘中。在按钮上右击开启服务器指令的选单,而且按显示使用选项及设定密码及服务器名字。

使用按钮执行、自动执行及安装服务。

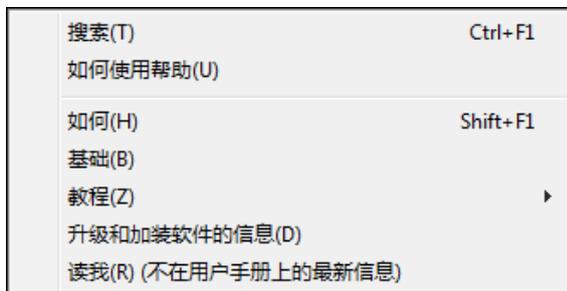


## 帮助菜单



**目录** 列出全部帮助主题。在目录下方输入关键词即可以直接进入该题目。

**帮助标题** 显示一子菜单并有选项去打开帮助标题。



**题目搜索** 打开您在目录中选择或者搜索到的帮助档。

**使用帮助** 显示使用帮助档的窍门。

**怎样做** 打开分类题目列表, 便于找到需要的操作指导。

**基本介绍** 显示 Band-in-a-Box 的基本介绍。

**教程** 提供学习 Band-in-a-Box 的教程。

**修改, 增添其它产品信息**

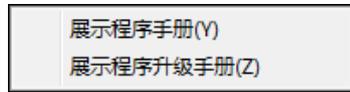
其它 Band-in-a-Box 版本产品或 PG Music 公司其它产品信息及联系信息。

### ReadMe (手册中没有的最新信息)

包含最新特点、增添和修改的档。

最新功能描述当前版本的新功能。

程序手册(pdf) 有一子菜单并有选项去打开程序手册。



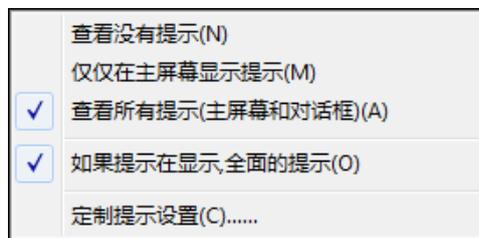
### 显示程序手册

在 Acrobat Reader 中, 开启一个 .pdf 格式的完整 Band-in-a-Box 手册的档案, 然后跟随书签寻找特定的主题。

### 显示程序升级手册

开启一个 .pdf 格式的 Band-in-a-Box 的这个特别版本的升级手册, 这包括还没被加到完整手册的新文件。还没有看过完整手册时, 升级手册让你更方便地参考 Band-in-a-Box 的新功能。

### 显示帮助提示



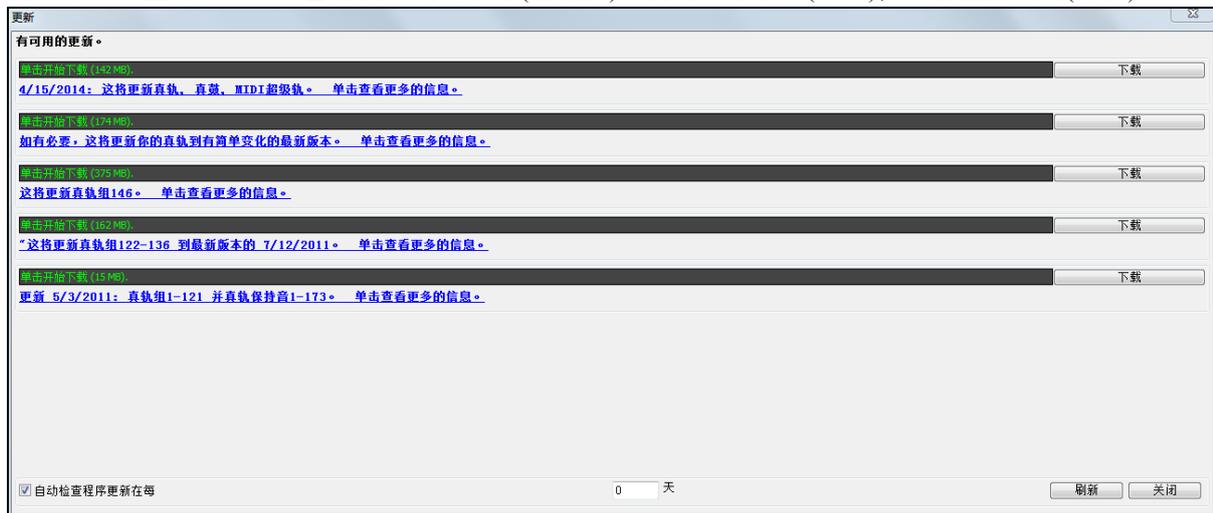
Band-in-a-Box 具有广泛的跟随鼠标指针显现的帮助, 包括各对话框和窗口的使用窍门。您能选择决定这些帮助是否显示, 显示基本或更详尽的信息。在 Prefs2 对话框中设置个人化的帮助。

### 每日一帖

您可以选择每日一帖自动打开。如果您希望添加自己的窍门, 可以编辑 BBW.TIP 文件。只要把您的经验写成一行(结束之前不打[Enter])。每一条限制在 255 个字符, Band-in-a-Box 在打开时自动编译 BBW.TIP 档, 产生 BBW.TPB 文件。

### 检查更新

用户可以检查/下载/暂停/继续/安装更新版本(非免费)、更新内部版本(免费), 和更新真轨档(免费)。



你可以设置是否你想要在启动时有任何检查更新, 和如果是这样, 要多久。(注意: 设置 0 天会在你每次运行程序时检查)。

你还可以按下 [刷新] 按钮来检查该程序的主要或次要升级和真轨修补程序。当有免费更新时可以在这个对话框中下载。

我还能添加什么?...

