

PS08

MUSIC SYNTHESIZER

BEDIENUNGSANLEITUNG



SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING:

Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! IF you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use "household" type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the rear of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620
The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
Yamaha Music Nederland Service Center
Address : Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel : 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

WARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



WARNUNG

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwerwiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Ausschließlich den vorgeschriebenen Adapter (PA-5C oder einen gleichwertigen, von Yamaha empfohlenen) verwenden. Wenn Sie den falschen Adapter einsetzen, kann dies zu Schäden am Instrument oder zu Überhitzung führen.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.

Öffnen verboten!

- Verlegen Sie das Kabel des Adapters niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauftreten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.



VORSICHT

Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie während eines Gewitters oder wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen den Netzadapter aus der Netzsteckdose.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, daß das Instrument nicht durch Regen naß wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnte.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Kabel des Adapters ausgefranst oder beschädigt ist, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie sofort den Einschalter aus, ziehen Sie den Adapterstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.

Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, daß sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Adapter oder sonstigen Kabelverbindungen ab.
- Verwenden Sie nur den Ständer, der für dieses Instrument vorgeschrieben ist. Beim Anbringen des Ständers oder des Regals ausschließlich die mitgelieferten Schrauben verwenden. Andernfalls kann es zu Beschädigung von Bauteilen im Innern kommen oder das Instrument umfallen.

Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, daß die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie nicht einen Finger oder die Hand in Öffnungen der Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, metallene oder sonstige Gegenstände in die Öffnungen des Bedienfeldes oder der Klaviatur. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehnen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.

- Spielen Sie das Instrument nicht lange Zeit mit hoher oder unangenehmer Lautstärke, da es hierdurch zu permanentem Hörverlust kommen kann. Falls Sie Hörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Speicherschutzatterie

- In diesem Instrument befindet sich eine lithiumhaltige Speicherschutzatterie. Wenn Sie das Netzkabel aus der Steckdose ziehen, bleiben die internen Daten erhalten. Diese Daten gehen jedoch verloren, wenn die Speicherschutzatterie vollständig entladen ist. Falls die Spannung der Speicherschutzatterie zu gering wird, wird auf dem LCD der Eintrag „!BatteryLo“ angezeigt. Speichern Sie in einem solchen Fall die Daten sofort auf einer Speicherkarte (SmartMedia) und lassen Sie die Speicherschutzatterie vom autorisierten Yamaha-Kundendienst ersetzen.

Sichern von Daten

Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

- Ungesicherte Daten (siehe Seiten 33 und 40) gehen verloren, wenn Sie die Stromversorgung des Instruments ausschalten. Speichern Sie die Daten auf dem USER-Speicher (siehe Seite 50).
- USER-Speicher-Daten (siehe Seite 20) bleiben auch nach Ausschalten der Stromversorgung erhalten, solange die Speicherschutzatterie über Spannung verfügt. Die Daten können jedoch durch eine Fehlfunktion oder durch unkorrekte Bedienung verlorengehen. Speichern Sie wichtige Daten auf einer Speicherkarte (SmartMedia).

Erstellen von Sicherungskopien Speicherkarten (SmartMedia)

- Wir empfehlen Ihnen, wichtige Daten doppelt auf zwei Speicherkarten (SmartMedia) zu sichern, um bei Beschädigung eines Mediums keinen Datenverlust zu erleiden.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verlorengehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

Auch wenn sich der Netzschalter in der „STANDBY“-Position, weist das Instrument noch einen minimalen Stromverbrauch auf. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt den Netzadapter aus der Steckdose ziehen.

Achten sie unbedingt darauf, daß Sie bei der Entsorgung der Batterien die örtlichen Vorschriften beachten.

Einleitung

Vielen Dank, daß Sie sich für den Yamaha S08 Music Synthesizer entschieden haben! Lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, damit Sie Ihren neuen S08 und seine anspruchsvollen Funktionen optimal nutzen können. Heben Sie diese Anleitung sicher und griffbereit auf, damit Sie gegebenenfalls später wieder auf diese zurückgreifen können.

Lieferumfang

- Netzadapter PA-5C *
- Bedienungsanleitung
- CD-ROM
- Daten-Liste
- Installationshandbuch

* ist u. U. in Ihrem Gebiet nicht enthalten Wenden Sie sich in diesem Fall bitte an Ihren Yamaha-Händler.

Über die mitgelieferte CD-ROM

Auf der mitgelieferten CD-ROM befindet sich Anwendungssoftware für Ihren S08. Mit dem Voice Editor können Sie die Voices des S08 über eine intuitiv bedienbare graphische Bedienoberfläche bearbeiten. Mit der beiliegenden Sequenzer-Software (nur Windows) können Sie auf einfache Art und Weise Ihre eigenen Songs auf Ihrem Computer komponieren, arrangieren und bearbeiten. Weitere Informationen finden Sie im Installationshandbuch oder in der Online-Hilfe der Software.



Versuchen Sie bitte niemals, diese CD-ROM auf einem Audio-CD-Player abzuspielen. Durch Mißachtung dieser Warnung können Sie nicht nur Ihrem CD-Player und Ihren Lautsprechern, sondern auch Ihrem Gehör Schaden zufügen.

Die wichtigsten Leistungsmerkmale

- Außergewöhnlich hochwertige, dynamische Voices darunter auch einige Sounds des Yamaha S80 Music Synthesizers (Seite 16).
- Natürlich reagierende Tastatur mit „Balanced-Hammer-Effekt“ mit 88 Tasten, welche unsere umfangreichen Erfahrungen und unser Expertenwissen im Klavierbau weiterführt.
- Große Auswahl an digitalen Effekten in Profi-Qualität (Seite 46)
- „Category Search“-Funktion für das schnelle Auffinden von Voices einer bestimmten Instrumentengruppe (Seite 31).
- 493 Normal Voices und 29 Drum Voices (allesamt GM2/XG-kompatibel) zusätzlich zu den Preset Voices und den User Voices (Seite 20).
- Speicherkarte, mit deren Hilfe Sie die internen Daten auf einfache Weise organisieren und archivieren können (Seite 53)
- „Sequence Play“-Funktion, durch die Sie auf Speicherkarten abgelegte Song-Dateien direkt abspielen können (Seite 51)
- Verständliche und detaillierte Bearbeitungsfunktionen zur Programmierung Ihrer eigenen Voices (Seiten 40 und 58)
- USB-Schnittstelle für eine direkte und einfache Verbindung mit einem Computer mit nur einem einzigen Kabel (Seite 14)



GM System Level 1

Der „GM System Level 1“ ist eine Standardspezifikation, welche die Zuordnungen der Voices in einem Klangerzeuger und dessen MIDI-Funktionalität definiert. Dadurch wird sichergestellt, daß MIDI-Songs mit im wesentlichen gleichen Klängen auf beliebigen GM-kompatiblen Klangerzeugern wiedergegeben werden können, unabhängig von Hersteller und Modell. Klangerzeuger und Songdaten, die „GM System Level 1“ entsprechen, tragen das nebenstehende GM-Logo.



GM System Level 2 (GM 2)

„GM System Level 2“ ist die Bezeichnung für die Spezifikation eines Standards, durch den der ursprüngliche „GM System Level 1“ erweitert und die Kompatibilität von Song-Daten verbessert werden. Dieser Standard sorgt für eine bessere Polyphonie, eine größere Auswahl von Voices, erweiterte Voice-Parameter und integrierte Effekterverarbeitung. Klangerzeuger und Songdaten, die der Spezifikation „GM System Level 2“ entsprechen, tragen das nebenstehende GM2-Logo.



XG

„XG“ ist ein Klangerzeugungsformat, das die Voice-Zuordnungen des Standards „GM System Level 1“ erweitert, um den ständig steigenden Anforderungen an die heutigen Peripheriegeräteumgebungen gerecht zu werden. Es bietet noch mehr Ausdrucksmöglichkeiten, wobei die Aufwärtskompatibilität der Daten gewahrt bleibt. „XG“ erweitert den „GM System Level 1“ wesentlich, indem die Art und Weise der Erweiterung und Bearbeitung von Voices sowie Struktur und Typ von Effekten definiert werden.

Wenn Sie kommerziell erhältliche XG-MIDI-Songs auf einem Klangerzeuger wiedergeben, der das XG-Logo trägt, werden Sie ein Musikerlebnis mit einer unendlichen Vielfalt an Voices und Effekt-Funktionen genießen können.



USB

USB ist die Abkürzung für „Universal Serial Bus“. Hierbei handelt es sich um eine Schnittstelle für das Anschließen von Peripheriegeräten an Computer.

Diese Schnittstelle ermöglicht ein „Hot Swapping“ (d. h., das Peripheriegerät kann bei eingeschaltetem Computer angeschlossen werden).

Über dieses Handbuch

Dieses Handbuch enthält die folgenden Kapitel:

- **Grundlagen (Seite 11)**
Dieses Kapitel enthält einen Überblick über die wichtigsten Funktionen und Leistungsmerkmale des S08 und gibt eine Einführung zu den grundlegenden Bedienhandlungen.
- **Kurzbedienungsanleitung (Seite 29)**
In diesem Kapitel wird die Verwendung der Grundfunktionen beschrieben.
- **Referenz : Liste der Funktionen (Seite 58)**
Die Enzyklopädie zum S08. In diesem Kapitel finden Sie eine Erläuterung sämtlicher Parameter.
- **Anhang (Seite 72)**
In diesem Kapitel finden Sie detaillierte Informationen über den S08, so z.B. über MIDI, über Display-Meldungen zur Fehlerbehebung und die Technischen Daten.
- **Installationshandbuch (separate Broschüre)**
Hier finden Sie Anleitungen zum Installieren der (auf CD-ROM) mitgelieferten Software auf Ihren Computer.
- **Daten-Liste (separate Broschüre)**
Hier finden Sie verschiedene wichtige Übersichten, beispielsweise die Voice-Liste, die Wave-Liste, die Multi-Liste und eine MIDI-Implementierungstabelle.

Über die Verweise mit Seitenangabe in dieser Bedienungsanleitung

PAGE xx verweist auf einen bestimmte Display-„Seite“ im LC-Display des Synthesizers.

Seite xx verweist auf eine Seite in dieser Bedienungsanleitung

Viele der Funktionen und Parameter des S08 werden im LC-Display des Synthesizers auf Display-„Seiten“ („PAGES“) angezeigt, die für jeden Betriebsmodus durchnummeriert sind und deren jeweilige Nummer ebenfalls mit angezeigt wird. Durch die Verwendung dieser Seitenzahlen wird die Suche nach bestimmten Funktionen und Parametern wesentlich vereinfacht.

Um die Verweise auf diese Display-Seitenzahlen von den Verweisen auf Seiten in dieser Bedienungsanleitung zu unterscheiden, gilt die folgende Lesart: „PAGE“ (komplett in Großbuchstaben geschrieben) verweist auf eine Display-Seite. Falls nicht anders angegeben, bezieht sich der PAGE-Verweis immer auf Display-Seiten innerhalb des Betriebsmodus, der im jeweiligen Abschnitt der Bedienungsanleitung erläutert wird.

In der gesamten Bedienungsanleitung werden Parameternamen von einer Zahlenkombination angeführt, z. B. „13-2 Resonance“. Dieses Beispiel besagt, daß der Parameter „Resonance“ im ausgewählten Betriebsmodus auf der PAGE 13 zu finden ist.

Wenn eine Display-Seite zwei oder mehr zusammenhängende Parameter enthält, können Sie mit Hilfe der Tasten [◀]/[▶] (Seite 26) durch die zur Verfügung stehenden Parameter blättern. Diese durch die Tasten [◀]/[▶] ausgewählten zusammenhängenden Parameter werden durch Zahlen hinter dem Bindestrich gekennzeichnet (z. B. 13-1, 13-2 usw.). Im obigen Beispiel können Sie also den Parameter „Resonance“ erreichen, indem Sie mit Hilfe der Tasten [◀]/[▶] die zweite Seite der Display-Seite 13 aufrufen.

HINWEIS Eine vollständige Auflistung der Parameter und der zugehörigen Display-Seiten finden Sie in der „Liste der Funktionen“ (Seite 58) oder in der „Tabelle der Parameter“ (Seite 18).

- Das Kopieren von kommerziell erhältlichen Sequenzdaten und/oder digitaler Audio-Dateien ist ausschließlich für den Privatgebrauch gestattet.
- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich zur Veranschaulichung und können vom tatsächlichen Aussehen auf dem Instrument abweichen.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Marken bzw. eingetragene Marken der jeweiligen Firmen.

Anwendungsindex

Dieses bequeme und benutzerfreundliche Verzeichnis ist in allgemeine Kategorien unterteilt, mit denen Sie auf einfache Weise Informationen zu einem bestimmten Thema oder einer Funktion finden können.

■ Anhören/Spielen

- Demo-Songs anhören Demowiedergabe (Seite 16)
- Voices spielen (Seite 29)
- Voices aus einer gewünschten Instrumentengruppe aufrufen Verwenden der Funktion „Voice Category Search“ (Seite 31)
- Song-Wiedergabe (von Speicherkarte) (Seite 51)
- Den einzelnen Chain-Steps automatisch Songs zuordnen (Seite 52)
- Standard-MIDI-Dateien von Format 1 zu Format 0 konvertieren das separate Installationshandbuch und die Bedienungsanleitung (PDF) zum Card Filer
- Live-Spiel mit Songwiedergabe (Seite 34)
- Tastatur splitten – Einstellen des unteren und oberen Bereichs für die Voices
 - Im Multi-Modus (Seite 34)
 - Im Voice-Modus Notengrenze (Seite 59)
- Zwei Voices (Parts) überlagern (Seite 35)
- Im Multi-Modus den von der Tastatur gespielten Part ändern Trans Ch (Seite 66)
- Anschlagempfindlichkeit auswählen (Globale Einstellung) (Seite 57)
- Die Lautstärkereaktion auf Ihre Spielstärke ändern – höhere Lautstärke bei leichtem Anschlag oder niedrigere Lautstärke bei starkem Anschlag (für jede Voice / jeden Multi) VelSnsDpt/VelSnsOfs (Seite 58, 64)

■ Verwenden von Controllern (Spielhilfen)

- Controller (Spielhilfen) anschließen (Seite 15)
- Den Pitch Bend Range einstellen PB Range (Seite 58, 65)
- Einen Fußregler/Fußschalter zur Parametersteuerung verwenden (Seite 38)
- Einen Fußschalter zum Starten/Anhalten des Sequenzers verwenden (Seite 38)
- Einen Fußschalter zum Durchlaufen von Voices oder Multi-Programmen verwenden (Seite 38)
- Den Controller-Status oder die Controller-Position beim Wechseln zwischen Voices aufrechterhalten Controller-Reset (Seite 67)
- Den AC1-Controllers (Zuweisbaren Controller 1) einstellen (Seite 37, 38)
- Die Effekttiefe steuern
 - MW-Einstellungen (Modulationsrad) MW VarCtl (Seite 59, 64)
 - AC1-Einstellungen (Zuweisbarer Controller 1) AC1 VarCts (Seite 59, 64)

■ Kopieren

- Die Einstellungen für die Voice-Variationseffekte in den Multi-Modus kopieren Variationseffekt kopieren (Seite 49)
- Die Controller-Einstellungen für den Voice-Modus in den Multi-Modus kopieren Controller kopieren (Seite 49)
- Die Einstellungen für die Element-Parameter der aktuell bearbeiteten Voice in ein anderes Element der gleichen Voice kopieren (Seite 48)
- Die Einstellungen für die Part-Parameter des aktuell bearbeiteten Multi in einen anderen Part des gleichen Multi kopieren (Seite 49)
- Eigene S08-Daten speichern Speichern der Einstellungen des S08 auf einem externen Gerät / Sichern der Einstellungen (Seite 36, 50)

■ Ändern des Klangs

- Eine Voice bearbeiten Voice Edit (Seite 40)
- Effektstruktur und Signalfuß Effekte (Seite 46)
- Die Effekteinstellungen bearbeiten Beispiel der Effekteinstellungen (Seite 46)
- Den Sustain für die Voice einstellen AEGRelR (Seite 61)
- Einen helleren Klangs erreichen Cutoff (Seite 43)
- Einen deutlicheren Effekt erreichen Resonance (Seite 43)
- Monophone Instrumente simulieren Mono/Poly (Seite 58, 64)
- Die Stereobalance einstellen Pan (Seite 59, 62, 63)
- Das ausgegebene Elements / den ausgegebenen Part gemäß des Anschlagswerts ändern VelLmt-L/H
 - Im Voice-Modus (Seite 59)
 - Im Multi-Modus (Seite 64)
- Einen weichen Übergang zwischen den Tonhöhen von einer Note zur nächsten erzeugen Porta Sw/Time (Seite 58, 65)

■ Ändern der Tonhöhe

- Den Klang transponieren / die Tonhöhe einstellen (Einstellungen des Klangerzeugers)
 - Voice-(Element-)Einstellungen Note Shift/Detune (Seite 59)
 - Multi-(Part-)Einstellungen Note Shift/Detune (Seite 64)
 - Multi-(Common-)Einstellungen Transpose (Seite 63)
- Die Tastatur transponieren Kbd Trans (Seite 67)
- Die Tonhöhe auf andere Instrumente abstimmen MasterTune (Seite 66)
- Alle Noten (Tasten) auf dieselbe Tonhöhe einstellen PchSclSns (Seite 59)

■ Einstellen von Lautstärke/Pegel

- Die Gesamtlautstärke einstellen..... VOLUME-Regler (Seite 12)
- Die Multi-Lautstärke einstellen (wirkt auf alle Parts)..... Total Vol (Seite 63)
- Die Lautstärke der einzelnen Parts einstellen..... Volume (Seite 64)
- Die Voice-Lautstärke einstellen (wirkt auf alle Elemente)..... Total Lvl/Vol (Seite 63)
- Die Lautstärke der einzelnen Elemente einstellen..... Level (Seite 59)
- Die Lautstärke der einzelnen Drum-Tasten einstellen..... Level (Seite 62)

■ Einstellen des Klangs einer Schlagzeug-Voice

- Die Stereobalance bei jedem Tastenanschlag wahllos ändern..... Pan (Seite 62)
- Die Drum-Taste für unabhängige offene und geschlossene Hi-Hat-Klänge einstellen..... Alt. Group (Seite 62)
- Den Klangs beim Loslassen von Tasten einstellen: Ein natürliches Verklingen ermöglichen, auch wenn eine Taste losgelassen wird, oder den Klang abschneiden, wenn die Taste losgelassen wird..... RxNoteOff (Seite 62)
- Den Klang bestimmter Instrumente in einem Drum-Kit deaktivieren..... RxNoteOn (Seite 62)

■ Selektives Deaktivieren von Klängen

- Zeitweise während der Bearbeitung das Erklingen bestimmter Elemente verhindern..... Mute-Funktion (Seite 41, 42)
- Den Klang bestimmter Elemente deaktivieren..... Element Sw (Seite 59)
- Zeitweise das Erklingen bestimmter Parts verhindern..... Mute-Funktion (Seite 41)
- Den Klang bestimmter Parts deaktivieren..... RcvCh (Seite 64)
- Den Klang bestimmter Tasten (Instrumentenklänge) in einem Drum-Kit deaktivieren..... Rx NoteOn (Seite 62)

■ Praktische Bearbeitungsfunktionen

- Ein Element zur Bearbeitung überwachen..... (Seite 42)
- Eine Voice / einen Multi vollständig neu erstellen..... (Seite 48)
- Den Unterschied zwischen einer Voice / einem Multi mit selbst bearbeiteten Einstellungen und derselben Voice / demselben Multi vor der Bearbeitung anhören..... Compare-Funktion (Seite 41)

■ Eingeben von Daten

- Den Wert über die Zifferntasten oder über die Tastatur eingeben..... (Seite 28)
- Zeichen eingeben (Voice-/Multi-/Datei-Nameneinstellungen)..... (Seite 50)

■ Speichern von Daten

- Die bearbeiteten Voice-/Multi-Daten im internen Speicher (USER-Speicher) des S08 speichern..... (Seite 50)
- S08-Einstellungen (Voice/Multi/MIDI/Utility) auf einem externen Gerät wie z.B. einem Computer oder einer Speicherkarte speichern..... (Seite 36, 54)

■ Anschließen des S08 an andere Geräte

- Einen Computer anschließen..... Einen PC anschließen (Seite 14)
- Die Lokalsteuerung ein-/ausschalten..... Local On/Off (Seite 15, 67)
- Einsatz des S08 als multitimbraler Klangerzeuger..... (Seite 33)
- S08-Daten mit der Bulk-Dump-Funktion senden..... Speichern der Einstellungen des S08 auf einem externen Gerät (Seite 36)
- Voices mit einem Computer bearbeiten..... Das separate Installationshandbuch und die Bedienungsanleitung (PDF) des S08-Voice-Editor
- Die mitgelieferte Sequenzer-Software verwenden (nur Windows)..... Das separate Installationshandbuch und die Online-Hilfedateien der Anwendung
- Den S08 auf den Empfang oder das Ignorieren von Programmwechseln (Voice/Multi) von einem externen Gerät einstellen..... RxPgmChng/RxBankSel (Seite 66)
- Festlegen, ob der S08 Programmwechsel an ein externes Gerät sendet..... TxPgmChng/TxBankSel (Seite 66)
- Festlegen, ob ein externer Sequenzer startet/anhält, wenn der Sequenzer des S08 gestartet/angehalten wird..... SeqCtl (Seite 66)
- Festlegen, ob der Sequenzer des S08 startet/anhält, wenn ein externer Sequenzer gestartet/angehalten wird..... SeqCtl (Seite 66)

■ Zurücksetzen der Parameter (Initialisieren)

- Voice-/Multi-Parameter zurücksetzen..... Initialize (Seite 48)
- Chain-Step-Parameter initialisieren..... InitSeq (Seite 52)
- Speicherkarten formatieren..... (Seite 55)
- Den S08 auf die Standardeinstellungen zurücksetzen..... Werksseitige Einstellung (Wiederherstellung der Vorgabewerte) (Seite 23)

■ Schnelle Lösungen und Referenzmaterialien

- Globale Funktionen der Funktionsliste..... (Seite 58)
- S08-Parameterstruktur und die LCD-SEITEN..... Parametertabelle (Seite 18)
- Display-Anzeigen..... (Seite 25)
- Speicherstruktur – angeben, wo verschiedene Einstellungen gespeichert sind..... (Seite 20)
- Voice-Struktur – untersuchen, welche Elemente in den Voices verwendet werden Überprüfen der Voice-Struktur und des Stummschaltens (Muting)..... (Seite 42)
- Für Drum-Voices zugewiesene Parts unwirksame Parameter..... (Seite 22)
- Erläuterung der Effektypen..... Die separate Datenliste
- Listen der Voices, Multis, Waves, Original Kits usw..... Die separate Datenliste
- Allgemeine Informationen zu MIDI..... Über MIDI (Seite 72)
- Bedeutung der Display-Meldungen..... Display-Meldungen (Seite 77)
- Fehlerbehebung..... (Seite 78)

Inhalt

Grundlagen 11

Die Bedienelemente und Anschlüsse 11

- Oberseite 11
- Rückseite 11

Vor der Benutzung 12

- Stromversorgung 12
- Einschaltvorgang 12
- Einschalten des S08 12

Anschlüsse 13

Demowiedergabe 16

Überblick über den S08 16

- Controller (MIDI-Datenerzeuger) 17
- Klangerzeuger 17
- Effekte 17
- Kartenlaufwerk/Sequencer 17

Tabelle der Parameter 18

Voices & Multis 20

- Speicherstruktur 20
- Überblick über Voice/Element/Multi 21
- Normal Voices & Drum Voices 22
- Part-Mode-Einstellung 22

Werkseitige Einstellung

(Wiederherstellung der Vorgabewerte) 23

Bedienungsgrundlagen 24

- Modi 24
- Tabelle der Modi 24
- Auswählen eines Modus 24
- Display-Anzeigen 25
- Auswählen einer Anzeige 26
- Eingeben von Daten 27

Kurzanleitung 29

Spielen von Voices 29

Verwenden des Multi-Modus 32

- Spielen im Multi-Modus 32
- Einsatz des S08 als multitimbraler Klangerzeuger
(Multi-Edit) 33
- Überlagern von zwei Voices (Parts) 35

Verwenden von Controllern (Spielhilfen) 37

- Pitch-Bend-Rad und Modulationsrad 37
- Fußreglerpedal 38
- Fußschalter 38

Voice-Bearbeitung 40

Effekte 46

- Effekte im Voice-Modus 47
- Effekte im Multi-Modus 47

Verwenden der Jobs 48

Sichern der Einstellungen (Speichern) 50

Wiedergeben der Songs 51

Verwenden der Speicherkarte 53

Anschlagempfindlichkeit 57

Referenzteil 58

- Voice Edit (Normal) 58
- Voice Edit (Drum) 62
- Voice Job 63
- Voice Store 63
- Multi Edit 63
- Multi Job 65
- Multi Store 66
- Sequenz Play 66
- Sequenz Play Job 66
- Utility 66
- Utility Job 67
- Controller 67
- Card 67

Anhang 72

Über MIDI 72

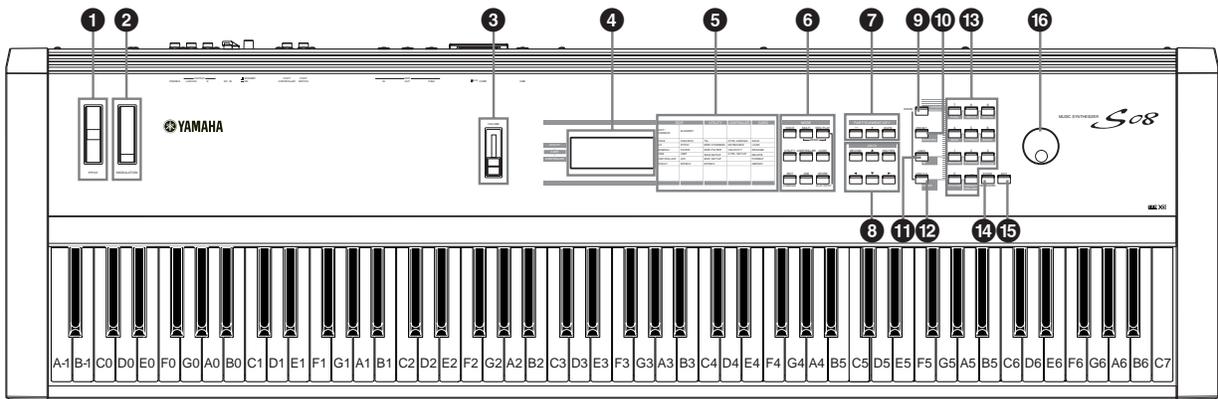
Display-Meldungen 77

Troubleshooting 78

Technische Daten 83

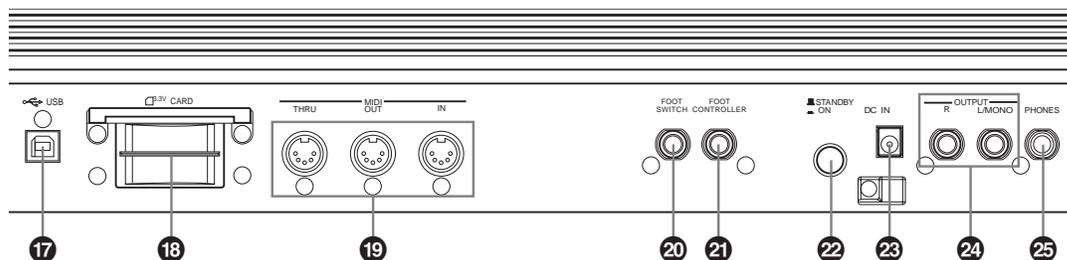
Index 84

Die Bedienelemente und Anschlüsse Oberseite



- ❶ PITCH-BEND-Rad (Seite 37)
- ❷ MODULATION-Rad (Seite 37)
- ❸ [VOLUME]-Regler (Seite 12)
- ❹ LC-Display (Liquid Crystal Display) (Seite 25)
- ❺ Parameter-Liste (Seite 26)
- ❻ MODE-Tasten (Seite 24)
- ❼ [PART/ELEMENT/KEY]-Tasten
 - ❼-1 [+]/[-]-Tasten (Seite 26)
 - ❼-2 [MUTE]-Taste (Seiten 41, 42)
- ❽ DATA-Tasten (Seite 26)
 - ❽-1 [DEC/NO]-Taste (Seite 27)
 - ❽-2 [INC/YES]-Taste (Seite 27)
 - ❽-3 [▲]/[▼]-Tasten (Seite 26)
 - ❽-4 [◀]/[▶]-Tasten (Seite 26)
- ❾ [CATEGORY SEARCH/DRUM]-Taste (Seite 30, 31)
- ❿ [PRESET/(DRUM/PERC)]-Taste (Seite 29, 31)
- ⓫ [USER/(SE)]-Taste (Seiten 29, 31)
- ⓬ [GM2/XG/(OTHER)]-Taste (Seiten 29, 31)
- ⓭ Zifferntasten (Seiten 28, 30)
- ⓮ [ENTER/KEYBOARD]-Taste (Seite 28)
- ⓯ [EXIT]-Taste (Seite 27)
- ⓰ Datenrad (Seite 27)

Rückseite

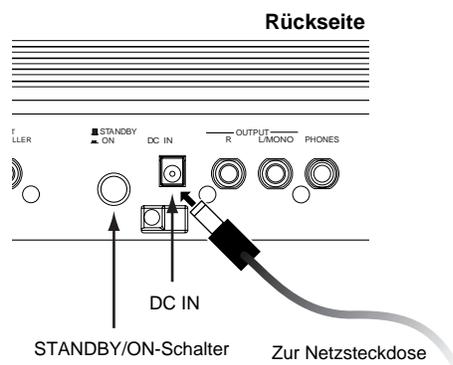


- ❶❷ USB-Anschluß (Seite 14)
- ❶❸ Steckplatz für Speicherkarte (Seite 53)
- ❶❹ MIDI IN/OUT/THRU-Anschlüsse (Seite 13)
- ❶❺ FOOT SWITCH-Buchse (Seiten 15, 38)
- ❶❻ FOOT CONTROLLER-Buchse (Seiten 15, 38)
- ❶❼ STANDBY/ON-Schalter (Seite 12)
- ❶❸ DC IN-Anschluß (Seite 12)
- ❶❹ OUTPUT L/MONO- und R-Buchse (Seite 13)
- ❶❺ PHONES-Buchse (Seite 13)

HINWEIS Der Parameter „HostSelect“ wird im Utility-Modus festgelegt. (Seite 13)

Vor der Benutzung

Stromversorgung



- 1 Stellen Sie sicher, daß sich der Schalter [STANDBY/ON] in der Stellung STANDBY (OFF) befindet.
- 2 Schließen Sie den Gleichstromstecker des PA-5C an die DC IN-Buchse des S08 an der Rückseite des Instrumentes an.
- 3 Schließen Sie den Netzstecker des Adapters an die nächstgelegene Steckdose an.



Verwenden Sie unter keinen Umständen einen anderen Netzadapter als den Yamaha PA-5C oder einen von Yamaha empfohlenen, gleichwertigen Adapter. Der Gebrauch eines inkompatiblen Netzadapters kann zu irreparablen Schäden am S08 führen. Darüber hinaus setzen Sie sich der Gefahr von ernsthaften Verletzungen durch Stromschläge aus! ZIEHEN SIE DEN NETZADAPTER STETS AUS DER NETZSTECKDOSE, WENN DER S08 AUSSER BETRIEB IST.



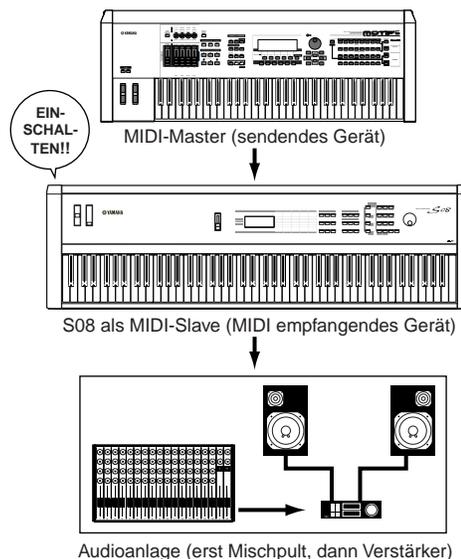
Auch wenn sich der Schalter in der Position „STANDBY“ befindet, verbraucht das Gerät geringfügig Strom. Wenn Sie den S08 längere Zeit nicht verwenden, sollten Sie den Netzadapter immer aus der Wandsteckdose ziehen.

Einschaltvorgang

Sobald Sie alle notwendigen Verbindungen zwischen dem S08 und den anderen Geräten hergestellt haben (Seite 13), vergewissern Sie sich zunächst, daß alle Lautstärkereglern (Volume) auf 0 stehen. Schalten Sie dann alle Geräte Ihres Setups nacheinander ein, zuerst die MIDI-Master (Sendegeräte), dann die MIDI-Slaves (Empfangsgeräte) und schließlich die Audiogeräte (Mischpulte, Verstärker, Lautsprecher usw.). Dadurch wird ein reibungsloser MIDI-Betrieb gewährleistet und eine Beschädigung der Lautsprecher verhindert.

Wenn Sie Ihr Setup ausschalten, drehen Sie zuerst die Lautstärken der einzelnen Audiogeräte herunter. Schalten Sie dann erst die Geräte in umgekehrter Reihenfolge aus (zuerst die Audiogeräte, dann die MIDI-Geräte).

So verwenden Sie den S08 als MIDI-Slave:



Einschalten des S08

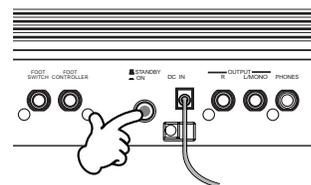


Um mögliche Schäden an den Lautsprechern oder an anderen angeschlossene elektronischen Geräten zu verhindern, schalten Sie immer zuerst den S08 ein, bevor Sie die Lautsprecher oder das Mischpult und den Verstärker einschalten. Schalten Sie auf gleiche Weise den S08 immer erst dann aus, nachdem Sie die Aktivlautsprecher bzw. das Mischpult und den Verstärker ausgeschaltet haben.

HINWEIS

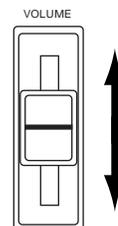
Bevor Sie den S08 ein- oder ausschalten, regeln Sie Lautstärke aller angeschlossenen Audiogeräte herunter.

- 1 Drücken Sie den STANDBY/ON-Schalter.



Es erscheint kurzzeitig eine Begrüßungsanzeige („Welcome to S08“). Anschließend erscheint die Anzeige „Multi“ oder „Voice Play Mode“.

- 2 Regeln Sie gegebenenfalls die Lautstärke am Verstärker hoch.
- 3 Stellen Sie mit dem [VOLUME]-Schieberegler am S08 die gewünschte Lautstärke ein.



Anschlüsse



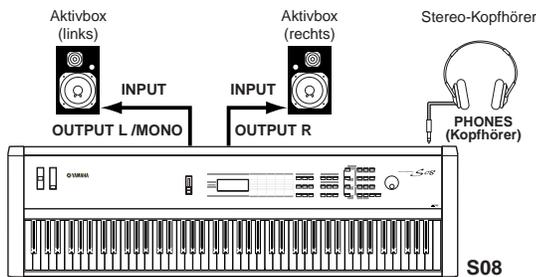
Wenn Sie den S08 an andere elektronische Komponenten anschließen möchten, schalten Sie zuerst alle Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkereglern an den Geräten auf Minimum (0) ein, bevor Sie die Instrumente ein- oder ausschalten. Andernfalls kann ein elektrischer Schlag oder eine Beschädigung der Komponenten auftreten.

Anschließen externer Audiogeräte

Da der S08 keine integrierten Lautsprecher besitzt, ist es notwendig, den Sound über ein externes Audiogerät wiederzugeben. Sie können jedoch auch einfach einen Stereokopfhörer anschließen. Wie in den folgenden Abbildungen dargestellt, gibt es mehrere Methoden zum Anschließen an externe Audiogeräte.

Anschließen von Stereo-Aktivboxen

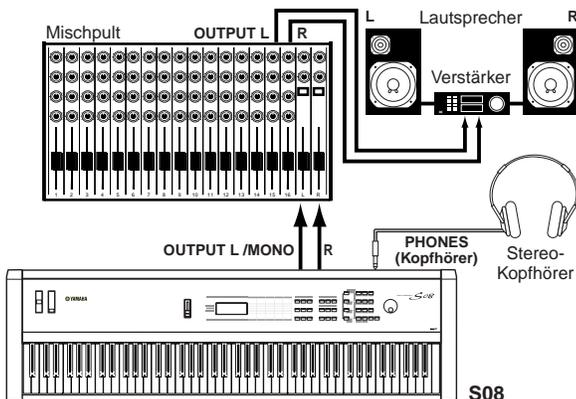
Ein Paar Aktivboxen ist mit seinen eigenen Balance- und Effekteinstellungen für die Wiedergabe des hochwertigen Klangs Ihres S08 besten geeignet. Schließen Sie die Aktivlautsprecher an die Buchsen OUTPUT L/MONO und R auf der Rückseite des Geräts an.



HINWEIS Wenn Sie nur einen Aktivlautsprecher verwenden, schließen Sie diesen an die Buchse OUTPUT L/MONO auf der Rückseite an.

Anschließen an ein Mischpult

Wenn Sie den S08 in ein umfangreicheres System mit anderen Instrumenten und zusätzlicher Audioverarbeitung integrieren möchten, schließen Sie den S08 wie unten dargestellt an ein Mischpult, einen Verstärker und ein Stereo-Monitorsystem an.



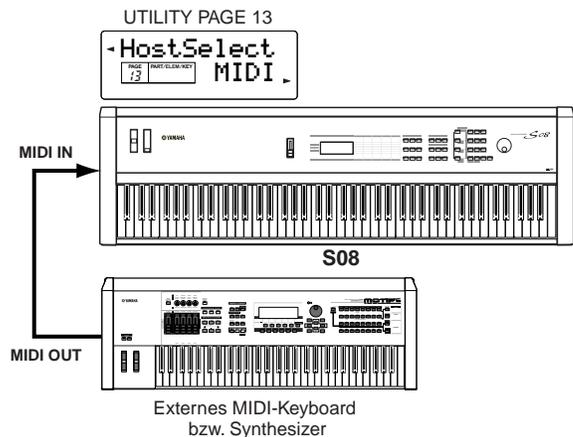
HINWEIS Das Anschließen von Kopfhörern hat auf die Audioausgänge OUTPUT (L/MONO und R) keinen Einfluß. Die Audioausgabe an der PHONES-Buchse und an den OUTPUT-Buchsen ist identisch.

Anschließen externer MIDI-Geräten

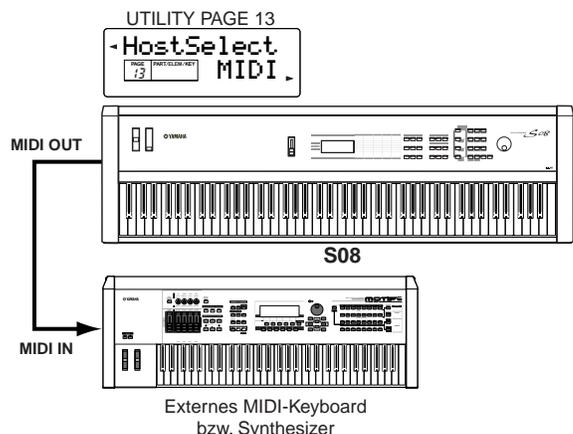
Sie können über ein MIDI-Kabel (gesondert erhältlich) ein externes MIDI-Gerät anschließen und es vom S08 aus steuern. Andererseits können Sie auch eine externe MIDI-Tastatur oder einen MIDI-Sequenzer anschließen und damit die internen Sounds des S08 steuern. Dieser Abschnitt soll als Einführung in die verschiedenen MIDI-Anwendungen dienen.

HINWEIS Der Parameter HOST SELECT (UTILITY PAGE 13) sollte auf „MIDI“ eingestellt sein. Sonst kann der MIDI OUT-Ausgang des S08 keine MIDI-Daten übertragen.

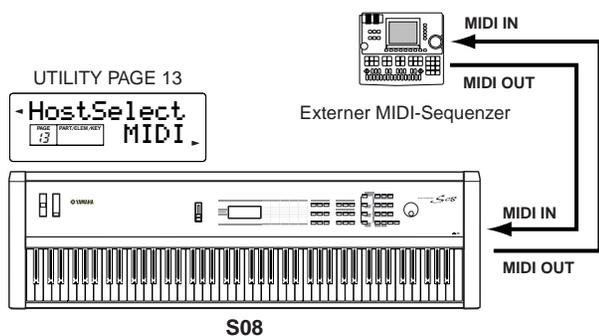
Steuern des S08 durch ein externes MIDI-Gerät



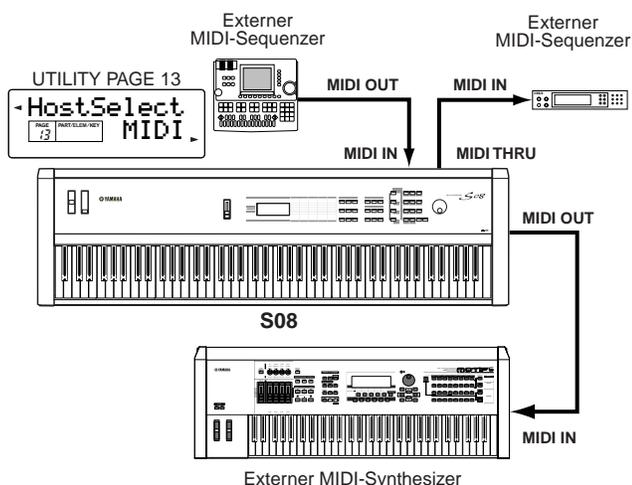
Steuern eines externen MIDI-Gerätes durch den S08



Aufnahme und Wiedergabe mit einem externen MIDI-Sequencer



Steuern eines weiteren MIDI-Gerätes über MIDI THRU



Bei der oben erläuterten MIDI-Verkabelung können Sie MIDI-Daten vom MIDI OUT-Anschluß des S08 und gleichzeitig MIDI-Daten vom externen Sequencer über den MIDI THRU-Anschluß des S08 an einen externen Synthesizer senden.

HINWEIS MIDI THRU leitet die an MIDI IN empfangenen MIDI-Daten unverändert weiter.

HINWEIS Das MIDI-Kabel sollte nicht länger als 15 m sein und die MIDI-Kette sollte nicht mehr als drei über die MIDI THRU-Buchsen in Reihe geschaltete Geräte umfassen. Wenn Sie mehr als drei Geräte anschließen möchten, benutzen Sie eine MIDI-Thru-Box für parallele Verbindungen. Wenn die MIDI-Kabel zu lang sind oder zu viele Geräte über MIDI THRU verkettet sind, können Fehler auftreten.

Anschließen an einen Computer

Mit Hilfe eines angeschlossenen Computers können Sie den S08 steuern und über MIDI S08-Daten vom Computer und an den Computer übertragen. Das mitgelieferte Voice-Editor-Programm erlaubt Ihnen zum Beispiel, die Voices des S08 zu bearbeiten.

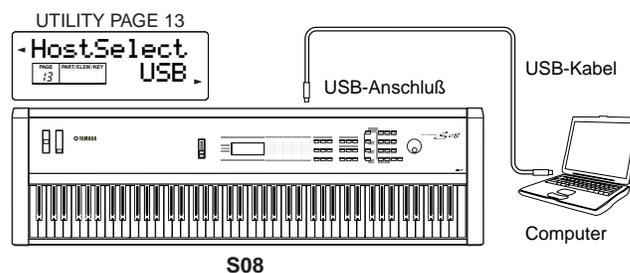
Sie können den S08 auf zwei Arten an einen Computer anschließen:

Die Verkabelung ist je nach verwendetem Computer möglicherweise unterschiedlich. (Siehe unten.)

HINWEIS Sie können außerdem die Einstellung für „Local On/Off“ (Seiten 15 und 67) in Abhängigkeit vom Einsatz des S08 im MIDI-System ändern.

HINWEIS Auf dem Computer muß zusätzlich eine geeignete MIDI-Anwendung (Sequencer, Editor usw.) installiert sein.

1: USB-Verbindung



HINWEIS Bei Verwendung des USB-Anschlusses werden die Daten über die Buchse „MIDI IN“ ignoriert (Host Select ist auf „USB“ eingestellt).

HINWEIS Wenn Sie den S08 über ein USB-Kabel an einen Computer anschließen, sollten Sie sicherstellen, daß das USB-Kabel ordnungsgemäß angeschlossen ist, bevor Sie die Stromversorgung einschalten. Achten Sie darauf, daß Sie die Stromversorgung des S08 nicht ausschalten, wenn zur Zeit eine Anwendung ausgeführt wird, welche den USB/MIDI-Anschluß verwendet.

HINWEIS Der USB-Anschluß kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Über USB können keine Audiodaten übertragen werden.

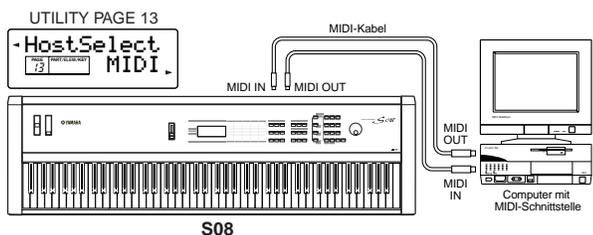
HINWEIS Nachdem der S08 über USB angeschlossen wurde, wird nach kurzer Zeit die Kommunikation gestartet.

