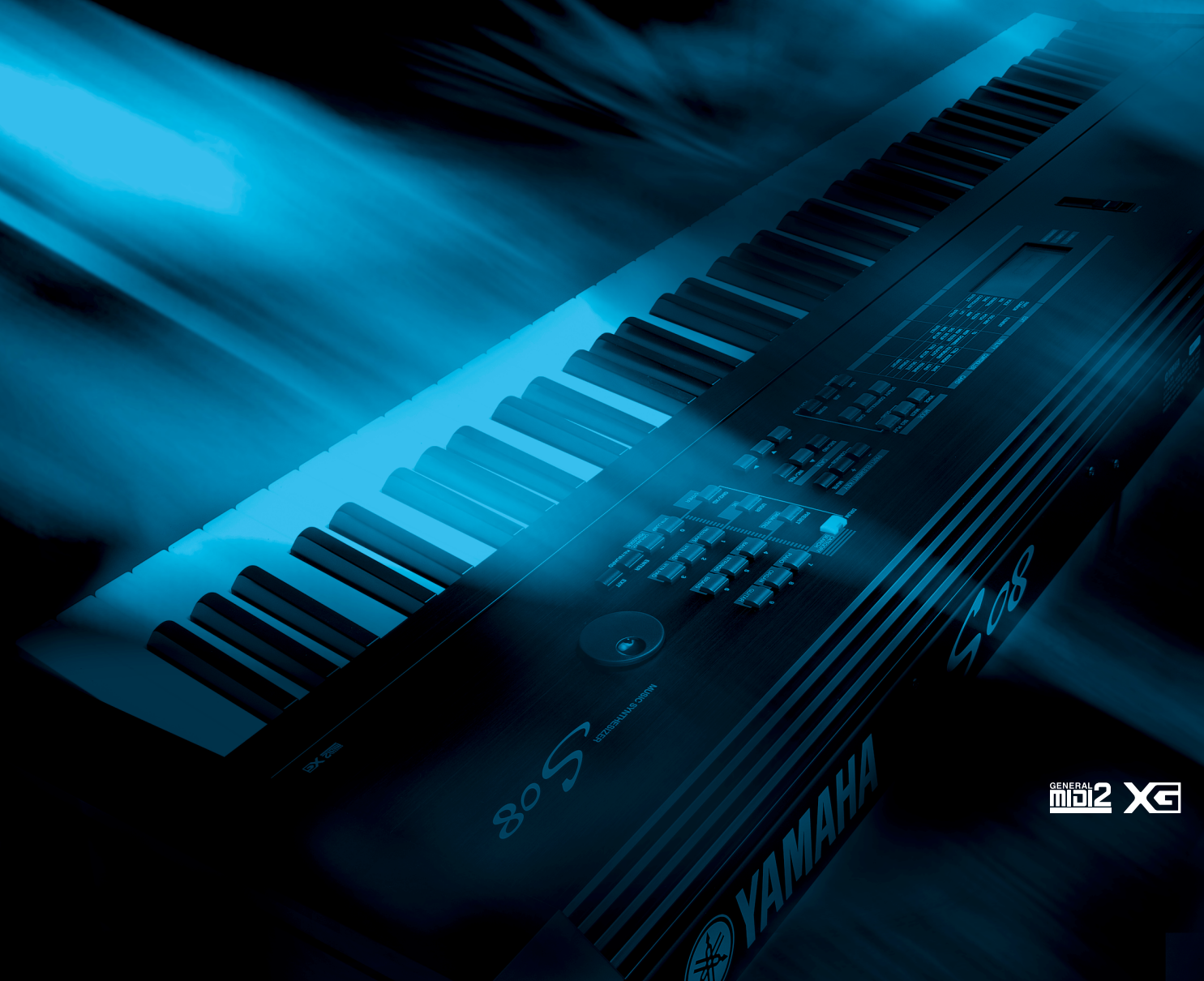




# PSR-S808

MUSIC SYNTHESIZER

MANUALE DI ISTRUZIONI



GENERAL MIDI2 XG

# MESSAGGIO SPECIALE

Questo prodotto utilizza una fonte di alimentazione esterna (adattatore). NON collegatelo ad alcun tipo di alimentazione esterna o adattatore diversi da quelli descritti nel manuale di istruzioni, indicati sull'unità o raccomandati specificamente dalla Yamaha.

## ATTENZIONE:

Non appoggiate oggetti sul cavo di alimentazione dello strumento né sistemate l'apparecchio in una posizione nella quale si possa camminare sui cavi. Non si raccomanda l'uso di prolunghe. In caso di necessità, per un cavo fino a 7,5 metri, il diametro minimo è 18 AWG (un valore della scala American Wire Gauge). NOTA: al decrescere del valore del numero AWG aumenta la conduttanza. Per cavi più lunghi, rivolgetevi ad un elettricista.

Questo strumento dovrebbe essere usato solo con i componenti forniti o raccomandati dalla Yamaha. Se vengono usati una base mobile (su ruote), un rack o un supporto, seguite le istruzioni e le avvertenze che accompagnano il prodotto.

## LE SPECIFICHE TECNICHE SONO SOGGETTE A MODIFICHE:

Le informazioni contenute in questo manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. La Yamaha si riserva il diritto di cambiare o modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza preavviso e senza obbligo di aggiornare gli apparecchi esistenti.

Questo strumento, da solo o usato con amplificatori, cuffia o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di provocare sordità permanente. NON fate funzionare a lungo lo strumento con il volume troppo alto o comunque fastidioso. Se accusate disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgetevi ad uno specialista.

**IMPORTANTE:** Più il suono è forte, più è breve il periodo in cui si verifica il danno.

Alcuni prodotti elettronici Yamaha possono disporre di panche e/o dispositivi di montaggio accessori che costituiscono parte integrante dello strumento oppure vengono forniti come accessorio opzionale. Alcuni di questi articoli sono progettati per essere assemblati o montati dal rivenditore. Accertatevi che la panca sia stabile e che gli eventuali dispositivi di montaggio opzionali siano ben fissati PRIMA di usarli.

La panca fornita dalla Yamaha è stata progettata unicamente per sedersi e non per altri usi.

## AVVERTENZA:

Le spese di riparazione dovute ad una mancata conoscenza del funzionamento di un effetto o di una funzione (quando l'unità opera come previsto) non sono coperte da garanzia da parte della Yamaha. Vi consigliamo di studiare attentamente questo manuale prima di ricorrere al servizio di assistenza.

La Yamaha produce strumenti sicuri anche dal punto di vista ambientale. A questo proposito, leggete le seguenti avvertenze:

## Batteria:

È possibile che questo strumento contenga una pila non ricaricabile che, se presente, è saldata. La durata media di questo tipo di pila è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, contattate un tecnico specializzato per effettuarla.

Questo apparecchio può usare anche pile comuni, alcune delle quali possono essere ricaricabili. Accertatevi che la pila sia ricaricabile, prima di effettuare tale operazione, e che il caricatore sia adatto.

Quando inserite le pile, non mischiate mai le pile vecchie con le nuove o di marche differenti. Le pile DEVONO essere installate correttamente, altrimenti potrebbero verificarsi surriscaldamento e rottura dell'involucro delle pile stesse.

## Attenzione:

Non tentate di smontare o incenerire alcun tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini. Disfateli delle pile scariche secondo le leggi del vostro Paese, consultando il vostro rivenditore.

## Avvertenza per l'ambiente:

Se questo apparecchio risultasse irrimediabilmente danneggiato, vi preghiamo osservare tutte le leggi locali relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, pile, plastica ecc. Se il rivenditore non fosse in grado di consigliarvi, rivolgetevi direttamente alla Yamaha.

## POSIZIONE DELLA PIASTRINA:

La piastrina sulla quale appaiono il modello, il numero di serie, l'alimentazione ecc. è situata nella parte inferiore dell'apparecchio. Dovreste annotare il numero di serie e la data dell'acquisto nello spazio previsto qui di seguito e conservare questo manuale come documento permanente del vostro acquisto.

**Modello**

---

**N° di serie**

---

**Data dell'acquisto**

---

# CONSERVATE QUESTO MANUALE

## INFORMAZIONI FCC (U.S.A.)

### 1. AVVISO IMPORTANTE: NON MODIFICATE QUESTA UNITÁ!

Questo apparecchio, se installato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, segue le norme FCC. Eventuali modifiche non approvate espressamente dalla Yamaha potrebbero invalidare il vostro diritto di usare l'apparecchio.

### 2. IMPORTANTE:

Quando collegate questo apparecchio ad accessori e/o ad un altro apparecchio, usate soltanto cavi schermati di alta qualità. DEVONO essere usati i cavi forniti con questa unità. Seguite tutte le istruzioni relative all'installazione, altrimenti potrebbe essere invalidata la vostra autorizzazione ad usare questo apparecchio negli U.S.A.

### 3. NOTA:

Questo strumento è stato provato e garantito in conformità con le specifiche tecniche stabilite per dispositivi digitali della Classe B, secondo le norme FCC parte 15. Queste norme servono a garantire una ragionevole misura di protezione contro interferenze con altri dispositivi elettronici nell'ambiente residenziale. Questo apparecchio genera/usa frequenze radio e, se non viene installato e usato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, può provocare interferenze. L'osservazione delle norme FCC non garantisce che le interferenze non si manifestino in tutte le installazioni. Se questo apparecchio dovesse essere causa di interferenza nella ricezione radio e TV - può essere fatta una verifica disattivandolo e quindi riattivandolo - potete cercare di eliminare il problema seguendo una delle seguenti misure:

Spostate questo strumento o l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza.

Collegate questo strumento ad una presa diversa in modo che esso e l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza si trovino su circuiti diversi, oppure installate dei filtri di linea per corrente alternata.

Nel caso di interferenza radio/TV, riposizionate l'antenna oppure, se il cavo dell'antenna è del tipo a nastro da 300 ohm, modificatelo in un tipo coassiale.

Se queste misure correttive non dessero dei risultati soddisfacenti, vi suggeriamo di contattare un rivenditore Yamaha autorizzato. Se non avete la possibilità di trovare un rivenditore Yamaha autorizzato nella vostra zona, vi suggeriamo di contattare la YAMAHA MUSICA ITALIA SPA, Viale Italia 88, Lainate (Milano) - Telefono (02) 93577.1.

Quanto sopra si riferisce soltanto ai prodotti distribuiti dalla YAMAHA Corp. of America.

\* Queste informazioni sulla sicurezza vengono fornite secondo le leggi degli U.S.A., ma dovrebbero essere osservate dagli utenti di tutti i paesi.

(class B)

# PRECAUZIONI

## LEGGETE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

\* Vi preghiamo di conservare questo manuale in un luogo sicuro per future consultazioni.

### **AVVERTENZA**

Seguite sempre le precauzioni di base elencate qui di seguito per evitare la possibilità di danni seri o eventuale pericolo di morte derivante da scossa elettrica, cortocircuito, incendio o altri pericoli. Queste precauzioni non sono esaustive.

#### Alimentazione/cavo di alimentazione

- Usate soltanto la tensione specificata come valore corretto per lo strumento. La tensione necessaria è stampata sulla piastrina dello strumento.
- Usate esclusivamente l'adattatore specificato (PA-5C o equivalente raccomandato dalla Yamaha). L'impiego dell'adattatore sbagliato può causare danni o surriscaldamento allo strumento.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.
- Evitate di esporre il cavo di alimentazione a fonti di calore come radiatori o caloriferi, e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo dove potrebbe essere calpestato.

#### Non aprire

- Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Non apritelo né tentate di disassemblarne i componenti interni o di modificarli in alcun modo. In caso di malfunzionamento, smettete di usare lo strumento e fatelo ispezionare da personale tecnico Yamaha qualificato.

#### Avvertenza relativa all'acqua

- Non esponete lo strumento alla pioggia e non utilizzatelo in prossimità di acqua o in condizioni in cui esso possa essere soggetto ad umidità. Evitate di appoggiare contenitori con liquidi che potrebbero penetrare in qualsiasi apertura.
- Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.

#### Avvertenza relativa al fuoco

- Non appoggiate sull'unità candele accese, poiché potrebbero cadere e provocare un incendio.

#### Se notate qualche anomalia

- Se il cavo di alimentazione o la spina vengono in qualche modo danneggiati, o se vi è un'improvvisa mancanza di suono durante l'impiego dello strumento oppure in presenza di cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spegnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.

### **ATTENZIONE**

Seguite sempre le precauzioni di base sotto elencate per evitare la possibilità di ferimenti a voi o ad altri oppure di danneggiare lo strumento o la proprietà altrui. Queste precauzioni non sono esaustive.

#### Alimentazione/cavo di alimentazione

- Quando estraete la spina dallo strumento o da una presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo. In caso contrario potreste danneggiare il cavo.
- Estraiete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure causare surriscaldamento nella presa.

#### Posizionamento

- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive oppure a temperature estreme (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante le ore diurne) per evitare la possibilità di deformazione del pannello oppure danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento in prossimità di televisori, radio, apparecchi stereo, cellulari o altri apparecchi elettrici, poiché ciò può creare disturbi allo strumento, al televisore o all'apparecchio radio.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile, dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.
- Usate solo lo stand (supporto) specificato per lo strumento. Quando fissate lo stand o il rack, usate esclusivamente le viti.

fornite. In caso contrario, potreste causare danni ai componenti interni oppure provocare la caduta dello strumento.

### Collegamenti

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostatene al minimo il volume. Regolerete il volume mediante gli appositi controlli mentre suonate lo strumento.

### Manutenzione

- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non utilizzate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche.

### Consigli per il trattamento

- Fate attenzione a non inserire le dita o una mano in qualsiasi fessura esistente sullo strumento.
- Non bisogna mai inserire o lasciar cadere fogli di carta oppure oggetti metallici o di altra natura tra le fessure del pannello o della tastiera. In tale evenienza, spegnete immediatamente lo strumento e togliete la spina dalla presa; fate quindi controllare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica, di vinile o di gomma, poiché questi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento né posizionate su di esso oggetti pesanti, e fate inoltre attenzione a non esercitare una forza eccessiva sui pulsanti, sugli interruttori o sulle prese.
- Non utilizzate lo strumento ad un livello di volume eccessivamente alto per un lungo periodo, poiché ciò potrebbe causarvi la perdita permanente dell'udito. Se

accusate perdita dell'udito o disturbi di altro tipo (fischi e altri rumori nell'orecchio), consultate un medico.

### Batteria di backup

- Lo strumento ha una batteria di backup al litio incorporata. Quando scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a c.a., vengono conservati i dati interni. Tuttavia, se la batteria di backup si scarica completamente, questi dati andranno perduti. Quando la batteria di backup si sta scaricando, il display LCD visualizza “!BatteryLo”. In tal caso, salvate immediatamente i dati su una Memory Card (SmartMedia), quindi rivolgetevi a personale qualificato del servizio di assistenza Yamaha per la sostituzione della batteria di backup.

### Salvataggio dei dati

#### Salvataggio e backup dei vostri dati

- I dati editati (vedere pagine 33 e 40) rimasti non memorizzati vanno perduti quando spegnete lo strumento. Salvate i dati nella memoria USER (vedere pagina 50).
- I dati della memoria USER (vedere pagina 20) vengono conservati allo spegnimento, fino a quando la batteria di backup è carica. Tuttavia, i dati potrebbero andare perduti a causa di un malfunzionamento o di un'operazione scorretta. Salvate i dati importanti su una Memory Card (SmartMedia).

#### Backup della Memory Card (SmartMedia)

- Per evitare la perdita dei dati, vi raccomandiamo di salvare i dati importanti su due Memory Card (SmartMedia).

La Yamaha non può essere ritenuta responsabile per danni causati da un uso improprio o da modifiche allo strumento, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Quando lo strumento non viene utilizzato, spegnetelo sempre.

Anche quando l'interruttore di alimentazione si trova in posizione “STANDBY”, nello strumento è sempre presente un livello minimo di elettricità. Quando non usate lo strumento per un lungo periodo, accertatevi di scollegare l'alimentatore dalla presa a corrente alternata.

Disfatevi delle pile usate in base alle leggi locali in vigore.

# Introduzione

Grazie per aver acquistato il sintetizzatore Yamaha S08. Per utilizzare appieno le funzioni sofisticate del vostro sintetizzatore, siete invitati a leggere attentamente questo manuale. Conservatelo quindi in un luogo sicuro per poterlo consultare all'occorrenza.

## Contenuto dell'imballo

- Adattatore PA-5C AC \*
- Manuale di istruzioni
- CD-ROM
- Data List
- Guida per l'installazione

\* Potrebbe non essere incluso nella vostra zona. Controllate con il vostro rivenditore Yamaha.

### Informazioni sul CD-ROM incluso

In questo CD-ROM è incluso software applicativo per il vostro sintetizzatore. L'applicazione Voice Editor vi consente di editare i suoni del vostro sintetizzatore mediante un'interfaccia grafica molto intuitiva. Con il software di sequenze incluso (solo per Windows) potete creare facilmente ed editare le vostre song su computer. Per i dettagli consultate la Guida per l'installazione o il manuale on-line, incluso nel software.



Non tentate mai di eseguire il playback del CD-ROM su un lettore CD audio. Potreste danneggiare il vostro udito e il lettore CD o gli altoparlanti.

## Caratteristiche principali

- Voci dinamiche di qualità eccezionale – compresi molti suoni propri del modello più alto della gamma: l'S80. (pag. 16).
- Tastiera bilanciata a 88 tasti con risposta naturale, con caratteristica “hammer effect”, che dimostra la nostra grande esperienza nella fabbricazione di pianoforti.
- Ampia varietà di effetti digitali di livello professionale. (pag. 46)
- Funzione Category Search per un rapido richiamo delle Voci all'interno del gruppo di strumenti desiderato (pag.31).
- 493 Voci Normal e 29 Voci Drum, tutte GM2/XG compatibili – oltre alle voci Preset e User (pag. 20).
- Memory card, che permettono di organizzare ed archiviare facilmente i dati interni (pag. 53).
- Funzione Sequence Play, per eseguire direttamente i file di song memorizzati sulle memory card (pag. 51).
- Ampie e dettagliate caratteristiche di editing per la personalizzazione delle Voci (pag. 40 e 58).
- Comodo terminale USB per il collegamento diretto e semplice con un computer – basta un solo cavo (pag. 14).



### GM System Level 1

“GM System Level 1” è una specifica standard che definisce la disposizione delle voci in un generatore di suono e la sua funzionalità MIDI, garantendo che i dati vengano rieseguiti sostanzialmente con gli stessi suoni da qualsiasi generatore di suono GM compatibile, prescindendo dal produttore o dal modello. I generatori di suono e i dati di song che supportano il “GM System Level 1” portano questo logo.



### GM System Level 2 (GM2)

“GM System Level 2” è una specifica standard che migliora l'originale “GM System Level 1” e aumenta la compatibilità dei dati di song. Offre maggiore polifonia, una più ampia selezione di voci, parametri di voce “espansi” ed elaborazione effetti integrata. I generatori di suono e i dati di song che supportano il “GM System Level 2” portano questo logo.



### XG

“XG” è un formato di generatore suono che espande la disposizione delle voci della specifica “GM System Level 1” per soddisfare la sempre crescente domanda degli ambienti di periferiche dei computer odierni, per dare una maggiore potenza espressiva pur mantenendo la piena compatibilità di dati. “XG” espande enormemente “GM System Level 1” definendo in che modo le voci vengono espanso e editate e la struttura ed il tipo di effetti.

La riproduzione di song XG, disponibili in commercio, su un generatore di suono con il logo XG vi offre la massima soddisfazione musicale, per un ascolto professionale che include un'illimitata espansione delle voci e di effetti.



### USB

USB è l'abbreviazione di Universal Serial Bus. È un'interfaccia seriale per la connessione di un computer con dispositivi periferici. Consente l'“hot swapping” (cioè la connessione di dispositivi periferici mentre il computer è acceso).

# A proposito di questo manuale

Questo manuale è diviso nelle seguenti sezioni:

■ **Sezione Base (pagina 11)**

Questa sezione offre una panoramica delle principali funzioni e caratteristiche dell'S08 e introduce alle convenzioni operative di base.

■ **Quick Guide (pagina 29)**

Guida rapida che spiega come usare le funzioni basilari.

■ **Reference: Elenco delle funzioni (pagina 58)**

L'enciclopedia dell'S08. Questa sezione spiega tutti i parametri.

■ **Appendice (pagina 72)**

Questa sezione contiene informazioni dettagliate sull'S08: MIDI, messaggi del display, inconvenienti e rimedi e specifiche tecniche.

■ **Guida per l'installazione (pubblicazione separata)**

Contiene le istruzioni per l'installazione sul vostro computer dei programmi software inclusi (sul CD-ROM).

■ **Data List (pubblicazione separata)**

Contiene diversi importanti elenchi, quali Voice List, Wave List, Multi List e MIDI Implementation Chart.

## A proposito dei riferimenti "Pagina" contenuti in questo manuale

PAGE oPAGINA xx...Si riferisce alla "pagina" del display LCD.

pagina xx .... Si riferisce all'effettiva pagina del manuale.

Molte funzioni e parametri dell'S08 appaiono in varie "pagine" del display, ciascuna delle quali è numerata all'interno di ogni modo ed è indicata sul display. Grazie ai numeri di pagina è più facile e rapido cercare una funzione o un parametro.

Per distinguere i riferimenti fra pagine del display e pagine del manuale, abbiamo usato il maiuscolo per le pagine del display. Salvo diversa indicazione, il riferimento PAGINA o "PAGE" è relativo alle pagine di display appartenenti allo stesso modo operativo (come descritto per altri parametri nella stessa sezione).

Nel corso del manuale, i nomi dei parametri sono preceduti da numeri come "13-2 Resonance". Questo, ad esempio, indica che il parametro Resonance è sulla PAGINA di display 13 del modo selezionato.

Se una pagina di display contiene due o più parametri, usate i pulsanti [ ◀ | / ▶ ] (pagina 26) per visualizzare i parametri disponibili. I parametri correlati, selezionati con i pulsanti [ ◀ | / ▶ ], sono indicati da numeri con un trattino (ad esempio, 13-1, 13-2, ecc.). Nell'esempio sopra riportato, potete selezionare il parametro Resonance con i pulsanti [ ◀ | / ▶ ] per passare alla seconda pagina.

**NOTE** Per un elenco completo dei parametri e delle corrispondenti pagine di display, fate riferimento all'Elenco delle funzioni (pagina 58) o alla Tabella dei parametri (pagina 18).

- La copiatura dei dati di sequenza musicali e/o dei file audio digitali disponibili in commercio è severamente vietata tranne per vostro uso personale.
- Le illustrazioni e le videate LCD mostrate in questo manuale di istruzioni hanno esclusivamente scopo didattico e potrebbero apparire leggermente diverse da quelle del vostro strumento.
- I nomi delle società e dei prodotti menzionati in questo manuale di istruzioni sono marchi di commercio o marchi registrati delle rispettive società.

# Indice per applicazioni

Questo indice utile e facile da consultare è diviso in categorie generali per aiutarvi a trovare le informazioni relative ad un argomento o ad una funzione specifica.

## ■ Ascolto/esecuzione

- Ascolto delle Demo song ..... Playback delle Demo (Pagina 16)
- Esecuzione delle voci ..... (Pagina 29)
- Richiamo delle voci in un gruppo di strumenti desiderato ..... Impiego di Voice Category Search (Pagina 31)
- Esecuzione di song da memory card ..... (Pagina 51)
- Assegnazione automatica di song ai singoli chain step ..... (Pagina 52)
- Conversione di Standard MIDI file da formato 1 a formato 0 ..... Guida per l'installazione e manuale di Card Filer (PDF)
- Esecuzione dal vivo durante il playback di un file di Song ..... (Pagina 34)
- Suddivisione della tastiera — Impostazione sezione Upper e Lower per le voci
  - Nel modo Multi ..... (Pagina 34)
  - Nel modo Voice ..... Note Limit (Pagina 59)
- Layer di due voci (Parti) ..... (Pagina 35)
- Cambio della parte eseguita sulla tastiera nel modo Multi ..... Trans Ch (Pagina 66)
- Selezione della sensibilità al tocco o touch sensitivity (impostazioni generali) ..... (Pagina 57)
- Cambio del volume in risposta alla pressione esercitata sui tasti - ottenere volume alto da un tocco delicato
  - o volume basso da un tocco energico (per ogni Voice/Multi) ..... VelSnsDpt/VelSnsOfs (Pagine 58, 64)

## ■ Impiego dei controller

- Collegamento dei controller ..... (Pagina 15)
- Impostazione della gamma di Pitch Bend ..... PB Range (Pagina 58, 65)
- Impiego di un Foot Controller/interruttore a pedale per controllare i parametri ..... (Pagina 38)
- Impiego di un interruttore a pedale per avviare/bloccare il sequencer ..... (Pagina 38)
- Impiego di un interruttore a pedale per avanzare tra i programmi Voice o Multi ..... (Pagina 38)
- Come mantenere la condizione/posizione del controller quando passate da una voce all'altra ..... Controller Reset (Pagina 67)
- Impostazione del controller AC1 (Assignable Controller 1) ..... (Pagina 37, 38)
- Controllo della profondità effetto
  - Impostazioni MW (rotella Modulation) ..... MW VarCtl (Pagine 59, 64)
  - Impostazioni AC1 (Assignable controller 1) ..... AC1 VarCts (Pagine 59, 64)

## ■ Copia

- Copia delle impostazioni Voice Variation Effect nel modo Multi ..... Copy Variation Effect (Pagina 49)
- Copia delle impostazioni Controller del modo Voice nel modo Multi ..... Copy Controller (Pagina 49)
- Copia delle impostazioni di parametro Element della voce da editare in un altro Element nella stessa Voice ..... (Pagina 48)
- Copia delle impostazioni di parametro Part del Multi da editare in un'altra Parte nello stesso Multi ..... (Pagina 49)
- Backup dei dati dell'S08 ..... Salvataggio delle impostazioni dell'S08 su un dispositivo esterno/Salvataggio impostazioni (Pagine 36, 50)

## ■ Cambio del suono

- Editing di una Voice ..... Voice Edit (Pagina 40)
- Struttura degli effetti e flusso del segnale ..... Effetti (Pagina 46)
- Editing delle impostazioni degli effetti ..... Esempio di impostazione effetti (Pagina 46)
- Regolazione del sustain della Voice ..... AEGRelR (Pagina 61)
- Per ottenere un suono più brillante ..... Cutoff (Pagina 43)
- Per ottenere un suono più pronunciato ..... Resonance (Pagina 43)
- Simulazione di strumenti monofonici ..... Mono/Poly (Pagine 58, 64)
- Impostazione della posizione pan stereo ..... Pan (Pagina 59, 62, 63)
- Cambio dell'Element/Part suonato in base alla velocity ..... VelLmt-L/H
  - Nel modo Voice ..... (Pagina 59)
  - Nel modo Multi ..... (Pagina 64)
- Transizione graduale del pitch da una nota alla successiva ..... Porta Sw/Time (Pagina 58, 65)

## ■ Cambio del pitch

- Trasposizione del suono/Regolazione del pitch (impostazioni del generatore di suono)
  - Impostazioni Voice (Element) ..... Note Shift/Detune (Pagina 59)
  - Impostazioni Multi (Part) ..... Note Shift/Detune (Pagina 64)
  - Impostazioni Multi (Common) ..... Transpose (Pagina 63)
- Trasposizione della tastiera ..... Kbd Trans (Pagina 67)
- Accordatura ad altri strumenti ..... MasterTune (Pagina 66)
- Impostazione di tutte le note (tasti) sullo stesso pitch ..... PchSelSns (Pagina 59)



## ■ Impostazione di volume/livello

- Regolazione del volume totale..... controllo a scorrimento VOLUME (Pagina 12)
- Regolazione del volume Multi (effetto su tutte le parti) ..... Total Vol (Pagina 63)
- Regolazione del volume di ciascuna Parte..... Volume (Pagina 64)
- Regolazione del volume Voice (effetto su tutti gli elementi) ..... Total Lvl/Vol (Pagina 63)
- Regolazione del volume di ciascun Elemento ..... Level (Pagina 59)
- Regolazione del volume di ciascun tasto drum ..... Level (Pagina 62)

## ■ Impostazione del suono di una voce drum

- Spostamento casuale della posizione pan ad ogni pressione di tasto.....Pan (Pagina 62)
- Impostazione del tasto drum per suoni di charleston chiuso e aperto indipendenti..... Alt. Group (Pagina 62)
- Impostazione della risposta al rilascio del tasto: stabilire se il suono deve avere un decadimento naturale anche quando il tasto è stato rilasciato o se deve essere tagliato quando il tasto viene rilasciato ..... RxNoteOff (Pagina 62)
- Disattivazione del suono di strumenti specifici in un drum kit ..... RxNoteOn (Pagina 62)

## ■ Disattivazione selettiva dei suoni

- Esclusione temporanea di alcuni elementi durante l'editing ..... Funzione Mute (Pagine 41, 42)
- Esclusione del suono di elementi specifici ..... Element Sw (Pagina 59)
- Esclusione temporanea di alcune parti..... Funzione Mute (Pagina 41)
- Esclusione del suono di parti specifiche..... RcvCh (Pagina 64)
- Esclusione del suono di tasti specifici (suoni strumentali) in un drum kit ..... Rx NoteOn (Pagina 62)

## ■ Utili funzioni di editing

- Monitoraggio di un Elemento per l' editing ..... (Pagina 42)
- Creazione da zero di Voice/Multi ..... (Pagina 48)
- Ascolto delle differenze tra Voice/Multi aventi le impostazioni da voi editate e la stessa Voice/Multi precedente l'editing ..... Funzione Compare (Pagina 41)

## ■ Immissione dati

- Immissione diretta del valore dalla tastiera o dalla tastiera numerica..... (Pagina 28)
- Immissione caratteri (Impostazioni Voice/Multi/File Name) ..... (Pagina 50)

## ■ Salvataggio dati

- Memorizzazione di Voice/Multi editati sulla memoria interna dell'S08 (USER) ..... (Pagina 50)
- Salvataggio delle impostazioni dell'S08 (Voice/Multi/MIDI/Utility) su dispositivo esterno (es: computer) o Memory Card ..... (Pagine 36, 54)

## ■ Collegamento dell'S08 ad altri dispositivi

- Collegamento ad un computer ..... Collegamento ad un Personal Computer (Pagina 14)
- Impostazione di Local On/Off ..... Local On/Off (Pagine 15, 67)
- Impiego dell'S08 come generatore di suono multitimbrico..... (Pagina 33)
- Invio dei dati dell'S08 usando la funzione Bulk Dump..... Salvataggio delle impostazioni dell'S08 su un dispositivo esterno (Pagina 36)
- Editing delle Voice usando un computer..... Guida per l'installazione e manuale di S08 Voice Editor (PDF)
- Impiego del software di sequenze incluso (solo Windows)..... Guida per l'installazione e help on-line dell'applicazione
- Come impostare l'S08 perché riceva o ignori i Program Change (Voice/Multi) da un dispositivo esterno ..... RxPgmChng/RxBankSel (Pagina 66)
- Come determinare se l'S08 invierà cambi programma ad un dispositivo esterno ..... TxPgmChng/TxBankSel (Pagina 66)
- Come determinare se un sequencer esterno si avvia/si blocca quando si avvia/si blocca il sequencer dell'S08..... SeqCtl (Pagina 66)
- Come determinare se il sequencer dell'S08 si avvia/si blocca quando si avvia/si blocca un sequencer esterno..... SeqCtl (Pagina 66)

## ■ Parametri per il reset (inizializzazione)

- Inizializzazione dei parametri Voice/Multi..... Initialize (Pagina 48)
- Inizializzazione dei parametri chain step..... InitSeq (Pagina 52)
- Formattazione di una Memory Card ..... (Pagina 55)
- Ripristino delle impostazioni di default dell'S08..... Factory Set (ripristino Default) (Pagina 23)

## ■ Soluzioni rapide e materiale di riferimento

- Funzioni generali: Elenco delle funzioni ..... (Pagina 58)
- Struttura dei parametri dell'S08 e PAGINE LCD (PAGE) ..... Tabella dei parametri (Pagina 18)
- Indicazioni del display..... (Pagina 25)
- Struttura della memoria — dove vengono memorizzate le varie impostazioni ..... (Pagina 20)
- Struttura della Voice - gli elementi che vengono usati in una voce ..... Verifica struttura ed esclusione voce (Pagina 42)
- Parametri non attivi per le parti a cui sono assegnate voci drum..... (Pagina 22)
- Spiegazione dei tipi di effetto..... Pubblicazione separata "Data List"
- Elenchi di Voice, Multi, Wave (forme d'onda), Original Kit, ecc ..... Pubblicazione separata "Data List"
- Informazioni generali su MIDI..... A proposito di MIDI (Pagina 72)
- Significato dei messaggi del display ..... Messaggi del display (Pagina 77)
- Inconvenienti e rimedi ..... (Pagina 78)

# Sommario

## Sezione base ..... 11

### I controlli e i connettori ..... 11

Pannello superiore ..... 11

Pannello posteriore ..... 11

### Prima dell'uso ..... 12

Alimentazione ..... 12

Procedura di accensione ..... 12

Accensione dell'S08 ..... 12

### Collegamenti ..... 13

### Playback delle Demo ..... 16

### Panoramica dell'S08 ..... 16

Controller ..... 17

Generatore di suono ..... 17

Effetti ..... 17

Card Drive/Sequencer ..... 17

### Tabella dei parametri ..... 18

### Voice e Multi..... 20

Struttura della memoria ..... 20

Presentazione di Voice/Element/Multi ..... 21

Normal Voice e Drum Voice ..... 22

Impostazioni Part Mode ..... 22

### Factory Set (ripristino Default) ..... 23

### Operazioni base ..... 24

### Modi ..... 24

### Tabella dei modi ..... 24

### Selezione di un modo ..... 24

### Indicazioni del display ..... 25

### Selezione di una videata ..... 26

### Immissione dei dati ..... 27

## Quick Guide ..... 29

### Esecuzione delle Voci ..... 29

### Impiego del Modo Multi ..... 32

Suonare nel Modo Multi ..... 32

Impiego dell'S08 come generatore multitimbrico (Multi Edit) 33

Layer di due voci (Parti) ..... 35

### Impiego dei controller ..... 37

Rotelle Pitch Bend e Modulation ..... 37

Foot Controller ..... 38

Interruttore a pedale ..... 38

### Voice Edit ..... 40

### Effetti ..... 46

Effetti nel modo Voice ..... 47

Effetti nel modo Multi ..... 47

### Impiego dei Job ..... 48

### Salvataggio impostazioni (Store) ..... 50

### Esecuzione delle Song ..... 51

### Impiego delle Memory Card ..... 53

### Touch Sensitivity ..... 57

## Reference (Elenco delle funzioni) 58

Voice Edit (Normal) ..... 58

Voice Edit (Drum) ..... 62

Voice Job ..... 63

Voice Store ..... 63

Multi Edit ..... 63

Multi Job ..... 65

Multi Store ..... 66

Sequence Play ..... 66

Sequence Play Job ..... 66

Utility ..... 66

Utility Job ..... 67

Controller ..... 67

Card ..... 67

## Appendice ..... 72

### A proposito di MIDI ..... 72

### Messaggi del display ..... 77

### Inconvenienti e rimedi ..... 78

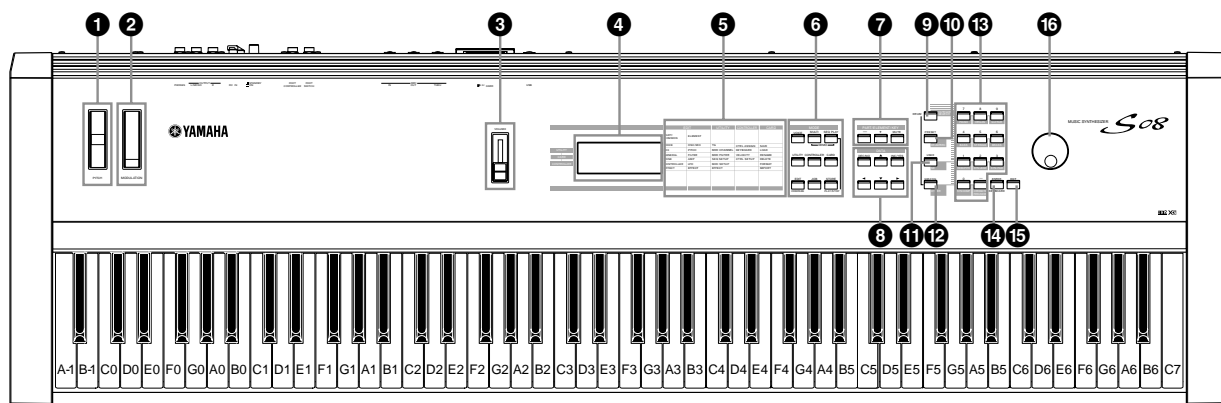
### Specifiche tecniche ..... 83

### Indice analitico ..... 84

# Sezione base

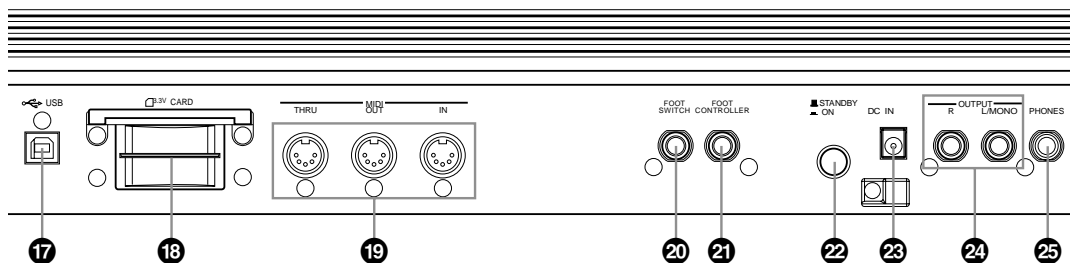
## I controlli e i connettori

### Pannello superiore



- ❶ Rotella PITCH bend (pagina 37)
- ❷ Rotella MODULATION (pagina 37)
- ❸ Controllo a scorrimento o slider [VOLUME] (pagina 12)
- ❹ LCD (Liquid Crystal Display) (pagina 24)
- ❺ Elenco Parameter Type (pagina 26)
- ❻ Pulsanti MODE (pagina 24)
- ❼ Pulsanti [PART/ELEMENT/KEY]
  - ❼-1 Pulsanti [+]/[-] (pagina 26)
  - ❼-2 Pulsante [MUTE] (pagine 41, 42)
- ❽ Pulsanti DATA (pagina 26)
  - ❽-1 Pulsante [DEC/NO] (pagina 27)
  - ❽-2 Pulsante [INC/YES] (pagina 27)
  - ❽-3 Pulsanti [▲]/[▼] (pagina 26)
  - ❽-4 Pulsanti [◀]/[▶] (pagina 26)
- ❾ Pulsante [CATEGORY SEARCH/DRUM] (pagine 30, 31)
- ❿ Pulsante [PRESET/(DRUM/PERC)] (pagine 29, 31)
- ⓫ Pulsante [USER/(SE)] (pagine 29, 31)
- ⓫ Pulsante [GM2/XG/(OTHER)] (pagine 29, 31)
- ⓫ Tastiera numerica (pagine 28, 30)
- ⓫ Pulsante [ENTER/KEYBOARD] (pagina 28)
- ⓫ Pulsante [EXIT] (pagina 27)
- ⓫ Dial dei dati (pagina 27)

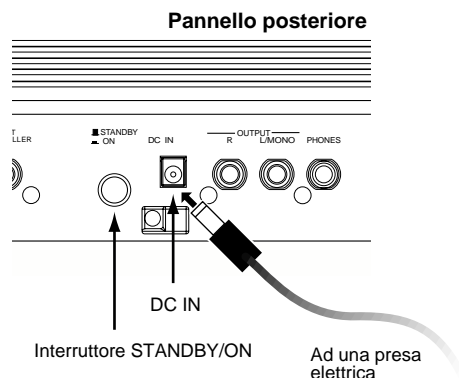
### Pannello posteriore



- ❶ Terminale USB (pagina 14)
  - ❷ Slot per Memory Card (pagina 53)
  - ❸ Terminali MIDI IN/OUT/THRU (pagina 13)
  - ❹ Jack FOOT SWITCH (pagine 15, 38)
  - ❺ Jack FOOT CONTROLLER (pagine 15, 38)
  - ❻ Interruttore STANDBY/ON (pagina 12)
  - ❼ Terminale DC IN (pagina 12)
  - ❽ Jack OUTPUT L/MONO e R (pagina 13)
  - ❾ Jack PHONES (pagina 13)
- NOTE** Il parametro Host Select viene impostato nel modo Utility (pagina 13).