Band-in-a-Box 最了不起的地方在于通过添加风格、独奏和旋律等不断增强程序的能力。帮助菜单中的”还能添加什么”选项可以检视您的 Band-in-a-Box 目录,看看还有什么您没有发现的添加部分。为了检索最新的添加,请点击 [[www.pgmusic.com/addons.htm](http://www.pgmusic.com/addons.htm)],进入 PG Music 公司网站的添加网页。

**网站**[www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)

链接到 PG Music 公司网站的一些重要页面,选择一个主题即可打开网页浏览器,并直接进入 PG Music 公司网站。



关于 Band-in-a-Box 将打开一个对话框,显示出有关您运行的软件版本号和计算机系统等信息。

### 实用程序



#### 显示文本日志文件或黄色/绿色信息

黄色/绿色信息和日期/时间会储存在一个名为 c:\bb\data\FlashMessageLog.txt 档。你可以在任何时间通过选择此菜单命令来打开在程序启动内的此文件。

**安装 Coyote WaveTable 合成器**为 Coyote WT 1.0 软件合成器进行安装程序。这软件合成器是与 64 个位的操作系统兼容,包括窗口 Vista 及 7.

**启动 Band-in-a-Box (需要序号)**允许你启动 Band-in-a-Box,如果你还没有做这样。Band-in-a-Box 需要你第一次运行 Band-in-a-Box 后 30 天内启动。

**启动/取消启动的特殊选项**将显示选项以更改启动状态(例如删除启动和将其移动到另一台 PC)。

**写入 BandInABoxRequest 档**创建一个档,你可以发送这文件的电子邮件到 support@pgmusic.com,如果你有启动程序的问题。

启动/取消启动的特殊选项将显示选项以更改启动状态(例如删除启动和将其移动到另一台 PC)。

#### 现在运行下载/安装管理器

下载管理员自动下载并在背景中安装所有 Band-in-a-Box 的内容(主要是真轨档)。它位于 bb\Data\DownloadManager 文件夹中并可以使用此菜单命令从程序内启动。

**启动 Band-in-a-Box (需要序号)**允许你启动 Band-in-a-Box,如果你还没有做这样。Band-in-a-Box 需要你第一次运行 Band-in-a-Box 后 30 天内启动。

### 快捷方式: 快捷键

#### 快速歌曲设定

在和弦谱中,输入特别的字组,而非和弦名字,有下列的设定:

**begin + Enter** 将乐段的开始设定为目前的小节

**chorusend + Enter** 将乐段的结束设定为目前的小节

<b>end + Enter</b>	将歌曲的结束设定为目前的小节
<b>tkc + Enter</b>	将调号设定为 c , tkbb 会将它设定为 bb
<b>trc + Enter</b>	歌曲转调至 C 调
<b>t125 + Enter</b>	设定速度至 125

### 快速加载歌曲及风格

你能只须打字便可快速-加载歌曲。在和弦输入模式中(和弦谱或记谱窗口), 输入”Song” 跟着一个文件名字, 或部分的文件名字+Enter, 会载入歌曲。 键入 “bossa” 载入在目前的档案夹中,在目前的歌曲之后,第一首有 bossa 在名字中的歌曲。

要换成另一个档案夹, 键入 “song” 跟着档案路径及文件名字。举例来说, 键入 song 然后 c:\bb\zzjazz.mg 1+Enter 加载那完全一样的歌曲名字。

快速加载一个风格-藉由键入”style” 跟着风格名字,举例来说, stylezzbossa+Enter 加载 zzbossa.sty.

### 按键指令

使用快捷键操作的方式比使用鼠标操作要便捷多了。如下, 我们给出了使乐曲静音或调节音量、声像、混响、合唱以及乐曲库的快捷键。

#### 声部静音

<b>Alt+3</b>	贝斯声部静音
<b>Alt+4</b>	钢琴声部静音
<b>Alt+5</b>	鼓组声部静音
<b>Alt+6</b>	吉他声部静音
<b>Alt+7</b>	弦乐声部静音
<b>Alt+8</b>	旋律声部静音
<b>Alt+9</b>	独奏声部静音

#### 选择声部

<b>Ctrl+3</b>	选择贝斯声部
<b>Ctrl+4</b>	选择钢琴声部
<b>Ctrl+5</b>	选择鼓组声部
<b>Ctrl+6</b>	选择吉他声部
<b>Ctrl+7</b>	选择弦乐声部
<b>Ctrl+8</b>	选择旋律声部
<b>Ctrl+9</b>	选择独奏声部

#### 乐器声部设置

按住 Ctrl+Shift 键以及下述字母, 可以更改乐器设置。

<b>Q,W</b>	减少/增加音量
<b>E,R</b>	减少/增加声像
<b>T,Y</b>	减少/增加混响
<b>U,I</b>	减少/增加合唱
<b>O,P</b>	减小/增大音库