HINWEIS Beachten Sie bei der Verwendung von Windows 2000/XP, daß beim Starten des Systems Probleme auftreten können. Wenn dies der Fall ist, schalten Sie den S08 erst dann ein, nachdem der Computer ordnungsgemäß gestartet wurde.

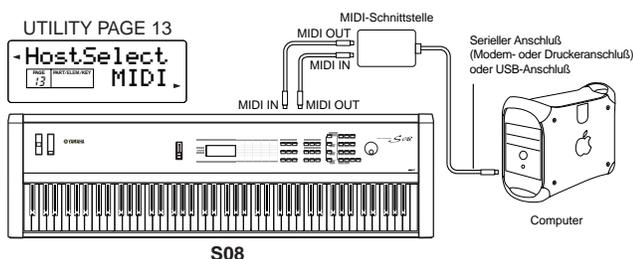
HINWEIS Wenn Sie den S08 über USB an den Computer anschließen, stellen Sie sicher, daß Sie die beiden Geräte direkt und ohne Routing über ein USB-Hub verbinden.

2: MIDI-Verbindung

Verwenden der MIDI-Schnittstelle des Computers



Verwenden eines externen MIDI Interface

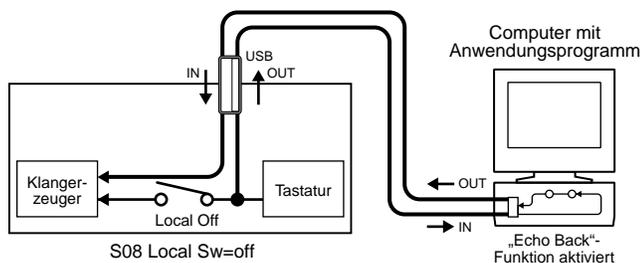


HINWEIS Verwenden Sie bitte ein für Ihren Computer geeignetes MIDI Interface.

Local On/Off beim Anschluß an einen Computer (UTILITY PAGE 12)

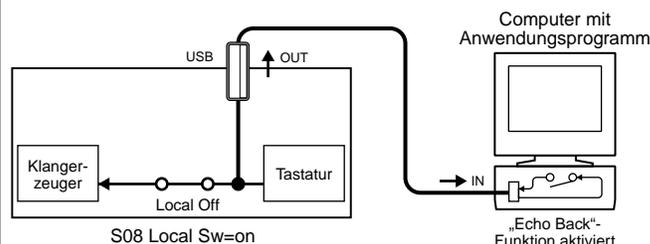
Wenn Sie den S08 an einen Computer angeschlossen haben, werden die Spieldaten der Tastatur an den Computer gesendet und dann vom Computer wieder zurückgesendet, um den Klangerzeuger oder andere Signalquellen zu steuern. Falls Sie dabei den Local Switch auf „on“ gestellt haben, wird jede Note, die Sie auf der Tastatur des S08 spielen, doppelt wiedergegeben, da der Klangerzeuger des S08 den entsprechenden Befehl sowohl von seiner eigenen Tastatur als auch über MIDI erhält. Im folgenden finden Sie einige Setup-Vorschläge. Die genauen Anweisungen sind vom jeweiligen Computer und von der verwendeten Software abhängig.

Wenn die Funktion „MIDI Echo“ im Computerprogramm aktiviert ist, stellen Sie den Local Switch des S08 auf „off“.



HINWEIS Wenn Sie System-Exclusive-Daten empfangen oder versenden möchten (wie beispielsweise mit der „Bulk Dump“-Funktion, Seiten 36 und 49), sollten Sie das folgende Setup verwenden, um sicherzustellen, daß die „MIDI Echo“-Funktion im Computerprogramm deaktiviert ist.

Wenn die „MIDI Echo“-Funktion im Computerprogramm deaktiviert ist, stellen Sie den Local Switch des S08 auf „on“.



HINWEIS Der S08 empfängt und verarbeitet die MIDI-Daten des Computerprogramms (Sequencer) unabhängig von der Einstellung des „Local Sw“ am S08, obwohl dies in der obigen Abbildung nicht explizit dargestellt wurde.

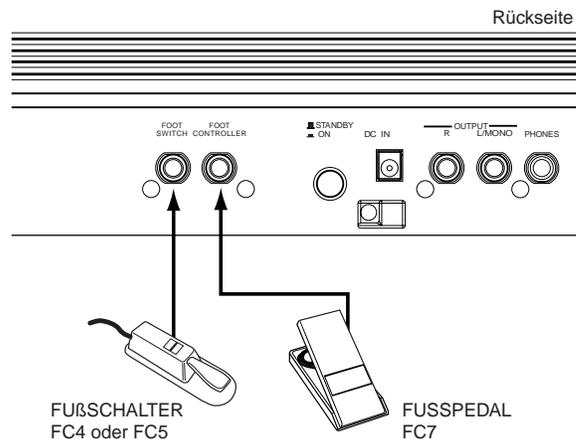
* „MIDI Echo“ steht für eine gebräuchliche Sequenzfunktion, die sämtliche vom MIDI IN empfangenen Events wieder über den MIDI OUT ausgibt (ähnlich einem „Echo“). Diese Funktion wird auch als „MIDI Thru“ bezeichnet.

HINWEIS Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der von Ihnen verwendeten Software.

Anschließen von Controllern (Spielhilfen)

Auf der Rückseite des S08 befinden sich die Controller-Buchsen FOOT SWITCH und FOOT CONTROLLER. Mit dem Fußschalter FC4 oder FC5 und dem Fußregler FC7 (als Zubehör erhältlich) können Sie über diese Anschlüsse die Klangfarbe, die Lautstärke, die Tonhöhe und andere Parameter steuern.

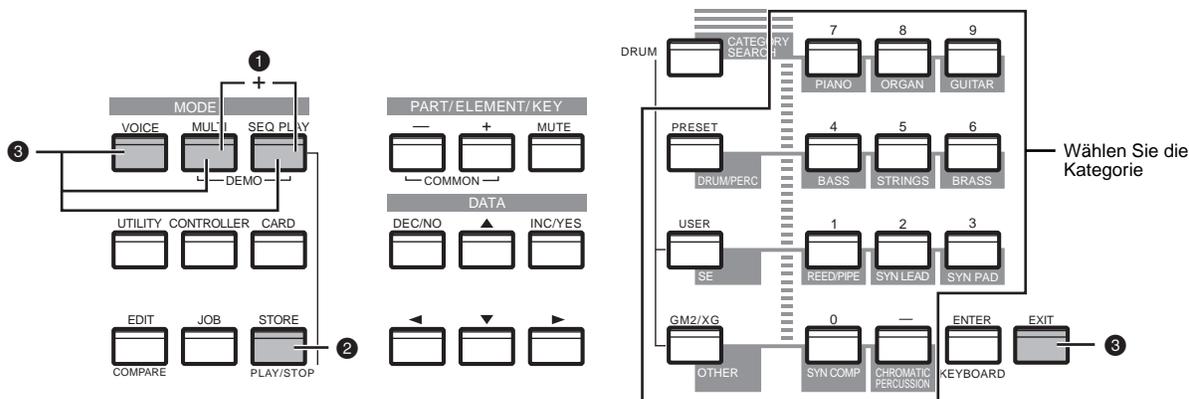
HINWEIS Näheres zur Wirkungsweise dieser Controller finden Sie auf Seite 37.



Demowiedergabe

Der S08 verfügt über eine Palette von Demo-Songs, welche den dynamischen Sound und die ausgeklügelten Funktionen dieses Instruments verdeutlichen.

HINWEIS Überzeugen Sie sich, daß Ihr Synthesizer spielbereit ist. Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „Vor der Benutzung“ auf Seite 12.



1 Drücken Sie die [MULTI]-Taste und die [SEQ PLAY]-Taste gleichzeitig, um das Demo-Display aufzurufen und die Wiedergabe des Demo-Songs automatisch zu starten.

Auswählen des Demo-Songs

Während der Wiedergabe des Demo-Songs können Sie den Demo-Song auswählen, den Sie hören möchten. Geben Sie mit Hilfe der Zifferntasten die gewünschte Demo-Songkategorie ein, um den Song aufzurufen.

So können Sie z. B. den Piano-Song wiedergeben, indem Sie die Taste 7 (PIANO) im Ziffernblock drücken. Wenn Sie keinen bestimmten Song auswählen, wird automatisch ein Ensemble-Song (OTHER) wiedergegeben.

HINWEIS Falls eine Kategorie mehrere Demo-Songs enthält, können Sie mit Hilfe der [DEC/NO]-Taste und der [INC/YES]-Taste einen der vorhandenen Songs auswählen.

2 Mit der [PLAY/STOP]-Taste können Sie die Wiedergabe anhalten und erneut von dieser Stelle im Song starten.

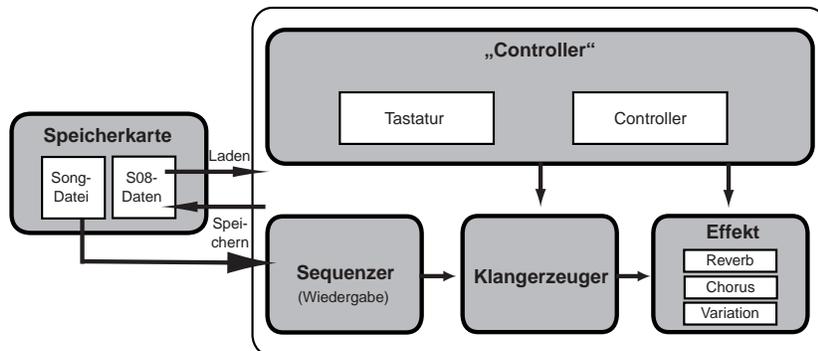
3 Um die Demo-Wiedergabe zu beenden, drücken Sie eine der folgenden Tasten: [VOICE], [MULTI], [SEQ PLAY] oder [EXIT].

Dadurch wird der Demo-Modus beendet und automatisch wieder der Multi-Modus, der Voice-Modus oder der zuvor ausgewählte Modus gestartet.

HINWEIS Die Wiedergabe der Demo-Songs wird unbegrenzt fortgesetzt, bis sie angehalten wird.

Überblick über den S08

Der S08 verfügt über eine breite Palette an fortschrittlichen und einfach anwendbaren Funktionen. In diesem Abschnitt finden Sie einen Überblick über diese Funktionen. In der folgenden Grafik sehen Sie die verschiedenen Komponenten bzw. „Blöcke“ des S08.

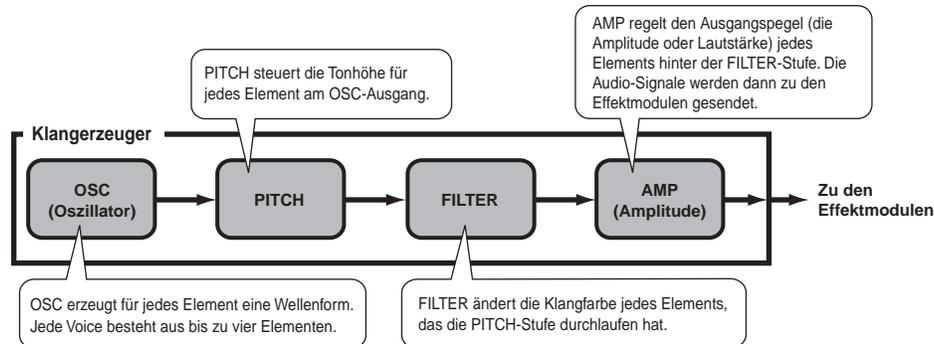


Controller (MIDI-Datenerzeuger)

Dieser Block besteht aus der Tastatur, dem Pitch Bend- und dem Modulationsrad usw. (Seite 37). Die Tastatur erzeugt selbst keine Töne, sondern sendet beim Anschlagen einer Taste Noten-, Anschlags- und andere Daten der gespielten Noten zum Klangerzeuger des S08. Außerdem senden die Controller Spieldaten, die nicht als Notenwerte darstellbar sind. Über den MIDI OUT-Anschluß können Tastatur- und Controller-Daten zu anderen, externen MIDI-Geräten übermittelt werden.

Klangerzeuger

Dieser Teil der Hardware dient zur Wiedergabe von Songs entsprechend den von Tastatur und Controllern empfangenen Daten. Das folgende Beispiel verdeutlicht den Signalweg, angefangen bei einem Element im Voice-Modus.



Über Klangerzeuger (AWM2) und Wellenformen (Wave)

Der Klangerzeuger des S08 basiert auf dem hochentwickelten AWM2-System.

Das AWM2 (Advanced Wave Memory 2) ist ein Synthesystem auf der Grundlage vorgefertigter („gesampleter“) Wellenformmuster, das in zahlreichen Synthesizern von Yamaha verwendet wird. Für besonders realistischen Klang benutzt jede AWM2-Voice mehrere Samples der Wellenform eines echten Instruments. Darüber hinaus können Sie die Waves mit einer Vielzahl von Filter-, Envelope Generator-, Modulations- und anderen Parametern bearbeiten.

HINWEIS AWM2 ist nicht nur auf herkömmliche Hüllkurveninstrumente (Normal Voices) beschränkt, sondern simuliert auch die verschiedensten Schlagzeug und Perkussionsinstrumente (Drum Voices). Einzelheiten zu Normal Voices und Drum Voices finden Sie auf Seite 22.

Maximale Polyphonie

Die maximale Polyphonie des S08 beträgt 64 Stimmen. Die tatsächliche Polyphonie ist jedoch von der Anzahl der Elemente in der Voice abhängig. Die tatsächliche Polyphonie erhalten Sie, indem Sie die Gesamtpolyphonie von 64 durch die Anzahl der Elemente in der jeweiligen Voice teilen. Besteht eine Voice zum Beispiel aus zwei Elementen, so ist die maximale Polyphonie für diese Voice 32 Stimmen.

Effekte

Die Effekte dienen dazu, den Klang eines Multis oder einer Voice zu verändern oder zu verbessern.

Zu den Effekten zählen die Effekte der Reverb-Sektion (Echo, 17 Typen), um dem Klang Nachhall hinzuzufügen, der Chorus-Sektion (17 Typen), um Bewegung und Tiefe hinzuzufügen, und der Variation-Sektion (54 Typen) mit einer Vielzahl an zusätzlichen Effekten.

HINWEIS Einzelheiten zu den Effekten finden Sie auf Seite 46.

Kartenlaufwerk/Sequencer

Mit Hilfe des Kartenlaufwerks können Sie Daten auf eine Speicherkarte speichern und von dieser laden (Seite 53).

Mit dem internen Sequencer können Sie die auf einer Speicherkarte vorhandenen Standard-MIDI-Dateien wiedergeben (Seite 51).

Tabelle der Parameter

Die Zahlen in den einzelnen Spalten stehen für die entsprechende Displayseite (PAGE) des auf der linken Seite aufgeführten Parameters (mit Ausnahme der Spalte ganz rechts, hier finden Sie die entsprechende Seitenzahl des Handbuchs). Sie erkennen z. B., daß der Parameter „Reverb Send“ auf drei separaten Seiten zu finden ist: PAGE 22 von Multi Part Edit, PAGE 11 von Normal Voice Common Edit und PAGE 9 von Drum Voice Key Edit.

Diese Tabelle hilft Ihnen, in den unterschiedlichen Modi die entsprechenden Displayseiten zu finden. Dies ist bequem, wenn Sie gleiche oder ähnliche Einstellungen am selben Parameter in einem anderen Modus vornehmen möchten z. B., um Reverb Send im Multi-Modus auf den gleichen Wert wie Reverb Send im Voice-Modus festzulegen. Die Tabelle hilft Ihnen außerdem, gleiche Parameter beim Programmieren komplexer Sound-Wechsel gegeneinander zu prüfen z. B., um den Filter Cutoff der Voice auf einen bestimmten Wert einzustellen und um anschließend den Cutoff im Multi-Modus weiter zu verzerren.

Da auch die Seitenreferenzen für die Bedienungsanleitung aufgeführt sind, können Sie die entsprechenden Erläuterungen schnell auffinden, indem Sie den zur Zeit ausgewählten Modus und die PAGE-Zahl am S08 ablesen und in dieser Tabelle nachschlagen.

Parametertyp	LC-Display (Parametername)	Voice Edit				Multi Edit		UTILITY	CONTROLLER	Anleitung Seite
		Common		Element/Key		Common	Part			
		Normal	Drum	Normal	Drum					
GENERAL	Name	1	1			1				58, 62, 63
	Total Vol (Total Volume)	2				2	(2)			58, 63
	Total Lvl (Level)	2		3	(1)					58, 59, 62
	Transpose					3				63
	Rcv Ch (MIDI Receive Channel)						6	3		64, 66
	NoteShift/Detune			7			7			59, 64
	Mono/Poly	3					8			58, 64
	Part Mode						9			64
	OrgKt (Original Kit)		2							62
	EFFECT*	RevEF (Reverb Effect Type)					4			
(Reverb Parameters)						5				63
Rev Return (Reverb Return)						6				63
Reverb Pan						7				63
ChoEF (Chorus Effect Type)						8				63
(Chorus Parameters)						9				63
Cho Return (Chorus Return)						10				63
Chorus Pan						11				63
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)		13				12				58, 63
VarEF (Variation Effect Type)		14				13				58, 63
(Variation Parameters)		15				14				59, 63
VarConnect (Variation Connection)						15				63
Var Return (Variation Return)						16				63
Var Pan						17				63
Snd Var→Rev (Send Variation to Reverb)						18				64
Snd Var→Cho (Send Variation to Chorus)						19				64
MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)		16				20				59, 64
AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)		17				21				59, 64
ReverbSend		11			9		22			58, 62, 65
ChorusSend		12			10		23			59, 62, 65
Var Send (Variation Send)						24			65	
V EfBypass (Voice Effect Bypass)							14		67	
VOICE	(Voice Selection)						1			64
MIX	Volume	(2)		(3)	(1)	(2)	2			64
	Pan			4	2		3			59, 62, 63
	NtLmt-L/H (Note Limit Low/High)			5			4			59, 64
	VelLmt-L/H (Velocity Limit Low/High)			6			5			59, 64
TONE	VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)	4					10			58, 64
	Cutoff/Resonance			13	7		11			60, 62, 64
	Attack/Decay/Release Tm (Attack/Decay/Release Time)						12			64
	PEG L/Tm (PEG Level/Time)						13			65
	Vib Rate/Depth/Delay (Vibrato Rate/Depth/Delay)						14			65
CONTROLLER*	Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)	5					15			58, 65
	PB Range (Pitch Bend Range)	6					16			58, 65
	MW FltCtl (MW Filter Control)	7					17			58, 65
	MW PMod (MW LFO Pitch Modulation Depth)	8					18			58, 65
	MW FMod (MW LFO Filter Modulation Depth)	8					18			58, 65
	MW AMod (MW LFO Amplitude Modulation Depth)	8					18			58, 65
	AC1 CC No (AC1 Control Number)						19		8	65, 67
	AC1FltCtl (AC1 Filter Control)	9					20			58, 65
	AC1 FMod (AC1 LFO Filter Modulation Depth)	10					21			58, 65
	AC1 AMod (AC1 LFO Amplitude Modulation Depth)	10					21			58, 65

Parametertyp	LC-Display (Parametername)	Voice Edit				Multi Edit		UTILITY	CONTROLLER	Anleitung Seite	
		Common		Element/Key		Common	Part				
		Normal	Drum	Normal	Drum						
OSC/MIX (Oscillator/Mixer)	Element Sw (Element Switch)			1						59	
	(Wave Number)			2						59	
	Level	(2)	(3)	3	1	(2)	(2)			59, 62	
	Alt.Group (Alternate Group)				3					62	
	Key Assign				4					62	
PITCH	RxNoteOff/On (Receive Note On/Off)				5					62	
	NoteShift/Detune			7			7			59, 64	
	PchScIcSns (Pitch Scaling Sensitivity)			8						59	
	PchScIcCN (Pitch Scaling Center Note)			8						59	
	PEG R (PEG Rate)			9						59	
	PEG L (PEG Level)			10						60	
	PEGScIcSns (PEG Scaling Sensitivity)			11						60	
	PEGScIcCN (PEG Scaling Center Note)			11						60	
	PEGRtVel (PEG Rate Velocity)			12						60	
	PEGLvVel (PEG Level Velocity)			12						60	
	PitchCors/Fine (Pitch Coarse/Fine)				6					62	
FILTER	Cutoff/Resonance			13	7		11			60, 62, 64	
	CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)			14						60	
	ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)			14						60	
	FitScIcFlag (Filter Scaling Flag)			15						60	
	Fit BP1-4 (Filter Scaling Break Point 1-4)			16						60	
	Fit Of1-4 (Filter Scaling Offset 1-4)			17						60	
	FitScIcSns (Filter Scaling Sensitivity)			18						60	
	FitVelCrv(Filter Scaling Velocity Sensitivity)			18						60	
	FEG R (FEG Rate)			19						60	
	FEG L (FEG Level)			20						60	
	FEGScIcSns (FEG Scaling Sensitivity)			21						60	
	FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)			22						60	
	FEGOthVel (FEG Other Velocity)			22						60	
	AMP (Amplitude)	AEG R (AEG Rate)			23						61
		AEG L (AEG Level)			24						61
AEGScIcSns (AEG Scaling Sensitivity)				25						61	
AEGLvVel (AEG Level Velocity Sensitivity)				26						61	
AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)				26						61	
LvlScIcFlag (AEG Level Scaling Flag)				27						61	
Lvl BP1-4 (Level Break Point 1-4)				28						61	
Lvl Of1-4 (Level Offset 1-4)				29						61	
LvlScIcSns (Level Scaling Sensitivity)				30						61	
KeyonDelay				31						61	
LFO (Low Frequency Oscillator)	EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 Rate)				8					62	
	LFO Wave			32						61	
	LFO Phase (LFO Phase Initialize)			32						61	
	LFO Speed			33						61	
	LFO PMod (LFO Pitch Modulation Depth)			34						61	
	LFO FMod (LFO Filter Modulation Depth)			34						61	
	LFO AMod (LFO Amplitude Modulation Depth)			34						61	
	PLFODelay (Pitch LFO Delay)			35						61	
PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)			35						61		
TG (Tone Generator)	MasterTune							1		66	
MIDI CHANNEL	Device No (Device Number)							2		66	
	Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)						(6)	3		66	
	Trans Ch (MIDI Transmit Channel)							4		66	
MIDI FILTER	Thru Port							5		66	
	RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)							6		66	
	RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)							7		66	
	TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)							8		66	
	TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)							9		66	
SEQ SETUP	Sync							10		66	
	Seq Ctl (Sequencer Control)							11		66	
MIDI SETUP	Local Sw (Local Switch)							12		67	
	HostSelect							13		67	
CTRL ASSIGN (CONTROLLER ASSIGN)	MWTxCtlNo (MW Transmit Control Number)								1	67	
	FCTxCtlNo (Foot Controller Transmit Control Number)								2	67	
	FSTxCtlNo (Footswitch Transmit Control Number)								3	67	
KEYBOARD	Kbd Trans (Keyboard Transpose)								4	67	
VELOCITY	Vel Curve (Velocity Curve)								5	67	
	Fixed Vel (Fixed Velocity)								6	67	
CTRL SETUP (CONTROLLER SETUP)	Ctl Reset (Controller Reset)								7	67	
	AC1 CC No (AC1 Control Number)						19		8	65, 67	

HINWEIS Da Parameter in verschiedenen Modi die gleiche Bezeichnung haben, stehen in Abhängigkeit vom Modus möglicherweise unterschiedliche Parameterwerte und Parametereinstellungen zur Verfügung.

HINWEIS Einzelheiten über die Parameter für die Reverb-, Chorus- und Variation-Effekte finden Sie in der separaten Datenliste.

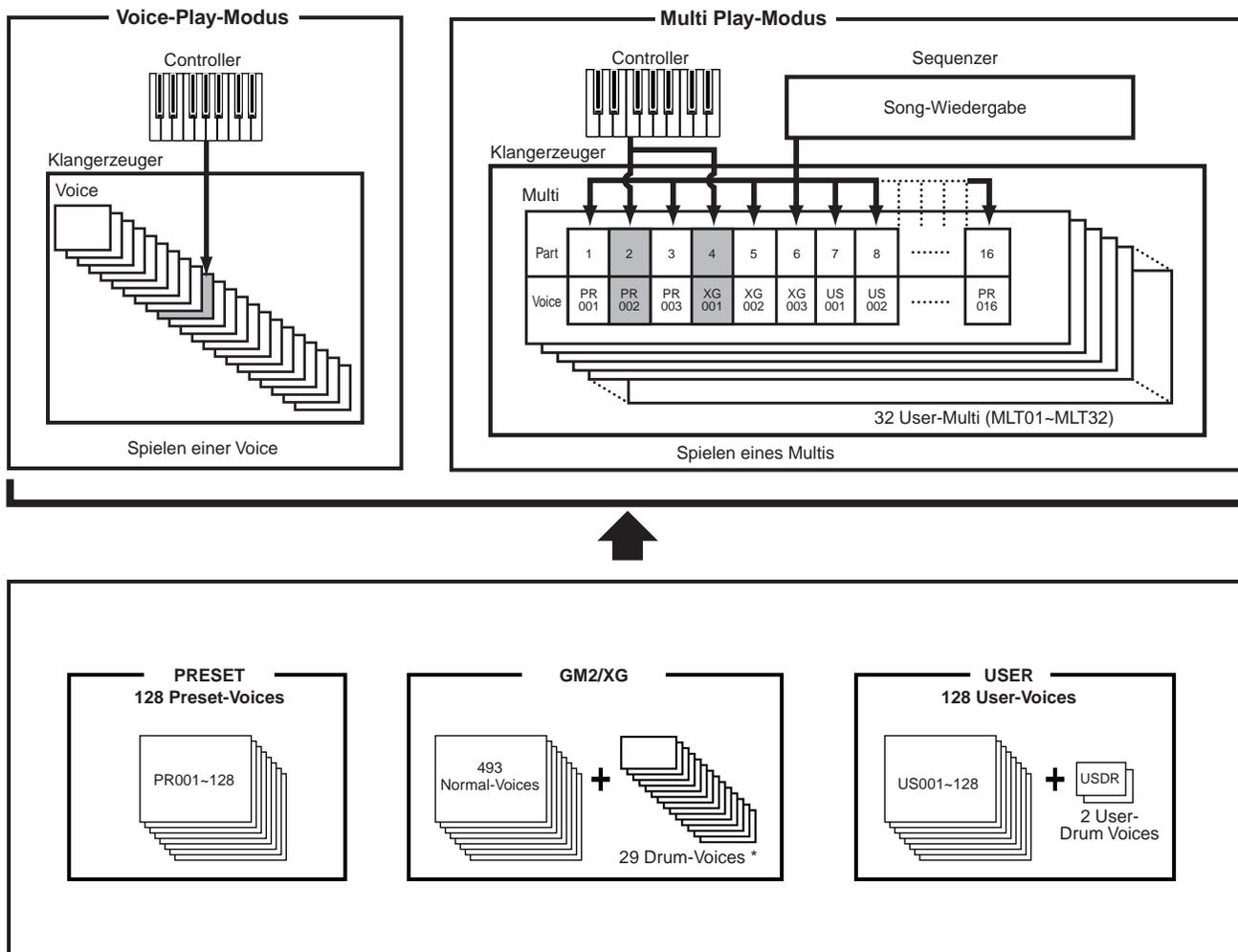
HINWEIS Informationen über die SEQ PLAY, CARD und JOB PAGES finden Sie in der Liste der Funktionen (Seite 58).

* Im Multi-Modus werden die Einstellungen der „Voice Common Effects“ und der „Controller“ ignoriert und die Multi-Einstellungen aktiviert. Die Variation-Effect-/Controller-Einstellungen des Voice-Modus' können mit Hilfe der „Multi Job“-Funktion (Seite 49) in den Multi-Modus kopiert werden.

Voices & Multis

Speicherstruktur

Eine Voice ist ein einzelner Instrumentensound, der mit Hilfe der Elemente und durch das Festlegen verschiedener Parameter erzeugt wird. Im Voice-Play-Modus können Sie eine beliebige dieser Voices auswählen und spielen. Im Multi-Play-Modus weisen Sie jedem Part eine andere Voice zu und spielen mit Hilfe eines Sequenzers mehrere Voices gleichzeitig. Voices sind im internen Speicher abgelegt (PRESET, USER, GM2/XG). Multis sind im internen Speicher abgelegt (USER).



* Drum Voices XG121 ~ 128 gehören nicht zur GM2/XG-Gruppe. Bei diesen Voices handelt es sich um Drum Kits, die speziell für den S08 programmiert wurden.

HINWEIS Es stehen insgesamt 493 (GM2/XG) und 128 (Preset) Normal Voices plus 29 Drum Voices als Voreinstellungen (Presets) zur Verfügung. Sie können eigene Voices erstellen und speichern; der S08 verfügt über einen User-Speicherplatz für 128 User Normal Voices und für zwei User Drum Voices.

Überblick über Voice/Element/Multi

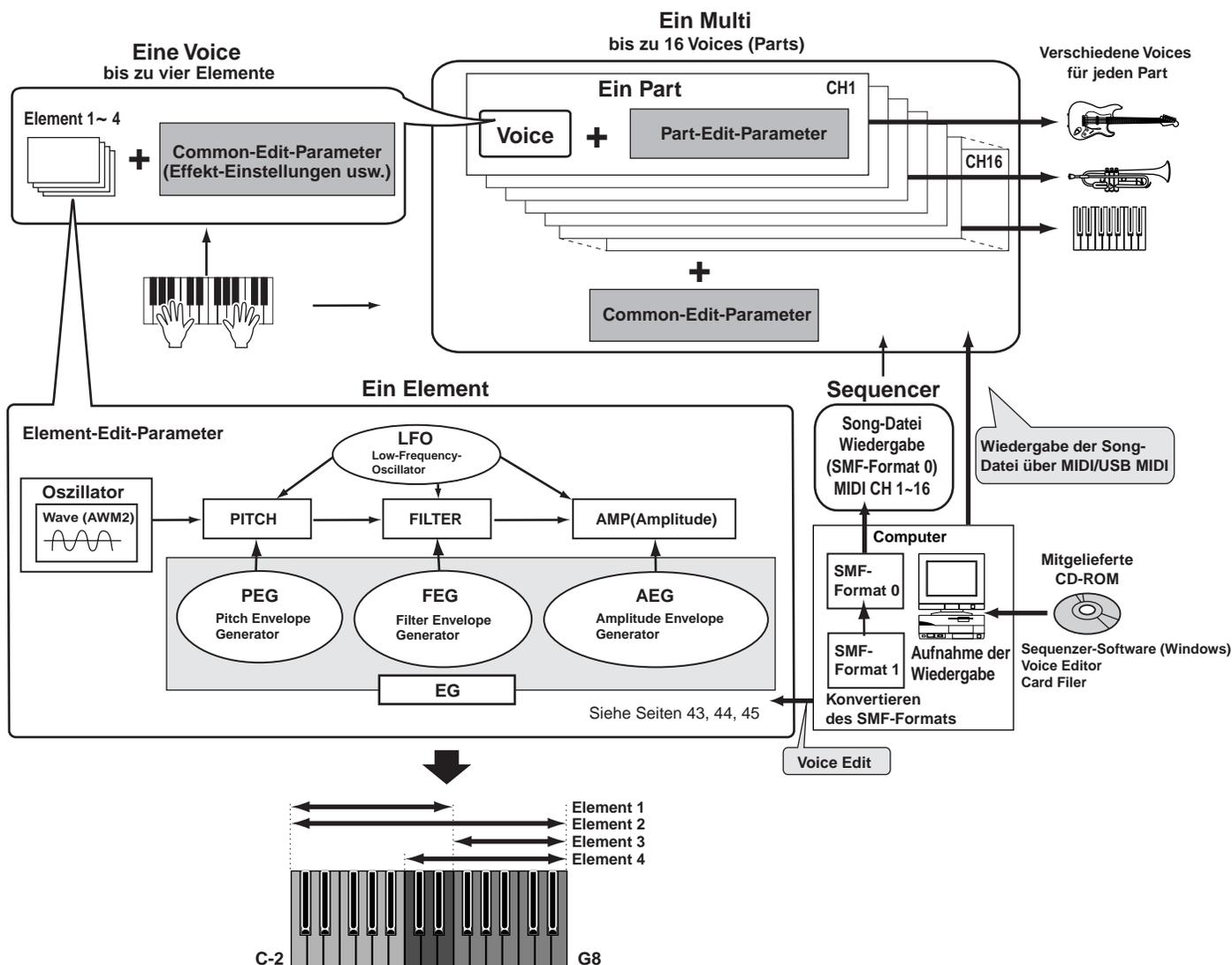
Jede Voice kann aus bis zu vier Elements bestehen. Jedes Element ist eine hochwertige Wellenform (Waveform) oder ein hochwertiger Instrumentensound.

Voice & Element

Jede Voice kann aus bis zu vier Elementen bestehen. Elemente bestehen aus Wellenformen. Die Elemente sind so hochwertig, daß ein einzelnes Element selbst als Voice verwendet werden kann. Da Sie in einer Voice bis zu vier Elemente kombinieren können, werden ausdrucksstarke und reich strukturierte Sounds möglich. Außerdem können Sie verschiedene Instrumentenklänge auf der Tastatur verteilen (Split) und separat mit der linken und der rechten Hand spielen ohne dafür extra ein Multi-Programm einrichten zu müssen (Seite 42).

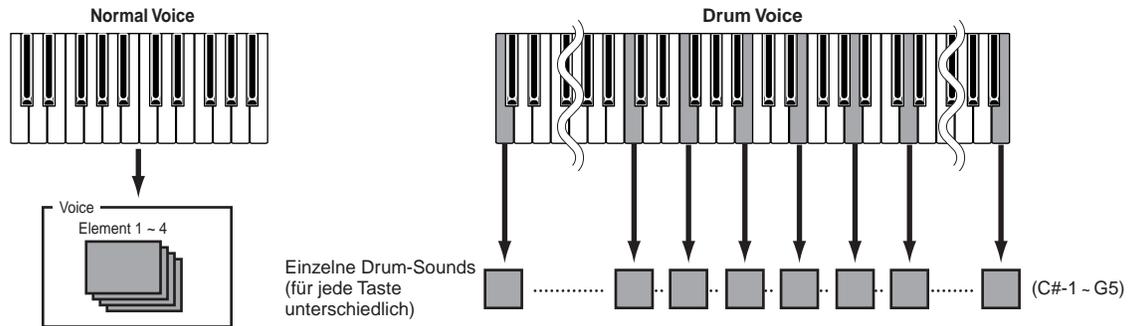
Multi

Ein Multi besteht aus bis zu 16 Parts, wobei jeder Part für normale Voices (Normal Voices) oder für Schlagzeug-Voices (Drum Voices) ausgerichtet sein kann. Indem Sie jedem der Parts unterschiedliche Voices und MIDI-Kanäle zuordnen und die Song-Daten mit Hilfe eines Hard- oder Software-Sequenzers wiedergeben, können Sie ein vollständiges Ensemble aus 16 selbständigen Instrumentenklängen erzeugen. Außerdem können Sie Multis auf der Tastatur spielen. Auf diese Weise können Sie Ebenen unterschiedlicher Voices oder spezielle Tastatur-Splits einrichten, in denen Sie mit der rechten Hand und mit der linken Hand verschiedene Voices spielen können (Seite 34).



Normal Voices & Drum Voices

Es gibt zwei Voice-Typen: Normal Voices und Drum Voices. Normal Voices repräsentieren im wesentlichen tonale Klänge von Musikinstrumenten, die Sie über die gesamte Tonskala der Tastatur spielen. Drum Voices sind hauptsächlich Percussion- oder Schlagzeugsounds ohne eine bestimmte Tonhöhe, die den einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. Die Drum Voices enthalten außerdem spezielle Soundeffekte (SFX-Kit).



HINWEIS Die Zuweisungen der Sounds für das Kit zu den Tasten kann nicht verändert werden.

HINWEIS In der Part Mode PAGE (MULTI PART EDIT PAGE 9) können Sie für die einzelnen Parts auswählen, ob der Part eine Normal Voice oder eine Drum Voice spielt.

Part-Mode-Einstellung (MULTI PART EDIT PAGE 9)

norm (Normal Voice)

In dieser Einstellung können dem Part Normal Voices zugewiesen werden.

drum (Drum Voice)

In dieser Einstellung können dem Part Drum Voices zugewiesen werden.

drumS1 / 2 (Drum Setup 1 / 2)

Wird verwendet, um im Handel erhältliche Song-Daten wiederzugeben (Umschaltung erfolgt automatisch).

HINWEIS Ein Part, der auf einen anderen Part-Modus als „norm“ eingestellt ist, wird „Drum Part“ genannt.

HINWEIS Wenn Sie eine im Modus „Drum Kit Voice Edit“ erstellte Schlagzeug-Voice verwenden möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „drum“ ein.

HINWEIS Wenn über MIDI ein XG-System-On-Befehl empfangen wird, wird dieser Parameter automatisch auf „drumS1“ gestellt. Wenn Sie jedoch auch dann eine im Modus „Drum Kit Voice Edit“ erstellte Schlagzeug-Voice nutzen möchten, nehmen Sie den entsprechenden Befehl in die Song-Daten auf (wenn Part Mode auf „Drum“ eingestellt ist). Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt „MIDI-Datenformat“ in der separaten Datenliste.

F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn = Part-Nummer) (Angaben in Hexadezimal)

Parameter, die nur auf Parts wirken, denen Normal-Voices zugewiesen sind:

Parameter	MULTI EDIT PAGE	Seite in der Bedienungsanleitung
Transponieren	COMMON 3	Seite 63
Mono/Poly	PART 8	Seite 64
Porta Sw	PART 15-1	Seite 65
PortaTime	PART 15-2	Seite 65

Werkseitige Einstellung (Wiederherstellung der Vorgabewerte)

Hiermit können Sie die werkseitigen Internal Voices (im User-Speicher) und Multis und die System- und anderen Einstellungen des S08 wieder herstellen.

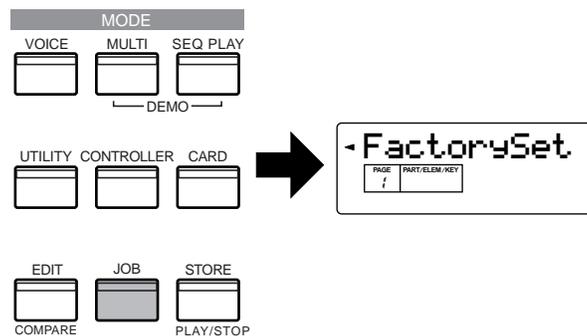
Wenn Sie Einstellungen des S08 bearbeiten, werden die werkseitigen Werte überschrieben.

Mit der folgenden Prozedur können Sie jederzeit die werkseitigen Einstellungen wieder herstellen.



Durch die Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden alle aktuell im Speicher befindlichen User Voices und Multis überschrieben. Stellen Sie sicher, daß Sie dadurch keine wichtigen Daten überschreiben! Sie sollten zuvor alle wichtigen Daten auf einer Speicherkarte oder auf Ihrem Computer speichern.

❶ Drücken Sie im Utility-Modus die [JOB]-Taste (Seite 24). Das Display „Factory Set“ (Werkseinstellungen) wird angezeigt.



❷ Drücken Sie die [ENTER]-Taste. Eine Abfrage zur Bestätigung erscheint.

HINWEIS Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

❸ Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Vorgang „Factory Set“ auszuführen. Wenn der Vorgang beendet ist, wird im Display „Completed!“ angezeigt.

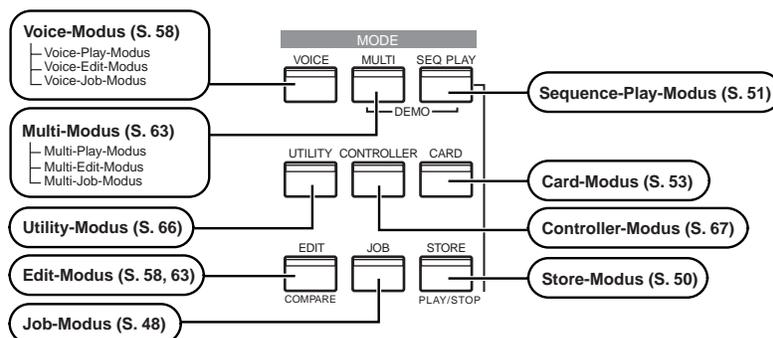
❹ Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um in den Utility-Modus zurückzukehren.

Bedienungsgrundlagen

In diesem Abschnitt lernen Sie die Struktur der Modi, die Displayanzeigen im Bedienfeld und die grundlegenden Bedienschritte des S08 kennen.

Modi

Der S08 ist in verschiedene Modi organisiert, wobei jeder dieser Modi eine bestimmte Gruppe von Vorgängen und Funktionen umfasst.



Modustabelle

Modus (Status)	PLAY	EDIT(LED leuchtet. Bei Vergleichen blinkt die LED.)	JOB (wird angezeigt)	STORE (wird angezeigt)	ausführbare Funktion
VOICE (LED leuchtet)	Seite 29	Seite 40	Seite 48	Seite 50	Wiedergabe/Bearbeiten/Speichern der Voice
MULTI (LED leuchtet)	Seite 32	Seiten 33, 63	Seite 48	Seite 50	Wiedergabe/Bearbeiten/Speichern des Multi
SEQ PLAY(LED leuchtet. Bei der Wiedergabe blinkt die LED.)	Seite 51		Seite 58		Song-Wiedergabe (von Speicherkarte)
UTILITY (Oberes ◀ im LCD leuchtet)			Seite 23		Globale Einstellungen für das Gesamtsystem
CARD (Oberes und unteres ◀ im LCD leuchten)					Speichern/Laden der Daten des S08 (Seite 54)
CONTROLLER (Unteres ◀ im LCD leuchtet)					Controller-Einstellungen (Seite 38)

HINWEIS Bevor Sie den Edit-Modus aufrufen können, müssen Sie die Voice bzw. das Multi auswählen. Alle Parameter können für jede Voice bzw. jedes Multi einzeln eingestellt und gespeichert werden.

Die Parameter sind in zwei grundlegende Gruppen unterteilt: 1) Funktionen, die sich auf die einzelnen Voices (bzw. Multis) beziehen und 2) Funktionen, die sämtliche Voices (bzw. Multis) beeinflussen. Die erste Gruppe der Parameter werden im Voice/Multi Edit-Modus eingestellt, die zweite Gruppe im Utility-Modus. Die im Utility-Modus vorgenommenen Einstellungen können zusammen mit den Voices und Multis auf eine Speicherkarte gespeichert werden.

Auswählen eines Modus

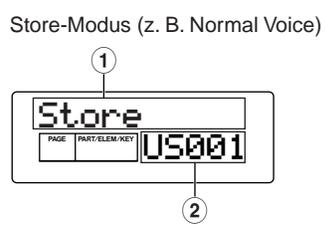
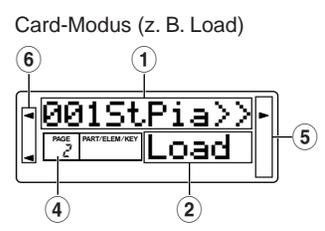
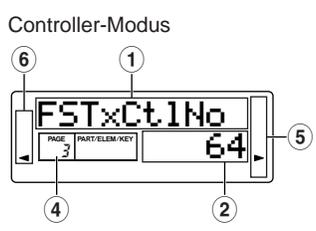
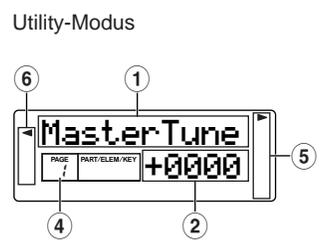
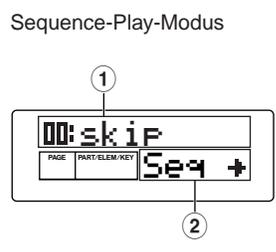
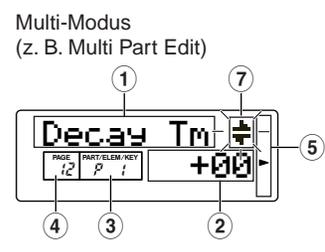
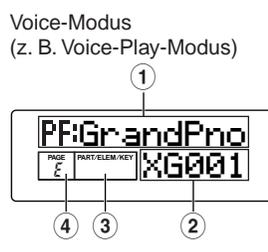
Voices und Multis verfügen über jeweils einen eigenen Play-Modus. Um einen dieser Modi aufzurufen, drücken Sie die entsprechende MODE-Taste ([VOICE] für den Voice Play-Modus, [MULTI] für den Multi Play-Modus). Für Voices und Multis sind außerdem jeweils eigene Edit- und Job-Modi vorhanden. Um zum Edit- oder Job-Modus überzugehen, drücken Sie einfach die [EDIT]- bzw. die [JOB]-Taste, während Sie sich im entsprechenden Play-Modus befinden.

Auf ähnliche Weise können Sie durch Drücken der [STORE]-Taste vom Voice- bzw. Multi-Modus in den Store-Modus wechseln, in dem Sie Voices oder Multis speichern können. Zusätzlich zu den soeben erwähnten Modi gibt es einen Utility-Modus. In dem Sie globale Einstellungen für das Instrument vornehmen können, einen Controller-Modus, der Einstellungen bezüglich des Controllers enthält, und den Card-Modus mit Einstellungen für die Speicherkarte. Schließlich ist auch ein Demo-Modus vorhanden, in dem Sie die Demo-Songs wiedergeben können.

