

MUSIC SYNTHESIZER

S03

MANUALE DI ISTRUZIONI



 **YAMAHA**
MUSIC SYNTHESIZER

S03

 **YAMAHA**

GENERAL  **XG**

SEZIONE 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. Disfatevi 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

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

* Vi preghiamo di conservare queste precauzioni in un posto 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, corto circuito, danni, incendio o altri pericoli. Queste precauzioni non sono esaustive:

- Non aprite lo strumento né tentate di disassemblare i componenti interni o di modificarli in alcun modo. Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Se vi sembra che l'apparecchio non funzioni correttamente, smettete immediatamente di utilizzarlo e fatelo controllare da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- 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 possano penetrare in qualsiasi apertura.
- Se il cavo di alimentazione o la spina viene in qualche modo danneggiato, o se vi è un'improvvisa perdita di suono durante l'impiego dello strumento oppure se si manifesta cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spgnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Usate soltanto l'alimentatore specificato (PA-3B o equivalente raccomandato dalla Yamaha). L'impiego di un alimentatore non adatto può provocare danni allo strumento e surriscaldamento.
- Prima di pulire lo strumento, staccate sempre la spina dalla presa di corrente. Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.



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:

- Evitate di posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore come radiatori, caloriferi e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo in un luogo dove qualcuno lo possa calpestare.
 - Quando estraete una spina dalla presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo. In caso contrario potreste danneggiare il cavo.
 - Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure potreste anche causare surriscaldamento nella presa.
 - Estraiete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
 - Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostate i livelli di volume al minimo. Accertatevi inoltre di impostare sul livello minimo il volume di tutti i componenti e di regolarne gradualmente (mentre suonate) i controlli fino ad ottenere il livello di ascolto desiderato.
 - 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 altri apparecchi elettrici come televisori, radio o altoparlanti, poiché ciò può causare un'interferenza tale da compromettere il regolare funzionamento degli altri apparecchi.
 - Non posizionate lo strumento in un luogo instabile dove può cadere.
 - Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.
 - Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non usate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche. Inoltre, non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica o di vinile, poiché essi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
 - Non appoggiatevi sullo strumento, né posizionate oggetti pesanti, facendo attenzione inoltre a non esercitare una forza eccessiva sui pulsanti, sugli interruttori o sulle prese.
 - Utilizzate esclusivamente il supporto specificato. Quando fissate il supporto o il rack, usate solo le viti fornite. In caso contrario rischiereste di causare danni ai componenti interni o la caduta dello strumento.
 - Non utilizzate lo strumento ad un livello di volume eccessivamente alto per un periodo eccessivamente lungo, perché ciò potrebbe causarvi una perdita permanente dell'udito. Se accusate una diminuzione dell'udito o altri disturbi (fischi e altri rumori nell'orecchio) consultate un medico.
- #### ■ SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA DI BACKUP
- Lo strumento contiene una batteria non ricaricabile per il backup interno, che consente di conservare i dati in memoria anche dopo lo spegnimento. Quando la batteria necessita di una sostituzione, appare sul display il messaggio "BatteryLo". In tal caso, salvate immediatamente i vostri dati (usando un dispositivo esterno quale il MIDI Data Filer MDF3 Yamaha, che utilizza floppy disk) e fate sostituire la batteria di backup da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
 - Non effettuate da soli la sostituzione della batteria di backup, per evitare il rischio di incidenti. Fate sostituire la batteria di backup solo da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
 - Tenete la batteria di backup fuori dalla portata dei bambini, per evitare che possa essere accidentalmente ingoiata. Se ciò accadesse, consultate immediatamente un medico.
- #### ■ SALVATAGGIO DEI DATI DELL'UTENTE
- Salvate tutti i dati su un dispositivo esterno quale il MIDI Data Filer MDF3 Yamaha, per evitare di perdere dati importanti a causa di un malfunzionamento o di un errore operativo dell'utilizzatore.
- 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, spgnetelo sempre.

Introduzione

Grazie per aver acquistato il sintetizzatore S03 Yamaha.

Per utilizzare appieno il vostro sintetizzatore, siete invitati a leggere attentamente questo manuale. Dopo averlo letto, conservatelo in un luogo sicuro per poterlo consultare all'occorrenza.

Contenuto dell'imballo

- Adattatore per CA PA-3B *
- CD-ROM
- Guida per l'installazione
- Manuale di istruzioni (questo)
- Data List

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

Il CD-ROM incluso

Il software applicativo per il vostro sintetizzatore è incluso in questo CD-ROM. L'applicazione Voice Editor vi consente di editare i suoni del vostro sintetizzatore mediante un'interfaccia utente grafica. Con il programma "XGworks lite" potete creare facilmente ed editare le vostre song su computer. Per i dettagli vedere la guida per l'installazione o il manuale on-line incluso nel software.



Non tentate mai di eseguire il playback della track1, in cui è contenuto il software applicativo, su un lettore CD audio. Potreste danneggiare il vostro udito e gli altoparlanti del lettore CD/audio.

Caratteristiche principali

- Voci dinamiche di qualità eccezionale – compresi molti suoni propri del top di gamma, l'S80 (pag. 18).
- Ampia varietà di effetti digitali di livello professionale (pag. 53).
- Funzione Category Search: per richiamare le Voci all'interno del gruppo di strumenti desiderato (pag.35).
- 480 Voci normal e 20 Voci drum, tutte XG compatibili – oltre alle voci Preset e User (pag. 25).
- Ampie e dettagliate caratteristiche di editing per la personalizzazione delle Voci (pag. 70).
- Comodo terminale TO HOST per il collegamento diretto e semplice con un computer – basta un solo cavo (pag. 13).
- Software di sequencing Xgworks lite incluso: per creare e rieseguire facilmente le vostre song sul computer.



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 di qualsiasi generatore di suono GM compatibile, prescindendo dal produttore o dal modello. I generatori e i dati di song che supportano il "GM System Level 1" 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 software (song) commerciale su macchine con il logo XG vi offre la massima soddisfazione musicale, per un ascolto professionale che include un'illimitata espansione delle voci e di effetti.

A proposito di questo manuale

Questo manuale è diviso fondamentalmente in due sezioni:

■ Sezione Base (Pagina 8)

Spiega come iniziare ad operare con l'S03, la sua struttura globale, e come utilizzarne le funzioni e le caratteristiche principali.