# Prima dell'uso

## Alimentazione



- 1 Accertatevi che l'interruttore STANDBY/ON dell'S08 sia in posizione STANDBY (off).
- 2 Collegate la spina a c.c. del PA-5C al terminale DC IN dell'S08 sul pannello posteriore dello strumento.
- 3 Collegate la spina a c.a. dell'adattatore alla presa più vicina.

⚠ Non tentate di usare un adattatore a c.a. diverso dal PA-5C Yamaha o un tipo equivalente raccomandato dalla Yamaha. L'uso di un adattatore incompatibile potrebbe causare danni irreparabili all'S08 e potrebbe anche costituire un pericolo di scossa elettrica! **SCOLLEGATE SEMPRE L'ADATTATORE DALLA PRESA QUANDO L'S08 NON VIENE UTILIZZATO.**

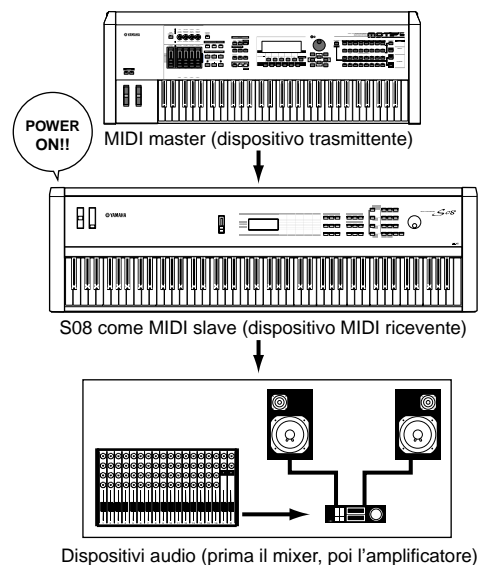
⚠ Anche se l'interruttore è nella posizione "STANDBY", c'è sempre un flusso minimo di corrente all'interno dello strumento. Se non si usa l'S08 per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare dalla presa di corrente l'adattatore per corrente alternata.

## Procedura di accensione

Quando avete fatto tutti i collegamenti necessari tra il vostro S08 e qualsiasi altro dispositivo (pagina 13), accertatevi che tutte le impostazioni di volume siano a zero. Quindi accendete tutti i dispositivi della vostra configurazione in quest'ordine: MIDI master (sender o trasmettenti), MIDI slave (receiver o riceventi), quindi i dispositivi audio (mixer, amplificatori, altoparlanti ecc.). Ciò assicura una lineare operatività MIDI ed evita danni agli altoparlanti.

Per spegnere, innanzitutto abbassate il volume di ciascun dispositivo audio, quindi spegnete ogni dispositivo nell'ordine inverso (prima quelli audio, poi i MIDI).

Quando l'S08 è MIDI slave:

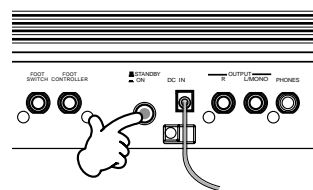


## Accensione dell'S08

⚠ Per evitare possibili danni agli altoparlanti o agli altri dispositivi elettronici collegati, accendete sempre l'S08 prima delle casse amplificate o del mixer e dell'amplificatore. Allo stesso modo, spegnete sempre l'S08 dopo aver spento le casse amplificate o il mixer e l'amplificatore.

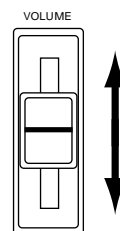
**NOTE** Prima di accendere o di spegnere il vostro S08, abbassate innanzitutto il volume di qualsiasi dispositivo audio ad esso collegato.

- 1 Premete l'interruttore STANDBY/ON.



Appare brevemente una videata di introduzione ("Welcome to S08"). Appare poi la videata del Modo Multi o Voice Play.

- 2 Alzate a piacere il volume dell'amplificatore.
- 3 Regolate lo slider [VOLUME] dell'S08 per impostare un volume appropriato.



# Collegamenti

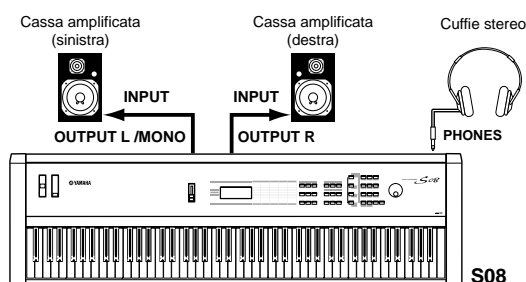
**!** Prima di collegare l'S08 ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i dispositivi collegati, portatene al minimo (0) il volume. In caso contrario, i dispositivi potrebbero risultarne danneggiati o potrebbe verificarsi una scossa elettrica.

## Collegamento ad un dispositivo audio esterno

Dal momento che l'S08 non dispone di altoparlanti incorporati, dovete monitorarne l'emissione del suono attraverso un dispositivo audio esterno. In alternativa, potreste usare un paio di cuffie. Esistono numerosi metodi di collegamento ad un dispositivo audio esterno, descritti nelle illustrazioni seguenti.

### Collegamento di casse amplificate stereo

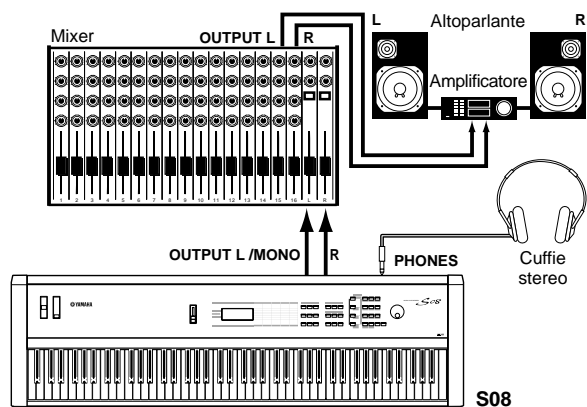
Una coppia di casse amplificate è in grado di produrre i ricchi suoni dell'S08 con le relative impostazioni dell'effetto e di pan. Collegare le vostre casse amplificate ai jack OUTPUT L/MONO e R sul pannello posteriore.



**NOTE** Quando usate una sola cassa amplificata, collegatela al jack OUTPUT L/MONO sul pannello posteriore.

### Collegamento ad un Mixer

Se volete integrare l'S08 in un sistema più grande con altri strumenti e ulteriori capacità di elaborazione audio, collegatelo ad un mixer, ad un amplificatore e ad un sistema monitor stereo come illustrato qui di seguito.



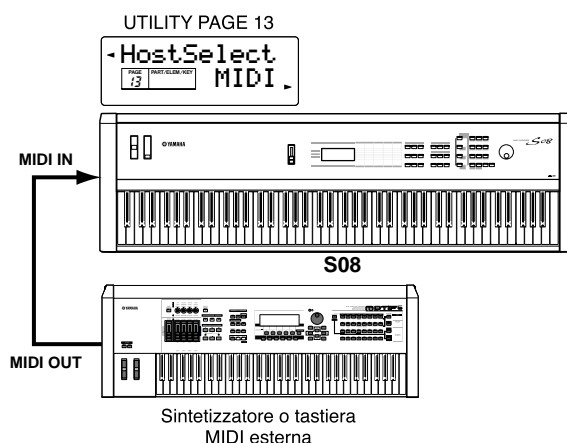
**NOTE** Collegando un paio di cuffie non si influenza l'uscita audio dai jack OUTPUT (L/MONO e R). L'uscita audio dai jack PHONES e OUTPUT è esattamente la stessa.

## Collegamento di un dispositivo MIDI esterno

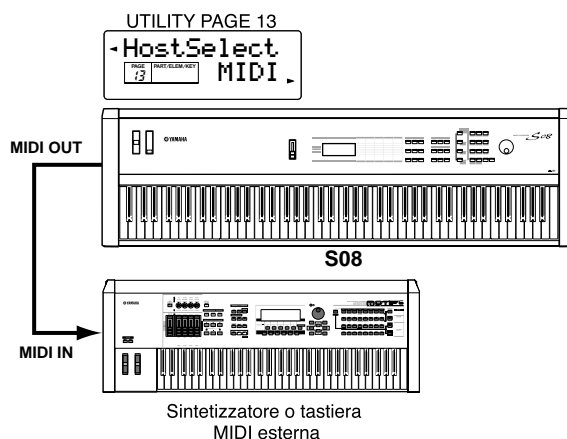
Potete collegare un dispositivo MIDI esterno usando un cavo MIDI (disponibile separatamente) e controllarlo dall'S08. Potete usare anche una tastiera MIDI esterna o un sequencer per controllare i suoni interni dell'S08. Questa sezione presenta numerose applicazioni MIDI differenti.

**NOTE** L'interruttore HOST SELECT (UTILITY PAGE 13) dovrebbe essere impostato su "MIDI." Altrimenti, le informazioni MIDI non verranno trasmesse dal connettore a porta MIDI OUT dell'S08.

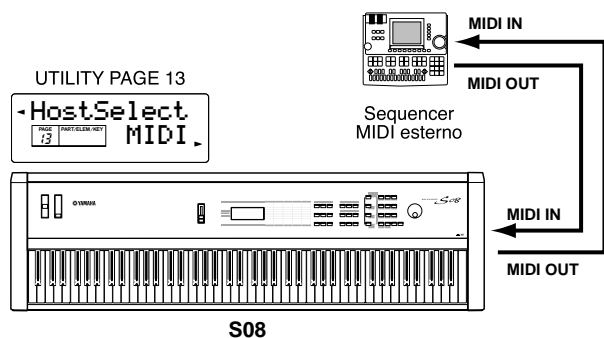
### Controllo dell'S08 da un dispositivo MIDI esterno



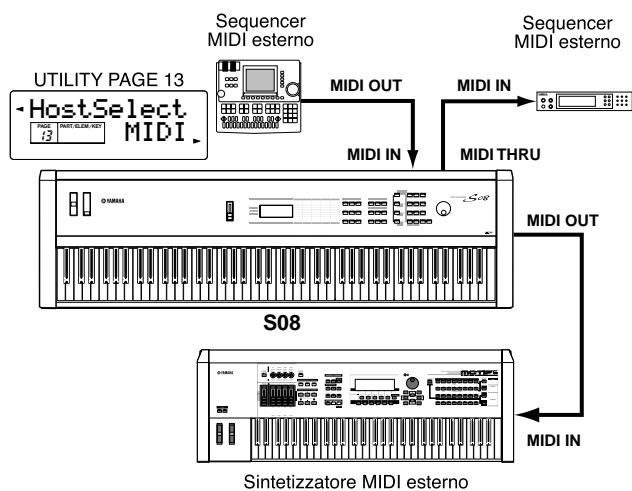
### Controllo di un dispositivo MIDI esterno con l'S08



## Registrazione e playback con un sequencer MIDI esterno



## Controllo di un altro dispositivo MIDI via MIDI THRU



Con i collegamenti MIDI sopra illustrati, potete inviare i dati MIDI dal terminale MIDI OUT dell'S08 mentre i dati MIDI dal sequencer esterno possono essere inviati ad un sintetizzatore MIDI esterno mediante il terminale MIDI THRU dell'S08.

**NOTE** MIDI THRU ritrasmette semplicemente i messaggi MIDI ricevuti via MIDI IN.

**NOTE** I cavi MIDI non dovrebbero essere lunghi più di 15 metri, e i dispositivi in una catena MIDI non dovrebbero essere più di tre (collegati in serie con il MIDI THRU di ciascuna unità). Per collegare più unità, usate un MIDI Thru Box per collegamenti paralleli. Potreste riscontrare degli errori se i cavi MIDI sono troppo lunghi oppure se attraverso i loro MIDI THRU sono concatenati troppi dispositivi.

## Collegamento ad un Personal Computer

Potete usare un computer collegato per controllare l'S08 e trasferire i dati su/da computer via MIDI. Con il programma Voice Editor incluso, ad esempio, potete editare le voci dell'S08.

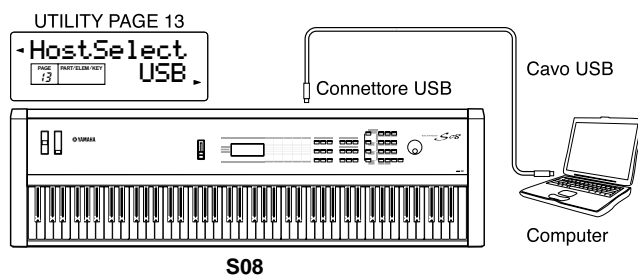
Ci sono due modi per collegare l'S08 ad un computer.

Secondo il computer che utilizzate, i collegamenti potrebbero variare. (Vedere sotto.)

**NOTE** Secondo le modalità di impiego dell'S08 nel vostro sistema MIDI, è probabile che dobbiate cambiare l'impostazione Local On/Off (pagine 15 e 67).

**NOTE** Vi occorre anche l'applicazione MIDI appropriata (sequencer, editor ecc.), compatibile con la piattaforma del vostro computer.

### 1: Collegamento USB



**NOTE** I dati trasferiti via terminale MIDI IN vengono ignorati quando è in uso la porta USB (Host Select impostato su "USB").

**NOTE** Quando collegate l'S08 ad un computer usando un cavo USB, accertatevi che il cavo USB sia opportunamente collegato, prima di accendere. Fate attenzione a non spegnere l'S08 se è attualmente in uso un'applicazione che impiega il collegamento USB/MIDI.

**NOTE** Il collegamento USB può essere utilizzato esclusivamente per il trasferimento dei dati MIDI. I dati audio non possono essere trasferiti via USB.

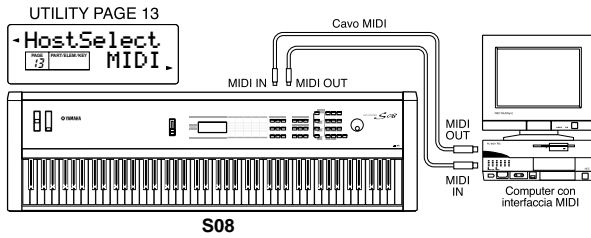
**NOTE** Una volta collegato via USB, l'S08 avvia la comunicazione dopo poco.

**NOTE** Ricordate che quando usate Windows 2000/XP, all'avvio potrebbero presentarsi alcuni problemi sul computer. In questo caso, provate ad accendere l'S08 solo dopo che il computer si è avviato correttamente.

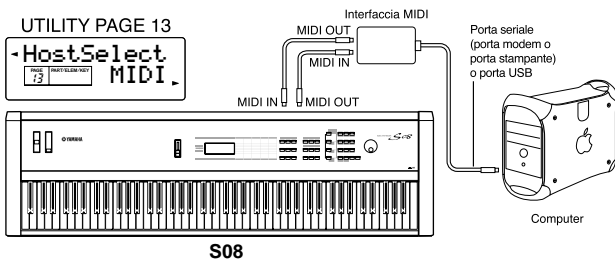
**NOTE** Quando collegate l'S08 e il computer via USB, accertatevi di collegarli direttamente, senza usare un hub USB.

## 2: Collegamento MIDI

### Usando l'interfaccia MIDI del computer



### Usando un'interfaccia MIDI esterna

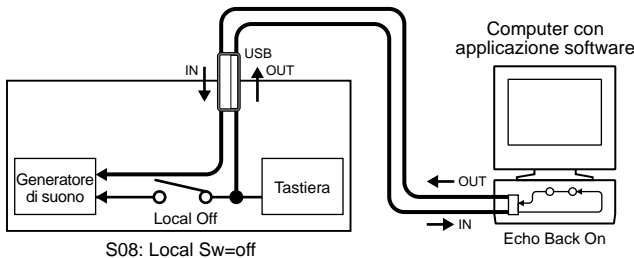


**NOTE** Utilizzate un'interfaccia MIDI adatta al vostro computer.

### Local On/Off — Quando l'S08 è collegato ad un computer (UTILITY PAGE 12)

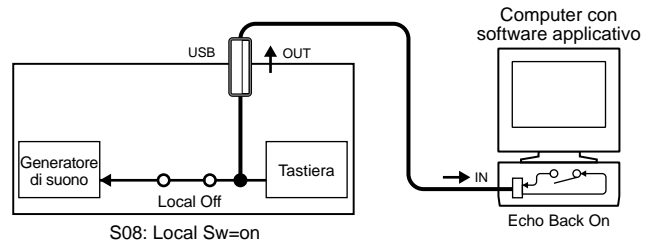
Quando collegate l'S08 ad un computer, i dati di performance della tastiera vengono generalmente inviati al computer, e quindi reinviati dal computer per essere riprodotti dal generatore di suono o dalla sorgente sonora. Se Local Switch è impostato su "on", potreste ottenere un suono "doppio", poiché il generatore di suono riceve i dati di performance sia dalla tastiera sia dal computer. Usate le impostazioni suggerite sotto come guida di massima; le istruzioni specifiche potrebbero differire in base al computer e al software usato.

**Quando MIDI "Echo" è abilitato sul software/computer, impostate su "off" Local Switch dell'S08.**



**NOTE** Durante la trasmissione o la ricezione di dati System Exclusive (ad esempio con la funzione Bulk Dump, pagine 36 e 49), usate l'impostazione riportata di seguito, accertandovi che MIDI "Echo" sul software del computer sia impostato su "off."

**Quando MIDI "Echo" è disabilitato sul software/computer, impostate su "on" Local Switch dell'S08**



**NOTE** Sebbene non sia indicato nell'illustrazione precedente, l'S08 riceve e risponde effettivamente ai dati MIDI provenienti dall'applicazione del computer (sequencer), a prescindere dall'impostazione Local Sw sull'S08.

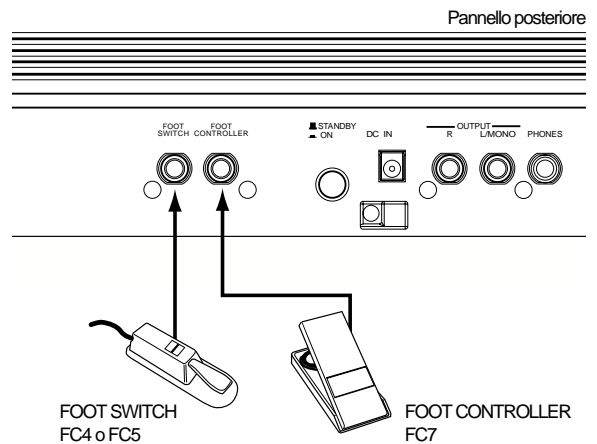
\* MIDI "Echo" è una funzione sui sequencer che prende i dati ricevuti via MIDI IN e ne rimanda l'eco (cioè lo rinvia tale e quale) attraverso MIDI OUT. In alcuni software, questa funzione viene denominata anche "MIDI Thru."

**NOTE** Per istruzioni specifiche, consultate il manuale di istruzioni del vostro software.

## Collegamento Controller

L'S08 ha i jack dei controller sul pannello posteriore, inclusi FOOT SWITCH e FOOT CONTROLLER. Potete collegare controller opzionali come l'interruttore a pedale (FC4 o FC5) e il controller a pedale (FC7) per controllare il suono, il volume, il pitch e altri parametri.

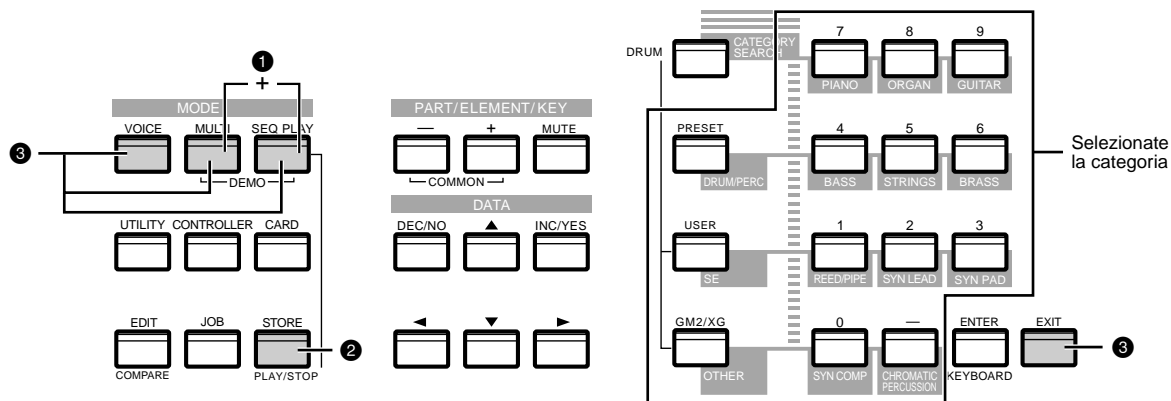
**NOTE** I dettagli su come usare questi controller si trovano a pagina 37.



# Playback delle Demo

L'S08 dispone di varie demo song, che illustrano le sue funzioni sofisticate ed il dinamismo del suo suono.

**NOTE** Accertatevi che il synth sia predisposto per il playback. I dettagli sono riportati nella sezione “Prima dell’uso”, a pagina 12.



**1** Premete simultaneamente i pulsanti [MULTI] e [SEQ PLAY] per richiamare la videata Demo e avviare automaticamente il playback della Demo song.

## Selezione Demo Song

Mentre è in corso il playback di una Demo song, potete selezionare quella che intendete ascoltare. Inserite la categoria della Demo song desiderata, mediante la tastierina numerica, per richiamare la song.

Ad esempio, potete suonare una song per pianoforte premendo sulla tastierina numerica il tasto 7 (PIANO). Se non selezionate una song particolare, verrà eseguita automaticamente una song d’ensemble (OTHER).

**NOTE** Quando in una categoria sono contenute più Demo, potete selezionare fra le varie song disponibili usando i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES].

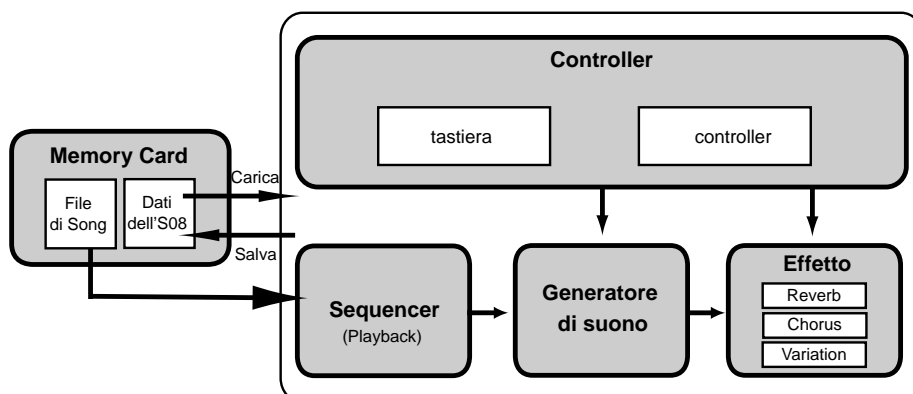
**2** Il pulsante [PLAY/STOP] permette di bloccare il playback e di riprenderlo dallo stesso punto della song.

**3** Per arrestare il playback delle Demo, premete uno dei seguenti pulsanti: [VOICE], [MULTI], [SEQ PLAY] o [EXIT]. Così si esce dal Modo Demo e si ritorna automaticamente al Modo Multi, Voice o a quello precedentemente selezionato.

**NOTE** Il playback di Demo song continua fino a quando non viene arrestato.

# Panoramica dell’S08

L’S08 possiede una vasta gamma di caratteristiche comode ed avanzate. Questa sezione del manuale ve ne offre una panoramica. Il diagramma seguente mostra le varie sezioni o “blocchi” che costituiscono l’S08.



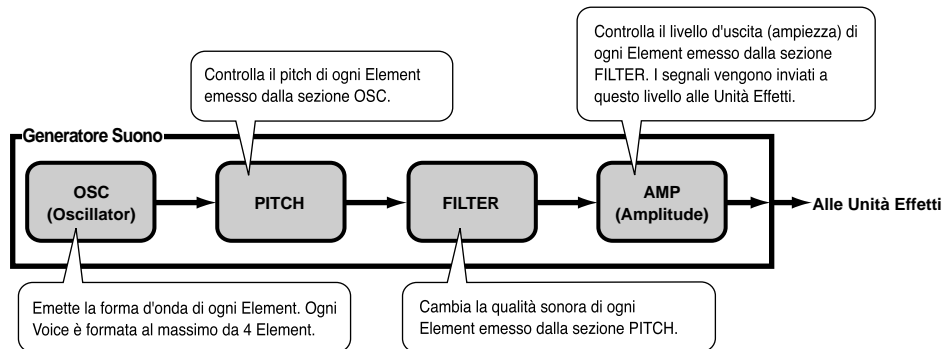


# Controller

Questo blocco è formato dalla tastiera, dalle rotelle Pitch Bend e Modulation e così via (pag. 37). La tastiera non genera suoni autonomamente, ma invia informazioni di note, velocity ed altre alla sezione di generazione suono dell'S08 per le note che suonate. I controller inviano anche dati di performance non-note. Le informazioni provenienti dalla tastiera e dai controller possono essere trasmesse ad altri dispositivi MIDI esterni attraverso la porta MIDI OUT.

# Generatore di suono

Questo blocco esegue i suoni secondo le informazioni ricevute dalla tastiera e dai controller. L'esempio seguente illustra il percorso del segnale di un Element nel Modo Voice.



## Informazioni sul generatore di suono (AWM2) e forme d'onda (Wave)

Il generatore di suono dell'S08 utilizza il sofisticato sistema AWM2.

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di sintesi basato sull'uso delle forme d'onda campionate e viene usato in molti sintetizzatori Yamaha. Per ottenere un realismo straordinario, ciascuna voce AWM2 utilizza più campioni della forma d'onda di uno strumento vero. Inoltre, alla forma d'onda base è possibile applicare un'ampia varietà di parametri, come envelope generator, filter, modulation ed altri.

**NOTE** AWM2 non si limita solo agli strumenti musicali in genere (Normal Voice), ma può anche essere usato per ottenere gli strumenti di batteria e le percussioni (Drum Voice). A pagina 22 sono riportati i dettagli sulle voci Normal e Drum.

## Polifonia massima

La polifonia massima dell'S08 è di 64 note. Tuttavia, la polifonia effettiva varia secondo il numero di Elementi che costituiscono la Voce. Per calcolare l'effettiva polifonia, dividete 64, cioè la polifonia totale, per il numero di elementi della voce. Ad esempio, se una voce è formata da due elementi, la massima polifonia di note per quella voce sarà 32.

# Effetti

Gli effetti vengono usati per cambiare o esaltare il suono di un Multi o di una Voice.

Comprendono gli effetti della sezione Reverb (17 tipi) per aggiungere al suono effetti dovuti all'ambiente, la sezione Chorus (17 tipi) che aggiungono animazione e profondità, e la sezione Variation (54 tipi) con un'enorme varietà di effetti.

**NOTE** Per ulteriori dettagli sugli effetti, vedere a pagina 46.

# Card Drive/Sequencer

Il blocco Card Drive consente di salvare o caricare i dati su/da Memory Card (pagina 53).

Il blocco sequencer può essere usato per effettuare il playback di Standard MIDI File su Memory Card (pagina 51).

# Tabella dei parametri

I numeri in ciascuna colonna indicano la PAGINA (PAGE) di display corrispondente al parametro a sinistra (ad eccezione della colonna posta all'estrema destra, che indica la relativa pagina del manuale). Per esempio, potete vedere che il parametro Reverb Send è presente su tre pagine di display separate: PAGINA 22 di Multi Part Edit, PAGINA 11 di Normal Voice Common Edit, e PAGINA 9 di Drum Voice Key Edit.

Questa tabella è utile per la localizzazione delle varie pagine di display nei diversi modi. È comoda quando volete apportare le stesse o simili modifiche allo stesso parametro in un Modo differente — ad esempio, per impostare Reverb Send nel Modo Multi sugli stessi valori di Reverb Send del Modo Voice. È anche conveniente per il controllo incrociato dei parametri per la programmazione di variazioni complesse del suono — ad esempio, impostare su un certo valore Filter Cutoff della Voce e quindi passare al Cutoff nel Modo Multi e cambiarlo ulteriormente.

Poiché viene fornito anche il numero di pagina sul manuale, potete trovare rapidamente la spiegazione corrispondente controllando il Modo selezionato in quel momento ed il numero di PAGINA sull'S08, e facendo riferimento a questa tabella.

Tipo di parametro	Display LCD (nome del parametro)	Voice Edit				Multi Edit		UTILITY	CONTROLLER	Pagina manuale
		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
	OrgKit (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
	VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)	4					10			58, 64
TONE	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		
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

Tipo di parametro	Display LCD (nome del parametro)	Voice Edit				Multi Edit		UTILITY	CONTROLLER	Pagina manuale
		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
	RxNoteOff/On (Receive Note On/Off)				5					62
PITCH	NoteShift/Detune			7			7			59, 64
	PchScI Sens (Pitch Scaling Sensitivity)			8						59
	PchScI CN (Pitch Scaling Center Note)			8						59
	PEG R (PEG Rate)			9						59
	PEG L (PEG Level)			10						59
	PEGSclSns (PEG Scaling Sensitivity)			11						60
	PEGSclCN (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
	FitScI Flag (Filter Scaling Flag)			15						60
	Flt BP1-4 (Filter Scaling Break Point 1-4)			16						60
	Flt OFs1-4 (Filter Scaling Offset 1-4)			17						60
	FitScISns (Filter Scaling Sensitivity)			18						60
	FltVelCrv (Filter Scaling Velocity Sensitivity)			18						60
	FEG R (FEG Rate)			19						60
	FEG L (FEG Level)			20						60
	FEGScISns (FEG Scaling Sensitivity)			21						60
	FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)			22						60
	FEGOthVel (FEG Other Velocity)			22						60
	AMP (Amplitude)	AEG R (AEG Rate)			23					
AEG L (AEG Level)				24						61
AEGScISns (AEG Scaling Sensitivity)				25						61
AEGLvVel (AEG Level Velocity Sensitivity)				26						61
AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)				26						61
LvlScI Flag (AEG Level Scaling Flag)				27						61
Lvl BP1-4 (Level Break Point 1-4)				28						61
Lvl OFs1-4 (Level Offset 1-4)				29						61
LvlScISns (Level Scaling Sensitivity)				30						61
KeyonDelay				31						61
		EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 Rate)				8				
LFO (Low Frequency Oscillator)	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

**NOTE** Per i parametri di differenti modi aventi lo stesso nome, i valori e le impostazioni disponibili dei parametri possono differire secondo il Modo operativo.

**NOTE** Per i dettagli sugli effetti Reverb, Chorus e Variation, consultate la pubblicazione Data List separata.

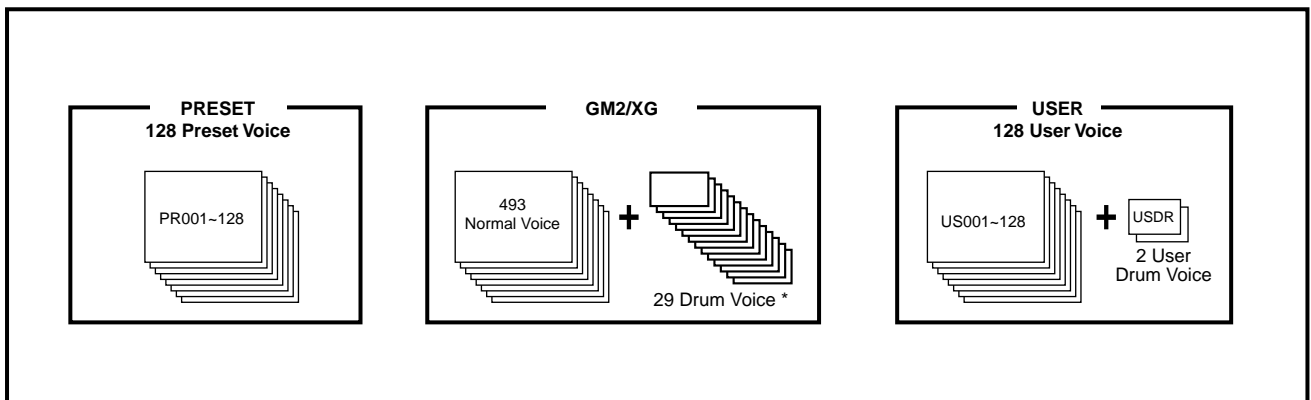
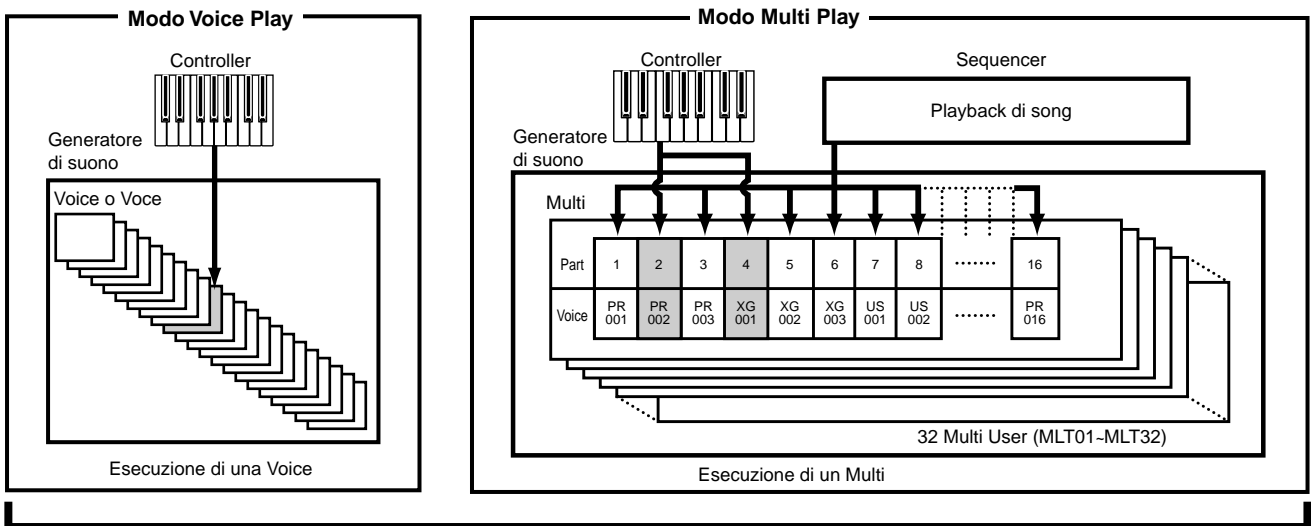
**NOTE** Per informazioni sulle PAGINE SEQ PLAY, CARD e JOB, consultate l'Elenco delle funzioni (pagina 58).

\* Nel Modo Multi, vengono ignorate le impostazioni Voice Common Effect/Controller e diventano operative quelle relative ai Multi. Le impostazioni di Variation Effect/Controller del Modo Voice possono essere copiate nel Modo Multi con la funzione Multi Job (pagina 49).

# Voice e Multi

## Struttura della memoria

Una Voice o Voce è il suono di un solo strumento, creato usando gli Elementi e impostando i vari parametri. Nel Modo Voice Play, potete selezionare e suonare una qualsiasi di queste voci. Nel Modo Multi Play, potete assegnare una Voce differente a ciascuna parte ed usare un sequencer per suonare simultaneamente parecchie Voci. Le voci vengono immagazzinate nella memoria interna (PRESET, USER, GM2/XG). I multi vengono immagazzinati nella memoria interna (USER).



\* Le Drum Voice XG121 ~ 128 non appartengono al set GM2/XG, ma sono drum kit originali, programmati specificamente per l'S08.

**NOTE** Sono disponibili come preset ben 493 Normal Voice (GM2/XG) e 128 (Preset) oltre a 29 Drum Voice. Potete creare e salvare le vostre voci originali: l'S08 ha una memoria User sufficiente per 128 User Normal Voice e per due User Drum Voice.

# Presentazione di Voice/Element/Multi

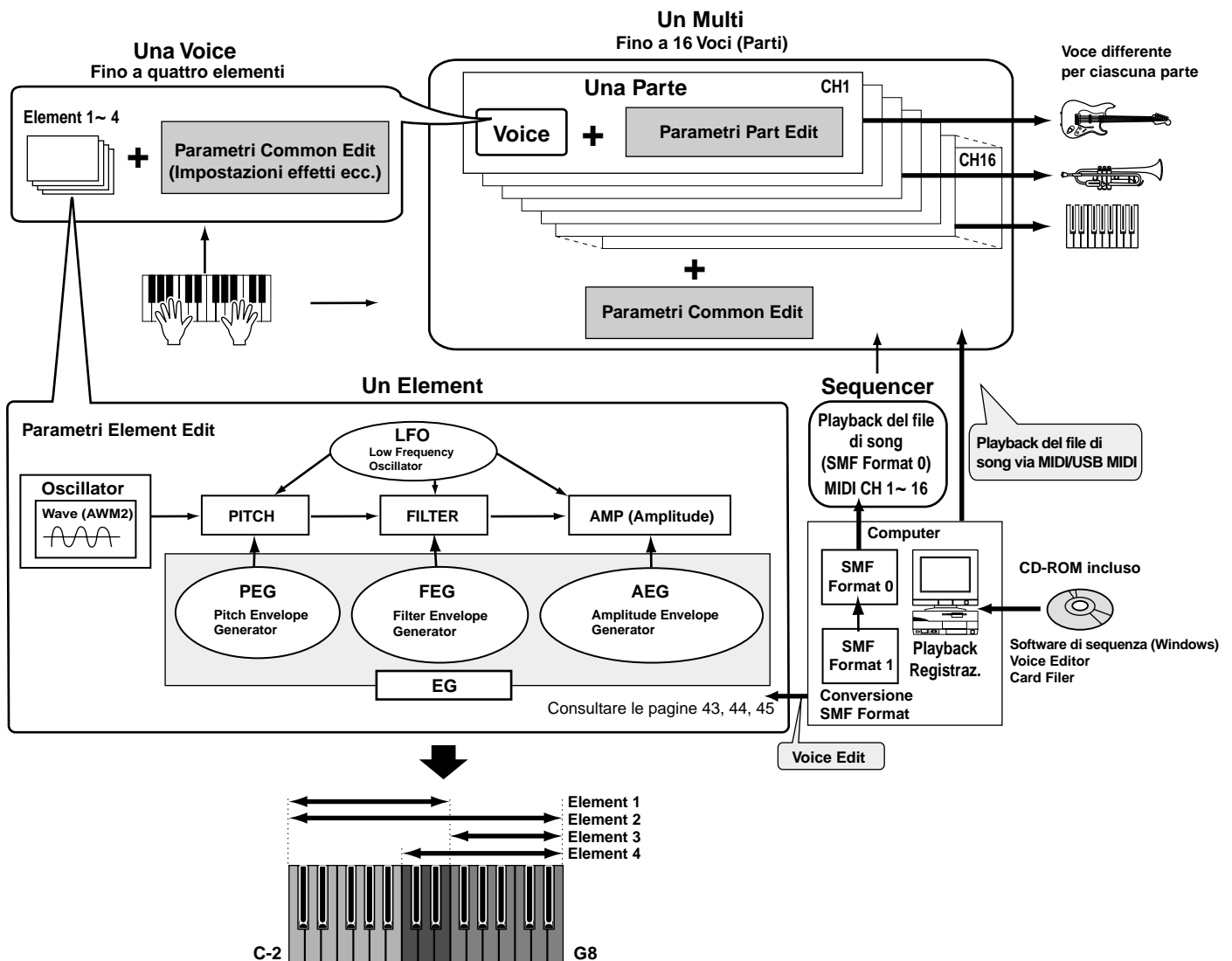
Ogni Voice o Voce è costituita da Elementi o "Element" (fino a 4). Ogni elemento è di per sé stesso una forma d'onda o suono strumentale d'alta qualità.

## Voice ed Element

Ogni voce può essere costituita da un massimo di 4 Elementi. Questi ultimi consistono in forme d'onda, di qualità talmente alta da poter essere usati come voci indipendenti. Dal momento che potete combinare fino a 4 Elementi in una voce, è possibile ottenere voci estremamente ricche ed espressive. Potete distribuire i suoni di diversi strumenti sulla tastiera e suonarli separatamente con la mano destra e la sinistra — senza dover necessariamente impostare un programma Multi (pagina 42).