Um einen dieser Modi zu aktivieren, drücken Sie die [UTILITY]-Taste für den Utility-Modus, die [CONTROLLER]-Taste für den Controller-Modus bzw. die [CARD]-Taste für den Card-Modus.

Um wieder in einen anderen Modus zu wechseln, drücken Sie die entsprechende Taste für diesen Modus oder die [EXIT]-Taste.

Display-Anzeigen



Modus	Details		
	① Obere Zeile: 10 Zeichen	② Untere Zeile: 5 Zeichen	③ (PART/ELEM/KEY)
Voice-Modus			
Voice Play (Seite 29)	Voice-Kategorie (Seite 50) Voice-Name	Voice-Speichertyp/Voice-Nummer PR: Preset, US: User, XG: GM (2)/XG, GM: GM2, USDR: User Drum, BK: Bank, BKsfx: Bank SFX, BK dr: Bank Drum, GM dr: GM2 Drum	
Voice Edit (Seiten 40, 58)	Parametername (selten Einstellungen)	Einstellungen (selten Parametername)	EC = Common-Edit-Status E1 bis E4 = Element-Edit-Status Bearbeitetes Element (blinkt, wenn das Element stummgeschaltet ist)
Voice Job (Seite 48)	Job-Name	Einstellungen/Quellelement/Taste	
Multi-Modus			
Multi Play (Seite 32)	Multi-Kategorie (Seite 50) Multi-Name	Multi-Nummer (MLT)	Ziel-Part für Mute (blinkt, wenn der Part stummgeschaltet ist)
Multi Edit (Seiten 33, 63)	Parametername (selten Einstellungen)	Einstellungen (selten Parametername)	PC = Common-Edit-Status P1 bis P16 = Part-Edit-Status Bearbeiteter Part (blinkt, wenn der Part stummgeschaltet ist)
Multi Job (Seite 48)	Job-Name	Einstellungen/Quell-Part	Ziel-Part
Sequence-Play-Modus			
Sequence Play (Seite 51)	Chain-Step-Nummer/Einstellungen (Song-Datei)	Parametername/Tempo	
Sequence Play Job (Seite 52)	Job-Name		
Sonstige Modi			
Utility (Seite 66)	Parametername	Einstellungen	
Utility Job (Seite 23)	Job-Name		
Controller (Seiten 37, 67)	Parametername	Einstellungen	
Card (Seite 53)	Dateiname/Einstellungen (Song-Datei)	Name der Funktion	
Store (Seite 50)	Store:Status des Store-Modus	Zielspeicher (US:User, USDR:User Drum, MLT:Multi)	

HINWEIS Informationen über die Bedeutung der Display-Meldungen finden Sie auf Seite 77. Einzelheiten zu den jeweiligen Parametern finden Sie auf Seite 58.

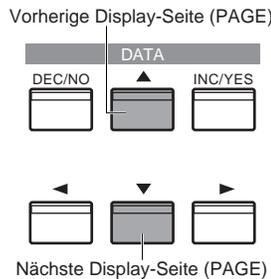
- ④ PAGE-Nummer in diesem Modus. Ein „E“ bedeutet, daß das aktuelle Multi bzw. die aktuelle Voice geändert, jedoch noch nicht gespeichert wurde (Seite 50).
- ⑤ Zeigt den Parametertyp des momentan ausgewählten Parameters an. (Seite 26)
- ⑥ Zeigt den jeweiligen Modus an (Utility oder Controller). Im Card-Modus leuchten beide Symbole.
- ⑦ Es stehen noch weitere Anzeigen zur Verfügung. Wählen Sie mit Hilfe der [◀]/[▶]-Tasten die PAGEs aus (Seite 26).

Auswählen einer Anzeige

Mit Hilfe der [▲]/[▼], [◀]/[▶], [+]/[-] und [EXIT]-Tasten können Sie zwischen Anzeigen wechseln.

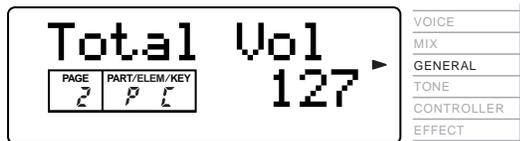
[▲]/[▼]-Tasten

Viele der Displays bestehen aus unterschiedlichen Anzeigen. Wählen Sie mit Hilfe der [▲]/[▼]-Tasten die verschiedenen Anzeigen aus.



Bei der Auswahl der verschiedenen Display-Seiten erscheint rechts im LC-Display ein Pfeil, der auf den Paramertyp in der auf dem Bedienfeld aufgedruckten Liste verweist.

Wenn z. B. das Display für den Parameter „Total Volume“ im Multi Edit-Modus aufgerufen wird, zeigt der Pfeil im LC-Display an, daß dieser Parameter zur Gruppe „General“ gehört.



Im Beispiel unten wird das Display für den Parameter „(Element) Cutoff“ im Voice Edit-Modus dargestellt und der Pfeil zeigt an, daß dieser Parameter zum Typ „Filter“ gehört.

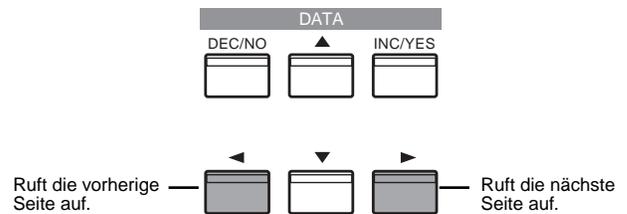


[◀]/[▶]-Tasten

Einige der Displayseiten verfügen über mehrere „Anzeigen“. Diese Displays sind mit speziellen Pfeilsymbolen oben rechts im LC-Display gekennzeichnet (siehe unten). Wählen Sie mit Hilfe der [◀]/[▶]-Tasten diese PAGES aus.

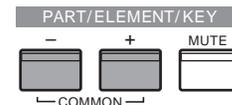
Wenn die erste Anzeige einer Gruppe aus mehreren Seiten aufgerufen wird, zeigt der Pfeil nach rechts (→), um darauf hinzuweisen, daß noch weitere Anzeigen vorhanden sind. Wenn eine Seite in der Mitte der Gruppe aufgerufen wird, zeigen Pfeile in beide Richtungen (← →), um anzuzeigen, daß Sie weitere oder auch vorhergehende Anzeigen auswählen können. Wenn die letzte Anzeige aufgerufen wird, zeigt der Pfeil nach links (←), um darauf hinzuweisen, daß keine weiteren Anzeigen vorhanden sind.

Bei bestimmten Parametern (wie z. B. Voice Name usw.) dienen diese Tasten zum Verschieben der Position des Cursors im Display.



[+]/[-]-Tasten

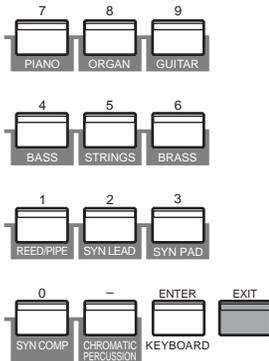
Im Multi-Edit-Modus werden mit diesen Tasten die einzelnen Parts ausgewählt. Um die Common-Parameter auszuwählen, drücken Sie beide Tasten gleichzeitig. Im Voice-Edit-Modus werden mit diesen Tasten die einzelnen Elemente ausgewählt. Um die Common-Parameter auszuwählen, drücken Sie beide Tasten gleichzeitig.



HINWEIS Einzelheiten über die Parameter und die Seitenkonfigurationen des Multi Edit-Modus und des Voice-Edit-Modus finden Sie unter den Erläuterungen zu den entsprechenden Modi im Referenzabschnitt dieses Handbuchs.

[EXIT]-Taste

Die [EXIT]-Taste drücken Sie, wenn Sie in der Anzegehierarchie nach oben und zur vorhergehenden Anzeige zurückkehren möchten.



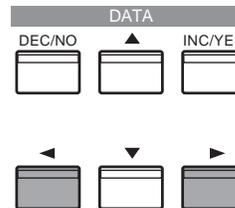
HINWEIS In Abhängigkeit vom konkreten Vorgang führt die [EXIT]-Taste auch andere Funktionen aus. Diese veränderlichen Funktionen werden in den entsprechenden Abschnitten dieses Handbuchs erläutert.

Eingeben von Daten

Sie erhöhen und verringern die Werte mit Hilfe der [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten schrittweise; Sie können den Wert auch mittels der Zifferntasten und der [ENTER]-Taste direkt eingeben.

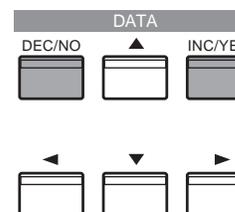
Verschieben der Cursorposition

Bei bestimmten Parametern (wie z. B. Voice Name usw.) dienen die [◀]/[▶]-Tasten zum Verschieben der Position des Cursors im Display. (Das ausgewählte Zeichen blinkt.) Positionieren Sie den Cursor an die gewünschte Position und legen Sie anschließend den Wert fest.



[INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten

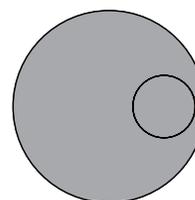
Mit Hilfe dieser Tasten wird der Wert des zur Zeit ausgewählten Parameters geändert. Durch Drücken der [INC/YES]-Taste wird der Parameterwert um einen Schritt erhöht; durch Drücken der [DEC/NO]-Taste wird der Wert um einen Schritt verringert. Wenn Sie eine dieser Tasten gedrückt halten, ändert sich der Wert kontinuierlich. Sie können mit diesen Tasten auch „YES“ oder „NO“ antworten, wenn Sie in einer Anzeige zur Bestätigung aufgefordert werden.



HINWEIS Um den Wert um 10 Einheiten zu vermindern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener [DEC/NO]-Taste zusätzlich die [INC/YES]-Taste. Um den Wert um 10 Einheiten zu erhöhen, drücken Sie bei gedrückt gehaltener [INC/YES]-Taste zusätzlich die [DEC/NO]-Taste.

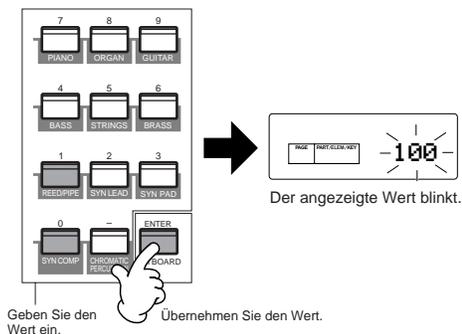
Datenrad

Wenn Sie das Datenrad nach rechts drehen (im Uhrzeigersinn), erhöht sich der Wert; drehen Sie nach links (gegen den Uhrzeigersinn), wird der Wert reduziert.



Zifferntasten, [ENTER]-Taste

Sie können den Wert für den ausgewählten Parameter mit Hilfe der Zifferntasten vorgeben und den Wert anschließend durch Drücken der [ENTER]-Taste endgültig übernehmen. Um z.B. einen Wert von „100“ festzulegen, drücken Sie die Tasten [1], [0] und [0] der Zifferntasten (in dieser Reihenfolge). (Die Parameteranzeige blinkt.) Drücken Sie abschließend die [ENTER]-Taste, um den Wert zu übernehmen.

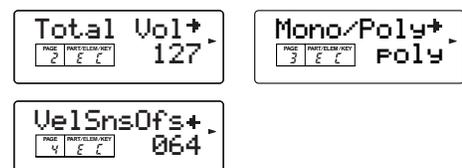


Geben Sie den Wert über die Zifferntasten oder über die Tastatur ein

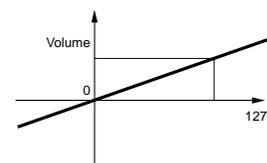
Parameter	ENTER + Tastatur (Eingabe der Notenummer)	Zifferntasten								
		0	17	18	1-63	64	65-128	96/97	98	129-130
Pan (Normal Voice)		Scale (Tonleiter): die Position der Note			L63(ganz links)-L01	C(Mitte)	R01-R63(ganz rechts)			
Pan (Drum Voice/Multi)		Rnd: Random			L63(ganz links)-L01	C(Mitte)	R01-R63(ganz rechts)			
NtLmt-L/H	tieftste/höchste Note									
PchScIcN	Ausgangs-Pitch									
PEGSclCN	Ausgangs-Pitch									
Flt BP1-4	Break-Point									
Lvl BP1-4	Break-Point									
Alt.Group		aus (off)								
Reverb/Chorus /Var Pan		L63 (ganz links)			L63(ganz links)-L01	C(Mitte)	R01-R63(ganz rechts)			
Device No			alle	aus (off)						
Rcv Ch			omni							
FSTxCtlNo		aus (off)						PCInc PCDec	PLAY(START/STOP)	
Load (User-Voice)		alle			Normal 1 bis 128					User-Drum 1/2
Sequence Play (Tempo)		Standardtempo								

Typen von Parametern (absolut und relativ)

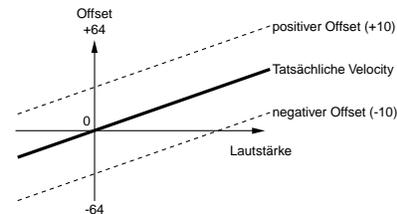
Wie Sie einen Parameter einstellen, hängt vom Typ des Parameters ab. Für manche Parameter müssen Sie die Zahlen oder Buchstaben des Parameterwerts direkt eingeben. Für andere wählen Sie unter einer Reihe möglicher Einstellungen aus. Zudem sind manche Parametertypen „absolut“ und andere „relativ“. So können Sie für den Absolutparameter in der Darstellung unten die Werte „mono“ oder „poly“ auswählen. Für andere Absolutparameter, zum Beispiel Volume (Lautstärke), können Sie einen beliebigen Wert zwischen 0 und 127 einstellen. Die Volume-Einstellung ist linear und eindeutig korreliert mit der tatsächlichen Lautstärke, wie in der Abbildung links dargestellt. Für Relativparameter existiert diese direkte Korrelation dagegen nicht. Die untere Abbildung verdeutlicht die Rolle des Parameters „Velocity Offset“ (Anschlagverschiebung). Der Wert, den Sie für diesen Parameter eingestellt haben, der sogenannte „Offset“ (Versatz) wird dem tatsächlichen Wert hinzugefügt oder abgezogen. Mit Velocity Offset wird die festgelegt Versatzgröße zum aktuellen Anschlag der Note, die Sie auf der Tastatur spielen, hinzuaddiert oder von diesem abgezogen. In manchen Fällen geben Sie diese Art von Relativparametern als Prozentwert ein.



1. Total Volume (absolut)



2. Velocity Offset (relativ)

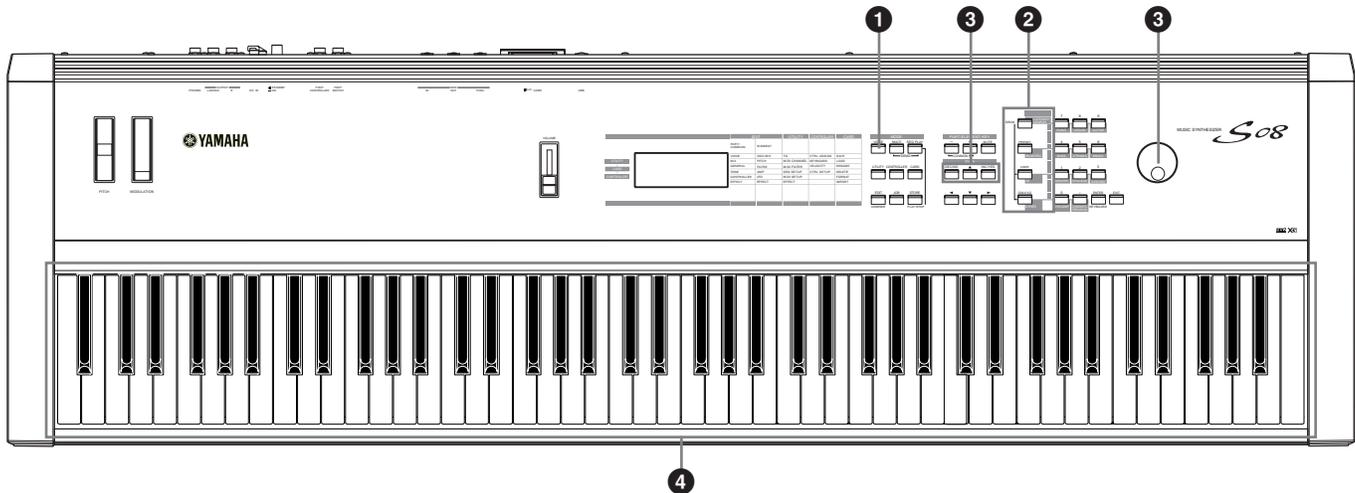


Spielen von Voices

Aus den Speichergruppen PRESET, USER und GM2/XG können Sie Voices (Instrumentenklänge) frei auswählen und spielen (siehe folgende Erläuterung).

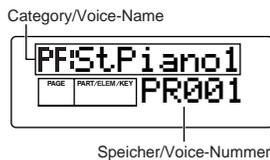
HINWEIS Weitere Informationen zu Voices finden Sie auf Seite 20. Information finden Sie in der Voice-Liste der separaten Datenliste.

HINWEIS Der Speicherbereich für eigene Programmplätze (User Memory) kann bis zu 128 Normal Voices und 2 Drum Voices enthalten (Seite 20). Die Voice-Einstellung können Sie im VOICE EDIT-Modus vornehmen. (Seiten 40, 58)



1 Drücken Sie die [VOICE]-Taste.

Drücken Sie die [VOICE]-Taste (die LED leuchtet auf), um den Voice-Play-Modus aufzurufen. Das folgende Display wird angezeigt.

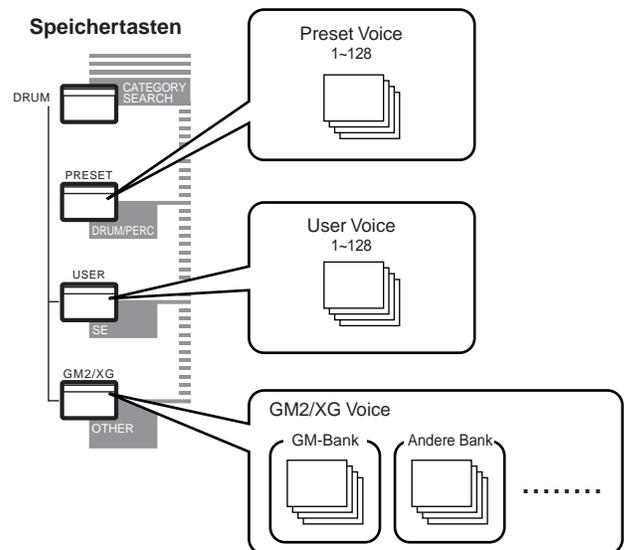


Spielen Sie nun die Voice (im Display angezeigt) auf der Tastatur.

2 Drücken Sie eine MEMORY-Taste, um einen Voice-Speicherplatz auszuwählen.

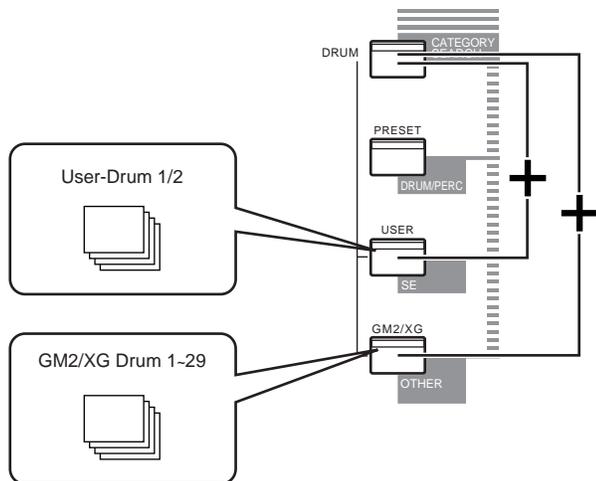
Für die Normal Voices gibt es drei verschiedene Speicherblöcke (Seite 22): PRESET, USER und GM2/XG. Die verschiedenen Voices sind den einzelnen

Speicherblöcken zugeordnet (siehe Abbildung). Die GM2/XG-Voices sind in verschiedene Bänke unterteilt.



Die Drum Voices (Seite 22) sind in separaten Bereichen der User- und GM2/XG-Speicherblöcke gespeichert.

- **Aufrufen des „User Drum Memory“ (USDR1/USDR2):**
Drücken Sie bei gehaltener [DRUM]-Taste die [USER]-Taste.
- **Aufrufen des „GM2/XG Drum Memory“:**
- **Aufrufen des „XG SFX Kit Memory“:**
Drücken Sie bei gehaltener [DRUM]-Taste die [GM2/XG]-Taste.

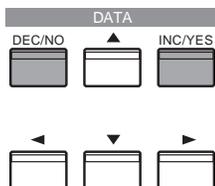


HINWEIS PRESET beinhaltet natürlich die Preset-Voices. Die XG-Voices sind in einer dem GM-Format entsprechenden Reihenfolge zugewiesen, beginnend mit Bank 1. Die verschiedenen GM2/XG-Voices sind auf die GM2/XG-Memory-Bänke aufgeteilt. USER befindet sich im internen RAM (Random Access Memory) und enthält Voices mit vom Hersteller vorbereiteten Standardeinstellungen. Diese können überschrieben werden. Sie können sie jedoch jederzeit wieder auf die Standardeinstellungen zurücksetzen, falls dies erforderlich ist.

3 Wählen Sie eine Voice-Nummer aus.

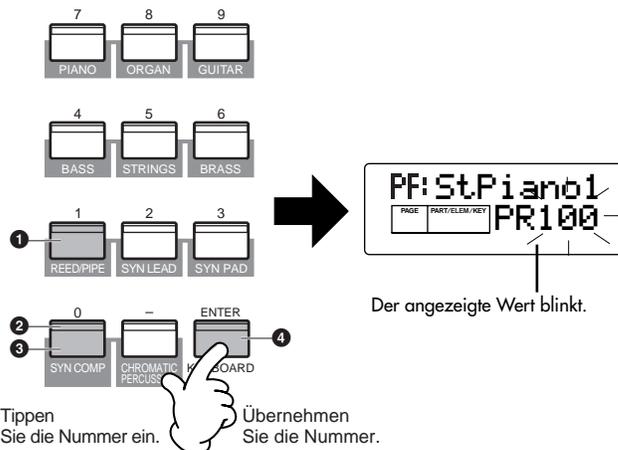
Auswählen mit den [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten

Drücken Sie zuerst die [ENTER]-Taste, um den Voice-Memory anzugeben, drücken Sie anschließend die [INC/YES]-Taste, um die Voice-Nummer zu erhöhen, oder die [DEC/NO]-Taste, um sie zu vermindern.



Auswählen mit den Zifferntasten und der [ENTER]-Taste

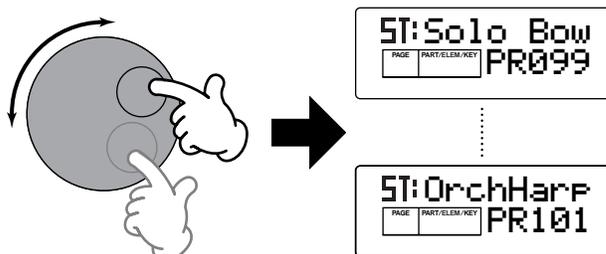
Geben Sie zuerst die Voice-Nummer mit den Zifferntasten ein und drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste, um die Voice aufzurufen. Beispiel: Für die Auswahl der Voice-Nummer 100 drücken Sie nacheinander die Tasten [1], [0] und [0]. (Die entsprechende Nummer blinkt.) Drücken Sie abschließend die [ENTER]-Taste, um die Voice auszuwählen.



HINWEIS Bei ein- oder zweistelligen Nummern (beispielsweise „001“ oder „010“) müssen nicht alle drei Ziffern eingegeben werden. Beispiel: Für die Eingabe der Voice-Nummer „3“ drücken Sie Zifferntaste [3] und dann die [ENTER]-Taste.

Auswählen mit dem Datenrad

Drehen des Datenrades nach rechts (im Uhrzeigersinn) erhöht die Voice-Nummer, Drehen nach links (gegen den Uhrzeigersinn) vermindert die Voice-Nummer.

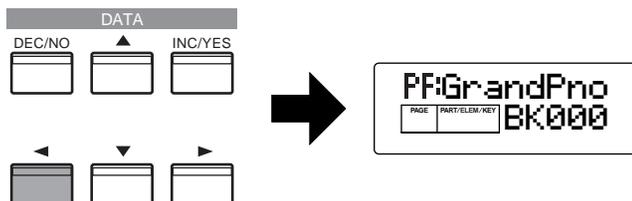


④ Spielen Sie nun auf der Tastatur, um die ausgewählte Voice zu hören. Versuchen Sie, andere Voices in gleicher Weise auszuwählen und zu spielen.

Auswählen von GM2/XG-Bänken

Die GM2/XG-Voices sind in verschiedene Bänke unterteilt. Dadurch erhalten Sie Zugang zu einer größeren Anzahl an Voices und zu einer größeren Auswahl an Klängen.

- 1 Vergewissern Sie sich, daß der GM2/XG-Memory ausgewählt ist. Rufen Sie anschließend mit Hilfe der [◀]-Taste das BK-Display (Bank Select) auf.



- 2 Wählen Sie mit den [INC/YES]- oder [DEC/NO]-Tasten oder mit dem Datenrad die gewünschte Bank-Nummer aus.

GM2/XG-Bank

Normal Voice

Display	MSB	LSB
BK000	0	0
BK001	0	1
↓	↓	↓
BK101	0	101
BKsfx	64	0
GM000	121	0
↓	↓	↓
GM009	121	9

Drum Voice

Display	MSB	LSB
BKsfx	126	0
BKdr	127	0
GMdr	120	0

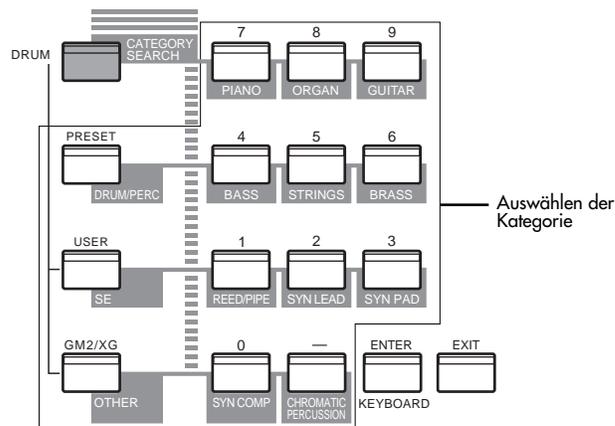
Die Bank wurde nun geändert. Kehren Sie mit den [◀]/[▶]-Tasten zum GM2/XG-Display zurück und wählen Sie die gewünschte Voice-Nummer aus.

HINWEIS Einzelheiten zu jedem Bank-Typ entnehmen Sie der separaten Datenliste.

Verwenden der Funktion „Voice Category Search“

Mit Hilfe der Funktion „Voice Category Search“ (Suche von Voices nach Kategorien) können Sie Voices innerhalb einer bestimmten Voice-Kategorie schnell finden. Beispielsweise können Sie durch die Auswahl der Kategorie „PIANO Voice“ alle und nur diejenigen Voices zur Auswahl aufrufen, die zur Voice-Kategorie „PF“ (PIANO) gehören.

- 1 Drücken Sie im Voice-Modus die [CATEGORY SEARCH]-Taste. Die LED leuchtet auf und die Categoriesuche wird aktiviert. Für die Auswahl der Kategorien werden die Memory-Tasten und die Zifferntasten verwendet.



HINWEIS Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die Categoriesuche zu deaktivieren.

HINWEIS Die Namen der Kategorien sind unter den einzelnen Tasten aufgedruckt. Um zwischen „ME“- und „CO“-Kategorien zu wechseln, drücken Sie die [OTHER]-Taste.

HINWEIS Weitere Informationen zu den Voice-Kategorien finden Sie in der Liste der Voice-Kategorien auf Seite 50.

- 2 Geben Sie mit Hilfe der obigen Tasten die gewünschte Kategorie an. Die erste Voice in dieser Kategorie wird automatisch ausgewählt.

HINWEIS In diesem Schritt wurde die Voice mit der niedrigsten Nummer aus der Kategorie ausgewählt.

HINWEIS Der S08 sucht in folgender Reihenfolge: PRESET, dann USER, dann GM2/XG.

- 3 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Voice-Nummer in dieser Kategorie zu erhöhen; drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, um die Voice-Nummer zu vermindern.

HINWEIS Den hier beschriebenen Vorgang können Sie auch zum Auswählen der Voices für die Multi-Part-Edit-Funktion nutzen (Seite 64).

Verwenden des Multi-Modus

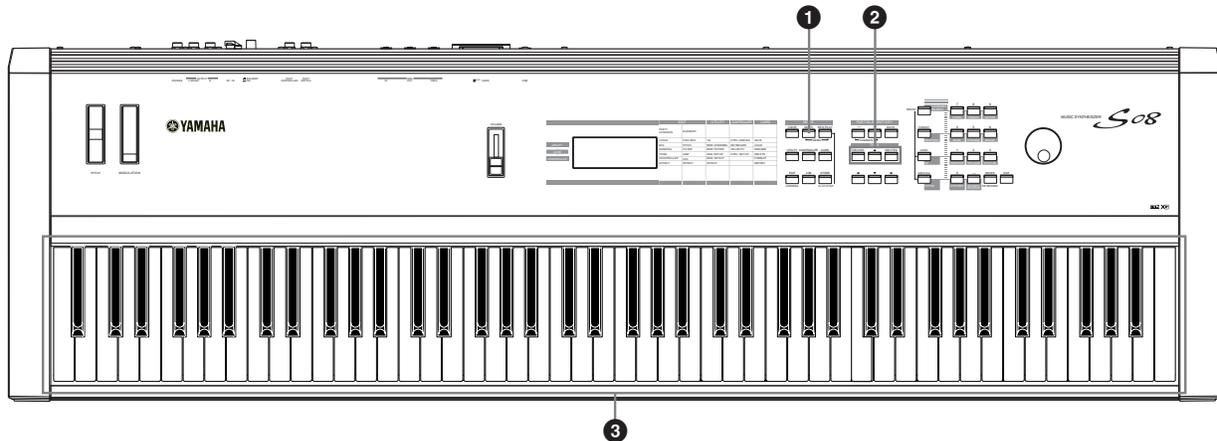
Spielen im Multi-Modus

Im Multi-Play-Modus können Sie beliebige Multis auswählen und wiedergeben.

HINWEIS Weitere Informationen zu Multis finden Sie auf den Seiten 20 und 21. Information finden Sie in der Multi-Liste der separaten Datenliste.

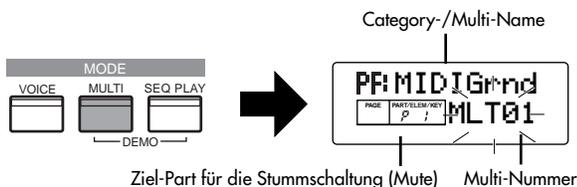
HINWEIS Im USER-Memory (intern) können bis zu 32 Multis gespeichert werden. Diese Multi-Einstellungen stehen im Multi-Edit-Modus (Seite 63) zur Verfügung.

Hier zeigen wir Ihnen nun, wie Sie nach der Auswahl eines Multis mit dem Multi-Play-Modus beginnen.



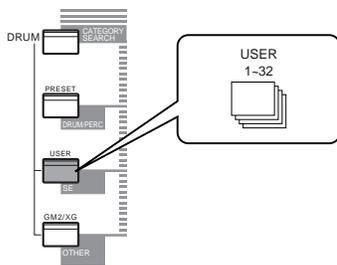
1 Drücken Sie die [MULTI]-Taste.

Die LED der [MULTI]-Taste leuchtet und zeigt dadurch an, daß Sie sich im Multi-Play-Modus befinden. Das folgende Display wird angezeigt.



Damit ist alles bereit und Sie können nun auf der Tastatur das (im Display angegebene) Multi spielen.

Im USER-Memory (intern) können bis zu 32 Multis gespeichert werden.



HINWEIS USER befindet sich im internen RAM (Random Access Memory) und enthält Multis mit vom Hersteller vorbereiteten Standardeinstellungen. Diese können überschrieben und jederzeit wiederhergestellt werden (Seite 23).

2 Wählen Sie eine Multi-Nummer aus.

Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Multi-Nummer zu erhöhen. Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, um die Multi-Nummer zu vermindern.



HINWEIS Die Auswahl erfolgt genau wie die Auswahl von Voices mit den Zifferntasten und der [ENTER]-Taste. Weitere Anleitungen finden Sie bei der Auswahl der Voice-Nummern (Seite 30).

3 Sie können nun die Parts in dem Multi auf der Tastatur spielen.

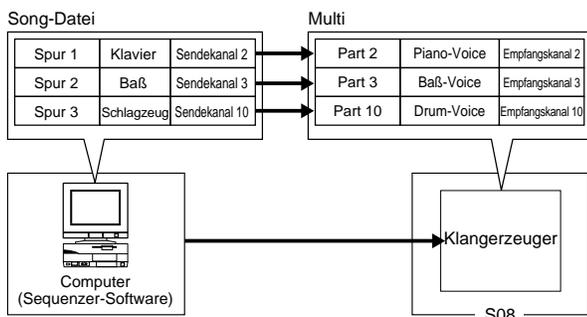
Ist der Parameter des MIDI-Receive-Channel (MIDI-Empfangskanal) für beliebige Parts identisch, können diese Parts gemeinsam gespielt werden. Versuchen Sie nun, andere Multis auszuwählen.

HINWEIS Um eine Voice auf der Tastatur spielen zu können, achten Sie darauf, daß der Wert des MIDI-Empfangskanals (Receive Channel) für diesen Part der Voice mit dem MIDI-Sendekanal der Tastatur übereinstimmt.

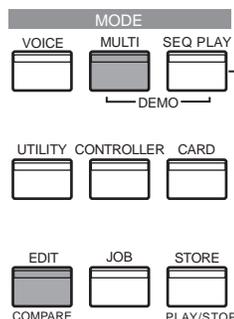
Einsatz des S08 als multitimbraler Klangerzeuger (Multi-Edit)

Der Multi-Modus gibt Ihnen die Möglichkeit, den S08 als einen „multitimbralen Klangerzeuger“ zur Verwendung mit Musiksoftware auf einem Computer oder mit externen Sequenzern einzurichten. Wenn jede Spur eines Songs einen anderen MIDI-Kanal verwendet, kann jeder Part eines Multis einem anderen dieser MIDI-Kanäle zugeordnet werden. Sie können also eine Songdatei auf einem externen Sequenzer wiedergeben und dabei jede Spur mit einer anderen Voice wiedergeben lassen. Im folgenden Beispiel legen Sie ein Multi zur Wiedergabe einer Songdatei mit drei Parts an: Piano, Baß und Drums (Schlagzeug). Die Piano-Spur wird MIDI-Kanal 2 zugewiesen, die Baß-Spur soll von Kanal 3 gespielt werden und das Schlagzeug (Drums) von Kanal 10.

- HINWEIS** Die einzelnen Parts können zeitweise ein- oder ausgeschaltet werden (Mute).
- HINWEIS** Sie können den Unterschied zwischen dem neu bearbeiteten Multi und dem gleichen Multi vor der Bearbeitung anhören (Seite 41).
- HINWEIS** Weitere Informationen zu MIDI-Kanälen finden Sie auf Seite 72.
- HINWEIS** Für die Wiedergabe mehrerer Parts mit dem S08 können Sie die mitgelieferte Sequenzer-Software verwenden (nur Windows; siehe mitgeliefertes Installationshandbuch). Vergewissern Sie sich jedoch vorher, daß alle Anschlüsse zwischen dem Computer und dem S08 richtig vorgenommen wurden (Seite 14).

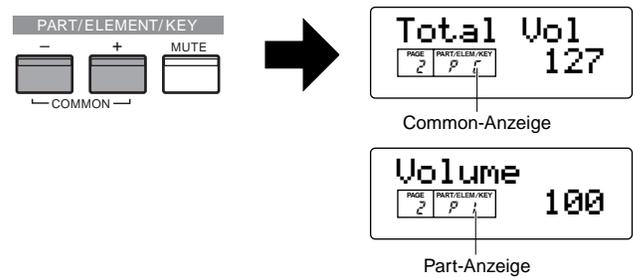


- 1 Drücken Sie die [MULTI]-Taste und anschließend die [EDIT]-Taste (die zugehörigen LEDs leuchten auf). Sie befinden sich nun im Multi-Edit-Modus.

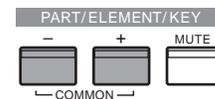


- HINWEIS** Bevor Sie in den Multi-Edit-Modus wechseln, müssen Sie ein Multi zur Bearbeitung auswählen.
- HINWEIS** Falls erforderlich können Sie das Multi initialisieren (Seite 48).

- 2 Wird das Common-Edit-Display angezeigt, drücken Sie die [+]- oder [-]-Taste, um zum Part-Edit-Display zu wechseln.



- 3 Wählen Sie mit Hilfe der [+]- und [-]-Tasten die Parts aus. Sie können hier P2 (Part 2) für das Piano, P3 (Part 3) für die Bässe und P10 (Part 10) für die Drums auswählen. Wählen Sie zuerst P2 (Part 2) aus.



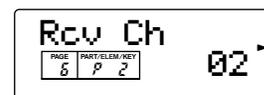
- 4 Wechseln Sie mit Hilfe der [▲]- und [▼]-Tasten zum Voice-Selection-Display (PAGE 1). Geben Sie anschließend die als Piano-Part zu verwendende Voice an.



- 5 Wechseln Sie als nächstes mit den [▲]- und [▼]-Tasten zum Volume-Display (PAGE 2). Stellen Sie hier die Lautstärke (Volume) des Piano-Parts und, falls nötig, die Stereobalance (Pan) sowie die Chorus- und Reverb-Send-Pegel ein. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 65.



- 6 Setzen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten fort und wechseln Sie zum MIDI-Receive-Channel-Display (Rcv Ch; PAGE 6). Stellen Sie den Parameter auf 2 ein.

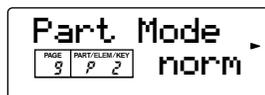


- 7 Wechseln Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten zum Mono/Poly-Display (PAGE 8). Stellen Sie den Parameter auf „poly“ (polyphon) ein.



- HINWEIS** Für Parts, für die Sie keine Polyphonie benötigen, stellen Sie den Modus-Parameter auf „mono“ (monophon) ein.

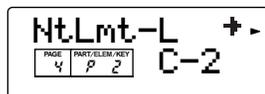
- 8 Wechseln Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten zum Part-Modus-Display (PAGE 9). Stellen Sie den Parameter auf „norm“ (normal) ein.



- HINWEIS** Bei Schlagzeug-Parts stellen Sie dem Modus auf „drum“ ein.

- HINWEIS** Weitere Informationen zum Part-Modus finden Sie auf Seite 22.

- 9 Rufen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten die Note-Limit- (NtLmt) und die Velocity-Limit- (VelLmt) Einstellungen auf und überprüfen Sie, ob der Part der Piano-Voice entsprechend eingestellt ist. Mit anderen Worten, vergewissern Sie sich, daß die Note- oder Velocity-Einstellungen die normale Wiedergabe der Voice nicht verhindern. Außer in bestimmten Fällen sollten Sie Einstellungen an den Grenzen der Noten- und Velocity-Bereiche allgemein vermeiden, damit gewährleistet wird, daß Noten richtig wiedergegeben und nicht unterdrückt werden.



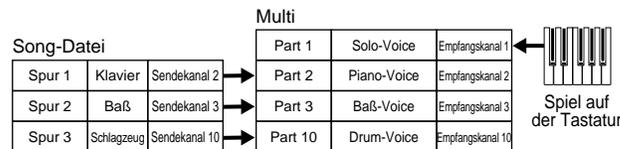
Wenn Sie die obigen Schritte 3 bis 9 für die Wiedergabe einer Songdatei in dem Sequenzer ausgeführt haben, wird der Piano-Track über MIDI-Kanal 2 gesendet. Die MIDI-Daten werden vom S08 empfangen, der dann die Voice für den Part wiedergibt, der MIDI-Kanal 2 zugewiesen ist.

- 10 Wiederholen Sie die obigen Schritte 3 bis 9 für Part 3 (Baß) auf MIDI-Kanal 3.
- 11 Wiederholen Sie die obigen Schritte 3 bis 9 für Part 10 (Drums) auf MIDI-Kanal 10 noch einmal.
- HINWEIS** Um zu vermeiden, daß die Voices ungenutzter Parts plötzlich wiedergegeben werden, sollten Sie die MIDI-Empfangskanäle für solche Parts auf „off“ stellen.
- HINWEIS** Im Multi-Edit-Modus gibt es noch viele weitere Part-spezifische Parameter. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 63.
- 12 Bevor Sie den Multi-Edit-Modus verlassen, müssen Sie die Einstellungen für das Multi speichern. Weitere Informationen zum Speichern von Multis finden Sie auf Seite 50.

Wenn Sie nun im Multi-Play-Modus dieses Multi auswählen, können Sie die Songdatei auf einem Computer (Sequenzer) wiedergeben, wobei die Piano-, Baß- und Drum-Parts über die zugehörigen MIDI-Kanäle wiedergegeben werden.

Live-Spiel mit Songwiedergabe

Während die Songdatei mit den oben zugewiesenen Piano-, Baß- und Drum-Parts abgespielt wird, können Sie nach entsprechender Einstellung des Multis zugleich auch einen Part live dazuspielen.



Dies ist das gleiche wie das vorher erstellte Multi (Seite 33), jedoch mit einem zusätzlichen Part für das Live-Playback. Nehmen Sie die folgenden wichtigen Einstellungen sorgfältig vor.

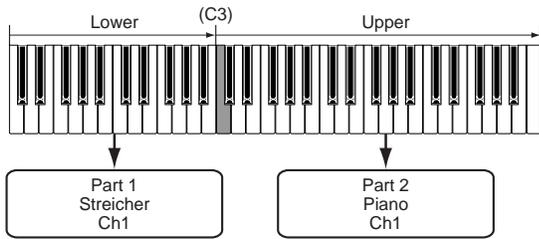
- In dem zuvor angelegten Multi wurden die Parts 2, 3 und 10 genutzt. Als Beispiel werden wir nun einen weiteren Part (Part 1) zu einer Solo-Voice zuweisen und den MIDI-Receive-Channel 1 (Empfangskanal) einstellen.
- Stellen Sie im MIDI-Modus im Trans-Ch-Display (PAGE 4) den MIDI-Receive-Channel auf 1 ein. Die Voice für Part 1 kann nun live über die Tastatur wiedergegeben werden.

- HINWEIS** Da der S08 einen vollständig kompatiblen XG-Klangerzeuger beinhaltet, können Sie beliebige Song-Dateien aus der Vielzahl der im Handel erhältlichen XG/GM/GM2-Song-Software verwenden. Dadurch wird ein großer Bereich von Titeln verschiedenster Musikrichtungen abgedeckt, die mit einer großen Vielzahl von Instrumentenklängen und Effekten wiedergegeben werden können. Sie können bestimmte Parts der MIDI-Daten auch stummschalten — so können Sie die fehlenden Parts selbst üben oder die Song-Daten als instrumentaler Hintergrund für Ihren eigenen Gesang und Ihr eigenes Spiel nutzen.

Tastatur splitten – Einstellen des unteren und oberen Bereichs für die Voices

In der folgenden Abbildung ist ein Beispiel dargestellt, bei dem die Tastatur effektiv in zwei separate Tastenbereiche unterteilt wurde. So können Sie eine Voice in dem einen Bereich und eine zweite Voice in dem anderen Bereich spielen. In dem folgenden Beispiel wurden die Voices an der Note C3 getrennt. Sie können eine Streicher-Voice in dem unteren Bereich und eine Piano-Voice in dem oberen Bereich spielen. Für die Einstellung der Voices auf diese Weise führen Sie die Schritte der folgenden Anleitung aus.

- HINWEIS** Weitere Informationen zur Einstellung eines Tastensplits im Voice-Modus finden Sie auf Seite 42.

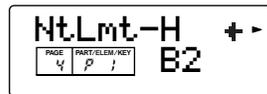


- 1 Drücken Sie die [MULTI]-Taste und anschließend die [EDIT]-Taste (die beiden LEDs leuchten), um den Multi-Edit-Modus aufzurufen.
 - HINWEIS** Bevor Sie den Multi-Edit-Modus aufrufen können, müssen Sie das zu bearbeitende Multi auswählen (Seite 32).
- 2 Wird das Common-Edit-Display angezeigt, drücken Sie die [+]- oder [-]-Taste, um das Part-Edit-Display auszuwählen.
- 3 Wählen Sie mit den PART [+]- und [-]-Tasten einen Part für den unteren Tastaturbereich aus. Für dieses Beispiel wählen Sie „P1 (Part 1)“.
- 4 Rufen Sie (falls notwendig) mit Hilfe der [▲]- und [▼]-Tasten das Voice-Selection-Display (PAGE 1) auf, um eine Streicher-Voice für den Part der unteren Tastatur auszuwählen.



HINWEIS Weitere Informationen zur Voice-Auswahl finden Sie auf Seite 70.