同时按住 Ctrl+Shift 键以及键盘上的数字键可以选择个人偏好的乐器。例如, 按如下方式将钢琴声部更改为电钢琴。

1. 按 Ctrl+4, 选择钢琴声部;
2. 按 Ctrl+Shift+2, 选择#2 乐器, 这就是电钢琴。

使用 Ctrl+Shift 键以及[-]和[=] 键可以改变至上一个或下一个乐器音色。

#### 音量设置

<b>Ctrl+Alt+Shift+R</b>	设置当前声部的音量
<b>Ctrl+Alt+A</b>	音量减少 5 个单位
<b>Ctrl+Alt+S</b>	音量增加 5 个单位
<b>Ctrl+Alt+D</b>	设置主音量

**Ctrl+Alt+Shift Q** 所有声部音量减少 5 个单位  
**Ctrl+Alt+Shift W** 所有声部音量增加 5 个单位  
**Ctrl+Alt+Shift E** 设置所有声部的音量

### 循环播放/乐曲导航键

**小键盘 1** 循环开关  
**小键盘 2** 设置循环区域  
**Ctrl+小键盘 1** 循环最后乐段  
**Ctrl+小键盘 2** 循环中间乐段  
**Ctrl+小键盘 3** 循环中间和最后的乐段  
**Ctrl+小键盘 4** 跳到最后乐段  
**Ctrl+小键盘 5** 跳到结束  
**Ctrl+小键盘 7** 循环当前屏幕  
**小键盘 [DEL]** 循环下一个和弦内的音符  
**小键盘 [INS]** 循环上一个和弦内的音符

### 移调设置

**Ctrl+Alt+1** 旋律低八度  
**Ctrl+Alt+2** 旋律高八度  
**Ctrl+Alt+3** 独奏低八度  
**Ctrl+Alt+4** 独奏高八度  
**Ctrl+Alt+5** 降低一个半音  
**Ctrl+Alt+6** 升高一个半音  
**Ctrl+Alt+7** 移调设置

### 自定义文件打开对话框

**Ctrl+Shift+F3** 用定制对话框打开  
**Alt+F** 打开当前目录下的  
**Alt+N** 打开字体选择  
**Alt+S** 打开文件浏览器

### 窗口

**Ctrl+W** 在乐谱窗口/和弦窗口间切换  
**Ctrl+O** 活动乐谱窗  
**Alt+W** 主奏谱表  
**Ctrl+T** 以全屏幕显示乐谱窗口或和弦谱  
**Ctrl+~** 指挥家窗口  
**Ctrl+Shift+A** 音频编辑窗  
**Ctrl+Shift+D** 鼓组窗  
**Ctrl+Shift+G** 吉他窗  
**Ctrl+Shift+J** 试唱练耳窗  
**Ctrl+Shift+L** 歌词窗  
**Ctrl+Shift+M** 混音器窗口  
**Ctrl+Shift+N** 钢琴窗  
**Ctrl+Shift+S** DAW 外挂程序模式  
**Alt+Shift+L** 练习窗口  
**Ctrl+Alt+Shift+L** 歌词文件窗口

## 风格制作器-热键

<b>F1, Shift+F1, Ctrl+F1</b>	帮助
<b>F2</b>	保存风格
<b>Alt+F2</b>	另存风格
<b>R 或 F3</b>	录制片段
<b>空格键 或 F4</b>	播放片段
<b>F8</b>	播放和弦片段
<b>F10</b>	编辑片段选项
<b>F6 或 Shift+F6</b>	改变乐器(音色)
<b>光标键</b>	在屏幕上移动
<b>Alt+F4</b>	退出风格制作器
<b>风格制作器鼓窗口热键 F5</b>	替换鼓件音符
<b>按钮行 (ZXCVBNM,. /)</b>	输入鼓件音符
<b>F6</b>	时间基准
<b>F10 或 Alt+F4</b>	退出

## 其它热键

按下 Alt 键以及菜单选项用下划线标示出的字母，可以进入相应的菜单选项。比如，按下 Alt+F+O，可以进入[文件|打开]选项。

**提示:** 在选项 | 偏好选单中,有其它的方法设定空格键运作。主接口中需要按两次空格键才开始播放。因为和弦输入时也可以用空格键进行(预设为留空,不输入任何和弦)

播放乐曲	<b>空格键 或 F4</b>
停止播放	<b>空格键 或 Esc</b>
实时帮助	<b>F1, Shift+F1, Ctrl+F1</b>
帮助 -主题搜寻	<b>Ctrl+F1</b>
帮助 -应用	<b>Shift+F1</b>
录音	<b>R</b>
从任意小节录音	<b>R</b>
点唱机播放/停止	<b>F8</b>
保存乐曲	<b>F2</b>
保存乐曲音色	<b>Alt+F2</b>
载入乐曲	<b>F3</b>
使用列表加载乐曲	<b>Shift+F3</b>
使用标题窗加载乐曲	<b>Ctrl+F3</b>
载入旋律乐曲	<b>Alt+F3</b>
使用长文件名加载	<b>Alt+Shift+F3</b>
载入下一首乐曲	<b>Shift+F8</b>
载入上一首乐曲	<b>Ctrl+Shift+F8</b>
载入下一个风格	<b>Alt+Shift+F8</b>
载入上一个风格	<b>Ctrl+Alt+Shift+F8</b>
开启/关闭风格	<b>Alt+S 而后按 E</b>
MIDI 风格精灵	<b>Alt+S 而后按 W</b>
用当前风格载入乐曲	<b>F7</b>
加载用户风格	<b>F9</b>
记谱 -到下个轨道	<b>Ctrl+F5</b>