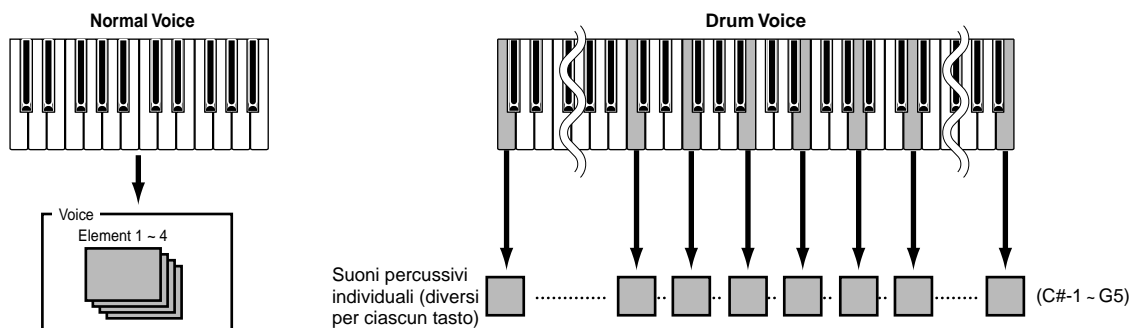
## Multi

Un "Multi" è costituito da un massimo di 16 Parti, ciascuna delle quali può suonare una parte di una Normal Voice o di una Drum Voice. Assegnando a ciascuna parte differenti Voci e canali MIDI, e mediante l'impiego di un sequencer o di un computer per il playback dei dati di song, potete avere un ensemble completo di 16 suoni di strumenti indipendenti. Potete suonare i Multi anche con la tastiera. Ciò vi permette di impostare i "layer" (sovrapposizioni) di differenti Voci, o suddivisioni speciali della tastiera, per cui le mani sinistra e destra possono suonare Voci separate (pag. 34).



# Normal Voice e Drum Voice

Vi sono due tipi di voci: Voci Normal e Voci Drum. Le prime sono solitamente i suoni di strumenti intonati che vengono suonati per tutta l'estensione della tastiera. Le Drum Voice sono specialmente suoni di batteria/percussioni che vengono assegnati a note individuali sulla tastiera. Le Drum Voice includono anche effetti sonori speciali (SFX Kit).



**NOTE** Le assegnazioni delle Voci Drum ai tasti sono fisse e non possono essere modificate.

**NOTE** Nella PAGINA Part Mode (MULTI PART EDIT PAGE 9) potete selezionare se usare una voce Normal o Drum per ciascuna Parte.

## Impostazioni Part Mode (MULTI PART EDIT PAGE 9)

### norm (Normal Voice)

.....  
 Con questa impostazione, alla Parte possono essere assegnate le voci Normal.

### drum (Drum Voice)

.....  
 Con questa impostazione, alla Parte possono essere assegnate le voci Drum.

### drumS1/2 (Drum Setup 1/2)

.....  
 Si usa per eseguire i dati di song disponibili in commercio (commutazione automatica).

**NOTE** Una parte con un'impostazione diversa da "norm" viene denominata Parte Drum (Drum Part).

**NOTE** Se avete editato un drum kit nel modo Drum Voice Edit e desiderate usare tale kit, impostate su "drum."

**NOTE** Quando da un sequencer esterno viene ricevuto un messaggio XG System On, l'impostazione passa automaticamente a "drumS1". Per utilizzare le impostazioni effettuate in Drum Voice Edit, registrate il messaggio appropriato nei dati di song (quando Part Mode è impostato su Drum). Consultate la sezione relativa al formato dei dati MIDI nella pubblicazione separata Data List. F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn = numero della Parte) (esadecimale)

**Parametri effettivi solo per le parti a cui vengono assegnate normal voice:**


Parametro	PAGINA MULTI EDIT	Pagina del manuale
Transpose	COMMON 3	pagina 63
Mono/Poly	PART 8	pagina 64
Porta Sw	PART 15-1	pagina 65
PortaTime	PART 15-2	pagina 65

# Factory Set (ripristino Default)

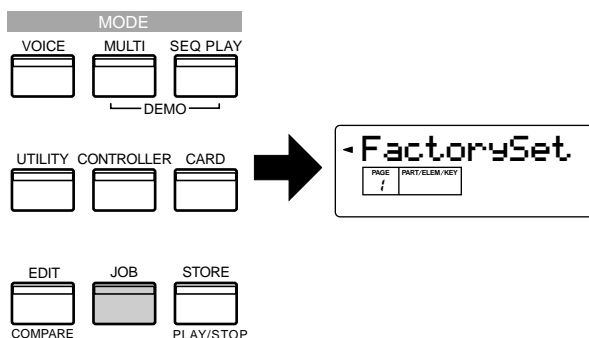
Questa funzione vi permette di ripristinare le voci interne (User Memory) e i Multi di default del sintetizzatore, oltre ad impostazioni varie (di sistema e altre).

Quando editate un'impostazione qualsiasi, l'impostazione di fabbrica corrispondente viene sovrascritta e va perduta.

Usate la procedura sotto descritta per ripristinare le impostazioni di default.

 Quando ripristinate le impostazioni di default, tutte le impostazioni correnti relative alle voci User e Multi verranno sovrascritte dai default di fabbrica. Accertatevi di non cancellare dati importanti. Prima di procedere, dovrete memorizzare su Memory Card tutti i dati importanti.

❶ Premete il pulsante [JOB] nel modo Utility (pagina 24). Appare la videata Factory Set.



❷ Premete il pulsante [ENTER]. Viene visualizzato un messaggio di conferma.

**NOTE** Per annullare l'operazione, premete il pulsante [DEC/NO].

❸ Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Factory Set. Quando l'operazione è stata completata, viene visualizzato il messaggio "Completed!".

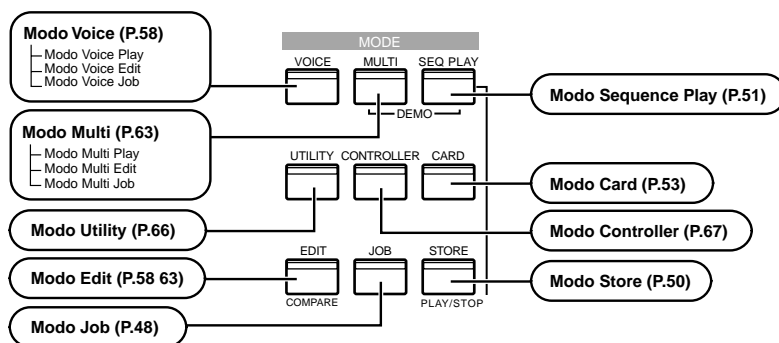
❹ Premete il pulsante [EXIT] per tornare al modo Utility.

# Operazioni base

In questa sezione apprenderete la struttura dei modi operativi, le indicazioni del display e le operazioni fondamentali dell'S08.

## Modi

L'S08 è strutturato in vari modi, ciascuno dei quali è rivolto a funzioni ed operazioni diverse.



## Tabella dei modi

Modo (condizione)	PLAY	EDIT (LED illuminato. Durante il confronto lampeggia.)	JOB (visualizzato)	STORE (visualizzato)	Funzioni relative
VOICE (LED illuminato)	pagina 29	pagina 40	pagina 48	pagina 50	Esecuzione/Editing/Salvataggio Voce
MULTI (LED illuminato)	pagina 32	pagine 33, 63	pagina 48	pagina 50	Esecuzione/Editing/Salvataggio Multi
SEQ PLAY (LED illuminato. Durante l'esecuzione, lampeggia.)	pagina 51		pagina 52		Playback di song (da memory card)
UTILITY (Simbolo ◀ in alto (LCD) illuminato)			pagina 23		Impostazioni globali per il sistema
CARD (◀ superiore ed inferiore nell' LCD illuminati)					Salvataggio/caricamento dati dell'S08 (pagina 54)
CONTROLLER (◀ inferiore illuminato)					Impostazioni relative al controller (pagina 38)

**NOTE** Prima di accedere al modo Edit, dovrete selezionare Voice o Multi. Tutti i parametri possono essere impostati e memorizzati per Voice/Multi.

I parametri si dividono in due gruppi fondamentali: 1) funzioni relative alle singole Voice (o Multi), e 2) funzioni che influenzano tutte le Voice (o Multi). I primi vengono impostati nel modo Voice/Multi Edit e gli altri nel modo Utility. Le impostazioni del modo Utility possono essere salvate su memory card insieme alle Voice e ai Multi.

## Selezione di un modo

Vi sono modi separati per i Multi e per le Voice. Per entrare in uno di essi, usate l'appropriato pulsante MODE: ([VOICE] per il Modo Voice Play, [MULTI] per il Modo Multi Play). Vi sono anche modi Job o Edit separati per i Multi e per le Voci. Per accedere ad uno di essi, premete semplicemente il pulsante [EDIT] o [JOB] mentre siete nel rispettivo Modo Play.

Analogamente, premendo il pulsante [STORE] nel Modo Voice o Multi potete entrare nel Modo Store con il quale potete memorizzare i Multi o le Voci. Oltre a quelli sopra menzionati, vi è anche un Modo Utility che serve ad effettuare le regolazioni globali dello strumento, un modo Controller, che contiene le impostazioni relative ai controller e un modo Card, con le impostazioni relative alla Card. Infine è previsto un Modo Demo che consente il playback delle Demo song.

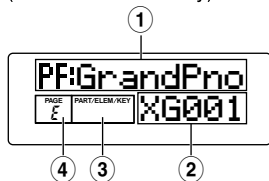
Per selezionarli, premete il pulsante [UTILITY] per accedere al modo Utility, il pulsante [CONTROLLER] per il modo Controller e il pulsante [CARD] per il modo Card.

Per passare ad un altro modo, premete il pulsante relativo a quel modo oppure il pulsante [EXIT].

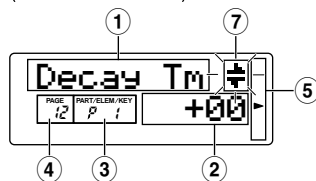


# Indicazioni del display

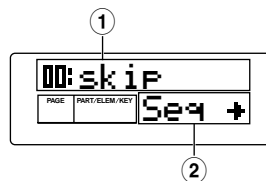
Modo Voice  
(es: modo Voice Play)



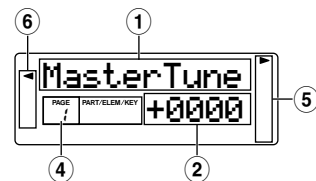
Modo Multi  
(es: Multi Part edit)



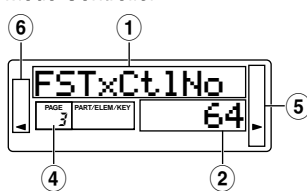
Modo Sequence Play



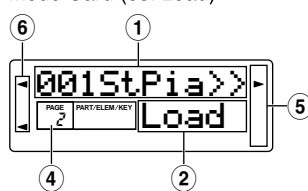
Modo Utility



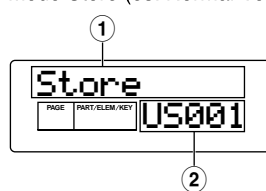
Modo Controller



Modo Card (es: Load)



Modo Store (es: Normal Voice)



Modo	① Linea superiore: 10 caratteri	② Linea inferiore: 5 caratteri	③ (PART/ELEM/KEY)
	Dettagli		
<b>Modo Voice</b>			
Voice Play (pagina 29)	Categoria della voce (pagina 50) Nome della voce	Tipo di Voice Memory/Numero di Voice 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 (pagine 40, 58)	Nome del parametro (raramente impostazioni)	Impostazioni (raramente nome del parametro)	EC = condizione Common Edit da E1 a E4 = condizione Element Edit Editing Element (lampeggia quando un elemento viene escluso)
Voice Job (pagina 48)	Nome dell'operazione (job)	Impostazioni/Element sorgente/tasto	
<b>Modo Multi</b>			
Multi Play (pagina 32)	Categoria del Multi (pagina 50) Nome del Multi	Numero Multi (MLT)	Parte Target per funzione Mute (lampeggia quando la parte viene esclusa)
Multi Edit (pagine 33, 63)	Nome del parametro (raramente impostazioni)	Impostazioni (raramente nome del parametro)	PC = condizione Common Edit da P1 a P16 = condizione Part Edit Editing Part (lampeggia quando una Parte viene esclusa)
Multi Job (pagina 48)	Nome dell'operazione (job)	Impostazioni/Parte sorgente	Parte destinazione
<b>Modo Sequence Play</b>			
Sequence Play (pagina 51)	Chain Step Number/Settings (Song file)	Nome del parametro/tempo	
Sequence Play Job (pagina 52)	Nome dell'operazione (job)		
<b>Altri modi</b>			
Utility (pagina 66)	Nome del parametro	Impostazioni	
Utility Job (pagina 23)	Nome dell'operazione (job)		
Controller (pagine 37, 67)	Nome del parametro	Impostazioni	
Card (pagina 53)	Nome del file/impostazioni (file di Song)	Nome della funzione	
Store (pagina 50)	Store:condizione modo Store	Destinazione operazione (US:User, USDR:User Drum, MLT:Multi)	

**NOTE** Per informazioni sul significato dei messaggi del display, consultate pagina 77. Per i dettagli sui singoli parametri, andate a pagina 58.

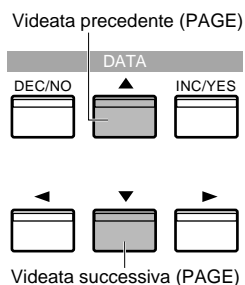
- ④ Indica il numero di PAGINA in quel modo. “E” significa che il Multi/la Voice corrente è stata modificata ma non ancora memorizzata (pagina 50).
- ⑤ Indica di che tipo è il parametro attualmente selezionato (pagina 26).
- ⑥ Indica il modo relativo (Utility o Controller). Nel modo Card, entrambi gli indicatori sono illuminati.
- ⑦ Sono disponibili ulteriori videate. Usate i pulsanti [ ◀ ] / [ ▶ ] per selezionare le PAGINE (pagina 26).

# Selezione di una videata

Potete cambiare videata usando i pulsanti [▲]/[▼], [◀]/[▶], [+]/[-] e [EXIT].

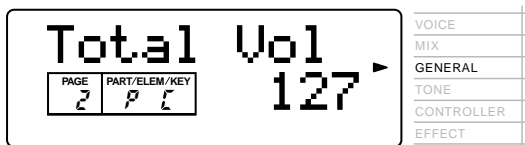
## Pulsanti [▲]/[▼]

Molti display sono formati da varie videate. Con i pulsanti [▲]/[▼] potete selezionare le videate.

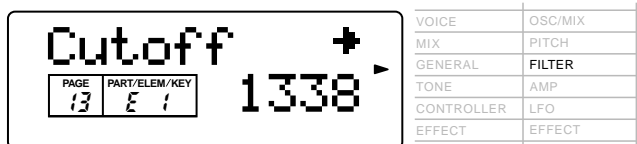


Selezionando le varie pagine di display, a destra dell’LCD appare una freccia che indica il tipo di parametro nell’elenco stampato sul pannello.

Per esempio, se viene richiamato il display per il parametro Total Volume nel Modo Multi Edit, la freccia sull’LCD indica che quel parametro appartiene al tipo General.



Nell’esempio seguente, viene mostrato il display per il parametro Cutoff di Element nel Modo Voice Edit e la freccia indica che quel parametro appartiene al tipo Filter.

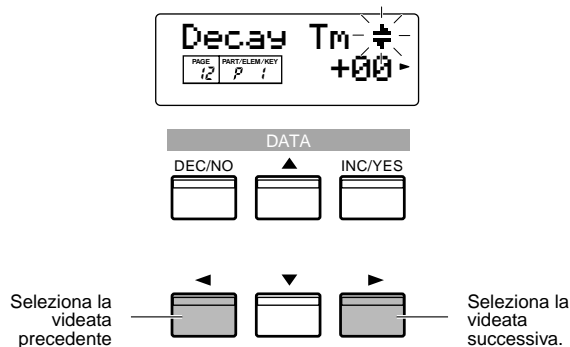


## Pulsanti [◀]/[▶]

Alcune pagine di display hanno videate multiple. Esse sono indicate da speciali simboli a forma di freccia che appaiono nella parte superiore destra dell’LCD (vedere l’illustrazione seguente). Usate i pulsanti [◀]/[▶] per selezionare queste pagine.

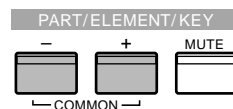
Quando appare la prima videata di una serie che prevede più pagine, la freccia è rivolta verso destra (→), per indicare che ne sono disponibili altre. Se viene richiamata una pagina centrale, la freccia riporta entrambe le direzioni (← →), per indicare che potete selezionare videate precedenti o successive. Se avete richiamato l’ultima videata, appare (←), per indicare che non ve ne sono altre.

Per alcuni parametri (come Voice Name ecc.), questi pulsanti vengono usati per spostare il cursore sul display.



## Pulsanti [+]/[-]

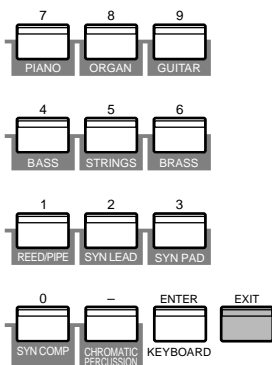
Nel Modo Multi Edit, questi pulsanti vengono utilizzati per selezionare le parti. Per selezionare i parametri Common, premete simultaneamente entrambi i pulsanti. Nel Modo Voice Edit vengono usati per selezionare i singoli Element. Per selezionare i parametri Common, premete simultaneamente entrambi i pulsanti.



**NOTE** Per i dettagli sui parametri e sulle configurazioni delle pagine nei modi Multi Edit e Voice Edit, fate riferimento alle spiegazioni del Modo relativo nella sezione “Reference” di questo manuale.

## Pulsante [EXIT]

Premete il pulsante [EXIT] per salire (uscire) nella struttura gerarchica e ritornare alla videata precedente.



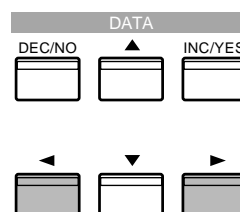
**NOTE** Secondo le operazioni, il pulsante [EXIT] può espletare anche altre funzioni. Queste funzioni alternative sono indicate nelle sezioni appropriate del manuale.

## Immissione dei dati

Usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per incrementare di un'unità per volta i valori o immettete questi ultimi direttamente usando la tastiera numerica e il pulsante [ENTER].

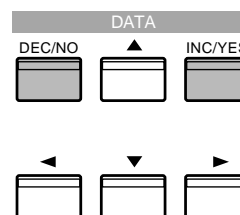
### Posizionamento del cursore

Per alcuni parametri come Voice Name e altri, i pulsanti [◀]/[▶] vengono usati per posizionare il cursore sul display. (Il carattere selezionato lampeggia.) Portate il cursore nella posizione desiderata, quindi regolate il valore.



## Pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

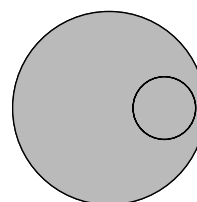
Vengono usati per cambiare il valore del parametro correntemente selezionato. Potete usare il pulsante [INC/YES] per incrementare l'impostazione del parametro di un solo step, o [DEC/NO] per decrementarlo dello stesso valore. Tenendo premuto uno dei due pulsanti, il valore cambia continuamente. Potete usare questi pulsanti anche per rispondere "YES" o "NO" ad un messaggio di conferma visualizzato.



**NOTE** Per diminuire il valore di 10 unità, premete il pulsante [INC/YES] mentre tenete premuto [DEC/NO]. Per diminuire il valore di 10 unità, premete il pulsante [DEC/NO] mentre tenete premuto [INC/YES].

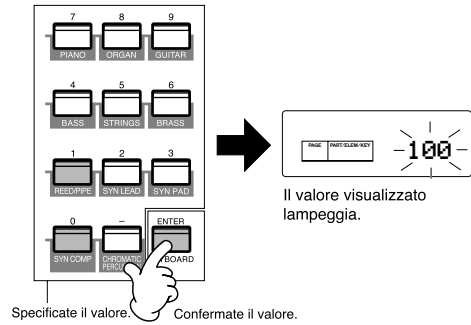
## Dial dei dati

Ruotando il dial verso destra (in senso orario) il valore aumenta, ruotandolo verso sinistra (in senso antiorario) diminuisce.



# Tastiera numerica, pulsante [ENTER]

Con la tastiera numerica potete specificare il valore del parametro selezionato, quindi rendere operativo il valore digitato premendo il pulsante [ENTER]. Per esempio, per impostare un valore di “100,” premete (nell’ordine) i pulsanti [1], [0], e [0]. (L’indicatore del parametro lampeggia.) Infine, premete il pulsante [ENTER] per confermare il valore digitato.



## Immettete il valore usando la tastiera numerica o la tastiera dello strumento

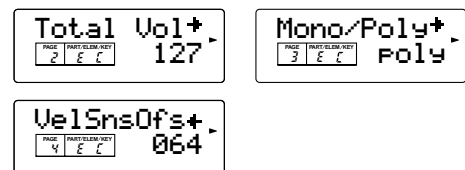
Parametro	ENTER + tastiera (numero di nota)	Tastiera numerica								
		0	17	18	1-63	64	65-128	96/97	98	129-130
Pan (Normal Voice)		Scala: posizione della nota			L63 (estrema sinistra)-L01	C (Centro)	R01-R63 (estrema destra)			
Pan (Drum Voice/Multi)		Rnd: Random			L63 (estrema sinistra)-L01	C (Centro)	R01-R63 (estrema destra)			
NtLmt-L/H	Nota più bassa/più alta									
PchScIcN	Pitch di base									
PEGScIcN	Pitch di base									
Flt BP1-4	Punto del “break”									
Lvl BP1-4	Punto del “break”									
Alt.Group		off								
Reverb/Chorus /Var Pan		L63 (hard left)			L63 (estrema sinistra)-L01	C (Centro)	R01-R63 (estrema destra)			
Device No			all	off						
Rcv Ch			omni							
FSTxCtlNo		off						PCInc PCDec	PLAY (START/ STOP)	
Load (User voice)		all			Normal da 1 a 128					User Drum 1/2
Sequence Play (tempo)		tempo di default								

## Tipi di parametri (Absolute e Relative)

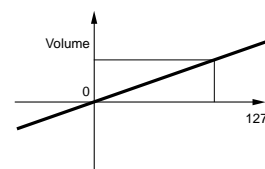
Vi sono molti modi per impostare i parametri. Alcuni richiedono l’immissione diretta numerica o alfabetica, con la tastiera. Altri modi richiedono la scelta fra un certo numero di impostazioni già previste. Inoltre, alcuni tipi di parametri sono assoluti (“absolute”) ed altri sono relativi (“relative”).

Ad esempio, il parametro assoluto nell’illustrazione seguente può essere impostato su “mono” o “poly”. Per altri parametri assoluti come Volume, la regolazione può variare da 0 a 127. La regolazione Volume ha un rapporto lineare diretto con quello effettivo, come appare dal grafico a destra.

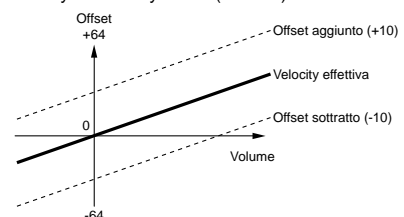
Tuttavia, i parametri relativi non seguono sempre la stessa logica. Il grafico a lato mostra il ruolo del parametro Velocity Offset. Il valore che qui avete impostato, noto come “offset,” viene aggiunto al volume effettivo o sottratto da esso. Con Velocity Offset, il valore offset specificato viene aggiunto all’effettiva velocity delle note suonate sulla tastiera o sottratto da esso. Talvolta, l’impostazione di questi valori relativi è in forma percentuale.



1. Total Volume (assoluto)



2. Velocity Sensitivity offset (relativo)



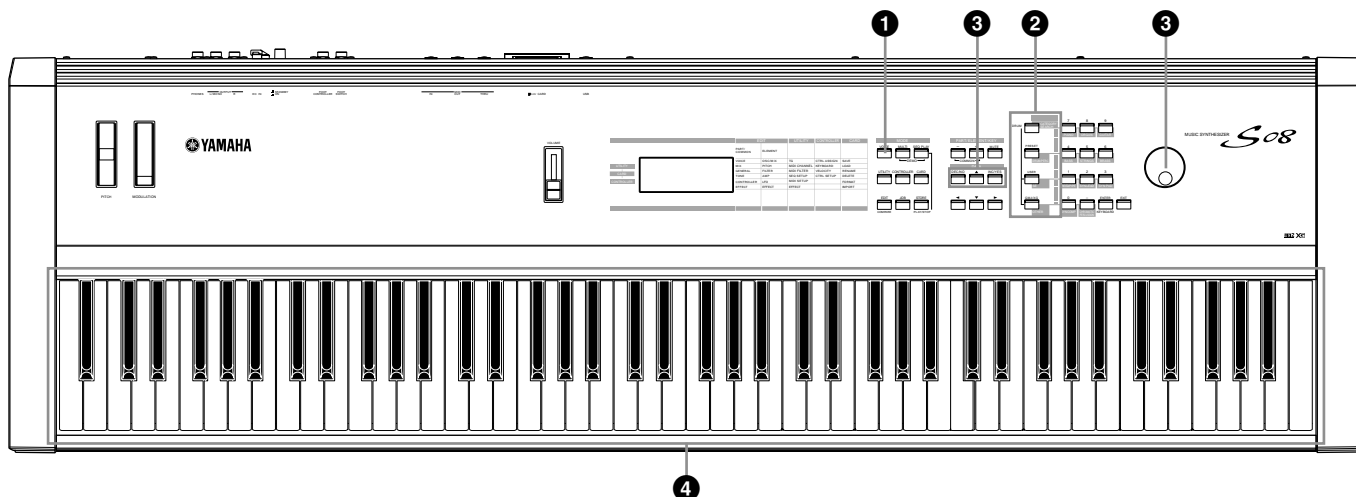
# Quick Guide

## Esecuzione delle Voci

Potete liberamente selezionare ed eseguire Voice (suoni strumentali) dai gruppi di memorie PRESET, USER e GM2/XG, come di seguito spiegato.

**NOTE** Per i dettagli sulle Voice, vedere a pagina 20. Per l'elenco Voice List, consultate la pubblicazione separata Data List.

**NOTE** La user memory contiene fino a 128 Normal Voice e 2 Drum Voice (pagina 20).  
L'impostazione della Voice viene effettuata nel modo Voice Edit. (pagine 40, 58)



### 1 Premete il pulsante [VOICE].

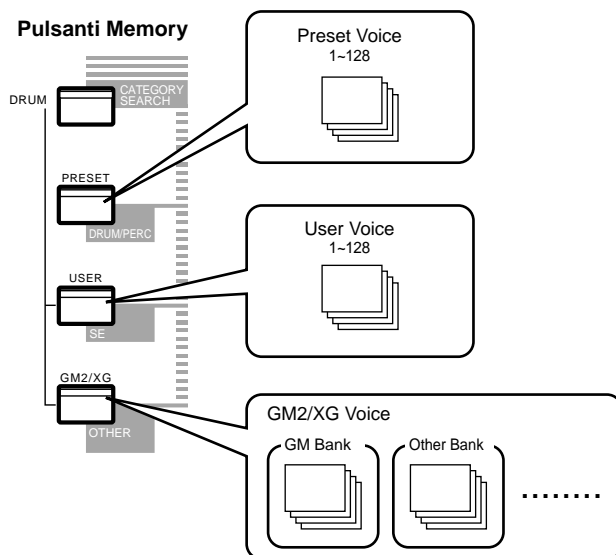
Premete il pulsante [VOICE] (il LED si illumina) per accedere al modo Voice Play. Appare il display seguente.



Ora, suonate la Voice (indicata sul display) dalla tastiera.

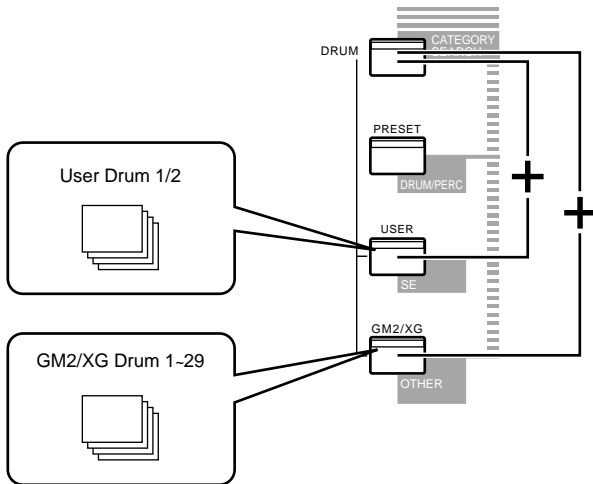
### 2 Premete un pulsante MEMORY per selezionare una Voice Memory.

Ci sono tre sezioni di memoria diverse per le voci Normal (pagina 22): PRESET, USER e GM2/XG. Le varie Voice sono assegnate a ciascuna sezione di memoria come indicato sotto. Le Voci GM2/XG sono suddivise in molti banchi (Bank) differenti.



Le Drum Voice (pagina 22) sono memorizzate in aree separate delle sezioni di memoria User e GM2/XG.

- **Per richiamare la memoria User Drum (USDR1/USDR2):**  
Premete il pulsante [USER] mentre tenete premuto il pulsante [DRUM].
- **Per richiamare la memoria GM2/XG Drum**
- **Per richiamare la memoria XG SFX Kit**  
Premete il pulsante [GM2/XG] mentre tenete premuto il pulsante [DRUM].

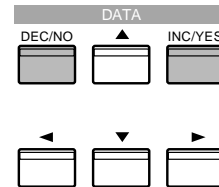


**NOTE** PRESET, naturalmente, contiene le Voci Preset. Le Voci XG sono assegnate e ordinate secondo il formato GM, partendo dal banco o Bank 1, e diverse Voci GM2/XG sono distribuite nei banchi di memoria GM2/XG. USER è memorizzata nella memoria RAM interna e contiene le Voci di default preimpostate in fabbrica. Queste possono essere sovrascritte, ma in qualsiasi momento possono essere richiamate dalle impostazioni originali di default.

### ③ Selezionate un numero di Voice.

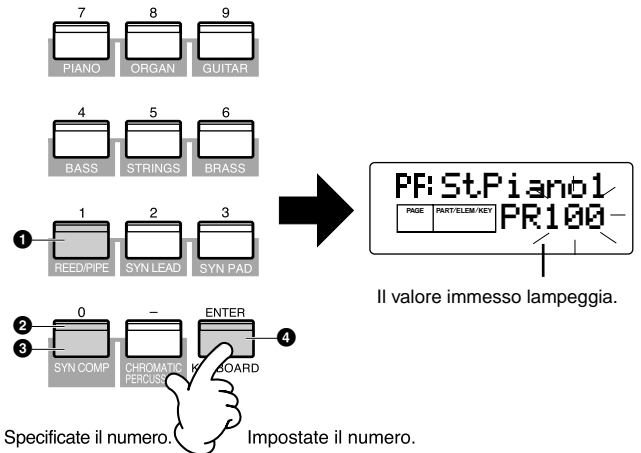
#### Selezione mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Innanzitutto, premete il pulsante [ENTER] per specificare la Voice Memory, quindi premete il pulsante [INC/YES] per passare al numero di Voce successivo, oppure [DEC/NO] per passare al numero di Voce precedente.



#### Selezione mediante tastiera numerica e pulsante [ENTER]

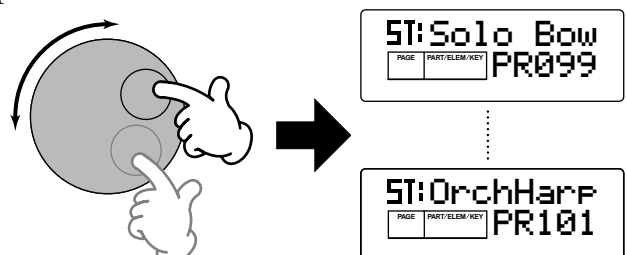
Per prima cosa, specificate il numero di Voce usando la tastiera numerica, quindi premete il pulsante [ENTER] per renderlo effettivo. Per esempio, per selezionare la voce numero 100, premete nell'ordine i pulsanti [1], [0] e [0]. (Il numero digitato lampeggia.) Infine, premete il pulsante [ENTER] per selezionare la Voce.



**NOTE** Non è necessario immettere 3 cifre anche per numeri a una o due cifre (ad esempio, "001" o "010"). Per immettere ad esempio la Voce numero "3", premete semplicemente il pulsante [3] della tastiera numerica, quindi premete il pulsante [ENTER].

#### Selezione mediante dial

Ruotando il dial verso destra (in senso orario) si passa ai numeri di Voce successivi, ruotandolo verso sinistra (in senso antiorario) si passa ai numeri di Voce precedenti.

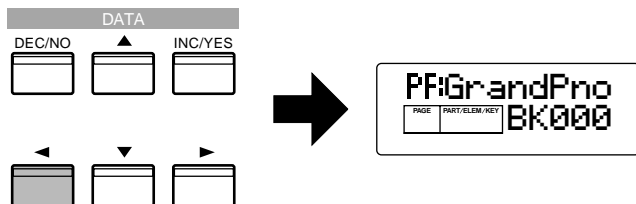


## 4 Ora, suonate la tastiera e ascoltate la Voice selezionata. Provate a selezionare e ad ascoltare anche altre Voci.

### Selezione dei banchi GM2/XG

Le Voci GM2/XG sono suddivise in molti banchi differenti. In questo modo, avete accesso a un numero ancora superiore di Voci e ad una gamma di suoni più ampia.

- 1 Accertatevi che sia selezionata la memoria GM2/XG, quindi richiamate il display BK (Bank Select) usando il pulsante [◀].



- 2 Selezionate il numero di Bank desiderato usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] oppure il dial.

#### Bank GM2/XG

##### 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

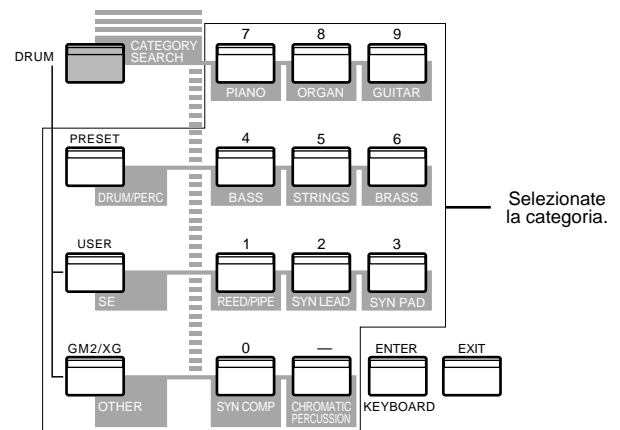
Avete cambiato bank. Tornate al display GM2/XG usando i pulsanti [◀]/[▶] e selezionate il numero di Voice desiderato.

**NOTE** Per i dettagli sui tipi di Bank consultate la pubblicazione separata Data List.

### Impiego di Voice Category Search

Con la caratteristica Voice Category Search, potrete individuare rapidamente le Voci desiderate all'interno della Voice Category specificata. Per esempio, selezionando la Voice Category PIANO, potrete richiamare istantaneamente (e selezionare) tutte e solo le Voci che rientrano nella categoria "PF" (PIANO).

- 1 Premete il pulsante [CATEGORY SEARCH] nel modo Voice. Il LED corrispondente si illumina e viene attivata la funzione Category Search. Per la selezione delle categorie vengono utilizzati i pulsanti Memory e la tastiera numerica.



**NOTE** Per disattivare la caratteristica Category Search, premete il pulsante [EXIT].

**NOTE** I nomi delle categorie sono stampati su ciascun pulsante. Per commutare tra le categorie "ME" e "CO", premete il pulsante [OTHER].

**NOTE** Consultate l'elenco a pagina 50 per ulteriori informazioni sui tipi di categorie Voice.

- 2 Specificate la categoria desiderata nel modo sopra descritto. Verrà selezionata automaticamente la prima Voce presente in quella categoria.

**NOTE** In questo step, viene selezionata la Voce con il numero più basso.

**NOTE** L'S08 effettua la ricerca nell'ordine seguente: PRESET, poi USER e infine GM2/XG.

- 3 Premete il pulsante [INC/YES] per passare al numero di voce successivo in quella categoria e il pulsante [DEC/NO] per passare ai numeri di voce precedenti.

**NOTE** Potete usare la stessa procedura qui descritta per selezionare le Voci per Multi Part Edit (pagina 64).

# Impiego del Modo Multi

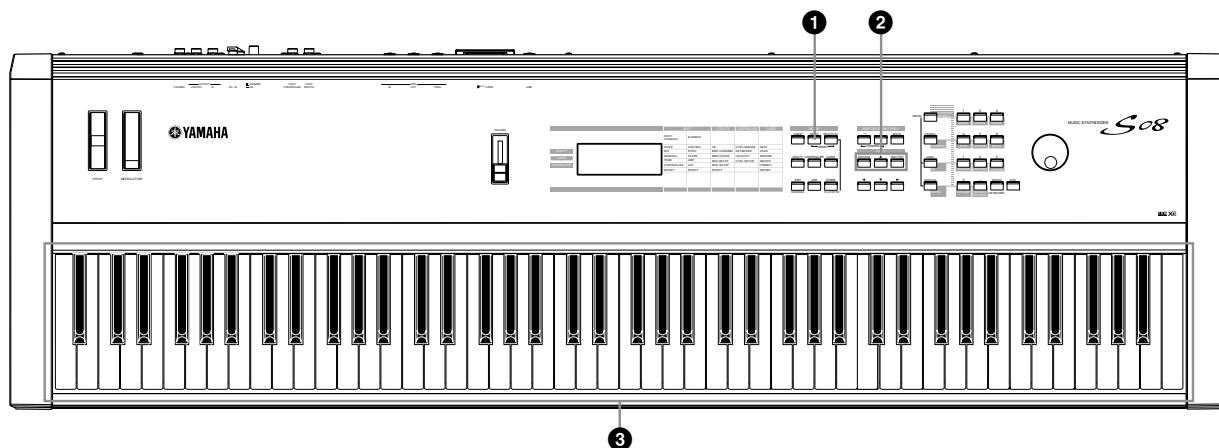
## Suonare nel Modo Multi

Nel Modo Multi Play, potete selezionare e suonare uno qualsiasi dei Multi.

**NOTE** Per ulteriori dettagli sui Multi, consultate le pagine 20 e 21. Per informazioni sull'elenco dei multi (Multi List), consultate la pubblicazione separata Data List.

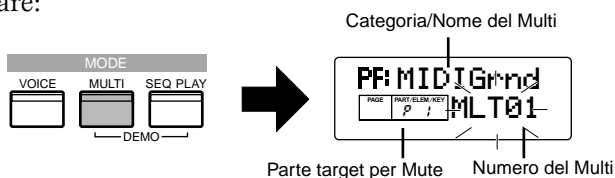
**NOTE** Nella memoria USER (interna) possono essere memorizzati fino a 32 Multi. Queste impostazioni Multi sono disponibili nel Modo Multi Edit (pagina 63).

Qui vi mostreremo come partire con Multi Play, dopo aver selezionato un Multi.



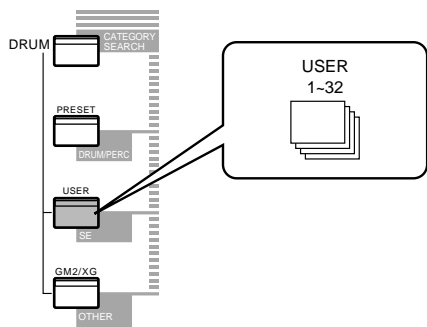
### 1 Premete il pulsante [MULTI].

Il LED del pulsante [MULTI] si accende per mostrare che ora vi trovate nel Modo Multi Play. Sul display appare:



A questo punto, potete suonare via tastiera il Multi (il cui nome appare sulla videata).

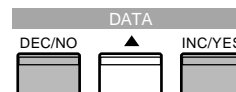
Nella memoria USER (interna) possono essere memorizzati fino a 32 Multi.



**NOTE** USER viene immagazzinata in una RAM interna (Random Access Memory) e contiene i Multi di default della fabbrica. Possono essere sovrascritti ma sono richiamabili in qualsiasi momento (pagina 23).

### 2 Selezionate un numero di Multi.

Premete il pulsante [INC/YES] per incrementare il numero del Multi. Premete il pulsante [DEC/NO] per decrementarlo.



**NOTE** Viene selezionato come le Voci, mediante la tastiera numerica ed [ENTER]. Fate riferimento alle istruzioni riportate per la selezione dei numeri di Voice (pag. 30).

### 3 Ora potete suonare le Parti nel Multi, con la tastiera.

Se il parametro del canale di ricezione MIDI è lo stesso per tutte le Parti, quelle Parti possono essere suonate all'unisono. Ora provate a selezionare altri Multi.