- 5 Rufen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Volume-Display (PAGE 2) auf, und stellen Sie hier die Lautstärke (Volume) des Piano-Parts und, falls nötig, die Stereobalance (Pan) sowie die Chorus- und Reverb-Send-Pegel ein. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 62.
- 6 Rufen Sie mit Hilfe der [▲]- und [▼]-Tasten das NtLmt-Display (PAGE 4) auf, und geben Sie einen Tastaturbereich für die unteren und oberen Parts an. Sie können zwischen den NtLmt-L- (Note Limit Low) und NtLmt-H- (Note Limit High) Displays wechseln, indem Sie die [◀]- und [▶]-Tasten drücken. Wählen Sie „C-2“ für die tiefste und „B2“ für die höchste Note aus.



- 7 Rufen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das MIDI-Receive-Channel-Display (Rcv Ch; PAGE 6) auf. Wählen Sie „1“ für „RcvCh“.
 - HINWEIS** Stellen Sie im MIDI-Modus im Trans-Ch-Display (PAGE 4) den MIDI-Transmit-Channel (MIDI-Sendekanal) auf 1 ein. Nun können Sie die Part-1-Voice innerhalb des unteren Bereichs spielen. Die zu Part 1 zugewiesene Voice kann über den MIDI-Receive-Channel 1 wiedergegeben werden.
- 8 Rufen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Mono/Poly-Display (PAGE 8) auf. Stellen Sie den Parameter auf „poly“ (polyphon) ein.

- 9 Rufen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Part-Modus-Display (PAGE 9) auf. Stellen Sie den Parameter auf „norm“ (normal) ein.

Mit den in den Schritten 3 bis 9 vorgenommenen Einstellungen können Sie nun die zu „P1“ (Part 1) zugewiesene und für MIDI-Empfangskanal 1 (RcvCh) festgelegte Streicher-Voice spielen — wenn Sie im Tastaturbereich von B2 und unterhalb spielen.

- 10 Nehmen Sie die Einstellungen für den oberen Part (Part 2) in gleicher Weise wie in den Schritten 3 bis 9 vor.

Wählen Sie für Part 2 eine Piano-Voice, die Einstellung „Note Limit Low“ bei „C3“ und „Note Limit High“ bei maximal „G8“. Stellen Sie den MIDI-Empfangskanal wie bei Part 1 auf 1 ein. Die Piano-Voice des Part 2 ertönt, wenn Sie Tasten oberhalb von C3 spielen.

HINWEIS Im Edit-Modus wird die Voice des ausgewählten Parts wiedergegeben.

HINWEIS Um zu vermeiden, daß die Voices ungenutzter Parts plötzlich wiedergegeben werden, sollten Sie die MIDI-Empfangskanäle für solche Parts auf „off“ stellen.

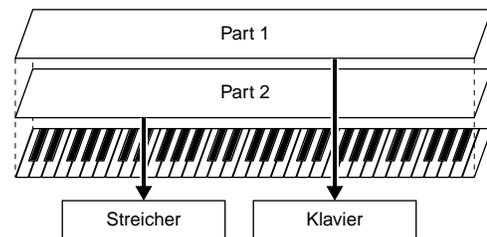
HINWEIS Im Multi-Edit-Modus gibt es noch viele weitere Part-spezifische Parameter. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 64.

- 11 Speichern Sie die Einstellungen in einem Multi, bevor Sie den Multi-Edit-Modus verlassen. Anleitungen zum Speichern eines Multi finden Sie auf Seite 50.

Nachdem Sie nun das Multi erzeugt und gespeichert haben, können Sie es innerhalb des Multi-Play-Modus jederzeit wieder aufrufen — und eine Streicher-Voice auf den Tasten B2 und darunter spielen, während Sie eine Piano-Voice auf den Tasten C3 und darüber spielen.

Überlagern von zwei Voices (Parts)

In der folgenden Abbildung finden Sie ein Anwendungsbeispiel für die Kombination von zwei Voices in einem Layer. In diesem Beispiel wird eine Streicher-Voice als Part 1 und eine Piano-Voice als Part 2 ausgewählt, und beide Parts werden gemeinsam gespielt (unisono).



Dieses Multi kann einfach erstellt und so eingestellt werden, daß Part 1 und Part 2 über den gesamten Tastaturbereich übereinander liegen.

- Stellen Sie für Part 1 und für Part 2 den Note-Limit-Low-Parameter auf „C-2“ und den Note-Limit-High-Parameter auf „G8“ ein.

HINWEIS Im Edit-Modus wird die Voice des ausgewählten Parts wiedergegeben.

Speichern der Einstellungen des S08 auf einem externen Gerät (Bulk Dump Send)

Mit Hilfe der Bulk-Dump-Funktion können Sie die Einstellungen des S08 an ein externes Gerät, beispielsweise an einen Computer, übertragen und dort speichern. Dies ist eine schnelle und bequeme Lösung zur Sicherung wichtiger Daten.

Sie können diese Funktion auch nutzen, um wichtige Daten des S08 für den Beginn eines Songs aufzuzeichnen, so daß Sie alle ursprünglichen Einstellungen und Daten automatisch zurücksetzen können, wenn Sie den Song wiedergeben.

In der folgenden Beschreibung wird dargestellt, wie Sie dies mit den Echtzeitaufnahme-Funktionen der mitgelieferten Sequenzersoftware (nur Windows) durchführen können. In diesem Beispiel wird eine der MIDI-Spuren zur Aufzeichnung der User-Multi-Daten verwendet.

HINWEIS Natürlich ist dieser Vorgang nicht auf den Einsatz mit der mitgelieferten Sequenzersoftware begrenzt; dies kann ebenso mit anderen Sequenzern ausgeführt werden. Spezielle Informationen und Betriebsanleitungen finden Sie in der Bedienungsanleitung (oder in der Hilfe) des jeweiligen Sequenzers.

HINWEIS Das tatsächlich zur hörende Ergebnis der Bearbeitung mit der beiliegenden Sequenzersoftware weicht möglicherweise leicht ab, je nachdem, welche Version der beiliegenden Sequenzersoftware und welchen Computer Sie einsetzen.

HINWEIS Vergewissern Sie sich, daß der S08 richtig an den Computer (Seite 14) angeschlossen ist. Weitere Informationen zu Einstellungen für die mitgelieferte Sequenzersoftware finden Sie in dem mit der Software mitgelieferten Online-Handbuch.

- 1 Wählen Sie im Multi-Modus das S08-Multi aus, das Sie übertragen möchten.
- 2 Drücken Sie die [JOB]-Taste, um den Multi-Job-Modus aufzurufen.
- 3 Wählen Sie im Multi-Job-Modus mit dem „BlkDmp“-Parameter (PAGE 5) den Datentyp für die Übertragung aus. Wählen Sie hier mit der [INC/DEC]-Taste die Einstellung „Curnt“ (Current) aus, um die gegenwärtig ausgewählten Multi-Daten zu übertragen. Drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste.



- 4 Geben Sie in der jeweiligen Sequenzersoftware eine MIDI-Spur für die Aufnahme an.



Wählen Sie den Track für die Aufnahme aus.

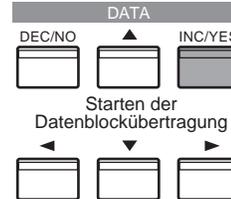


Drücken Sie zum Aktivieren des Standby-Modus der Aufzeichnung die Aufnahmetaste.

- 5 Drücken Sie nach dem Start der Aufnahme mit der Sequenzersoftware die [INC/YES]-Taste des S08, um die Daten zu senden.



Drücken Sie zum Aktivieren der Aufzeichnung die Play-Taste.



- 6 Halten Sie nach Abschluß der Datenübertragung die Aufnahme im Sequenzer an. Prüfen Sie das List-Fenster, um zu bestätigen, daß die Daten (im hexadezimalen Format angezeigt) von der Sequenzersoftware richtig empfangen und aufgezeichnet wurden.

HINWEIS Weitere Informationen zum Aufzeichnen und Speichern finden Sie in der mit der Sequenzer-Software mitgelieferten Online-Anleitung.

Wenn Sie nun die Song-Datei mit diesen aufgezeichneten Daten wiedergeben, werden die entsprechenden Multi-Einstellungen des S08 als systemexklusive Befehle (Seite 76) von der Sequenzer-Software gesendet.

HINWEIS Versuchen Sie für optimale Ergebnisse für das Wiedergabetempo die gleiche Einstellung wie für die Aufzeichnung zu verwenden.

HINWEIS Wenn Sie die User-Voice dem Part des ausgewählten Multis zuweisen, zeichnen Sie die User-Voice in gleicher Weise auf. Wählen Sie im Voice-Job-Modus im BlkDmp-Display (PAGE 3) die Einstellung „AllUS“ (All User Voices) aus. Übertragen Sie anschließend die Blockdaten auf gleiche Weise, wie das Multi.

HINWEIS Systemdaten (Utility und MIDI) des S08 können, falls notwendig, auch aufgezeichnet werden. Wählen Sie im Multi-Job- oder Voice-Job-Modus im BlkDmp-Display die Einstellung „System“.

HINWEIS Zum Speichern der Einstellungen des S08 senden Sie die folgenden drei Datentypen und speichern diese auf dem Computer.

- **All:** Alle Multis (Multi-Job-Modus)
- **AllUs:** Alle User-Voices (Voice-Job-Modus)
- **System:** System (Multi-Job- oder Voice-Job-Modus)

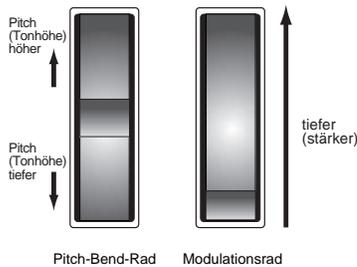
Verwenden von Controllern (Spielhilfen)

Der S08 ist mit einem Pitch-Bend- und einem Modulationsrad ausgestattet. Durch den Anschluß eines optionalen Fußreglers oder Fußschalters können Sie eine Vielzahl an Parametern (beispielsweise Ändern des Klangs, Ändern der Programmnummern usw.) mit den Füßen steuern — und mit den Händen können Sie frei auf der Tastatur spielen.

Pitch-Bend-Rad und Modulationsrad

Mit Hilfe des Pitch-Bend-Rades steuern Sie die Tonhöhe. Drehen Sie das Rad nach oben bzw. nach unten, um die Tonhöhe zu heben bzw. zu senken. Diese Funktionszuordnung kann auch umgedreht werden.

Je weiter Sie das Modulationsrad nach oben drehen, desto größer ist die auf den Klang angewendete Modulation.



HINWEIS Der Regelbereich des Pitch-Bend-Rades ist für jede Voice bzw. für jeden Part getrennt einstellbar. (Seiten 58 und 65)

HINWEIS Sie können auch die Modulationstiefe einstellen. Dem Rad können auch andere Parameter zugeordnet werden, zum Beispiel Volume (Lautstärke) oder Pan (Panorama-Position) (Seite 67).

HINWEIS Sie können das Modulationsrad auch zum Steuern des Klangs, der Amplitude (Volume), der Tonhöhe oder der Filtereinstellung der Voice einrichten. Mit dem Modulationsrad können Sie die folgenden Parameter steuern:

- MW Variation Effect Control Depth (VarCtl)
- MW Filter Control (FltCtl)
- MW LFO Pitch Modulation Depth (PMod)
- MW LFO Filter Modulation Depth (FMod)
- MW LFO Amplitude Modulation Depth (AMod)

MW/AC1/LFO Control Depth Edit PAGE-Nummer

		PMod	FMod	FltCtl	AMod	VarCtl
NORMAL VOICE	MW	ELEMENT 8	ELEMENT 8	ELEMENT 7	ELEMENT 8	COMMON 16
	AC1		ELEMENT 10	ELEMENT 9	ELEMENT 10	COMMON 17
	LFO	ELEMENT 34	ELEMENT 34		ELEMENT 34	
MULTI	MW	PART 18	PART 18	PART 17	PART 18	COMMON 20
	AC1		PART 21	PART 20	PART 21	COMMON 21

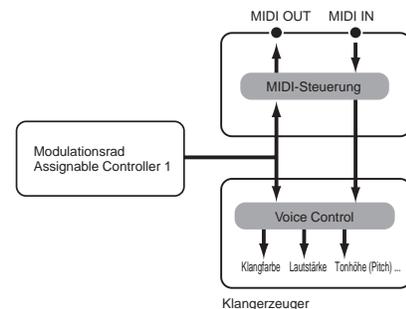
Die Nummern in jeder Spalte geben die Display-PAGE an, auf der sich der Parameter für die Steuerungsintensität für MW/AC1/LFO befindet.

Falls auch ein Vibrato angewendet wird und Sie möchten nur die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) mit dem Modulationsrad steuern, stellen Sie den PMod-Parameter (der dem gleichen Regler oder LFO zugewiesen ist) auf „0“.

HINWEIS Sie können die Controller-Einstellungen des Voice-Modus in den Multi-Modus kopieren (Seite 49).

Controller und externe MIDI-Steuerung

Dem Modulationsrad und dem Assignable Controller (AC - zuweisbarer Controller, siehe unten) können verschiedene Controller-Funktionen zugewiesen werden. Neben diesen weiteren Funktionen können die Controller auch zur Steuerung von Klang, Lautstärke, Tonhöhe und Filtereinstellungen benutzt werden. Bei Bedienung des Controllers wird nicht nur der integrierte Klangerzeuger des S08, sondern gleichzeitig auch die an den MIDI OUT-Buchsen ausgegebenen MIDI-Daten beeinflusst.



HINWEIS Bei aktivem MULTI-Modus wird damit der Part gesteuert, bei dem die Sendekanaleinstellung des MIDI-Modus (PAGE 4) mit der Empfangskanaleinstellung von Multi-Part-Edit (PAGE 6) übereinstimmt.

AC1 (Assignable Controller 1)

Der AC1 (Assignable Controller 1 - zuweisbarer Controller 1) kann über einen externen MIDI-Controller (beispielsweise ein am MIDI-Keybord angeschlossenes Fußreglerpedal) bedient werden. Indem Sie hier die AC1-Controller-Nummer passend zum Controller des angeschlossenen MIDI-Gerätes einstellen, können Sie den MIDI-Controller verwenden, um den Klang entsprechend den Einstellungen der anderen AC1-Parameter — wie AC1FltCtl, AC1 FMod/PMod oder AC1 VarCtl für den Variation-Effekt — zu beeinflussen.

Wenn Sie beispielsweise die Einstellung für AC1 auf „2“ einstellen, können Sie einen an das externe MIDI-Gerät angeschlossenen Breath-Controller (Atemsteuerung) verwenden, um die Voice des Parts zu steuern.

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie sicherstellen, daß die anderen Empfindlichkeitsparameter (AC1FltCtl, AC1 FMod/PMod oder AC1VarCtl für den Variation-Effekt) wie gewünscht eingestellt sind.

Fußreglerpedal

Ein an der rückseitigen Buchse FOOT CONTROLLER (Seite 15) angeschlossener Fußregler (Sonderzubehör, z.B. FC7) kann die Steuerung eines beliebigen Controller-Parameters übernehmen (Seite 39). Durch die Verwendung eines Fußreglers zur Parametersteuerung haben Sie beide Hände frei, um auf der Tastatur zu spielen (oder um andere Regler zu bedienen). Dies ist bei Live-Aufführungen sehr praktisch.

HINWEIS Wenn Sie die AC1-Controller-Nummer auf die gleiche Controller-Nummer wie für den Fußregler einstellen, können Sie mit Hilfe des Fußreglers die folgenden Parameter für jeden Part oder für jede Voice kontinuierlich steuern.

- AC1 Filter Control
- AC1 LFO Filter Modulation Depth
- AC1 LFO Amplitude Modulation Depth
- AC1 Variation Effect Control Depth

Die Controller-Nummer für AC1 kann auf den folgenden Seiten eingestellt werden:

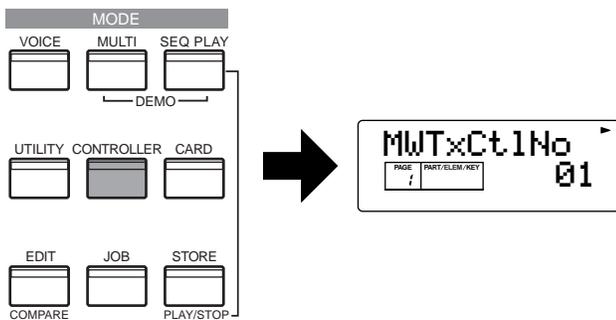
Multi Part Edit PAGE 19 (bei Steuerung im MULTI-Modus)
Controller PAGE 8 (bei Steuerung im VOICE-Modus)

Weitere Informationen zum Einstellen der Controller-Nummern für den Fußregler finden Sie im nächsten Abschnitt.

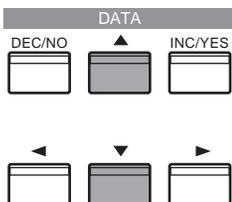
Verwenden des Fußreglers zum Steuern von Parametern

Beim Live-Spiel bleiben durch Einsatz des Fußreglers die Hände frei, so daß Sie auf der Bühne weiterhin beidhändig spielen oder auch Song- oder Spielfunktionen steuern können. Im folgenden Beispiel wird erläutert, wie Sie den Fußregler so einstellen können, daß er das Modulationsrad ersetzen kann.

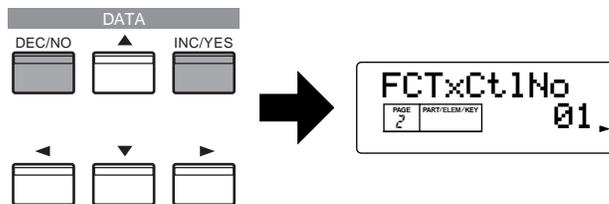
- 1 Drücken Sie die [CONTROLLER]-Taste, um den CONTROLLER-Modus aufzurufen.



- 2 Drücken Sie die [▲]- und [▼]-Tasten, um die Anzeige zur Einstellung der Controller-Nummer des Fußreglers (FCTxCt1No; PAGE 2) aufzurufen.



- 3 Wählen Sie mit Hilfe der [INC/DEC]-Taste die „01“ (Modulationsrad) aus.



Mit dem Fußregler können Sie nun die gleichen Steuerfunktionen wie mit dem Modulationsrad durchführen.

HINWEIS Weitere Informationen über die Spielhilfen (Controller) und die von ihnen erzeugten Control-Events finden Sie in der separaten Datenliste.

Fußschalter

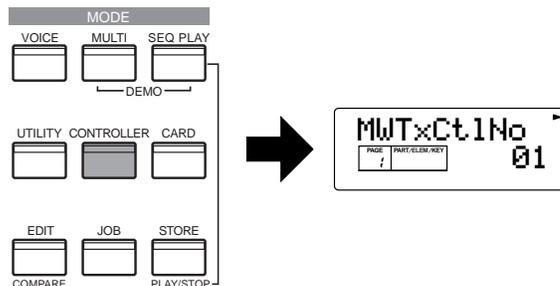
Eine Reihe von Parametern können Sie über einen an der Buchse FOOT SWITCH (Seite 15) angeschlossenen Fußschalter (z.B. Yamaha-Zubehör FC4 oder FC5) steuern. Dieser Anschluß ist für Parameter mit Schaltfunktion vorgesehen (Zustände ein und aus), wie beispielsweise Erhöhen oder Vermindern der Voice- oder Multi-Nummer, und kann nicht zur kontinuierlichen Steuerung eines Parameters verwendet werden. Vom Hersteller wurde hierfür die Steuerung des Sustain-Effekts (FSTxCt1No = 64) zugewiesen.

HINWEIS Weitere Informationen zum Einstellen der Controller-Nummern für den Fußschalter finden Sie im nächsten Abschnitt. Weitere Informationen über die Spielhilfen (Controller) und die von ihnen erzeugten Control-Events finden Sie auf Seite 73 sowie in der separaten Datenliste.

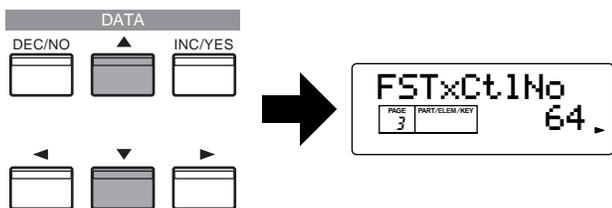
Verwenden des Fußschalters zum Weiterschalten durch Programme

Bei einer Live-Aufführung können Sie den Fußschalter so einstellen, daß Sie Voices oder Multis mit den Füßen umschalten können, ohne daß Sie die Hände von der Tastatur nehmen müssen. Wenn Sie beispielsweise die Voices bzw. Multis im Memory fortlaufend (wie Sie sie benötigen) angeordnet haben, können Sie diese mit dem Fußschalter während Ihrer Aufführung einfach nacheinander abrufen. In den folgenden Anleitungsschritten wird erläutert, wie Sie dabei vorgehen.

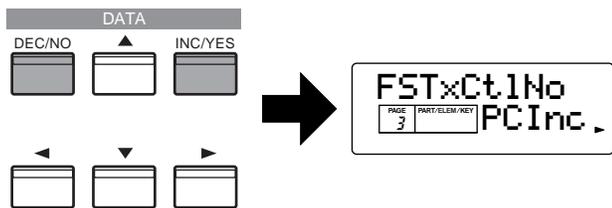
- 1 Drücken Sie die [CONTROLLER]-Taste, um den CONTROLLER-Modus aufzurufen.



- 2 Drücken Sie die [▲]- und [▼]-Tasten, um die Anzeige zur Einstellung der Controller-Nummer des Fußschalters (FSTxCt1No; PAGE 3) aufzurufen.



- 3 Drücken Sie die [INC/DEC]-Taste die „96“ (PCInc) auszuwählen. (Oder: Geben Sie die Zahl 96 ein und drücken Sie die [ENTER]-Taste.)



Im Voice-/Multi-Modus können Sie nun mit dem Fußschalter durch die Programmnummern weiterschalten.

Primäre Controller-Nummer und Funktion

MW/AC1/FC (Variabler Regler)	FS (Ein-/Aus-Schalter)
7 Volume (Lautstärke)	64 Hold 1 (Sustain)
10 Pan (Stereobalance)	65 Portamento-Schalter
11 Expression (Ausdruck)	66 Sostenuto
71 Harmonic Contents (Resonance) (Harmonischer Gehalt, Resonanz)	67 Soft Pedal (Leisepedal)
72 Release Time (Ausklangzeit)	96 Program Change INC (Programmänderung +1)
73 Attack Time (Einschwingzeit)	97 Program Change DEC (Programmänderung -1)
74 Brightness (Klanghelligkeit)	98 PLAY/STOP (Wiedergabe/Stop)
75 Decay Time (Verzögerungszeit)	
76 Vibrato Rate (Vibrato-Geschwindigkeit)	
77 Vibrato Depth (Vibrato-Tiefe)	
78 Vibrato Delay (Vibrato-Verzögerung)	
91 Reverb Send Level (Hallpegel)	
93 Chorus Send Level (Chorus-Pegel)	
94 Variation Effect Send Level (Variation-Pegel)	

Siehe Seite 73.

Steuern der Zeiten und Pegel der Tonhöhen-, Filter- und Amplitudenhüllkurve ohne die Controller (PAGE-Nummer für „Normal Voice Element“)

Sie können die verschiedenen Parameter anhand der Notenposition oder mit der Velocity (Anschlagsstärke) steuern.

In dieser Tabelle finden Sie die entsprechenden PAGES im Display für die verschiedenen Parameter. Wenn Sie beispielsweise die Filtergrenzfrequenz sowie den AEG-Pegel über die Anschlagsstärke steuern möchten, können Sie die entsprechenden Parameter in PAGE 14-1/26-1 einstellen.

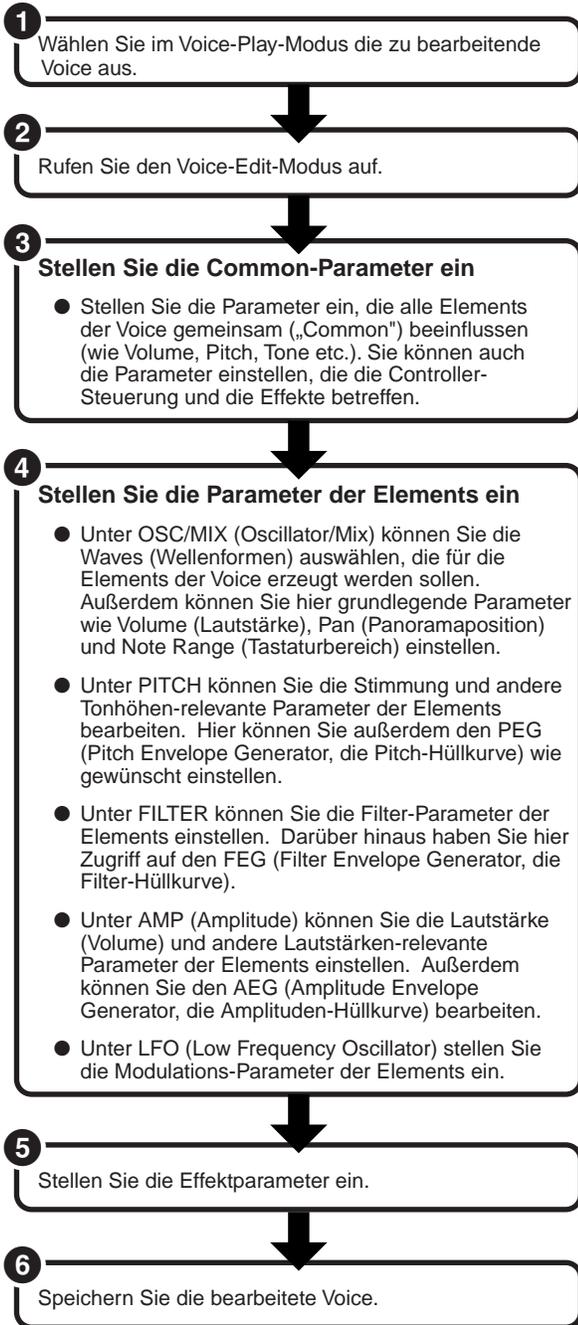
Kontrollparameter	Zielparameter											
	PITCH (P)			FILTER (F)					AMP (A)			
	PITCH	PEG		FILTER		FEG			AMP	AEG		
	Rate	Level	Cutoff	Resonance	Rate	Attack Rate	Andere Rates	Rate		Attack Rate	Level	
Velocity Sensitivity		12-1	12-2	14-1	14-2		22-1	22-2	(MULTI PART 10) (VOICE COMMON 4) (CONROLLER 5)		26-2	26-1
Scaling Sensitivity (Maßstabempfindlichkeit)	8-1	11-1		18-1		21				25		30
Scaling (BP/Ofs) (Skalierung - Break Point und Offset)				15/16/17					27/28/29			
EG Rate/EG-Pegel	9/10			19/20					23/24			

Voice-Bearbeitung

Im folgenden Vorgang werden Ihnen die Grundlagen für das Erstellen und Bearbeiten von Voices vermittelt.

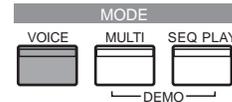
Dies ist natürlich nur ein Beispiel. Es steht Ihnen vollkommen frei, jeden der Parameter nach Belieben anders einzustellen. Einzelheiten zu allen Parametern finden Sie im Referenzteil dieser Bedienungsanleitung (Seite 58).

HINWEIS Alle Parametereinstellungen werden mit der betreffenden Voice gespeichert.



1 Auswählen einer Voice für die Bearbeitung

Wählen Sie den Voice-Play-Modus aus, indem Sie die [VOICE]-Taste drücken.



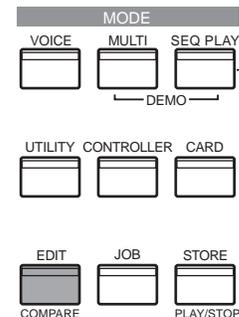
Wählen Sie die Nummer der Voice aus, die Sie bearbeiten möchten (Seite 29).

HINWEIS Wenn Sie eine Voice erstellen möchten, indem Sie eine vorhandene Voice bearbeiten, wählen Sie möglichst eine Voice aus, die dem gewünschten Ergebnis schon recht nahe kommt. So können Sie umfangreiche Bearbeitungsvorgänge vermeiden und schnell und einfach zu guten Ergebnissen gelangen. Wenn Sie eine Voice von Grund auf neu erstellen möchten, initialisieren Sie eine Voice im internen User-Speicher mit der praktischen Initialize-Funktion (im Voice-Job-Modus). Weitere Informationen hierzu finden Sie auf den Seite 48.

2 Aufrufen des Voice-Edit-Modus

Die gesamte Erzeugung und Bearbeitung einer Voice erfolgt im Voice-Edit-Modus.

Den Voice-Edit-Modus rufen Sie auf, indem Sie im Voice-Play-Modus die [EDIT]-Taste drücken.



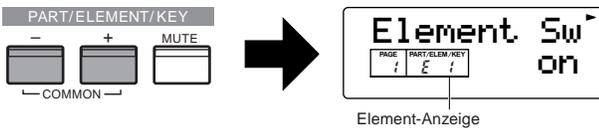
Common-Edit und Bearbeiten einzelner Elemente

Voices bestehen aus bis zu vier Elementen (Seite 21). Im „Common Edit“ (gemeinsame Bearbeitung) werden die Einstellungen vorgenommen, die für alle vier Elemente gemeinsam gelten. Der Voice-Edit-Modus besteht aus Displays für Common Edit und für die Bearbeitung der einzelnen Elemente. Drücken Sie im Voice-Edit-Modus gleichzeitig die [-] und [+] -Tasten, um zwischen den Common-Edit-Displays und den Displays zur Bearbeitung einzelner Elemente zu wechseln.

Common-Edit-Displays



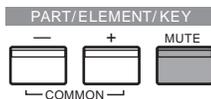
Element-Edit-Displays



HINWEIS Genau wie im Voice-Edit-Modus können Sie im Multi-Edit-Modus zwischen den Common-Edit-Displays und den Part-Edit-Displays wechseln.

Ein- und Ausschalten von Elementen (oder Tasten/Parts) (Mute - Stummschalten)

Ein Element kann im Edit-Modus durch Drücken der [MUTE]-Taste vorübergehend ein- und ausgeschaltet werden. Der Indikator eines ausgeschalteten Elements blinkt. So können Sie die anderen Elemente einer Voice stummschalten, um die Veränderungen des Elements zu hören, das Sie gerade bearbeiten.



HINWEIS Im Multi-Modus (einschließlich Play-Modus) können Parts genau wie im Voice-Edit-Modus vorübergehend ein- und ausgeschaltet werden.

Die Compare-Funktion

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die bearbeitete Voice bzw. das bearbeitete Multi mit einer Version vor dem Bearbeiten vergleichen.

1 Drücken Sie im Edit-Modus die [COMPARE (EDIT)]-Taste. Daraufhin blinkt die EDIT-LED, und es wird wieder der Zustand hergestellt, der vor der Bearbeitung herrschte.

HINWEIS Solange die Compare-Funktion aktiviert ist, können die [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten nicht zur Bearbeitung verwendet werden.

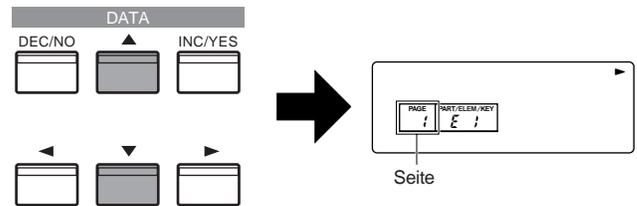
2 Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste, um die Compare-Funktion zu deaktivieren und die Werte der bearbeiteten Voice wiederherzustellen.

HINWEIS Die Compare-Funktion steht auch im Multi-Edit-Modus zur Verfügung.

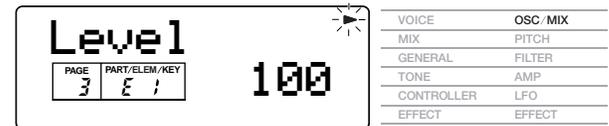
HINWEIS Die Multi-Parameter, die Sie nicht vom Bedienfeld aus einstellen können, werden initialisiert, wenn Sie die Compare-Funktion im Multi-Edit-Modus anwenden.

Umschalten zwischen Displays und Werteingabe

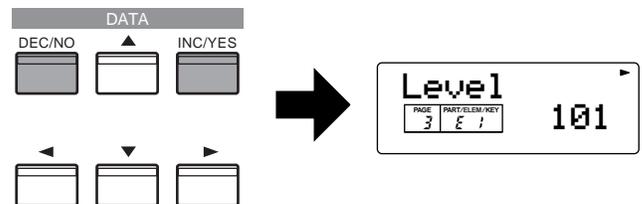
Nach Auswahl eines Common-Edit-Displays oder eines Edit-Displays eines der Elemente 1 bis 4 können Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten zu anderen Displays umschalten.



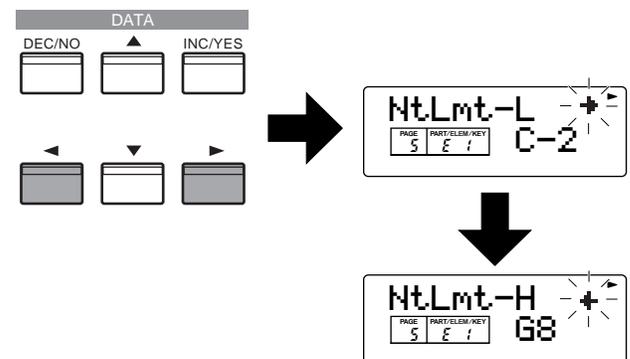
Für den S08 steht eine Vielzahl von Parametern zur Verfügung. Wenn Sie die Displayseiten umschalten, zeigt ein Pfeil rechts im Display auf die Parameterübersicht auf dem Bedienfeld, und zeigt dadurch an, was dies für ein Parameter ist und zu welchem Bereich des Instruments er gehört.



Stellen Sie mit den [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten jeden Parameterwert einzeln ein.



Für einige Parameter gibt es mehrere PAGES, was in der rechten oberen Ecke des LC-Displays durch einen gesonderten Pfeil (,→“) angezeigt wird (siehe unten). Wählen Sie mit Hilfe der [◀]/[▶]-Tasten diese PAGES aus.



3 Einstellen der Common-Parameter

Jede Voice besteht aus bis zu vier Elementen. Im folgenden finden Sie die Parameter erklärt, die allen Elementen gemeinsam sind.

● GENERAL (Common General)

Auf den PAGES 1 bis 4 können Sie den Voice-Namen, die Voice-Output-Einstellungen und andere allgemeine Parameter einstellen.

● CONTROLLER (Common Controller)

Auf den PAGES 5 bis 10 können Sie zahlreiche Funktionen für Regler im Bedienfeld (beispielsweise Modulation- und Pitch-Bend-Räder) und für an der Rückseite angeschlossene Regler zuweisen und einstellen. Beispielsweise können Sie Parameter zum Modulationsrad zuordnen, so daß Sie den Klang der Voice in Echtzeit ändern können. Weitere Informationen über die weitere Nutzung der Controller finden Sie auf Seite 38.

● EFFECT (Common Effect)

Auf den PAGES 11 bis 17 können Sie die Effektparameter für die Voice einstellen. Es gibt System-Effekte (Reverb und Chorus) und Variation-Effekte.

4 Einstellen der Element-Parameter

HINWEIS Die Element-Einstellungen, deren Element-Schalter ausgeschaltet ist („off“), lassen sich nicht ändern; in diesem Fall erscheint im Display der Eintrag „***“.

Bearbeitetes Element abhören (Überprüfen der Voice-Struktur und des Stummschaltens (Muting))

Da Voices aus maximal vier Elementen bestehen, können Sie die vorgenommenen Änderungen besser hören, wenn Sie nur die Elemente einstellen, die Sie für den Klang bearbeiten.

Prüfen Sie mit den folgenden Schritten, wie viele Elemente in der Voice verwendet werden.

HINWEIS Sie können die Anzahl der verwendeten Elemente auch prüfen, indem Sie in der separaten Datenliste in der Voice-Liste nachschlagen.

- 1 Drücken Sie im Voice-Edit-Modus die [+]- oder [-]-Taste, um zum Element-Edit-Display zu wechseln.
- 2 Wechseln Sie mit der [▲]-Taste zum Element-Sw-Display (PAGE 1).
- 3 Verschieben Sie den Cursor mit dem [+]/[-]-Tasten auf das gewünschte Element. Die zu bearbeitenden Voice setzt sich aus den mit „on“ gekennzeichneten Elementen zusammen.

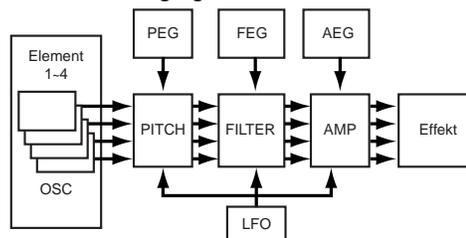
Sie können beispielsweise prüfen, welche Elemente welchen speziellen Klang einer Voice aus den Elementen 1 und 2 erzeugen — führen Sie dazu die folgenden Schritte aus.

- 4 Verschieben Sie den Cursor auf das Element 1 (E1). Verwenden Sie dazu die [-]-Taste.
- 5 Drücken Sie die [MUTE]-Taste. E1 blinkt und das ausgewählte Element ist stummgeschaltet. Wenn Sie eine Taste spielen, klingt nun nur Element 2. Durch erneutes Drücken der [MUTE]-Taste heben Sie die Stummschaltung auf.
- 6 Verschieben Sie mit Hilfe der [+]-Taste den Cursor auf das Element 2 (E2).
- 7 Drücken Sie die [MUTE]-Taste. E2 blinkt und das ausgewählte Element ist stummgeschaltet. Wenn Sie eine Taste spielen, klingt jetzt nur noch Element 1. Durch erneutes Drücken der [MUTE]-Taste heben Sie die Stummschaltung auf.

Wenn Sie die oben beschriebenen Schritte durchführen, können Sie den Klang des jeweiligen Elements prüfen, das Sie bearbeiten möchten, und die anderen Elemente stummschalten, so daß Sie die vorgenommenen Änderungen deutlich hören können.

Heben Sie nach Abschluß der Bearbeitung die Stummschaltung für alle Elemente auf. Jetzt erklingen alle Elemente (einschließlich der von Ihnen bearbeiteten) zusammen, so daß Sie hören können, wie die Änderungen den Gesamtklang der Voice beeinflußt haben.

Element-Edit-Vorgang



● OSC/MIX (Oscillator/Mix)

Auf den PAGES 1 bis 6 können Sie die verschiedenen Parameter einstellen, welche die Wellenformen (Waveform) steuern, die der Voice zugrunde liegen. Sie können die Welle (Wave) wählen, die dem Element zugrunde liegt, die Lautstärke und den Notenbereich jedes Elements usw.

Element Sw (Element Switch)

Hiermit können Sie jedes Element ein- oder ausschalten.

Wave-Nummer

Hier können Sie die Wave für jedes Element auswählen.

Level (Pegel)

Pan (Stereobalance)

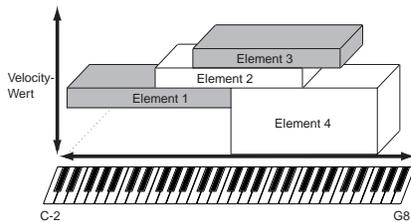
Stellen Sie hier die Lautstärke (Output Level) und die Stereoposition (Panorama) für jedes einzelne Element ein.

NtLmt-L/H (Note Limit Low/High)

VelLmt-L/H (Velocity Limit Low/High)

Hier stellen Sie den Tonumfang jedes Elements (den Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element Töne erzeugt) und die Anschlagempfindlichkeit

(Velocity Response, der Bereich der Anschlagstärke, bei der dieses Element Töne erzeugt) ein. Jedes Element kann unterschiedlich eingestellt werden. Mit diesen Parametern können Sie Elemente schichten („layern“) und deren Ausgabe steuern. Zum Beispiel können Sie einem Element den oberen Tastaturbereich und einem anderen einen tieferen Bereich zuordnen. So können Sie in ein und derselben Voice zwei verschiedene Klänge für verschiedene Tastaturbereiche einrichten, oder Sie lassen die beiden Elementbereiche überlappen, so daß die Klänge sich in einem bestimmten Bereich überlagern. Darüber hinaus können Sie jedes Element so einstellen, daß es nur auf Velocity-Werte eines bestimmten Wertebereichs reagiert, so daß das eine Element bei weicheren Tastenanschlägen klingt und das andere nur bei härterem Anschlag aktiv wird.



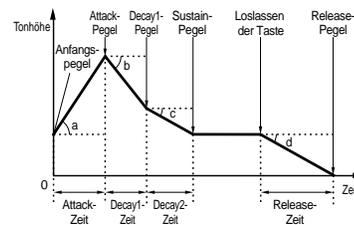
HINWEIS Im Multi-Modus können für jeden einzelnen Part ähnliche Einstellungen vorgenommen werden.

● PITCH

Auf den PAGES 7 bis 12 können Sie die Grundtonhöhen-Parameter für jedes Element einstellen. Sie können Elemente verstimmen, eine Tonhöhenkalibrierung anwenden usw. Mit Hilfe des PEG (Pitch Envelope Generator - Pitch-Hüllkurvengenerator) können Sie auch den zeitlichen Verlauf einer Tonhöhenänderung steuern.

PEG (Pitch Envelope Generator)

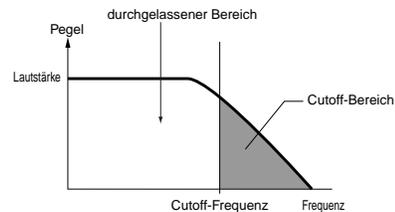
Sie können für die Hüllkurve vier Rate-Parameter (die die Zeitdauer der Tonhöhenänderung von einem „Level“ zum nächsten bestimmen) und fünf Level-Parameter (die das Ausmaß der Tonhöhenänderung bestimmen) einstellen, die in dem Moment beginnt, an dem eine Taste gedrückt wird, und endet, wenn der Klang stoppt. Mit den Einstellungen „Initial Level“ (Anfangspegel) und „Attack Rate“ (Einschwingzeit) bestimmen Sie, mit welcher Tonhöhe die Note beim Anschlagen einer Taste beginnt sowie die Zeit, innerhalb der die Tonhöhe vom „Initial Level“ (Anfangspegel) auf den „Attack Level“ ansteigt oder abfällt. Mit „Decay 1 Rate“ und „Decay 2 Rate“ stellen Sie die Zeit ein, bis die Tonhöhe das „Decay 1 Level“ bzw. „Decay 2 Level“ erreicht. Schließlich bestimmen die Parameter „Release Rate“ und „Release Level“, auf welchen Wert und in welcher Zeit die Tonhöhe nach dem Loslassen der Taste verändert wird. In der folgenden Abbildung verdeutlichen die Buchstaben a bis d die Rate-Einstellungen von Attack bis Release. Je größer der Wert für jede Rate, desto schneller wird die Tonhöhe von einem Level zum nächsten geändert — mit anderen Worten: Die Zeitdauer der Tonhöhenveränderung von Level zu Level wird kürzer. Darüber hinaus können Sie die „Velocity Sensitivity“ (Anschlagempfindlichkeit) und andere Parameter nach Bedarf einstellen.



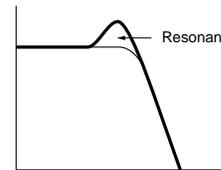
● FILTER

Auf den PAGES 13 bis 22 können Sie mit dem Filter die Klangcharakteristik für jedes einzelne Element ändern, indem Sie die Obertöne (Harmonische), die in der Wellenform enthalten sind, anpassen. Der S08 verfügt über einen LPF („Low Pass Filter“, Tiefpaßfilter). Nur Frequenzen unterhalb dieses Wertes werden durchgelassen. Zusätzlich können Sie den Betrag für die Resonanz (harmonisches Boosting) einstellen, das auf das Signal im Bereich der Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) angewendet wird. Auf diese Weise können Sie dem Klang einen speziellen Charakter verleihen.

Cutoff-Frequenz



Resonanz



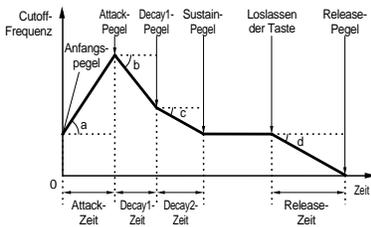
HINWEIS Das Filter steht auch in jedem Multi-Part zur Verfügung.

Sie können auch den FEG-Wert (Filter Envelope Generator; Filterhüllkurvengenerator) einstellen, mit dem Sie den Filterparametern einen zeitlichen Verlauf aufprägen können. So erhalten Sie eine dynamische Änderung der Klangcharakteristik. Im folgenden wird die Funktionsweise des FEG dargestellt.

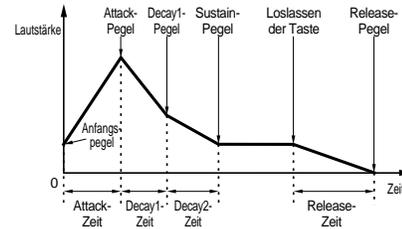
FEG (Filter Envelope Generator)

Es stehen fünf Rate-Einstellungen (Regeln die Geschwindigkeit der Klangveränderung) und fünf Level-Einstellungen (Regeln das Ausmaß der angewendeten Filterung) zur Verfügung. Sobald eine Taste gedrückt wird, wird das Filter auf die Einstellung „Initial Level“ fixiert und dort so lange gehalten, wie mit der Einstellung „Hold Rate“ bestimmt wurde. Das Ausmaß, wie die Filterfrequenz danach geändert wird, wird durch die Level-Einstellungen Attack, Decay 1 und 2 bestimmt. Die Zeitdauer, in der diese Änderungen vollzogen werden, wird durch die Rate-Einstellungen Attack, Decay 1 und 2 bestimmt. Die Klangänderung nach dem Loslassen der

Taste wird schließlich durch die Einstellungen „Release Rate“ und „Release Level“ bestimmt. In der folgenden Abbildung verdeutlichen die Buchstaben a bis d die Rate-Einstellungen von Attack bis Release. Je größer der Wert für jede Rate, desto schneller wird die Filtereinstellung von einem Level zum nächsten geändert — mit anderen Worten: Die Zeitdauer der Filteränderung von Level zu Level wird kürzer. Darüber hinaus können Sie die „Velocity Sensitivity“ (Anschlagempfindlichkeit) und andere Parameter nach Bedarf einstellen.