记谱-先前轨道	<b>Ctrl+Shift+F5</b>
风格选取器	<b>Ctrl+F9</b>
选择常用风格	<b>Shift+F9</b>
编辑用户风格	<b>Alt+F9</b>
编辑当前风格	<b>Ctrl+Shift+F9</b>
更新旋律产生器或独奏	<b>Shift+F7</b>
选择旋律和声	<b>Alt+F10</b>
偏好的旋律和声	<b>Ctrl+F10</b>
允许的旋律和声	<b>Shift+F10</b>
选择转接和声	<b>Alt+F11</b>
偏好的转接和声	<b>Ctrl+F11</b>
允许的转接和声	<b>Shift+F11</b>
打开/关闭乐曲装饰器	<b>Ctrl+Alt+E</b>
从 MIDI 中汇入风格	<b>Ctrl+Alt+I</b>
发送 GM 信息	<b>Ctrl+Alt+Q</b>
设置速度	<b>Ctrl+Alt+T</b>
参数选择对话框	<b>Ctrl+E</b>
乐曲设置对话框	<b>Ctrl+N</b>
和弦构造器	<b>Ctrl+Shift+B</b>
编辑当前小节选项	<b>F5</b>
输出 MIDI 档	<b>F6</b>
退出程序	<b>Alt+F4</b>

## 和弦列表

常用和弦以粗体显示。

### 大调和弦

**C**, **Cmaj**, **C6**, **Cmaj7**, **Cmaj9**, **Cmaj13**, **C69**, **Cmaj7#5**, **C5b**, **Caug**, **C+**, **Cmaj9#11**, **Cmaj13#11**

### 小调和弦

**Cm**, **Cm6**, **Cm7**, **Cm9**, **Cm11**, **Cm13**, **Cmaug**, **Cm#5**, **CmMAJ7**

(半减和弦)

**Cm7b5**,

### 减和弦

**Cdim**

### 7 和弦/增 7 和弦/9 和弦/增 9 和弦

**C7**, **7+**, **C9+**, **C13+**, **C13**, **C7b13**, **C7#11**, **C13#11**, **C7#11b13**, **C9**,  
**C9b13**, **C9#11**, **C13#11**, **C9#11b13**, **C7b9**, **C13b9**, **C7b9b13**, **C7b9#11**,  
**C13b9#11**, **C7b9#11b13**, **C7#9**, **C13#9**, **C7#9b13**, **C9#11**, **C13#9#11**, **C7#9#11b13**  
**C7b5**, **C13b5**, **C7b5b13**, **C9b5**, **C9b5b13**, **C7b5b9**, **C13b5b9**, **C7b5b9b13**,  
**C7b5#9**, **C13b5#9**, **C7b5#9b13**, **C7#5**, **C13#5**, **C7#5#11**, **C13#5#11**, **C9#5**,  
**C9#5#11**, **C7#5b9**, **C13#5b9**, **C7#5b9#11**, **C13#5b9#11**, **C7#5#9**, **C13#5#9#11**,  
**C7#5#9#11**, **C13#5#9#11**

### 挂留和弦

**Csus**, **C7sus**, **C9sus**,

**C13sus**, **C7susb13**, **C7sus#11**, **C13sus#11**, **C7sus#11b13**, **C9susb13**, **C9sus#11**, **C13sus#11**, **C9sus#11b13**, **C7susb9**,  
**C13susb9**, **C7susb9b13**, **C7susb9#11**,  
**C13susb9#11**, **C7susb9#11b13**, **C7sus#9**, **C13sus#9**, **C7sus#9b13**, **C9sus#11**, **C13sus#9#11**, **C7sus#9#11b13**,

C7susb5, C13susb5, C7susb5b13, C9susb5, C9susb5b13, C7susb5b9,  
C13susb5b9, C7susb5b9b13, C7susb5#9, C13susb5#9, C7susb5#9b13,  
C7sus#5, C13sus#5, C7sus#5#11, C13sus#5#11, C9sus#5, C9sus#5#11, C7sus#5b9, C13sus#5b9, C7sus#5b9#11,  
C13sus#5b9#11, C7sus#5#9, C13sus#5#9#11, C7sus#5#9#11, C13sus#5#9#11,

#### 注意

-输入和弦时, 不必以高或低组合方式输入, 软件会自动识别出您要的和弦。  
-任何和弦都可以改变其根音, 形成和弦转位(转位和弦)。为了记谱和查看方便, 这类和弦都写成如下模式: C7/E, 该和弦由 C7 构成, 但和弦根音却是 E。  
-Band-in-a-Box 预设是两拍(或三拍)一个和弦, 如果要采用一拍一个和弦, 可以在和弦之间加一个逗号。比如:  
Dm7,G7