■ Sezione di Riferimento (Pagina 55)

Spiega i parametri dei vari Modi dell'S03.

A proposito dei riferimenti "Pagina xx" contenuti in questo manuale, per convenzione:

PAGINA xx ..Si riferisce alla "pagina" del display LCD

pagina xxSi riferisce all'effettiva pagina del manuale.

Molte funzioni e parametri dell'S03 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 veloce cercare una funzione o un parametro.

Per distinguere i riferimenti fra pagine del display ed effettive pagine del manuale, abbiamo usato il maiuscolo per le pagine del display. Salvo diversa indicazione, il riferimento PAGINA 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 13 di display del modo selezionato.

Se una pagina di display contiene due o più parametri, usate i pulsanti [◀]/[▶] (pag. 30) per visualizzare i parametri disponibili. I parametri correlati, selezionati con i pulsanti [◀]/[▶] (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 alla tabella di pagina 20 (Prospetto delle funzioni) o alla Tabella dei parametri (pagina 22).

- La copiatura dei dati di sequenza musicali e/o i 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 sono solo a scopo istruttivo e potrebbero apparire leggermente diverse da quelle del vostro strumento.
- I nomi delle società e quelli dei prodotti in questo manuale di istruzioni sono marchi di commercio o marchi registrati delle rispettive società.

Sommario

Sezione base.....	8	Sezione di riferimento	55
Controlli & Connettori.....	8	Modo Multi.....	55
Pannello frontale	8	Multi Edit.....	55
Pannello posteriore.....	10	Common (Impostazioni di tutte le Parti)	56
Prima dell'uso	11	Part (Impostazioni di ciascuna Parte)	59
Alimentazione	11	Multi Job.....	67
Collegamenti	11	Esecuzione di un Job	67
Accensione.....	15	Multi Store.....	69
Playback delle Demo.....	16	Modo Voice.....	70
Panoramica dell'S03.....	17	Voice Edit	70
Controller	17	Voce Normal	70
Generatore di suono	17	Voci Drum	84
Effetti	18	Voice Job	87
I Modi operativi	19	Esecuzione di un Job	87
Prospetto delle Funzioni.....	20	Voice Store	89
Tabella dei Parametri.....	22	Modo Utility.....	90
Multi.....	24	Utility Job	92
Voci.....	25	Factory Set (ripristinare i valori di default della fabbrica) ...	92
Presentazione delle Voice/Wave.....	26	Modo MIDI.....	93
Wave	27	Appendice	95
Operazioni base.....	28	Informazioni MIDI	95
Selezione Modo	28	Messaggi sul Display	100
Selezione Videata.....	30	Inconvenienti e rimedi.....	101
Immissione dati	31	Specifiche tecniche	105
Suonare l'S03.....	33	Indice analitico	106
Suonare le Voci.....	33		
Impiego del Modo Multi.....	37		
Suonare nel Modo Multi	37		
Impiego dell'S03 come un generatore multitimbrico (Multi Edit)	38		
Esecuzione dal vivo in aggiunta al playback di un file di Song	40		
Split della tastiera — Impostazione sezione Upper e Lower per le voci	41		
Layer di due voci (Parti)	42		
Uso dei Controller	44		
Controllo Pitch Bend.....	44		
Controllo Modulation.....	44		
Foot Controller.....	45		
Interruttore a pedale	46		
Voice Edit.....	47		
Effetti.....	53		
Effetti nel Modo Voice	53		
Effetti nel Modo Multi	53		

Indice delle applicazioni

Questo indice utile e facile da usare è suddiviso in categorie generali per aiutarvi a trovare le informazioni su uno specifico argomento o funzione.

Ascolto/Playback

- Ascolto delle Demo.....Playback delle Demo (Pag. 16)
- Suonare le Voci.....(Pag. 33)
- Trovare le Voci all'interno di un gruppo di strumenti desiderato..... Impiego di Voice Category Search (Pag. 35)
- Esecuzione dal vivo in aggiunta al playback di un file di Song.....(Pag. 40)
- Split della tastiera — Impostazione sezione upper e lower per le voci
Nel modo Multi.....(Pag. 41)
- Nel modo Voice..... Note Limit (Pag. 73)
- Layer di due voci (Parti).....(Pag. 42)

Impiego dei controller

- Collegamento controller.....(Pag. 14)
- Impiego di un Foot Controller per controllare i parametri.....(Pag. 45)
- Impiego di un interruttore a pedale per procedere attraverso le Voci o i programmi Multi.....(Pag. 46)
- Mantenere la condizione/posizione del controller quando commutate tra le voci.....Controller Reset (Pag. 91)
- Impostazione del controller AC1 (Assignable Controller 1)..... Foot Controller (Pag. 45)
AC1 (Assignable Controller 1) (Pag. 66)

Copiatura

- Copiare le impostazioni di Voice Variation Effect nel modo Multi..... Copy Variation Effect (Pag. 68)
- Copiare le impostazioni del Controller del modo Voice nel modo Multi..... Copy Controller (Pag. 68)
- Copiare le regolazioni del parametro della Parte del Multi in fase di editing su un'altra Parte nello stesso Multi.....(Pag. 68)
- Copiare le regolazioni del parametro Element della voce in fase di editing su un altro Elemento nella stessa voce.....(Pag. 88)
- Effettuare il backup dei vostri dati S03.....Salvataggio delle impostazioni dell'S03 su un dispositivo esterno (Pag. 42)

Cambiamento del suono

- Editing di una Voce..... Voice Edit (Pag. 47)
- Struttura dell'effetto e flusso del segnale..... Effetti (Pag. 53)
- Dettagli sui parametri dei modi operativi..... Sezione di riferimento (Pag. 55)

Memorizzazione dei dati

- Salvare la Voce editata nella memoria interna (USER) dell'S03.....Voice Store (Pag. 89)
- Salvare il Multi editato nella memoria interna (USER) dell'S03.....Multi Store (Pag. 69)
- Salvare le impostazioni dell'S03 (Voice/Multi/MIDI/Utility) su un dispositivo esterno come un computer.....
..... Salvataggio delle impostazioni dell'S03 su un dispositivo esterno (Pag. 42)