In der folgenden Abbildung verdeutlichen die Buchstaben a bis d die Rate-Einstellungen von Attack bis Release. Je größer der Wert für jede Rate, desto schneller wird die Filtereinstellung von einem Level zum nächsten geändert — mit anderen Worten: Die Zeitdauer der Lautstärkeänderung von Level zu Level wird kürzer. Darüber hinaus können Sie die „Velocity Sensitivity“ (Anschlagempfindlichkeit) und andere Parameter nach Bedarf einstellen.



● AMP (Amplitude)

Auf den PAGES 23 bis 31 können Sie die Lautstärke der einzelnen Elemente einstellen, nachdem diese mit den OSC (Oscillator)-, PITCH- und FILTER-Parametern bearbeitet worden sind. Daneben können Sie auch die endgültige Lautstärke an den Ausgängen einstellen.

In der eingestellten Lautstärke werden die Signale der einzelnen Elemente an das nächste Effektmodul übergeben.

Mit Hilfe der Einstellungen des AEG (Amplitude Envelope Generator - Amplituden-Hüllkurvengenerator) können Sie auch den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeänderung einstellen.

HINWEIS Die Endlautstärke für alle Elemente wird mit dem Parameter „Total Vol (Total Volume)“ in Common-Edit PAGE 2 eingestellt.

Beispiel für die AEG-Einstellungen

Category (Kategorie)	AEG Rate				AEG Level		
	AtkR	Dcy1R	Dcy2R	RelR	InitL	Dcy1L	SusL
Piano	127	34	12	65	0	124	0
Organ (Orgel)	127	10	0	100	255	255	255
Guitar (Gitarre)	127	33	16	93	255	200	107
Bass (Baß)	127	33	0	95	0	0	0
Strings (Streicher)	63	18	0	43	0	250	200
Brass (Blechbläser)	127	39	0	73	0	234	0
Reed/Pipe (Rohrblattinstrumente/Flöte)	127	39	0	83	0	234	0
Synth Lead	106	18	0	77	0	255	255
Synth Pad	64	26	0	42	0	250	200

Level- (Volume-)bezogene Parameter

Parameter	Typ	PAGE
VOLUME-Schieberegler	Bedienfeld	
Total Vol	Multi Common Edit	2
Volume	Multi Part Edit	2
Total Lvl	Voice Common Edit	2
Total Vol	Voice Common Edit	2
Level (Pegel)	Voice Element Edit	3
Level (Pegel)	Voice Key Edit	1

AEG (Amplitude Envelope Generator)

Sie können vier Rate-Einstellungen (Zeitdauer der Lautstärkeveränderung) und drei Level-Einstellungen (tatsächliche Lautstärke) festlegen. Wenn Sie eine Taste drücken, wird die Lautstärke in der durch die „Attack Rate“ festgelegten Zeit auf das „Initial Level“ verändert. Von dort aus wird die Lautstärke mit der „Decay 1 Rate“ erst auf den „Decay Level“, und dann mit der „Decay 2 Rate“ auf den „Sustain Level“ verändert. Sobald die Taste losgelassen wird, wird die Lautstärke in der durch die „Release Rate“ festgelegten Geschwindigkeit ganz auf „0“ gebracht.

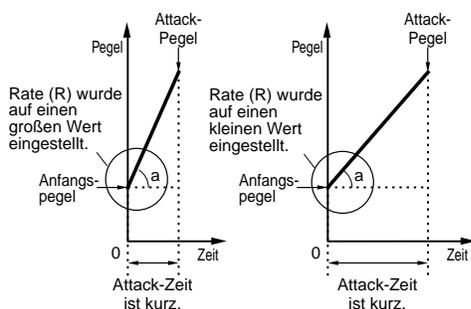
EG-Rate und EG-Time (Voice-Modus)

Der EG (Envelope Generator, Hüllkurvengenerator) formt den Ausgangspegel des Elements von dem Zeitpunkt des Tastenanschlags bis zu dem Moment, in dem die Lautstärke nach dem Loslassen der Taste bis auf Null ausgeklungen ist. Der „Level“ (Pegel; in der folgenden Abbildung die Y-Achse) kann je nach verwendetem EG ein anderer Aspekt des Klangs sein. Beim PEG (Pitch-EG) entspricht der „Level“ der Tonhöhe. Beim FEG (Filter-EG) entspricht der „Level“ der Cutoff-Frequenz. Beim AEG (Amplituden-EG) entspricht der „Level“ der Lautstärke.

Das zeitliche Verhalten des EGs wird durch die Rate-(R) Parameter gesteuert. Der Rate-Parameter verweist auf die Zeitdauer zwischen zwei benachbarten Pegeln (beispielsweise die Zeit für den Anstieg vom „Initial Level“ zum „Attack Level“).

In der folgenden Abbildung wird die unterschiedliche Beeinflussung des Klangs durch die Rate-Einstellungen dargestellt. Um die Zeit

zwischen den Pegeländerungen zu verlängern, stellen Sie Rate (R) auf einen kleinen Wert ein.



EG-Typen

EG + Cutoff → FEG
 Pitch → PEG
 Amplitude (Volume) → AEG

● LFO (Low Frequency Oscillator)

Auf den PAGES 32 bis 35 können Sie den LFO (Niederfrequenzoszillator) einstellen, welcher (wie der Name schon sagt) Wellenformen mit niedrigen Frequenzen erzeugt. Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, das Filter oder die Amplitude jedes Elements variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Die tatsächlich zur Verfügung stehenden LFO-Parameter sind jedoch vom Elementtyp abhängig.

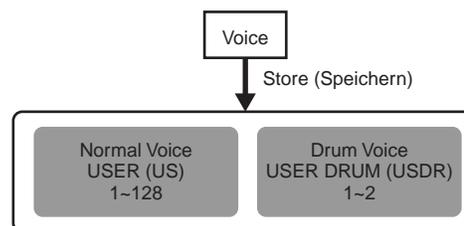
Der LFO ist in der Lage, viele Effekte auf unterschiedliche Weise zu erzeugen. Durch Modulation der Tonhöhe innerhalb eines einstellbaren Tonfrequenzbereichs wird ein Vibrato erzeugt. Durch Modulation des Filters innerhalb eines einstellbaren Filterfrequenzbereichs werden Wah-Wah- und dynamische Filter-Sweep-Effekte erzeugt. Durch Modulation der Lautstärke (oder Amplitude) innerhalb eines einstellbaren Lautstärkebereichs wird ein Tremolo erzeugt.

5 Einstellen der Effekt-Parameter

Ein Anwendungsbeispiel für den Einsatz des Effekts finden Sie auf Seite 46.

6 Speichern bearbeiteter Voices

Sie können bis zu 128 neue/bearbeitete Normal Voices und bis zu 2 neue/bearbeitete Drum Voices im internen Speicherbereich für eigene Speicherplätze (User Memory) speichern.



Sobald Sie eine Voice speichern, gehen alle zuvor existierenden Daten am Speicherort verloren. Wichtige Daten sollten Sie vorher immer auf einem Computer oder auf einem anderen Speichermedium sichern.



Weitere Informationen zum Speichern von Voices finden Sie auf Seite 50.

Effekte

In der Endphase der Programmierung können Sie die Effektparameter einstellen, um den Charakter des Klangs weiter zu verändern.

Der S08 besitzt zwei System-Effektmodule (Reverb und Chorus) sowie ein Variation-Effektmodul (siehe unten). Für jede Voice (im Voice-Modus) und für jedes Multi (im Multi-Modus) können Sie verschiedene Effekteinstellungen wählen, wenn auch die Signalwege zwischen den Effekteinheiten von Fall zu Fall variieren können.

Reverb

Die Reverb- (Hall) Einheit bietet 17 verschiedene Reverb-Effektarten, darunter realistische Simulationen des Halls, der die natürliche Akustik in Sälen oder Räumen charakterisiert. Im Multi-Modus gelten Ihre Reverb-Einstellungen für das gesamte Multi.

Im Voice-Modus können Sie den Reverb-Send-Parameter (Hallanteil) für jede einzelne Voice einstellen.

Chorus

Das Chorus-Modul umfaßt 17 Chorus-artige Effekte, darunter auch „Flanger“ und andere. Die meisten dieser Effekte verleihen dem Klang mehr Fülle. Im Multi-Modus gelten Ihre Chorus-Einstellungen für das gesamte Multi. Im Voice-Modus können Sie den Chorus-Send-Parameter (Chorusanteil) für jede einzelne Voice einstellen.

Variation

Im Variation-Block stehen insgesamt 54 verschiedene Effekttypen zur Verfügung. Es gibt herkömmliche Effekten (z. B. Reverb) zur Klangverfeinerung, aber auch ausgefallene Effekttypen (z. B. Verzerrung) für drastische Klangänderungen oder zur Erzeugung völlig neuer Klänge.

HINWEIS Einzelheiten zu den verschiedenen Effekttypen finden Sie in der Effektypliste der separaten Datenliste.

System- und Insertion-Effekte

Die Effekteinheiten des S08 können als System- oder Insertion-Effekte benutzt werden. Reverb und Chorus sind immer System-Effekte, d. h. sie können auf beliebige oder auf alle Parts angewendet werden. Der Variation-Effekt kann entweder als System-Effekt oder als Insertion-Effekt benutzt werden, d. h. er wird nur auf einen bestimmten Part angewendet.

Grundsätzlich arbeiten die System- und Insertion-Effekte des S08 wie bei einem Mischpult (siehe Abbildung auf der nächsten Seite). System-Effekte können beispielsweise auf Instrumente (z. B. Parts) angewendet werden, die über verschiedene Mixerkanäle angeschlossen sind; die Intensität jedes einzelnen System-Effekts wird durch die Channel-„Send“- und System-„Return“-Level-Regler bestimmt. Ein Insertion-Effekt wird in den Signallauf eines bestimmten Kanals eingefügt („inserted“), um nur den Klang dieses Instruments (z. B. Voice/Part) zu beeinflussen.

Im Voice-Modus des S08 kann der Insertion-Effekt (Variation) auf eine Voice angewendet werden, während er im Multi-Play-Modus nur auf einen einzelnen Part angewendet werden kann. Die System- und Insertion-Effektkonfigurationen können mit allen Einzelheiten über die XG-Songdaten (d. h. durch die XG-Marke) gesteuert werden, wenn sich der S08 im Multi-Play-Modus befindet.

Beispiel der Effekteinstellungen

Hier wird an einem Beispiel die Bearbeitung der Effekteinstellungen im Voice-Edit-Modus dargestellt (Seite 40). In diesem Beispiel wird die Variation-Effekteinstellung der Voice OR: Cathedr1 (PR070) von HALL1 in GM FLANGER geändert.

- 1 Wählen Sie die Voice-Nummer der zu bearbeitenden Voice aus (hier: OR: Cathedr1 = PR070), rufen Sie anschließend den Voice-Edit-Modus auf (Seiten 29 und 40).
- 2 Drücken Sie gleichzeitig die [+]- und [-]-Tasten, um das Common-Edit-Display (Seite 41) aufzurufen.
- 3 Rufen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das VarEF-Display (wird unten angezeigt; PAGE 14) auf.
- 4 Wählen Sie mit den Datenrad „GM FLANGER“ aus, spielen Sie dann auf der Tastatur. Probieren Sie verschiedenen Effekttypen aus, schlagen Sie in der Effektypliste der separaten Datenliste nach.

HINWEIS Sie können den Unterschied zwischen der bearbeiteten Voice mit den bearbeiteten Einstellungen und der Voice vor der Bearbeitung hören und vergleichen (Seite 41).

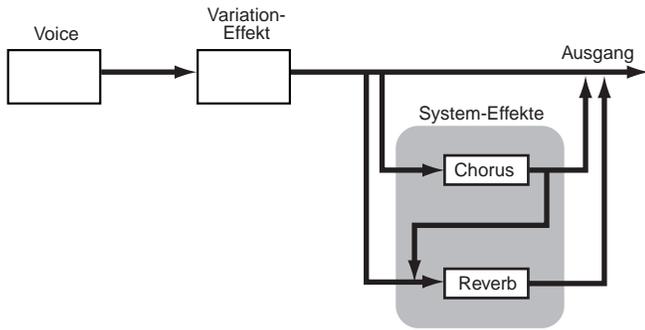
HINWEIS Verschiedene, detaillierte Parametereinstellungen können Sie in der Effekt-Parameterseite (PAGE 15) vornehmen. Weitere Informationen zu den Effektparametern entnehmen Sie der separaten Datenliste.

- 5 Falls Sie die neuen Einstellungen sichern möchten, sollten Sie die Einstellungen als einzelne Voice speichern, bevor Sie den Voice-Edit-Modus verlassen. Weitere Informationen zum Speichern von Voices finden Sie auf Seite 50.

Effekte im Voice-Modus

Im Voice-Modus können Sie den Parameter für den Effektanteil (Effect Send) für die Reverb- und Chorus-Effekte einstellen und diese mit jeder Voice speichern.

Für den Variation-Effekt können der Effekttyp und die verschiedenen Effektparameter sowie die Ein-/Ausschaltung der Effekteinstellung für jede Voice eingestellt werden. Die durch das Variation-Effektmodul beeinflussten Signale werden gemischt und an die Reverb- und Chorus-Effektmodule gesendet.



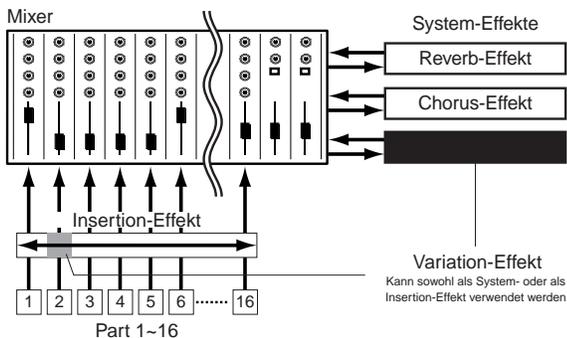
HINWEIS Drum-Voices haben im Voice-Modus keinen Variation-Effekt.

HINWEIS System-Effekte können im Voice-Modus (UTILITY PAGE14) umgangen werden.

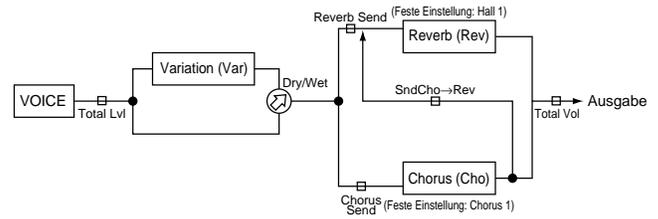
Effekte im Multi-Modus

Sie können den gewünschten Effekt-Typ für jedes Effektmodul ebenso wie dessen Parameterwerte für jedes Multi im Multi-Modus einstellen. Durch die Anwendung des Variation-Effekts als Insertion-Effekt können Sie den Effekt auf nur einen der Parts anwenden (siehe folgende Abbildung).

Wie in der folgenden Abbildung dargestellt, fungieren das Reverb- und Chorus-Effektmodul als System-Effekte, die auf alle Parts angewendet werden, je nach Effektanteil-Einstellungen für den Part und der globalen Effekt-Return-Einstellung — genau wie bei einem richtigen Mischpult. Wenn Sie den Variation-Effekt als Insertion-Effekt benutzen, ist die Signalverschaltung seriell, und der Effekt wird nur auf den ausgewählten Part angewendet — wie beim Einfügen eines Außenboard-Effekts auf einen einzelnen Instrumentenkanal.

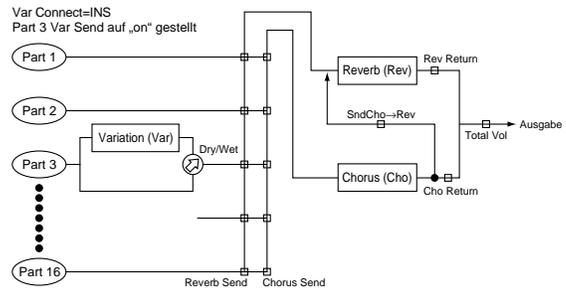


Voice

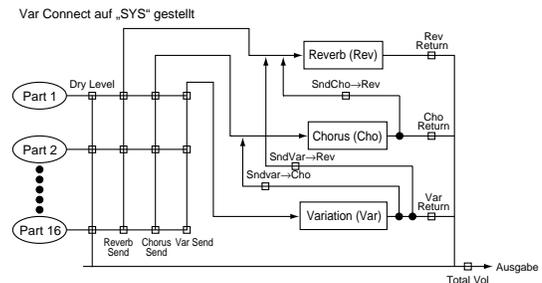


* Je nach ausgewähltem Effekttyp steht der Dry/Wet-Parameter möglicherweise nicht zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Effektparameter der separaten Datenliste.

Multi



* Je nach ausgewähltem Effekttyp steht der Dry/Wet-Parameter möglicherweise nicht zur Verfügung. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Effektparameter der separaten Datenliste.



* Der Standardwert für Dry-Level (Pegel des Direktsignals) ist 127. Diese Einstellung kann nicht vom Bedienfeld des S08 aus vorgenommen werden. Die Einstellung kann jedoch durch Übertragen der entsprechenden MIDI-Meldungen von einem externen Gerät aus eingestellt werden.

Verwenden der Jobs

Im Job-Modus können verschiedene Aufgaben („Jobs“) durchgeführt werden. Sie können beispielsweise Voices/Multis auf die ursprünglichen Einstellungen (einschließlich der im Moment bearbeiteten) initialisieren oder Elemente/Parts kopieren.

Job (PAGE)

MODUS	JOB				
	Initialize (Initialisieren)	Copy (Kopieren)	Bulk Dump (Datenblock-Speicherung)	Sequencer All chain (Sequenzkette)	Factory Set (Werksseitige Einstellung)
VOICE	1	2 (Element/Note)	3		
MULTI	1	2 (Variation-Effekt) 3 (Controller) 4 (Part)	5		
SEQ PLAY	1 (Seite 52)			2 (Seite 52)	
UTILITY					1 (Seite 23)

Die Nummern in jeder Spalte verweisen auf das PAGE-Display mit den entsprechenden Job-Parametern.

Ausführen eines Jobs

- Wählen Sie im Voice-/Multi-Play-Modus die Voice (bzw. das Multi) aus, auf welche(s) Sie den Job anwenden möchten.
- Drücken Sie die [JOB]-Taste, um den Job-Modus aufzurufen.
- Wählen Sie mit den [▲]/[▼]-Tasten den Job aus, den Sie ausführen möchten.



- Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten den Parameter aus, auf den der Job angewendet werden soll.
 - HINWEIS** Legen Sie mit den [+]/[-]-Tasten das Ziel-Element/die Ziel-Note fest, wenn Sie den Copy-Job „CpyElm/CpyKey“ (Voice) anwenden möchten.
 - HINWEIS** Legen Sie mit den [+]/[-]-Tasten den Part oder den Ziel-Part fest, wenn Sie den Copy-Job „Init Part/CpyVar/CpyCtl“ oder „Copy Part“ (Multi) anwenden möchten.

- Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.



- Drücken Sie zur Bestätigung die [INC/YES]-Taste. Sobald der Job ausgeführt wurde, wird im Display die Meldung „Completed“ (Fertig) angezeigt, und der S08 kehrt zum Original-Display zurück.

Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Job abbrechen möchten.

HINWEIS Für Jobs, die länger dauern, wird während des Vorgang die Meldung „Executing...“ (In Ausführung...) angezeigt. Wenn Sie den S08 ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, kann es passieren, daß Ihre Daten verloren gehen.

- Drücken Sie die [VOICE]/[MULTI]-Taste, um den Job-Modus zu verlassen und zum Play-Modus zurückzukehren.

Zurücksetzen (Initialisieren) von Parametern einer Voice / eines Multi auf die Standardeinstellungen

Dies ist besonders hilfreich, wenn Sie ein völlig neues Multi von Grund auf gestalten möchten. Beachten Sie bitte, daß hierdurch nicht der Zustand des Multis vor Beginn der Bearbeitung wiederhergestellt wird.

Auswahl des zu initialisierenden Parametertyps

Ziel	Einstellungen im LC-Display		
	Multi	Normal Voice	Drum Voice
Alle gegenwärtig ausgewählten Daten	multi	voice	kit
Allgemeine Daten der/des gegenwärtig ausgewählten Voice/Multis	cmmn		
Part-/Element-/Noten-Daten der/des gegenwärtig ausgewählten Voice/Multis	part	elemnt	key

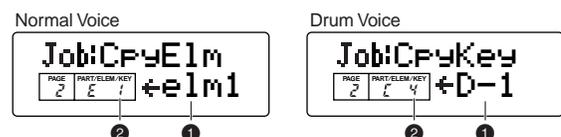
Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten den zu initialisierenden Parameter aus. Ist dieser auf „Part1“ eingestellt, wählen Sie mit den [+]/[-]-Tasten den gewünschten Part (1 bis 16) bzw. das gewünschte Element (1 bis 4) (Drum Key C#-1 bis G5) aus. Wählen Sie den zu bearbeitenden „Drum Key“ aus, indem Sie einfach die entsprechende Taste auf der Tastatur drücken.

Verwenden der Copy-Funktion

Voice

CpyElm (Copy Element)/CpyKey (Copy Drum Key)

Hiermit können Sie die Parameter-Einstellungen eines Elements oder eines Drum Keys der Voice auf ein anderes Element bzw. einen anderen Drum Key der selben Voice kopieren („copy“).



① **Quell-Element/-Drum Key**

Wählen Sie hier das Quell-Element/Drum Key (die zu kopierenden Daten) der Voice aus.

□ **Einstellungen:**

Normal Voice:

elm1 ~ elm4 (Element 1 ~ 4)

Drum Voice:

C#-1 ~ G5 (Drum Key C#-1 ~ G5)

② **Ziel-Element/-Drum Key**

Bestimmen Sie hier das Ziel-Element/-Drum Key der Voice, also die Stelle, an welche die Daten kopiert werden sollen.

□ **Einstellungen:**

Normal Voice:

E1 ~ E4 (Element 1 ~ 4)

Drum Voice:

C#-1 ~ G5 (Drum Key C#-1 ~ G5)

Multi

CpyVar (Copy Variation Effect)

Wenn VarConnect auf „SYS“ gestellt ist, können Sie mit diesem Job die Effekteinstellungen der Voice kopieren („copy“), die dem ausgewählten Part zugewiesen ist. Falls VarConnect auf „INS“ gestellt ist, können Sie mit diesem Job die Variation-Effect-Einstellungen der Voice kopieren, die dem Part zugewiesen ist, dessen „Var Send“-Parameter (PAGE 24 im Multi-Part-Edit) auf „on“ gestellt ist. Falls „Var Send“ für keinen Part auf „on“ gestellt ist, werden die Voice-Effekteinstellungen kopiert, die dem ausgewählten Part zugewiesen sind (siehe bei VarConnect ist „SYS“).

Var Connect=SYS



Var Connect=INS



□ **Einstellungen:**

P1 ~ P16 (Part 1 ~ 16) (Falls Var Connect auf „SYS“ gestellt ist, oder falls Var Connect auf „INS“ gestellt ist und Var Send für alle Parts auf „off“ stehen.) Kein Parameter (Falls Var Connect auf „INS“ gestellt ist, und Var Send eines Parts auf „on“ steht.)

HINWEIS Die folgenden Parameter können kopiert werden.

- Variation-Effekttyp
- Variation-Parameter
- MW Variation Effect Control Depth
- AC1 Variation Effect Control Depth

HINWEIS Wenn Sie die Variation-Effekt-daten einer Drum-Voice kopieren, werden die Einstellungen des 2-Band-Equalizers kopiert.

CpyCtl (Copy Controller)

Mit diesem Job können Sie die Controller-Einstellungen der Voice kopieren („copy“), die dem ausgewählten Part zugewiesen sind.



□ **Einstellungen:** 1 ~ 16, A (Alle Parts)

HINWEIS Die folgenden Parameter können kopiert werden.

- MW Filter Control
- MW LFO Pitch Modulation Depth

- MW LFO Filter Modulation Depth
- MW LFO Amplitude Modulation Depth
- Pitch Bend Range
- AC1 Filter Control
- AC1 LFO Filter Modulation Depth
- AC1 LFO Amplitude Modulation Depth
- Portamento Switch
- Portamento Time

CpyPart (Copy Part)

Mit diesem Job können Sie die Part-Parametereinstellungen des bearbeiteten Multis auf einen anderen Part im selben Multi kopieren („copy“). Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten den Quell-Part aus. Wählen Sie mit den [-]- und [+]-Tasten den gewünschten Ziel-Part (1 bis 16) aus.



gewünschtes Ziel Part (1 - 16) Quell-Part

□ **Einstellungen:** P1 ~ P16 (Part 1 ~ 16)

Speichern von Daten auf einem externen Gerät (Bulk Dump)

Mit diesem Job können Sie alle Parameter-Einstellungen des aktuellen Multis oder aller Multis an den Computer oder an andere externe MIDI-Geräte senden.



HINWEIS Um den Bulk-Dump-Job ausführen zu können, muß die richtige MIDI-Gerätenummer eingestellt sein. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf Seite 66.

HINWEIS Ein Anwendungsbeispiel für die Bulk-Dump-Funktion finden Sie auf Seite 36.

HINWEIS Die folgenden Parameter können nicht gesendet werden.

- Seq/Tempo (SEQ PLAY)
- Device No (UTILITY)
- Sync (UTILITY)
- SeqCtl (UTILITY)

Auswahl des zu sendenden Parametertyps

Display	Voice-Job-Modus	Multi-Job-Modus
Curnt (current; aktuell)	Alle momentan ausgewählten Voice-Daten	Alle momentan ausgewählten Multi-Daten
AllUs (Voice)/All (Multi)	Alle User-Voices (Normal 1 bis 128, Drum 1 und 2)	Alle Multis (1 - 32)
System (System)	Systemdaten (Utility/Controller)	

HINWEIS Wenn alle User-Voices als Blockdaten empfangen, werden die geladenen Voice-Daten erst aktiv, wenn eine Voice ausgewählt wird.

HINWEIS Nach Empfang der aktuellen Voice als Blockdaten geht die Voice verloren, falls Sie eine andere Voice oder einen anderen Modus aufrufen. Wenn Sie die Voice behalten möchten, sollten Sie die empfangenen Daten mit der Voice-Store-Funktion speichern (Seite 50).

Sichern der Einstellungen (Speichern)

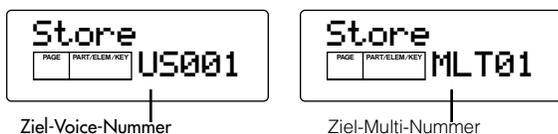
Sie können Ihre eigenen Parametereinstellungen für bis zu 128 Normal Voices, 2 Drum Voices und 32 Multis im User-Memory speichern (sichern). Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

 Bei diesem Speichervorgang werden die Einstellungen der Ziel-Voices überschrieben. Wichtige Daten sollten daher immer auf einem Computer, einem Yamaha MIDI-Data-Filer MDF3 oder anderen externen Speichergeräten gesichert werden.

HINWEIS Wird der Voice-/Multi-Name geändert, beachten Sie die folgenden Erläuterungen.

- 1 Drücken Sie nach der Bearbeitung der Voice die [STORE]-Taste. Das Store-Display wird angezeigt.

Voice (Bsp.: Normal Voice) Multi



- 2 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die Ziel-Voice-/Multi-Nummer aus.
- 3 Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.

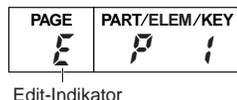


- 4 Drücken Sie zur Bestätigung die [INC/YES]-Taste. Während der Ausführung des Jobs wird die Meldung „Executing...“ (In Ausführung...) angezeigt. Sobald der Job ausgeführt wurde, wird im Display die Meldung „Completed“ (Fertig) angezeigt, und der S08 kehrt zum Play-Modus zurück.

HINWEIS Sie können die [DEC/NO]-Taste drücken, um den Job abzubrechen. Dadurch gelangen Sie auf das Original-Display zurück.

Der Edit-Indikator

Wenn Sie im Edit-Modus beliebige Parameter bearbeiten, wird im Display unter PAGE ein „E“ angezeigt, sobald Sie den Edit-Modus verlassen. Dieser Indikator zeigt an, daß die Voice / das Multi zwar geändert, die geänderte Version jedoch noch nicht gespeichert wurde.



Voice-/Multi-/Datei-Nameneinstellungen (Eingeben von Zeichen)

Die folgenden Erläuterungen beschreiben die Eingabe von Zeichen im Name-Display (Voice-/Multi-Edit-Modus) und im Save-/Rename-Display (Card-Modus).

- 1 Bewegen Sie beim Eingeben des Voice-/Multi-Namen den Cursor mit den [◀]- und [▶]-Tasten an die Position für das nächste Zeichen. Durch Zuordnen eines Kategorie-Namens wird das später Wiedererkennen der Voice/des Multis vereinfacht. Die Kategorie-Suchfunktion (Seite 31) kann auch für die Suche nach einer Voice verwendet werden. Wenn Sie keinen Kategorie-Namen auswählen, werden an der Stelle nur Bindestriche angezeigt.
- 2 Bewegen Sie den Cursor mit den [◀]- und [▶]-Tasten auf die Position für das erste Zeichen. Das ausgewählte Zeichen blinkt.
- 3 Geben Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten einen Buchstaben oder ein Symbol ein, oder geben Sie mit den Zifferntasten eine Zahl ein.
- 4 Bewegen Sie den Cursor mit den [◀]- und [▶]-Tasten auf die Position für das nächste Zeichen.
- 5 Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4, bis Sie alle Zeichen des gewünschten Voice-Namens eingegeben haben.

Verfügbare Ziffern und Buchstaben (Voice/Multi)

!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2	
3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[.]	^	_	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{	}		→

Verfügbare Ziffern und Buchstaben (File)

!	#	\$	%	&	'	()	-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
9	@	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	^	_	'	{	}	~

Kategorieliste

LCD	Category (Kategorie)	LCD	Category (Kategorie)
---	keine Zuordnung	SC	Synth Comping
PF	Piano	CP	Chromatic Percussion
OR	Organ	DR	Drums
GT	Guitar	SE	Sound Effects
BA	Bass	ME	Musical Effects
ST	Strings/Orchestral	CO	Combination
BR	Brass	(ANDERE)	Effekte/Kombination
RP	Reed/Pipe		
LD	Synth Lead		
PD	Synth Pad		

Wiedergeben der Songs

Die auf der Speicherkarte gesicherten Song-Dateien können Sie direkt wiedergeben. Mit Hilfe der Chain-Step-Funktion können hintereinander bis zu 100 Song-Dateien wiedergegeben werden. Diese Chain-Step-Daten können auch auf der Speicherkarte abgelegt werden.

HINWEIS In den Kartensteckplatz muß eine Speicherkarte mit Song-Dateien eingesetzt sein.

HINWEIS Lesen Sie dazu den Abschnitt „Handhabung der Speicherkarte“ auf Seite 53.

HINWEIS Es können Standard MIDI-Dateien (SMFs) im Format 0 wiedergegeben werden, die sich auf der obersten Ordnerhierarchie der Speicherkarte befinden. Mit Hilfe der beiliegenden Software „Card-Filer“ können Sie eine Standard-MIDI-Datei von Ihrem Computer vom Format 1 in das Format 0 konvertieren.

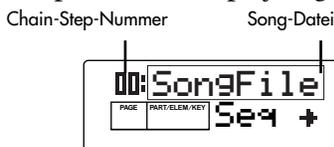
 Versuchen Sie im SEQ PLAY-Modus niemals, die Speicherkarte zu entfernen oder einzuschieben.

Einstellen der Abfolge

In diese Abfolge (Chain) können bis zu 100 Schritte eingetragen werden. Jedem Chain-Step (Abfolgeschritt) ist eine Song-Datei zugeordnet. Sie können einen einzelnen Chain-Step oder hintereinander mehrere Chain-Steps abspielen.

■ Chain-Step-Nummer

Mit Hilfe der [▲]/[▼]-Tasten ändern Sie die Chain-Steps. Wenn Sie hier eine Step-Nummer auswählen, wird das entsprechende Display angezeigt.



□ **Einstellungen:** 00 ~ 99

HINWEIS Sie können auch während der Song-Wiedergabe zum nächsten Chain-Step-Display wechseln und dort die Einstellungen im voraus ändern.

HINWEIS Während ein Song wiedergegeben wird, wird im Chain-Play-Display des aktuellen Songs in der Spalte PART/ELEM/KEY ein [P] angezeigt.

■ Song-Datei

Weisen Sie dem Chain-Step eine Song-Datei zu. Wählen Sie dazu eine beliebige Song-Datei mit der Dateinamenerweiterung „.MID“ aus. Nach der Auswahl einer Dateinummer wird oben im Display der Dateiname angezeigt.

Für eine fortlaufende Wiedergabe mehrerer Chain-Steps können Sie angeben, wie dieser Chain Step nach der Wiedergabe eines vorherigen wiedergegeben wird, indem Sie eine der Optionen zum Überspringen (skip), Anhalten (stop) und Beenden (end) wählen. Wenn Sie Überspringen („skip“) wählen, wird der Chain Step übersprungen und die Wiedergabe wird mit dem nächsten Chain-Step fortgesetzt. Wenn Sie den 99. Chain

Step überspringen, gelangen Sie nach dem 98. Chain-Step zum ersten Chain-Step zurück. Falls Sie Beenden („end“) wählen, wird die Wiedergabeabfolge beendet, wenn der Song diesen Chain-Step erreicht hat, und Sie gelangen zum ersten Chain-Step zurück.

Mit „Stop“ wird der Song beendet, wenn er diesen Chain-Step erreicht.

□ **Einstellungen:** skip, end, stop, song file

① Drücken Sie die [SEQ PLAY]-Taste, um den Sequence-Play-Modus aufzurufen.



② Wählen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten die Chain-Step-Nummer aus, und drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste, um diese zu bestimmen.

③ Weisen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die Song-Datei oder dem Chain-Step die Skip-/End-/Stop-Option zu, und drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste, um diese zu bestimmen.

④ Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um die Abfolge einzurichten.

Song-Wiedergabe

① Wählen Sie die wiederzugebende Song-Datei auf gleiche Weise wie in den Schritten 1 bis 3 aus.

HINWEIS Wird ein einzelner Song wiedergegeben, müssen Sie keine Chain-Step-Nummer angeben (Sie können beliebige Chain-Step-Displays öffnen).

② Stellen Sie (gegebenenfalls) das Tempo ein.

③ Drücken Sie für die Wiedergabe des Songs die [PLAY/STOP]-Taste.

④ Drücken Sie die [PLAY/STOP]-Taste erneut, um die Song-Wiedergabe anzuhalten.

Fortlaufende Wiedergabe

① Wählen Sie mit den Tasten [▲] und [▼] die Chain-Step-Nummer des Songs aus, der als erstes abgespielt werden soll.

② Stellen Sie (gegebenenfalls) das Tempo ein.

③ Drücken Sie für die Wiedergabe des Songs die [PLAY/STOP]-Taste.

Wird die Wiedergabe des Chain-Steps beendet, wird automatisch der Song der nächsten Chain-Step-Nummer gestartet. Auf diese Weise werden hintereinander alle Songs wiedergegeben.

④ Drücken Sie die [PLAY/STOP]-Taste erneut, um die fortlaufende Wiedergabe anzuhalten. Wird ein „End“- oder „Stop“-Chain-Step erreicht, wird die Wiedergabe beendet.

Ändern des Tempos

Hier wird das Wiedergabetempo für den Song des gegenwärtig ausgewählten Chain-Steps bestimmt. Wird der Song wiedergegeben, hat die hier vorgenommene Tempoeinstellung automatisch vor der ursprünglichen Tempoeinstellung des Songs Vorrang. Um das ursprüngliche Wiedergabetempo des Songs wieder herzustellen, wählen Sie „***“ aus, indem Sie einen Wert unter 25 eingeben.



□ **Einstellungen:** 25 ~ 300

- 1 Legen Sie den Chain-Step fest, indem Sie den Einstellvorgang für die Abfolge (Schritte 1 bis 4) ausführen.
- 2 Rufen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten den Chain-Step auf, dessen Tempo Sie ändern möchten und drücken Sie anschließend die [ENTER]-Taste, um dieses zu bestimmen.
- 3 Drücken Sie die [▶]-Taste, um das Display für die Tempoeinstellung aufzurufen.
- 4 Stellen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten das Wiedergabetempo ein.

Sequence-Play-Job

Im Sequence-Play-Job-Modus können Sie zwei Vorgänge ausführen. Weitere Informationen hierzu finden Sie in der Job-Tabelle auf Seite 48.

InitSeq (Initialize Sequence Chain)

Sie können alle Chain-Step-Einstellungen zurücksetzen (initialisieren).

SeqAll (Sequencer All Chain)

Hiermit können Sie alle Songs im obersten Verzeichnis der Speicherkarte automatisch jedem einzelnen Chain-Step zuweisen.

HINWEIS Die Song-Dateien werden dem Dateinamen entsprechend alphabetisch zugewiesen.

- 1 Drücken Sie im Sequence-Play-Modus die [JOB]-Taste. Das Job-Display wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit Hilfe der [▲]- und [▼]-Tasten „InitSeq“ oder „SeqAll“ aus.
- 3 Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.

Bsp.: Sequencer All Chain



- 4 Drücken Sie zur Bestätigung die [INC/YES]-Taste. Sobald der Job ausgeführt wurde, wird im Display die Meldung „Completed“ (Fertig) angezeigt, und der S08 kehrt zum Original-Display zurück. Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Job abbrechen möchten.

HINWEIS Für Jobs, die länger dauern, wird während des Vorgang die Meldung „Executing...“ (In Ausführung...) angezeigt. Wenn Sie den S08 ausschalten, während diese Nachricht angezeigt wird, kann es passieren, daß Ihre Daten verloren gehen.

- 5 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Job-Modus zu beenden.

Verwenden der Speicherkarte

Im Card-Modus können Sie mit Hilfe einer Speicherkarte (im Handel erhältlich sind Smart Media™-Karten) zum Speichern und Laden von Daten nutzen, ebenso wie zur Durchführung weiterer Vorgänge zum Datenaustausch. Mit Hilfe des beiliegenden Programms „Card Filer“ können Sie einen Computer zum Verwalten der Daten auf der Speicherkarte nutzen. Darüber hinaus können Sie diese für den Datenaustausch zwischen dem Computer und der Speicherkarte einsetzen.

HINWEIS Versuchen Sie im SEQ PLAY-Modus niemals, die Speicherkarte zu entfernen oder einzuschieben.

HINWEIS Es kann nur auf Dateien im obersten Verzeichnis der Speicherkarte zugegriffen werden.

HINWEIS Der Card-Modus kann nur aufgerufen werden, wenn sich im CARD-Slot eine Speicherkarte befindet.

Handhabung der Speicherkarte (SmartMedia™*)

Behandeln Sie Speicherkarten vorsichtig. Beachten Sie die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

* SmartMedia ist ein Warenzeichen der Toshiba Corporation.

■ Kompatible Speicherkartentypen

Verwenden Sie ausschließlich 3,3-V- (3-V-) Speicherkarten. Speicherkarten des Typs 5 V sind mit diesem Instrument nicht kompatibel.

■ Speicherkapazität

Es gibt zurzeit sieben Arten von Speicherkarten: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB.

■ Einsetzen/Entnehmen von Speicherkarten

• So setzen Sie eine Speicherkarte ein:

Halten Sie die Speicherkarte so, daß die Anschlußleiste (goldene Seite) der Speicherkarte mit der Oberseite nach unten und nach vorn in Richtung des Steckplatzes zeigt. Schieben Sie die Speicherkarte vorsichtig in den Steckplatz. Drücken Sie diese dazu langsam nach unten, bis sie ganz festsitzt.

- Setzen Sie die Speicherkarte nicht verkehrt herum ein.
- Setzen Sie nichts anderes als Speicherkarten in den Steckplatz ein.

• So entfernen Sie eine Speicherkarte:

Überzeugen Sie sich vor dem Entnehmen der Speicherkarte davon, daß die Karte zur Zeit nicht verwendet wird und daß das Gerät zur Zeit nicht auf die Karte zugreift. Ziehen Sie die Speicherkarte langsam mit der Hand heraus. Erfolgt gerade ein Zugriff auf die Speicherkarte*, weist Sie eine Meldung im Display des Geräts darauf hin, daß die Karte zur Zeit verwendet wird.

* Dies umfaßt Vorgänge wie Speichern, Laden, Formatieren und Löschen. Beachten Sie, daß das Gerät automatisch auf die Speicherkarte zugreift, um den Datenträgertyp zu überprüfen, wenn die Karte bei eingeschaltetem Gerät eingesetzt wird.



Versuchen Sie während des Zugriffs niemals, die Speicherkarte zu entfernen oder das Gerät auszuschalten. Dadurch können Sie die Daten auf dem Instrument oder der Speicherkarte und u. U. auch die Speicherkarte selbst beschädigen.

■ Formatieren von Speicherkarten

Bevor Sie eine Speicherkarte in Ihrem Gerät nutzen können, muß die Karte formatiert werden. Beim Formatieren werden alle auf der Speicherkarte befindlichen Daten gelöscht. Vergewissern Sie sich deshalb zuerst, ob die Daten auf der Speicherkarte noch benötigt werden.

HINWEIS Speicherkarten, die mit diesem Gerät formatiert wurden, können in anderen Geräten möglicherweise nicht mehr genutzt werden.

■ Informationen zu den Speicherkarten

• So behandeln Sie Ihre Speicherkarten richtig:

In bestimmten Situationen sind Speicherkarten Gefahren durch elektrostatische Entladung ausgesetzt. Verringern Sie daher vor dem Berühren einer Speicherkarte das Risiko einer elektrostatischen Entladung, indem Sie einen metallischen Gegenstand, wie einen Türknauf oder einen Alu-Rahmen, berühren.

Entnehmen Sie die Speicherkarte aus dem Steckplatz, wenn die Karte längere Zeit nicht verwendet wird. Setzen Sie die Speicherkarte nicht direktem Sonnenlicht, extrem hohen oder niedrigen Temperaturen, hoher Luftfeuchtigkeit, Staub oder Flüssigkeiten aus. Legen Sie keine schweren Gegenstände auf eine Speicherkarte, und verbiegen oder drücken Sie sie nicht. Berühren Sie die metallischen (goldenen) Teile der Speicherkarte nicht, und legen Sie keine metallischen Gegenstände darauf ab.

Setzen Sie die Speicherkarte keinen starken Magnetfeldern aus, wie sie von Fernsehern, Lautsprechern, Motoren usw. ausgehen. Magnetische Felder können die Daten teilweise oder vollständig löschen und die Speicherkarte unlesbar machen.

Befestigen Sie auf der Speicherkarte ausschließlich die dafür vorgesehenen Aufkleber. Achten Sie darauf, daß die Aufkleber in der korrekten Richtung angebracht werden.

• So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz):

Um einen unbeabsichtigten Verlust wichtiger Daten zu vermeiden, bringen Sie den Aufkleber für den Schreibschutz (gehört zum Lieferumfang der Speicherkarte) in dem vorgesehenen Bereich (innerhalb eines Kreises) der Speicherkarte an. Anders gesagt, um Daten auf der Speicherkarte sichern zu können, müssen Sie erst den Schreibschutz der Speicherkarte entfernen. Verwenden Sie den abgezogenen Schreibschutz nicht noch einmal.

■ Datensicherung

Um eine maximale Sicherheit zu erreichen, empfiehlt Yamaha, von wichtigen Daten zwei Kopien anzulegen, die Sie auf verschiedenen Speicherkarten getrennt voneinander aufbewahren sollten. Dadurch verfügen Sie immer über eine Sicherungskopie, falls eine Speicherkarte einmal verloren geht oder beschädigt wird.

■ Diebstahlsicherung

Dieses Gerät ist mit einer Diebstahlsicherung für die Speicherkarte ausgerüstet, die Sie gegebenenfalls installieren können.

So installieren Sie die Diebstahlsicherung:

- 1 Entfernen Sie die Metallabdeckung mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers.
- 2 Drehen Sie die Metallabdeckung um und bringen Sie diese wieder an.

Speichern der Daten des S08 auf einer Speicherkarte (Save)

Dateien werden wie folgt auf der Speicherkarte abgelegt:

- 1 Drücken Sie die [CARD]-Taste. Das Card-Modus-Display wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit der [▲]-Taste das Save-Display aus.
- 3 Zum Überschreiben einer vorhandenen Datei wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die Datei aus. Gehen Sie anschließend zu Schritt 6.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display zum Eingeben von Namen aufzurufen.
- 5 Geben Sie den Dateinamen (Seite 50) ein.
- 6 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn der Vorgang beendet ist, wird im Display „Completed!“ (Fertig) angezeigt.