#### 灵活输入和弦:

C5b 是指“C flat 5”, 以这种写法表示是为了避免混淆。

C2, C5, C4, C69, C7alt, Cm7#5

可以输入 C-7 表示 Cm7(中间输入个负号也可)或者输入 C7-9 表示 C7b9。

#### 和弦输入快捷键:

在输入大量的乐曲时, 使用快捷键输入和弦方式非常便利。

J = Maj7

H = m7b5 (H 表示半减和弦)

D = dim

S = Sus

举例: 用计算机键盘输入: CJ, 那么所输入的和弦即显示为 CMaj7。

#### 加入自定义的和弦输入快捷键

如果发现 Band-in-a-Box 中尚未包含某个新型的、带有很长后缀的复杂和弦, 那么可以将该和弦添加到和弦快捷键列表中。打开 Band-in-a-Box 安装目录下的 pgshortc.TXT 档, 在最后添加类似于这样的信息:

X@maj9, 意思就是: 当您输入 Amaj9 和弦时, 只需按计算机键盘的 A 和 X 键即可。

### Band-in-a-Box 文件

#### 基本的程序文件

Band-in-a-Box (Windows 环境) 需要下述档方能运行。

BBW.EXE	主程序
CPALETTE.DLL	必须的 DLL 动态连接库。
BBWDLL?.DLL	控制播放功能的 DLL 动态连接库 (名称会根据新发版本更新)。
GP?.DLL	必须的 DLL 动态连接库 (与演奏吉他有关)。
F32.EXE	文件服务器 (在文件对话框中使用)。
ZZ*.STY	控制风格使用、创建、提取的文件。这些风格的名称以 ZZ 开始。
DEFAULT.HAR	这些是预设和声。
DEFAULT.SOL	这些是预设独奏。
DEFAULT.MEL	这些是预设旋律。
CTL3DV2.DLL	必须的 DLL 动态连接库去处理 3D 和控制。
PGMUS.FOT/TTF	这些文件是必要的在乐谱窗口显示乐谱字体。
PGTEXT.FOT/TTF	这些文件是必要的用来显示和弦名称并有独特的字体。
DEFAULT.GIT	这些是预设吉他手。
PGSHORTC.TXT	这些都是由 PG Music 提供的和弦快捷方式档。
SHORTCUT.TXT	此档是由使用者创建。请参阅 Chord_List。

#### 在不同计算机平台上 (IBM 或 Mac) 传送档

许多 Band-in-a-Box 乐曲/风格以及音色文件可以被其它平台兼容。任何使用苹果平台的档, 都将由苹果系统自动为其加上一个 128 位的文件头。

如果使用调制解调器传送文件，应保证通过苹果调制解调软件去掉了文件头，这样，才能保持档一致。

**注意：**两个平台的档格式一致，不需要进行什么转换。

## PG Music 公司

### **Band-in-a-Box®**

版权保护，版权归 PG Music 公司及其授权者所有。

Copyright © 1989-2016 PG Music 公司

保留一切权利。

#### **PG MUSIC INC.**

29 Cadillac Avenue

Victoria, BC V8Z 1T3

Canada

#### **销售:**

**E-mail:** [info@pgmusic.com](mailto:info@pgmusic.com)

**电话:** 美国和加拿大免费号码 1-800-268-6272 或 1-888-PG-MUSIC (746-8742)  
全球国际免费电话服务 (不局限于美国和加拿大) + 800-4PGMUSIC (800-4746-8742)  
或 1-250-475-2874 (付费号码)

**Fax:** 美国和加拿大免费号码 1-877-475-1444,  
或 1-250-475-2937 (付费号码)

#### **技术支持:**

**E-mail:** [support@pgmusic.com](mailto:support@pgmusic.com)

**电话:** 美国和加拿大免费电话 1-866-9TECHPG (866-983-2474),  
或 1-250-475-2708 (付费号码)

**互联网聊天室:** [www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)

请查询 PG MUSIC 公司网站 [www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com) 的 FAQ 网页，获取有关技术答疑以及最新技术支持公告的信息。