Collegamento dell'S03 ad altri dispositivi

- Collegamento ad un computer..... Collegamento ad un Personal computer (Pag. 13)
- Impostazione di Local On/Off..... Local On/Off (Pag. 93)
- Impiego dell'S03 come un generatore multimedico.....(Pag. 38)
- Inviare i dati dell'S03 usando la funzione Bulk Dump.....Salvataggio delle impostazioni dell'S03 su un dispositivo esterno (Pag. 42)
- Editing delle voci usando un computer.....S03 Voice Editor Owner's Manual (PDF)
- Impiego del software di sequenze XGworks lite..... XGworks lite Owner's Manual (PDF)

Resettaggio dei parametri (Inizializzazione)

- Inizializzazione dei parametri Multi..... Initialize (Pag. 68)
- Inizializzazione dei parametri Voice..... Initialize (Pag. 68)
- Resettare l'S03 sulle sue impostazioni di default..... Factory Set (ripristinare i valori di default della fabbrica) (Pag. 92)

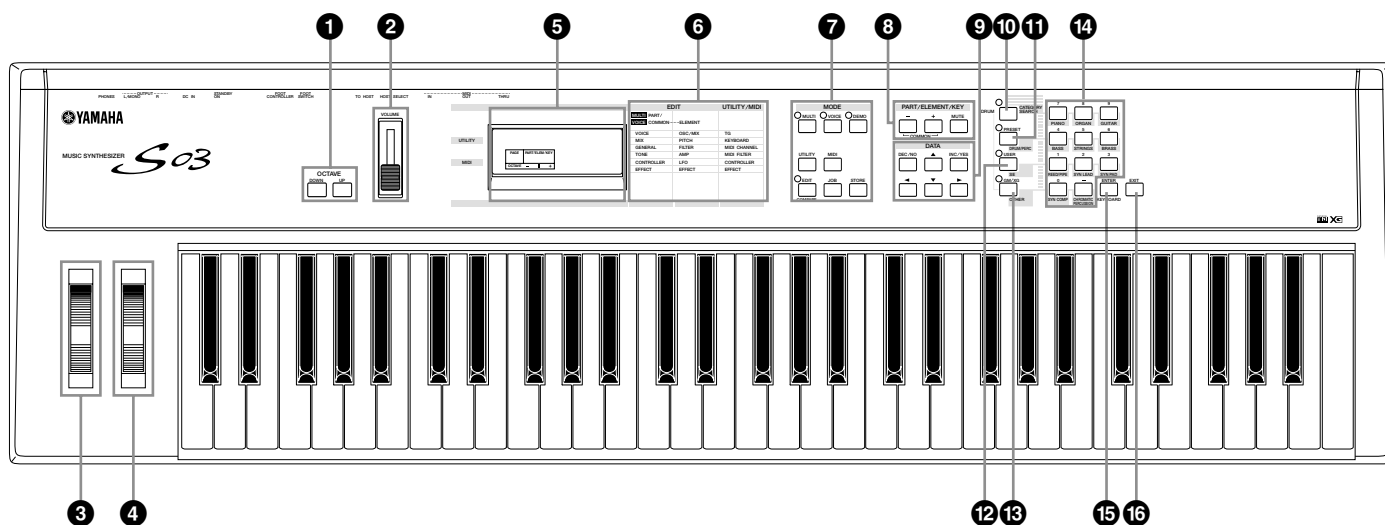
Soluzioni rapide

- Funzioni globali dell'S03..... Tabella delle Funzioni (Pag. 20)
- Struttura dei parametri dell'S03 e le PAGINE LCD..... Tabella dei Parametri (Pag. 22)
- Informazioni generali sulla MIDI..... Informazioni MIDI (Pag. 95)
- Significato dei messaggi sul display..... Messaggi sul Display (Pag. 100)
- Inconvenienti e rimedi.....(Pag. 101)

Sezione base

Controlli & connettori

Pannello frontale



1 Pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN] (pag. 36)

Premete uno di questi due pulsanti per innalzare o abbassare l'estensione delle note della tastiera (di ottava in ottava). Premendoli contemporaneamente, riorterrete la gamma di estensione normale (0).

2 Slider [VOLUME] (pag. 15)

Regola l'uscita del master volume alle prese OUTPUT L/R e PHONES. Spostate verso l'alto questo controllo scorrevole, se volete aumentare il livello di volume.

3 Controllo PITCH bend (pag. 44)

Controlla l'effetto pitch bend.

4 Controllo MODULATION (pag. 44)

Controlla l'effetto modulation. A questa rotella di controllo potete assegnare anche altri parametri e funzioni.

5 LCD (Liquid Crystal Display)

Questo display LCD retroilluminato mostra i messaggi e le informazioni sulle varie operazioni.

6 Elenco tipi dei parametri (pag. 30)

Seguite la freccia sull'LCD lungo la colonna appropriata dell'elenco: la freccia indica il tipo di parametro selezionato in quel momento.

7 Pulsanti MODE (pag. 19)

Premete questi pulsanti per selezionare uno dei Modi Multi, Voice, Utility o un altro.

8 [Pulsanti PART/ELEMENT/KEY]

Questi pulsanti vengono usati per selezionare Parti/Elementi/ Tasti Drum nel Modo Multi Edit o Voice Edit.

8-1 Pulsanti [+]/[-] (pag. 30)

Nel Modo Multi, questi pulsanti selezionano le Parti da 1 a 16. Nel Modo Multi Part Edit, premete entrambi i pulsanti simultaneamente per richiamare le videate Common Edit. Per ritornare alle videate Part Edit, premete solo uno di questi pulsanti, [-] o [+].

Nel Modo Voice Edit, questi pulsanti selezionano gli Elementi da 1 a 4 o i tasti Drum. Nel Modo Voice Element Edit, premete entrambi i pulsanti simultaneamente per richiamare le videate Common Edit. Per ritornare alle videate Element Edit, premete solo uno di questi pulsanti, [-] o [+].

8-2 Pulsante [MUTE] (pag. 48, 55)

Nel Modo Multi, questo pulsante esclude le Parti selezionate. Nel Modo Voice Edit, questo pulsante esclude gli Elementi o i tasti Drum selezionati.

9 Pulsanti DATA (pag. 30)

Vengono usati durante l'editing per la selezione delle varie pagine e per la regolazione dei valori dei parametri.