**NOTE** Per suonare una Voce dalla tastiera, accertatevi che il MIDI Receive Channel (canale di ricezione) per la Parte di quella Voce ed il MIDI Transmit Channel (canale di trasmissione) per la tastiera siano impostati sullo stesso valore.



# Impiego dell'S08 come generatore multitimbrico (Multi Edit)

Il Modo Multi vi consente di configurare l'S08 come un generatore di suono multitimbrico per essere usato con software musicali su computer o su sequencer esterni. Se ciascuna traccia in un file di song usa un canale MIDI differente, le Parti di un Multi possono essere assegnate ai canali MIDI corrispondenti. Perciò, potete effettuare il playback di un file di song su un sequencer esterno e far eseguire simultaneamente differenti Voci su tracce diverse.

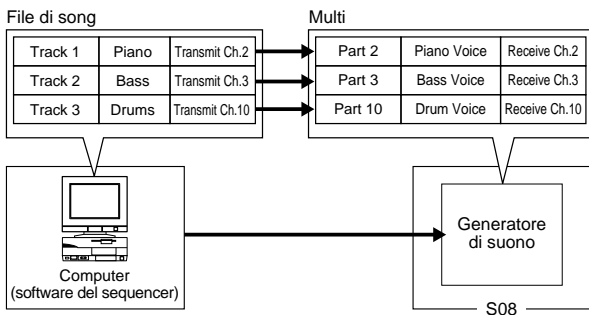
Nell'esempio seguente, creeremo un Multi adattato per eseguire un file di song costituito da tre Parti: piano, basso e batteria. La traccia di pianoforte è assegnata al canale MIDI numero 2, quella del basso al canale 3 e quella di batteria al canale 10.

**NOTE** Una o più parti possono essere temporaneamente escluse (Mute).

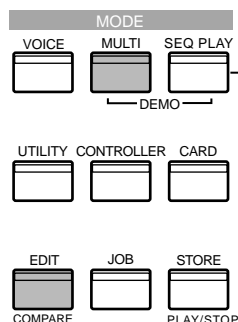
**NOTE** Potete ascoltare la differenza tra il Multi appena editato e il Multi originale (pagina 41).

**NOTE** Per i dettagli sui canali MIDI, andate a pagina 72.

**NOTE** Potete usare il software del sequencer incluso (solo per Windows; vedere la guida per l'installazione allegata) per suonare più Parti sull'S08. Tuttavia, prima dovrete accertarvi che i collegamenti fra il computer e l'S08 siano stati effettuati correttamente (pagina 14).



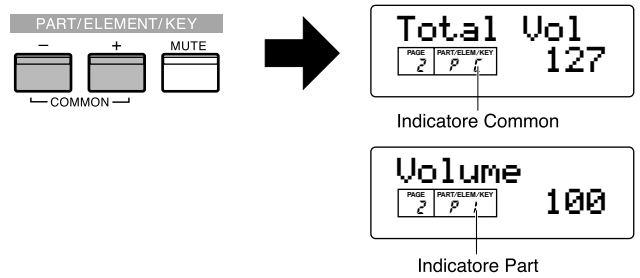
**1** Dopo aver premuto il pulsante [MULTI], premete il pulsante [EDIT] (si accendono i relativi LED). Ora vi trovate nel Modo Multi Edit.



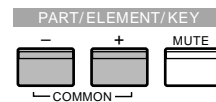
**NOTE** Prima di entrare nel Modo Multi Edit, dovete selezionare un Multi per l'editing.

**NOTE** Se necessario, è possibile inizializzare il Multi (pagina 48).

**2** Se viene visualizzato il display Common Edit, premete il pulsante [+] o [-] per passare al display Part Edit.



**3** Usate i pulsanti [+] e [-] per selezionare le Parti. Qui, potete selezionare P2 (Part 2) per il pianoforte, P3 (Part 3) per il basso e P10 (Part 10) per la batteria. Innanzitutto, selezioniamo P2 (Part 2).



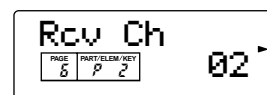
**4** Usate i pulsanti [▲] e [▼] per passare alla videata Voice Selection (PAGE 1), quindi specificate la voce da usare come Parte per piano.



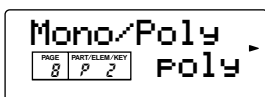
**5** Successivamente, usate i pulsanti [▲] e [▼] per passare alla videata Volume (PAGE 2), quindi impostate il volume per la Parte piano e, se necessario, la posizione Pan, Chorus e i livelli Reverb Send. I dettagli a pagina 65.



**6** Continuate a usare i pulsanti [▲] e [▼] e passate alla videata Rcv Ch (MIDI Receive Channel) (PAGE 6). Impostate il parametro su 2.



- 7 Usate i pulsanti [▲] e [▼] e passate alla videata Mono/Poly (PAGE 8). Impostate il parametro su “poly” (polyphonic).



**NOTE** Per le Parti che non richiedono polifonia, il parametro Mode può essere impostato su “mono” (monophonic).

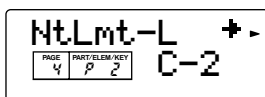
- 8 Usate i pulsanti [▲] e [▼] e passate alla videata Part Mode (PAGE 9). Impostate il parametro su “norm” (normal).



**NOTE** Nel caso di una Parte Drum, impostate il Modo su “drum”.

**NOTE** Per i dettagli sul Modo Part, vedere a pagina 22.

- 9 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare le impostazioni NtLmt (Note Limit) e VelLmt (Velocity Limit), e controllate che la Parte della voce di piano sia impostata in maniera appropriata — in altre parole, accertatevi che le impostazioni di Note o Velocity non precludano l’esecuzione normale della voce. Tranne in casi speciali, dovrete in genere evitare di impostare limiti di nota e di velocity, per essere certi che le note vengano suonate in modo appropriato e non vengano tagliate.



Seguendo i precedenti step da 3 a 9, quando eseguite un file di song nel sequencer, la traccia relativa al piano viene trasmessa attraverso il canale MIDI 2. I dati MIDI vengono ricevuti dall’S08, il quale esegue la Voice per la Parte assegnata al canale MIDI 2.

- 10 Ripetete gli step da 3 a 9, ma impostate la Part 3 per il basso e la ricezione sul canale MIDI 3.
- 11 Ripetete di nuovo gli step da 3 a 9, impostando la Part 10 per la batteria e la ricezione sul canale MIDI 10.

**NOTE** Per evitare situazioni in cui le voci delle Parti non usate vengono rieseguite improvvisamente, dovrete impostare su “off” i canali di ricezione MIDI per le Parti non usate.

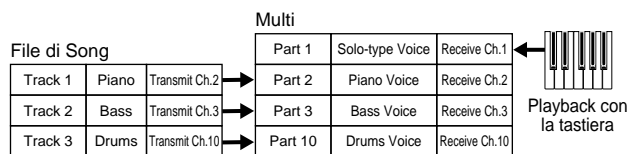
**NOTE** Nel Modo Multi Edit ci sono molti altri parametri specifici per Part. Per i dettagli, vedere a pagina 63.

- 12 Prima di uscire dal Modo Multi Edit, dovete immagazzinare le impostazioni per Multi. Per i dettagli circa l’immagazzinamento dei Multi, vedere a pagina 50.

Ora, quando selezionate questo Multi nel Modo Multi Play, potete effettuare il playback del file di song su computer (sequencer), e le Parti di piano, di basso e batteria verranno rieseguite in base al canale MIDI di ciascuna traccia.

## Esecuzione dal vivo durante il playback di un file di Song

Durante il playback di un file di song con le Parti di piano, basso e batteria assegnate in precedenza, potete impostare il Multi in modo da poter suonare dal vivo un’altra Parte.



Questo è uguale al Multi creato precedentemente (pagina 33), ma con l’aggiunta di un’altra Parte per l’esecuzione dal vivo. Fate attenzione ad effettuare le seguenti importanti impostazioni.

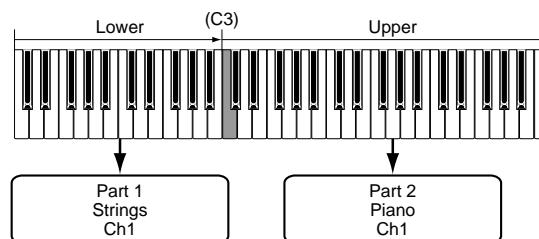
- Nel Multi creato precedentemente, venivano usate le Parti 2, 3 e 10. Come esempio, ora assegneremo un’altra Parte (Part 1) ad una voce di tipo solista e imposteremo su 1 il MIDI Receive Channel.
- Nella videata Trans Ch (PAGE 4) nel Modo MIDI, impostate MIDI Receive Channel su 1. La voce per la Part 1 può essere ora suonata dal vivo usando la tastiera.

**NOTE** Poiché l’S08 dispone di un generatore di suono XG completamente compatibile, potete eseguire uno qualsiasi dell’ampia gamma di software di song XG/GM disponibili sul mercato. Questo assicura una gamma espressiva estesa e dinamica, con un’ampia varietà di effetti e ricchi suoni strumentali. È anche possibile escludere parti specifiche di dati MIDI — consentendovi di esercitarvi con le parti mancanti, oppure usare i dati di song come accompagnamento strumentale di fondo mentre voi cantate e suonate.

## Split della tastiera — Impostazione sezione Upper e Lower per le voci

L’illustrazione sotto riportata mostra un esempio in cui la tastiera è stata effettivamente divisa in due sezioni separate, consentendovi di suonare una voce in una sezione, e una seconda voce nell’altra. Nell’esempio seguente, le voci cambiano sulla nota C3, consentendovi di suonare una voce di archi nella sezione lower, relativa alla mano sinistra, e una voce di piano nella sezione upper, relativa alla mano destra. Per impostare le voci in questo modo, seguite le istruzioni sottostanti.

**NOTE** Per informazioni sull’impostazione dello split nel modo Voice, consultate pagina 42.



- 1 Premete il pulsante [MULTI], seguito dal pulsante [EDIT] (ciascun LED si accenderà) per entrare nel Modo Multi Edit.

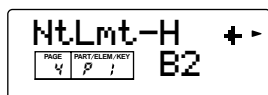
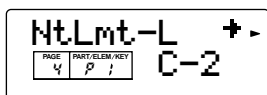
**NOTE** Prima di entrare nel Modo Multi Edit dovete selezionare il Multi (pagina 32).

- 2 Se è visualizzata la videata Common Edit, premete il pulsante [+] o [-] per selezionare il display Part Edit.
- 3 Selezionate una Parte per la sezione lower usando i pulsanti PART [+] e [-]. Per questo esempio, selezionate “P1 (Part 1)”.
- 4 Usate i pulsanti [▲] e [▼] (se necessario) e richiamate la videata Voice Selection (PAGE 1) per selezionare una voce di archi per la Parte relativa alla sezione lower.



**NOTE** Per i dettagli sulla selezione delle voci, vedere a pagina 70.

- 5 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata Volume (PAGE 2), quindi impostate il volume per la Parte di piano e, se necessario, la relativa posizione di Pan, i livelli di Chorus e Reverb Send. Per i dettagli, vedere a pagina 62.
- 6 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata NtLmt (PAGE 4), e specificate un'area della tastiera per le Parti lower e upper. Commutate tra le videate NtLmt-L (Note Limit Low) e NtLmt-H (Note Limit High) premendo i pulsanti [◀] e [▶]. Selezionate “C-2” per la nota più bassa e “B2” per la più alta.



- 7 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata Rcv Ch (MIDI Receive Channel) (PAGE 6). Selezionate “1” per “RcvCh”.

**NOTE** Impostate su 1 MIDI Transmit Channel dal display Trans Ch (PAGE 4) nel Modo MIDI. Ora siete pronti per suonare la voce della Parte 1 all'interno della sezione lower. La voce assegnata alla Parte 1 può essere suonata attraverso il MIDI Receive Channel 1.

- 8 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata Mono/Poly (PAGE 8). Impostate il parametro su “poly” (polyphonic).
- 9 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata Part Mode (PAGE 9). Impostate il parametro su “norm” (normal).

Con le impostazioni effettuate nei precedenti step da 3 a 9, siete ora in grado di suonare la voce di archi assegnata a “P1” (Part 1) e di impostare su MIDI Receive Channel 1 (RcvCh) — quando suonate nell'area della tastiera a sinistra di B2 (compreso quest'ultimo).

- 10 Effettuate le impostazioni per la Parte upper (Part 2), esattamente come avete fatto negli step da 3 a 9.

Per la Part 2, selezionate una voce di piano, impostando Note Limit Low su “C3” e Note Limit High sul massimo di “G8”. Impostate inoltre MIDI Receive Channel su 1, come avete fatto per la Part 1. La voce di piano della Part 2 viene eseguita quando suonate i tasti a destra di C3.

**NOTE** Nel Modo Edit, viene eseguita la voce della Parte selezionata.

**NOTE** Per evitare situazioni in cui le voci delle Parti non usate vengono rieseguite improvvisamente, dovrete impostare su “off” i canali di ricezione MIDI per le Parti non usate.

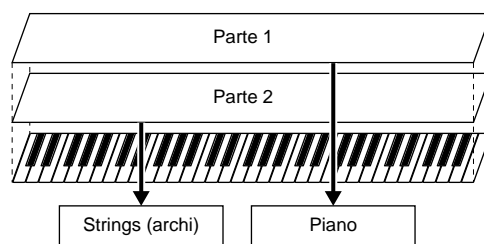
**NOTE** Nel Modo Multi Edit ci sono molti altri parametri specifici per Part. Per i dettagli, vedere a pagina 64.

- 11 Prima di uscire dal Modo Multi Edit, memorizzate in un Multi le impostazioni di cui sopra. Per le istruzioni sull'immagazzinamento in memoria di un Multi, fate riferimento a pagina 50.

Ora che avete creato e memorizzato il Multi, potete richiamarlo in qualsiasi momento all'interno del Modo Multi play — e suonare una voce di archi dai tasti a sinistra di B2 (quest'ultimo compreso), mentre suonate una voce di piano dai tasti a destra di C3 (quest'ultimo compreso).

## Layer di due voci (Parti)

L'illustrazione sottostante offre un esempio applicativo della combinazione di due voci in un layer (o sovrapposizione). In questo esempio, per la Parte 1 viene selezionata una voce di archi e per la Parte 2 una voce di piano, ed entrambe vengono suonate insieme all'unisono.



Questo Multi può essere facilmente creato ed impostato in modo che le Parti 1 e 2 siano sovrapposte attraverso tutta l'estensione della tastiera.

- Sia per Part 1 sia per Part 2, impostate il parametro Note Limit Low su “C-2” e il parametro Note Limit High su “G8”.

**NOTE** Nel Modo Edit, viene eseguita la voce della Parte selezionata.

## Salvataggio delle impostazioni dell'S08 su un dispositivo esterno (Bulk Dump Send)

Con la funzione Bulk Dump, potete trasmettere le impostazioni del vostro S08 ad un dispositivo esterno, come un computer, e salvarle. È un modo utile e veloce per fare una copia di backup dei vostri dati importanti.

Potete usare questa funzione anche per registrare i dati importanti dell'S08 all'inizio di una song, in modo che tutti i vostri dati e le vostre impostazioni originali vengano ripristinati automaticamente quando effettuate il playback della song.

La spiegazione seguente vi mostra come procedere usando le funzioni di registrazione realtime del software di sequenze incluso (solo Windows). In questo esempio, una delle tracce MIDI viene usata per registrare i dati User Multi.

**NOTE** Naturalmente, questa operazione non è limitata all'uso del software di sequenze incluso; altre applicazioni per sequencer funzioneranno altrettanto bene. Per informazioni specifiche e istruzioni operative, fate riferimento al manuale di istruzioni (o ai messaggi di help) del vostro sequencer particolare.

**NOTE** Le effettive operazioni del software di sequenze qui descritte potrebbero differire leggermente in base alla versione che state usando ed al vostro computer particolare.

**NOTE** Accertatevi che l'S08 sia collegato correttamente al computer (pagina 14). Per informazioni sulle impostazioni per il software di sequenze incluso, fate riferimento al manuale on-line incluso con il software.

- 1 Nel Modo Multi, selezionate il Multi dell'S08 che volete trasmettere.
- 2 Premete [JOB] per accedere al modo Multi Job.
- 3 Dal parametro "BlkDmp" (PAGE 5) nel Modo Multi Job, selezionate il tipo di dati da trasmettere. Qui, selezionate "Curnt" (Current) usando il pulsante [INC/DEC] per trasmettere i dati del Multi correntemente selezionato, quindi premete il pulsante [ENTER].



- 4 Nel vostro software di sequenze, specificate una traccia MIDI per la registrazione.

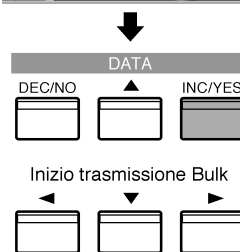


Selezionate la traccia per la registrazione



Premete il pulsante Record per attivare lo standby della registrazione

- 5 Dopo aver iniziato la registrazione sul software di sequenze, premete il pulsante [INC/YES] dell'S08 per trasmettere i dati.



Premete il pulsante Play per attivare la registrazione

- 6 Al termine della trasmissione dei dati, interrompete la registrazione sul software di sequenze. Controllate la finestra List per avere la conferma che i dati (mostrati in esadecimale) siano stati ricevuti in maniera appropriata e registrati dal software di sequenze.

**NOTE** Per informazioni sulla registrazione o sul salvataggio, fate riferimento al manuale on-line incluso con il software di sequenze.

Ora, ogni volta che rieseguite il file di song con questi dati registrati, dal software di sequenze vengono inviate come messaggi System Exclusive (pagina 76) le impostazioni Multi appropriate dell'S08.

**NOTE** Per ottenere i migliori risultati, cercate di mantenere il tempo di playback sulla stessa impostazione che era stata usata per la registrazione.

**NOTE** Quando assegnate la User Voice alla Parte del Multi selezionato, registrate la User Voice allo stesso modo. Selezionate AllUS (All User Voices) nella videata BlkDmp (PAGE 3) nel Modo Voice Job, quindi trasmettete i dati bulk usando lo stesso metodo del Multi.

**NOTE** Se necessario, possono essere registrati anche i dati di sistema dell'S08 (Utility e MIDI). Nella videata BlkDmp del Modo Multi Job o Voice Job, selezionate "System".

**NOTE** Per salvare le impostazioni dell'S08, trasmettete i tre tipi di dati sotto elencati, e registrarli/salvateli su computer.

- **All:** Tutti i Multi (modo Multi Job)
- **AllUs:** Tutte le User Voice (modo Voice Job)
- **System:** System (modo Multi Job o Voice Job)

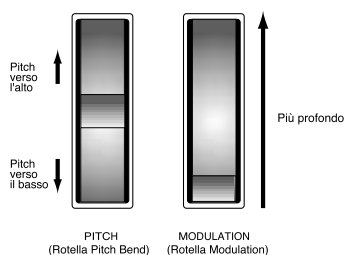
# Impiego dei controller

L'S08 è dotato delle rotelle di controllo Pitch Bend e Modulation. Collegando un Foot Controller o un Footswitch opzionale, potete controllare anche vari parametri (per cambio suono, cambio numeri di Programma ecc.) con i pedali — e tenere le mani libere per la tastiera.

## Rotelle Pitch Bend e Modulation

La funzione della rotella Pitch Bend è il controllo del pitch. Ruotatela verso l'alto/basso per innalzare/abbassare temporaneamente il pitch. L'effetto può anche essere invertito.

Più spostate verso l'alto la rotella Modulation e maggiore sarà la modulazione applicata al suono.



**NOTE** È possibile impostare per ciascuna Voice/Parte la gamma Pitch Bend (pagine 58 e 65).

**NOTE** Può essere anche regolata la profondità di modulazione (Modulation Depth). Inoltre alla rotella può essere assegnato il controllo di altri parametri, come il Volume o il Pan (pag. 67).

**NOTE** La rotella Modulation può anche sovraintendere al controllo di tono, ampiezza (volume), pitch o regolazioni del filtro della Voce. La rotella Modulation può essere usata per controllare i seguenti parametri:

- 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)

### N. PAGINA Control Depth Edit di MW/AC1/LFO

		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

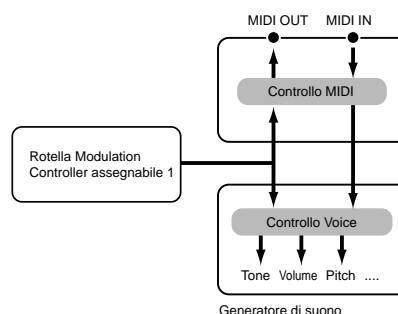
I numeri in ciascuna colonna indicano la PAGINA del display edit corrispondente ai parametri di controllo profondità MW/AC1/LFO a sinistra.

Se viene applicato anche il vibrato e desiderate controllare esclusivamente la frequenza di taglio usando la rotella Modulation, impostate il parametro PMod (assegnato allo stesso controller o LFO) su "0."

**NOTE** Potete copiare le impostazioni relative al controller del modo Voice nel modo Multi.

### Controller e Controllo MIDI esterno

Alla rotella Modulation e al Controller assegnabile può essere demandato il controllo di varie funzioni (vedere sotto). Oltre a queste altre funzioni, i controller sono già predisposti per controllare le regolazioni di tono, volume, pitch e filtro. Se viene usato il controller, esso non solo influenza il generatore incorporato dell'S08, ma trasmette anche simultaneamente i corrispondenti dati MIDI attraverso la porta MIDI OUT.



**NOTE** Quando è attivo il Modo Multi, controlla la Part con la stessa impostazione Transmit Channel del Modo MIDI (PAGINA 4) e Receive Channel di Multi Part Edit (PAGINA 6).

### AC1 (Assignable Controller 1)

Il controller AC1 (Assignable Controller 1) è disponibile usando un controller MIDI esterno (ad esempio un controller a pedale collegato ad una tastiera MIDI). Impostando qui il numero di Control Change AC1 per farlo corrispondere al controller sul dispositivo MIDI collegato, potete usare quel controller per modificare il suono, secondo le regolazioni effettuate negli altri parametri di AC1 come AC1FltCtl, AC1 Fmod/Pmod oppure AC1 VarCtl dell'effetto Variation.

Per esempio, impostando qui AC1 su "2", potete usare un controller a fiato per controllare la Voce di una Parte.

Per risultati ottimali, accertatevi anche che i parametri sensitivity (AC1 FltCl, AC1 Fmod/Pmod, o AC1 VarCtl di Variation Effect) siano impostati in maniera appropriata.

# Foot Controller

Ad un Foot Controller opzionale (come l'FC7), collegato alla presa jack del FOOT CONTROLLER (pagina 15) sul pannello posteriore, può essere assegnato uno qualsiasi dei parametri del controller (pagina 39). Con un controller a pedale, potrete controllare un parametro lasciando libere le mani per la tastiera (o per agire con altri controller). Ciò è molto utile per le esibizioni dal vivo.

**NOTE** Impostando AC1 sullo stesso numero di controllo del Foot Controller, potete usare quest'ultimo per il controllo continuo dei parametri sotto indicati per ogni Parte o Voce.

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

Il numero di controllo per AC1 può essere impostato sulle seguenti pagine:

Multi Part Edit PAGINA 19 (controllando nel Modo Multi)

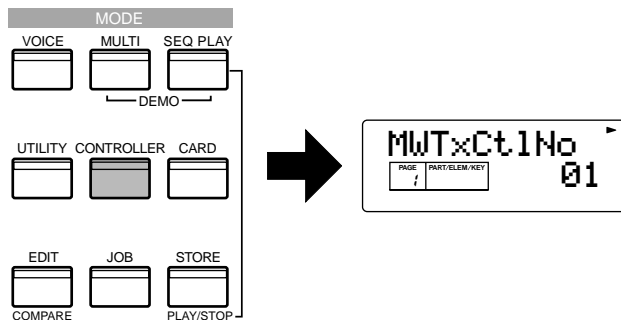
Controller PAGINA 8 (controllando nel Modo Voice)

Vedere il paragrafo successivo per le informazioni relative al numero di controllo per il Foot Controller.

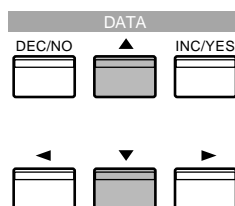
## Impiego del Foot Controller per controllare i Parametri

Nelle performance dal vivo, potete usare il Foot Controller per tenere libere le mani per la tastiera ed essere ancora in grado di pilotare le varie funzioni occorrenti per le vostre song o performance. Nell'esempio seguente, vi mostreremo come predisporre il Foot Controller in modo che funzioni come la rotella Modulation (e la sostituisca).

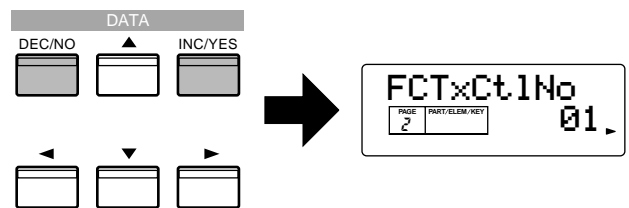
- 1 Premete il pulsante [CONTROLLER] per accedere al modo Controller.



- 2 Premete i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata FCTxCtlNo (FC transmit Control Number) (PAGINA 2).



- 3 Usate i pulsanti [INC/DEC] per selezionare "01" (Modulation Wheel).



Il Foot Controller ora può essere usato per svolgere la stessa funzione di controllo della rotella Modulation.

**NOTE** Per i dettagli sui messaggi Control Number e Control Change, consultate la pubblicazione separata "Data List".

# Interruttore a pedale

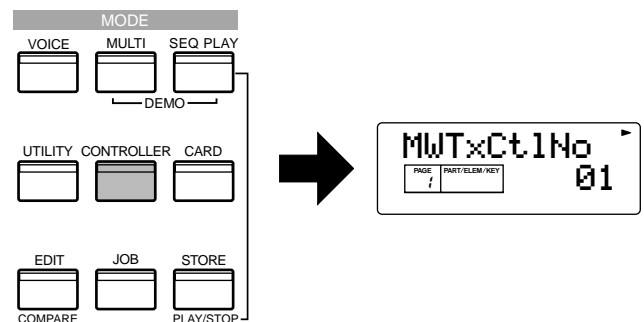
Al jack FOOT SWITCH (pag. 15) situato sul pannello posteriore può essere collegato un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5, al quale può essere assegnato il controllo di una gamma di parametri. È un controllo del tipo ad interruttore (on/off), usato per incrementare/decrementare i numeri di Voice o Multi, e non può essere usato per il controllo continuo di un parametro. La regolazione di default della Yamaha per questo interruttore è il controllo sustain (FSTxCtlNo = 64).

**NOTE** Per informazioni sull'impostazione del numero di controllo per il Foot Switch, vedere il paragrafo successivo. Per i dettagli sui messaggi Control Number e Control Change, consultate la pagina 73 e la pubblicazione separata "Data List".

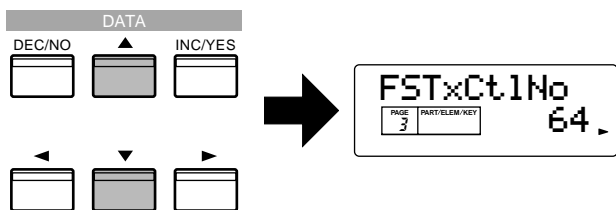
## Impiego dell'interruttore a pedale (Foot Switch) per cambiare programmi

Dal vivo, potete predisporre il Foot Switch per cambiare le Voci o i Multi con il piede, senza disimpegnare le mani dalla tastiera. Ad esempio, se ordinate consecutivamente nella memoria le Voci/Multi (in base all'uso che ne farete), potrete cambiare programma uno dopo l'altro, premendo semplicemente l'interruttore a pedale. I seguenti step d'istruzione vi mostrano la procedura.

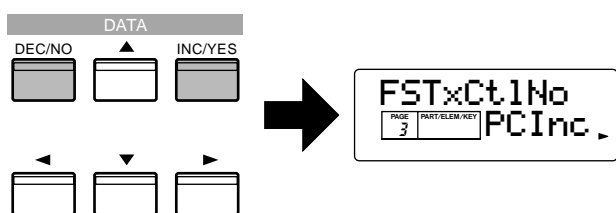
- 1 Premete il pulsante [CONTROLLER] per entrare nel Modo Utility.



- ② Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata FSTxCtrlNo (FS transmit Control Number) (PAGINA 3).



- ③ Premete i pulsanti [INC/DEC] per selezionare "96" (PCInc). (Oppure, immettete il numero 96 e premete il pulsante [ENTER].)



Nel Modo Voice/Multi, ora il Foot Switch può essere usato per avanzare nei numeri di programma.

## Numero di controllo e funzioni

MW/AC1/FC (controllo variabile)	FS (interruttore on/off)
7 Volume	64 Hold 1 (Sustain)
10 Pan	65 Portamento Switch
11 Expression	66 Sostenuto
71 Harmonic Contents (Resonance)	67 Soft Pedal
72 Release Time	96 Program Change INC
73 Attack Time	97 Program Change DEC
74 Brightness	98 PLAY/STOP
75 Decay Time	
76 Vibrato Rate	
77 Vibrato Depth	
78 Vibrato Delay	
91 Reverb Send Level	
93 Chorus Send Level	
94 Variation Effect Send Level	

Vedere pagina 73

### Controllo di Rate/Level per Pitch, Filter, AMP, EG senza i controller (numero di PAGINA Normal Voice Element Edit)

Potete controllare i diversi parametri in base alla posizione della nota o alla velocity (la forza con cui premete i tasti).

Questa tabella è utile per localizzare le pagine di display corrispondenti nei diversi parametri. Per esempio, se desiderate controllare la frequenza di taglio del filtro e il livello AEG in base alla velocity, potete impostare i parametri relativi nella PAGINA 14-1/26-1.

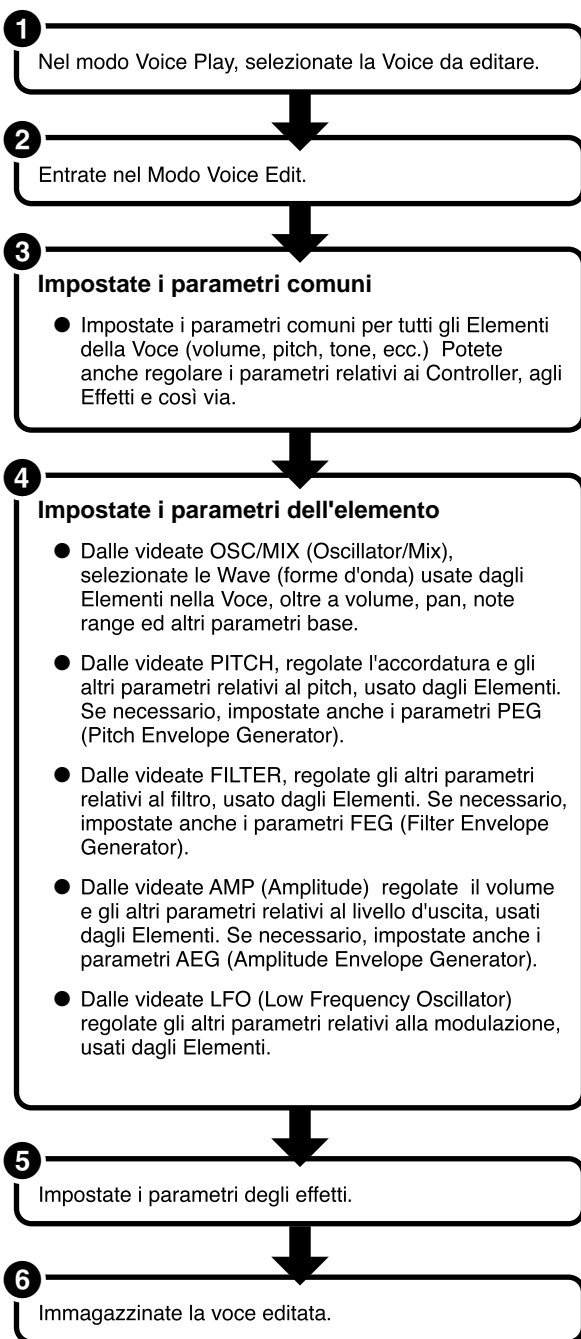
Parametri di controllo	Parametri Target											
	PITCH (P)			FILTER (F)					AMP (A)			
	PITCH	PEG		FILTER		FEG			AMP	AEG		
	Rate	Level	Cutoff	Resonance	Rate	Attack Rate	Other Rate		Rate	Attack Rate	Level	
Velocity Sensitivity		12-1	12-2	14-1	14-2		22-1	22-2	(MULTI PART 10) (VOICE COMMON 4) (CONTROLLER 5)		26-2	26-1
Scaling Sensitivity	8-1	11-1		18-1		21				25		30
Scaling (BP/Ofs)				15/16/17					27/28/29			
EG rate/EG level	9/10			19/20					23/24			

# Voice Edit

La procedura seguente vi dà un'idea di base circa la creazione e l'editing delle Voci.

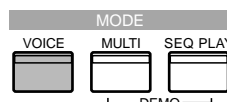
Naturalmente, questo è solo un esempio: siete liberi di impostare qualsiasi parametro come desiderate. I dettagli circa i singoli parametri sono riportati nella sezione di Riferimento di questo manuale (pagina 58).

**NOTE** Tutte le regolazioni dei parametri vengono immagazzinate unitamente alla voce stessa.



## 1 Selezione Voce da editare

Entrate nel Modo Voice Play premendo un pulsante [VOICE].



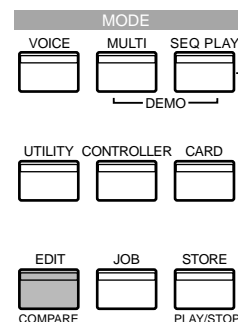
Selezionate il numero della voce (Voice Number) che intendete editare (pagina 29).

**NOTE** Quando create una Voce editandone una esistente, è più logico partire da una che sia molto simile al risultato finale che vi prefiggete di ottenere. In tal modo, eviterete di effettuare cambi significativi e di dover agire su parecchi parametri — ciò velocizza e semplifica la creazione della Voce. Se state creando una voce partendo da zero, usate la comoda funzione Initialize (nel Modo Voice Job) per inizializzare una Voce nella memoria user interna. Per i dettagli, vedere pagina 48.

## 2 Entrare nel modo Voice Edit

La creazione e l'editing della Voce vengono effettuati nel modo Voice Edit.

Per entrare nel Modo Voice Edit, premete il pulsante [EDIT] mentre vi trovate nel modo Voice Play.

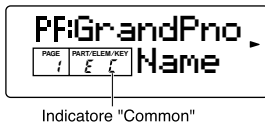




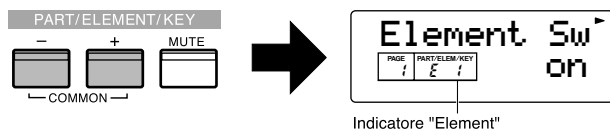
## Common Edit ed editing dei singoli elementi

Le Voci possono essere costituite al massimo da quattro Elementi (pag. 21). Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutti e quattro gli Elementi. Il modo Voice Edit può essere diviso nelle videate Common Edit e quelle per l'editing dei singoli Elementi. Nel modo Voice Edit, premete simultaneamente i pulsanti [-] e [+] per commutare fra le videate Common Edit e quelle per l'editing dei singoli Elementi.

### Videate di Common Edit



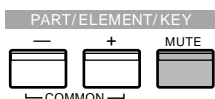
### Videate Element Edit



**NOTE** Esattamente come nel modo Voice edit, potete commutare tra le videate Common Edit e Part Edit nel modo Multi Edit.

## On/Off (Mute) degli Elementi (o dei tasti, o delle parti)

Nel Modo Voice Edit, un Elemento può essere temporaneamente attivato/disattivato (on/off) se premete il pulsante [MUTE]. L'indicatore dell'Elemento escluso lampeggia. Ciò vi consente di escludere altri elementi della voce per ascoltare i cambiamenti apportati all'elemento in fase di editing.



**NOTE** Nel modo Multi (modo Play incluso), come per il modo Voice Edit, le Parti possono essere attivate/disattivate temporaneamente.

## La funzione Compare

Usatela per ascoltare la differenza tra la Voice/Multi editata/o e la stessa prima dell'editing.

1 Premete il pulsante [COMPARE (EDIT)] mentre vi trovate nel modo Edit. Il LED EDIT lampeggerà e le impostazioni precedenti l'editing verranno temporaneamente ripristinate per poter effettuare un confronto.

**NOTE** Mentre è attiva la funzione Compare, per l'editing non possono essere usati i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES].

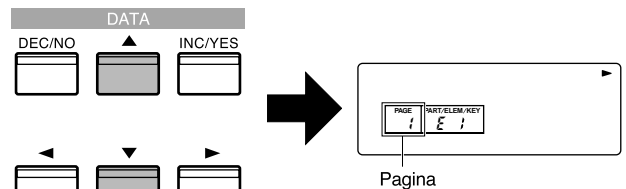
2 Premete nuovamente il pulsante [EDIT] per disabilitare la funzione Compare e ripristinare le impostazioni che avete editato.

**NOTE** La funzione compare è disponibile anche nel modo Multi Edit.

**NOTE** I parametri Multi che non possono essere impostati dal pannello verranno inizializzati quando usate la funzione compare nel modo Multi Edit.

## Come cambiare le videate e immettere le regolazioni

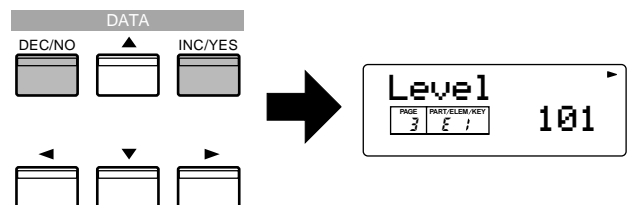
Dopo aver selezionato una videata Common Edit o quella di editing di un Elemento (da 1 a 4), premete i pulsanti [▲] e [▼] per passare ad altre videate.



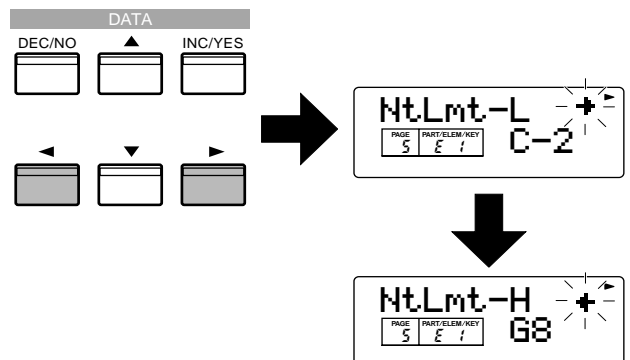
L'S08 dispone di una grande varietà di parametri. Cambiando le pagine del display, un simbolo freccia a destra del display è rivolta verso il prospetto dei parametri stampato sul pannello, per indicare il tipo di parametro e a quale aspetto dello strumento si riferisce.



Usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare il valore di ogni parametro.



Alcuni parametri hanno più "pagine", indicate da uno speciale simbolo-freccia ("→") nella parte superiore destra dell'LCD (vedere figura seguente). Usate i pulsanti [◀]/[▶] per selezionare queste pagine.



### 3 Impostare i parametri Common (comuni)

Ogni Voice o Voce è costituita da un massimo di quattro Elementi. Qui spiegheremo i parametri comuni a tutti gli Elementi.

#### ● GENERAL (Common General)

Nelle PAGINE da 1 a 4, potete impostare Voice Name, le regolazioni di uscita della voce ed altri parametri.

#### ● CONTROLLER (Common Controller)

Nelle PAGINE da 5 a 10, potete assegnare e regolare varie funzioni per i controller frontali (come le rotelle Modulation e Pitch Bend) ed altri controller collegabili al pannello posteriore. Per esempio, potete assegnare un parametro alla rotella Modulation in modo da cambiare in tempo reale il timbro della Voce. Per le informazioni sui differenti impieghi dei controller, vedere pagina 38.

#### ● EFFECT (Common Effect)

Nelle PAGINE da 11 a 17, potete regolare i parametri degli effetti per la voce. Vi sono effetti di sistema (System), come Reverb e Chorus ed effetti Variation.

### 4 Impostare i parametri Element (degli elementi)

**NOTE** Non è possibile modificare i parametri degli elementi il cui interruttore Element sia impostato su "off": il display visualizza "\*\*\*".

#### Monitoraggio dell'elemento per l'editing (verifica struttura ed esclusione Voce)

Poiché le Voci sono costituite da un massimo di 4 Elementi, potrete ascoltare meglio le modifiche apportate ad un elemento escludendo temporaneamente gli altri.