- HINWEIS** Sollte der Speichervorgang zum Überschreiben einer vorhandenen Datei führen, wird eine Bestätigungsaufforderung angezeigt. Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Datei zu speichern und die Originaldaten zu überschreiben. Zum Abbrechen drücken Sie die [EXIT]-Taste.



- HINWEIS** Die folgenden Daten können auf der Speicherkarte gesichert werden.
- User Normal Voice 1 bis 128
 - User Drum Voice 1 und 2
 - Multi 1 bis 32
 - System (Utility/Controller, Sequence Chain)

Laden der Daten des S08 von einer Speicherkarte (Load)

Sie können Dateien von der Speicherkarte in den S08 laden, und den zu ladenden Datentyp auswählen.

- Einstellungen:**
All, User Normal Voice (1 bis 128), User Drum Voice (1 und 2)

- 1 Drücken Sie die [CARD]-Taste. Das Card-Modus-Display wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Load-Display aus.
- 3 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die zu ladende Datei aus.
HINWEIS Falls sich keine Datei auf der Speicherkarte befindet, wird während der Auswahl einer Datei die Meldung „FileNone“ angezeigt.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display zum Auswählen des Datentyps aufzurufen.



- 5 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die zu ladende Daten aus. Wenn Sie hier „All“ auswählen, gehen Sie nun zu Schritt 8.
HINWEIS Bei der Auswahl von „All“ werden die folgenden Daten geladen.
 - User Normal Voice 1 bis 128
 - User Drum Voice 1 und 2
 - Multi 1 bis 32
 - System (Utility/Controller, Sequence Chain)
- 6 Drücken Sie die [▶]-Taste, um das Display zum Auswählen der Ziel-User-Voice-Nummer aufzurufen.



- 7 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die Ziel-User-Voice-Nummer aus.
- 8 Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.



- HINWEIS** Falls Sie die [EXIT]-Taste drücken, wird der Vorgang abgebrochen.

- 9 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn der Vorgang beendet ist, wird im Display „Completed“ (Fertig) angezeigt.

Umbenennen der Dateien (Renam)

Dateien können neue Namen aus bis zu acht alphanumerische Zeichen erhalten.

HINWEIS Es kann nur eine Datei im S08-Format (eine Datei, die vom S08 gespeichert wurde) umbenannt werden.

- 1 Drücken Sie die [CARD]-Taste.
Das Card-Modus-Display wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Renam-Display aus.
- 3 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die umzubennende Datei aus.
HINWEIS Falls sich keine Datei auf der Speicherkarte befindet, wird während der Auswahl einer Datei die Meldung „FileNone“ angezeigt.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display zum Umbenennen der Datei aufzurufen.
- 5 Ändern Sie den Dateinamen (Seite 50).
- 6 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Vorgang auszuführen.
Wenn der Vorgang beendet ist, wird im Display „Completed“ (Fertig) angezeigt.

HINWEIS Falls eine Datei mit diesem Namen bereits gespeichert ist, wird während der Eingabe des Namens die Meldung „!Same Name“ (gleicher Name) angezeigt. Dieser Name kann nicht verwendet werden. Gehen Sie in diesem Fall zurück zu Schritt 5 und geben Sie einen anderen Namen ein.

Löschen von Dateien auf der Speicherkarte (Del)

Die auf der Speicherkarte gesicherten Dateien können gelöscht werden.

HINWEIS Es kann nur eine Datei im S08-Format (eine Datei, die vom S08 gespeichert wurde) gelöscht werden.

- 1 Drücken Sie die [CARD]-Taste.
Das Card-Modus-Display wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Del-Display aus.
- 3 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die zu löschende Datei aus.
HINWEIS Falls sich keine Datei auf der Speicherkarte befindet, wird während der Auswahl einer Datei die Meldung „FileNone“ angezeigt.
- 4 Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.



HINWEIS Falls Sie die [EXIT]-Taste drücken, wird der Vorgang abgebrochen.

- 5 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn der Vorgang beendet ist, wird im Display „Completed“ (Fertig) angezeigt.

Formatieren von Speicherkarten (Frmt)

Bevor Sie eine neue Speicherkarte verwenden können, müssen Sie diese formatieren.

! Falls sich bereits Daten auf der Speicherkarte befinden, gehen diese durch das Formatieren verloren.

- 1 Drücken Sie die [CARD]-Taste.
Das Card-Modus-Display wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Frmt-Display aus.
- 3 Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.



HINWEIS Falls Sie die [EXIT]-Taste drücken, wird der Vorgang abgebrochen.

- 4 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn der Vorgang beendet ist, wird im Display „Completed“ (Fertig) angezeigt.

Laden der Dateien, die durch den Voice-Editor für den S08 auf der Speicherkarte gesichert wurden (Imprt)

Sie können Daten laden, die von dem Voice-Editor für den S08 (siehe separate Installationshandbuch) gespeichert wurden, die auf der mitgelieferten CD-ROM enthalten sind. Wählen Sie den zu importierenden Paramertyp aus.

Einstellungen:

Quell-Voice-Daten: All Voice, 001 bis 128, DR1 bis 2
Ziel-Voice-Nummer: 001 bis 128, DR1 bis 2

- 1 Drücken Sie die [CARD]-Taste.
Das Card-Modus-Display wird angezeigt.
- 2 Wählen Sie mit der [▼]-Taste das Imprt-Display aus.
- 3 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die zu importierende Datei aus.
- 4 Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.



- 5 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die zu importierenden Daten aus. Wenn Sie hier „All“ auswählen, gehen Sie nun zu Schritt 8.

HINWEIS Bei der Auswahl von „All Voice“ werden die folgenden Daten geladen.

- User Normal Voice 1 bis 128
- User Drum Voice 1 und 2

- 6 Drücken Sie die [▶]-Taste, um das Display zum Auswählen der Ziel-User-Voice-Nummer aufzurufen.



- 7 Wählen Sie mit den [DEC/NO]- und [INC/YES]-Tasten die Ziel-User-Voice-Nummer aus.

- 8 Wenn Sie die [ENTER]-Taste drücken, werden Sie aufgefordert, den Vorgang zu bestätigen.



HINWEIS Falls Sie die [EXIT]-Taste drücken, wird der Vorgang abgebrochen.

- 9 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Vorgang auszuführen. Wenn der Vorgang beendet ist, wird im Display „Completed“ (Fertig) angezeigt.

HINWEIS Zum Dateinamen sollte die Erweiterung „.S6V“ gehören. Bei Macintosh-Computern wird die Dateiendung „.S6V“ beim Speichern nicht automatisch hinzugefügt. Bevor Sie solche Dateien in den S08 laden können, müssen Sie ihnen die Dateiendung „.S6V“ von Hand hinzufügen.

Card-Filer

Mit dem beiliegenden Card-Filer können Sie folgenden Vorgänge ausführen:

- Speichern der S08-Daten von einer Speicherkarte auf dem Computer
- Übertragen der Daten vom Computer zur Speicherkarte im S08
- Löschen und Umbenennen von Dateien auf der Speicherkarte Ihres MIDI-Instruments an Ihrem Computer.
- Konvertieren von Standard-MIDI-Dateien auf dem Computer von Format 1 in Format 0, so daß diese auf dem S08 wiedergegeben werden können

Bei Einsatz des Card Filer werden alle Bedienfeldvorgänge des S08 sowie das Spielen auf der Tastatur ignoriert. (Die LEDs von Voice und Multi erlöschen.) In diesem Fall wird die Meldung „File Modus“ angezeigt. Weitere Informationen zum Card Filer finden Sie in der separaten Installationsanleitung oder in der mitgelieferten Online-Hilfe (PDF) der Software.

HINWEIS Versuchen Sie niemals, die Speicherkarte zu entfernen oder einzuschieben, wenn der S08 mit dem Card Filer kommuniziert.

HINWEIS Der S08 kann mit dem Card Filer unter folgenden Bedingungen nicht kommunizieren. Beenden Sie für den Einsatz des Card Filer die Vorgänge oder Modi.

- Sequence-Play-Modus
- Card-Modus
- Bulk-Übertragung
- Wenn die Meldung „Executing“ (In Ausführung) angezeigt wird, beispielsweise während der Ausführung eines Jobs.

HINWEIS Ziehen Sie während der Kommunikation mit dem Card-Filer keine angeschlossenen Kabel ab, sonst wird möglicherweise der Betrieb des S08 gesperrt. Ist dies der Fall, schalten Sie das Gerät aus und wieder ein.

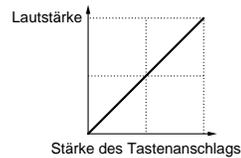
Anschlagempfindlichkeit

Sie können aus sechs verschiedenen Kurven für die Anschlagempfindlichkeit (Keyboard Sensitivity) diejenige auswählen, die für Ihr Spielgefühl und die bevorzugte Musikrichtung am besten geeignet ist.

- 1 Drücken Sie die [CONTROLLER]-Taste, um den CONTROLLER-Modus aufzurufen.
- 2 Wählen Sie mit den [▲]- und [▼]-Tasten das Fixed-Vel-Display (PAGE 6) aus. Drücken Sie anschließend die [DEC/NO]-Taste, um „Fixed Velocity“ auszuschalten („off“).
- HINWEIS** Wenn Sie die Tastatur mit immer gleicher Lautstärke spielen möchten, geben Sie den Wert für die Velocity (Volume) ein. In diesem Fall ist der folgende Schritt nicht notwendig.
- 3 Wählen Sie mit der [▲]-Taste das Vel-Curve-Display (PAGE 5) aus. Drücken Sie anschließend die [INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten für Auswahl der gewünschten Einstellung (siehe unten).
- 4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um den Controller-Modus zu beenden.

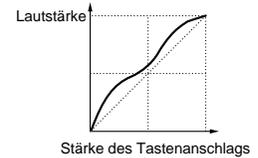
norm (Normal)

Der Velocity-Wert steigt proportional zur Stärke des Tastenanschlags.



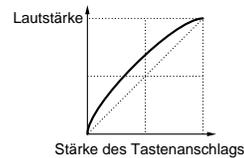
easy

Diese Kurve ist ebenfalls für einen zarteren Tastenanschlag geeignet. Da sich die Velocity-Kurve im mittleren Bereich an den normalen Verlauf annähert, ist die resultierende Lautstärke für alle Spielarten relativ stabil.



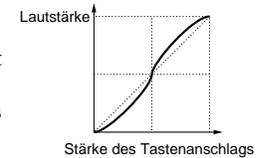
soft1

Die Lautstärke wird für zarteren Anschlag angehoben. Diese Einstellung bietet sich für Personen mit einem eher sanften Tastenanschlag an.



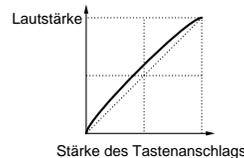
wide

Verringert die Lautstärke bei leichterem Anschlag und erhöht die Lautstärke bei härterem Anschlag überproportional. Das Resultat ist ein breiterer („wide“) Dynamikbereich.



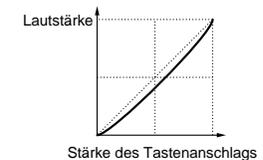
soft2

Die Lautstärke wird für zarteren Anschlag angehoben; die Empfindlichkeit liegt zwischen Soft1 und Normal.



hard

Erhöht die Lautstärke erst bei härterem Anschlag. Diese Einstellung bietet sich für Personen mit einem eher harten Tastenanschlag an.



Referenzteil (Funktionsliste)

In dieser Liste finden Sie eine klare und prägnante Erläuterung der Funktion sämtlicher Parameter. Im Anschluß an die Tabelle befinden sich verschiedene Fußnoten, in denen Sie weitere Einzelheiten und Erläuterungen zu den mit einem Sternchen (*) markierten Einträgen finden. In der Spalte „Zugehörige Seite“ finden Sie Nachschlagehinweise zu Anwendungsbeispielen, weiteren Einzelheiten und relevanten Parametern.

HINWEIS Informationen über Displayanzeigen finden Sie auf Seite 25, Informationen über die Auswahl von Modi auf Seite 24. Eine Erläuterung zum Spielen von Voices/Modi finden Sie auf den Seiten 29 und 32.

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite
■ Voice Edit (Normal)					
Allgemeine Einstellungen, die auf alle vier Elements zutreffen				Einstellungen... Tabelle 2-9 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste	
[VOICE] → Normal Voice Selection → [EDIT] → [+]&[-] (gleichzeitig drücken)					
ALLGEMEIN					
1		Name	Name (Name 1-8/Kategorie)	Legt den Voice-Namen (bis zu acht Zeichen) und die Kategorie fest.	50
2 -1		Total Vol	Total Volume	Bestimmt die Gesamtlautstärke, inklusive des angewendeten Effekts.	44, 47
2 -2		Total Lvl	Total Level	Bestimmt den Pegel der Voice, der zum Effektmodul gesendet wird.	44, 47
3		Mono/Poly	Mono/Poly-Modus	Legt fest, ob die Voice monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten gleichzeitig) gespielt werden kann.	
4 -1		VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.	*1
4 -2		VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset	Bestimmt den Betrag, um den die empfangenen Velocity-Werte in den tatsächlich angewendeten Velocity-Wert angehoben oder abgesenkt werden (Offset = Versatz).	
CONTROLLER					
5 -1		Porta Sw	Portamento Switch	legt fest, ob Portamento (ein weicher Übergang der Tonhöhe von einer Note zur folgenden) ein- oder ausgeschaltet ist („on“ oder „off“).	
5 -2		Porta Time	Portamento Time	Bestimmt die Zeitdauer (englisch: Time) für den Tonhöhenübergang. Höhere Werte bedeuten eine längere Übergangszeit.	
6		PB Range	Pitch Bend Range	Bestimmt das Intervall (in Halbtönen; 12 = eine Oktave), um das die Tonhöhe beim Drehen des Pitch Benders nach oben/unten geändert wird.	37
7		MW FltCtl	MW Filter Control	Bestimmt die Auswirkung des Modulationsrades (engl. Modulation Wheel) auf die Grenzfrequenz (Cutoff Frequency) des Filters.	37
8 -1		MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des Modulationsrades auf die Tonhöhenmodulation (englisch: Pitch Modulation) (Vibrato-Effekt).	37
8 -2		MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des Modulationsrades auf die Cutoff-Modulation des Filters (Wah-Effekt).	37
8 -3		MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des Modulationsrades auf die Amplitudenmodulation (Tremolo-Effekt).	37
9		AC1FltCtl	AC1 Filter Control	Bestimmt die Auswirkung des AC1 (Assignable Controller 1, zuweisbarer Regler) auf die Cutoff-Frequenz des Filters.	37
10 -1		AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des AC1 auf die Cutoff-Modulation des Filters (Wah-Effekt).	37
10 -2		AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des AC1 auf die Amplitudenmodulation (Tremolo-Effekt).	37
EFFEKT					
11		ReverbSend	Reverb Send	Hier können Sie den Send-Pegel zum Reverb-Effekt einstellen.	47

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite
12		ChorusSend	Chorus Send	Hier können Sie den Send-Pegel zum Chorus-Effekt einstellen.	47
13		SndCho→Rev	Send Chorus To Reverb	Bestimmt den Pegel des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.	47
14		VarEF	Variation Effect Type (Variation-Typ MSB/LSB)	Bestimmt den Typ des Variation-Effekts (siehe separate Datenliste).	46
15		(Variation-Parameter)	(Variation Parameter 1-5,10 MSB/LSB)	Bestimmt die Parameter des Variation-Effekts (siehe separate Datenliste).	46
16		MW VarCtl	MW Variation Control Depth	Jeder Variation-Effekttyp verfügt über einen speziellen, fest vorgegebenen Parameter, dem mit dem Modulationsrad oder mit dem AC1 in Echtzeit gesteuert werden kann. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Effektparameterliste“ in der Datenliste.)	37
17		AC1 VarCtl	AC1 Variation Control Depth		

Element-Einstellungen für die einzelnen vier Elemente Einstellungen...Tabellen 2-9 und 2-10 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste
[VOICE] → Auswahl einer „Normal Voice“ → [EDIT] → [+] oder [-]

OSC(Oscillator)/MIX					
1		Element Sw	Element Switch	Hiermit können Sie jedes Element ein- oder ausschalten.	42 *4
2		(Wave-Nummer)	Wave Number	legt die Wellenform („Wave“) für das Element fest. Jedem Element kann eine andere Wellenform (Sound) zugewiesen werden.	*5
3		Level	Element Level	Bestimmt den Ausgangspegel für jedes Element.	44
4		Pan	Pan	Legt die Position im Stereobild fest. Scale: der Klang wird entsprechend der Notenposition (auf der Tastatur) links oder rechts positioniert.	28
5 -1/-2		NtLmt-L/H	Note Limit Low/High	Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs.	28, 42
6 -1/-2		VelLmt-L/H	Velocity Limit Low/High	Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereiches, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen.	42

PITCH					
7 -1/-2		NoteShift/ Detune	Note Shift/Detune	Bei Note Shift: Bestimmt die Tonhöhe (Tastentransponierung) in Halbtönen (12: eine Oktave). Bei Detune: Bestimmt die Feineinstellung.	
8 -1		PchScI Sns	Pitch Scaling Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit der Pitch-Skalierung (das Intervall benachbarter Noten). Bei +100% werden benachbarte Noten um einen Halbtonschritt (100 Cents) in der Tonhöhe getrennt. Bei 0% erhalten alle Noten die gleiche Tonhöhe (für Schlaginstrumente usw.) Bei 50% wird eine Oktave über 24 Noten erstreckt.	39
8 -2		PchScI CN	Pitch Scaling Center Note	Legt die Grundtonhöhe (Notennummer) fest, die vom Parameter „PchScI Sns“ (siehe oben) verwendet wird. Die Notennummer in dieser Einstellung erhält die Tonhöhe „normal“ (100%).	28, 39
9 -1		PEGAtkR	PEG Attack Rate	Bestimmt den Übergang der Tonhöhe vom Moment des Drückens einer Notentaste bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Sound nicht mehr erklingt. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellungen für den Pitch Envelope Generator“ (Seite 43).	43
9 -2		PEGDcy1R	PEG Decay 1 Rate		
9 -3		PEGDcy2R	PEG Decay 2 Rate		
9 -4		PEGReIR	PEG Release Rate		
10 -1		PEGInitL	PEG Initial Level		
10 -2		PEGAtkL	PEG Attack Level		
10 -3		PEGDcy1L	PEG Decay 1 Level		
10 -4		PEGSusL	PEG Sustain Level		
10 -5		PEGReIL	PEG Release Level		

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite	
11 -1		PEGScISns	PEG Rate Scaling Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit der Einstellungen für die „PEG Rate“ (die Geschwindigkeit der PEG-Änderung) auf die Notenposition.	39, 43	*6
11 -2		PEGScICN	PEG Rate Scaling Center Note	Legt die Grundtonhöhe (Notennummer) fest, die vom Parameter „PEGScISns“ (siehe oben) verwendet wird. Wird diese „Center Note“ gespielt, verhält sich der PEG genau gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen.	28	*6
12 -1		PEGRtVel	PEG Rate Velocity Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit der „PEG Rate“ (die Geschwindigkeit der PEG-Änderung) auf die Anschlagstärke (Velocity).	39	*7
12 -2		PEGLvlVel	PEG Level Velocity Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit des „PEG Level“ (die Stärke der PEG-Änderung) auf die Anschlagstärke.	39	*7
FILTER						
13 -1		Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Bestimmt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) für das Tiefpaßfilter (englisch: Low Pass Filter).	43	
13 -2		Resonance	Filter Resonance	Bestimmt die Stärke der Filterresonanz bzw. die Betonung (Emphasis) der Cutoff-Frequenz.	43	
14 -1		CutoffVel	Cutoff Velocity Sensitivity	Legt fest, wie deutlich die Cutoff-Frequenz auf die Anschlagstärke reagiert.	39, 43	
14 -2		ResoVel	Resonance Velocity Sensitivity	Legt fest, wie deutlich die Resonanz auf die Anschlagstärke reagiert.	39, 43	
15		FltScIFlag	Filter Cutoff Scaling Flag	Legt die Art des Filter Scaling fest, bzw. wie deutlich die Cutoff-Frequenz des Filters auf die Notenposition reagiert.	39	*8
16		Flt BP1-4	Filter Cutoff Scaling BP 1-4	Legt die Break-Points (Notennummern) fest. BP1 bis BP4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.	28, 39	*9
17		Flt Ofsl-4	Filter Cutoff Scaling Offset 1-4	Legt die Pegel für den „Filter Scaling Offset“ fest. Diese Versatzwerte werden von den Break-Points (Notenpositionen) verwendet.	39	*9
18 -1		FltScISns	Filter Cutoff Scaling Sensitivity	Legt die Empfindlichkeit der Filterskalierung fest, bzw. die Stärke, um die der Pegel der Cutoff-Frequenz auf die auf der Tastatur gespielten Notenpositionen (Tonleiter) reagiert.	39	*10
18 -2		FltVelCrv	Filter Velocity Curve Sensitivities	Für jedes Element stehen geeignete voreingestellte Kurven für die Cutoff-Anschlagempfindlichkeit zur Verfügung. Um die Empfindlichkeit zu senken, verringern Sie diesen Wert (0: geringe oder keine Auswirkung).		
19 -1		FEGHoldR	FEG Hold Rate	Bestimmt den Übergang im Klang (Cutoff-Frequenz) vom Moment des Drückens einer Notentaste bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Sound nicht mehr erklingt. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellungen für den Filter Envelope Generator“ (Seite 43).	39, 43	
19 -2		FEGAtkR	FEG Attack Rate			
19 -3		FEGDcy1R	FEG Decay 1 Rate			
19 -4		FEGDcy2R	FEG Decay 2 Rate			
19 -5		FEGReIR	FEG Release Rate			
20 -1		FEGInitL	FEG Initial Level			
20 -2		FEGAtkL	FEG Attack Level			
20 -3		FEGDcy1L	FEG Decay 1 Level			
20 -4		FEGSusL	FEG Sustain Level			
20 -5		FEGReIL	FEG Release Level			
21		FEGScISens	FEG Rate Scaling Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit der Einstellung von „FEG Rate“ (die Geschwindigkeit der FEG-Änderung) auf die Notenposition.	39	*6
22 -1		FEGAtkVel	FEG Attack Rate Velocity Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit der FEG Attack Rate für die Anschlagstärke.	39	*7
22 -2		FEGOthVel	FEG Other Rate Velocity Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit aller anderen (other) FEG Rates außer Attack und Hold für die Anschlagstärke.	39	*7

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite	
AMP(Amplitude)						
23 -1	AEGAtkR	AEG Attack Rate	Bestimmt den Lautstärkeverlauf (Amplitude) des Klanges vom Tastenanschlag bis zum Ausklingen. Damit lassen sich die natürlichen Klangmerkmale akustischer Instrumente nachahmen, beispielsweise das schnelle Ansprechen und Ausklingen von Schlaginstrumenten oder der langsame Ausklingvorgang bei gehaltenen Klaviertasten. Beachten Sie, daß natürliche Klänge unterschiedlich lang ausklingen. So verringert sich die Lautstärke einer Klaviernote allmählich, wenn Sie die Taste gedrückt halten; der Ton einer Orgel ändert seine Lautstärke jedoch nicht. Wenn die „AEG Release Rate“ auf einen kleinen Wert gesetzt wird, verlängert sich der Ausklingvorgang nach dem Loslassen der Taste. Weitere Informationen finden Sie unter „Einstellungen für den Amplitude Envelope Generator“ (Seite 44).	44		
23 -2	AEGDcy1R	AEG Decay 1 Rate				
23 -3	AEGDcy2R	AEG Decay 2 Rate				
23 -4	AEGRelR	AEG Release Rate				
24 -1	AEGInitL	AEG Initial Level				
24 -2	AEGDcy1L	AEG Decay 1 Level				
24 -3	AEGSusL	AEG Sustain Level				
25	AEGScI Sens	AEG Scaling Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit der Einstellungen für die „AEG Rate“ (die Geschwindigkeit der AEG-Änderung) auf die Notenposition.	39		*6
26 -1	AEGLvlVel	AEG Level Velocity Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit des „AEG Level“ (die Größe der AEG- Lautstärkeänderung) auf die Anschlagstärke.	39		*7
26 -2	AEGAtkVel	AEG Attack Rate Velocity Sensitivity	Bestimmt die Empfindlichkeit der AEG Attack Rate auf die Anschlagstärke.	39		*7
27	LvlScI Flag	Level Scaling Flag	Legt die Art der Amplituden-Skalierung („Level“) fest, bzw. wie die Lautstärke auf die Notenposition reagiert.	39		*8
28	Lvl BP1-4	Level Scaling BP1-4	Legt die Break-Points (Notennummern) fest. BP1 bis BP4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.	28, 39		*11 *12
29	Lvl OfS1-4	Level Scaling Offset 1-4	Legt die Pegel für den Level-Scaling-Versatz fest. Diese Offset-Werte werden von den Break-Points (Notenpositionen) verwendet.	39		*11 *12
30	LvlScI Sens	Level Saling Sensitivity	Für jedes Element stehen geeignete, voreingestellte Kurven für die „Level Scaling Sensitivity“ zur Verfügung, die festlegen, wie sich die Notenposition auf die Lautstärke auswirkt. Um die Auswirkung zu verringern, verringern Sie diesen Wert (0: abgesenkter oder kein Effekt).	39		
31	KeyonDelay	Key on Delay	legt die Verzögerung („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur („Key On“) und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements fest.			
LFO (Low Frequency Oscillator)						
32 -1	LFO Wave	LFO Wave	Bestimmt die Wellenform des LFO.			*12
32 -2	LFO Phase	LFO Phase Initialize	Legt fest, ob die Wellenform des LFO bei jedem Anschlag einer neuen Note wieder von vorne beginnt.			
33	LFO Speed	LFO Speed	Legt die Geschwindigkeit (englisch: Speed) der LFO-Wellenform fest.			
34 -1	LFO PMod	LFO Pitch modulation Depth	Bestimmt, wie stark die LFO-Wellenform die Tonhöhe (englisch: Pitch) des Sounds moduliert.	37		
34 -2	LFO Fmod	LFO Filter Modulation Depth	Bestimmt, wie stark die LFO-Wellenform die Cutoff-Frequenz des Filters moduliert.	37		
34 -3	LFO AMod	LFO Amplitude Modulation Depth	Bestimmt, wie stark die LFO-Wellenform die Amplitude (Lautstärke) moduliert.	37		*2
35 -1	PLFODelay	Pitch LFO Delay	Bestimmt die Verzögerungszeit („Delay“), bevor der LFO aktiviert wird.			*14 *15
35 -2	PLFO Fade	Pitch LFO Fade-in Time	Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet (englisch: Fade-In) werden soll, nachdem die bei „Delay“ eingestellte Zeit verstrichen ist.			*15 *16

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ▼▲	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite
■ Voice Edit (Drum)					
Allgemeine... Einstellungen, die für alle Drum-Tasten gelten [VOICE] → Drum Voice Selection → [EDIT] → [+]&[-] (gleichzeitig drücken)				Einstellungen...Tabelle 2-11 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste	
GENERAL					
	Name	Name (Name 1-8/Kategorie)	Legt einen Voice-Namen (bis zu acht Zeichen) und die Kategorie fest.	50	
	OrgKt	Original Kit	Wählt das eigene Schlagzeug-Set aus („Original Kit“), d.h. einen Satz von Wellenformen (Waves), in dem jeder Taste ein anderer Sound zugewiesen ist). Die Zuweisungen der Waves zu den Tasten kann nicht verändert werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Original-Kit“ in der Datenliste.		
Tasten...Einstellungen für einzelne Drum-Tasten (C#-1~G5) [VOICE] → Auswählen einer „Drum Voice“ → [EDIT] → [+] oder [-] (Drum-Taste kann durch Drücken der entsprechenden Taste ausgewählt werden.)				Einstellungen...Tabelle 2-12 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste	
OSC(Oscillator)/MIX					
1	Level	Level	Stellt die Lautstärke für jede Drum-Taste ein.	44	
2	Pan	Pan	Legt die Position im Stereobild fest. (Rnd: Die Stereoposition verschiebt sich bei jedem Tastenanschlag zufällig.)	28	
3	Alt.Group	Alternate Group	Weisen Sie den Drum-Noten, die nicht gleichzeitig erklingen sollen (wie z.B. offene und geschlossene Hi-Hats), die selbe Nummer zu.	28	
4	Key Assign	Key Assign	Diese Einstellung wird verwendet, wenn der Klangerzeuger die selbe Notennummer (Taste) empfängt. Wenn der Parameter auf „Sngl“ eingestellt ist, wird der vorherige Sound abgeschnitten, um den nächsten Sound zu spielen. Wurde „multi“ eingestellt, erklingt die Note in ihrer ursprünglichen Länge.		*17
5 -1	RxNoteOff	Receive Note Off	Legt fest, ob „Note Off“-Meldungen (Key Off) empfangen werden (on) oder nicht (off).		
5 -2	RxNote On	Receive Note On	Legt fest, ob „Note On“-Meldungen (Key On) empfangen werden (on) oder nicht (off).		
PITCH					
6 -1	PitchCors	Pitch Coarse	Bestimmt die Tonhöhe in Halbtönen (12: eine Oktave) (NoteShift).		
6 -2	PitchFine	Pitch Fine	Bestimmt die Feineinstellung der Tonhöhe.		
FILTER					
7 -1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Bestimmt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) für das Tiefpaßfilter (englisch: Low Pass Filter).	43	
7 -2	Resonance	Filter Resonance	Bestimmt die Stärke der Filterresonanz bzw. die Betonung (Emphasis) der Cutoff-Frequenz.	43	
AMP(Amplitude)					
8 -1	EG Attack	EG Attack Rate	Diese Parameter steuern den „Amplitude Envelope Generator“, der den Lautstärkeverlauf des Klanges (die Lautstärkefüllkurve) regelt.		*18
8 -2	EG Decay1	EG Decay 1 Rate			
8 -3	EG Decay2	EG Decay 2 Rate			
EFFEKT					
9	ReverbSend	Reverb Send	Hier können Sie den Send-Pegel zum Reverb-Effekt einstellen.	47	
10	ChorusSend	Chorus Send	Hier können Sie den Send-Pegel zum Chorus-Effekt einstellen.	47	

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite
---------------------	---------------------	---------	---------------	-------------	------------------

■ Voice Job [VOICE] → Voice Selection → [JOB]

1	Init	Initialize	Setzt sämtliche Parameter einer Voice auf die Standardeinstellungen zurück (initialisieren). Mit den Tasten [DEC/NO] und [INC/YES] können Sie den zu initialisierenden Parameter auswählen.	48
2	CpyElm/ CopyKey	Copy Element/Copy Key	Kopiert die Parameter-Einstellungen eines Elements oder einer Drum-Taste der Voice auf ein anderes Element bzw. eine andere Drum-Taste der selben Voice.	48
3	BlkDmp	Bulk Dump	Sendet alle von Ihnen bearbeiteten Voice-Daten an einen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät, um die Daten zu archivieren.	36, 48

■ Voice Store → [VOICE] → [STORE]

Speichert die ursprünglichen Parametereinstellungen.

50

■ Multi Edit

Allgemeine...Einstellungen, die auf alle 16 Parts zutreffen

Einstellungen...Tabellen 2-6 und 2-7 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste

[MULTI] → Multi Selection → [EDIT] → [+]&[-] (gleichzeitig drücken)

ALLGEMEIN

1	Name	Multi Name (Multi-Name 1-8/Voice-Kategorie)	Legt einen Multi-Namen (bis zu acht Zeichen) und die Kategorie fest.	50
2	Total Vol	Total Volume	Bestimmt die Gesamtlautstärke des Multis.	44
3	Transpose	Transpose	Bestimmt die Gesamt-Transponierung des Multis in Halbtönen (12: eine Oktave). Die über MIDI übertragenen Informationen werden davon nicht beeinflusst. Dieser Parameter hat nur Wirkung, wenn der Part-Modus auf „norm“ eingestellt ist.	22

EFFEKT

4	RevEF	Reverb Effect Type (Reverb Type MSB/LSB)	Bestimmt den Typ des Reverb-Effekts (siehe separate Datenliste).	
5	(Reverb-Parameter)	(Reverb-Parameter 1-16 MSB/LSB)	Bestimmt die Parameter des Reverb-Effekts (siehe separate Datenliste).	
6	Rev Return	Reverb Return	Bestimmt den Return-Pegel des Reverb-Effekts.	47
7	Reverb Pan	Reverb Pan	Bestimmt die Stereoposition des Hallsignals (Reverb).	28
8	ChoEF	Chorus Effect Type (Chorus-Typ MSB/LSB)	Bestimmt den Typ des Chorus-Effekts (siehe separate Datenliste).	47
9	(Chorus-Parameter)	(Chorus-Parameter 1-16 MSB/LSB)	Bestimmt die Parameter des Chorus-Effekts (siehe separate Datenliste).	47
10	Cho Return	Chorus Return	Bestimmt den Return-Pegel des Chorus-Effekts.	47
11	Chorus Pan	Chorus Pan	Bestimmt die Stereoposition des Chorus-Effektsignals.	28, 47
12	SndCho → Rev	Send Chorus To Reverb	Bestimmt den Pegel des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.	47
13	VarEF	Variation Effect Type (Variation-Typ MSB/LSB)	Bestimmt den Typ des Variation-Effekts (siehe separate Datenliste).	46
14	(Variation-Parameter)	(Variation Parameter 1-10 MSB/LSB)	Bestimmt die Parameter des Variation-Effekts (siehe separate Datenliste).	46
15	VarConnect	Variation Connection	Bestimmt, wie der Variation-Effekt in der Signalverarbeitungskette verwendet wird - als Insertion-Effekt (INS, für einen bestimmten Part) oder als System-Effekt (SSY, gemeinsam für alle Parts).	46 *19 *29
16	Var Return	Variation Return	Bestimmt den Return-Pegel des Variation-Effekts.	47 *20
17	Var Pan	Variation Pan	Bestimmt die Stereoposition des Variation-Effektsignals.	28 *20

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite	
18		SndVar → Rev	Send Variation To Reverb	Bestimmt den Pegel (Send-Level) des Signals, das vom Variation-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird.	47	*20
19		SndVar → Cho	Send Variation To Chorus	Bestimmt den Pegel (Send Level) des Signals, das vom Variation-Effekt an den Chorus-Effekt gesendet wird.	47	*20
20		MW VarCtl	MW Variation Control Depth	Jeder Variation-Effekttyp verfügt über einen speziellen, fest vorgegebenen Parameter, dem mit dem Modulationsrad oder mit dem AC1 in Echtzeit gesteuert werden kann. (Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „Effektparameterliste“ in der Datenliste.)	37	*21
21		AC1VarCtl	AC1 Variation Control Depth		37	
Part...Einstellungen für die einzelnen 16 Parts				Einstellungen...Tabelle 2-8 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste		
[MULTI] → Multi Selection → [EDIT] → [+] oder [-]						
VOICE						
1		Voice Selection	Bank Select MSB/LSB, Programmnummer	Weist jedem einzelnen Part eine Voice zu.	31	*22
MIX						
2		Volume	Volume	Stellt den Ausgangspegel der einzelnen Parts ein.	44	
3		Pan	Pan	Legt die Stereoposition fest. (Rnd: Die Stereoposition verschiebt sich bei jedem Tastenanschlag zufällig.)	28	
4	-1/-2	NtLmt-L/H	Note Limit Low/High	Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für die Voice.	28	
5	-1/-2	VelLmt-L/H	Velocity Limit Low/High	Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereiches, innerhalb dessen die einzelnen Parts reagieren sollen.	42	
GENERAL						
6		Rcv Ch	MIDI Receive Channel	Jeder Part empfängt nur die MIDI-Events des hier für ihn eingestellten MIDI-Kanals. Wählen Sie „off“ (aus) für Parts, die nicht auf MIDI-Daten reagieren sollen.	28	*23
7	-1/-2	NoteShift/ Detune	Note Shift/Detune	Bei Note Shift: bestimmt die Tonhöhe (Transposition der Tonart) in Halbtönen (12: eine Oktave). Bei Detune: Bestimmt die Feineinstellung.		*24
8		Mono/Poly	Mono/Poly	Wählt entweder die monophone (nur eine Note) oder die polyphone Wiedergabe (mehrere Noten gleichzeitig) jedes Parts aus.	22	
9		Part Mode	Part Mode	Bestimmt, ob der Part Normal Voices (norm) oder Drum Voices (drum) verwendet.	22	
TONE						
10	-1	VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth	Bestimmt die Anschlagempfindlichkeit (englisch: Velocity Sensitivity), oder wie stark sich die Lautstärke der Voice im Verhältnis zur Stärke Ihres Tastenanschlags (Velocity) ändert.	39	*1
	-2	VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset		Bestimmt den Betrag, mit dem die empfangenen Velocity-Werte in den tatsächlich angewendeten Velocity-Wert umgerechnet werden.	
11	-1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Bestimmt die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) für das Tiefpaßfilter (englisch: Low Pass Filter).	43	
	-2	Resonance	Filter Resonance	Bestimmt die Stärke der Filterresonanz oder die Betonung (Emphasis) der Cutoff-Frequenz.	43	
12	-1	Attack Tm	Attack Time	Bestimmen den Klangverlauf (Filter) oder den Lautstärkeverlauf (Amplitude) vom Zeitpunkt des Anschlages einer Klaviertaste bis zu dem Moment, an dem die Taste wieder losgelassen wird bzw. bis zu dem Punkt, an dem die Lautstärke auf Null gesunken ist (Release).		*25
	-2	Decay Tm	Decay Time			
	-3	Releas Tm	Release Time			

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite
13 -1		PEGIntL	Pitch EG Initial Level	Bestimmen den Tonhöhenverlauf vom Zeitpunkt des Anschlagens einer Klaviertaste bis zu dem Moment, an dem die Taste wieder losgelassen wird bzw. bis zu dem Punkt, an dem die Tonhöhe auf den normalen Wert gesunken ist (Release).	*26
13 -2		PEGAtkTm	Pitch EG Attack Time		
13 -3		PEGRelL	Pitch EG Release Level		
13 -4		PEGRelTm	Pitch EG Release Time		
14 -1		Vib Rate	Vibrato Rate	Bestimmt die Geschwindigkeit („Rate“) der Tonhöhenmodulation („Vibrato“).	*27
14 -2		Vib Depth	Vibrato Depth	Bestimmt die Wirkungstiefe („Depth“) der Tonhöhenmodulation („Vibrato“).	*27
14 -3		Vib Delay	Vibrato Delay Time	Bestimmt die Verzögerungszeit („Delay“), bevor das Vibrato einsetzt.	*27

CONTROLLER

15 -1		Porta Sw	Portamento Switch	Legt fest, ob Portamento (ein gleitender Übergang der Tonhöhe von einer Note zur folgenden) ein- oder ausgeschaltet ist („on“ oder „off“).	22
15 -2		PortaTime	Portamento Time	Bestimmt die Zeitdauer (englisch: Time) für den Tonhöhenübergang des Portamentos. Höhere Werte bedeuten eine längere Übergangszeit.	22
16		PB Range	Pitch Bend Range	Bestimmt den Umfang in Halbtönen (12: eine Oktave), in welchem die Tonhöhe verändert wird, wenn Sie das Pitch-Bend-Rad nach oben bzw. nach unten bewegen.	37
17		MW FltCtl	MW Filter Control	Bestimmt die Steuerungsintensität des Modulationsrades (Modulation Wheel) auf die Grenzfrequenz (Cutoff) des Filters.	
18 -1		MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des Modulationsrades auf die Tonhöhenmodulation (englisch: Pitch Modulation) (Vibrato-Effekt).	
18 -2		MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des Modulationsrads auf die Cutoff-Modulation des Filters (Wah-Effekt).	
18 -3		MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des Modulationsrades auf die Amplitudenmodulation (Tremolo-Effekt).	
19		AC1 CC No	Multi Mode AC1 Control Number	Bestimmt die Controller-Nummer des AC1 für jeden einzelnen Part.	
20		AC1 FltCtl	AC1 Low Pass Filter Control	Bestimmt die Auswirkung des AC1 (Assignable Controller 1, zuweisbarer Regler) auf die Cutoff-Frequenz des Filters.	
21 -1		AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des AC1 auf die Cutoff-Modulation des Filters (Wah-Effekt).	
21 -2		AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	Bestimmt die Auswirkung des AC1 auf die Amplitudenmodulation (Tremolo-Effekt).	

EFFECT

22		ReverbSend	Reverb Send	Bestimmt den Send-Pegel zum Reverb-Effekt.	47	*3
23		ChorusSend	Chorus Send	Bestimmt den Send-Pegel zum Chorus-Effekt.	47	
24		Var Send	Variation Send	Bestimmt den Send-Pegel zum Variation-Effekt.	47	*29

■ Multi Job [MULTI] → Multi Selection → [JOB]

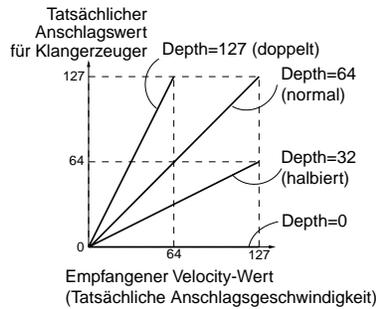
1		Init	Initialize	Setzt sämtliche Parameter eines Multi auf die Standardeinstellungen zurück (initialisieren). Verwenden Sie die Tasten [DEC/NO] und [INC/YES], um den Parametertyp auszuwählen, der initialisiert werden soll.	48	
2		CpyVar	Copy Variation Effect	Kopiert die Effekt-Einstellungen der Voice auf das Multi.	48	
3		CpyCtl	Copy Controller	Kopiert die Controller-Einstellungen der Voice, die dem ausgewählten Part zugewiesen ist.	48	
4		CpyPart	Copy Part	Kopiert die Einstellungen für die Part-Parameter des aktuell bearbeiteten Multi in einen anderen Part des gleichen Multi.	48	
5		BlkDmp	Bulk Dump	Sendet alle von Ihnen bearbeiteten Multi-Daten an einen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät, um die Daten zu archivieren.	36, 49	

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite	
■ Multi Store [MULTI] → [STORE]				Speichert die ursprünglichen Parametereinstellungen.	50	
■ Seq. Play [SEQ PLAY]						
	Seq	Sequence Chain		Bestimmt die Einstellung der Chain-Wiedergabe.		
	(Tempo)	Tempo		Bestimmt das Wiedergabetempo.	28	
■ Seq. Play Job [SEQ PLAY] → [JOB]					48	
1	Init Seq	Initialize Sequence		Setzt die Einstellungen für den Chain Step zurück (Initialisierung).	52	
2	SeqAll	Sequencer All Chain		Stellt automatisch die Chain-Wiedergabe (Chain Step) ein.	52	
■ Utility [UTILITY]				Einstellungen... Tabelle 2-3 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste		
TG (Tone Generator)						
1	MasterTune	Master Tune		Hiermit wird der Klangerzeuger gestimmt (in 0,1-Cent-Schritten; 1000: ein Halbton).		
MIDI CHANNEL						
2	Device No	Device Number		Legt die MIDI-Gerätenummer fest. Diese Nummer muß mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen, um systemexklusive Befehle zu senden/empfangen.	28	
3	Rcv Ch	Receive Channel		Bestimmt den MIDI-Empfangskanal („Receive Channel“) des S08 im Voice-Modus für die Verwendung in Kombination mit einem externen MIDI-Gerät und für die Verwendung als MIDI-Klangerzeuger. (Omni: alle Kanäle).	28	*30
4	Trans Ch	Transmit Channel		Legt den MIDI-Sendekanal für die Übertragung von MIDI von der Tastatur, von Controllern usw. fest.		
5	Thru Port	Thru Port		Viele Software-Sequencer sind in der Lage, Daten über verschiedene MIDI-Ports zu senden und damit mehr als 16 MIDI-Kanäle zu bedienen. Wenn das USB Interface für dem Empfang von MIDI verwendet wird, können die am USB-Anschluß eingehenden MIDI-Befehle über den MIDI OUT-Anschluß des S08 an andere angeschlossene Geräte weitergeleitet werden. Stellen Sie hier die Port-Nummer ein. Diese Funktion steht zur Verfügung, wenn „Host Select“ (UTILITY PAGE 13) auf „USB“ eingestellt ist.		
MIDI FILTER						
6	RxPgmChng	Receive Program Change		Aktiviert (on) oder deaktiviert (off) den Empfang von Program-Change- (Programmwechsel) und Bank-Select-Events (Umschalten der Soundbank) des S08 von einem externen MIDI-Gerät oder S08-Sequencer.		
7	RxBankSel	Receive Bank Select				
8	TxPgmChng	Transmit Program Change		Bestimmt, ob der S08 Program-Change- (Programmwechsel) bzw. Bank-Select-Events (Umschalten der Soundbank) über MIDI senden soll (on), wenn die entsprechenden Tasten auf dem Bedienfeld betätigt werden.		
9	TxBankSel	Transmit Bank Select				
SEQ SETUP (Sequencer Setup)						
10	Sync	Sync		Legt fest, ob die Song-Wiedergabe mit der internen Clock (int) des S08 oder mit einer externen MIDI Clock synchronisiert werden soll.		
11	Seq Ctl	Sequencer Control		Legt fest, ob MIDI Realtime Messages (Steuersignale Start, Continue (Fortsetzen) und Stop für die Sequenzerwiedergabe) empfangen und/oder gesendet werden, und ob MIDI Realtime Messages über den MIDI OUT/USB-Anschluß gesendet werden.		

ausgewählt durch ▲▼	ausgewählt durch ◀▶	Display	Parametername	Erläuterung	Zugehörige Seite	
MIDI SETUP						
12		Local Sw	Local Switch	Wenn dieser Parameter auf „off“ steht, werden die Tastatur und die Controller intern vom Klangerzeugermodul des Synthesizers getrennt.	15	*32
13		HostSelect	Host Select Switch	Bestimmt die physikalische(n) Eingangs- und Ausgangsschnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten:	13	*31
EFFEKT						
14		V EfBypass	Voice Effect Bypass	Bestimmt, ob die Effekte im Voice-Modus umgangen werden können („Bypass“). Es können nur die Systemeffekte (Reverb/Chorus) umgangen werden.	47	
■ Utility Job [UTILITY] → [JOB]						
1		FactorySet	Factory Set	Stellt die werkseitigen Standardeinstellungen (Factory Set) des Synthesizers wieder her.	23	
■ Controller [CONTROLLER]				Einstellungen... Tabelle 2-3 der MIDI-Daten in der separaten Datenliste		
CTRL ASSIGN (Controller Assign)						
1		MWTxCtlNo	MW Transmit Control Number	Bestimmt, welche MIDI Control-Events durch das Modulationsrad („MW - Modulation Wheel“) und das Fußpedal („FC - Foot Controller“) erzeugt und gesendet werden („Tx - Transmit“).	37, 39	*33
2		FCTxCtlNo	FC Transmit Control Number		37, 39	
3		FSTxCtlNo	FS Transmit Control Number	Bestimmt, welches MIDI Control-Event durch den Fußschalter („Fs – Footswitch“) erzeugt und gesendet werden soll.	28, 39	*33
TASTATUR						
4		Kbd Trans	Keyboard Transpose	Transponiert die Tonlage der Tastatur (in Halbtönen) nach oben oder unten. Dies beeinflusst gesendete MIDI-Daten.		
VELOCITY						
5		Vel Curve	Velocity Curve	Bestimmt, wie die Lautstärke des Sounds durch die Stärke des Tastenanschlags (Velocity) beeinflusst wird. Die einzelnen Kurven reagieren unterschiedlich auf verschieden starken Anschlag.	57	
6		Fixed Vel	Fixed Velocity	Die Velocity kann mit diesem Parameter auf einen festen Wert gesetzt werden. Die Dynamik des resultierenden Sounds bleibt dadurch immer gleich, unabhängig wie hart oder weich Ihr Tastenanschlag ist. (Off: nicht auf festen Wert festgelegt.)	57	
CTRL SETUP (Controller Setup)						
7		Ctl Reset	Voice Mode Controller Reset	Bestimmt, ob der aktuelle Zustand des Controllers (Modulationsrad, Fuß-Controller) beim Umschalten zwischen Voices beibehalten oder zurückgesetzt wird.		
8		AC1 CC No	Voice Mode AC1 Control Number	Bestimmt die Controller-Nummer des AC1 im Voice-Modus.	37	*28
■ Card [CARD]						
1		Save	Save	Speichert die Einstellungen als Datei auf eine Speicherkarte.	53	
2		Load	Load	Lädt Dateien von einer Speicherkarte in den Synthesizer.	28, 53	
3		Renam	Rename	Benennt Dateien um, wobei bis zu acht Zeichen verwendet werden können.	55	
4		Del	Delete	Löscht die auf der Speicherkarte abgelegten Dateien.	55	
5		Frmt	Format	Formatiert eine Speicherkarte.	55	
6		Imprt	Import	Importiert die angegebenen Daten aus der Bibliothek des Voice-Editors.	55	

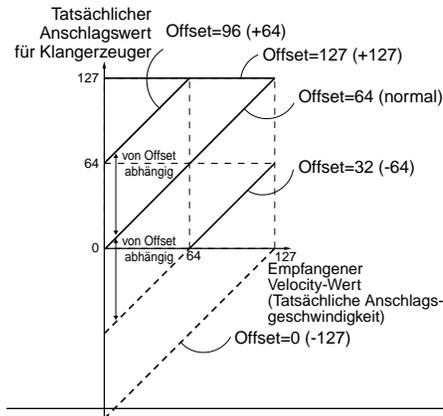
*1 Änderungen der Anschlagstärkekurve entsprechend VelDepth (wobei der Offset auf 64 eingestellt wurde)

VelSnsDpt



Änderungen der Anschlagstärkekurve entsprechend VelOffset (wobei Depth auf 64 eingestellt wurde)

VelSnsOfs



*2 In Abhängigkeit von der ausgewählten LFO-Wave und der Einstellung der Amplitudenmodulationstiefe können durch die Betätigung des Controllers unerwünschte Geräusche entstehen. Verringern Sie in einem solchen Falle den Wert für Modulation Depth.