9-1 Pulsante [DEC/NO] (pag. 31)

Usatelo per decrementare il valore unitario del parametro selezionato. Per decrementare il valore di una decina di unità per volta, tenete premuto questo pulsante e premete simultaneamente il pulsante [INC/YES]. Può essere usato anche per cancellare un'operazione Store o Job.

9-2 Pulsante [INC/YES] (pag. 31)

Usatelo per incrementare il valore unitario del parametro selezionato. Per incrementare il valore di una decina di unità per volta, tenete premuto questo pulsante e premete simultaneamente il pulsante [DEC/NO] button. Può essere usato anche per eseguire un'operazione Store o Job

9-3 Pulsanti [▲]/[▼] (pag. 30)

Usateli per selezionare le "pagine" o videate in ogni Modo.

9-4 Pulsanti [◀]/[▶] (pag. 30)

Usateli per selezionare il valore da impostare nell'LCD, o per visualizzare parti continue della pagina (a sinistra e a destra), per le pagine costituite da più parti.

10 Pulsante [CATEGORY SEARCH/DRUM] (pag. 34, 35)

Attiva la funzione Category Search (pag. 35). Vi permette di selezionare istantaneamente una categoria di Voci mediante la tastierina numerica o i pulsanti Memory. Potete anche eseguire l'assegnazione del drum bank di ciascuna memoria, premendo simultaneamente questo pulsante e il pulsante [USER/(SE)] o [GM/XG / (OTHER)].

11 Pulsante [PRESET/(DRUM/PERC)] (pag. 33)

Nei modi Multi e Voice, vi permette di selezionare i programmi Preset Memory. Quando è attiva la funzione Category Search (pag. 35), questo pulsante viene usato per specificare la categoria di voci DRUM/PERC.

12 Pulsante [USER/(SE)] (pag. 33)

Nei modi Multi e Voice, vi permette di selezionare i programmi User Memory. Potete anche specificare un Drum bank User Memory premendo simultaneamente questo pulsante e il pulsante [CATEGORY SEARCH/DRUM]. Quando è attiva la funzione Category Search (pag. 35), questo pulsante viene usato per specificare la categoria di voci SE.

13 Pulsante [GM/XG/(OTHER)] (pag. 33)

Nei modi Multi e Voice, vi permette di selezionare i programmi GM/XG Memory. Potete anche specificare un Drum bank GM/XG Memory premendo simultaneamente questo pulsante e il pulsante [CATEGORY SEARCH/DRUM]. Quando è attiva la funzione Category Search (pag. 35), questo pulsante viene usato per specificare la categoria di voci OTHER: CO, ME.

14 Tastierina numerica (pag. 32, 35)

Serve a selezionare i numeri specifici relativi ai Multi o ai Program. Nel Modo Edit, viene usata per l'immissione dei valori dei parametri. Il valore selezionato viene effettivamente immesso o eseguito solo dopo la pressione del pulsante [ENTER]. Viene usata anche per selezionare le varie categorie di voci (page 70) quando è attivata (ON) la funzione Category Search (pag. 35).

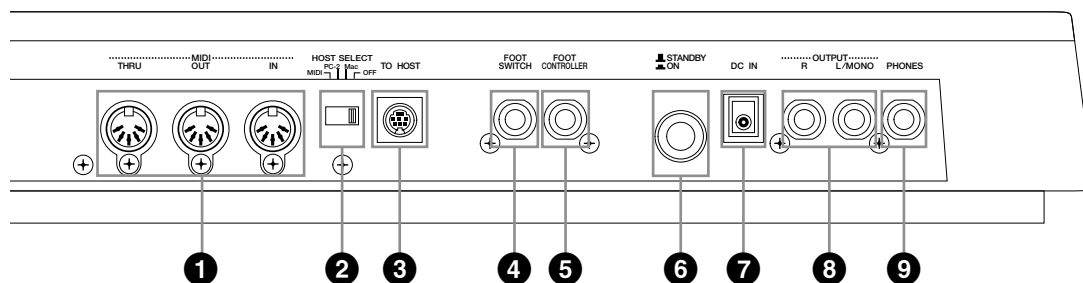
15 Pulsante [ENTER/KEYBOARD]

Viene usato per immettere o eseguire il valore digitato con la tastierina numerica. Può essere anche usato per impostare i parametri i cui valori sono espressi come note (da C-2 a G8); tenetelo premuto assieme al tasto desiderato sulla tastiera. Viene usato anche per eseguire le varie operazioni job e store.

17 Pulsante [EXIT] (pag. 31)

Durante l'editing o se si è in un Modo diverso da Multi/Voice Play, premendo questo pulsante si esce dal Modo in corso e si ritorna al Modo Multi/Voice Play.

Pannello posteriore



1 Porte MIDI IN/OUT/THRU (pag. 12)

MIDI IN riceve i messaggi MIDI da un dispositivo MIDI esterno. Usate questo connettore per controllare l'S03 da un dispositivo esterno MIDI. MIDI OUT trasmette i messaggi MIDI generati dall'S03 (incluse le note suonate sulla tastiera e gli spostamenti effettuati sul pannello di controllo) ad un modulo o ad un dispositivo MIDI. MIDI THRU ritrasmette semplicemente i messaggi MIDI ricevuti alla porta MIDI IN. Qui dovete collegare altri dispositivi.

2 Interruttore HOST SELECT (pag. 12)

Serve a selezionare il tipo di computer collegato all'S03 via TO HOST. Se si usano le porte MIDI IN/OUT/THRU, impostatelo su MIDI.

3 Terminale TO HOST (pag. 13)

Per il collegamento ad un computer, con l'impiego di un cavo opzionale seriale.

4 Jack FOOT SWITCH (pag. 14, 46)

Per il collegamento di un interruttore a pedale opzionale (FC4 o FC5). Secondo la funzione assegnata, potete usare l'interruttore a pedale per inserire/disinserire (on e off) funzioni specifiche.

5 Jack FOOT CONTROLLER (pag. 14, 45)

Per collegare un controller a pedale opzionale (FC7 ecc.). Vi dà un controllo in tempo reale sui vari aspetti del suono, come il timbro, il pitch ed il volume.

6 Interruttore STANDBY/ON (pag. 15)

Usatelo per accendere e spegnere l'S03.