**Band-in-a-Box 简体中文主页:** <http://www.bandinabox.com/bb.php?os=win&lang=zh1>

# 索引

+/- 档案 .....	222, 504	VST .....	10
4 度和声 .....	447	VU 表 .....	165
64 位 VST .....	12	YouTube .....	209
ACID 化档 .....	159	上标 .....	62
ASIO .....	14, 493	下载管理员 .....	375
CD .....	217, 339	主介面	
CDG 档 .....	275, 497	个性化 .....	43
Coyote WT .....	382	和弦谱 .....	57
DAW .....	380	工具列 .....	50
DXi .....	10	概要 .....	42
Fretlight .....	384	版面编排 .....	43
GM .....	474	版面编排 .....	43
GM2 .....	13, 84	选项 .....	43
iPhone 版 .....	399, 533	显示选项 .....	43
jBridge .....	12	主奏谱表 .....	194, 264, 278
Karaoke .....	274	备忘錄 .....	196
K 键快速複製 .....	175	反复谱表模式 .....	267
MGU 档案 .....	207	和声显示 .....	266, 268
MIDI/音频驱动设置 .....	8, 484	多信道记谱 .....	268
MIDI 文件 .....	169	多行歌词 .....	267
MIDI 文件汇入 .....	312	显示标题 .....	269
MIDI 文件选项 .....	483	选项 .....	269
MIDI 档和弦精灵 .....	353	主音量 .....	475
MIDI 設置 .....	8	乐器组收藏夹 .....	490
MIDI 设置 .....	486	乐曲 .....	120
MIDI 輸出至一外部硬體 .....	99	乐曲搜寻器 .....	72
MIDI 选项 .....	485	乐曲选取器 .....	67
MIDI 通过 .....	485	保存 .....	206
MIDI 键盘精灵 .....	307	保存为 MusicXML .....	210
MIDI 音量规格化 .....	481	保存为表演 .....	216
MIDI 驱动 .....	8	另存為 MIDI 档 .....	211
MIDI 驱动精灵 .....	9	另存為視頻 .....	209
MusicXML 档 .....	71, 210	另存為音頻档 .....	214
PAT 文件 .....	86	我的最爱 .....	69
PG Music 混向 .....	321	打开上一首乐曲 .....	70
PG Music 混响 .....	243	打开下一首乐曲 .....	70
PG RTA 外挂程序 .....	396	新建 .....	120
PG Vinyl 外挂程序 .....	393	新档 .....	120
PG Vocal Remove 外挂程序 .....	398	曲命 .....	120
Sinsy .....	254, 326, 467	曲式製造器 .....	138
SoundCloud .....	216	最近选择的 .....	69
TC-Helicon 和声 .....	330	標題 .....	53
干音 .....	330	簡單編曲 .....	79
TranzPort .....	385, 504		

組成.....	121	鼓組 .....	489
自動前奏.....	289	保存	
自動標題.....	289	樂曲 .....	206
設置.....	121	保存為表演 .....	216
輸入和弦.....	17	另存為 MusicXML 檔.....	210
音調.....	120	另存為 MIDI 檔 .....	211
樂曲選取器.....	67	另存為視頻 .....	209
樂曲部分循環.....	95	另存為音頻檔 .....	214
樂譜.....	246	音軌成表演 .....	106
樂段字母.....	253	保持和絃.....	131
休止符.....	252	偏好 .....	476
可編輯.....	250	DAW 外掛程序.....	508
拍號變化.....	470	TranzPort .....	504
插入推弦.....	252	樂器收藏夾 .....	489
文本部分.....	264	和聲通道及設定 .....	486
標題字體.....	259	錄音過濾器 .....	491
歌詞.....	271	打開/保存 .....	476
移調.....	260	顯示選項 .....	477
選項.....	256	更多的獨奏及旋律產生器設定 .....	487
通道號.....	258	歌詞窗口選項 .....	274
樂隊風格.....	77	混向 .....	506
事件列表編輯器.....	314	蓋過 .....	497
人聲合成器.....	254, 326	真軌 .....	500
人聲精靈.....	363	真軌設定 .....	219
休止.....	131	移調 .....	491
休止符.....	252	練習窗口 .....	505
優先		鼓組 .....	489
GM 音色編輯 .....	488	音頻混響 .....	243
MIDI 驅動設置.....	484	偏好獨奏 .....	487
樂器收藏夾.....	490	偏好資料夾 .....	72
大鋼琴設置.....	496	八度 .....	445
打印選項.....	497	凍結 .....	104
按鈕.....	477	編輯 MIDI 軌道 .....	106
按鍵選項.....	477	出廠設置重置 .....	471
文字提示.....	477	分辨率 .....	251
歌詞.....	496	分配真軌到軌道 .....	223
歌詞窗口選項.....	496	刻錄音頻 CD.....	217, 339
移調通過聲部.....	491	前奏和弦.....	176
結他設置.....	495	剪貼板 .....	463
編排選項.....	480	力度線 .....	260
色彩選擇.....	488	卡拉 OK.....	275, 497
輸出和弦通道.....	490	卡拉 OK 檔.....	211
音頻設置.....	492	反復和尾奏 .....	133
預備拍和節拍器選項.....	482	反復譜表模式 .....	134

可编辑乐谱.....	250	和絃	
可视节拍器.....	483	複製和粘貼.....	175
吉他和弦宏设置.....	413	試聽.....	127
吉他调音器.....	387	輸入.....	17, 58, 124
听力训练游戏.....	362	和絃快捷輸入.....	58
启动.....	536	固定.....	82
和声.....	167	固定轨道.....	104
创建.....	444	編輯 MIDI 軌道.....	106
力度增加.....	445	基于小节的歌词.....	271
和声制作器.....	444	基本音色.....	48
和声菜单.....	526	声卡.....	387
和声通道及设定.....	486	声部静音.....	87
和弦		外挂程序模式.....	380
MIDI 鍵盤.....	125	外挂程序设定.....	380
删除.....	127	外部硬碟機.....	8
前奏.....	176	多通道.....	164, 199
匯入歌曲.....	125	多风格.....	78, 145
延留音.....	361	大歌词窗口.....	274
折迭.....	465	大鋼琴視窗.....	112
搜寻/替换.....	130	大钢琴设置.....	496
移動.....	129	安装.....	7
辅导.....	360	对 MIDI 旋律予以和声化.....	329
選項.....	131	对和弦和声化.....	331
顯示類型.....	128	层.....	59
和弦.....	370	工具列.....	50
和弦列表.....	540	乐曲章節.....	52
和弦和声.....	331	工具章節.....	55
和弦快捷方式档案.....	469	播放章節.....	54
和弦构建器.....	368	檔章節.....	51
和弦构造器.....	368	檢視章節.....	55
和弦窗口		音軌章節.....	56
上标.....	62	帮助菜单.....	534
列.....	62	强制休止.....	252
颜色.....	61	彈奏精靈.....	97
和弦窗口歌本模式.....	57	录制	
和弦精灵汇入小节.....	357	人手輸入音符.....	306
和弦谱.....	17, 57	录音过滤器.....	491
内容功能表.....	63	旋律.....	305
字體.....	62	精灵.....	306
层.....	59	音频.....	165
編輯.....	63	循环播放.....	246
選項.....	60	循環區域.....	63
顏色.....	62	快捷键列表.....	537
和弦選項.....	131	总体调音.....	387