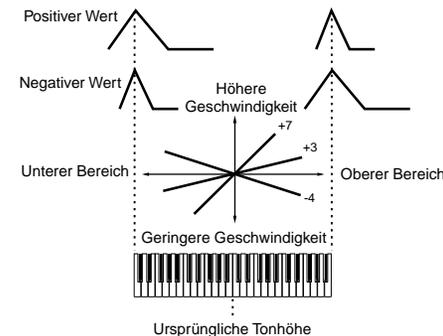
*3 Wenn der Wert zu hoch ist, kann ein Rauschen auftreten. Verringern Sie in einem solchen Falle den Wert für die Modulationstiefe (Depth).

*4 Element-Einstellungen, bei denen „Element Switch“ ausgeschaltet ist („off“), lassen sich nicht ändern; in diesem Falle erscheint der Eintrag „***“ im Display.

5 Die Wave-Nummern mit einem Sternchen () bzw. die Wave-Namen mit einem „@“ haben fest eingestellte Parameterwerte (die vom Tonumfang abhängen). Bei diesen Waves können nur die unten aufgeführten Parameter der Elements bearbeitet werden. Alle anderen Parameterwerte werden im LC-Display durch eine Reihe von Sternchen (*) ersetzt, um anzuzeigen, daß sie nicht verändert werden können.

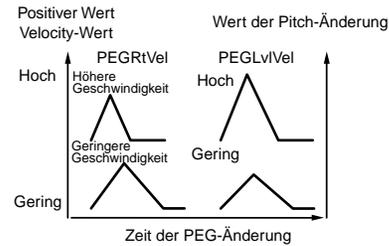
- Element Switch
- Wave Selection
- Note Shift
- Note Limit Low/High
- Velocity Limit Low/High
- Pitch Scale Sensitivity
- Pitch Scale Center Note

*6 Steuerung von Elementen entsprechend der Notenposition auf der Tastatur (z. B. PEG Rate : Geschwindigkeit der PEG-Änderung)



* Negative Werte sind nur für den PEG zulässig.

*7 Steuerung von Elementen entsprechend Velocity (z. B. PEG)



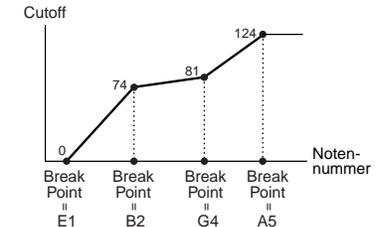
* Für Einstellungen von AEG und Filter sind nur positive Werte möglich.

*8 Einstellungen: brk.p (die auf den folgenden PAGES vorgenommenen Break-Point-Einstellungen werden angewendet), table (die für jede Voice voreingestellten Werte werden angewendet. Diese Einstellung bezieht sich nur auf XG-Voices.)

*9 Filter-Scaling-Einstellungen Als Beispiel könnten Sie die Offset-Werte und die Break Points (BP1 bis BP4) folgendermaßen einstellen.

	1	2	3	4
BP	E1	B2	G4	A5
Ofs	-64	+10	+17	+60

In diesem Beispiel ist die Cutoff-Frequenz auf „64“ eingestellt. Die Offset-Werte sind „-64“ bei BP1 (der auf die Note „E1“ eingestellt ist), „+10“ bei BP2 (auf Note „B2“ eingestellt), „+17“ bei BP3 (auf Note „G4“ eingestellt) und „+60“ bei BP4 (auf Note „A5“ eingestellt). Daraus folgt, daß die Cutoff-Frequenzen an den einzelnen Break-Points 0, 74, 81 bzw. 124 betragen. Bei anderen Noten liegen die Cutoff-Frequenzen nicht auf der Verbindungsgeraden zwischen zwei benachbarten Break-Points.



Die Break Point Levels sind Versatzwerte, um die die aktuellen Cutoff-Einstellungen an den angegebenen Noten verringert oder erhöht werden. Unabhängig von den eingestellten Versatzwerten können die minimalen und maximalen Cutoff-Werte (0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.

Auf eine unterhalb von BP1 gespielte Note wird der Level für BP1 angewendet. Umgekehrt wird auf eine oberhalb von BP4 gespielte Note der Level für BP4 angewendet.

Ob der Parameter „FEG Scaling“ zur Verfügung steht, hängt von den Einstellungen für „Break Point“ und „Offset“ auf den PAGES Flt BP und Flt Ofs ab.

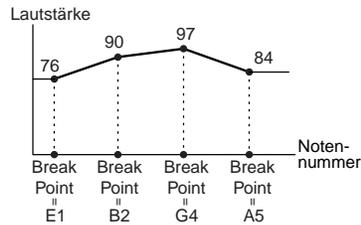
*10 Wenn „FltScLsns“ auf „0“ eingestellt ist, werden die Einstellungen für „Filter Scaling“ (PAGES 15, 16, 17) ignoriert (keine Skalierung). Wenn der Wert auf 15 festgelegt ist, werden die Einstellungen für „Flt Ofs“ zu 100 % hinzuaddiert.

*** 11**
Level-Scaling-Einstellungen
(Amplitude)

Als Beispiel könnten Sie die Levels (Offsets) und die Break-Points (BP1 bis BP4) folgendermaßen einstellen.

	1	2	3	4
BP	E1	B2	G4	A5
Ofs	-4	+10	+17	+4

Für dieses Beispiel ist die Lautstärke (Amplitude) auf „80“ eingestellt. Die Offset-Werte stehen auf „-4“ bei BP1 (der auf die Note „E1“ eingestellt ist), „+10“ bei BP2 (auf Note „B2“ eingestellt), „+17“ bei BP3 (auf Note „G4“ eingestellt) und „+4“ bei BP4 (auf Note „A5“ eingestellt). Dadurch beträgt die Lautstärke an den einzelnen Break-Points „76“, „90“, „97“ bzw. „84“. Für andere Noten liegen die Amplituden auf der Verbindungsgeraden zwischen zwei benachbarten Break-Points.



Die „Break Point Levels“ sind Versatzwerte, um die die aktuelle Amplitude an den angegebenen Noten erhöht bzw. verringert wird. Unabhängig von den eingestellten Versatzwerten können die minimalen und die maximalen Amplitudenwerte (0 und 127) nicht unterschritten werden.

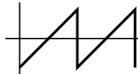
Ob der Parameter „AEG Scaling“ zur Verfügung steht, hängt von den Einstellungen für „Break Point“ und „Offset“ auf den PAGES „Lvl BP“ / „Lvl Ofs“ ab.

*** 12**
 Auf eine unterhalb von BP1 gespielte Note wird der Level für BP1 angewendet. Umgekehrt wird auf eine oberhalb von BP4 gespielte Note der Level für BP4 angewendet.

*** 13**
 Mit Hilfe des LFO werden tieffrequente Signale erzeugt, wodurch Effekte wie Wah, Vibrato, Tremolo usw. erreicht werden können, indem die Signale auf Parameter wie Pitch, Filter, Amplitude usw. angewendet werden. So können diese Signale z. B. gleichzeitig auf Pitch und Filter oder auf spezielle Parameter einzelner Elements angewendet werden.

Die folgenden drei LFO-Wellenformen stehen zur Verfügung.

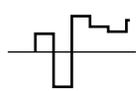
Saw (Sawtooth Wave, Sägezahn)



Tri (triangular Wave, Dreieck)

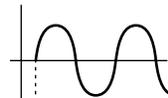


S&H (Sample & Hold, Zuordnung nach dem Zufallsverfahren)



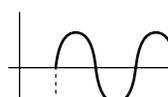
S&H = Erzeugt zufällige Änderungen der Tonhöhe. Tri-Wellen werden auf AMod und FMod des LFO angewendet. Triangle-Wellenform wird auch dann angewendet, wenn Sie „S&H“ für LFO PMod eingestellt haben und die „LFO PMod“ mit dem Modulationsrad steuern.

*** 14**
 Kurzes Delay



Drücken der Taste

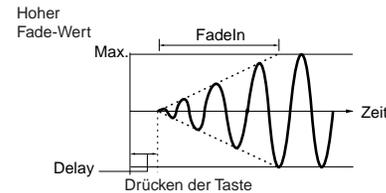
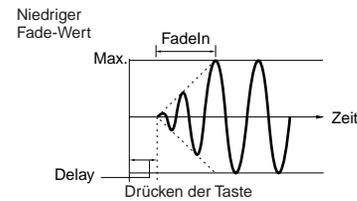
Langes Delay



Drücken der Taste

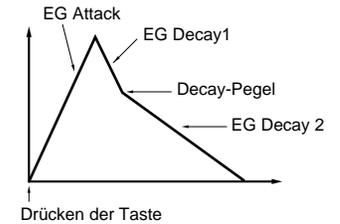
*** 15**
 Wenn LFO Wave (PAGE 32) auf „S&H“ eingestellt wurde, steht diese Einstellung nicht zur Verfügung.

*** 16**



*** 17**
 Um die Einstellung „Key Assign“ in Multi-Mode zu verwenden, müssen Sie im Multi-Part den Parameter SAME NOTE NUMBER KEY ASSIGN auf „INST“ (für Drum) einstellen. Diese Einstellung kann nicht im Bedienfeld des S08 vorgenommen werden; es ist jedoch möglich, die entsprechenden MIDI-Befehle von einem externen Gerät an den S08 zu senden. Einzelheiten finden Sie in Tabelle 1-5 in der separaten Broschüre „Datenliste“.

*** 18**



Hiermit stellen Sie die „Attack Rate“ (Einschwingzeit) des EG (Hüllkurvengenerator) ein, also die Zeit, innerhalb der die volle Lautstärke erreicht wird, nachdem Sie eine Note gespielt haben. Je nach der Wave und der eingestellten „Attack Rate“ kann es sein, daß der EG die Wiedergabe des Klanges verhindert, weil die Wave bereits ausgeklungen ist, bevor der Attack deren Lautstärke hochregelt. Anders gesagt: eine zu niedrige Einstellung (eine langsame „Attack Rate“) kann dazu führen, daß sich der Klang unnatürlich anhört oder gar nicht erst zu hören ist. Höhere Werte bewirken eine kurze Einschwingzeit (Attack Time).

Hiermit bestimmen Sie die „Decay 1 Rate“ (Geschwindigkeit) des EG, d. h. in welcher Zeit die Lautstärke auf den nächsten Decay-Pegel abfällt. Höhere Werte bewirken eine kurze Abklingzeit (Decay Time).

Hiermit bestimmen Sie die Decay 2 Rate (Geschwindigkeit) des EG, also in welcher Zeit der Klang vollständig verstummt. Höhere Werte bewirken eine kurze Abklingzeit (Decay Time).

***19**

Die Funktion des Variation-Effekts verändert sich in Abhängigkeit von dieser Einstellung. Die Typen der Parameter ändern sich ebenfalls.

***20**

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn „Variation Connection“ (PAGE 15) auf „SYS“ eingestellt ist. Wenn „Variation Connection“ auf „INS“ eingestellt ist, wird „****“ im Display angezeigt und der Parameterwert kann nicht geändert werden.

***21**

Dieser Parameter steht nur dann zur Verfügung, wenn „Variation Connection“ (PAGE 15) auf „INS“ eingestellt ist. Wenn die Variation Connection auf „SYS“ eingestellt ist, wird „****“ im Display angezeigt und der Parameterwert kann nicht geändert werden.

***22**

Voice-Auswahl für die einzelnen Parts
Wählen Sie mit Hilfe der [+]- und [-]-Tasten zunächst den Part und dann dessen Voice aus. Die Anzeige hängt vom ausgewählten Speicherplatz ab.

Wählen Sie den gewünschten Voice-Speicherplatz aus, indem Sie die entsprechende Memory-Taste drücken: [PRESET], [USER] oder [GM2/XG].

Um eine Drum Voice auszuwählen, halten Sie die [DRUM]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann die entsprechende Memory-Taste: [USER] oder [GM2/XG].

Die Voice kann auf die gleiche Weise eingestellt werden wie bei „Category Search“ (Seite 31).

Weitere Informationen über Kategorien finden Sie in der Liste der Kategorien auf Seite 50. Informationen über die Verwendung von „Category Search“ finden Sie auf Seite 31.

● PRESET

Einstellungen: PR001 ~ PR128

● USER

Einstellungen: US001 ~ US128,
USDR 01 ~ USDR02

● GM2/XG

Verwenden Sie die Tasten [◀] und [▶], um zwischen den verschiedenen Speicherbanken zu wechseln und Programmnummern auszuwählen.

Einstellungen:

XG001 ~ XG128 (Die tatsächliche Anzahl an zur Verfügung stehenden Programme hängt von der ausgewählten Bank ab. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Liste der XG Voices und in der Liste der XG Drums in der separaten Broschüre „Datenliste“.)

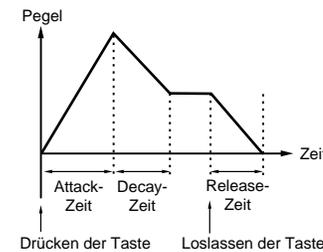
Die Voice wird nach dem Drücken der [ENTER]-Taste gewechselt.

***23**

Der Parameter „Rcv Ch“ im Voice-Modus wird im UTILITY-Modus (PAGE 3) eingestellt.

***24 (Detune)**

Ignorieren Sie das Dezimalkomma, wenn Sie den Wert über die Zifferntasten eingeben. Um beispielsweise den Wert „-1,5“ einzugeben, müssen Sie lediglich nacheinander die folgenden Tasten drücken: „-“, „1“ und schließlich „5“.

***25****Attack Tm**

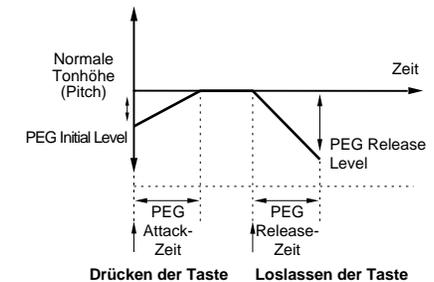
Beeinflusst die Übergangszeit, innerhalb der die Voice nach dem Drücken einer Taste auf der Tastatur von Null auf ihren Spitzenpegel steigt. Positive Werte verlängern die Übergangszeit, während negative Werte diese Zeit verkürzen.

Decay Tm

Beeinflusst die Übergangszeit, innerhalb der die Voice nach dem Erreichen ihres Spitzenpegels wieder verstummt. Positive Werte verlängern die Übergangszeit, während negative Werte diese Zeit verkürzen.

Releas Tm

Bestimmt die Übergangszeit, innerhalb welcher der Klang nach dem Loslassen der Taste ausklingt. Positive Werte verlängern die Übergangszeit, während negative Werte diese Zeit verkürzen.

***26****PEGIntL**

Beeinflusst die Anfangstonhöhe, also die Tonhöhe, in welcher der Tonhöhenverlauf beim Drücken einer Taste startet.

PEGAtkTm

Beeinflusst die Zeit, innerhalb der die Tonhöhe nach dem Anschlagen einer Taste vom Initial Level (siehe oben) zur normalen Tonhöhe verändert wird.

PEGRelL

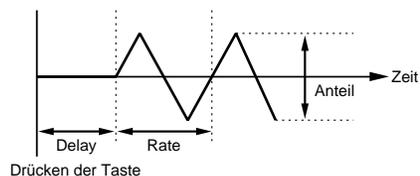
Beeinflusst die Endtonhöhe, also die Tonhöhe, die nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

PEGRelTm

Beeinflusst die Zeit, innerhalb welcher der PEG Release Level (siehe oben) nach dem Loslassen der Taste erreicht wird.

Die hier erwähnten Einstellungen sind Versatzwerte, um die die Einstellungen für „Element PEG“ erhöht bzw. verringert werden.

*27



Vib Rate

Bestimmt die Geschwindigkeit („Rate“) der Tonhöhenmodulation („Vibrato“).

Vib Depth

Bestimmt die Wirkungstiefe („Depth“) der Tonhöhenmodulation („Vibrato“).

Vib Delay

Beeinflusst die Verzögerung („Delay“), mit der das Vibrato nach dem Drücken einer Taste startet. Je höher der Wert, desto länger die Verzögerung des Vibrato-Beginns.

Die hier erwähnten Einstellungen sind Offsets, durch welche die Einstellungen für „Element Pitch LFO“ erhöht bzw. verringert werden. (PAGE 35)

*28

Der Parameter „AC1 CC No“ wird auf den folgenden Seiten eingestellt:

Für Voices

CONTROLLER PAGE 8

Für Multis (für jeden einzelnen Part)

MULTI PART EDIT PAGE 19

*29

Einstellungen:

Falls VarConnect auf „INS“ eingestellt ist: on (Effekt wird angewendet), off (Effekt wird nicht angewendet)

Falls VarConnect auf „SYS“ eingestellt ist: 0 ~ 127

Wenn VarConnect auf „INS“ eingestellt ist, bestimmt dieser Parameter, ob der Variation-Effekt auf den Part angewendet wird oder nicht. In diesem Falle kann der Variation-Effekt nicht gleichzeitig für mehrere Parts verwendet werden. Es wird nur der zuletzt ausgewählte Part an den Variation-Effekt weitergeleitet.

Wenn VarConnect auf „SYS“ gestellt ist, können Sie mit diesem Parameter für jeden Part den Send-Pegel zum Variation-Effekt einstellen. Stellen Sie auch die entsprechenden Parameter „Multi Common Edit“ (auf den PAGES 16 bis 21) wie gewünscht ein.

*30

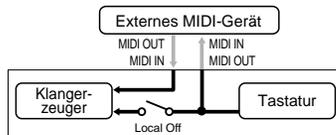
Der Parameter „Rcv Ch“ im Multi-Modus wird im MULTI-Modus (MULTI PART EDIT PAGE 6) eingestellt.

*31

Bei Verwendung des USB-Anschlusses werden die Daten über die Buchse „MIDI IN“ ignoriert (Host Select ist auf „USB“ eingestellt).

*32

Auch bei der Einstellung von „Local Sw“ auf „of“ werden die Daten über den MIDI OUT-Anschluß gesendet. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf die MIDI-Events, die über MIDI IN empfangen werden.



*33

Weitere Informationen über Controller-Nummern und Control Change-Events finden Sie auf Seite 76 und in der separaten Broschüre „Datenliste“.

Über MIDI

MIDI ist eine Abkürzung und steht für „Musical Instrument Digital Interface“ (Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente). Über diese Schnittstelle können elektronische Musikinstrumente untereinander kommunizieren, indem sie Noten-, Controller- oder Programmwechsel-Events sowie verschiedene andere MIDI-Eventtypen oder Ereignisse senden und empfangen (Event = Ereignis, Controller = Spielhilfe bzw. Regler-Event). Der S08 steuert ein MIDI-Gerät durch die Übermittlung notenbezogener Daten und verschiedener Steuerdaten. Der S08 kann über eingehende MIDI-Meldungen gesteuert werden, die beispielsweise automatisch die Betriebsart des Klangerzeugers festlegen, MIDI-Kanäle, Voices und Effekte auswählen, Parameterwerte ändern, oder die Voices der verschiedenen Parts spielen.

Viele MIDI-Meldungen werden als Hexadezimal-Dezimal- oder Binärzahlen angegeben.

Hexadezimalzahlen werden mit einem vorangestellten „H“ gekennzeichnet. Der Buchstabe „n“ bezeichnet eine bestimmte Ganzzahl.

Die nachfolgende Tabelle gibt die zugehörige Dezimalzahl für jede Hexadezimal- bez. Binärzahl an.

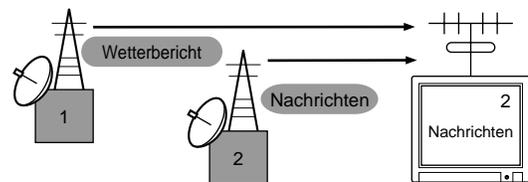
Dezimal	Hexadezimal	Binär
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

Dezimal	Hexadezimal	Binär
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

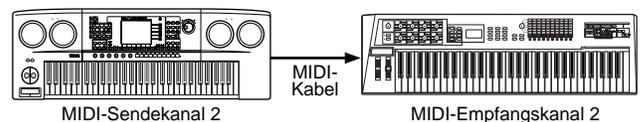
MIDI-Kanäle

Die MIDI-Spieldaten werden einem der 16 MIDI-Kanäle zugewiesen. Mit Hilfe dieser Kanäle, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind, können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden.

Sie können sich die MIDI-Kanäle ähnlich wie Fernsehkanäle vorstellen. Jeder Fernsehsender strahlt seine Sendungen über einen bestimmten Kanal aus. Ihr Fernsehgerät empfängt gleichzeitig viele verschiedene Programme von verschiedenen Fernsehsendern, und Sie wählen mit der Programmtaste den Kanal für das gewünschte Programm aus.



Eine MIDI-Übertragung funktioniert nach dem gleichen Grundprinzip. Das sendende Instrument sendet MIDI-Daten über einen bestimmten MIDI-Kanal (MIDI Transmit Channel) über ein einfaches MIDI-Kabel an das empfangende Instrument. Wenn der Empfangskanal des MIDI-Gerätes (MIDI Receive Channel) mit dem Sendekanal übereinstimmt, spielt das empfangende Gerät die Musikdaten, die von dem sendenden Gerät abgesendet wurden.



Der S08 ist ein multitimbraler Tongenerator, d.h. er kann mehrere unterschiedliche Instrumentenparts gleichzeitig erzeugen. Hierfür wird jedem Part ein eigener MIDI-Kanal zugewiesen.

MIDI-Meldungen, die vom S08 gesendet und empfangen werden

MIDI-Meldungen können in zwei Gruppen eingeteilt werden: Kanalgebundene Meldungen und System-Meldungen. Unten ist ein Beispiel für die verschiedenen Arten von MIDI-Meldungen aufgeführt, die der S08 empfangen und senden kann.

CHANNEL-MELDUNGEN

Channel-Meldungen enthalten Daten, die mit dem Spiel auf der Tastatur in Zusammenhang stehen und über einen bestimmten Kanal übertragen werden.

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Meldungen, die beim Spielen auf der Tastatur erzeugt werden.

Umfang der empfangenden Noten

= C-2(0) - G8(127), C3 = 60

Bereich der Anschlagsstärke (Velocity) = 1 bis 127

(Es werden nur die Anschlagsstärken für „Note On“ empfangen.)

Note On: Wird erzeugt, sobald eine Note angeschlagen wird.

Note Off: Wird erzeugt, sobald die Taste wieder losgelassen wird.

Jede Meldung enthält eine bestimmte Notennummer, die zu der gedrückten Taste gehört, sowie einen Wert für die Anschlagsstärke, der von der Stärke abhängt, mit der die Taste angeschlagen wird.

■ Control Change

Controller-Events sind eine Gruppe von Events, die sich anhand ihrer Controller-Nummer unterscheiden lassen - Kodierungen, die verschiedenen Parametern zugeordnet sind (die Modulation wird beispielsweise mit Controller Nr. 1 gesteuert, MIDI-Lautstärke mit Controller Nr. 7 usw.). Mit Controller-Events können Sie Parameter wie Voice-Bank, MIDI-Lautstärke, Panorama, Modulation, Portamento, Brightness und viele andere steuern.

Bank Select MSB (Control #000)

Bank Select LSB (Control #032)

Meldungen, mit denen Sie Bank-Nummern von Variation Voices auswählen können, indem Sie MSB und LSB von einem externen Gerät kombinieren und senden.

MSB- und LSB-Funktionen unterscheiden sich je nach Modus des Klangerzeugers.

Mit MSB-Nummern wählen Sie einen Voice-Typ aus (Normal Voice oder Drum Voice) aus, mit den LSB-Nummern wählen Sie Voice-Bänke aus.

(Weitere Informationen über Bänke und Programme finden Sie in der Voice-Liste im Handbuch „Datenliste“.)

Eine neue Bank-Auswahl wird erst wirksam, nachdem die nächste Program Change-Meldung (Programmwechsel) empfangen wurde.

Modulation (Control #001)

Meldungen zum Steuern der Vibrato-Tiefe über das Modulationsrad.

Mit dem Wert 127 wird die maximale Vibrato-Stärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist das Vibrato ausgeschaltet.

Portamento Time (Control #005)

Meldungen zum Steuern der Portamento-Zeit (gleitender Übergang der Tonhöhe zwischen zwei aufeinanderfolgenden Noten).

Wenn der Parameter „Portamento Switch“ eingeschaltet ist (Control #065), können Sie mit dem hier eingestellten Wert die Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung einstellen.

Mit dem Wert 127 wird die maximale Portamento-Zeit eingestellt, und mit dem Wert 0 wird die minimale Portamento-Zeit eingestellt.

Data Entry MSB (Control #006)

Data Entry LSB (Control #038)

Meldungen zum Einstellen des Wertes des Parameters, der mit RPN MSB/LSB (Seite 75) und NRPN MSB/LSB (Seite 74) festgelegt wird.

Der Parameterwert wird durch die Kombination von MSB und LSB festgelegt.

Main Volume (Control #007)

Meldungen zum Steuern der Lautstärke für die einzelnen Parts.

Mit dem Wert 127 wird die maximale Lautstärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist der Part nicht zu hören.

Pan (Control #010)

Meldungen zum Steuern der Stereoposition (Panorama) der einzelnen Parts (bei Stereo-Ausgabe).

Mit dem Wert 127 wird die Tonausgabe auf ganz rechts eingestellt und mit dem Wert 0 wird die Tonausgabe auf ganz links eingestellt.

Expression (Control #011)

Meldungen zum Steuern der Ausdruckskraft bzw. Intonation für die einzelnen Parts während des Spiels. Mit dem Wert 127 wird die maximale Lautstärke eingestellt, und mit dem Wert 0 ist Expression nicht aktiv.

Hold1 (Control #064)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Haltepedals (Sustain Pedal).

Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Haltepedal ein und Werte zwischen 0 und 63 schalten das Haltepedal aus.

Portamento Switch (Control #065)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Portamento. Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Portamento ein und Werte zwischen 0 und 63 schalten das Portamento aus.

Sostenuto (Control #066)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Sostenuto. Wenn Sie bestimmte Noten nach dem Anschlagen festhalten und das Sostenuto-Pedal gedrückt halten, werden die entsprechenden Noten beim Spielen weiterer Noten solange ausgehalten, bis Sie das Pedal wieder loslassen.

Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Sostenuto ein und Werte zwischen 0 und 63 schalten das Sostenuto aus.

Soft Pedal (Control #067)

Meldungen zum Ein- und Ausschalten des Leisepedals. Noten, die mit gedrücktem Leisepedal gespielt werden, erklingen gedämpft.

Ein Wert zwischen 64 und 127 schaltet das Leisepedal ein und Werte zwischen 0 und 63 schalten das Leisepedal aus.

Harmonic Content (Control #071)

Meldungen, welche die Filterresonanz für die einzelnen Parts einstellen.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Höhere Werte erzeugen einen charakteristischen Klang mit Resonanz.

Bei einigen Voices ist der tatsächlich wirksame Bereich schmaler als der zur Verfügung stehende einstellbare Bereich.

Release Time (Control #072)

Meldungen, mit denen die AEG-Ausklingzeit (Release Time) der einzelnen Parts angepaßt wird.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Attack Time (Control #073)

Meldungen, mit denen die AEG-Einschwingzeit (Attack Time) der einzelnen Parts eingestellt wird.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Brightness (Control #074)

Meldungen, mit denen die Filter-Cutoff-Frequenz für die einzelnen Parts eingestellt wird.

Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Niedrigere Werte erzeugen einen weicheren Sound.

Bei einigen Voices ist der tatsächlich wirksame Bereich schmaler als der zur Verfügung stehende einstellbare Bereich.

Decay Time (Control #075)

Meldungen, mit denen die AEG-Abklingzeit (Decay Time) der einzelnen Parts eingestellt wird. Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Vibrato Rate (Control #076)

Meldungen, welche die Vibrato-Geschwindigkeitsstufe (Vibrato-Rate) für die einzelnen Parts einstellen. Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Vibrato Depth (Control #077)

Meldungen, welche die Vibrato-Tiefe (Vibrato-Depth) für die einzelnen Parts einstellen. Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Vibrato Delay Time (Control #078)

Meldungen, mit denen die Vibrato-Verzögerung (Vibrato Delay) der einzelnen Parts eingestellt wird. Der hier eingestellte Wert ist ein Offset-Wert, der zu den Voice-Daten hinzuaddiert oder subtrahiert wird.

Portamento Control (Control #084)

Meldungen, mit denen ein Portamento zwischen der gegenwärtig erklingenden Note und der darauffolgenden Note hinzugefügt wird.

Die Portamento-Steuerung wird unter Angabe der Tastennummer der momentan erklingende Note übertragen.

Legen Sie eine Portamento-Tastenummer zwischen 0 und 127 fest.

Wenn eine Portamento-Control-Meldung empfangen wird, verändert sich die aktuelle Tonhöhe in einer Portamento-Zeit von 0 bis auf die Tonhöhe der nächsten angeschlagenen Note, die auf dem gleichen Kanal gespielt wird.

Die folgenden Einstellungen ergeben beispielsweise ein Portamento von C3 nach C4.

90H 3CH 7FH..... C3 Note On

B0H 54H 3CH..... Stellt die Ausgangsnote auf C3 ein

90H 48H 7FH..... C4 Note On (Wenn C4 eingeschaltet ist, wird C3 beim Portamento auf C4 angehoben.)

Effect1 Depth (Reverb Send Level)

(Control #091)

Meldungen, mit denen der Sendepiegel für den Reverb-Effekt eingestellt wird.

Effect3 Depth (Chorus Send Level)

(Control #093)

Meldungen, mit denen der Sendepiegel für den Chorus-Effekt eingestellt wird.

Effect4 Depth (Variation Effect Send Level)

(Control #094)

Meldungen, mit denen der Sendepiegel für den Variation-Effekt eingestellt wird.

Falls der Variation-Effekt die System-Effekte verwendet, wird mit dieser Meldung der Sendepiegel für den Variation-Effekt eingestellt. Falls hingegen Insert-Effekte verwendet werden, ist diese Einstellung ohne Wirkung.

Data Increment (Control #096)

Decrement (Control #097) für RPN

Hierbei handelt es sich um Meldungen, die den MSB-Wert der Pitch-Bend-Empfindlichkeit

(Tohnhöhenbeugung), Feineinstellung oder

Grobeinstellung in Schritten von 1 erhöhen oder

vermindern. Sie müssen mit Hilfe des RPN des externen Gerätes einen dieser Parameter vorher einstellen.

Das Daten-Byte wird ignoriert.

Wenn der Maximal- oder Minimalwert erreicht ist, wird der Wert nicht mehr weiter erhöht oder verringert.

(Eine Erhöhung der Feineinstellung bewirkt keine Erhöhung der Grobeinstellung.)

NRPN (Non-Registered Parameter Number) LSB (Control #098)

NRPN (Non-Registered Parameter Number) MSB (Control #099)

Meldungen, mit denen die Einstellungen für Vibrato, Filter, EG, Drum-Setup oder andere Parameter einer Voice angepaßt werden.

Senden Sie zuerst das NRPN MSB und NRPN LSB, um den Parameter festzulegen, der verändert werden soll.

Verwenden Sie anschließend „Data Entry“ (Seite 73), um den Wert des festgelegten Parameters einzustellen.

Beachten Sie, daß alle nachfolgenden Daten, die eingegeben werden, als Parameteränderung für die gleiche NRPN behandelt werden, sobald Sie die NRPN für einen Kanal eingestellt haben. Um unerwartete Auswirkungen zu vermeiden, wird deshalb empfohlen, nach der Verwendung einer NRPN einen Null-Wert (7FH, 7FH) einzustellen.

Es können folgende NRPNs empfangen werden:

NRPN MSB	NRPN LSB	PARAMETER
01	08	Vibrato Rate (Vibrato-Geschwindigkeit)
01	09	Vibrato Depth (Vibrato-Tiefe)
01	0A	Vibrato Delay (Vibrato-Verzögerung)
01	20	Filter Cutoff Frequency
01	21	Filter Resonance
01	63	EG Attack Time
01	64	EG Decay Time
01	66	EG Release Time
14	rr	Drum Filter Cutoff Frequency
15	rr	Drum Filter Resonance
16	rr	Drum EG Attack Rate
17	rr	Drum EG Decay Rate
18	rr	Drum Instrument Pitch Coarse
19	rr	Drum Instrument Pitch Fine
1A	rr	Drum Instrument Level
1C	rr	Drum Instrument Panpot
1D	rr	Drum Instrument Reverb Send Level
1E	rr	Drum Instrument Chorus Send Level
1F	rr	Drum Instrument Variation Send Level

*rr=Notennummer für die einzelnen Instrumente der Drum Voices

RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control #100)

RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control #101)

Meldungen, die für einen Part die Werte der Pitch-Bend-Empfindlichkeit, der Stimmung oder andere Parametereinstellungen um einen bestimmten Wert verschieben, addieren oder subtrahieren.

Zunächst senden Sie das RPN MSB und das RPN LSB, um den Parameter zu bestimmen, der gesteuert werden soll. Verwenden Sie anschließend „Data Increment/Decrement“ (Seite 74), um den Wert des festgelegten Parameters einzustellen.

Beachten Sie, daß alle nachfolgenden Daten, die eingegeben werden, als Parameteränderung für die gleiche RPN behandelt werden, sobald Sie die RPN für einen Kanal eingestellt haben. Um unerwartete Auswirkungen zu vermeiden, wird deshalb empfohlen, nach der Verwendung einer RPN einen Null-Wert (7FH, 7FH) einzustellen.

Es können folgende RPNs empfangen werden:

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
00	05	Modulation Sensitivity
7F	7F	Null

■ **Channel-Mode-Meldungen**

Die folgenden Channel-Mode-Meldungen können empfangen werden:

Zweites BYTE	Drittes BYTE	Befehl
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 ~ 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Control #120)

Schaltet alle Sounds ab, die gegenwärtig über den angegebenen Kanal ausgegeben werden. Der Status der Kanalmeldungen, beispielsweise Note On oder Hold On, wird beibehalten.

Reset All Controllers (Control #121)

Die Werte der folgenden Controller werden auf die Standardwerte zurückgesetzt:

CONTROLLER	VALUE
Pitch Bend Change	0 (Mitte)
Aftertouch	0 (Aus)
Polyphonic Aftertouch	0 (Aus)
Modulation	0 (Aus)
Expression	127 (max.)
Hold1	0 (Aus)
Portamento	0 (Aus)
Sostenuto	0 (Aus)
Soft Pedal	0 (Aus)
Portamento Control	Hebt die Portamento-Ausgangsnote auf
RPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert
NRPN	Nummer nicht festgelegt; interne Daten werden nicht geändert

All Notes Off (Control #123)

Schaltet alle Noten aus, die gegenwärtig für den angegebenen Kanal eingeschaltet sind.

Noten, für die Hold1 oder das Sostenuto aktiviert ist, erklingen solange weiter, bis sie ausgeschaltet werden.

Mono (Control #126)

Führt dieselbe Funktion aus, die auch beim Empfang einer All-Sounds-Off-Meldung ausgeführt wird. Falls das 3. Byte (Mono-Code) im Bereich von 0 bis 16 liegt, wird der zugehörige Kanal auf den Mono-Modus eingestellt (Modus 4: m = 1).

Poly (Control #127)

Führt dieselbe Funktion aus, die auch beim Empfang einer All-Sounds-Off-Meldung ausgeführt wird, und stellt den zugehörigen Kanal auf den Poly-Modus ein.

■ Program Change

Meldungen, welche die Voice für die einzelnen Parts festlegen.

Durch die Kombination mit „Bank Select“ können Sie über die Nummern das Basis-Voices hinaus auch Programmnummern der Variation Voice Bank auswählen.

■ Pitch Bend

Der MIDI-Datentyp „Pitch Bend“ könnte eigentlich ein Controller sein, ist aber ein Sonderfall, da hier für höhere Genauigkeit der Tonhöhenregelung statt 128 ca. 64.000 Werte übermittelt werden müssen (MSB/LSB). Deshalb ist dies ein eigener Datentyp. Mit „Pitch Bend“ können Sie die Tonhöhe bestimmter Noten kontinuierlich erhöhen oder verringern (Beugung der Tonhöhe).

■ Channel Aftertouch

Channel Aftertouch ermöglicht die Klangsteuerung durch nachträglichen Druck auf die Tastatur.

Die Daten von der Tastatur des S08 werden nicht übertragen, der S08 reagiert jedoch entsprechend auf diese Daten, wenn sie von einem externen Gerät empfangen werden.

■ Polyphonic Aftertouch

Polyphonic Aftertouch ermöglicht die Klangsteuerung durch nachträglichen Druck auf einzelne Tasten.

Die Daten von der Tastatur des S08 werden nicht übertragen, der S08 reagiert jedoch entsprechend auf diese Daten, wenn sie von einem externen Gerät empfangen werden.

SYSTEM-MELDUNGEN

System-Meldungen enthalten Daten, die das Gesamtsystem des Instruments beeinflussen.

■ Systemexklusive Meldungen

Die systemexklusiven Meldungen steuern verschiedene Funktionen des S08, einschließlich Gesamtlautstärke und -abstimmung, Betriebsart des Tongenerators, Effekttyp und verschiedene andere Parameter.

General MIDI (GM) System On

Sobald die Meldung „General MIDI System on“ empfangen wird, wechselt der Klangerzeuger in den XG-(Multi)-Modus.

Daraufhin empfängt der S08 anstelle von NRPN- und Bank-Select-Meldungen MIDI-Meldungen, die mit dem GM System Level 1 kompatibel sind.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadezimal)

HINWEIS Achten Sie darauf, daß der Abstand zwischen dieser Meldung und den ersten Notendaten des Songs mindestens eine Viertelnote beträgt.

GM2 System On

Sobald die Meldung „GM2 System on“ empfangen wird, wechselt der Klangerzeuger in den XG-(Multi)-Modus. In diesem Falle wird der S08 auf den Empfang von mit GM System Level 2 kompatiblen MIDI-Meldungen eingestellt.

F0 7E 7F 09 03 F7 (Hexadezimal)

HINWEIS Achten Sie darauf, daß der Abstand zwischen dieser Meldung und den ersten Notendaten des Songs mindestens eine Viertelnote beträgt.

GM System Off

Wenn die Meldung „GM2 System off“ empfangen wird, wechselt der Klangerzeuger in einen anderen Modus als GM/GM2. Der S08 führt dieselbe Funktion wie beim Empfang einer „XG System on“-Meldung aus.

F0 7E 7F 09 02 F7 (Hexadezimal)

HINWEIS Achten Sie darauf, daß der Abstand zwischen dieser Meldung und den ersten Notendaten des Songs mindestens eine Viertelnote beträgt.

Master Volume

Sobald diese Meldung empfangen wird, ist das Volume MSB für den Systemparameter wirksam.

F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (Hexadezimal)

*mm (MSB) = entsprechender Lautstärkewert, 11 (LSB) = wird ignoriert

XG System On

Wenn diese Meldung empfangen wird, schaltet der S08 in den XG-(Multi)-Modus und alle Parameter werden entsprechend initialisiert. Anschließend können XG-kompatible Meldungen wie beispielsweise NRPN- oder Bank-Select-Meldungen empfangen werden.

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (Hexadezimal)

*n = Gerätenummer (standardmäßig auf „0“ eingestellt.)

HINWEIS Achten Sie darauf, daß der Abstand zwischen dieser Meldung und den ersten Notendaten des Songs mindestens eine Viertelnote beträgt.

Multi Mode On

F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7 (Hexadezimal)

*n = Gerätenummer (standardmäßig auf „0“ eingestellt.)

HINWEIS In bestimmten Betriebszuständen reagiert der S08 nicht auf MIDI-Daten, beispielsweise, wenn Sie mit der Compare-Funktion oder im Demo-Modus arbeiten.

■ System-Realtime-Meldungen

Active Sensing (nur Empfang)

Nach dem ersten Active-Sensing-Befehl, und solange alle 300 ms ein weiterer Befehl empfangen wird, ist das Gerät im gleichen Zustand, als ob Active Sensing ausgeschaltet wäre. Wenn in einer Zeitspanne von ungefähr 300 ms keine weiteren Active-Sensing-Daten eintreffen, führt der S08 die gleiche Funktion aus, die ausgeführt würde, wenn die Meldungen „All Sounds Off“, „All Notes Off“ und „Reset All Controllers“ empfangen worden wären (dies hat den Sinn, daß beim Trennen von MIDI-Verbindungen keine Klänge aufgrund von fehlenden Note Offs hängenbleiben). Anschließend kehrt der S08 in einen Status zurück, in dem Active Sensing nicht überwacht wird. Die meisten Geräte senden kein Active Sensing.

HINWEIS Weitere Informationen über die verschiedenen Meldungen finden Sie im Abschnitt „MIDI-Datenformat“ im Handbuch „Datenliste“.