Quando l'interruttore è in posizione di "STANDBY" vi è un minimo flusso di corrente circolante. Quando non usate l'S03 per un lungo periodo di tempo, accertatevi di staccare l'adattatore dalla presa di corrente.

7 Terminale DC IN (pag. 11)

Serve a collegare un appropriato adattatore di corrente (PA-3B o uno equivalente raccomandato dalla Yamaha) per alimentare l'S03.

8 Jack OUTPUT L/MONO ed R (pag. 11)

I segnali audio di livello linea vengono emessi dall'S03 attraverso questi jack phone (attacco phone mono da 1/4"). Per l'uscita monofonica, usate solo la presa jack L/MONO.

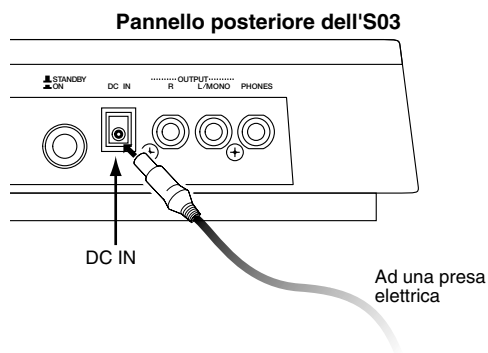
9 Jack PHONES (pag. 11)

Serve per il collegamento di una cuffia stereo.


Prima dell'uso


Questa sezione spiega come collegare una sorgente di alimentazione a c.a., dispositivi audio e MIDI e un sistema di computer. Accendete il sintetizzatore soltanto dopo aver ultimato tutti i collegamenti necessari. Vi raccomandiamo di leggere questa sezione PRIMA di usare il sintetizzatore.

Alimentazione



- 1 Accertatevi che l'interruttore STANDBY/ON dello strumento sia nella posizione STANDBY (off).
- 2 Collegate la spina a c.c. del PA-3B al terminale DC IN dell'S03 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-3B Yamaha o un tipo equivalente raccomandato dalla Yamaha. L'uso di un adattatore incompatibile potrebbe causare danni irreparabili all'S03 e potrebbe anche costituire un pericolo di scossa elettrica! **SCOLLEGATE SEMPRE L'ADATTATORE DALLA PRESA QUANDO L'S03 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'S03 per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare dalla presa di corrente l'adattatore per corrente alternata.

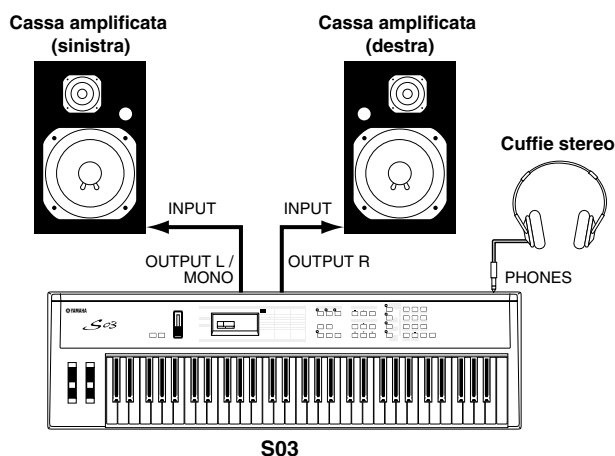
Collegamenti

Collegamento ad un dispositivo audio esterno

.....
Dal momento che il sintetizzatore 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

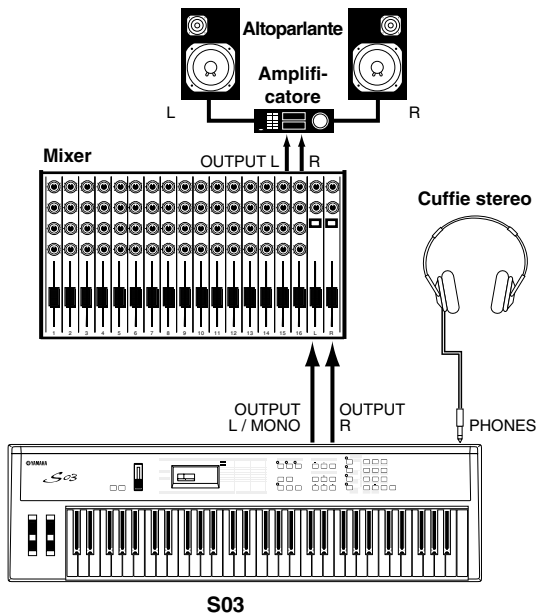
Una coppia di casse amplificate è in grado di produrre i ricchi suoni dello strumento con le relative impostazioni dell'effetto e di pan. Collegate le vostre casse amplificate ai jack OUTPUT L/MONO e R sul pannello posteriore.



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

Collegamento ad un Mixer

Se volete integrare l'S03 in un sistema più grande con altri strumenti e ulteriori capacità di elaborazione audio, collegatelo ad un mixer, ad un amplificatore ed un sistema monitor stereo come illustrato qui di seguito.



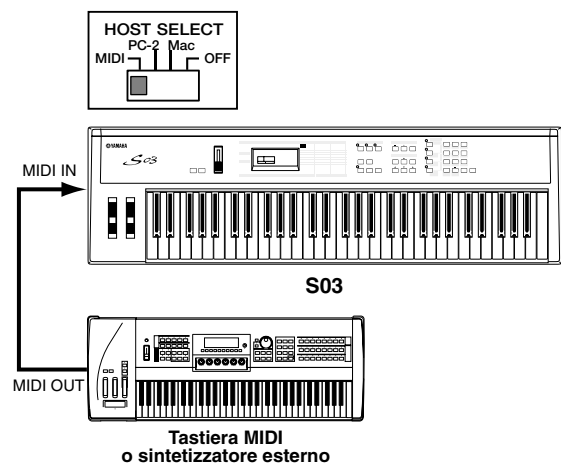
NOTE Collegando un paio di cuffie non si influenza l'uscita audio dai jack OUTPUT (L/MONO e R). L'uscita audio dai jack PHONES e OUTPUT è esattamente la stessa.