总谱		旋律装饰器设置	301
备忘录	196	旋律装饰	164
总谱备忘录	270	旋律轨和独奏轨的智能人性化	313
我的最爱乐曲	69	旋律音高追踪	331
所有歌曲盖过	73	时钟点	313
打印	276	时间位置移动	313
选项	277	显示选项	60, 477
预览	280	曲式製造器	138
打开	65	更新	535
MIDI 档	70	最小化休止符	252
MusicXML 档	71	最近选择的乐曲	69
上一首乐曲	70	本地控制关闭	474
下一首乐曲	70	本地控制开启	474
乐曲选取器	67, 69	标准键盘	389
开启对话框	65	根音	361
自定义打开档案对话框	66	档菜单	456
音频档	71	检查更新	535
技術支援	543	標準 MIDI 档	211
拍号	470	樣本率	16
拍號	178, 181	歌曲	
拖放	380	子风格	136
拖放站	380	部份標誌	62, 135
指揮家	112	歌曲批注	470
搜寻档案	381	歌本	57, 276
搶拍	132	歌词	193, 271
快捷鍵	132	事件列表	272
摺疊	129	基于小节的歌词	271, 276
播放	19, 79	基于行的歌词	271, 498
播放菜单	509	基于音符歌词	272
播放部分循環	95	复制至剪贴板	276
整批转变音频档	337	多行显示	195
文件关联	73	大歌词窗口	274
断奏	261	文件窗口	274
斷奏	131	歌词窗口选项	274
旋律		歌词编辑窗口	193
录制	305	菜单	272
添加	163	转换	74
编辑轨道	391	歌词窗口选项	496
装饰	300	歌词选单	273
錄音	163	汇入歌曲	311
音轨	314	混合歌製造器	285
旋律产生器	286, 451	如何制造	285
旋律精灵	307	混合歌製造器	118, 205
旋律菜单	511	混合风格	422

混向.....	321	真鼓设定.....	234
混响.....	243	真鼓选择器.....	236
混响设定.....	243	编辑文字.....	432
混音器.....	89	记录 wave.....	429
混響.....	48	风格样板.....	429
爵士和弦符号.....	259	硬碟版.....	8
主奏表.....	259	移调.....	178, 491
乐谱.....	259	当载入.....	491
和弦窗口.....	259	非音乐会视觉.....	249
独奏.....	487	窗口菜单.....	528
最佳的独奏真轨.....	291	立体声 WAV.....	338
自定独奏.....	295	第一尾奏/第二尾奏.....	133, 134
选择独奏对话框.....	292	簡單編曲.....	79
独奏一个乐器声部.....	87	精靈	
独奏产生器音符密度.....	449	MIDI 鍵盤.....	98
独奏菜单.....	517	彈奏.....	97
生成前奏和弦.....	176	系統需求.....	7
生成合成器人声.....	254	結他設置.....	495
用户轨.....	152, 239	編輯	
由 MIDI 档产生风格精灵.....	370	和弦移動.....	129
盖过.....	497	搜尋/替換.....	130
真图表.....	501	搜尋及替換.....	130
真轨.....	101, 219	摺疊.....	129
+/- 档案.....	222, 504	线性视图.....	134
儲存.....	233	练习窗口.....	357, 505
其它.....	233	启动.....	358
分配真轨.....	223	和弦.....	370
即時預覽.....	102, 150	练习档案夹.....	359
在任何小節改變.....	182	练耳辅导.....	359
在独奏使用.....	232	结他	
在风格中使用.....	230	宏.....	414
基本速度.....	226	结他宏	
实时预览.....	225	扫弦和弦.....	414
检验.....	223, 504	结他风格	
歌曲中使用.....	223	覆盖.....	415
混合曲.....	229	选项.....	415
真图表.....	220	结构标记.....	133
真轨选择器.....	223	编排选项.....	480
自动混向.....	245	编辑菜单.....	462
自动混向.....	322	置换.....	367
设定.....	219, 500	聲像.....	48
真鼓.....	99, 154, 233, 499	自动乐曲标题.....	289
实时预览.....	236	自动前奏.....	289
测试自制风格.....	432	自动歌曲批注.....	470