Verificate quanti sono gli elementi usati, con la procedura seguente.

**NOTE** Potete controllare il numero di elementi usati consultando l'elenco Voci (Voice List) nella pubblicazione separata Data List.

- 1 Nel modo Voice Edit, premete il pulsante [+ ] o [- ] per passare al display Element Edit.
- 2 Usate il pulsante [▲] per passare alla videata Element Sw (PAGINA 1).
- 3 Spostate il cursore sull'Elemento desiderato Element usando i pulsanti [+ ]/[-]. La voce in fase di editing è costituita dagli Elementi "on".

Per esempio, potete verificare quali elementi creano un suono specifico costituito dagli elementi 1 e 2 — nel modo seguente.

- 4 Portate il cursore in corrispondenza di Element 1 (E1) usando il pulsante [-].

- 5 Premete il pulsante [MUTE]. E1 lampeggia e l'elemento selezionato viene escluso. Quando suonate un tasto, suonerà solo Element 2. Si annulla l'esclusione premendo nuovamente il pulsante [MUTE].

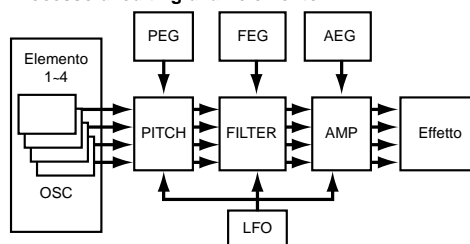
- 6 Portate il cursore su Element 2 (E2) usando il pulsante [+].

- 7 Premete il pulsante [MUTE]. E2 lampeggia e l'elemento selezionato viene escluso. Quando suonate un tasto, suonerà solo Element 1. Si annulla l'esclusione premendo nuovamente il pulsante [MUTE].

Con quest'operazione, avete potuto verificare qual è il suono dell'elemento che intendete editare ed escludere gli altri elementi in modo da poter ascoltare chiaramente le modifiche apportate.

Dopo l'editing, annullate l'esclusione per tutti gli elementi. Ora i suoni di tutti gli elementi sono mixati (anche quello editato) — permettendo di ascoltare l'effetto delle modifiche apportate sul suono globale.

Processo di editing di un elemento



#### ● OSC/MIX (Oscillator/Mix)

Nelle PAGINE da 1 a 6, potete impostare i vari parametri che controllano le forme d'onda su cui si basa la Voce. Potete selezionare la Wave o forma d'onda usata dall'Elemento, il volume e l'estensione di note per ogni Elemento e così via.

#### Element Sw (Element Switch)

Determina se ogni Elemento suona oppure no.

#### Wave Number

Seleziona la Wave (forma d'onda) per ogni Elemento.

#### Level

#### Pan

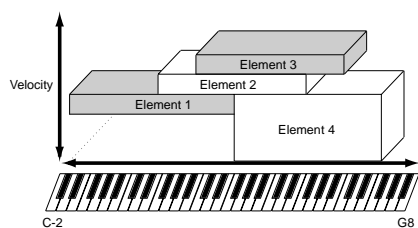
Imposta il volume (livello d'uscita) e la posizione stereo pan di ogni Elemento.

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

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

Imposta la gamma di note per ciascun Elemento (cioè l'estensione sulla tastiera su cui l'Elemento suona) e la risposta dinamica (il range delle velocity all'interno del quale l'Elemento suona). Ad ogni elemento potete assegnare differenti regolazioni. Con questi parametri, potete sovrapporre gli Elementi in layer e controllarne l'uscita.

Per esempio, potreste impostare un Elemento in modo che esso suoni nella gamma upper (superiore o più alta) della tastiera, mentre un altro Elemento è suonabile nella parte lower. Pertanto, anche all'interno della stessa voce, potete avere due suoni differenti per differenti aree della tastiera, oppure potete avere la sovrapposizione delle due aree dell'elemento in modo che esse suonino assieme, come layer, per un'estensione determinata della tastiera. Inoltre, potete impostare ogni Elemento in modo che risponda a differenti gamme di velocity: ad esempio, in modo che un Elemento suoni per valori di velocity inferiori, mentre un altro Elemento suoni per valori di velocity più alti.

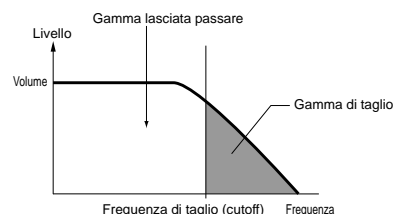


**NOTE** Nel modo Multi, è possibile assegnare impostazioni simili per ciascuna Parte.

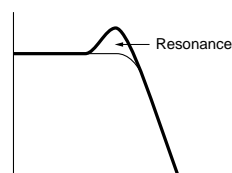
## ● FILTER

Nelle PAGINE da 13 a 22, potete usare il filtro per cambiare le caratteristiche tonali di ciascun Elemento, regolando gli armonici inclusi nella forma d'onda dall'Elemento. L'S08 utilizza un LPF (low pass filter o filtro passa-basso). Vengono lasciate passare solo le frequenze al di sotto di questo punto. Inoltre, potete impostare l'entità di Resonance (harmonic boost o enfasi armonica) applicata al segnale intorno alla frequenza di taglio. È utile per aggiungere "carattere" al suono.

### Cutoff



### Resonance



**NOTE** In ogni Parte Multi è previsto anche un filtro (Filter).

Potete anche impostare il Filter Envelope Generator (FEG) per la variazione del tempo di funzionamento del filtro, che produce un cambiamento dinamico nelle caratteristiche del suono. Ecco come funziona il FEG.

### FEG (Filter Envelope Generator)

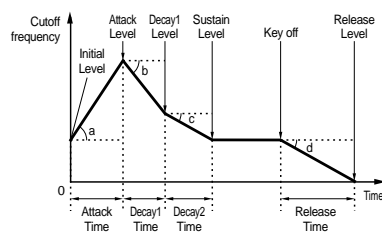
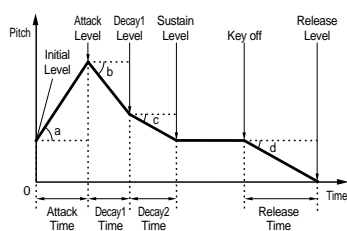
Ci sono 5 impostazioni Rate (che controllano la velocità di modifica del suono) e 5 impostazioni Level (che controllano l'entità del filtro applicato). Appena viene suonata una nota, il filtro è fisso all'impostazione Initial Level, e mantiene tale livello per la durata impostata in Hold Rate. Il cambiamento successivo dipende da Attack Level, Decay 1 Level e Decay 2 Level; il tempo che intercorre tra questi cambiamenti è determinato da Attack Rate, Decay 1 Rate e Decay 2 Rate. Al rilascio della nota, il cambiamento del suono è determinato dalle impostazioni Release Rate/Level. Nell'illustrazione, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il valore per ogni Rate, e più velocemente il filtro passa al successivo livello impostato — in altre parole, il tempo occorrente al filtro per cambiare (fra le regolazioni di livello) diventa più breve. Se necessario, possono essere impostati anche Velocity Sensitivity e altri parametri.

## ● PITCH

Nelle PAGINE da 7 a 12, potete impostare i parametri del pitch per ciascun Elemento. Potete applicare un leggero "detune", il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator), potete controllare come il pitch cambia nel tempo.

### PEG (Pitch Envelope Generator)

Potete impostare 4 parametri Rate (che controllano la velocità con cui il pitch passa da un livello al successivo) e 5 parametri Level (pitch), che controllano il cambiamento del pitch dal momento in cui premete un tasto della tastiera a quello in cui il suono cessa. Le impostazioni Initial Level e Attack Rate determinano da quale pitch la nota inizia a suonare e il tempo impiegato per raggiungere l'impostazione Attack Level. Decay 1 Rate e Decay 2 Rate controllano il tempo impiegato per raggiungere, rispettivamente, i livelli Decay 1 e 2. Infine, i parametri Release Rate e Release Level determinano il pitch finale raggiunto dal suono al rilascio del tasto e il tempo impiegato per raggiungerlo. Nell'illustrazione, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il valore per ogni Rate, e più velocemente il pitch passa al successivo Level o livello impostato — in altre parole, il tempo occorrente al pitch per cambiare (fra le regolazioni di livello) diventa più breve. Se necessario, possono essere impostati anche Velocity Sensitivity e altri parametri.



## ● AMP (Amplitude)

Nelle PAGINE da 23 a 31, potete impostare il volume di ciascun Elemento dopo che sono stati applicati i parametri OSC (Oscillator), PITCH e FILTER, nonché il volume finale e generale del segnale inviato alle uscite.

Il segnale di ogni elemento viene inviato con il volume specificato alla successiva sezione Effetti.

Inoltre, regolando l'AEG (Amplitude Envelope Generator), potete controllare come il volume cambi nel tempo.

**NOTE** Il volume finale per tutti gli Elementi viene determinato con il parametro Total Vol (Total Volume), Common Edit PAGINA 2.

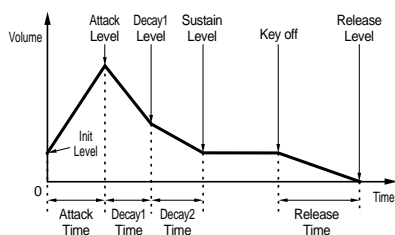
### Parametri relativi a Level (Volume)

Parametro	Tipo	PAGINA
Volume Slider	Pannello superiore	
Total Vol	Multi Common Edit	2
Volume	Multi Part Edit	2
Total Lvl	Voice Common Edit	2
Total Vol	Voice Common Edit	2
Level	Voice Element Edit	3
Level	Voice Key Edit	1

## AEG (Amplitude Envelope Generator)

Ci sono 4 impostazioni Rate (che controllano la velocità con cui il volume passa da un livello al successivo) e 3 impostazioni Level (che controllano il volume effettivo). Quando suonate un tasto, il volume passa all'Initial Level o livello iniziale, alla velocità impostata in Attack Rate. Da qui passa ai livelli Decay e Sustain, alla velocità impostata, rispettivamente, in Decay 1 Rate e Decay 2 Rate. Al rilascio della nota, il volume torna a zero, alla velocità impostata in Release Rate.

Nell'illustrazione, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il valore per ogni Rate, e più velocemente il volume passa al successivo livello impostato — in altre parole, il tempo occorrente al volume per cambiare (fra le regolazioni di livello) diventa più breve. Se necessario, possono essere impostati anche Velocity Sensitivity e altri parametri.



### Esempio di impostazioni AEG

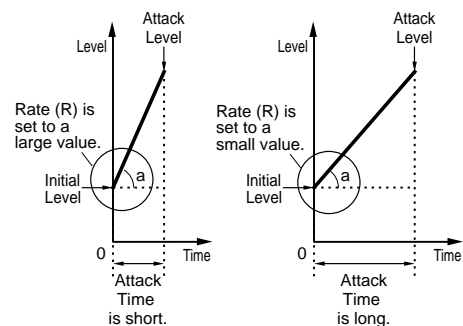
Categoria	AEG Rate				AEG Level		
	AtkR	Dcy1R	Dcy2R	RelR	InitL	Dcy1L	SusL
Piano	127	34	12	65	0	124	0
Organ	127	10	0	100	255	255	255
Guitar	127	33	16	93	255	200	107
Bass	127	33	0	95	0	0	0
Strings	63	18	0	43	0	250	200
Brass	127	39	0	73	0	234	0
Reed/Pipe	127	39	0	83	0	234	0
Synth Lead	106	18	0	77	0	255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

### Informazioni su EG Rate e Time (modo Voice)

L'EG (Envelope Generator) elabora e sagoma il livello d'uscita del generatore di suono dal momento in cui premete un tasto fino al momento in cui il suono decade: fino al silenzio. Il livello (nell'illustrazione è l'asse Y) è un aspetto differente del suono che dipende dall'EG utilizzato. Per il PEG, il livello corrisponde al Pitch. Per il FEG, corrisponde alla frequenza di taglio. Per l'AEG, corrisponde al volume.

Il comportamento dell'EG nel tempo è controllato dai parametri Rate (R). Rate è riferito al tempo che occorre per passare da un livello a quello successivo (ad esempio dal livello iniziale al livello di attack).

Le illustrazioni sotto riportate indicano come differenti regolazioni di Rate influenzano il suono. Per espandere il tempo fra i cambiamenti di livello e prolungarlo, impostate un valore piccolo di Rate (R).



### Tipi di EG

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

## ● LFO (Low Frequency Oscillator)

Nelle PAGINE da 32 a 35, potete editare l' LFO, che (come suggerisce il suo nome) produce forme d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda possono essere usate per variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ciascun Elemento per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo. Tuttavia, gli effettivi parametri LFO variano secondo il tipo di Elemento.

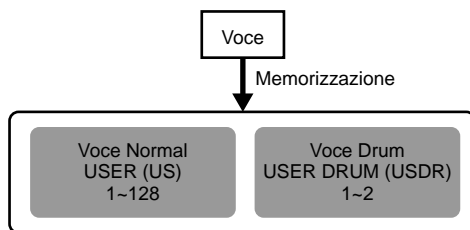
L' LFO è in grado di produrre una vasta gamma di effetti in molti modi. Modulando il pitch con un valore regolabile, crea il vibrato. Modulando il filtro entro una gamma regolabile di frequenze, crea il wah-wah ed effetti di scivolamento dinamico del filtro. Modulando il volume (o "ampiezza") del suono con una profondità regolabile, crea il tremolo.

## ⑤ Impostare i parametri degli effetti

.....  
Per un esempio applicativo sull'impiego di un effetto, vedere a pagina 46.

## ⑥ Memorizzare le Voci editate

.....  
Nella memoria user interna è possibile immagazzinare fino a 128 Voci Normal e 2 Voci Drum nuove/editate.



Quando si memorizza una Voce, qualsiasi dato preesistente nella posizione scelta va perduto. Per questo motivo, dovrete sempre fare una copia di backup dei vostri dati più importanti, su un computer o su qualsiasi altro mezzo di immagazzinamento dati.

**NOTE** Per i dettagli sulla memorizzazione delle Voci, vedere pagina 50.

# Effetti

Nelle fasi finali della programmazione, potete impostare i parametri degli effetti per un'ulteriore modifica del carattere dei suoni. L'S08 ha due sezioni System Effect (Reverb e Chorus) più una sezione Variation Effect (vedere sotto). Per le Voci (nel Modo Voice) e per i Multi (nel Modo Multi) possono essere impostate differenti regolazioni d'effetti, sebbene il collegamento fra le sezioni degli Effetti varino in ciascun caso.

## Reverb

La sezione Reverb offre una scelta di 17 diversi tipi di riverbero, comprese le realistiche simulazioni del riverbero naturale presente in vari saloni e stanze. Nel Modo Multi, le regolazioni Reverb si applicano integralmente al Multi.

Nel Modo Voice, il parametro Reverb Send può essere impostato per ciascuna Voce.

## Chorus

La sezione Chorus include una scelta di 17 diversi tipi di chorus, incluso il flanger ed altri. La maggior parte di questi effetti è ideale per aggiungere spessore al suono. Nel Modo Multi, le regolazioni Chorus si applicano integralmente al Multi. Nel Modo Voice, il parametro Chorus Send può essere impostato per ciascuna Voce.

## Variation

Nella sezione Variation sono disponibili in totale 54 differenti tipi di Variation. Essi variano dai tradizionali effetti come il Reverb, per l'esaltazione del suono, ad effetti più forti come la Distortion, per una drastica variazione del suono o per la creazione di suoni nuovi.

**NOTE** Per i dettagli sui vari tipi di effetti, fate riferimento all'elenco riportato nella pubblicazione separata "Data List".

### Effetti System ed Insertion

Le sezioni degli effetti dell'S08 possono essere designate come effetti System o Insertion. Reverb e Chorus sono sempre effetti di sistema (System), il che significa che possono essere applicati a qualsiasi Parte o a tutte. Anche l'effetto Variation può essere un effetto di sistema oppure può essere designato come effetto ad inserimento (Insertion) e ciò significa che può essere dedicato ad una Parte specifica.

Sostanzialmente, gli effetti System ed Insertion dell'S08 funzionano come in un mixer, come mostrato nel diagramma della pagina successiva. Ad esempio, gli effetti System possono essere applicati agli strumenti (cioè, le Parti) che sono collegati ai vari canali del mixer; la quantità di ogni effetto System è determinato dai controlli di livello mandata canale e ritorno sistema, (rispettivamente channel "send" e system "return"). Un effetto Insertion può essere collegato ("inserito") nel flusso del segnale di

uno specifico canale per poter elaborare solo il suono di quello strumento (cioè Voice/Part).

Nel Modo Voice dell'S08, ad una Voce può essere applicato un effetto Insertion (Variation), mentre nel Modo Multi Play esso può essere applicato solo ad una singola Parte.

Le configurazioni degli effetti System e Insertion possono essere controllate dettagliatamente con i dati XG (contraddistinti dal marchio XG) quando l'S08 si trova nel Modo Multi Play.

### Esempio di impostazioni effetti

Troverete qui un esempio delle impostazioni per l'editing degli effetti nel modo Voice Edit (pagina 40). In questo esempio, cambieremo l'impostazione di un effetto Variation di Voice OR: Cathedr1 (PR070) da HALL1 a GM FLANGER (suono tipo jet).

- 1 Selezionate il Voice Number della Voce che desiderate editare (in questo caso, OR: Cathedr1 = PR070), quindi passate al modo Voice Edit (pagine 29 e 40).
- 2 Premete entrambi i pulsanti [-] e [+] per visualizzare il display Common Edit (pagina 41).
- 3 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata VarEF (visualizzata sulla linea inferiore; PAGINA 14).
- 4 Usate il dial per selezionare "GM FLANGER", quindi suonate la tastiera. Provate anche altri tipi di effetto, elencati nella Effect Type List nella pubblicazione separata Data List.

**NOTE** È possibile ascoltare e confrontare la Voce editata con la Voce com'era prima dell'editing (pagina 41).

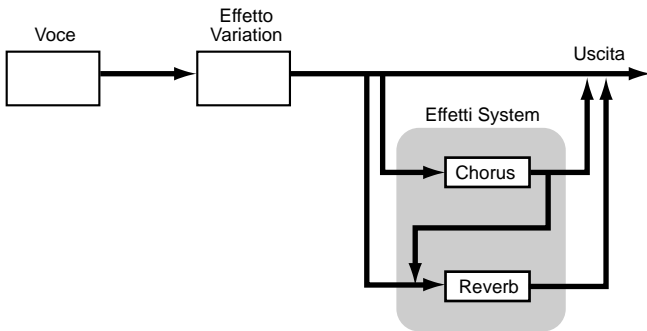
**NOTE** Nella pagina relativa ai parametri dell'effetto (PAGINA 15), potete effettuare diverse impostazioni dettagliate. Per informazioni sui parametri degli effetti (Effect Parameters), consultate la pubblicazione separata Data List.

- 5 Se desiderate salvare le nuove impostazioni, memorizzatele come singola Voce prima di uscire dal modo Voice Edit. Per i dettagli sulla memorizzazione delle Voci, vedere pagina 50.

# Effetti nel modo Voice

Nel modo Voice, potete impostare i parametri Effect Send per le sezioni Reverb e Chorus, e memorizzarli con ogni voce.

Per l'effetto Variation, è possibile impostare l'Effect Type ed i vari parametri nonché la condizione on/off dell'effetto per ciascuna Voce. I segnali elaborati dal blocco Variation vengono mixati ed inviati alle sezioni Reverb e Chorus.



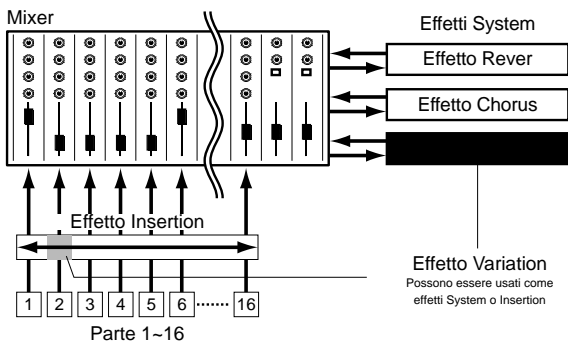
**NOTE** Le Drum Voice nel Modo Voice non hanno effetti Variation.

**NOTE** È possibile "bypassare" gli effetti System nel modo Voice (UTILITY PAGINA 14)

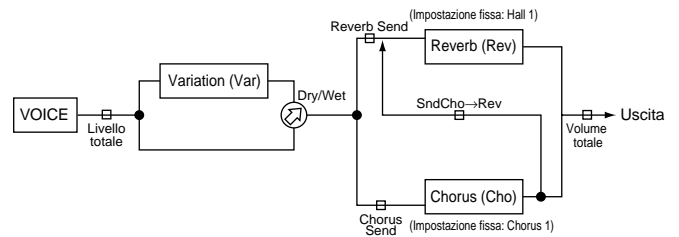
# Effetti nel modo Multi

Potete impostare il tipo di effetto per ciascuna sezione nonché i valori dei relativi parametri per ciascun Multi, nel modo Multi. Usando Variation come un effetto Insertion potete applicare l'effetto solo ad una delle Parti (vedere l'illustrazione sottostante).

Come illustrato qui di seguito, le sezioni Reverb e Chorus funzionano come effetti di sistema (System) che si applicano a tutte le Parti, in base alla regolazione della mandata effetto (effect send) della Parte e del ritorno globale dell'effetto (effect return) — proprio come accade su un mixer vero e proprio. Quando si usa Variation come un effetto Insertion, il collegamento del segnale è seriale, e l'effetto viene applicato solo alla Parte selezionata — proprio come se steste applicando un effetto esterno sul canale di un singolo strumento.

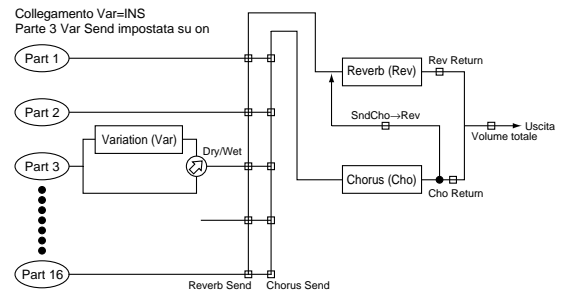


## Voice

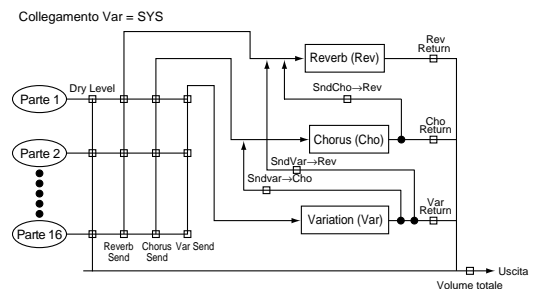


\* Secondo l'effetto selezionato, il parametro Dry/Wet potrebbe non essere disponibile. Per i dettagli, potete consultare l'elenco Effect Parameter List nella pubblicazione separata Data List.

## Multi



\* Secondo l'effetto selezionato, il parametro Dry/Wet potrebbe non essere disponibile. Per i dettagli, potete consultare l'elenco Effect Parameter List nella pubblicazione separata Data List.



\* Il valore di default di Dry Level è 127. Non è impostabile dal pannello dell'S08, ma trasmettendo appropriati messaggi MIDI da un dispositivo esterno.

# Impiego dei Job

Potete eseguire le varie operazioni (Job) nel modo Job. Ad esempio, potete inizializzare le Voci/i Multi riportandoli alle loro impostazioni originali (compresi quelli in corso di editing) oppure copiare gli Elementi/le Parti.

## Job (PAGINA)

MODE	JOB				
	Initialize	Copy	Bulk Dump	Sequencer All chain	Factory Set
VOICE	1	2 (Element/Key)	3		
MULTI	1	2 (Variation Effect) 3 (Controller) 4 (Part)	5		
SEQ PLAY	1 (page 52)			2 (page 52)	
UTILITY					1 (page 23)

I numeri in ogni colonna indicano la PAGINA del display (PAGE) corrispondente ai parametri Job.

## Esecuzione di un Job

- 1 Nel modo Voice/Multi Play, selezionate il numero di Voice/Multi su cui intendete eseguire il Job (operazione).
- 2 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Multi Job.
- 3 Usate i pulsanti [▲][▼] per passare alla videata che mostra il Job che intendete eseguire.



- 4 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro su cui intendete eseguire il Job.
  - NOTE** Usate i pulsanti [+]/[-] per impostare l'Element/Key di destinazione quando usate Copy CpyElm/CpyKey(Voice).
  - NOTE** Usate i pulsanti [+]/[-] per impostare la Parte o la Parte di destinazione quando usate Init Part/CpyVar/CpyCtl o Copy Part (Multi).
- 5 Quando premete il pulsante [ENTER], verrà chiesta la vostra conferma.



- 6 Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Quando il Job è stato completato appare il messaggio "Completed" e si ritorna alla videata originale. Premete il pulsante [DEC/NO] per annullare il Job.
  - NOTE** Per i Job che richiedono un tempo più lungo di elaborazione, vedrete apparire il messaggio "Excuting". Se spegnete l'S08 mentre questo messaggio viene visualizzato, correte il rischio di rovinare i vostri dati.

- 7 Premete il pulsante [VOICE]/[MULTI] per uscire dal modo Job e per ritornare al modo Play.

## Reset (inizializzazione) dei parametri di una Voice/un Multi sulle impostazioni di default

È utile per preparare una "lavagna pulita" quando volete costruire una nuova Voice/Multi partendo da zero. Ricordate che in questo modo non riportate il Multi al suo stato originale preesistente all'editing.

### Selezionate il tipo di parametro da inizializzare

Target	Impostazioni sull'LCD		
	Multi	Normal Voice	Drum Voice
Tutti i dati selezionati	multi	voice	kit
Dati Common per la Voice/il Multi attualmente selezionati	cmmn		
Dati Part/Element/Key per la Voice/il Multi attualmente selezionati	part	elemnt	key

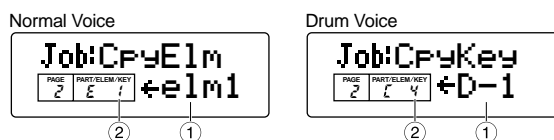
Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare. Quando l'impostazione è "Part1", usate i pulsanti [+]/[-] per selezionare Part (da 1 a 16)/Element (da 1 a 4)/Drum Key da C#-1 a G5). Selezionate il Drum Key desiderato premendo il tasto corrispondente sulla tastiera.

## Impiego della funzione Copy

### Voice

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

Permette di copiare le impostazioni dei parametri Element/Drum Key della Voce in fase di editing in un Element/Drum Key diverso nella stessa Voce.



- 1 **Element/Drum Key sorgente**  
Selezionate l'Element/Drum Key sorgente (i dati da copiare) della Voce.
  - Impostazioni:**
    - Normal Voice:** elm1 ~ elm4 (Element 1 ~ 4)
    - Drum Voice:** C#-1 ~ G5 (Drum Key C#-1 ~ G5)



## ② Element/Drum Key di destinazione

Impostate l'Element/Drum Key della Voice che dovrà essere la destinazione dell'operazione di copia.

### ❑ Impostazioni:

#### Normal Voice:

E1 ~ E4 (Element 1 ~ 4)

#### Drum Voice:

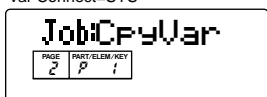
C#-1 ~ G5 (Drum Key C#-1 ~ G5)

## Multi

### CpyVar (Copy Variation Effect)

Quando Var Connect è impostato come "SYS", vi permette di copiare le regolazioni dell'effetto per la voce assegnata alla Parte corrente. Se Var Connect è impostato su "INS", vi permette di copiare le regolazioni di Variation Effect per la voce assegnata alla Parte per cui era stata impostata su "on" "Var Send" (PAGINA 24 in Multi Part Edit). Se tutte le regolazioni Var Send delle Parti sono su "off" la Parte che ha le regolazioni di Voice Effect da copiare può essere selezionata, proprio come indicato sopra (cioè se Var Connect è impostato su "SYS").

Var Connect=SYS



Var Connect=INS



- ❑ **Impostaz.:** P1 ~ P16 (Part 1 ~ 16) (Se Var Connect è impostato su "SYS" o se è impostato su "INS" e le regolazioni Var Send di tutte le Parti sono su "off")
- ❑ No Parameter (Se Var Connect è impostato su "INS" e se le regolazioni Var Send di una Parte sono su "on".)

**NOTE** Possono essere copiati i seguenti parametri.

- Variation Effect Type
- Variation Parameters
- MW Variation Effect Control Depth
- AC1 Variation Effect Control Depth

**NOTE** Quando copiate i dati dell'effetto Variation di una Drum Voice, vengono copiate le regolazioni dell'effetto EQ a 2 bande.

### CpyCtl (Copy Controller)

Vi permette di copiare le regolazioni del Controller per la Voce assegnata alla Parte.



- ❑ **Impostazioni:** 1 ~ 16, A (All Parts)

**NOTE** I seguenti parametri non possono essere copiati.

- 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)

Vi permette di copiare le regolazioni del parametro della Parte del Multi in fase di editing per trasferirlo in un'altra Parte al suo interno. Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare la Parte "sorgente". Usate i pulsanti [-] e [+] per selezionare la Parte "destinazione" desiderata (1 - 16).



Parte destinazione desiderata (1 - 16)      Parte sorgente

- ❑ **Impostazioni:** P1 ~ P16 (Part 1 ~ 16)

### Salvataggio dei dati su un dispositivo esterno (Bulk Dump)

Potete inviare tutte le regolazioni di parametri per il Multi corrente o per tutti i Multi al vostro computer o a qualche altro dispositivo MIDI esterno, usando la funzione Bulk Dump.



**NOTE** Per eseguire un Bulk Dump, deve essere impostato l'appropriato numero di dispositivo MIDI (Device Number). Per i dettagli vedere pagina 66.

**NOTE** Per un esempio applicativo che mostra come usare la funzione Bulk Dump, vedere pagina 36.

**NOTE** I seguenti parametri non possono essere trasmessi.

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

#### Selezionate il tipo di parametro da trasmettere

Display	Modo Voice Job	Modo Multi Job
Currt (current)	Dati completi della Voce attualmente selezionata	Dati completi del Multi attualmente selezionato
AllUs (Voice)/All (Multi)	Tutte le Voci User (Normal da 1 a 128, Drum 1 e 2)	Tutti i Multi (1-32)
System (System)	Dati di sistema (Utility/Controller)	

**NOTE** Quando ricevete tutte le Voci User come dati a blocchi (bulk data), i dati di voce caricati non saranno attivi fin quando viene selezionata una Voce.

**NOTE** Dopo aver ricevuto la voce corrente come dati a blocchi (bulk data), la voce andrà perduta se selezionate un altro modo o un'altra voce. Per evitare di perdere i dati, dovrete usare la funzione Voice Store per memorizzare i dati ricevuti (pagina 50).

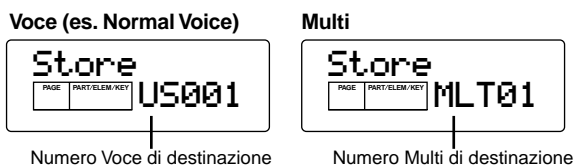
# Salvataggio impostazioni (Store)

Potete immagazzinare (salvare) le vostre regolazioni dei parametri originali per un massimo di 128 Voci Normal, 2 Voci Drum e 32 Multi, trasferendoli nella memoria User. La procedura è la seguente.

**!** Quando eseguite questa operazione, le regolazioni per la Voce di destinazione vengono sovrascritte. Dovreste sempre effettuare una copia di backup dei dati per voi più importanti, utilizzando un computer, un MIDI Data Filer Yamaha MDF3 o qualche altro dispositivo di immagazzinamento dati.

**NOTE** Per cambiare il nome di Voice/Multi, seguite la spiegazione nel riquadro a lato.

**1** Premete il pulsante [STORE] dopo aver effettuato l'editing di una Voice/un Multi. Appare la videata Store.



**2** Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il numero della Voice/del Multi di destinazione.

**3** Quando premete il pulsante [ENTER], vi sarà chiesta una conferma.



**4** Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Mentre il Job è in corso, appare il messaggio "Excuting". Una volta completata l'operazione, appare il messaggio "Completed" e si ritorna al modo Play.

**NOTE** Potete premere il pulsante [DEC/NO] per cancellare il Job. In tal modo ritornate alla videata originale.

## L'indicatore E

Se nel modo Edit modificate un qualsiasi parametro, dopo essere usciti dal modo Edit sul display, sotto PAGE, verrà visualizzata una E (Edit). In tal modo avrete un'indicazione rapida che la Voce/il Multi corrente è stata/o modificata/o, ma non ancora memorizzata/o.



## Impostazione del nome di Voice/Multi/File (immissione dei caratteri)

Le istruzioni seguenti spiegano come immettere i caratteri nella videata Name (modo Voice/Multi Edit) e nella videata Save/Rename (modo Card).

**1** (Per immettere nomi di Voice/Multi) Usate i pulsanti [◀] e [▶] per spostare il cursore sulla posizione del carattere successivo. Assegnando un nome di categoria, sarà più facile identificare successivamente la Voice/il Multi. La funzione Category Search (pagina 31) può essere usata per la sua ricerca. Se non è impostato alcun nome di categoria, la categoria apparirà come due trattini.

**2** Usate i pulsanti [◀] e [▶] per spostare il cursore sulla posizione del primo carattere. Il carattere selezionato lampeggia.

**3** Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere un simbolo/carattere alfabetico o usate la tastiera numerica per l'immissione di un carattere numerico.

**4** Usate i pulsanti [◀] e [▶] per spostare il cursore sulla posizione del carattere successivo.

**5** Ripetete gli step **3** e **4** fin quando sono stati impostati tutti i caratteri per il nome.

### Numeri e lettere disponibili (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	{		}	→
																		←

### Numeri e lettere disponibili (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	^	_	'	{	}	~

### Elenco categorie (Category)

LCD	Category	LCD	Category
--	Unassigned	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	(OTHER)	Musical Effects/Combination
RP	Reed/Pipe		
LD	Synth Lead		
PD	Synth Pad		

# Esecuzione delle Song

È possibile eseguire direttamente i file di Song memorizzati su Memory Card. Possono essere rieseguiti fino a 100 file di Song consecutivi, usando la caratteristica Chain Step. I dati Chain Step possono anche essere salvati su Memory Card.

**NOTE** Una Memory Card contenente file di Song deve essere già inserita nello slot per la Card.

**NOTE** Leggete attentamente la sezione relativa al trattamento delle Memory Card a pagina 53.

**NOTE** Possono essere rieseguiti gli Standard MIDI Files (SMF) Format 0 sulla directory più alta della Memory Card. Con il software incluso “Card Filer”, potrete convertire sul vostro computer il formato degli Standard MIDI file da 1 a 0.

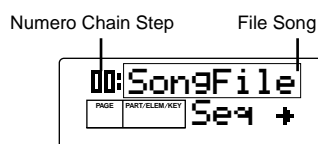
**!** Non tentate di inserire/togliere la Memory Card nel modo SEQ PLAY.

## Impostazione di Chain (catena)

Potete impostare fino a 100 Step in una Chain. Ad ogni Chain Step viene assegnato un file di Song. Potete rieseguire un singolo Chain Step o molti Chain Step uno di seguito all'altro.

### Numero di Chain Step

Passate da un Chain Step all'altro usando i pulsanti [▲]/[▼]. Se scegliete qui un numero di Step, verrà visualizzata la videata relativa al Chain Step selezionato.



Impostazioni: 00 ~ 99

**NOTE** Potete saltare alla videata Chain Step successiva e cambiare in anticipo le impostazioni Chain, anche durante il playback di una Song.

**NOTE** Durante il playback di una Song, nella colonna PART/ELEM/KEY della videata Chain Play appare l'indicatore [P] per la Song corrente.

### File di Song

Assegnate un file di Song al Chain Step. Può essere selezionato qualsiasi file di Song avente l'estensione “.MID”. Se qui selezionate un numero di file, il nome del file verrà visualizzato nella linea superiore del display. Per il playback continuo (a catena) di più Chain Step, potete selezionare se saltare (“skip”), terminare (“end”) o bloccare (“stop”) questo Chain Step dopo il playback di quello precedente.

Se selezionate “skip”, il Chain Step viene saltato e il playback passa al successivo. Se scegliete di saltare il novantanovesimo Chain Step, il playback dopo il novantottesimo Chain Step tornerà al primo. Se selezionate “end”, quando viene raggiunto questo Chain Step il playback concatenato termina e si torna al primo.

Se selezionate “stop”, il playback cessa quando viene raggiunto questo Chain Step.

Impostazioni: skip, end, stop, song file

1 Premete il pulsante [SEQ PLAY] per accedere al modo Sequence Play.



2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare il numero di chain step, quindi premete il pulsante [ENTER] per confermarlo.

3 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per assegnare un file di song o per assegnare l'impostazione skip/end/stop al chain step, quindi premete il pulsante [ENTER] per confermare.

4 Ripetete gli step 2 e 3 per mettere a punto la catena.

## Playback di Song

1 Selezionate un file di Song che desiderate rieseguire, come avete fatto ai punti da 1 a 3 sopra.

**NOTE** Per il playback di una singola Song, non è necessario selezionare un numero di Chain Step (Può essere aperta qualsiasi videata Chain Step).

2 Impostate la velocità del tempo (se necessario).

3 Premete il pulsante [PLAY/STOP] per eseguire il playback della Song.

4 Premete nuovamente il pulsante [PLAY/STOP] per bloccare il playback della Song.

## Playback concatenato

1 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare il numero di Chain Step per la prima Song di cui desiderate eseguire il play back.

2 Impostate la velocità del tempo (se necessario).

3 Premete il pulsante [PLAY/STOP] per eseguire il playback della Song.

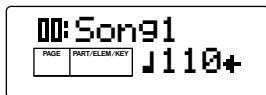
Quando è finito il playback del Chain Step, viene automaticamente avviato il numero di Chain Step successivo. In questo modo le Song possono essere rieseguite continuamente.

4 Premete nuovamente il pulsante [PLAY/STOP] per bloccare il playback della Song.

Il playback si blocca anche se viene raggiunto un Chain Step per cui avete impostato “end” o “stop”.

## Variatione della velocità del Tempo

Determina la velocità del playback per la Song selezionata per il Chain Step corrente. Durante il playback della Song, l'impostazione del tempo qui effettuata ha la precedenza sull'impostazione originale della velocità del tempo della Song. Per ripristinare il tempo originale della Song, selezionate "\*\*\*\*" immettendo un valore inferiore a 25.



□ **Regolazioni:** 25 ~ 300

- 1 Impostate il chain step seguendo la procedura precedentemente indicata (step da 1 a 4).
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare il chain step di cui desiderate modificare il tempo, quindi premete il pulsante [ENTER] per confermarlo.
- 3 Premete il pulsante [▶] per accedere alla videata che consente di impostare la velocità del tempo.
- 4 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per impostare la velocità del tempo del playback.

### Sequence Play Job

Nel modo Sequence Play Job avete due possibilità. Per informazioni sulla tabella dei Job, vedere a pagina 48.

#### InitSeq (Initialize Sequence Chain)

Potete "resettare" (inizializzare) tutte le impostazioni chain step.

#### SeqAll (Sequencer All Chain)

Con questo potete assegnare automaticamente tutte le Song sulla directory più alta della Memory Card, una a ciascun chain step.

**NOTE** I file di Song vengono assegnati in ordine alfabetico.

- 1 Nel modo Sequence Play, premete il pulsante [JOB]. Viene visualizzato il display Job.
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare "InitSeq" o "SeqAll"
- 3 Quando premete il pulsante [ENTER], verrà chiesta la vostra conferma.

esempio: Sequencer All Chain



- 4 Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Quando l'operazione è stata completata, appare il messaggio "Completed", e si torna alla videata originale. Premete il pulsante [DEC/NO] per annullare l'operazione o Job.

**NOTE** Per i Job che richiedono un tempo più lungo di elaborazione, vedrete apparire il messaggio "Excusing". Se spegnete l'S08 mentre questo messaggio viene visualizzato, correte il rischio di rovinare i vostri dati.

- 5 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Job.

# Impiego delle Memory Card

Nel modo Card, potete usare una Memory Card (schede SmartMedia™ disponibili in commercio) per salvare e caricare i dati da/sullo strumento, e per eseguire altre operazioni di scambio dati. Con il software incluso Card Filer, potete usare un computer per la gestione dei dati su Memory Card. Con Card Filer potete inoltre scambiare dati tra il computer e la Memory Card.