Collegamento di un dispositivo MIDI esterno

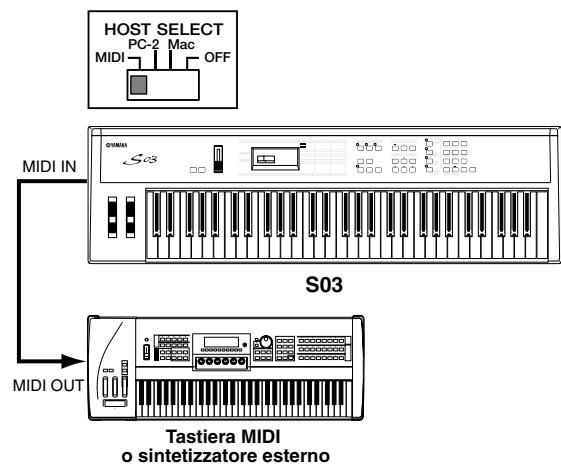
Potete collegare un dispositivo MIDI esterno usando un cavo MIDI (disponibile separatamente) e controllarlo da questo sintetizzatore. Potete usare anche una tastiera MIDI esterna o un sequencer per controllare i suoni interni del sintetizzatore. Questa sezione presenta numerose applicazioni MIDI differenti.

NOTE L'interruttore HOST SELECT sul pannello posteriore dovrebbe essere impostato su "MIDI." Altrimenti, le informazioni MIDI non verranno trasmesse dal connettore o porta MIDI OUT del sintetizzatore S03.

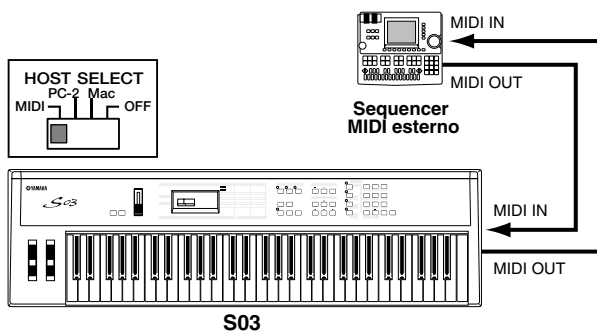
Controllo dell'S03 da una tastiera MIDI esterna



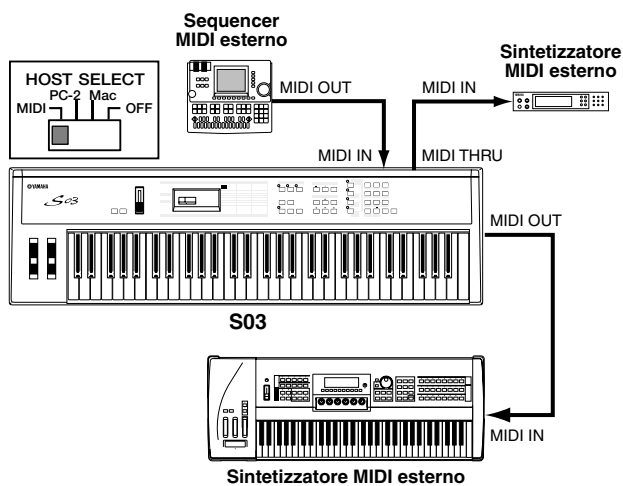
Controllo di una tastiera MIDI esterna con l'S03



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 connettore MIDI OUT mentre i dati MIDI dal sequencer esterno possono essere inviati ad un sintetizzatore MIDI esterno via jack MIDI THRU dell'S03.

NOTE I cavi MIDI non dovrebbero essere lunghi più di 15 metri, e non dovrebbero essere più di tre i dispositivi in una catena MIDI (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 all'S03 e trasferire i dati su/da computer via MIDI. Con il programma incluso Voice Editor, ad esempio, potete editare le voci dell'S03.

Ci sono due modi per collegare l'S03 ad un computer:

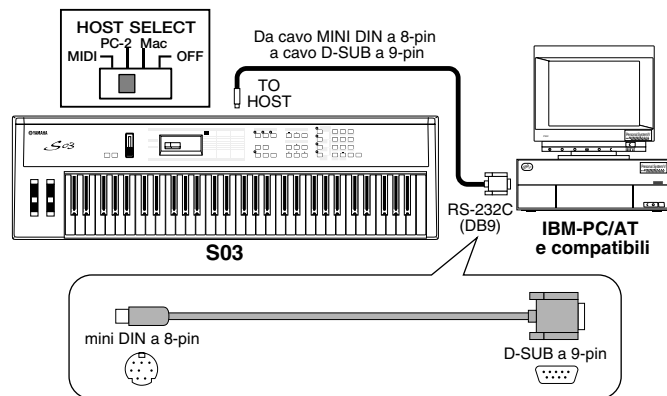
- 1: Collegamento seriale (la porta seriale del computer al terminale TO HOST dell'S03)
- 2: Collegamento MIDI (l'interfaccia MIDI del computer o l'interfaccia MIDI esterna al MIDI IN e OUT dell'S03)

In base al vostro computer, i collegamenti potrebbero differire (vedere sotto).

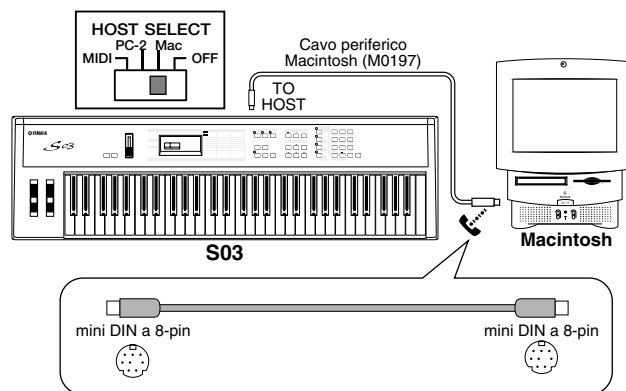
NOTE Secondo le modalità di impiego del vostro S03 nel vostro sistema MIDI, è probabile che dobbiate cambiare l'impostazione Local On/Off (page 93).