自动结尾.....	373, 426	水平捲軸.....	190
自动配乐产生器.....	290	音符選擇.....	185
自定义音轨标签.....	476	錄製旋律.....	163
色彩.....	488	钢琴分手.....	262, 298
菜单		钢琴卷帘谱.....	184
和声.....	526	图形编辑模式.....	317
帮助.....	534	音符选择.....	317
播放.....	509	音符面板.....	317
旋律.....	511	間隔.....	314
档.....	456	附件.....	209
独奏.....	517	電子郵件.....	209
窗口.....	528	静音.....	82
编辑.....	462	非音乐会视觉 移调.....	249
选项.....	471	音乐回放.....	362
音频.....	523	音程练耳.....	359, 360
表演音轨.....	216	音符	
装饰器.....	300	时值.....	252
視頻.....	209	编辑.....	255
视频窗口.....	343	音色表.....	488
记谱		音調.....	120
功能提升.....	315, 392	音軌成表演.....	106
括号.....	252	音轨标签.....	476
风格按钮.....	280	音量.....	48
象素.....	281	设置.....	486
轉換到音頻档.....	214	音頻	
输出和弦通道.....	490	保存乐曲為音頻.....	214
选择区域.....	255	刻錄成 CD.....	217, 339
选项菜单.....	471	安裝.....	13
通過力度增加.....	97	播放音頻档.....	326
速度		轉換中.....	214
相對速度.....	19, 54, 120	音頻.....	319, 328
速度控制.....	19, 54	TC-Helicon.....	328
部份標誌.....	62, 135	VU表.....	323
配乐产生器.....	290	产生人声.....	326
产生歌曲.....	291	和声.....	328
已经做好的音乐.....	291	增强.....	328
重新协调.....	364	声道转换.....	326
自动.....	365	打开档.....	319
重新协调.....	365	插件.....	333
重置为出厂设置.....	471	效果.....	333
量化.....	313	整批转变音頻档.....	337
量化旋律选项.....	514	无损编辑.....	328
鋼琴捲簾譜		标示.....	321
改良.....	185	汇入音頻.....	319

混向.....	321	实时预览.....	141
混响.....	243	我的最愛.....	143
混响设定.....	243	最近使用.....	143
生成人声.....	254	最近播放.....	143
补录.....	325	禁止.....	145
音频档.....	319	载入下一種.....	139
音频控制.....	243	载入前一種.....	139
音频.....	321	载入示范歌曲.....	459
音频和声		风格精灵.....	424
对 MIDI 旋律予以和声化.....	329	风格选取器.....	75, 140
对和弦和声化.....	331	风格制作器	
旋律音高追踪.....	331	分配.....	419
音频和声音高风格.....	332	工具栏.....	403
音频和弦精灵.....	344	概述.....	401
公用程序.....	352	混合风格.....	422
音频播放.....	319	热键.....	539
音频特性		片段	
应用插件.....	333	力度调整.....	421
音频菜单.....	523	录制.....	409
插件.....	523	清除.....	404
音频设定对话框.....	321	移动.....	424
音频设置.....	492	编辑.....	420
音频选单		贝斯片断.....	408
插件.....	524	钢琴、结他、弦乐片段.....	411
音高侵略者.....	362	鼓片段.....	405
音高风格.....	332	风格多风格.....	146
预置.....	332	风格精灵.....	424
顺序器.....	164	快照.....	372, 425, 426
顺序器視窗.....	199	部份标志.....	371, 425
顯示選項.....	43	风格选取器.....	140
顺序器.....	308	即時預覽.....	141
多通道.....	268, 308	选项.....	143
录音.....	310	风格纪录.....	421
预备拍和节拍器选项.....	482	风格风格选取器.....	18
风格.....	17, 74, 139	驱动程序延迟.....	12
乐队.....	77	點唱機.....	116
別名對話.....	144	鼓填充.....	62, 135
啟用.....	145	鼓组.....	489
喜愛.....	143	窗口.....	390
多风格.....	78	鼓音量.....	489
子风格.....	136		

## 注册形式

请注册您的软件。注册后您将获得必要的技术支持和软件升级等方面的各类信息。如果还没有注册，请阅读如下信息，然后立即注册

### 如何注册

请将下表邮寄或传真到 PG Music 公司（公司地址：PG Music Inc., 29 Cadillac Avenue, Victoria, BC V8Z 1T3, Canada；传真号码：1-250-475-2937，1-877-475-1444）。您还可以在线注册[www.pgmusic.com](http://www.pgmusic.com)，或电话注册，号码是 1-250-475-2874。北美免费电话号码：1-800-268-6272；全球国际免费电话服务号码：+800-4746-8742。我们将提供相应的服务来保障您的使用权益。

姓名 _____	地址 _____	
城市 _____	省 / 州 _____	
邮政编码 _____	国家 _____	联络电话 _____
传真 _____	电子邮件 _____	
您所使用的电脑: IBM	MAC	Model _____
操作系统 (Windows 9x, XP; Macintosh OS X Tiger) _____		
您使用何种 MIDI 设备? _____		
您使用何种音源 / 声卡? _____		
您喜爱的音乐风格: 爵士 _____ 摇滚 _____ 流行 _____ 乡村 _____ 拉丁 _____ 其它 _____		
您从何处购买的本软件 _____		
购买日期 _____		
您的 _____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		
_____		