**NOTE** Non tentate di togliere/inserire la Memory Card nel modo SEQ PLAY.

**NOTE** Si può accedere solo ai file della directory più alta della Memory Card.

**NOTE** Al modo Card è impossibile accedere se non è inserita correttamente una Memory Card nello slot Card.

## Trattamento delle Memory Card (SmartMedia™\*)

Maneggiate con cura le Memory Card. Tenete presenti le seguenti importanti precauzioni.

\*SmartMedia è un marchio Toshiba Corporation.

### ■ Memory Card compatibili

Possono essere usate Memory Card del tipo 3.3V(3V). Le Memory Card del tipo 5V non sono compatibili con questo strumento.

### ■ Capacità di memoria

Sono disponibili sette tipi di Memory Card: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB.

### ■ Inserimento/estrazione di Memory Card

#### • Per inserire una Memory Card:

Afferrate la Memory Card in modo che la sezione del connettore (dorata) della Memory Card sia rivolta in avanti e verso il basso, in direzione dello slot per Memory Card. Inserite con cautela la Memory Card nello slot, spingendola lentamente fin quando si posiziona correttamente.

-Non inserite la Memory Card nella direzione sbagliata.

-Non inserite nello slot nient'altro che le Memory Card.

#### • Per estrarre una Memory Card:

Prima di estrarre una Memory Card, assicuratevi che la Memory Card non sia in uso o che lo strumento stia accedendo ad essa. Quindi estraete lentamente con una mano la Memory Card. Se lo strumento sta accedendo alla Memory Card\*, sul display dello strumento appare un messaggio che indica che è in uso.

\* Le operazioni incluse sono salvataggio, caricamento, formattazione ed eliminazione. Inoltre, ricordate che lo strumento accede automaticamente alla Memory Card per verificare il tipo di supporto quando viene inserita mentre lo strumento è acceso.



Non tentate di estrarre la Memory Card o di spegnere lo strumento durante l'accesso al disco. Potreste danneggiare i dati presenti sullo strumento/su Memory Card e addirittura la Memory Card stessa.

### ■ Formattazione di una Memory Card

Prima di poter usare una Memory Card con il vostro strumento, dovrete formattarla. Una volta formattata, tutti i dati preesistenti verranno cancellati. Prima di procedere, controllate se i dati sulla Memory Card sono necessari o meno.

**NOTE** Le Memory Card formattate con questo strumento potrebbero diventare inutilizzabili con altri.

### ■ Informazioni sulle Memory Card

#### • Come trattare le Memory Card:

A volte sulle Memory Card si accumula energia elettrostatica. Prima di maneggiare le Memory Card, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate un oggetto metallico, come una maniglia o un listello in alluminio.

Ricordatevi di estrarre la Memory Card dallo slot quando non la usate per un lungo periodo.

Non esponete la Memory Card alla luce diretta del sole, a temperature estremamente alte o basse, né ad umidità eccessiva, alla polvere o al contatto con liquidi.

Non collocate oggetti pesanti sulla Memory Card, non piegatela e non esercitate su di essa alcuna pressione.

Non toccate la parte metallica (dorata) della Memory Card ed evitate il contatto di questa parte con piastrine metalliche.

Non esponete la Memory Card a campi magnetici, come quelli prodotti da televisori, altoparlanti, motori ecc., poiché i campi magnetici possono cancellare parzialmente o completamente i dati presenti sulla Memory Card, rendendola illeggibile.

Attaccate alla Memory Card esclusivamente le etichette fornite. Accertatevi inoltre di fissarle nella posizione corretta.

#### • Per proteggere i vostri dati (Write-protect):

Per evitare la cancellazione accidentale di dati importanti, applicate la fascetta di protezione di scrittura (fornita con la Memory Card) nell'area designata (con un cerchietto) della Memory Card. Per salvare i dati sulla Memory Card, accertatevi di togliere dalla Memory Card la fascetta di protezione da scrittura. Non riutilizzate le fascette una volta tolte dalla Memory Card.

### ■ Backup dei dati

Per la massima sicurezza dei dati, la Yamaha raccomanda di conservare due copie dei dati importanti su Memory Card separate. In questo modo avrete una copia di backup se una Memory Card viene persa o danneggiata.

### ■ Lucchetto antiscasso

Questo strumento dispone di un lucchetto antiscasso per Memory Card. Se necessario, montatelo sullo strumento.

Per montare il lucchetto antiscasso:

- 1 Togliete la parte metallica usando un cacciavite Phillips.
- 2 Riposizionate sottosopra la parte metallica e rimontatela.

## Salvataggio dei dati dell'S08 su Memory Card (Save)

Potete salvare i file su Memory Card come segue.

- 1 Premete il pulsante [CARD]. Appare la videata Card Mode.
- 2 Usate il pulsante [▲] per selezionare la videata Save.
- 3 Per sovrascrivere un file esistente, usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare File, quindi passate allo step 6.
- 4 Premete il pulsante [ENTER] per richiamare la videata per l'immissione del nome.
- 5 Immettete il nome del file (pagina 50).
- 6 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione. Quando l'operazione è stata completata, appare il messaggio "Completed!".



**NOTE** Se l'operazione Save comporta la sovrascrittura di un file preesistente, si richiede la vostra conferma. Premete il pulsante [INC/YES] per salvare il file e sovrascrivere i dati originali, oppure premete il pulsante [EXIT] per annullare l'operazione.



**NOTE** Possono essere salvati su Memory Card i dati seguenti.

- User Normal Voice da 1 a 128
- User Drum Voice 1 e 2
- Multi da 1 a 32
- System (Utility/controller, Sequence chain)

## Caricamento dei dati dell'S08 da Memory Card (Load)

Potete caricare i file da Memory Card all'S08, come pure selezionare il tipo di dati da caricare.

- ❑ **Regolazioni:** All, una User Normal Voice (da 1 a 128), una User Drum Voice (1 e 2)

- 1 Premete il pulsante [CARD]. Appare la videata Card Mode.
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare la videata Load.
- 3 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il File che desiderate caricare.  
**NOTE** Quando selezionate un file, se sulla Memory Card non ci sono file viene visualizzato il messaggio "FileNone".
- 4 Premete il pulsante [ENTER] per richiamare il display per la selezione del tipo di dati.



- 5 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare i dati che desiderate caricare. Se selezionate "All", passate allo step 8.

**NOTE** Quando selezionate "All", verranno caricati i dati seguenti.

- User Normal Voice da 1 a 128
- User Drum Voice 1 e 2
- Multi da 1 a 32
- System (Utility/controller, Sequence chain)

- 6 Premete il pulsante [▶] per richiamare il display per la selezione del numero di user voice destinazione.



- 7 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il numero di user voice destinazione.
- 8 Quando premete il pulsante [ENTER], verrà chiesta la vostra conferma.



**NOTE** L'operazione può essere annullata premendo il pulsante [EXIT].

- 9 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione. Quando l'operazione è stata completata, appare il messaggio "Completed!".

## Assegnare un nuovo nome ai file (Renam)

Potete assegnare ai file un nuovo nome costituito da un massimo di 8 caratteri, alfabetici e numerici.

**NOTE** Possono essere rinominati solo i file S08 Format (cioè salvati dall'S08).

- 1 Premete il pulsante [CARD]. Viene visualizzata la videata Card Mode.
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare la videata Renam (Rename).
- 3 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il File da rinominare.

**NOTE** Quando selezionate un file, se sulla Memory Card non ci sono file viene visualizzato il messaggio "FileNone".

- 4 Premete il pulsante [ENTER] per richiamare il display per assegnare un nuovo nome al file.
- 5 Modificate il nome del file (pagina 50).
- 6 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione.  
Quando l'operazione è stata completata, appare il messaggio "Completed!".

**NOTE** Quando immettete un nome, verrà visualizzato il messaggio "!Same Name" se esiste già un file con lo stesso nome e non può essere applicato al file. In questo caso, tornate allo step 5 e immettete un nome diverso.

## Eliminazione di file da Memory Card (Del)

È possibile eliminare i file presenti su Memory Card.

**NOTE** Possono essere eliminati solo i file S08 Format (salvati con l'S08).

- 1 Premete il pulsante [CARD]. Appare la videata Card Mode.
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare la videata Del (Delete).
- 3 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare i File che desiderate eliminare.

**NOTE** Quando selezionate un file, se sulla Memory Card non ci sono file viene visualizzato il messaggio "FileNone".

- 4 Quando premete il pulsante [ENTER], verrà chiesta la vostra conferma.



**NOTE** Se premete il pulsante [EXIT] l'operazione verrà annullata.

- 5 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione. Quando l'operazione è stata completata, appare il messaggio "Completed!".

## Formattazione della Memory Card (Frmt)

Prima di poter usare una Memory Card nuova, è necessario formattarla.

**!** Se sulla Memory Card sono presenti dei dati, questi andranno completamente perduti durante la formattazione.

- 1 Premete il pulsante [CARD]. Appare la videata Card Mode.
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare la videata Frmt (Format).
- 3 Quando premete il pulsante [ENTER], viene richiesta la vostra conferma.



**NOTE** L'operazione verrà annullata se premete il pulsante [EXIT].

- 4 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione. Quando l'operazione è stata completata, appare il messaggio "Completed!".

## Caricamento dei dati salvati mediante "Voice Editor for S08" su Memory Card. (Imprt)

Potete caricare i dati salvati con "Voice Editor for S08" (sul CD-ROM incluso; vedere la pubblicazione separata "Guida per l'installazione"). Selezionate il tipo di parametro da importare.

**Regolazioni:**

**Dati voce sorgente:** All Voice, da 001 a 128, DR1 e 2

**Numero voce destinazione:** da 001 a 128, DR1 e 2

- 1 Premete il pulsante [CARD]. Appare la videata Card Mode.
- 2 Usate il pulsante [▼] per selezionare la videata Imprt (Import).
- 3 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il File che desiderate importare.
- 4 Quando premete il pulsante [ENTER], verrà chiesta la vostra conferma.



- 5 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare i dati che desiderate importare. Se a questo punto selezionate “All”, passate allo step 8.

**NOTE** Quando selezionate “All Voice”, verranno importati i dati seguenti.

- User Normal Voice da 1 a 128
- User Drum Voice 1 e 2

- 6 Premete il pulsante [▶] per richiamare il display per la selezione del numero di user voice destinazione.



- 7 Con i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] selezionate il numero di user voice destinazione.

- 8 Quando premete il pulsante [ENTER], verrà richiesta la vostra conferma.



**NOTE** Se premete il pulsante [EXIT], l'operazione verrà annullata.

- 9 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione. Quando l'operazione è stata completata, appare il messaggio “Completed!”.

**NOTE** Il nome del file dovrebbe includere l'estensione “.S6V”. Se salvate un file su un computer Macintosh, l'estensione “.S6V” non viene aggiunta automaticamente. Prima di caricare simili file sull'S08, dovrete aggiungere manualmente ai loro nomi l'estensione “.S6V”.

## Card Filer

Con l'accluso Card Filer potete:

- Salvare su computer i dati dell'S08 presenti su Memory Card.
- Trasmettere dati dal computer alla Memory Card contenuta nell'S08.
- Eliminare ed assegnare un nuovo nome ai file contenuti sulla Memory Card del vostro strumento MIDI usando il computer.
- Convertire gli Standard MIDI File da Format 1 a Format 0 sul vostro computer, per poterli rieseguire sull'S08.

Quando usate Card Filer, tutte le operazioni da pannello dell'S08 e le esecuzioni su tastiera vengono ignorate. (I LED Voice e Multi si spengono.) In questo caso, appare il messaggio “File Mode”. Per i dettagli su Card Filer, consultate la pubblicazione separata “Guida per l'installazione” o il manuale on-line (PDF) incluso con il software.

**NOTE** Non tentate di estrarre/inserire la Memory Card quando l'S08 sta comunicando con Card Filer.

**NOTE** L'S08 non può comunicare con Card Filer nelle seguenti condizioni. Per usare Card Filer, uscite dalle seguenti operazioni o modi.

- Modo Sequence Play
- ModoCard
- Trasmissione Bulk
- Quando è visualizzato il messaggio “Executing”, ad esempio durante l'esecuzione di un Job.

**NOTE** Fate attenzione a non scollegare qualcuno dei cavi collegati durante la comunicazione con il Card Filer, altrimenti l'operazione sull'S08 potrebbe bloccarsi. In tale evenienza, spegnete e riaccendete.



# Touch Sensitivity

Possono essere selezionati 6 diversi tipi di sensibilità al tocco (touch sensitivity), per scegliere il più adatto allo stile di esecuzione e alle preferenze personali.

- 1 Premete il pulsante [CONTROLLER] per accedere al modo Controller.
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare la videata Fixed Vel (PAGINA 6), quindi premete il pulsante [DEC/NO] per selezionare “off”.

**NOTE** Quando suonate la tastiera allo stesso volume, immettete il valore di velocity (volume). In questo caso, lo step seguente non è necessario.

- 3 Usate il pulsante [▲] per selezionare la videata Vel Curve (PAGINA 5), quindi premete i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per selezionare l'impostazione desiderata (vedere sotto).
- 4 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Controller.

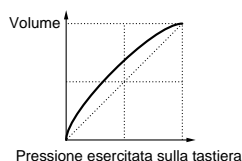
## norm (Normal)

La velocity è proporzionale alla pressione esercitata per suonare la tastiera.



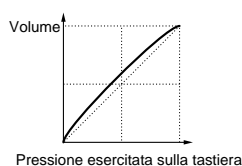
## soft1

Questa curva offre una risposta maggiore, soprattutto per velocity inferiori. In altre parole, un tocco più morbido comporta una risposta maggiore rispetto alla curva “norm”. Usate questa impostazione se desiderate un controllo maggiore nella gamma velocity.



## soft2

Questa curva offre una risposta maggiore, soprattutto per velocity inferiori. In altre parole, un tocco più morbido comporta una risposta maggiore rispetto alla curva “norm”. Usate questa impostazione se desiderate un controllo maggiore nella gamma low velocity; la risposta è intermedia tra Soft1 e Normal.



## easy

Anche questa curva serve ad aumentare il livello di volume con uno stile di esecuzione più morbido. Tuttavia, il livello di volume è stabile in tutti i registri poiché la curva di velocity nella gamma intermedia è vicina a Normal.



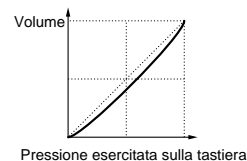
## wide

Questa impostazione offre curve di risposta opposte per velocity inferiori e superiori. Amplia la gamma dinamica apparente del controller, producendo una variazione del suono inferiore nella gamma più delicata e una variazione superiore nella gamma più marcata.



## hard

Questa curva diminuisce in effetti la risposta totale rispetto alla curva “norm”. Usatela se avete un tocco abbastanza forte e desiderate un livello di suono inferiore.



## Reference (Elenco delle funzioni)

Questo elenco mostra in modo chiaro e conciso la funzione dei singoli parametri. Seguono la tabella diverse note, che forniscono ulteriori dettagli e spiegazioni relative alle voci contrassegnate dall'asterisco (\*). La colonna "Pagina relativa" indica anche dove trovare riferimenti incrociati, esempi operativi, altri dettagli e parametri relativi alla funzione corrispondente.

**NOTE** Le informazioni sulle indicazioni del display sono a pagina 25; le informazioni sulla selezione del modo sono a pagina 24. Le informazioni sull'esecuzione di Voci/Multisono a pagina 29 e 32.

Selezione con ▲▼	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
<b>■ Voice Edit (Normal)</b>				
<b>Common...</b> Impostazioni che si applicano a tutti e quattro gli Elementi [VOICE] → Selezione Normal Voice → [EDIT] → [+]&[-] (Premere simultaneamente)				
<b>GENERAL</b>				
1	Name	Name (Name 1-8/Category)	Imposta il nome della Voice (fino a 8 caratteri) e la Categoria.	50
2 -1	Total Vol	Total Volume	Determina il volume generale, incluso l'effetto applicato.	44, 47
2 -2	Total Lvl	Total Level	Determina il livello della Voce che viene inviato all'effetto.	44, 47
3	Mono/Poly	Mono/Poly Mode	Determina se una voce viene rieseguita in modo monofonico (solo note singole) o polifonico (diverse note simultanee).	
4 -1	VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth	Determina la sensibilità alla velocity, o di quanto il livello della voce cambia in risposta alla pressione esercitata sulla tastiera (velocity).	*1
4 -2	VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset	Determina con quale entità le velocity ricevute vengono regolate per ottenere l'effetto velocity desiderato.	
<b>CONTROLLER</b>				
5 -1	Porta Sw	Portamento Switch	Determina se il Portamento (una lenta transizione del pitch da una nota alla successiva) è attivo (on) o no (off).	
5 -2	Porta Time	Portamento Time	Determina il tempo di transizione del pitch per il Portamento. A valori più alti corrispondono tempi di transizione più lunghi.	
6	PB Range	Pitch Bend Range	Determina di quanto varia il pitch (in semitoni; 12: una ottava) quando muovete la rotella del Pitch Bend.	37
7	MW FltCtl	MW Filter Control	Determina la profondità della MW (Modulation Wheel o rotella Modulation) sulla frequenza di taglio del filtro.	37
8 -1	MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la rotella Modulation ha sulla modulazione del pitch (effetto vibrato).	37
8 -2	MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la rotella Modulation ha sulla modulazione di taglio del filtro (effetto wah).	37
8 -3	MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la rotella Modulation ha sulla modulazione dell'ampiezza (effetto tremolo).	*2
9	AC1 FltCtl	AC1 Filter Control	Determina la profondità di controllo che AC1 (Assignable Controller 1) sulla frequenza di taglio del filtro.	37
10 -1	AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che AC1 ha sulla modulazione di taglio del filtro (effetto wah).	37
10 -2	AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che AC1 ha sulla modulazione dell'ampiezza (effetto tremolo).	*2
<b>EFFECT</b>				
11	ReverbSend	Reverb Send	Determina il livello di mandata dell'effetto Reverb.	47
12	ChorusSend	Chorus Send	Determina il livello di mandata dell'effetto Chorus.	47

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
13		SndCho→Rev	Send Chorus To Reverb	Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.	47
14		VarEF	Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB)	Determina il tipo di Variaton Effect (vedere pubblicazione separata "Data List").	46
15		(Variation Parameters)	(Variation Parameter 1-5,10 MSB/LSB)	Determina i parametri Variation Effect (vedere pubblicazione separata "Data List").	46
16		MW VarCtl	MW Variation Control Depth	Ciascun tipo di Variation Effect ha un parametro fisso e specifico che può essere controllato in tempo reale mediante MW o AC1. (Vedere l'elenco "Effect Parameter List" nella pubblicazione separata "Data List").	37
17		AC1 VarCtl	AC1 Variation Control Depth		
<b>Element...Impostazioni che si applicano singolarmente ai 4 Elementi [VOICE] → Selezione Normal Voice → [EDIT] → [+] o [-]</b>					
<b>OSC(Oscillator)/MIX</b>					
1		Element Sw	Element Switch	Determina se i singoli Elementi suonano o no.	*4
2		(Wave Number)	Wave Number	Determina la forma d'onda (Wave). A ciascun Elemento può essere assegnata un'onda (suono) differente.	*5
3		Level	Element Level	Determina il livello di uscita di ciascun Elemento.	44
4		Pan	Pan	Determina la posizione Pan Stereo. Scale: il suono viene distribuito a destra e sinistra secondo la posizione della nota (sulla tastiera).	28
5	-1/-2	NtLmt-L/H	Note Limit Low/High	Determina la nota più bassa e più alta dell'estensione della tastiera.	28, 42
6	-1/-2	VelLmt-L/H	Velocity Limit Low/High	Determina i valori minimo e massimo della gamma di velocity entro cui risponderà ciascun Element.	42
<b>PITCH</b>					
7	-1/-2	NotesShift/Detune	Note Shift/Detune	Per Note Shift: Determina l'impostazione del pitch (trasposizione) in semitoni (12: un'ottava). Per Detune: Determina l'accordatura fine.	
8	-1	PchScISns	Pitch Scaling Sensitivity	Determina la sensibilità di Pitch Scaling (intervallo di note adiacenti). A +100%, l'intervallo tra note adiacenti è di un semitono (100 cents). A 0%, tutte le note hanno lo stesso pitch (per i suoni percussivi ecc.). A 50%, un'ottava viene distribuita su 24 note.	39
8	-2	PchScICN	Pitch Scaling Center Note	Determina il pitch di base (numero di nota) usato dal parametro PchScISns (sopra). Il numero di nota in quest'impostazione è dello stesso pitch normale (100%).	28, 39
9	-1	PEGAtkR	PEG Attack Rate	Determina la transizione nel pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al punto in cui il suono cessa. Fate riferimento alle impostazioni Pitch Envelope Generator (pagina 43).	43
9	-2	PEGDecy1R	PEG Decay 1 Rate		
9	-3	PEGDecy2R	PEG Decay 2 Rate		
9	-4	PEGReIR	PEG Release Rate		
10	-1	PEGInitL	PEG Initial Level		
10	-2	PEGAtkL	PEG Attack Level		
10	-3	PEGDecy1L	PEG Decay 1 Level		
10	-4	PEGSusL	PEG Sustain Level		
10	-5	PEGReIL	PEG Release Level		
11	-1	PEGScISns	PEG Rate Scaling Sensitivity	Determina la sensibilità delle impostazioni PEG Rate (la velocità di cambio PEG) in base alla posizione di una nota.	*6
11	-2	PEGScICN	PEG Rate Scaling Center Note	Determina il pitch di base (numero di nota) usato dal parametro PEGScISns (sopra). Quando viene suonata la nota centrale, PEG rate dipende dalle impostazioni effettive.	*6

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
12	-1	PEGRTVel	PEG Rate Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di PEG Rate (la velocità del cambiamento PEG) in base alla velocity.	39 *7
12	-2	PEGLvIVel	PEG Level Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di PEG Level (l'ampiezza del cambiamento PEG) in base alla velocity.	39 *7
<b>FILTER</b>					
13	-1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio per il filtro passa-basso.	43
13	-2	Resonance	Filter Resonance	Determina l'entità di risonanza o enfasi del filtro di Cutoff Frequency.	43
14	-1	CutoffVel	Cutoff Velocity Sensitivity	Determina la risposta della frequenza di taglio in base alla velocity.	39, 43
14	-2	ResoVel	Resonance Velocity Sensitivity	Determina la risposta dell'effetto "resonance" in base alla velocity.	39, 43
15		FltScFlag	Filter Cutoff Scaling Flag	Determina il tipo di Filter Scaling, o la risposta della frequenza di taglio del filtro in base alla posizione della nota.	39 *8
16		FltBP1-4	Filter Cutoff Scaling BP 1-4	Determina i Break Point (punti di break o numeri di nota). I numeri da BP1 a BP4 sono automaticamente disposti in ordine ascendente lungo l'estensione della tastiera.	28, 39 *9
17		FltOfs1-4	Filter Cutoff Scaling Offset 1-4	Determina i livelli di offset per Filter Scaling. Tali Offset vengono utilizzati dai Break Point (posizioni di nota).	39 *9
18	-1	FltScSns	Filter Cutoff Scaling Sensitivity	Determina la sensibilità di Filter Scaling, o il livello della frequenza di taglio in base alla posizione delle note sulla tastiera (scale).	39 *10
18	-2	FltVelCrv	Filter Velocity Curve Sensitivity	Per ciascun elemento sono disponibili curve appropriate e preimpostate di cutoff velocity sensitivity. Per diminuire l'effetto, riducete questo valore (0: piatto, senza effetto).	
19	-1	FEGHoldR	FEG Hold Rate	Determina la transizione del suono (frequenza di taglio) dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera al punto in cui il suono cessa. Fate riferimento alle impostazioni Filter Envelope Generator (pagina 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	FEGRelR	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	FEGRelL	FEG Release Level		
21		FEGScSens	FEG Rate Scaling Sensitivity	Determina la sensibilità delle impostazioni FEG Rate (la velocità del cambiamento PEG) in base alla posizione della nota.	39 *6
22	-1	FEGAtkVel	FEG Attack Rate Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di FEG Attack Rate in base alla velocity.	39 *7
22	-2	FEGothVel	FEG Other Rate Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di tutti i FEG Rate diversi da Attack e Hold Rate in base alla velocity.	39 *7

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
23 -1	AEGAtkR	AEG Attack Rate		Determina la transizione in volume (AMP) dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera al punto in cui il suono cessa. Ciò vi consente di riprodurre molte caratteristiche degli strumenti acustici naturali – ad esempio l'attacco e il decadimento rapido dei suoni percussivi, oppure il rilascio lungo di un suono di pianoforte sostenuto. Ricordate che suoni diversi hanno gradi diversi di decadimento naturale. Per esempio, il volume di un suono di pianoforte decresce gradualmente mentre si tiene premuto il tasto, il volume di un suono di organo, invece, resta costante. Inoltre, se AEG Release Rate è impostato su un valore piccolo, il sustain è lungo. Fate riferimento alle impostazioni Amplitude Envelope Generator (pagina 44).	44
23 -2	AEGDcyIR	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	AEGDcyIL	AEG Decay 1 Level			
24 -3	AEGSusL	AEG Sustain Level			
25	AEGScISens	AEG Scaling Sensitivity		Determina la sensibilità delle impostazioni AEG Rate (la velocità del cambiamento AEG) in base alla posizione della nota.	*6
26 -1	AEGLvVel	AEG Level Velocity Sensitivity		Determina la sensibilità di AEG Level, o l'ampiezza del cambiamento AEG (volume) in base alla velocity.	*7
26 -2	AEGAtkVel	AEG Attack Rate Velocity Sensitivity		Determina la sensibilità di AEG Attack Rate in base alla velocity.	*7
27	LvlScIFlag	Level Scaling Flag		Determina il tipo di Amplitude (level) Scaling, o la risposta del volume in base alla posizione della nota.	*8
28	LvlBPI-4	Level Scaling BPI-4		Determina i Break Point (numeri di nota). I numeri da BPI 1 a BPI 4 sono automaticamente disposti in ordine ascendente lungo l'estensione della tastiera.	28, 39 *11 *12
29	LvlOfs1-4	Level Scaling Offset 1-4		Determina i livelli di offset per Level Scaling. Tali Offset vengono utilizzati dai Break Point (posizioni di nota).	39 *11 *12
30	LvlScISens	Level Saling Sensitivity		Per ciascun elemento sono disponibili curve appropriate e preimpostate di Level Scaling sensitivity. Per diminuire l'effetto, riducete questo valore (0: piatto, senza effetto).	39
31	KeyonDelay	Key on Delay		Determina il tempo (delay o ritardo) che intercorre tra il momento in cui premete un tasto sulla tastiera e il punto in cui viene eseguito il suono.	
<b>LFO (Low Frequency Oscillator)</b>					
32 -1	LFO Wave	LFO Wave		Determina la forma d'onda LFO.	*12
32 -2	LFO Phase	LFO Phase Initialize		Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che una nota viene suonata.	
33	LFO Speed	LFO Speed		Determina la velocità della forma d'onda LFO.	
34 -1	LFO PMod	LFO Pitch modulation Depth		Determina di quanto (profondità) la forma d'onda LFO varia (modula) il pitch del suono.	37
34 -2	LFO Fmod	LFO Filter Modulation Depth		Determina di quanto (profondità) la forma d'onda LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro.	37
34 -3	LFO AMod	LFO Amplitude modulation Depth		Determina di quanto (profondità) la forma d'onda LFO varia (modula) l'ampiezza del suono.	37 *2
35 -1	PLFODelay	Pitch LFO Delay		Determina il tempo che intercorre prima che l'LFO entri in azione.	*14 *15
35 -2	PLFO Fade	Pitch LFO Fade-in Time		Determina il tempo che intercorre prima del "fade in" per l'effetto LFO (una volta trascorso il tempo di Delay).	*15 *16

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
<b>■ Voice Edit (Drum)</b>					
Common... Impostazioni che si applicano a tutti i drum key [VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → [+] & [-] (Premere simultaneamente)					
<b>GENERAL</b>					
		Name	Name (Name 1-8/Category)	Imposta un nome di Voce (fino a 8 caratteri) e la Categoria.	50
		OrgKt	Original Kit	Seleziona l'Original Kit (la serie di forme d'onda in cui a ciascun tasto è assegnato un suono diverso). Le assegnazioni suono-tasto per il Kit sono fisse. Consultate l'elenco Original Kit List nella pubblicazione separata "Data List".	
<b>Key...Impostazioni per i singoli drum key (C#-1-G5)</b> [VOICE] → Selezione Drum Voice → [EDIT] → [+] o [-] (il Drum key può essere selezionato premendo il tasto appropriato.)					
<b>OSC(Oscillator)/MIX</b>					
1		Level	Level	Regola il livello di uscita per ciascun Drum Key.	44
2		Pan	Pan	Determina la posizione pan stereo. (Rnd: La posizione pan si sposta casualmente ogni volta che viene suonata un tasto.)	28
3		Alt.Group	Alternate Group	Assegnate lo stesso numero alle note drum che non volete suonino simultaneamente (come il charleston aperto e chiuso).	28
4		Key Assign	Key Assign	Questa impostazione ha effetto quando lo stesso numero di nota (tasto) viene ricevuta dal generatore di suono. Quando l'impostazione è "Sngl", il suono precedente viene tagliato per lasciare spazio a quello seguente. Quando l'impostazione è "multi", il suono mantiene la sua durata originale.	*17
5 -1		RxNoteOff	Receive Note Off	Seleziona se i messaggi Note Off (Key Off) vengono ricevuti (on) o no (off).	
5 -2		RxNote On	Receive Note On	Seleziona se i messaggi Note On (Key On) vengono ricevuti (on) o no (off).	
<b>PITCH</b>					
6 -1		PitchCors	Pitch Coarse	Determina l'impostazione del pitch in semitoni (12: un'ottava) (NoteShift).	
6 -2		PitchFine	Pitch Fine	Determina l'accordatura fine.	
<b>FILTER</b>					
7 -1		Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio per il filtro passa-basso.	43
7 -2		Resonance	Filter Resonance	Determina l'entità di risonanza o enfasi del filtro di Cutoff Frequency.	43
<b>AMP (Amplitude)</b>					
8 -1		EG Attack	EG Attack Rate	Determina l'Amplitude Envelope Generator (la transizione in volume dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera al punto in cui il suono cessa).	*18
8 -2		EG Decay1	EG Decay 1 Rate		
8 -3		EG Decay2	EG Decay 2 Rate		
<b>EFFECT</b>					
9		ReverbSend	Reverb Send	Determina il livello di mandata dell'effetto Reverb.	47
10		ChorusSend	Chorus Send	Determina il livello di mandata dell'effetto Chorus.	47

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
<b>■ Voice Job [VOICE] → Selezione Voce → [JOB]</b>					
1		Init	Initialize	Ripristina (inizializza) tutti i parametri di una Voice riportandoli alle impostazioni di default. I pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] possono essere usati per selezionare il tipo di parametro da inizializzare.	48
2		CpyElm/ CopyKey	Copy Element/Copy Key	Copia le impostazioni dei parametri Element/Drum Key della voce in fase di editing in un altro Element/Drum Key della stessa Voice.	48
3		BlkDmp	Bulk Dump	Invia tutti i dati di voce editati al computer oppure ad un altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati.	36, 48
<b>■ Voice Store → [VOICE] → [STORE]</b>					
Memorizza le vostre impostazioni originali dei parametri.					
<b>■ Multi Edit</b>					
<b>Common...Impostazioni che si applicano a tutte le 16 Parti</b>					
<b>[MULTI] → Selezione Multi → [EDIT] → [+]&amp;[-] (Premere simultaneamente)</b>					
<b>GENERAL</b>					
1	Name		Multi Name (Multi Name 1-8/Voice Category)	Imposta un nome di Multi (fino a 8 caratteri) e la Categoria.	50
2	Total Vol		Total Volume	Determina il volume generale del Multi.	44
3	Transpose		Transpose	Determina l'impostazione generale di trasposizione per il Multi in semitoni (12: un'ottava). Non influenza le informazioni trasmesse via MIDI. Questo parametro non ha effetto se Part Mode non è impostato su "norm".	22
<b>EFFECT</b>					
4	RevEF		Reverb Effect Type (Reverb Type MSB/LSB)	Determina il tipo di effetto Reverb (consultate la pubblicazione separata "Data List").	
5	(Reverb Parameters)		(Reverb Parameter 1-16 MSB/LSB)	Determina i parametri dell'effetto Reverb (consultate la pubblicazione separata "Data List").	
6	Rev Return		Reverb Return	Determina il livello di ritorno dell'effetto Reverb.	47
7	Reverb Pan		Reverb Pan	Determina la posizione pan stereo dell'effetto Reverb.	28
8	ChoEF		Chorus Effect Type (Chorus Type MSB/LSB)	Determina il tipo di effetto Chorus (consultate la pubblicazione separata "Data List").	47
9	(Chorus Parameters)		(Chorus Parameter 1-16 MSB/LSB)	Determina i parametri dell'effetto Chorus (consultate la pubblicazione separata "Data List").	47
10	Cho Return		Chorus Return	Determina il livello di ritorno dell'effetto Chorus.	47
11	Chorus Pan		Chorus Pan	Determina la posizione pan stereo dell'effetto Chorus.	28, 47
12	SndCho → Rev		Send Chorus To Reverb	Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.	47
13	VarEF		Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB)	Determina il tipo di effetto Variaton (consultate la pubblicazione separata "Data List").	46
14	(Variation Parameters)		(Variation Parameter 1-10 MSB/LSB)	Determina i parametri dell'effetto Variation (consultate la pubblicazione separata "Data List").	46
15	VarConnect		Variation Connecton	Determina come l'effetto Variation viene usato nella catena di elaborazione del segnale – come effetto Insertion (INS; per una parte particolare) o come effetto System (SYS; comune a tutte le parti).	*19 *29

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
16		Var Return	Variation Return	Determina il livello di ritorno dell'effetto Variation.	47 *20
17		Var Pan	Variation Pan	Determina la posizione pan stereo dell'effetto Variation.	28 *20
18		SndVar → Rev	Send Variation To Reverb	Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Reverb.	47 *20
19		SndVar → Cho	Send Variation To Chorus	Determina il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Chorus.	47 *20
20		MW VarCtl	MW Variation Control Depth	Ciascun tipo di effetto Variation ha uno specifico parametro fisso che può essere controllato in tempo reale mediante MW o AC1. (Consultate l'elenco Effect Parameter List nella pubblicazione separata "Data List".)	37 *21
21		AC1VarCtl	AC1 Variation Control Depth		37
<b>Part...Impostazioni per le singole Parti</b> [MULTI] → Selezione Multi → [EDIT] → [+ ] o [- ]					
<b>VOICE</b>					
1		Voice Selection	Bank Select MSB/LSB, Program Number	Assegna una Voice a ciascuna Parte.	31 *22
<b>MIX</b>					
2		Volume	Volume	Regola il livello di uscita di ciascuna Parte.	44
3		Pan	Pan	Determina la posizione pan stereo. (Rnd: la posizione pan si sposta casualmente ad ogni pressione di un tasto)	28
4	-1/-2	NtLmt-L/H	Note Limit Low/High	Determina la nota più alta e più bassa dell'estensione della tastiera.	28
5	-1/-2	VelLmt-L/H	Velocity Limit Low/High	Determina i valori minimo e massimo della gamma di velocity al cui interno ogni Parte risponde.	42
<b>GENERAL</b>					
6		Rev Ch	MIDI Receive Channel	Ogni Parte riceve messaggi MIDI secondo il canale qui impostato. Selezionate "off" per le Parti che non volete rispondano ai messaggi MIDI.	28 *23
7	-1/-2	NoteShift/Detune	Note Shift/Detune	Per Note Shift: Determina l'impostazione del pitch (trasposizione) in semitoni (12: un'ottava). Per Detune: Determina l'accordatura fine.	*24
8		Mono/Poly	Mono/Poly	Determina se le singole parti vengono eseguite in modo monofonico (solo note singole) o in modo polifonico (diverse note simultanee).	22
9		Part Mode	Part Mode	Determina se la Parte usa voci Normal (norm) o voci Drum (drum).	22
<b>STONE</b>					
10	-1	VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth	Determina la velocity sensitivity, o di quanto il livello della voce cambia in risposta alla pressione esercitata sulla tastiera (velocity).	39 *1
	-2	VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset	Determina l'entità della regolazione delle velocity ricevute per ottenere l'effetto velocity desiderato.	39
11	-1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio per il filtro passa-basso.	43
	-2	Resonance	Filter Resonance	Determina l'entità di risonanza o enfasi del filtro di Cutoff Frequency.	43



Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
12	-1	Attack Tm	Attack Time	Controlla come il suono (filtro) o il volume (ampiezza) varia dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera al momento in cui il tasto viene rilasciato o al punto in cui il livello del suono si azzera.	*25
	-2	Decay Tm	Decay Time		
	-3	Releas Tm	Release Time		
13	-1	PEGIntL	Pitch EG Initial Level	Controlla come il pitch varia dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera al momento in cui il tasto viene rilasciato o al punto in cui il livello del suono si azzera.	*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	Determina la velocità di modulazione del pitch.	*27
14	-2	Vib Depth	Vibrato Depth	Determina la profondità o il grado della modulazione del pitch.	*27
14	-3	Vib Delay	Vibrato Delay Time	Determina il tempo che intercorre (delay) prima che diventi operativo il Vibrato.	*27
<b>CONTROLLER</b>					
15	-1	Porta Sw	Portamento Switch	Determina se il Portamento (una lenta transizione del pitch da una nota alla successiva) è attivo (on) o no (off).	22
15	-2	Porta Tme	Portamento Time	Determina il tempo di transizione del pitch per il Portamento. A valori più alti corrispondono tempi di transizione più lunghi.	22
16		PB Range	Pitch Bend Range	Determina di quanto varia il pitch (in semitoni; 12: una ottava) quando muovete la rotella del Pitch Bend.	37
17		MW FltCtl	MW Filter Control	Determina la profondità della MW (Modulation Wheel) sulla frequenza di taglio del filtro.	
18	-1	MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la rotella Modulation ha sulla modulazione del pitch (effetto vibrato).	
18	-2	MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la rotella Modulation ha sulla modulazione di taglio del filtro (effetto wah).	
18	-3	MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la rotella Modulation ha sulla modulazione dell'ampiezza (effetto tremolo).	
19		AC1 CC No	Multi Mode AC1 Control Number	Determina il numero di controllo AC1 di ogni Part.	
20		AC1 FltCtl	AC1 Low Pass Filter Control	Determina la profondità di AC1 (Assignable Controller 1) sulla frequenza di taglio del filtro.	
21	-1	AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che AC1 ha sulla modulazione di taglio del filtro (effetto wah).	
21	-2	AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che AC1 ha sulla modulazione dell'ampiezza (effetto tremolo).	
<b>EFFECT</b>					
22		ReverbSend	Reverb Send	Determina il livello di mandata dell'effetto Reverb.	47 *3
23		ChorusSend	Chorus Send	Determina il livello di mandata dell'effetto Chorus.	47
24		Var Send	Variation Send	Determina il livello di mandata dell'effetto Variation.	47 *29
<b>■ Multi Job [MULTI] → Selezione Multi → [JOB]</b>					
1		Init	Initialize	Ripristina (inizializza) tutti i parametri di un Multi riportandoli alle impostazioni di default. Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il tipo di parametro da inizializzare.	48
2		CpyVar	Copy Variation Effect	Copia le impostazioni Effect della Voice sul Multi.	48
3		CpyCtl	Copy Controller	Copia le impostazioni Controller per la Voice assegnata alla Parte.	48

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
4	CpyPart	Copy Part		Copia le impostazioni del parametro Part del Multi in fase di editing in un'altra parte dello stesso Multi.	48
5	BlkDmp	Bulk Dump		Invia i dati del Multi editato ad un computer o ad altro dispositivo MIDI per l'archiviazione dei dati.	36, 49

## ■ Multi Store [MULTI] → [STORE]

Memorizza le vostre impostazioni di parametro originali.

## ■ Sequence Play [SEQ PLAY]

	Seq	Sequence Chain		Determina l'impostazione del playback concatenato (Chain Step).	
	(Tempo)	Tempo		Determina la velocità del tempo per il playback.	28

## ■ Sequence Play Job [SEQ PLAY] → [JOB]

1	Init Seq	Initialize Sequence		Ripristina (inizializza) le impostazioni chain step.	48
2	SeqAll	Sequencer All Chain		Imposta automaticamente il playback concatenato (Chain Step).	52

## ■ Utility [UTILITY]

**Impostazione... MIDI Data Table 2-3 nella pubblicazione separata "Data List"**

<b>TG (Tone Generator)</b>					
1	MasterTune	Master Tune		Regola l'accordatura del generatore di suono (in step da 0.1 cent; 1000: un semitono).	