1: Da porta seriale a TO HOST

IBM-PC/AT

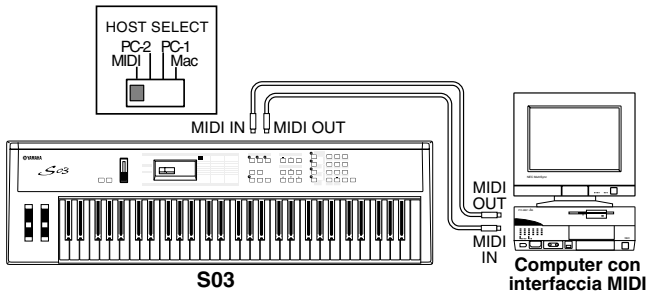


Macintosh



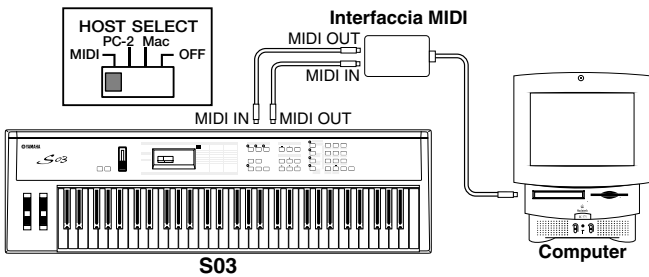
2: da interfaccia MIDI a MIDI IN e OUT

Usando l'interfaccia MIDI del computer

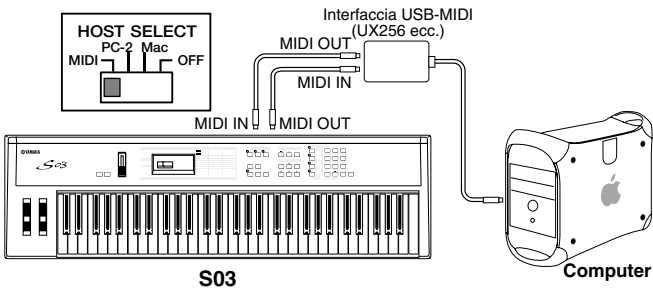


Usando un'interfaccia MIDI esterna

■ Collegamento alla porta seriale



■ Collegamento al terminale USB

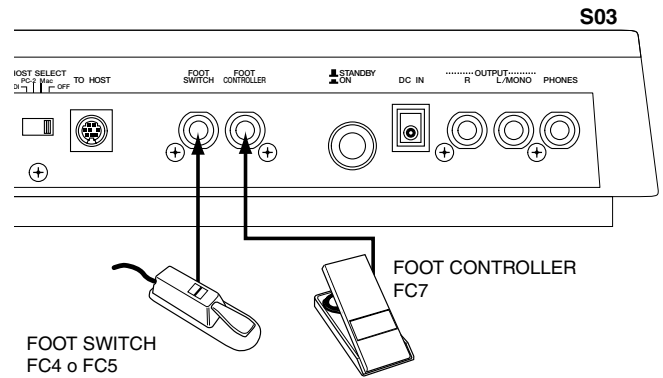


NOTE Vi occorre l'applicazione MIDI appropriata (sequencer, editor ecc.), compatibile con la piattaforma del vostro computer.

Collegamento Controller

L'S03 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 timbro, il volume, il pitch e altri parametri.

NOTE Dettagli su come usare questi controller a pagina 45.



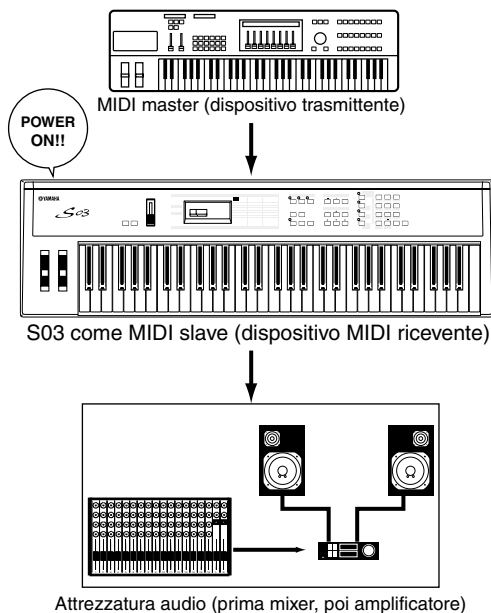
Accensione

Procedura di accensione

Quando avete fatto tutti i collegamenti necessari tra il vostro S03 e qualsiasi altro dispositivo, 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 trasmittenti), MIDI slave (receiver o riceventi), quindi i dispositivi audio (mixer, amplificatori, altoparlanti ecc.). Ciò assicura il flusso uniforme dei segnali 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'S03 è MIDI slave:



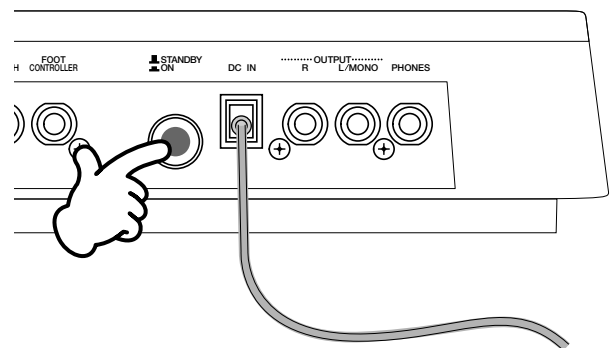
Accensione dell'S03

! Per evitare possibili danni agli altoparlanti o agli altri dispositivi elettronici collegati, accendete sempre l'S03 prima delle casse amplificate o del mixer e dell'amplificatore. Allo stesso modo, spegnete sempre l'S03 dopo aver spento le casse amplificate o il mixer e l'amplificatore.

! Anche quando l'interruttore è in posizione "STANDBY", l'elettricità continua a fluire nello strumento ad un livello minimo. Quando non usate l'S03 per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare l'adattatore a c.a. dalla presa a muro.

NOTE Prima di accendere o di spegnere il vostro S03, abbassate innanzitutto il volume di qualsiasi dispositivo audio ad esso collegato.

1 Premete l'interruttore STANDBY/ON.



2 Appare brevemente una videata di introduzione ("Welcome to S03").

3 Poi appare la videata del Modo Multi o Voice Play.



4 Alzate a piacere il volume dell'amplificatore.

5 Regolate lo slider [VOLUME] del sintetizzatore per impostare un volume appropriato.



Playback delle Demo

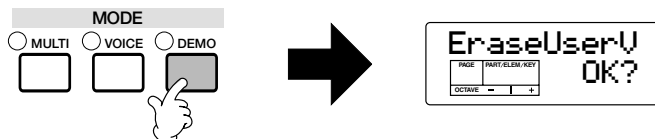
L'S03 dispone di varie demo song, che illustrano le sue funzioni sofisticate ed il dinamismo del suo suono.