Display-Meldungen

Meldung	Bedeutung
Wesentliche Funktionen des Sequenzers oder Wiedergabe von Standard-MIDI-Dateien	
!Can'tOpen	Der angegebene Dateityp wurde nicht gefunden.
!Can'tPlay	Der Sequenzer kann unter diesen Betriebseinstellungen nicht starten.
!IllgIFile	Die für die Wiedergabe angegebene SMF (Standard-MIDI-Datei) kann vom S08 nicht wiedergegeben werden.
!No SMF	Die SMF konnte auf der Speicherkarte nicht gefunden werden.
!Not Frmt0	Das SMF-Format (1) wird vom S08 nicht unterstützt (Seite 51).
!Not SMF	Der angegebene Dateityp kann nicht wiedergegeben werden (Seite 51).
!IllgISMF*	Beim Lesen der SMF ist ein anderer als der oben erläuterte Fehler aufgetreten.
Wesentliche Funktionen der Speicherkarte	
!Bad File	Die Daten in der Datei sind beschädigt und können nicht verwendet werden.
!Can'tOpen	Beim Lesen von der Speicherkarte ist ein Fehler aufgetreten.
!Card Full	Auf der Speicherkarte steht kein Speicherplatz mehr zur Verfügung.
!FileHdErr	Das Dateiformat ist unbekannt.
File None	Der angegebene Dateityp wurde nicht gefunden.
!Format	Beim Formatieren der Speicherkarte ist ein Fehler aufgetreten. Formatieren Sie die Karte nochmals.
!Mount Err	Beim Erkennen der Speicherkarte ist ein Fehler aufgetreten.
!No Card	Die Speicherkarte wurde nicht eingesetzt, oder es wurde eine nicht kompatible Karte (vom Typ 5V) eingesetzt.
!No Name	Geben Sie den Dateinamen an.
!OVER 256	Es können keine weiteren Dateien angelegt werden.
OverWrite	Es wurde bereits eine Datei mit diesem Namen gespeichert. Soll diese Datei durch eine neue Datei mit demselben Namen überschrieben werden?
!Protected	Die Speicherkarte ist schreibgeschützt.
!Read Only	Die Datei kann nur gelesen und nicht gelöscht, umbenannt oder überschrieben werden.
!SameName	Es gibt bereits eine Datei dieses Namens.
!TooMany	Die maximale Anzahl darstellbarer Dateien (100) wurde überschritten.
!Write Err	Beim Schreiben auf die Speicherkarte ist ein Fehler aufgetreten.
Sonstiges	
!BatteryLo	Die Speicherschutzbatterie ist beinahe leer, der Speicherinhalt kann verloren gehen. Speichern Sie Ihre wichtigen Daten auf eine Speicherkarte oder auf einem MIDI-Datenspeichergerät wie z. B. das Yamaha MIDI Data Filer MDF3 und lassen Sie die Batterie von Ihrem Yamaha Händler oder anderem autorisierten Yamaha Servicepersonal austauschen.
!Buff Full	Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
Bulk Rx	Es werden MIDI-Blockdaten empfangen.
Bulk Tx.	Es werden MIDI-Blockdaten gesendet.
!Checksum	Während des Empfangs von Datenblöcken ist ein Fehler aufgetreten.
Completed!	Der Vorgang ist abgeschlossen.
!DeviceNum	Es konnten keine Blockdaten gesendet/empfangen werden, da die Device Number (Gerätenummer zur eindeutigen Identifikation) nicht mit der geforderten Nummer übereinstimmt oder auf „off“ gesetzt ist.
Executing	Der Vorgang wird zurzeit ausgeführt.
!MIDI Data	Während des Empfangs von MIDI-Daten ist ein Fehler aufgetreten.
Sure?	Endgültige Bestätigung.

Fehlerbehebung

Die folgende Tabelle bietet Hinweise und Verweise auf Seiten dieser Bedienungsanleitung, die Ihnen bei der Behebung häufig auftretender Probleme hilfreich sein können. Die meisten Probleme beruhen einfach nur auf fehlerhaften Einstellungen. Bevor Sie also den Kundendienst anrufen, lesen Sie die folgenden Hinweise zur Fehlerbehebung, um die Ursache des Problems möglicherweise selbst zu erkennen.

Falls Sie Probleme haben sollten, den S08 zur Ausgabe eines Audiosignals zu bewegen, sollten Sie die folgenden Punkte durchgehen, um den Grund für das Problem aufzuspüren.

- 1 Schließen Sie Kopfhörer an die PHONES-Buchse an, um zu überprüfen, ob der S08 ein Audiosignal erzeugt. Wenn Sie über die Kopfhörer das Audiosignal abhören können, können Sie davon ausgehen, daß die Fehlerquelle in den Kabelverbindungen zur Abhöranlage liegt.
 - 2 Falls Sie auch über die Kopfhörer kein Audiosignal hören können, sollten Sie testweise andere Voices oder Multis auswählen. Wenn das Problem durch die Auswahl einer anderen Voice/eines anderen Multi behoben wurde, können Sie davon ausgehen, daß die Einstellungen der vorher ausgewählten Voice/des vorher ausgewählten Multi fehlerhaft und damit der Grund für das Problem sind.
- NOTE** Es gibt in einem Song die Möglichkeit, die Lautstärke zu verringern, beispielsweise durch Controller-Einstellungen wie Volume oder Expression (Seite 73). Durch die Auswahl einer anderen Voice oder eines anderen Multi wird die ursprüngliche Lautstärke wiederhergestellt.
- 3 Falls das Problem auch nach der Auswahl einer anderen Voice/eines anderen Multi weiterhin besteht, sollten Sie die Einstellung der Gesamtlautstärke (Master Volume) des S08 überprüfen. Heben Sie die Gesamtlautstärke mit dem VOLUME-Regler an, und drücken Sie ein eventuell angeschlossenes Fußpedal bis zum Maximum nach unten.
 - 4 Sollte nach Schritt 3 immer noch kein Audiosignal zu hören sein, kann das Problem in den Einstellungen der systemweiten Parameter des S08 (UTILITY/CONTROLLER), den Einstellungen von angeschlossenen MIDI-Geräten oder in der MIDI-Verbindung liegen.

Kein Ton.

Relevante Lautstärkeinstellungen

- Ist die Lautstärke korrekt eingestellt? (Seite 11 und 12)
- Wenn an die FOOT CONTROLLER-Buchse des S08 ein Fußpedal angeschlossen und zur Steuerung von Volume/Expression konfiguriert ist: Ist es vielleicht auf Minimum gestellt? (Seite 15)

Relevante Einstellungen von Voices und Multis

- Sind die folgenden Volume- oder Level-Parameter auf sinnvolle Werte gestellt?
 - Voice Element Edit „Level“ (Seite 59)
 - Voice Key Edit „Level“ (Seite 62)
 - Voice Common Edit „Total Vol“ (Seite 58)
 - Voice Common Edit „Total Lvl“ (Seite 58)
 - Multi Part Edit „Volume“ (Seite 64)
 - Multi Common Edit „Total Vol“ (Seite 63)
- Sind eventuell einige der Parts oder Elements stummgeschaltet („Mute“)? (Seite 41)
- Ist vielleicht der „Element Sw“ auf „Off“ gestellt? (Seite 59)
- Sind die Filter vielleicht so eingestellt, daß gar kein Sound entstehen kann? (Seite 60, 62 und 64).
- Sind die Effektparameter korrekt eingestellt? (Seite 59, 63)
- Ist der Effekttyp auf einen anderen Typ als „No Effect“ gestellt? (Seite 63)
- Sind die Parameter für Velocity Sensitivity korrekt eingestellt? (Seite 58 und 64)
- Sind die Parameter für Note Limit (Part/Voice) und Velocity Limit korrekt eingestellt? (Seite 59 und 64)
Wenn Note/Velocity Limit Low auf einen Wert über Note/Velocity Limit High eingestellt ist, wird kein Klang ausgegeben.

Relevante systemweite Einstellungen des S08 (UTILITY)

- Sind die MIDI-Empfangskanäle korrekt eingestellt? (Seite 64)
- Ist vielleicht der Local Switch auf „Off“ gestellt? (Seite 67)
- Ist der Parameter Host Select im Utility-Modus korrekt eingestellt? (Seite 13-15).
- Ist eventuell der Demo-Modus (Seite 16) oder die Compare-Funktion (Seite 41) aktiv? Wenn der Demo-Modus oder die Compare-Funktion aktiv ist, werden empfangene MIDI-Events nicht verarbeitet.

Relevante Einstellungen im Song und an angeschlossenen MIDI-Geräten

- Falls Sie mit einem externen MIDI-Sequencer Multis des S08 steuern: Sind die Sendekanäle der einzelnen Sequencer-Spuren und die Empfangskanäle der einzelnen Parts des Multi korrekt eingestellt? (Seite 64)
- Ist die „MIDI Echo“- oder „MIDI Thru“-Funktion des Sequencers korrekt eingestellt? (Seite 15)
- Falls Sie mit einem externen MIDI-Sequencer einen Song wiedergeben: Sind die Werte für Volume und Expression (Seite 73) auf sinnvolle Werte gestellt?

Kabel- und Verbindungsprobleme

- Wurde das Audio-Equipment korrekt angeschlossen? (Seite 13)
- Ist das MIDI-Kabel intakt und richtig angeschlossen? (Seite 13, 14, 15 und 81)

Der Klang ist verzerrt.

- Sind die Effekte auf sinnvolle Werte eingestellt? (Seite 46, 58 und 63)
- Wurde eine zu hohe Lautstärke eingestellt? (Seite 11 und 12)

Der Klang ist zu leise.

- Wurden die MIDI-Controller Volume oder Expression (Seite 73) zu niedrig eingestellt?
- Ist die Cutoff-Frequenz des Filters zu niedrig eingestellt? (Seite 60, 62 und 64).

Die Tonhöhe ist falsch.

- Ist der Parameter Master Tune im Utility-Modus korrekt eingestellt? (Seite 66)
- Ist der Parameter KbdTrans im Controller-Modus korrekt eingestellt? (Seite 67)
- Sind die Parameter für die Tonhöhe unter PITCH (Voice-Edit-Modus) korrekt eingestellt? (Seite 59)
- Ist die Pitch Modulation Depth des LFOs (Voice-Edit-Modus) zu hoch eingestellt? (Seite 61)
- Ist der Parameter Note Shift (für Parts oder Voices) auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? (Seite 59 und 64)
- Ist der Parameter Detune für die einzelnen Parts oder Voices auf einen anderen Wert als „0“ gestellt? (Seite 59 und 64)

Der Ton ist unruhig, und es treten Unterbrechungen auf.

- Wird die maximale Polyphonie überschritten? (Seite 17)

Es wird jeweils nur eine Note auf einmal ausgegeben.

- Ist der Parameter Mono/Poly auf „Mono“ gestellt? (Seite 58 und 64)

Es werden keine Effekte angewendet.

- Ist der Parameter V EfBypass (Voice Effect Bypass) auf „Off“ gestellt? (Seite 67)
- Ist in einem Multi der Parameter Var Send (in Part Edit) auf „Off“ oder auf einen Wert nahe „0“ gestellt? (Seite 65)
- Ist der Effekt-Typ auf einen anderen Typ als „Thru“ oder „No Effect“ gestellt? (Seite 63)
- Sind bei einem Multi die Insertion Effect Parts bestimmt? (Seite 65)

Veränderungen an den Parametern Scale Sensitivity, Velocity Sensitivity und Scale (der Pan-Parameter), die an einer Voice vorgenommen werden, haben keine Auswirkungen.

- Wurde eine zu niedrige Lautstärke eingestellt? (Seite 39)
- Abhängig von der ausgewählten Voice oder den Einstellungen der entsprechenden Parameter haben Änderungen an diesen Parametern einen geringen oder aber überhaupt keinen hörbaren Effekt.

Die Drum Voice ist nicht zu finden.

- Drum Voices werden anders als die Normal-Voices ausgewählt. (Seite 30)

Bearbeitungen der Drum Voice ziehen keinen Effekt nach sich.

- Ist der Parameter Part-Modus korrekt eingestellt? (Seite 22)

Drum-Voice-Sounds, die Tasten unterhalb von A-1 zugewiesen sind, können nicht wiedergegeben oder bearbeitet werden.

- Setzen Sie Kbd Trans (CONTROLLER PAGE 4) auf einen negativen Wert. (Seite 67)

Es können keine Bearbeitungen vorgenommen werden.

- Ist vielleicht die Category-Search-Funktion aktiviert? Wenn das der Fall ist, kann der Edit-Modus nicht aufgerufen werden. (Page 31)
- Haben Sie eine Wave (001 – 029 und 521) ausgewählt, deren Parametereinstellungen nicht änderbar sind? (Seite 59 und 68)
- Ist der Utility-Modus oder der Controller-Modus aktiviert?
- Versuchen Sie im Voice-Modus, die Effekte zu bearbeiten? Bedenken Sie, daß die Chorus- und Reverb-Effekteinstellungen für die Voices fest eingestellt sind und nicht geändert werden können. (Seite 46)

Bei Verwendung eines Controllers oder LFO wird der Effekt auf unerwünschte oder unerwartete Parameter angewendet.

- Dem Modulationsrad, dem zuweisbaren Controller 1 und dem LFO können mehrere Parameter gleichzeitig zugewiesen sein. Stellen Sie die Tiefe derjenigen Parameter, die Sie nicht steuern wollen, auf „0“ ein. (Seite 37)

Es können keine Bulk-Daten empfangen werden.

- Falls Sie den S08 Voice Editor nutzen: Haben Sie ein ausreichendes Dump Interval eingestellt? Das Dump Interval muß im Setup-Dialog des Voice Editors auf 10ms oder höher eingestellt werden.
- Ist die Device Number korrekt eingestellt? Wenn Sie mit der Bulk Dump-Funktion des S08 Daten empfangen möchten, müssen Sie den S08 auf die gleiche Device Number stellen, für die die gesendeten Daten gedacht sind. (Seite 66)
- Ist der Parameter Host Select im Utility-Modus korrekt eingestellt? (Seite 13-15).

Der Empfang oder die Verarbeitung von empfangenen Daten ist nicht korrekt.

- Ist der Parameter Host Select im Utility-Modus korrekt eingestellt? (Seite 13-15).
- Ist eventuell der Demo-Modus (Seite 16) oder die Compare-Funktion (Seite 41) aktiv? Wenn der Demo-Modus oder die Compare-Funktion aktiv ist, werden empfangene MIDI-Events nicht verarbeitet.
- Ist das MIDI-Kabel intakt und richtig angeschlossen?

Das MIDI-Kabel überprüfen

Im folgenden wird Ihnen gezeigt, wie Sie ein MIDI-Kabel schnell überprüfen können, um sicherzustellen, daß es die Signale richtig überträgt.

HINWEIS Rufen Sie vorher den Voice-Modus auf, und vergewissern Sie sich, daß der S08 einwandfrei Klänge erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

- ❶ Deaktivieren Sie die Steuerung der Klangerzeugung durch die Tastatur, indem Sie Local Sw (PAGE 12 im Utility-Modus) auf „Off“ stellen. Dadurch können Sie mit der Tastatur keine Klänge des Klangerzeugers mehr spielen. (Seite 67)
- ❷ Schließen Sie das zu testende MIDI-Kabel in einer Schleife an den S08 an – das eine Ende an den MIDI IN-Anschluß und das andere Ende an den MIDI OUT-Anschluß. Auf diese Weise verbinden Sie die Tastatur des S08 wieder mit der Klangerzeugung, allerdings extern über das MIDI-Kabel (und nicht intern durch den Local Switch).
- ❸ Stellen Sie den Parameter Host Select im Utility-Modus auf „MIDI“: (PAGE 13)
- ❹ Stellen Sie den Receive Channel (PAGE 3 im Utility-Modus) auf „omni“ (dadurch empfängt der S08 auf allen Kanälen). Damit ermöglichen Sie der Voice, die empfangenen MIDI-Daten unabhängig von der Einstellung des MIDI-Sendekanals der Tastatur umzusetzen.
- ❺ Spielen Sie auf der Tastatur. Wenn Sie alles wie oben erwähnt korrekt eingestellt haben und Sie die Voice spielen können, dann ist das MIDI-Kabel intakt.

HINWEIS Beachten Sie, daß das Kabel oder die Verbindung dennoch fehlerhaft sein kann, auch wenn Sie die Voice spielen können, sie aber vielleicht nur mit Unterbrechungen zu hören ist.

HINWEIS Stellen Sie (falls nötig) den Local Sw (PAGE 12 im Utility-Modus) wieder auf „On“, nachdem Sie den Test abgeschlossen haben. Wenn Sie ihn auf „Off“ gestellt lassen, können Sie mit der Tastatur des S08 die eigene Klangerzeugung nicht steuern.

Wiedergabe oder Anhalten eines Songs ist selbst durch Drücken der Taste [PLAY/STOP] nicht möglich.

- Ist dem Chain Step ein Song mit dem SMF-Format (Standard MIDI File) 0 zugewiesen? (Seite 51)
- Hat der dem Chain Step zugewiesene SMF-Song (Standard MIDI File) die Erweiterung „.MID“? (Seite 51)
- Wurde der Parameter Sync auf „MIDI“ gesetzt? (Seite 66) Normalerweise sollten Sie darauf achten, daß Sync auf „Int“ gesetzt ist, es sei denn, Sie verwenden den S08 als einen mit anderen Geräten synchronisierten MIDI-„Slave“.
- Ist der Modus Sequence Play aktiv? Wenn sich der S08 in einem anderen Modus als Sequence Play befindet, fungiert die Taste [PLAY/STOP] als Taste [STORE].

Die Wiedergabe einer Song-Datei hält vorübergehend an.

- Bei der Wiedergabe eines Songs von einer Speicherkarte erfolgen das Lesen der Daten von der Karte und die Wiedergabe des Songs gleichzeitig. Falls die Song-Daten zu umfangreich sind, kann sich die Wiedergabe gegenüber dem Lesen der Daten etwas verzögern. Wenn dies der Fall ist, dann löschen Sie unbenötigte Daten von den Spuren der Datei auf Ihrer Sequencer-Software, oder stellen Sie das Wiedergabetempo ein wenig langsamer als üblich ein.

Es können keine Dateien von der Speicherkarte geladen/gespeichert/importiert werden.

- Versuchen Sie, Dateien von Unterverzeichnissen der Speicherkarte zu laden? Der S08 kann nur im Stammverzeichnis befindliche Dateien verwalten.
- Enthält das Stammverzeichnis der Speicherkarte mehr als 100 Dateien? Speicherkarten für den S08 können von den folgenden Typen jeweils bis zu 100 Dateien verwalten: All File (durch Save/Load verwaltete Dateitypen), All Voice File (vom Voice Editor für den S08 verwaltete Dateitypen) und SMFs.
- Geben Sie beim Importieren von Dateien mit dem Macintosh Voice Editor for S08 am Computer die Dateinamenerweiterung „.S6V“ ein, und speichern Sie sie dann auf der Speicherkarte.

Es können keine Dateien auf der Speicherkarte umbenannt/gelöscht werden.

- Die Funktionen Rename und Delete können nur bei Dateien des Typs All File (durch Save/Load verwaltete Dateitypen) verwendet werden. Dateien der Typen All Voice File (vom Voice Editor for S08 verwaltete Dateitypen) und SMF können nicht umbenannt/gelöscht werden.

Mit dem Card Filer können keine Dateien übertragen werden.

- Die verwendbare Höchstkapazität einer Speicherkarte beträgt 128 MB. Achten Sie darauf, nur Speicherkarten mit einer Kapazität von höchstens 128 MB zu verwenden.
- Möglicherweise beeinträchtigt die Zugriffsgeschwindigkeit Ihres speziellen Computers auf das Speichergerät die Dateiübertragung. Wenn dies der Fall ist, kann diese Situation möglicherweise durch einen der nachstehenden Vorgänge behoben werden:

HINWEIS Sehen Sie auf der Website des Festplattenherstellers nach, ob sie Informationen zur Aktualisierung des Treibers enthält.

- Defragmentieren Sie die Festplatte mit Hilfe der Funktion Defragmentierung unter Systemprogramme.
- Aktualisieren Sie den Festplattentreiber auf einen Hochgeschwindigkeitstreiber.
- Legen Sie für die Festplatte einen Hochgeschwindigkeitsmodus fest, z.B. durch Aktivieren des DMA (Direct Memory Access).

Für Windows 98/98SE/Me:

[Systemsteuerung] → [System] → [Geräte-Manager] → [Diskettenlaufwerk-Controller] oder [Festplattencontroller]

Für Windows 2000/XP:

[Systemsteuerung] → [System] → [Hardware] → [Geräte-Manager]

- Wenn Sie zusammen mit dem über USB an den Computer angeschlossenen S08 den Card Filer verwenden: Achten Sie darauf, daß der S08 ordnungsgemäß über ein USB-Kabel mit dem Computer verbunden ist, und setzen Sie mit der nachstehend beschriebenen Methode die Einstellung Thru On/Off des MIDI-USB-Treibers auf „Off“:

Für Windows 98/98SE/Me:

Wählen Sie in der Systemsteuerung den MIDI-USB-Treiber aus, und deaktivieren Sie dann das Kontrollkästchen für Thru On/Off (kein Häkchen).

Für Macintosh:

Wählen Sie im Systemordner die Option [Kontrollfelder], und deaktivieren Sie dann im Yamaha USB MIDI Patch das Kontrollkästchen für Thru On/Off (kein Häkchen).

- In einigen Situationen kann der Card Filer nicht eingesetzt werden, um auf der Speicherkarte Verzeichnisse (Ordner) anzulegen. Der S08 kann nur Ordner im höchsten Verzeichnis (Stammverzeichnis) verwalten. Bitte verwenden Sie die Funktion des Card Filer zum Anlegen von Verzeichnissen (Ordnern) nicht.

Der am S08 eingestellte Voice-Name wird am Voice Editor for S08 nicht korrekt angezeigt.

- Von den gültigen Zeichen, die am S08 zum Benennen von Voices verwendet werden, können die Zeichen „→“ und „←“ vom Voice Editor for S08 nicht angezeigt werden. Vermeiden Sie beim Einsatz des Voice Editor for S08 diese Zeichen, wenn Sie am S08 Voices benennen.

Beim Einsatz von USB hängt der Computer sich auf oder blockiert.

- Die Abtrennung oder der Anschluß des USB-Kabels oder das Ein- und Ausschalten des Gerätes kann dazu führen, daß die Computersoftware hängenbleibt oder der S08 nicht mehr richtig funktioniert. Achten Sie darauf, während der folgenden Betriebsvorgänge WEDER die USB-Verbindung zu unterbrechen NOCH das Gerät ein- oder auszuschalten:

- Während der S08 Geräte erkennt oder während des Ladens der Treiber
- Während der Inbetriebnahme oder des Herunterfahrens des Betriebssystems
- Während sich das Computer-Betriebssystem im Standby-Modus befindet (mit Power Management-Steuerung)
- Während des Startens einer MIDI-Software

- Der Computer kann auch hängenbleiben und/oder die Funktionen des S08 können angehalten werden, wenn Sie einen der folgenden Vorgänge ausführen:

- Wenn Sie das Gerät zu oft ein- oder ausschalten oder das Kabel zu oft anschließen und abziehen
- Wenn die Geräte während der Übertragung von MIDI-Daten in den Ruhezustand wechseln und der Betrieb dann wieder aufgenommen wird
- Wenn Sie das Kabel bei eingeschalteten S08 anschließen oder abziehen

Wenn Sie den S08 ein- oder ausschalten, den Computer starten oder Treiber installieren, während große Datenmengen übertragen werden

Technische Daten

TASTATUR	88 Tasten mit Initial Touch (Anschlagdynamik) (Tastatur mit Balanced-Hammer-Effect)		
KLANGERZEUGUNG	AWM2		
POLYPHONIE	64 Stimmen		
MULTITIMBRALITÄT	16		
WAVES	521 Wellenformen		
VOICES	Normal Voice	Preset	128
		User	128
		GM2/XG	493
	Drum Voice	User	2
		GM2/XG	29 (einschließlich 8 Original Voices)
MULTI		User	32
EFFEKTE	Reverb		17
	Chorus		17
	Variation		54
SEQUENZWIEDERGABE	SMF Format 0 (nur direkte Wiedergabe)		
EXTERNER SPEICHER	SmartMedia™ (3.3V)		
	* Bis zu einer Größe von 128 MB.		
BEDIENELEMENTE	STANDBY/ON, VOLUME, Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, VOICE, MULTI, SEQ PLAY, UTILITY, CONTROLLER, CARD, EDIT/COMPARE, JOB, STORE (PLAY/STOP), EXIT, ◀ / ▶ , ▲ / ▼ , PART (ELEMENT/KEY) - / + , MUTE, INC/YES, DEC/NO, PRESET, USER, GM2/XG, CATEGORY SEARCH, Zifferntastenfeld, ENTER, Datenrad		
ANSCHLÜSSE	PHONES (Stereokopfhörer), OUTPUT (Line-Pegel): L (MONO)/R, DC IN, FOOT CONTROLLER, FOOT SWITCH, MIDI IN/OUT/THRU, USB, Kartensteckplatz		
DISPLAY	LCD (hintergrundbeleuchtet)		
STROMVERSORGUNG	Yamaha Netzadapter PA-5C (mitgeliefert)*		
	* ist u. U. in Ihrem Gebiet nicht enthalten. Wenden Sie sich in diesem Falle bitte an Ihren Yamaha Händler.		
LEISTUNGS-AUFNAHME	8W		
MAXIMALER AUSGANGSPEGEL	OUTPUT: +9 ± 2dBm (10 kΩ), PHONES: +0 ± 2dBm (33 Ω)		
ABMESSUNGEN	1323 (B) x 389 (T) x 159 (H) mm		
GEWICHT	19,8kg		

Die in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Technischen Daten und Beschreibungen dienen lediglich der Information. Die Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder Technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu ändern oder zu modifizieren. Da die Technischen Daten, das Gerät selbst oder der Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifelsfall bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

Index

Symbols

[◀]/[▶]-Tasten	11, 26
[▲]/[▼]-Tasten	11, 26
[+]/[-]-Tasten	11, 26

A

Active Sensing (nur Empfang)	76
AC1 AMod	58
AC1 (Assignable Controller 1)	37
AC1 CC No	67
AC1 Filter Control	58
AC1 FMod	58
AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	58
AC1 LFO Filter Modulation Depth	58
AC1 VarCtl	59
AC1 Variation Control Depth	59, 64
AC1FltCtl	58
AC1VarCtl	64
AEG (Amplitude Envelope Generator)	44
AEG Attack Rate	61
AEG Attack Rate Velocity Sensitivity	61
AEG Decay 1 Level	61
AEG Decay 1 Rate	61
AEG Decay 2 Rate	61
AEG Initial Level	61
AEG Level Velocity Sensitivity	61
AEG Release Rate	61
AEG Scaling Sensitivity	61
AEG Sustain Level	61
AEGAtkR	61
AEGAtkVel	61
AEGDcy1L	61
AEGDcy1R	61
AEGDcy2R	61
AEGInitL	61
AEGLv1Vel	61
AEGReIR	61
AEGScISens	61
AEGSusL	61
All Notes Off (Control #123)	75
All Sounds Off (Control #120)	75
Alt.Group	62
Alternate Group	62
AMP (Amplitude)	44
AMP (Amplitude) (Voice Edit Drum)	62
AMP(Amplitude) (Voice Edit Normal)	61
Ändern des Tempos	52
Anschlagempfindlichkeit	57
Anschließen an ein Mischpult	13
Anschließen an einen Computer	14
Anschließen externer Audiogeräte	13
Anschließen externer MIDI-Geräten	13
Anschließen von Controllern (Spielhilfen)	15
Anschließen von Stereo-Aktivboxen	13
Anschlüsse	13
Attack Time (Control #073)	74
Aufnahme und Wiedergabe mit einem externen MIDI-Sequenzler	14
Ausführen eines Jobs	48
Auswählen des Demo-Songs	16
Auswählen einer Anzeige	26
Auswählen eines Modus	24
Auswählen mit dem Datenrad	30
Auswählen mit den [[INC/YES]- und der [ENTER]-Taste	30
Auswählen von GM2/XG-Bänken	31

B

Bank Select LSB (Control #032)	73
Bank Select MSB (Control #000)	73
Bearbeitetes Element abhören (Überprüfen der Voice-Struktur und des Stummschaltens (Muting))	42
Bedienungsgrundlagen	24
Beispiel der Effekteinstellungen	46
Binär	72
BkDmp	63

Brightness (Control #074)	74
Bulk Dump	63

C

Card	67
Card-File	56
[CATEGORY SEARCH/DRUM]-Taste	11
Channel Aftertouch	76
CHANNEL-MELDUNGEN	73
Channel-Mode-Meldungen	75
Checking the MIDI Cable	81
Cho Return	63
ChoEF	63
Chorus	46, 62
Chorus Effect Type (Chorus-Typ MSB/LSB)	63
Chorus Pan	63
Chorus Return	63
Chorus Send	59
(Chorus-Parameter 1-16 MSB/LSB)	63
(Chorus-Parameter)	63
ChorusSend	59, 62
Common (Multi Edit)	63
Common (Voice Edit Drum)	62
Common (Voice Edit Normal)	58
Common-Edit und Bearbeiten einzelner Elemente	41
Control Change	73
Controller	67
CONTROLLER (Common Controller)	42
Controller (MIDI-Datenerzeuger)	17
CONTROLLER (Multi Edit)	65
Controller und externe MIDI-Steuerung	37
CONTROLLER (Voice Edit Normal)	58
Copy Element/Copy Key	63
CpyCtl (Copy Controller)	49
CpyElm (Copy Element)/CpyKey	48
(Copy Drum Key)	48
CpyElm/ CopyKey	63
CpyPart (Copy Part)	49
CpyVar (Copy Variation Effect)	49
Ctl Reset	67
Cutoff	60, 62
Cutoff Velocity Sensitivity	60
CutoffVel	60

D

Data Entry LSB (Control #038)	73
Data Entry MSB (Control #006)	73
Data Increment (Control #096)	74
DATA-Tasten	11
Datenrad	11, 27
DC-IN-Anschluß	11
[DEC/NO]-Taste	11
[DEC/NO]-Tasten	30
Decay Time (Control #075)	74
Decrement (Control #097) für RPN	74
Del	67
Delete	67
Demowiedergabe	16
Dezimal	72
Die Bedienelemente und Anschlüsse	11, 11
Die Compare-Funktion	41
Display-Anzeigen	25
Display-Meldungen	77
drum (Drum Voice)	22
drumS1/2 (Drum Setup 1/2)	22

E

EFFECT (Common Effect)	42
EFFECT (Multi Edit)	63, 65
EFFECT (Utility)	67
EFFECT (Voice Edit Drum)	62
EFFECT (Voice Edit Normal)	58
Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)	74
Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)	74
Effect4 Depth (Variation Effect Send Level) (Control #094)	74
Effekte	17, 46

Effekte im Multi-Modus	47
Effekte im Voice-Modus	47
EG Attack	62
EG Attack Rate	62
EG Decay 1 Rate	62
EG Decay 2 Rate	62
EG Decay 1	62
EG Decay2	62
EG-Rate und EG-Time (Voice-Modus)	44
Ein- und Ausschalten von Elementen (oder Tasten/Parts) (Mute - Stummschalten)	41
Eingeben von Daten	27
Einsatz des S08 als multitimbraler Klangerzeuger (Multi-Edit)	33
Einschalten des S08	12
Einschaltvorgang	12
Einstellen der Abfolge	51
Element	59
Element Sw	59
Element Switch	59
Element (Voice Edit Drum)	62
Element (Voice Edit Normal)	59
[ENTER/KEYBOARD]-Taste	11
[EXIT]-Taste	11, 27
Expression (Control #011)	73

F

FactorySet	67
FC Transmit Control Number	67
FCtxCtlNo	67
FEG Attack Level	60
FEG Attack Rate	60
FEG Attack Rate Velocity Sensitivity	60
FEG Decay 1 Level	60
FEG Decay 1 Rate	60
FEG Decay 2 Rate	60
FEG (Filter Envelope Generator)	43
FEG Hold Rate	60
FEG Initial Level	60
FEG Other Rate Velocity Sensitivity	60
FEG Rate Scaling Sensitivity	60
FEG Release Level	60
FEG Release Rate	60
FEG Sustain Level	60
FEGAtkL	60
FEGAtkR	60
FEGAtkVel	60
FEGDcy1L	60
FEGDcy1R	60
FEGDcy2R	60
FEGHoldR	60
FEGInitL	60
FEGOthVel	60
FEGReIL	60
FEGReIR	60
FEGScISens	60
FEGSusL	60
FILTER	43
Filter Cutoff Frequency	60, 62
Filter Cutoff Scaling BP 1-4	60
Filter Cutoff Scaling Flag	60
Filter Cutoff Scaling Offset 1-4	60
Filter Cutoff Scaling Sensitivity	60
Filter Resonance	60, 62
Filter Velocity Curve Sensitivities	60
FILTER (Voice Edit Drum)	62
FILTER (Voice Edit Normal)	60
Fixed Vel	67
Fixed Velocity	67
Flt BP1-4	60
Flt Of1-4	60
FltScIFlag	60
FltScISns	60
FltVelCrv	60
FOOT CONTROLLER-Buchse	11
FOOT SWITCH-Buchse	11
Format	67
Formatieren von Speicherkarten (Frmt)	55
Fortlaufende Wiedergabe	51
Frmt	67

FS Transmit Control Number	67
FSTxCtlNo	67
Fußreglerpedal	38
Fußschalter	38

G

GENERAL (Common General)	42
General MIDI (GM) System On	76
GENERAL (Multi Edit)	63, 64
GENERAL (Voice Edit Drum)	62
GENERAL (Voice Edit Normal)	58
GM System Off	76
GM2 System On	76
[GM2/XG/(OTHER)]-Taste	11

H

H (Hexadezimal)	72
Handhabung der Speicherkarte (SmartMedia™*)	53
Harmonic Content (Control #071)	74
Hold1 (Control #064)	73

I

Import	67
Impprt	67
[INC/YES]- und [DEC/NO]-Tasten	27
[INC/YES]-Taste	11
Init	63
Initialize	63
InitSeq (Initialize Sequence Chain)	52

K

Kartenlaufwerk/Sequencer	17
Kbd Trans	67
Key Assign	62, 62
Key on Delay	61
Key On/Key Off	73
Keyboard Transpose	67
KeyonDelay	61
Klangerzeuger	17

L

Laden der Dateien, die durch den Voice-Editor für den S08 auf der Speicherkarte gesichert wurden (Impprt)	55
Laden der Daten des S08 von einer Speicherkarte (Load)	54, 54
LC-Display (Liquid Crystal Display)	11
Level	59, 59, 62
Level Saling Sensitivity	61
Level Scaling BP1-4	61
Level Scaling Flag	61
Level Scaling Offset 1-4	61
LFO AMod	61
LFO Amplitude Modulation Depth	61
LFO Filter Modulation Depth	61
LFO Fmod	61
LFO (Low Frequency Oscillator)	45
LFO (Low Frequency Oscillator) (Voice Edit Normal)	61
LFO Phase	61
LFO Phase Initialize	61
LFO Pitch modulation Depth	61
LFO PMod	61
LFO Speed	61
LFO Wave	61
Live-Spiel mit Songwiedergabe	34
Load	67
Local Switch	67
Löschen von Dateien auf der Speicherkarte (Del)	55
LSB (Control #098)	75
Lvl BP1-4	61
Lvl Of1-4	61
LvlScfFlag	61
LvlScfSens	61

M

Main Volume (Control #007)	73
Master Volume	76
Maximale Polyphonie	17

MIDI	72
MIDI CHANNEL	66
MIDI FILTER	66
MIDI IN/OUT-Anschlüsse	11
MIDI SETUP	66
MIDI-Kanäle	72
MIDI-Kanäle (Über MIDI)	72
MIDI-Meldungen, die vom S08 gesendet und empfangen werden	73
MIDI-Verbindung	15
MIX	64
MODE-Tasten	11
Modi	24
Modulation (Control #001)	73
MODULATION-Rad	11
Mono (Control #126)	75
Mono/Poly	58
Mono/Poly-Modus	58
MSB (Control #099)	75
Multi	21
Multi Edit	63
Multi Mode On	76
Multi Name (Multi-Name 1-8/Voice-Kategorie)	63
[MUTE]-Taste	11
MW AMod	58
MW Filter Control	58
MW FltCtl	58
MW FMod	58
MW LFO Amplitude Modulation Depth	58
MW LFO Filter Modulation Depth	58
MW LFO Pitch Modulation Depth	58
MW PMod	58
MW Transmit Control Number	67
MW VarCtl	59, 64
MW Variation Control Depth	59, 64
MW/AC1/LFO Control Depth	
EDIT PAGE-Nummer	37, 37
MWTxCtlNo	67

N

Name	58, 62, 63
Name (Name 1-8/Kategorie)	58, 62
norm (Normal Voice)	22
Normal Voices & Drum Voices	22
Note Limit Low/High	59
Note On/Note Off	73
Note On/Note Off (Key On/Key Off)	73
Note Shift/Detune	59
NoteShift/Detune	59
NRPN (Non-Registered Parameter Number)	75, 75
NtLmt-L/H	59

O

Oberseite	11
OrgKt	62
Original Kit	62
OSC/MIX (Oscillator/Mix)	42
OSC(Oscillator)/MIX (Voice Edit Drum)	62
OSC(Oscillator)/MIX (Voice Edit Normal)	59
OUTPUT L/MONO- und R-Buchse	11

P

Pan	59, 62
Pan (Control #010)	73
Parameter-Liste	11
[PART/ELEMENT/KEY]-Tasten	11
Part-Mode-Einstellung (MULTI PART EDIT PAGE9)	22
PB Range	58
PchScICN	59
PchScISns	59
PEG Attack Level	59
PEG Attack Rate	59
PEG Decay 1 Level	59
PEG Decay 1 Rate	59
PEG Decay 2 Rate	59
PEG Initial Level	59
PEG Level Velocity Sensitivity	60
PEG (Pitch Envelope Generator)	43
PEG Rate Scaling Center Note	60
PEG Rate Scaling Sensitivity	60
PEG Rate Velocity Sensitivity	60
PEG Release Level	59
PEG Release Rate	59

PEG Sustain Level	59
PEGAtkL	59
PEGAtkR	59
PEGDcy1L	59
PEGDcy1R	59
PEGDcy2R	59
PEGInitL	59
PEGLvlVel	60
PEGReLl	59
PEGReLR	59
PEGRTVel	60
PEGSclCN	60
PEGSclSns	60
PEGSuSL	59
PHONES-Buchse	11
PITCH	43
Pitch Bend	76
Pitch Bend Range	58
Pitch Coarse	62
Pitch Fine	62
Pitch LFO Delay	61
Pitch LFO Fade-in Time	61
Pitch Scaling Center Note	59
Pitch Scaling Sensitivity	59
PITCH (Voice Edit Drum)	62
PITCH (Voice Edit Normal)	59
PITCH-BEND-Rad	11
Pitch-Bend-Rad und Modulationsrad	37
PitchCors	62
PitchFine	62
PLFO Fade	61
PLFODelay	61
Poly (Control #127)	75
Polyphonic Aftertouch	76
Porta Sw	58
Porta Time	58
Portamento Control (Control #084)	74
Portamento Switch	58
Portamento Switch (Control #065)	73
Portamento Time	58
Portamento Time (Control #005)	73
[PRESET/(DRUM/PERC)]-Taste	11
Program Change	76, 76

R

Receive Note Off	62
Receive Note On	62
Release Time (Control #072)	74
Renam	67
Rename	67
Reset All Controllers (Control #121)	75
Resonance	60, 62
Resonance Velocity Sensitivity	60
ResoVel	60
Rev Return	63
RevEF	63
Reverb Effect Type (Reverb Type MSB/LSB)	63
Reverb (Hall)	46
Reverb Pan	63
Reverb Return	63
Reverb Send	58, 62
(Reverb-Parameter 1-16 MSB/LSB)	63
(Reverb-Parameter)	63
ReverbSend	58, 62
RPN (Registered Parameter Number)LSB (Control #100)	75
RPN (Registered Parameter Number)MSB (Control #101)	75
RxNote On	62
RxNoteOff	62

S

Save	67
Send Chorus To Reverb	59, 63
Send Variation To Chorus	64
Send Variation To Reverb	64
SEQ SETUP (Sequencer Setup)	66
SeqAll (Sequencer All Chain)	52
Sequence-Play-Job	52
Sichern der Einstellungen (Speichern)	50, 50
SndCho → Rev	59, 63
SndVar → Cho	64
SndVar → Rev	64
Soft Pedal (Control #067)	74
Song-Wiedergabe	51

Sostenuto (Control #066)	73
Speichern der Daten des S08 auf einer Speicherkarte (Save)	54, 54
Speichern der Einstellungen des S08 auf einem externen Gerät (Bulk Dump Send)	36
Speichern von Daten auf einem externen Gerät (Bulk Dump)	49, 49
Speicherstruktur	20
Spielen im Multi-Modus	32
Spielen von Voices	29
STANDBY/ON-Schalter	11
Steckplatz für Speicherkarte	11
Steuern des S08 durch ein externes MIDI-Gerät	13
Steuern eines externen MIDI-Gerätes durch den S08 ..	13
Steuern eines weiteren MIDI-Gerätes über MIDI THRU	14
Stromversorgung	12
System- und Insertion-Effekte	46
Systemexklusive Meldungen	76, 76
SYSTEM-MELDUNGEN	76
System-Realtime-Meldungen	76

T

Tabelle der Parameter	18
Tabellen der Modi	24
Tastatur splitten — Einstellen des unteren und oberen Bereichs für die Voices	34
Technische Daten	83
TG (Tone Generator)	66
TONE	64
Total Level	58
Total Lvl	58
Total Vol	58, 63
Total Volume	58, 63
Transpose	63
Troubleshooting	78
Typen von Parametern (absolut und relativ)	28

U

Über Klangerzeuger (AWM2) und Wellenformen (Wave)	17
Über MIDI	72, 72
Überblick über den S08	16
Überblick über Voice/Element/Multi	21
Überlagern von zwei Voices (Parts)	35
Umbenennen der Dateien (Renam)	55
Umschalten zwischen Displays und Werteingabe	41
USB-Anschluß	11
USB-Verbindung	14
[USER/(SE)]-Taste	11
Utility Job	67

V

V EfBypass	67
Var Pan	63
Var Return	63
VarConnect	63
VarEF	59, 63
Variation	46
Variation Connection	63
Variation Effect Type (Variation-Typ MSB/LSB)	59, 63
Variation Pan	63
(Variation Parameter 1-10 MSB/LSB)	63
(Variation Parameter 1-5,10 MSB/LSB)	59
Variation Return	63
Variation-Effekte	46
(Variation-Parameter)	59, 63
Vel Curve	67
VelLmt-L/H	59
Velocity Curve	67
Velocity Limit Low/High	59
Velocity Sensitivity Depth	58
Velocity Sensitivity Offset	58
VelSnsDpt	58
VelSnsOfs	58
Verwenden der Copy-Funktion	48
Verwenden der Funktion „Voice Category Search“	31
Verwenden der Jobs	48
Verwenden der Speicherkarte	53
Verwenden des Fußreglers zum Steuern von Parametern	38
Verwenden des Fußschalters zum Weiterschalten	

durch Programme	38
Verwenden des Multi-Modus	32
Verwenden von Controllern (Spielhilfen)	37
Vibrato Delay Time (Control #078)	74
Vibrato Depth (Control #077)	74
Vibrato Rate (Control #075)	74
VOICE	64
Voice & Element	21
Voice Edit (Drum)	62
Voice Edit (Normal)	58
Voice Effect Bypass	67
Voice Job	63
Voice Mode AC1 Control Number	67
Voice Mode Controller Reset	67
Voice Store	63
Voice-/Multi-/Datei-Nameneinstellungen (Eingeben von Zeichen)	50, 50
Voice-Bearbeitung	40
Voices & Multis	20
[VOLUME]-Regler	11
Vor der Benutzung	12

W

Wave Number	59
Werkseitige Einstellung (Wiederherstellung der Vorgabewerte)	23
Wiedergeben der Songs	51

X

XG System On	76
--------------------	----

Z

Zifferntasten	11
Zifferntasten, [ENTER]-Taste	28
Zurücksetzen (Initialisieren) von Parametern eines Multis auf dessen Standardeinstellungen	48

For details of products, please contact your nearest Yamaha or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

**Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas**
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil LTDA.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 011-853-1377

ARGENTINA

Yamaha de Panamá S.A. Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha de Panamá S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: 507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY/SWITZERLAND

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AUSTRIA

Yamaha Music Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Nederland
Kanaalweg 18G, 3526KL, Utrecht, The Netherlands
Tel: 030-2828411

BELGIUM

Yamaha Music Belgium
Keiberg Imperiastraat 8, 1930 Zaventem, Belgium
Tel: 02-7258220

FRANCE

**Yamaha Musique France,
Division Professionnelle**
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.,
Combo Division**
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Electronica Musical, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid) Spain
Tel: 91-201-0700

GREECE

Philippe Nakas S.A.
Navarinou Street 13, P.Code 10680, Athens, Greece
Tel: 01-364-7111

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

AFRICA

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Europa GmbH.
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen,
F.R. of Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: 971-4-881-5868

ASIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower I, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantik**
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Yongdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0661

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building,
Singapore
Tel: 65-747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
10F, 150, Tun-Hwa Northroad,
Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel: 02-2713-8999

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA AND OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank, Victoria
3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group**
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2312

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: 053-460-2445



Yamaha Web Site (English only)
www.yamahasynt.com

Yamaha Manual Library (English versions only)
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/>

M.D.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2002 Yamaha Corporation

V881800 202MWCP5.2-01A0
Printed in Japan