## MIDI CHANNEL

2	Device No	Device Number		Determina il numero di dispositivo MIDI. Questo numero deve corrispondere al numero del dispositivo MIDI esterno durante la ricezione/trasmisione dei messaggi esclusivi di sistema.	28
3	Rcv Ch	Receive Channel		Determina il canale di ricezione MIDI per usare l'S08 (nel modo Voice) con un dispositivo MIDI esterno, e per usarlo come un generatore di suono MIDI. (Omni: tutti i canali).	28 *30
4	Trans Ch	Transmit Channel		Determina il canale di trasmissione MIDI per la trasmissione MIDI dalla tastiera, controller e così via.	
5	Thru Port	Thru Port		Molti sequencer sono in grado di trasmettere i dati da più porte MIDI, superando in effetti la barriera dei 16 canali. Quando usate il terminale USB per la ricezione MIDI, i messaggi MIDI ricevuti via connettore USB possono passare attraverso il connettore MIDI OUT dell'S08 ad altri dispositivi collegati. Qui potete impostare il numero della porta, che è disponibile quando Host Select (UTILITY PAGE 13) è su "USB."	

## MIDI FILTER

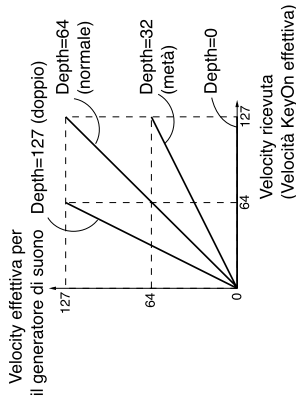
6	RxPgmChng	Receive Program Change		Abilita (on) o disabilita (off) la ricezione di messaggi Program Change/Bank Select sull'S08 da un dispositivo MIDI esterno o dal sequencer dell'S08.	
7	RxBankSel	Receive Bank Select			
8	TxPgmChng	Transmit Program Change		Determina se i messaggi Program Change/Bank Select eseguiti dal pannello dell'S08 vengono trasmessi via MIDI (on) o no (off).	
9	TxBankSel	Transmit Bank Select			

## SEQ SETUP (Sequencer Setup)

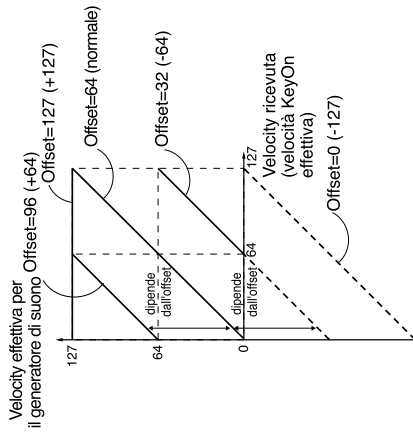
10	Sync	Sync		Determina se il playback delle Song è sincronizzato con il clock interno dell'S08 (int) o con un clock MIDI esterno (MIDI).	
11	SeqCtl	Sequencer Control		Determina se i segnali Sequencer Control – di avvio, continuazione e stop – vengono ricevuti e/o trasmessi, e se i messaggi MIDI clock saranno trasmessi via terminale MIDI OUT/USB.	

Selezione con ▲▼	Selezione con ◀▶	Display	Nome del parametro	Spiegazione	Pagina relativa
<b>MIDI SETUP</b>					
12	Local Sw	Local Switch	Local Switch	Quando è impostato su "off", la tastiera e i controller vengono scollegati internamente dalla sezione di generazione suono del sintetizzatore.	15 *32
13	HostSelect	Host Select Switch	Host Select Switch	Determina quale terminale (quali terminali) input/output vengono usati per la ricezione/trasmisione dei dati MIDI.	13 *31
<b>EFFECT</b>					
14	V EffBypass	Voice Effect Bypass	Voice Effect Bypass	Determina se gli effetti nel modo Voice possono essere "bypassati". Possono essere "bypassati" solo gli effetti System (Reverb/Chorus).	47
<b>Utility Job [UTILITY] → [JOB]</b>					
1	FactorySet	Factory Set	Factory Set	Ripristina le impostazioni di default (impostate in fabbrica: Factory Set) del sintetizzatore.	23
<b>Controller [CONTROLLER]</b>					
<b>CTRL ASSIGN (Controller Assign)</b>					
1	MW Tx Ctl No	MW Transmit Control Number	MW Transmit Control Number	Determina i numeri di controllo MIDI assegnati alla rotella Modulation Wheel e al controller a pedale.	37, 39 *33
2	FC Tx Ctl No	FC Transmit Control Number	FC Transmit Control Number		37, 39
3	FS Tx Ctl No	FS Transmit Control Number	FS Transmit Control Number	Determina i numeri di controllo MIDI assegnati al controller a pedale (Footswitch).	28, 39 *33
<b>KEYBOARD</b>					
4	Kbd Trans	Keyboard Transpose	Keyboard Transpose	Traspone in senso ascendente o discendente il pitch o intonazione della tastiera (in semitoni). Questo parametro influenza i dati MIDI trasmessi.	
<b>VELOCITY</b>					
5	Vel Curve	Velocity Curve	Velocity Curve	Determina in quale modo il volume del suono viene influenzato dalla pressione che esercitate sui tasti (velocity). Ogni curva ha caratteristiche di risposta differenti.	57
6	Fixed Vel	Fixed Velocity	Fixed Velocity	Con questa impostazione la velocity rimane fissa. Il livello del suono in uscita rimane costante, prescindendo dalla pressione esercitata sui tasti. (Off: velocity non fissa)	57
<b>CTRL SETUP (Controller Setup)</b>					
7	Ctl Reset	Voice Mode Controller Reset	Voice Mode Controller Reset	Determina se la condizione corrente del controller (rotella Modulation, controller a pedale) deve essere mantenuta o reimpostata quando passate da una voce all'altra.	
8	ACI CC No	Voice Mode ACI Control Number	Voice Mode ACI Control Number	Determina il numero di controllo per ACI nel modo Voice.	37 *28
<b>Card [CARD]</b>					
1	Save	Save	Save	Salva le impostazioni su Memory Card come file.	53
2	Load	Load	Load	Carica i file da Memory Card sul vostro sintetizzatore.	28, 53
3	Renam	Rename	Rename	Assegna ai file un nuovo nome costituito da un massimo di 8 caratteri.	55
4	Del	Delete	Delete	Elimina i file salvati su Memory Card.	55
5	Frmt	Format	Format	Formatta una Memory Card.	55
6	Imprt	Import	Import	Importa i dati designati dai file Voice Editor Library.	55

**\*1**  
**Variazioni della curva di velocity in base a VelDepth (con Offset impostato su 64)**  
**VelSnsDpt**



**Variazioni della curva di velocity in base a VelOffset (con Depth impostato su 64)**  
**VelSnsOfs**



**\*2**  
 Secondo il tipo di forma d'onda LFO selezionato e l'impostazione della profondità di modulazione ampiezza, potrebbe prodursi del rumore quando il controller viene spostato. In questo caso, riducete il valore di profondità modulazione.

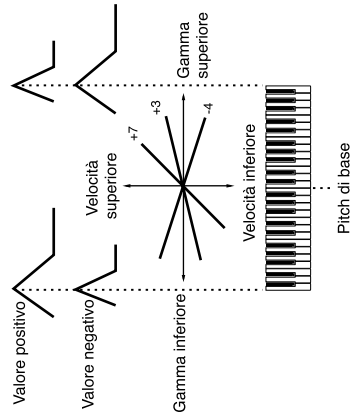
**\*3**  
 Se il valore è troppo alto, potrebbe prodursi del rumore. In questo caso, riducete il valore.

**\*4**  
 Le impostazioni Element relative agli elementi il cui Element Switch è impostato su "off" non possono essere modificate e sul display appare "\*\*\*\*".

**\*5**  
 I numeri delle forme d'onda contrassegnate da un asterisco (\*) e i nomi delle forme d'onda contrassegnate dal simbolo "@" (@) hanno valori di parametro fissi (secondo la gamma del suono). Per queste forme d'onda, l'editing Element si limita ai parametri seguenti. Tutti gli altri valori di parametro vengono sostituiti da una serie di asterischi sull'LCD, per indicare che non possono essere impostati.

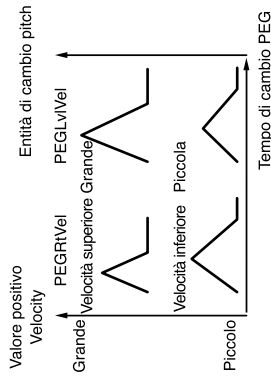
- Element Switch
- Wave Selection
- Note Shift
- Note Limit Low/High
- Velocity Limit Low/High
- Pitch Scale Sensitivity
- Pitch Scale Center Note

**\*6**  
**Controllo di Element secondo la posizione della nota sulla tastiera (es. PEG Rate : velocità di cambio PEG)**



\* Per PEG è disponibile esclusivamente un valore negativo

**\*7**  
**Controllo di Element in base alla Velocity (es. PEG)**



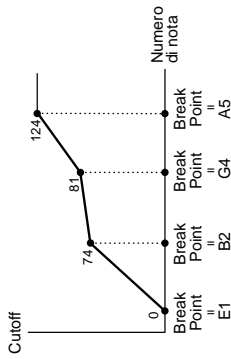
\* Per le impostazioni AEG e Filter sono disponibili solo valori positivi.

**\*8**  
 Impostazioni: brk.p (si applica alle impostazioni del parametro BP nelle PAGINE successive), table (si applica alle impostazioni preimpostate per ciascuna voce. Questa impostazione è valida solo per le Voci XG.)

**\*9**  
**Impostazioni Filter Scaling**  
 Per fare un esempio, potreste impostare i livelli (Offset) e i Break Point (da BP1 a BP4) nel modo seguente.

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

Qui, l'impostazione corrente di Cutoff è 64. Gli Offset sono -64 per BP1 (impostato sulla nota E1), +10 per BP2 (impostato sulla nota B2), +17 per BP3 (impostato sulla nota G4) e +60 per BP4 (impostato sulla nota A5). Ciò significa che le frequenze di Cutoff (taglio) in ciascun Break Point sono rispettivamente 0, 74, 81 e 124. Per altre note, le frequenze di Cutoff sono sul segmento che congiunge due Break Point adiacenti.



I livelli dei Break Point sono Offset usati per aumentare o diminuire l'impostazione Cutoff corrente sulle note specificate. Prescindendo da questi Offset, i limiti minimo e massimo di Cutoff (rispettivamente i valori 0 e 127) non possono essere superati.

Una nota impostata sotto BP1 diventerà BP1Level. Una nota impostata sopra BP4 diventerà BP4.

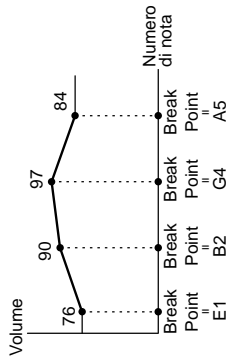
La disponibilità del parametro FEG Scaling dipende dalle impostazioni Break Point e Offset nelle PAGINE Flt BP/Flt Of.

**\*10**  
 Quando FltSclSns è impostato su 0, le impostazioni Filter Scaling (PAGINE 15, 16, 17) verranno ignorate (flat). Quando è impostato su 15, i valori delle impostazioni Flt Ofs verranno aggiunte ad un valore di 100%.

**\*11 Impostazioni Level (Amplitude) Scaling.**  
Per fare un esempio, potreste impostare i livelli (Offset) e i Break Point (da BP1 a BP4) nel modo seguente.

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

Qui, l'ampiezza corrente è 80. Gli Offset sono -4 per BP1 (impostato sulla nota E1), +10 per BP2 (impostato sulla nota B2), +17 per BP3 (impostato sulla nota G4) e +4 per BP4 (impostato su A5). Ciò significa che l'ampiezza in ciascun Break Point è rispettivamente 76, 90, 97 e 84. Per altre note, le ampiezze si trovano sul segmento che congiunge due Break Point adiacenti.



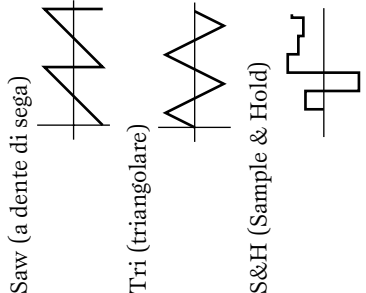
I livelli dei Break Point sono Offset usati per aumentare o diminuire l'ampiezza corrente sulle note specificate. Prescindendo da questi Offset, i limiti minimo e massimo di Cutoff (rispettivamente i valori 0 e 127) non possono essere superati.

La disponibilità del parametro AEG Scaling dipende dalle impostazioni Break Point e Offset nelle PAGINE Lvl BP/Lvl Of.

**\*12** Una nota impostata sotto BP1 diventerà BP1Level. Una nota impostata sopra BP4 diventerà BP4.

**\*13** LFO viene usato per generare segnali a bassa frequenza per creare vibrato, wah, tremolo e altri effetti quando viene applicato ai parametri relativi a pitch/filtro/ampiezza/ecc. Per esempio, potrebbe essere applicato simultaneamente al pitch e al filtro, oppure a parametri specifici di singoli Elementi.

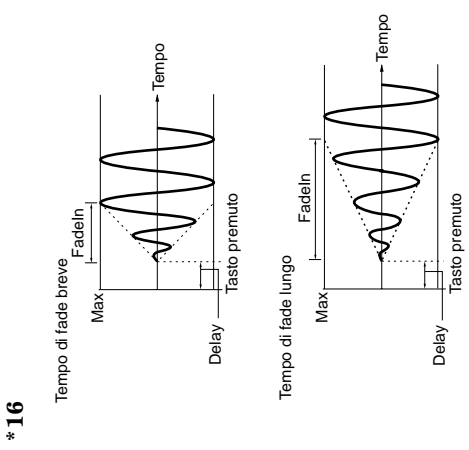
Sono disponibili le seguenti forme d'onda LFO.



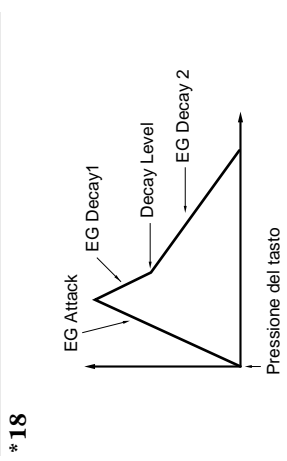
S&H = Aggiunge variazioni casuali al pitch. Le forme d'onda Tri(Triangle) verranno applicate per LFO AMod e LFO FMod. La forma d'onda triangolare verrà applicata anche se selezionate S&H per LFO PMod, quando controllate LFO PMod con la rotella Modulation.

**\*14** Delay breve  
Pressione tasto  
Delay lungo  
Pressione tasto

**\*15** Questa impostazione non è disponibile quando la forma d'onda LFO (PAGINA 32) è impostata su "S&H".



**\*17** Per applicare un'impostazione Key Assign nel modo Multi, dovrete impostare SAME NOTE NUMBER KEY ASSIGN nella Parte Multi su "INST (for Drum)". Questa impostazione non può essere effettuata dal pannello dell'S08; tuttavia può essere effettuata trasmettendo gli appropriati messaggi MIDI da un dispositivo esterno. Per i dettagli, fate riferimento alla tabella 1-5 nella pubblicazione separata "Data List".



Determina l'Attack Rate (velocità di attacco) dell'EG (Envelope Generator), o il tempo impiegato dal suono dello strumento selezionato per raggiungere il massimo del volume quando viene suonata una nota. Secondo il suono e l'Attack Rate impostati, alcuni suoni potrebbero decadere prima che l'EG abbia avuto la possibilità di alzare il volume. In altre parole, se impostate un valore troppo basso (un attacco troppo lento) potrebbe risultarne un suono immaturale o addirittura nullo. A valori più alti corrispondono tempi di attacco (Attack Time) più brevi.  
Determina il Decay 1 Rate (velocità di decadimento) dell'EG, ossia quanto rapidamente il suono si affievolisce fino a raggiungere il successivo livello di Decay. A valori più alti corrispondono tempi di decadimento (Decay tim) più brevi.

Determina il Decay 2 Rate (velocità di decadimento) dell'EG, ossia con quanta rapidità il suono si annulla completamente. A valori più alti corrispondono tempi di decadimento (Decay tim) più brevi.

### \*19 PRESET

La funzione dell'effetto Variation varia in base a questa impostazione, così come i tipi di parametro.



Impostazioni: PR001 ~ PR128

### \*20 USER

Può essere impostato solo quando Variation Connection (PAGINA 15) è impostato su "SYS". Quando Variation Connection è impostato su "INS", sul display viene visualizzato "\*\*\*\*" e l'impostazione non può essere modificata.



Impostazioni: US001 ~ US128,  
USDR 01 ~ USDR02

### \*21 GM2/XG

Può essere impostato solo quando Variation Connection (PAGINA 15) è impostato su "INS". Quando Variation Connection è impostato su "SYS", sul display viene visualizzato "\*\*\*\*" e l'impostazione non può essere modificata.



### \*22

#### Selezione Voce per ciascuna Parte

Usate i pulsanti [+ ] e [- ] per selezionare la Parte, quindi selezionate la Voce. Il display varia come indicato di seguito, in base alla memoria selezionata.

Specificate una Voce Memory premendo uno dei pulsanti Memory: PRESET, USER o GM2/XG.

Per selezionare una Voce Drum, tenete premuto il pulsante [DRUM] e premete simultaneamente il pulsante Memory desiderato: [USER] o [GM2/XG].

Per l'impostazione della Voce può essere utilizzata la stessa procedura usata per Category Search (pagina 31).

Per i dettagli sulle Categorie, consultate l'elenco delle categoria a pagina 50. Per i dettagli sull'impiego di Category Search, vedere pagina 31.

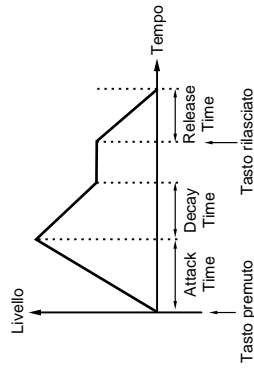
### \*23

Il parametro Rcv Ch nel modo Voice viene impostato nel modo UTILITY (PAGINA 3).

### \*24 (Detune)

Quando immettete i valori via tastiera numerica, ignorate la virgola o punto decimale. Per esempio, per immettere il valore "-1.5", premete nell'ordine i seguenti pulsanti: "1.", "1" e quindi "5".

### \*25



### Attack Tm (Attack Time)

Determina il tempo di transizione dal momento in cui un tasto sulla tastiera viene premuto al punto in cui il livello della Voce raggiunge il picco massimo. Valori positivi aumentano il tempo di transizione, valori negativi lo diminuiscono.

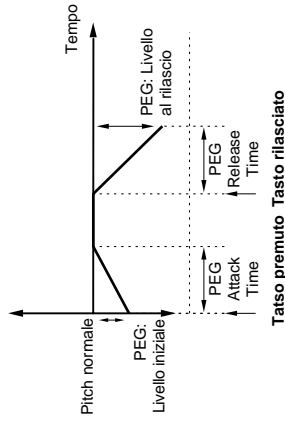
### Decay Tm (Decay Time)

Determina il tempo di transizione dal punto in cui il livello della Voce raggiunge il picco massimo al punto in cui la voce si stabilizza. Valori positivi aumentano il tempo di transizione, valori negativi lo diminuiscono.

### Release Tm (Release Time)

Determina il tempo di transizione da quando il tasto viene rilasciato al momento in cui il livello del suono si azzerava. Valori positivi aumentano il tempo di transizione, valori negativi lo diminuiscono.

### \*26



### PEGIntL

Determina il pitch iniziale, o il pitch corrente nel momento in cui viene premuto un tasto.

### PEGAtkTm

Determina il tempo occorrente al pitch per tornare al livello normale (originale) dopo che avete premuto un tasto, dal pitch impostato in PEG Initial Level, sopra descritto.

### PEGRelL

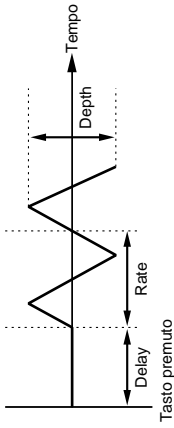
Determina il pitch finale raggiunto dopo che avete tolto il dito dal tasto.

### PEGRelTm

Determina il tempo occorrente al pitch per raggiungere l'impostazione effettuata in PEG Release Level, a partire dal momento in cui alzate il dito dal tasto.

Queste impostazioni sono offset usati per aumentare o ridurre le impostazioni Element PEG.

**\*27**



**Vib Rate**

Determina la velocità di modulazione del pitch.

**Vib Depth**

Determina la profondità o il grado di modulazione del pitch.

**Vib Delay**

Determina quanto tempo intercorre tra la pressione del tasto e l'inizio dell'effetto Vibrato. Maggiore è il valore, più lungo è il tempo che precede l'inizio dell'effetto Vibrato.

Queste impostazioni sono offset usati per aumentare o ridurre le impostazioni Element Pitch LFO. (PAGINA 35)

**\*28**

Il parametro AC1 CC No viene impostato nelle PAGINE seguenti.

**Per Voice**  
CONTROLLER PAGE 8

**Per Multi (ciascuna parte)**  
MULTI PART EDIT PAGE 19

**\*29**

**Impostazioni:**

Quando VarConnect è impostato su "INS": on (l'effetto viene applicato), off (l'effetto non viene applicato)

Quando VarConnect è impostato su "SYS": 0 ~ 127

Quando VarConnect è impostato su "INS", questo parametro determina se l'effetto Variation viene o meno applicato alla Parte specifica. In questa condizione, l'effetto Variation non può essere usato per diverse Parti contemporaneamente. Solo l'ultima Parte selezionata verrà indirizzata attraverso l'effetto Variation.

Quando VarConnect è impostato su "SYS", questo parametro consente di regolare il livello di mandata per l'effetto Variation per ciascuna Part. Impostate anche i parametri Multi Common Edit relativi (alle PAGINE da 16 a 21) come desiderate.

**\*30**

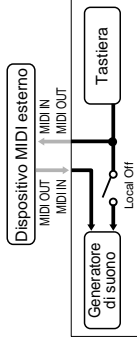
Il parametro Rev Ch nel modo MULTI viene impostato nel modo MULTI (MULTI PART EDIT PAGE 6).

**\*31**

I dati via terminale MIDI IN vengono ignorati quando usate la porta USB (Host Select su "USB").

**\*32**

Anche se Local Sw è impostato su "off", i dati verranno trasmessi attraverso il terminale MIDI OUT. Inoltre, la sezione del generatore di suono risponderà ai messaggi ricevuti via MIDI IN.



**\*33**

Per i dettagli sui numeri di controllo (Control Number) e sui messaggi Control Change, vedere pagina 72 e la pubblicazione separata "Data List".

# Appendice

## A proposito di MIDI

MIDI è l'acronimo di Musical Instrument Digital Interface, che consente agli strumenti musicali elettronici di comunicare tra loro, inviando e ricevendo dati di Note, Control Change, Program Change compatibili e diversi altri tipi di dati MIDI o messaggi.

L'S08 può controllare un dispositivo MIDI trasmettendo dati relativi alla nota e svariati tipi di dati dei controller. L'S08 può essere controllato dai messaggi MIDI in ingresso che determinano automaticamente il modo del generatore di suono, selezionano i canali MIDI, le voci e gli effetti, modificano i valori dei parametri e naturalmente eseguono le voci specificate per le varie Parti.

Molti messaggi MIDI sono espressi in numeri esadecimali o binari. I numeri esadecimali possono includere il suffisso "H". La lettera "n" indica un numero intero.

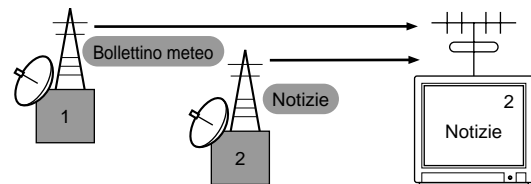
Il prospetto seguente elenca la corrispondenza tra numeri decimali, esadecimali e binari.

Decimale	Esadecimale	Binario	Decimale	Esadecimale	Binario
0	00	0000 0000	64	40	0100 0000
1	01	0000 0001	65	41	0100 0001
2	02	0000 0010	66	42	0100 0010
3	03	0000 0011	67	43	0100 0011
4	04	0000 0100	68	44	0100 0100
5	05	0000 0101	69	45	0100 0101
6	06	0000 0110	70	46	0100 0110
7	07	0000 0111	71	47	0100 0111
8	08	0000 1000	72	48	0100 1000
9	09	0000 1001	73	49	0100 1001
10	0A	0000 1010	74	4A	0100 1010
11	0B	0000 1011	75	4B	0100 1011
12	0C	0000 1100	76	4C	0100 1100
13	0D	0000 1101	77	4D	0100 1101
14	0E	0000 1110	78	4E	0100 1110
15	0F	0000 1111	79	4F	0100 1111
16	10	0001 0000	80	50	0101 0000
17	11	0001 0001	81	51	0101 0001
18	12	0001 0010	82	52	0101 0010
19	13	0001 0011	83	53	0101 0011
20	14	0001 0100	84	54	0101 0100
21	15	0001 0101	85	55	0101 0101
22	16	0001 0110	86	56	0101 0110
23	17	0001 0111	87	57	0101 0111
24	18	0001 1000	88	58	0101 1000
25	19	0001 1001	89	59	0101 1001
26	1A	0001 1010	90	5A	0101 1010
27	1B	0001 1011	91	5B	0101 1011
28	1C	0001 1100	92	5C	0101 1100
29	1D	0001 1101	93	5D	0101 1101
30	1E	0001 1110	94	5E	0101 1110
31	1F	0001 1111	95	5F	0101 1111
32	20	0010 0000	96	60	0110 0000
33	21	0010 0001	97	61	0110 0001
34	22	0010 0010	98	62	0110 0010
35	23	0010 0011	99	63	0110 0011
36	24	0010 0100	100	64	0110 0100
37	25	0010 0101	101	65	0110 0101
38	26	0010 0110	102	66	0110 0110
39	27	0010 0111	103	67	0110 0111
40	28	0010 1000	104	68	0110 1000
41	29	0010 1001	105	69	0110 1001
42	2A	0010 1010	106	6A	0110 1010
43	2B	0010 1011	107	6B	0110 1011
44	2C	0010 1100	108	6C	0110 1100
45	2D	0010 1101	109	6D	0110 1101
46	2E	0010 1110	110	6E	0110 1110
47	2F	0010 1111	111	6F	0110 1111
48	30	0011 0000	112	70	0111 0000
49	31	0011 0001	113	71	0111 0001
50	32	0011 0010	114	72	0111 0010
51	33	0011 0011	115	73	0111 0011
52	34	0011 0100	116	74	0111 0100
53	35	0011 0101	117	75	0111 0101
54	36	0011 0110	118	76	0111 0110
55	37	0011 0111	119	77	0111 0111
56	38	0011 1000	120	78	0111 1000
57	39	0011 1001	121	79	0111 1001
58	3A	0011 1010	122	7A	0111 1010
59	3B	0011 1011	123	7B	0111 1011
60	3C	0011 1100	124	7C	0111 1100
61	3D	0011 1101	125	7D	0111 1101
62	3E	0011 1110	126	7E	0111 1110
63	3F	0011 1111	127	7F	0111 1111

### Canali MIDI

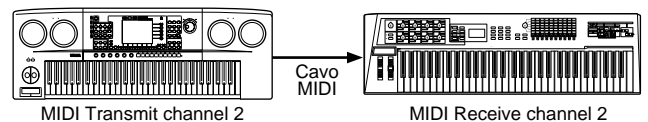
I dati di performance MIDI vengono assegnati ad uno dei 16 canali MIDI. Usando questi canali, numerati da 1 a 16, possono essere inviati simultaneamente con un unico cavo MIDI i dati di performance di 16 parti strumentali diverse.

Provate a considerare i canali MIDI come canali TV. Ogni stazione televisiva trasmette i programmi su un canale specifico. Il vostro televisore riceve simultaneamente molti programmi da diverse stazioni televisive e voi potete selezionare il canale che vi permette di guardare il programma desiderato.



MIDI si basa sullo stesso principio.

Lo strumento trasmettente invia allo strumento ricevente i dati MIDI su un canale MIDI specifico (MIDI Transmit Channel) mediante un singolo cavo MIDI. Se il canale MIDI dello strumento ricevente (MIDI Receive Channel) corrisponde al canale di trasmissione (Transmit Channel), lo strumento ricevente suonerà in base ai dati inviati dallo strumento trasmettente.



L'S08 è un generatore di suono multitimbrico completo, che consente di suonare simultaneamente svariate parti strumentali — usando solo l'S08 — assegnando a ciascuna parte un diverso canale MIDI.



## Messaggi MIDI trasmessi/ ricevuti dall'S08

I messaggi MIDI si possono dividere in due gruppi: messaggi di canale (Channel messages) e messaggi di sistema (System messages). Qui di seguito viene fornita la spiegazione dei diversi tipi di messaggi MIDI che l'S08 può ricevere/trasmettere.

### MESSAGGI DI CANALE

I messaggi di canale sono i dati collegati alla performance sulla tastiera per il canale specifico.

#### ■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Messaggi che vengono generati quando si suona la tastiera.

Gamma di ricezione note = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60  
Gamma di Velocity = 1 - 127 (Viene ricevuta solo la velocity di Note On)

Note On: Generato alla pressione di un tasto.

Note Off: Generato al rilascio di un tasto.

Ogni messaggio include un numero di nota specifico che corrisponde al tasto che viene premuto, oltre ad un valore di velocity basato sulla forza con cui premete il tasto.

#### ■ Control Change

I messaggi di Control Change (o cambio controllo) vi permettono di selezionare un banco voci, di controllare il volume, il pan, la modulazione, il tempo di portamento, la brillantezza e diversi altri parametri di controllo, attraverso i numeri di Control Change specifici che corrispondono a ciascuno dei vari parametri.

#### Bank Select MSB (Control #000)

#### Bank Select LSB (Control #032)

Messaggi che selezionano numeri di banco variation voice combinando ed inviando MSB e LSB da un dispositivo esterno.

MSB e LSB funzionano in modo diverso secondo il modo del generatore di suono.

I numeri MSB selezionano il tipo di voce (Normal Voice o Drum Voice), e i numeri LSB selezionano i banchi di voce. (Per ulteriori informazioni su banchi e programmi, vedere l'elenco Voice List nella pubblicazione separata "Data List".) Una nuova selezione di banco non sarà operativa finché non viene ricevuto il messaggio Program Change successivo.

#### Modulation (Control #001)

Messaggi che controllano la profondità del vibrato usando la rotella Modulation.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo vibrato mentre 0 annulla l'effetto vibrato.

#### Portamento Time (Control #005)

Messaggi che controllano la durata del portamento, ossia il passaggio continuo del pitch tra note suonate successivamente. Quando il parametro Portamento Switch (Control #065) è impostato su on, il valore qui impostato può regolare la velocità di cambio pitch (pitch change).

Il valore 127 produce il tempo di portamento massimo e 0 il tempo di portamento minimo.

#### Data Entry MSB (Control #006)

#### Data Entry LSB (Control #038)

Messaggi che impostano il valore per il parametro specificato mediante RPN MSB/LSB (pagina 75) e NRPN MSB/LSB (pagina 74).

Il valore del parametro viene determinato dalla combinazione di MSB e LSB.

#### Main Volume (Control #007)

Messaggi che controllano il volume di ciascuna Parte.

Il valore 127 produce il volume massimo mentre 0 azzerà il volume.

#### Pan (Control #010)

Messaggi che controllano la posizione pan stereo di ciascuna Parte (per uscita stereo).

Il valore 127 posiziona il suono all'estrema destra e 0 posiziona il suono all'estrema sinistra.

#### Expression (Control #011)

Messaggi che controllano l'espressione dell'intonazione di ciascuna Parte durante la performance.

Il valore 127 produce il volume massimo mentre 0 azzerà il volume.

#### Hold1 (Control #064)

Messaggi che controllano l'attivazione (on)/esclusione (off) del sustain.

Impostando il valore tra 64 e 127 si attiva il sustain, impostandolo tra 0 e 63 lo si esclude.

#### Portamento Switch (Control #065)

Messaggi che controllano l'attivazione (on)/esclusione (off) del portamento.

Impostando il valore tra 64 e 127 si attiva il portamento, impostandolo tra 0 e 63 lo si esclude.

#### Sostenuto (Control #066)

Messaggi che controllano l'attivazione (on)/esclusione (off) del sostenuto.

Tenendo premute note specifiche e premendo e tenendo premuto il pedale sostenuto si ottiene il sustain delle note suonate successivamente, fino al rilascio del pedale.

Impostando il valore tra 64 e 127 il sostenuto si attiva, impostandolo tra 0 e 63 si esclude.

#### Soft Pedal (Control #067)

Messaggi che controllano l'attivazione (on)/esclusione (off) del pedale soft.

Le note suonate mentre tenete premuto il pedale soft verranno smorzate. Impostando il valore tra 64 e 127 si attiva il pedale soft, impostandolo tra 0 e 63 si esclude.

#### Harmonic Content (Control #071)

Messaggi che regolano la risonanza del filtro impostata per ciascuna Parte.

Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce. Valori più alti producono un suono più caratteristico e risonante.

Secondo la voce, la gamma effettiva potrebbe essere più ristretta della gamma disponibile per la regolazione.

### Release Time (Control #072)

Messaggi che regolano il tempo di rilascio AEG per ciascuna Parte.

Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### Attack Time (Control #073)

Messaggi che regolano il tempo di attacco AEG impostato per ciascuna Parte.

Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### Brightness (Control #074)

Messaggi che regolano la frequenza di taglio del filtro impostata per ciascuna Parte.

Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

Valori più bassi producono suoni più attutiti.

Secondo la voce, la gamma effettiva potrebbe essere più ristretta della gamma disponibile per la regolazione.

### Decay Time (Control #075)

Messaggi che regolano il tempo di decadimento AEG impostato per ciascuna Parte. Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### Vibrato Rate (Control #076)

Messaggi che regolano la velocità del vibrato impostata per ciascuna Parte. Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### Vibrato Depth (Control #077)

Messaggi che regolano la profondità del vibrato impostata per ciascuna Parte. Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### Vibrato Delay Time (Control #078)

Messaggi che regolano il tempo di delay del vibrato impostato per ciascuna Parte. Il valore qui impostato è un valore offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

### Portamento Control (Control #084)

Messaggi che applicano un portamento tra la nota correntemente eseguita e la nota successiva.

Portamento Control viene trasmesso specificando il tasto note-on della nota che sta suonando.

Specificate un numero Portamento Source Key compreso tra 0 e 127. Quando viene ricevuto un messaggio Portamento Control, il pitch corrente passerà alla successiva nota suonata sullo stesso canale con un Portamento Time pari a 0.

Per esempio, le impostazioni seguenti si applicherebbero ad un portamento dalla nota C3 alla nota C4.

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

B0H 54H 3CH ..... Numero source key impostato su C3

90H 48H 7FH ..... C4 Note on (Quando viene premuto C4, C3 passa a C4 con un portamento.)

### Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)

Messaggi che regolano il livello di mandata per l'effetto Reverb.

### Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)

Messaggi che regolano il livello di mandata per l'effetto Chorus.

### Effect4 Depth (Variation Effect Send Level) (Control #094)

Messaggi che regolano il livello di mandata per l'effetto Variation. Se l'effetto Variation usa un effetto System, questo messaggio imposta il livello di mandata per l'effetto Variation. Se utilizza un effetto Insertion, questa impostazione non è valida.

### Data Increment (Control #096)

#### Decrement (Control #097) for RPN

Messaggi che aumentano o diminuiscono di un'unità per volta il valore MSB di pitch bend sensitivity, fine tune o coarse tune (rispettivamente micro o macroaccordatura). Vi si richiede di assegnare uno di questi parametri usando precedentemente RPN nel dispositivo esterno.

Il byte di dati viene ignorato.

Quando viene raggiunto il valore minimo o massimo, il valore non potrà essere diminuito o aumentato ulteriormente.

(Aumentando "fine tune" non viene aumentato anche "coarse tune".)

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

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

Messaggi che regolano il vibrato di una voce, filtro, EG, drum setup o altre impostazioni di parametro.

Inviare innanzitutto NRPN MSB e NRPN LSB per specificare il parametro da controllare. Quindi usate l'immissione dati (pagina 73) per impostare il valore dei parametri specificati.

Vi preghiamo di notare che una volta impostato NRPN per un canale, i dati immessi successivamente verranno riconosciuti come modifica dello stesso valore NRPN. Perciò, dopo aver usato NRPN, dovrete impostare un valore Null (7FH, 7FH) per evitare risultati inaspettati. Possono essere ricevuti i seguenti numeri NRPN.

NRPN MSB	NRPN LSB	PARAMETRO
01	08	Vibrato Rate
01	09	Vibrato Depth
01	0A	Vibrato Delay
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 = Numero di nota per ciascuno strumento drum voice.

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

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

Messaggi con cui si ottiene l'offset, l'addizione o la sottrazione di valori di pitch bend sensitivity di una Parte, impostazioni di accordatura o di altri parametri.

Inviare dapprima RPN MSB e RPN LSB per specificare il parametro da controllare. Usate quindi Data Increment/Decrement (pagina 74) per impostare il valore del parametro specificato.

Vi preghiamo di notare che una volta impostato RPN per un canale, i dati immessi successivamente verranno riconosciuti come modifica dello stesso valore RPN. Perciò, dopo aver usato RPN, dovrete impostare un valore Null (7FH, 7FH) per evitare risultati inaspettati. Possono essere ricevuti i seguenti numeri RPN.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETRO
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
00	05	Modulation Sensitivity
7F	7F	Null

### ■ **Messaggi Channel Mode**

Possono essere ricevuti i seguenti messaggi Channel Mode.

2° BYTE	3° BYTE	MESSAGGIO
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)**

Elimina tutti i suoni presenti sul canale specificato. Tuttavia, la condizione dei messaggi di canale come Note On e Hold On viene mantenuta.

### **Reset All Controllers (Control #121)**

I valori dei seguenti controller vengono riportati ai valori di default.

CONTROLLER	VALORE
Pitch Bend Change	0 (centro)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancella il numero Portamento source key
RPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano
NRPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano

### **All Notes Off (Control #123)**

Elimina tutte le note attualmente "on" per il canale specificato.

Tuttavia, se Hold1 o Sostenuto sono attivi, le note continueranno a suonare fino alla loro esclusione.

### **Mono (Control #126)**

Svolge la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off, e se il terzo byte (numero mono) rientra nella gamma 0 - 16, imposta il canale corrispondente sul modo Mono (Mode 4 : m = 1).

### **Poly (Control #127)**

Svolge la stessa funzione di quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off e imposta il canale corrispondente sul modo Poly.

### ■ **Program Change**

Messaggi che determinano quale voce selezionare per ciascuna Parte. Con una combinazione di Bank Select, potete selezionare non solo i numeri delle voci base, ma anche i numeri del banco variation voice.

### ■ **Pitch Bend**

I messaggi Pitch Bend sono messaggi continui del controller che consentono di innalzare o abbassare di una certa entità e per un tempo determinato il pitch delle note designate.

### ■ **Channel Aftertouch**

Messaggi che consentono di controllare i suoni mediante la pressione esercitata sui tasti dopo la pressione iniziale, per l'intero canale.

L'S08 non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia, l'S08 risponde in modo appropriato a questi dati quando li riceve da un dispositivo esterno.

### ■ **Polyphonic Aftertouch**

Messaggi che consentono di controllare i suoni mediante la pressione esercitata sui tasti dopo la pressione iniziale, singolarmente per ciascun tasto.

L'S08 non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia, l'S08 risponde in modo appropriato a questi dati quando li riceve da un dispositivo esterno.

## MESSAGGI DI SISTEMA

I messaggi di sistema sono i dati relativi all'intero sistema del dispositivo.

### ■ Messaggi System Exclusive

I messaggi System Exclusive controllano le varie funzioni dell'S08, inclusi volume master e accordatura master, il modo del generatore di suono, il tipo di effetto e svariati altri parametri.

#### General MIDI (GM) System On

Quando viene ricevuto "General MIDI system on", il modo del generatore di suono diventa XG (Multi).

In questo caso, l'S08 riceverà i messaggi MIDI compatibili con GM System Level 1, e di conseguenza non riceverà i messaggi NRPN e Bank Select.

#### F0 7E 7F 09 01 F7 (esadecimale)

**NOTE** Accertatevi che l'intervallo tra questo messaggio e i primi dati di nota corrisponda almeno ad una nota da un quarto o che sia più lungo.

#### GM2 System On

Quando viene ricevuto un messaggio "GM2 System on", il modo del generatore di suono diventa XG (Multi). In questo caso, l'S08 riceverà i messaggi MIDI compatibili con GM System Level 2.

#### F0 7E 7F 09 03 F7 (esadecimale)

**NOTE** Accertatevi che l'intervallo tra questo messaggio e i primi dati di nota corrisponda almeno ad una nota da un quarto o che sia più lungo.

#### GM System Off

Quando viene ricevuto un messaggio "GM System off", il modo del generatore di suono passa ad un modo diverso da GM/GM2. L'S08 si comporta come quando viene ricevuto un messaggio "XG System on".

#### F0 7E 7F 09 02 F7 (esadecimale)

**NOTE** Accertatevi che l'intervallo tra questo messaggio e i primi dati di nota corrisponda almeno ad una nota da un quarto o che sia più lungo.

#### Master Volume

Quando viene ricevuto, il Volume MSB diventerà effettivo per i parametri di sistema.

#### F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (esadecimale)

\* mm(MSB) = valore di volume appropriato, ll(LSB) = ignorato

#### XG System On

Quando vengono ricevuti questi dati, l'S08 commuterà sul modo XG (Multi) e tutti i parametri verranno inizializzati di conseguenza; i messaggi XG-compatibili come i messaggi NRPN e Bank Select possono essere ricevuti.

#### F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (Hexadecimal)

\*n = numero di dispositivo (impostato normalmente su "0")

**NOTE** Accertatevi che l'intervallo tra questo messaggio e i primi dati di nota corrisponda almeno ad una nota da un quarto o che sia più lungo.

#### Multi Mode On

#### F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7 (esadecimale)

\*n = numero di dispositivo (impostato normalmente su "0")

**NOTE** In alcune condizioni operative l'S08 non risponde ai dati MIDI, ad esempio quando si usa la funzione Compare oppure nel modo Demo.

### ■ Messaggi System Realtime

#### Active Sensing (Receive only)

Una volta che FEH (Active Sensing) è stato ricevuto, se non vengono ricevuti altri dati MIDI per un intervallo superiore a circa 300msec, l'S08 si comporterà come quando vengono ricevuti i messaggi All Sounds Off, All Notes Off e Reset All Controllers, e tornerà in una condizione in cui FEH non è monitorato.

**NOTE** Fate riferimento a MIDI Data Format nella pubblicazione separata "Data List" per ulteriori informazioni sui vari dettagli.

# Messaggi del display

Messaggio	Significato
<b>Operazioni relative al Sequencer o playback di Standard MIDI File</b>	
<b>!Can'tOpen</b>	Impossibile trovare il tipo di file specificato.
<b>!Can'tPlay</b>	Impossibile suonare il sequencer in queste condizioni operative.
<b>!IllgFile</b>	L'SMF (Standard MIDI File) specificato non può essere utilizzato dall'S08.
<b>!No SMF</b>	SMF non trovato sulla card.
<b>!Not Frmt0</b>	Il formato SMF (1) non è supportato dall'S08 (pagina 51).
<b>!Not SMF</b>	Impossibile suonare il tipo di file specificato (pagina 51).
<b>!IllgSMF*</b>	Si è verificato un errore (diverso da quelli descritti sopra) nella lettura dell'SMF.
<b>Operazioni relative alla Card</b>	
<b>!Bad File</b>	I dati nel file sono danneggiati e non possono essere usati.
<b>!Can'tOpen</b>	Si è verificato un errore durante la lettura da Memory card.
<b>!Card Full</b>	Non c'è memoria disponibile sulla Memory Card.
<b>!FileHdErr</b>	Formato del File non riconosciuto.
<b>File None</b>	Impossibile trovare il tipo di file specificato.
<b>!Format</b>	Si è verificato un errore durante la formattazione della card. Formattate di nuovo la card.
<b>!Mount Err</b>	Si è verificato un errore durante il montaggio della Memory Card.
<b>!No Card</b>	La Memory Card non è stata inserita, o è stata inserita una card incompatibile (tipo 5V).
<b>!No Name</b>	Specificate il nome del file.
<b>!OVER 256</b>	Non possono essere creati altri file.
<b>OverWrite</b>	È già memorizzato un file con lo stesso nome. Volete sostituirlo con quello più recente?
<b>!Protected</b>	La Memory Card ha la protezione da scrittura attivata.
<b>!Read Only</b>	Il file è del tipo di sola lettura e non può essere cancellato, rinominato o sovrascritto.
<b>!SameName</b>	Esiste già un file con lo stesso nome.
<b>!TooMany</b>	È stato superato il numero massimo di file visualizzati (100).
<b>!Write Err</b>	Si è verificato un errore durante la scrittura su Memory card.
<b>Altri</b>	
<b>!BatteryLo</b>	La batteria della memoria di backup è scarica; il backup non può essere effettuato. Memorizzate i dati necessari su Memory Card oppure su un dispositivo di memorizzazione dati MIDI, come il MIDI Data Filer MDF3 Yamaha, e fate sostituire la batteria dal vostro rivenditore o da personale tecnico Yamaha qualificato.
<b>!Buff Full</b>	Impossibile elaborare i dati MIDI perché sono stati ricevuti contemporaneamente troppi dati.
<b>Bulk Rx...</b>	Dati a blocchi MIDI (MIDI Bulk) in fase di ricezione.
<b>Bulk Tx...</b>	Dati a blocchi MIDI (MIDI Bulk) in fase di trasmissione.
<b>!Checksum</b>	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati a blocchi.
<b>Completed!</b>	L'operazione è stata completata.
<b>!DeviceNum</b>	I dati a blocchi non possono essere trasmessi/ricevuti perché il numero di dispositivo non corrisponde o è impostato su "off".
<b>Executing</b>	L'operazione è in corso.
<b>!MIDI Data</b>	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati MIDI.
<b>Sure?</b>	Conferma finale.

# Inconvenienti e rimedi

Le pagine seguenti contengono suggerimenti per affrontare eventuali inconvenienti e l'indicazione delle pagine di riferimento per alcuni dei problemi più comuni. La maggior parte dei problemi potrebbe derivare da impostazioni sbagliate. Prima di richiedere l'intervento dell'assistenza tecnica, leggete i suggerimenti riportati in questa sezione per verificare se riuscite a individuare la causa del problema e risolverlo.

In particolare, quando non riuscite a ottenere suoni dall'S08, controllate i punti seguenti:

- 1 Collegare le cuffie per verificare se l'S08 produce suono in modo corretto. Se riuscite a sentire il suono nelle cuffie, ma non dal sistema audio collegato, si può presumere che il problema riguardi i collegamenti via cavo con il sistema audio.
  - 2 Se con le cuffie non riuscite a sentire alcun suono, provate a selezionare Voci o Multi diversi per vedere se il problema persiste. Se selezionando un'altra Voce o un altro Multi la situazione si risolve, si può presumere che le impostazioni della Voce o del Multi originale fossero la causa del problema.
- NOTE** Quando le impostazioni dei dati di song, come volume o espressione (pagina 73), causano una diminuzione del volume, questo verrà riportato al livello originale quando selezionate una Voce o un Multi differente.
- 3 Se il problema persiste anche dopo aver cambiato la Voce o il Multi, controllate l'impostazione del volume generale (master volume) dell'S08. Aumentate il volume usando il controllo a scorrimento o slider VOLUME e, se è collegato un controller a pedale, premetelo fino a fine corsa.
  - 4 Se non ottenete alcun suono anche dopo lo step 3, il problema potrebbe riguardare le impostazioni globali dell'S08 (UTILITY/CONTROLLER), le impostazioni di uno dei dispositivi MIDI collegati e/o il cavo MIDI di collegamento.

## Assenza di suono.

### Impostazioni relative al Volume

- Il volume è impostato correttamente? (Pagine 11 e 12)
- Con l'S08, se al jack FOOT CONTROLLER è collegato un controller a pedale per il controllo del volume/espressione, verificate se esso è stato premuto completamente. (Pagina 15)

### Impostazioni relative alla Voce e al Multi

- I seguenti parametri "Volume" o "Level" sono stati impostati correttamente?
  - Voice Element Edit "Level" (Pagina 59)
  - Voice Key Edit "Level" (Pagina 62)
  - Voice Common Edit "Total Vol" (Pagina 58)
  - Voice Common Edit "Total Lvl" (Pagina 58)
  - Multi Part Edit "Volume" (Pagina 64)
  - Multi Common Edit "Total Vol" (Pagina 63)
- Ci sono Parti o Elementi esclusi? (Pagina 41)
- "Element Sw" è impostato su off? (Pagina 59)
- I filtri sono stati impostati in modo che quasi tutti i suoni siano esclusi? (Pagine 60, 62, 64)
- I parametri degli effetti sono stati impostati correttamente? (Pagine 59, 63)
- Il tipo di effetto è stato impostato non su "No Effect"? (Pagina 63)
- I parametri Velocity Sensitivity sono stati impostati adeguatamente? (Pagine 58 e 64)
- I parametri Note Limit (Part/Voice) e Velocity Limit sono stati impostati in modo opportuno? (Pagine 59 e 64)
  - Se Note/Velocity Limit Low è impostato su un valore superiore a Note/Velocity Limit High, non viene prodotto alcun suono.

### Impostazioni relative alle impostazioni generali dell'S08 (UTILITY)

- I canali di ricezione MIDI sono stati impostati correttamente? (Pagina 64)
- Local switch è stato impostato su off? (Pagina 67)
- Il parametro Hose Select nel modo Utility è stato impostato in modo opportuno? (Pagine da 13 a 15)
- Sono attivi il modo Demo (pagina 16) o la funzione Compare (pagina 41)? Quando lo sono, i dati MIDI in ingresso vengono ignorati.

## **Impostazioni relative ai dati di Song e ai dispositivi MIDI collegati**

- Quando suonate i Multi usando un sequencer MIDI, sono stati impostati correttamente i canali di trasmissione per ciascuna traccia del sequencer e i canali di ricezione per ciascuna Parte nel Multi? (Pagina 64)
- “MIDI Echo” o “MIDI Thru” del computer sono stati impostati nel modo appropriato? (Pagina 15)
- Quando effettuate il playback di una song usando un sequencer MIDI, avete impostato nel modo appropriato i parametri relativi al volume e all’espressione (pagina 73)?

## **Problemi di cavo e di collegamento**

- L’attrezzatura audio è stata collegata correttamente? (Pagina 13)
- Il cavo MIDI è intatto e collegato in modo appropriato? (Pagine 13, 14, 15, 81)

## **Il suono è distorto.**

.....

- Gli effetti sono stati impostati nel modo appropriato? (Pagine 46, 58 e 63)
- Il volume è impostato ad un livello troppo alto? (Pagine 11 e 12)

## **Il suono è troppo attenuato.**

.....

- Il volume MIDI o l’espressione MIDI (pagina 73) sono impostati ad un livello troppo basso?
- La frequenza di taglio del filtro è stata impostata ad un livello troppo basso? (Pagine 60, 62, 64)

## **Il pitch è sbagliato.**

.....

- Il parametro Master Tune nel modo Utility è stato impostato correttamente? (Pagina 66)
- Il parametro KbdTrans nel modo Controller è stato impostato correttamente? (Pagina 67)
- Il pitch relativo ai parametri nel menù PITCH è stato impostato in modo appropriato? (Pagina 59)
- Pitch Modulation Depth nella videata LFO (modo Voice Edit) è stato impostato ad un livello troppo alto? (Pagina 61)
- Per Parti o Voci, il parametro Note Shift è stato impostato su un valore diverso da 0? (Pagine 59 e 64)
- Il parametro Detune per ciascuna Parte o Voce è stato impostato su un valore diverso da 0? (Pagine 59 e 64)

## **Il suono è incompleto ed intermittente.**

.....

- La polifonia massima è stata superata? (Pagina 17)

## **Suona una sola nota per volta.**

.....

- Il parametro Mono/Poly è stato impostato su “mono”? (Pagine 58 e 64)

## **Gli effetti non vengono applicati.**

.....

- V EfBypass (Voice Effect Bypass) è stato impostato su off? (Pagina 67)
- Nel caso di un Multi, Var Send in Part Edit è stato impostato su off o su un valore troppo vicino a 0? (Pagina 65)
- Il tipo di effetto è regolato su un’impostazione “Thru” o “No Effect” ? (Pagina 63)
- Nel caso di un Multi, le Parti Insertion Effect sono state specificate? (Pagina 65)

## **Le modifiche effettuate per Scaling Sensitivity, Velocity Sensitivity e Scale (del parametro per l’impostazione del Pan) della Voice non hanno effetto.**

.....

- Sensitivity è stato impostato ad un livello troppo basso? (Pagina 39)
- Secondo la voce selezionata o le impostazioni dei parametri relativi, le modifiche apportate a questi parametri potrebbero avere effetti lievi o impercettibili.

## **Impossibile trovare la Drum Voice.**

.....

- Le voci Drum vengono selezionate in modo diverso dalle voci Normal. (Pagina 30)

## **Le modifiche effettuate per Drum Voice non hanno effetto.**

.....

- Il parametro Part Mode è stato impostato correttamente? (Pagina 22)

## **Impossibile suonare o editare i suoni drum voice assegnati ai tasti sotto A-1.**

.....

- Impostate Kbd Trans (CONTROLLER PAGE 4) su un valore negativo. (Pagina 67)

## **Non si può effettuare l'editing.**

.....

- La funzione Category Search è stata attivata? Se Category Search è attiva, il modo Edit Mode non può essere abilitato. (Pagina 31)
- Avete selezionato una forma d'onda o Wave (da 001 a 029, e 521) le cui impostazioni di parametro sono fisse? (Pagine 59 e 68)
- Sono attivi il modo Utility o il modo Controller?
- Per il modo Voice, state tentando di effettuare l'editing? Ricordate che le impostazioni degli effetti Chorus e Reverb sono fisse per le Voci e non possono essere modificate. (Pagina 46)

## **Usando un controller o l'LFO, l'effetto viene applicato a parametri non desiderati o inaspettati.**

.....

- Vari parametri possono essere simultaneamente assegnati e controllati dalla rotella modulation, Assignable Controller 1 ed LFO. Per i parametri che non desiderate controllare, impostate su "0" la profondità. (Pagina 37)

## **Impossibile ricevere dati a blocchi.**

.....

- Quando usate "Voice Editor for S08", avete impostato un Dump Interval sufficiente? Dump Interval nella finestra di dialogo Voice Editor Setup deve essere impostato su 10ms o su un valore maggiore.
- Il parametro Device Number è stato impostato correttamente? Quando ricevete i dati con la funzione Bulk Dump dell'S08, dovete impostare l'S08 sullo stesso numero di dispositivo specificato sul dispositivo trasmittente. (Pagina 66)
- Il parametro Host Select nel modo Utility è stato impostato in modo appropriato? (Pagine da 13 a 15)

## **Impossibile ricevere o rispondere in modo appropriato ai dati provenienti dal dispositivo collegato.**

.....

- Il parametro Host Select nel modo Utility è stato impostato in modo appropriato? (Pagine da 13 a 15)
- Sono attivi il modo Demo (pagina 16) o la funzione Compare (pagina 41)? Quando lo sono, i dati MIDI in ingresso vengono ignorati.
- Il cavo MIDI è integro e collegato in modo appropriato?



## **Verifica del cavo MIDI**

Ecco un modo rapido per accertarvi che il cavo MIDI conduca i segnali nel modo appropriato.

**NOTE** Prima di procedere, impostate l'S08 sul modo Voice e assicuratevi che il suono dell'S08 venga emesso in modo appropriato quando suonate la tastiera.

- 1 Disabilitate il controllo della tastiera sul generatore di suono impostando Local Sw (PAGINA o PAGE 12 nel modo Utility) su "off". In questa condizione, se suonate la tastiera non viene prodotto alcun suono. (Pagina 67)
- 2 Collegate direttamente il cavo MIDI in questione — un'estremità al terminale MIDI IN dell'S08, l'altro al terminale MIDI OUT. In questo modo si genera un "loop" MIDI esterno indirizzando la tastiera dell'S08 al suo generatore di suono, mediante il cavo MIDI (e non mediante Local Switch).
- 3 Impostate su "MIDI" il parametro Host Select nel modo Utility. (PAGINA 13)
- 4 Impostate su "omni" (tutti i canali) il parametro Receive Channel (PAGINA 3 nel modo Utility). Questo consente alla Voice di rispondere ai dati MIDI in ingresso, prescindendo dall'impostazione MIDI Transmit Channel per la tastiera.
- 5 Suonate la tastiera. Se avete effettuato correttamente le impostazioni precedenti e sentite la Voce, il cavo MIDI è integro.

**NOTE** Ricordate che il cavo o i collegamenti potrebbero essere difettosi anche se sentite il suono — specialmente se questo risulta intermittente o "tagliato".

**NOTE** Dopo questo controllo, accertatevi di reimpostare su "on" Local Sw (PAGINA 12 nel modo Utility), se necessario. Se lo lasciate su "off", la tastiera dell'S08 non potrà controllare i propri suoni.

## **Impossibile eseguire il playback o bloccare una song anche premendo il pulsante [PLAY/STOP].**

- Una song SMF (Standard MIDI File) di formato 0 è stata assegnata al chain step? (Pagina 51)
- La song SMF (Standard MIDI File) assegnata al chain step ha l'estensione ".MID"? (Pagina 51)
- Il parametro Sync è stato impostato su "MIDI"? (Pagina 66) Normalmente, assicuratevi che Sync sia impostato su "Int", tranne quando usate l'S08 come MIDI "slave" in sincronizzazione con altri dispositivi.
- Il modo Sequence Play è attivo? Se l'S08 è impostato su un modo diverso da Sequence Play, il pulsante [PLAY/STOP] funziona come il pulsante [STORE].

## **Il playback di un file di song a volte si blocca temporaneamente.**

- Quando viene eseguito il playback di una song su Memory Card, la lettura dei dati dalla card e il playback della song sono simultanei. Se i dati di song sono troppi, il playback potrebbe rimanere indietro rispetto alla lettura dei dati. In questo caso, eliminate i dati non necessari dalle tracce dei file sul vostro software di sequenze o riducete leggermente la velocità di esecuzione del playback rispetto a quella normale.

## **I file su Memory Card non possono essere caricati/salvati/importati.**

- State cercando di caricare i file dalle sub-directory sulla Memory Card? L'S08 può gestire esclusivamente i file su root directory.
- La root directory della Memory Card contiene più di 100 file? Le Memory Card per l'S08 può gestire fino a 100 per: All File (tipi di file gestiti da Save/Load), All Voice File (tipi di file gestiti da Voice Editor for S08) e SMFs.
- Quando impostate un file con Macintosh Voice Editor for S08, aggiungete l'estensione ".S6V" al nome del file sul computer, quindi salvatelo sulla Memory Card.

## **I file su Memory Card non possono essere rinominati/eliminati.**

- Solo i tipi di file della designazione All File (tipi di file gestiti da Save/Load) possono essere usati per le funzioni Rename/Delete. Non è possibile assegnare un nuovo nome o eliminare All Voice File (tipi di file gestiti da Voice Editor for S08) e SMFs.

## **I file non possono essere trasferiti usando Card Filer.**

.....

- La capacità massima di una Memory Card è 128 MB. Accertatevi di usare Memory Card da 128 MB o meno.
- La velocità di accesso del computer al dispositivo di memoria potrebbe influenzare il trasferimento di file. In questo caso, potreste riuscire a risolvere la situazione eseguendo una o più delle seguenti operazioni:

**NOTE** Visitate il sito web del produttore dell' hard disk per i dettagli sull'aggiornamento del driver.

- Usate la funzione Defragmentation in System Tools per deframmentare l'hard disk.
- Aggiornate il driver per l'hard disk con una versione più veloce.
- Impostate per l'hard disk un modo caratterizzato da velocità superiore, ad esempio abilitando DMA.

### **Per Windows 98/98SE/Me:**

Control Panel → System → Device Manager → Disk drive o controller dell'Hard disk

### **Per Windows 2000/XP:**

Control Panel → System → Hardware → Device Manager

- Quando usate Card Filer con l'S08 collegato via USB al computer, assicuratevi che l'S08 sia collegato in modo appropriato al computer con un cavo USB, e impostate Thru On/Off di MIDI-USB Driver su "Off", seguendo la procedura sotto descritta:

### **Per Windows 98/98SE/Me:**

Dal pannello di controllo (Control panel), selezionate MIDI-USB Driver, quindi impostate su Off la casella Thru On/Off (nessun segno di spunta).

### **Per Macintosh:**

Dalla cartella Sistema, selezionate Pannelli di controllo (Control Panels), quindi da Yamaha USB MIDI Patch, impostate su Off la casella Thru On/Off (nessun segno di spunta).

- In alcuni casi Card Filer non può essere usato per creare directory (cartelle) sulla Memory Card. L'S08 può gestire solo i file contenuti nella directory più alta (root directory). Vi preghiamo di non usare la funzione di creazione directory (cartelle) di Card Filer.

## **Il nome della voce impostato dall'S08 non viene visualizzato correttamente su Voice Editor for S08.**

.....

- Tra i caratteri validi che possono essere usati per assegnare i nomi delle voci sull'S08, i caratteri "→" e "←" non possono essere visualizzati da Voice Editor for S08. Quando usate Voice Editor for S08, evitate di usare questi caratteri nell'assegnare un nome alle voci con l'S08.

## **Il computer si blocca quando usate USB.**

.....

- Il collegamento/scollegamento del cavo USB o l'accensione/spengimento possono far bloccare il funzionamento del computer o causare il malfunzionamento dell'S08. Fate attenzione a NON interrompere il collegamento USB o a non accendere/spengere nelle seguenti condizioni operative.

- Mentre l'S08 è in fase di riconoscimento del dispositivo o mentre carica il driver.
- Durante l'avvio o lo spegnimento del sistema operativo.
- Mentre il funzionamento del computer è sospeso (con controlli di risparmio energetico).
- Mentre è in fase di avvio un'applicazione MIDI.

- Il computer potrebbe inoltre bloccarsi e/o il funzionamento dell'S08 potrebbe interrompersi se:

- Accendete/spengnete, oppure collegate/scollegate il cavo troppo spesso.
- Accedete ad un modo di risparmio energetico durante la trasmissione di dati MIDI, e riprendete le operazioni.
- Scollegate/collegate il cavo mentre l'S08 è acceso.
- Accendete/spengnete l'S08, avviate il computer o installate software per il driver durante il trasferimento di una grande quantità di dati.

# Specifiche tecniche

<b>TASTIERA</b>	88 tasti con Initial Touch (tastiera bilanciata Hammer Effect)		
<b>GENERATORE DI SUONO</b>	AWM2		
<b>POLIFONIA</b>	64 note		
<b>MULTITIMBRICITÀ</b>	16		
<b>WAVE</b>	521 forme d'onda		
<b>VOCI</b>	Voci Normal	Preset	128
		User	128
		GM2/XG	493
	Voci Drum	User	2
		GM2/XG	29 (incluse 8 voci originali)
<b>MULTI</b>		User	32
<b>EFFETTI</b>	Reverb		17
	Chorus		17
	Variation		54
<b>SEQUENCE PLAY</b>	SMF Format 0 (solo esecuzione diretta)		
<b>MEMORIA ESTERNA</b>	SmartMedia™ (3.3V)		
	* Possono essere usati fino a 128MB.		
<b>CONTROLLI</b>	STANDBY/ON, VOLUME, rotella Pitch Bend, rotella Modulation, 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, tastiera numerica, ENTER, dial dei dati (N.d.t.: è un controllo continuo bidirezionale)		
<b>CONNETTORI E TERMINALI</b>	PHONES (Stereo Phone), OUTPUT (Phone): L (MONO)/R, DC IN, FOOT CONTROLLER, FOOT SWITCH, MIDI IN/OUT/THRU, USB, slot per Card		
<b>DISPLAY</b>	LCD (retroilluminato)		
<b>ALIMENTAZIONE</b>	Alimentatore a CA PA-5C Yamaha (incluso)*		
	* Potrebbe non essere incluso nella vostra zona. Vi preghiamo di verificare con il vostro rivenditore.		
<b>ASSORBIMENTO DI POTENZA</b>	8W		
<b>MASSIMO LIVELLO DI USCITA</b>	OUTPUT: $+9 \pm 2\text{dBm}$ (10 k $\Omega$ ), PHONES: $+0 \pm 2\text{dBm}$ (33 $\Omega$ )		
<b>DIMENSIONI</b>	1323 (Larghezza) x 389 (Profondità) x 159 (Altezza) mm		
<b>PESO</b>	19.8 kg		

Le specifiche tecniche e le descrizioni contenute in questo manuale di istruzioni hanno scopo puramente informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti o le specifiche tecniche in qualsiasi momento senza preavviso. Poiché le specifiche tecniche, l'attrezzatura o le opzioni potrebbero non essere le stesse in tutte le aree, vi preghiamo di verificare con il vostro rivenditore.

# Indice analitico

## Simboli

[◀]/[▶], pulsanti	11, 26
[▲]/[▼], pulsanti	11, 26
[+]/[-], pulsanti	11, 26

## A

AC1 (Assignable Controller 1)	37
AC1 AMod	58
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
Active Sensing (Receive only)	76
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
AEGLv1Ve	61
AEGReIR	61
AEGScISens	61
AEGSusL	61
Alimentazione	12
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
Attack Time (Control #073)	74

## B

Bank Select LSB (Control #032)	73
Bank Select MSB (Control #000)	73
Base, operazioni	24
Binary	72
BlkDmp	63
Brightness (Control #074)	74
Bulk Dump	63

## C

CANALE, MESSAGGI DI	73
Cancellazione di file su Memory Card (Del)	55
Card	67
Card Drive/Sequencer	17
Card Filer	56
[CATEGORY SEARCH/DRUM], pulsante	11
Cambiare il Tempo	52
Caricare i dati dell'S08 da Memory Card (Load)	54
Caricare i file salvati da Voice Editor for S08 su Memory Card. (Imprt)	55
Channel Aftertouch	75
Channel, messaggi del modo	75
Controllo del cavo MIDI	81
Cho Return	63
ChoEF	63

Chorus	46
Chorus (Reference)	62
Chorus Effect Type (Chorus Type MSB/LSB)	63
Chorus Pan	63
(Chorus Parameter 1-16 MSB/LSB)	63
(Chorus Parameters)	63
Chorus Return	63
Chorus Send	59
ChorusSend	59, 62
Common (Multi Edit)	63
Common (Voice Edit Drum)	62
Common (Voice Edit Normal)	58
Common Edit ed editing dei singoli elementi	41
Collegamenti	13
Collegamento dei controller	15
Collegamento ad altoparlanti stereo	13
Collegamento ad attrezzatura audio esterna	13
Collegamento ad attrezzatura MIDI esterna	13
Collegamento ad un Mixer	13
Collegamento ad un Personal Computer	14
Concatenato, playback	51
Control Change	73
Controller	17
Controller a pedale	38
Controller (Reference)	67
CONTROLLER (Common Controller)	42
CONTROLLER (Multi Edit)	65
CONTROLLER (Voice Edit Normal)	58
Controller e controllo MIDI esterno	37
Controllo di un dispositivo MIDI esterno con l'S08	13
Controllo di un altro dispositivo MIDI via MIDI THRU	14
Controllo dell'S08 da un dispositivo MIDI esterno	13
Copy Element/Copy Key	63
CpyCtl (Copy Controller)	49
CpyElm (Copy Element)/CpyKey (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, pulsanti	11
Data Entry LSB (Control #038)	73
Data Entry MSB (Control #006)	73
Data Increment (Control #096)	74
DC IN, terminale	11
[DEC/NO], pulsante	11
Decay Time (Control #075)	74
Decimali	72
Decrement (Control #097) for RPN	74
Del	67
Delete	67
Demo, playback delle	16
Demo Song, selezione	16
Dial dei dati	11, 27
Display, indicazioni del	25
Display, messaggi del	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
Effetti	17, 46
Effetti nel modo Multi	47
Effetti nel modo Voice	47
EG Attack	62
EG Attack Rate	62

EG Decay 1 Rate	62
EG Decay 2 Rate	62
EG Decay1	62
EG Decay2	62
EG Rate Scaling Sensitivity	60
Element (Voice Edit Drum)	62
Element (Voice Edit Normal)	59
Element Sw	59
Element Switch	59
Elemento	59
[ENTER], pulsante	11
Esecuzione dal vivo durante il playback di un file di Song	34
Esecuzione di un Job	48
Esempio di impostazioni effetti	46
[EXIT], pulsante	11
Expression (Control #011)	73

## F

Factory Set	67
Factory Set (ripristino default)	23
FactorySet	67
FC Transmit Control Number	67
FCTxCtlNo	67
FEG (Filter Envelope Generator)	43
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 Hold Rate	60
FEG InitL	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
FEGAtkVe	60
FEGDcy1L	60
FEGDcy1R	60
FEGDcy2R	60
FEGHoldR	60
FEGInitL	60
FEGOthVel	60
FEGReIL	60
FEGReIR	60
FEGScISens	60
FEGSusL	60
FILTER	43
FILTER (Voice Edit Drum)	62
FILTER (Voice Edit Normal)	60
Filter Cutoff Frequency	60, 62
Filter Cutoff Scaling Offset 1-4	60
Filter Cutoff Scaling BP 1-4	60
Filter Cutoff Scaling Flag	60
Filter Cutoff Scaling Sensitivity	60
Filter Resonance	60, 62
Filter Velocity Curve Sensitivity	60
Fixed Vel	67
Fixed Velocity	67
Flt BP1-4	60
Flt Of1-4	60
FltScIFlag	60
FltScISns	60
FltVelCrv	60
FOOT CONTROLLER, jack	11
Foot Switch	38
FOOT SWITCH, jack	11
Formato	67
Formattazione della Memory Card (Frmt)	55
Frmt	67
FS Transmit Control Number	67
FSTxCtlNo	67

## G

GENERAL (Common General) .....	42
GENERAL (Multi Edit) .....	63, 64
GENERAL (Voice Edit Drum) .....	62
GENERAL (Voice Edit Normal) .....	58
General MIDI (GM) System On .....	76
Generatore di suono .....	17
GM System Off .....	76
GM2 System On .....	76
[GM2/XG/(OTHER)], pulsante .....	11

## H

H (esadecimale) .....	72
Harmonic Content (Control #071) .....	73
Hold1 (Control #064) .....	73

## I

Immissione dati .....	27
Impiego dei controller .....	37
Impiego dei Job .....	48
Impiego del Foot Controller per controllare parametri .....	38
Impiego del modo Multi .....	32
Impiego della funzione Copy .....	48
Impiego della Memory Card .....	53
Impiego dell'interrutt. a pedale per avanzare tra programmi .....	38
Impiego dell'S08 come generatore di suono multitimbrico (Multi Edit) .....	33
Impiego di Voice Category Search .....	31
Import .....	67
Impostazione di Chain .....	51
Imprt .....	67
[INC/YES] e [DEC/NO], pulsanti .....	11, 27
Inconvenienti e rimedi .....	78
Informazioni su EG Rate e Time (modo Voice) .....	44
Informazioni su generatore di suono (AWM2) e forme d'onda (Wave) .....	17
Informazioni su MIDI .....	72
Init .....	63
Initialize .....	63
InitSeq (Initialize Sequence Chain) .....	52

## K

Kbd Trans .....	67
Key Assign .....	62
Key on Delay .....	61
Key On/Key Off .....	73
Keyboard Transpose .....	67
KeyonDelay .....	61

## L

Layer di due Voci (Parti) .....	35
LCD (Liquid Crystal Display) .....	11
Level .....	59, 62
Level Saling Sensitivity .....	61
Level Scaling BPI-4 .....	61
Level Scaling Flag .....	61
Level Scaling Offset 1-4 .....	61
LFO (Low Frequency Oscillator) .....	45
LFO (Low Frequency Oscillator) (Voice Edit Normal) .....	61
LFO AMod .....	61
LFO Amplitude modulation Depth .....	61
LFO Filter Modulation Depth .....	61
LFO Fmod .....	61
LFO Phase .....	61
LFO Phase Initialize .....	61
LFO Pitch modulation Depth .....	61
LFO PMod .....	61
LFO Speed .....	61
LFO Wave .....	61
Load .....	67
Local Switc .....	67
LSB (Control #098) .....	74
Lvl BPI-4 .....	61
Lvl Of1-4 .....	61
LvlScfFlag .....	61
LvlScfSens .....	61

## M

Main Volume (Control #007) .....	73
Massima polifonia .....	17
Master Volume .....	76
Memoria, struttura .....	20
Memory Card, slot .....	11
MIDI .....	72
MIDI CHANNEL .....	66
MIDI, canali .....	72
MIDI, canali (Informazioni su MIDI) .....	72
MIDI, collegamento .....	15
MIDI FILTER .....	66
MIDI IN/OUT/THRU, terminali .....	11
MIDI, messaggi trasmessi/ricevuti dall'S08 .....	73
MIDI SETUP .....	67
MIX .....	64
MODE, pulsanti .....	11
Modi, tabella dei .....	24
Modi .....	24
Modulation (Control #001) .....	73
MODULATION, rotella .....	11
Monitoraggio dell'elemento per l'editing (verifica struttura ed esclusione Voce) .....	42
Mono (Control #126) .....	75
Mono/Poly .....	58
Mono/Poly, Modo .....	58
MSB (Control #099) .....	74
Multi .....	21
Multi Edit .....	63
Multi Mode On .....	76
Multi Name (Multi Name 1-8/Voice Category) .....	63
[MUTE], pulsante .....	11
MW AMod .....	58
MW Filter Control .....	58
MW FltCt .....	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 VarCt .....	59, 64
MW Variation Control Depth .....	59, 64
MW/AC1/LFO, N. PAGINA Control Depth EDIT di .....	37
MWTxCtNo .....	67

## N

Name .....	58, 62, 63
Name (Name 1-8/Category) .....	62, 58
norm (Normal Voice) .....	22
Normal, voci .....	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) .....	74
NtLmt-L/H .....	59

## O

OrgKt .....	62
Original Kit .....	62
OSC(Oscillator)/MIX (Voice Edit Drum) .....	62
OSC(Oscillator)/MIX (Voice Edit Normal) .....	59
OSC/MIX (Oscillator/Mix) .....	42
OUTPUT L/MONO e R, jack .....	11

## P

Pan .....	59, 62
Pan (Control #010) .....	73
Pannello superiore .....	11
Panoramica dell'S08 .....	16
Parametri, tabella dei .....	18
Parameter Type, elenco .....	11
Part Mode, impostazione (MULTI PART EDIT PAGE9) .....	22
[PART/ELEMENT/KEY], pulsante .....	11
PB Range .....	58
PchScfCN .....	59
PchScfSns .....	59
PEG (Pitch Envelope Generator) .....	43
PEG Attack Level .....	59
PEG Attack Rate .....	59

PEG Decay 1 Level .....	59
PEG Decay 1 Rate .....	59
PEG Decay 2 Rate .....	59
PEG Initil Level .....	59
PEG Level Velocity Sensitivity .....	60
PEG Rate Scaling Center Note .....	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
PEGReL .....	59
PEGReR .....	59
PEGRTVel .....	60
PEGSclCN .....	60
PEGSclSns .....	60
PEGSusL .....	59
PHONES jack .....	11
PITCH .....	43
PITCH (Voice Edit Drum) .....	62
PITCH (Voice Edit Normal) .....	59
Pitch Bend .....	75
Pitch Bend, gamma .....	58
PITCH bend, rotella .....	11
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
PitchCors .....	62
PitchFine .....	62
PLFO Fade .....	61
PLFODelay .....	61
Poly (Control #127) .....	75
Polyphonic Aftertouch .....	75
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
Presentazione di Voice/Element/Multi .....	21
[PRESET/(DRUM/PERC)], pulsante .....	11
Procedura di accensione .....	12
Program Change .....	75

## R

Receive Note Off .....	62
Receive Note On .....	62
Registrazione e Playback usando un sequencer MIDI esterno .....	14
Release Time (Control #072) .....	74
Renam .....	67
Rename .....	67
Renaming the Files (Renam) .....	55
Reset All Controllers (Control #121) .....	75
ripristino (inizializzazione) impostazioni di default parametri di un Multi .....	48
Resonance .....	60, 62
Resonance Velocity Sensitivity .....	60
ResoVel .....	60
Rev Return .....	63
RevEF .....	63
Reverb .....	46
Reverb Effect Type (Reverb Type MSB/LSB) .....	63
Reverb Pan .....	63
(Reverb Parameter 1-16 MSB/LSB) .....	63
(Reverb Parameters) .....	63
Reverb Return .....	63
Reverb Send .....	58, 62
ReverbSend .....	58, 62
Rotelle Pitch Bend e Modulation .....	37
RPN (Registered Parameter Number) .....	75
LSB (Control #100) .....	75
RPN (Registered Parameter Number) .....	75
MSB (Control #101) .....	75
RxNote On .....	62
RxNoteOff .....	62

## S

Salvataggio dati su dispositivo esterno (Bulk Dump) ..	49
Salvataggio delle impostazioni dell'S08 su dispositivo esterno (Bulk Dump Send) .....	36
Salvataggio dati dell'S08 su Memory Card (Save) .....	54
Salvataggio delle impostazioni (Store).....	50
Save .....	67
Selezione banchi GM2/XG.....	31
Selezione di una videata .....	26
Selezione di un modo .....	24
Selezione mediante dial dei dati .....	30
Selezione mediante tastiera numerica e pulsante [ENTER].....	30
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
SISTEMA, MESSAGGI DI .....	76
Slider.....	11
SndCho → Rev .....	63
SndCho→Rev .....	59
SndVar → Cho .....	64
SndVar → Rev.....	64
Soft Pedal (Control #067).....	73
Song, Playback delle.....	51
Sostenuto (Control #066).....	73
Specifiche tecniche .....	83
STANDBY/ON, interruttore .....	11
Suddivisione della tastiera — impostazione delle sezioni Upper e Lower .....	34
Suonare le Song .....	51
Suonare le Voci .....	29
Suonare nel modo Multi .....	32
System e Insertion, effetti .....	46
System Exclusive, messaggi.....	76
System Realtime, messaggi .....	76

## T

Tastiera numerica .....	11
Tastiera numerica, pulsante [ENTER].....	28
TG (Tone Generator) .....	66
Tipi di parametri (Absolute e Relative).....	28
TONE.....	64
Total Level .....	58
Total Lvl .....	58
Total Vol.....	58, 63
Total Volume.....	58, 63
Touch Sensitivity .....	57
Transpose.....	63
Trattamento delle Memory Card (SmartMedia™) .....	53

## U

USB, collegamento .....	14
USB, terminale .....	11
[USER/(SE)], pulsante.....	11
Utility Job .....	67

## V

V EfBypass .....	67
Var Pan .....	63
Var Return .....	63
VarConnect.....	63
VarEF .....	59, 63
Variation .....	46
Variation Connecton.....	63
Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB) .....	59, 63
Variation, effetti .....	46
Variation Pan .....	63
(Variation Parameter 1-10 MSB/LSB).....	63
(Variation Parameter 1-5,10 MSB/LSB).....	59
(Variation Parameters).....	59, 63
Variation Return .....	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
Vibrato Delay Time (Control #078) .....	74
Vibrato Depth (Control #077) .....	74
Vibrato Rate (Control #075).....	74
VOICE.....	64
Voice ed Elementi .....	21
Voice Edit .....	40
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/File, impostazione del nome (immissione caratteri) .....	50
Voice e Multi.....	20
[VOLUME], controllo a scorrimento .....	11

## W

Wave Number.....	59
(Wave Number).....	59

## X

XG System On.....	76
-------------------	----

Fotocopia questa pagina. Compila e rispedisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.  
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI  
V.le ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)**

**PER INFORMAZIONI TECNICHE:  
YAMAHA-LINE da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,  
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero  
02/93577268**

**... SE TROVATE OCCUPATO... INVIATE UN FAX AL NUMERO:  
02/93572119**

**... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E-MAIL):  
yline@eu.post.yamaha.co.jp**

-----  
Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_

Ditta/Ente \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Strumento acquistato \_\_\_\_\_

Nome rivenditore \_\_\_\_\_ Data acquisto \_\_\_\_\_

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

- Poter ricevere depliant di nuovi prodotti
- Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti

Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.

Data \_\_\_\_\_ **FIRMA** \_\_\_\_\_



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: [yline@eu.post.yamaha.co.jp](mailto:yline@eu.post.yamaha.co.jp)

YAMAHA Line:

da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30

Tel. 02/93577268 - Telefax 02/93572119