NOTE Accertatevi che il synth sia predisposto per il playback. I dettagli sono riportati nella sezione “Prima dell’uso”, a pagina 11.

⚠ Nella videata “Demo”, eventuali dati User Voice nella memoria dello strumento verranno sovrascritti dai dati della demo song. I dati importanti dovrebbero essere salvati preventivamente su un dispositivo MIDI esterno o su computer.

⚠ Nella videata “DEMO”, il parametro Master Tune (in Utility) verrà sovrascritto e impostato su “0.”

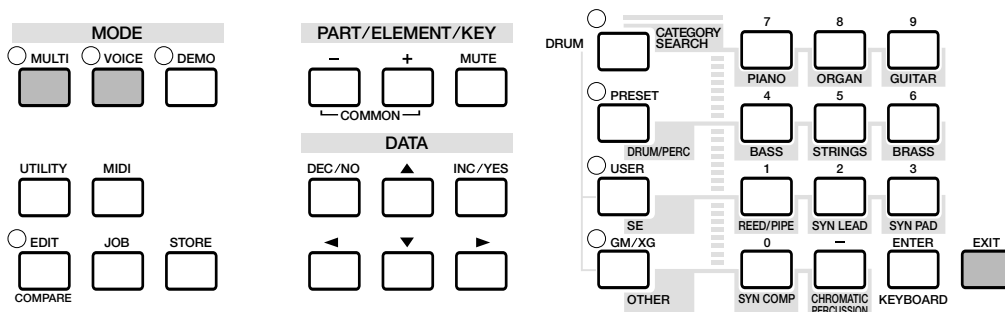
- 1 Premete il pulsante [DEMO].
Appare la seguente videata.



- 2 Premete il pulsante [INC/YES] per richiamare la videata Demo ed iniziare automaticamente il playback delle Demo song.

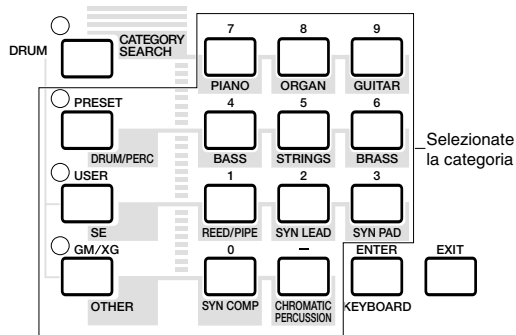
- 3 Per arrestare il playback delle Demo, premete uno dei seguenti pulsanti: [MULTI], [VOICE] o [EXIT].
Così si esce dal Modo Demo e si ritorna automaticamente al Modo Multi, Voice o a quello che era stato selezionato prima.

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



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.

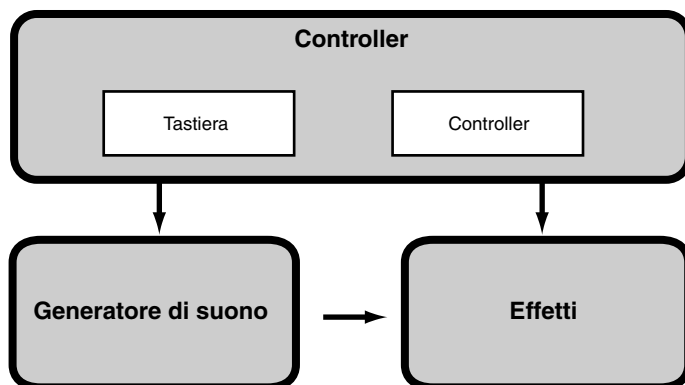


Ad esempio, potete suonare una song per pianoforte premendo sulla tastierina numerica il tasto 7 (PIANO). Se non selezionate una song particolare, verrà eseguita automaticamente una song d’ensemble (OTHER).

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

Panoramica dell'S03

L'S03 possiede una vasta gamma di caratteristiche comode ed avanzate. Questa sezione del manuale ve ne dà una panoramica. Il diagramma seguente mostra le varie sezioni o "blocchi" componenti l'S03.

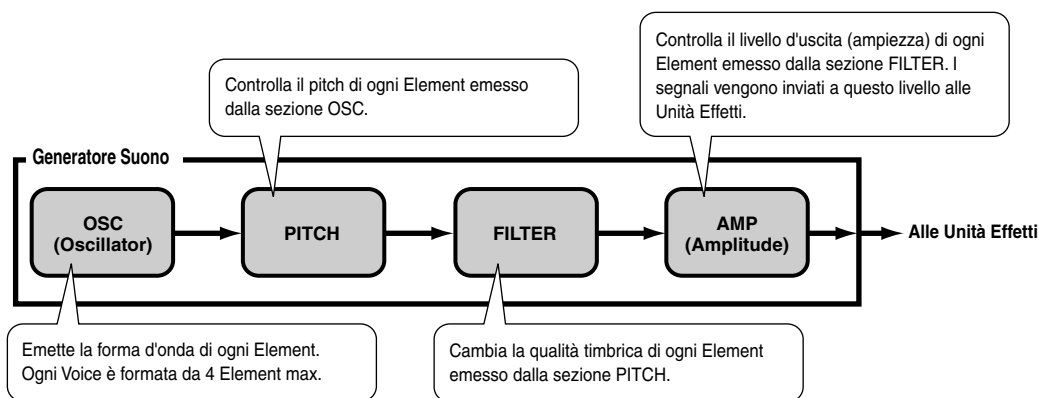


Controller

Questo blocco è formato dalla tastiera, dalle rotelle Pitch Bend e Modulation e così via. La tastiera non genera suoni autonomamente, ma invia informazioni di note, velocity ed altre alla sezione di generazione suono dell'S03 per le note che suonate. I controller inviano anche dati di performance non-note. Le informazioni provenienti dalla tastiera e dai controller possono essere trasmessi 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 riguardanti il Generatore di suono

Il generatore di suono dell'S03 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 synth 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). Può essere anche usata per ottenere gli strumenti di batteria e le percussioni (Drum Voice). A pagina 26 sono riportati i dettagli sulle voci Normal e Drum.

Polifonia massima

La polifonia massima dell'S03 è di 64 note. Tuttavia, la polifonia effettiva varia secondo il numero di Elementi costituenti 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

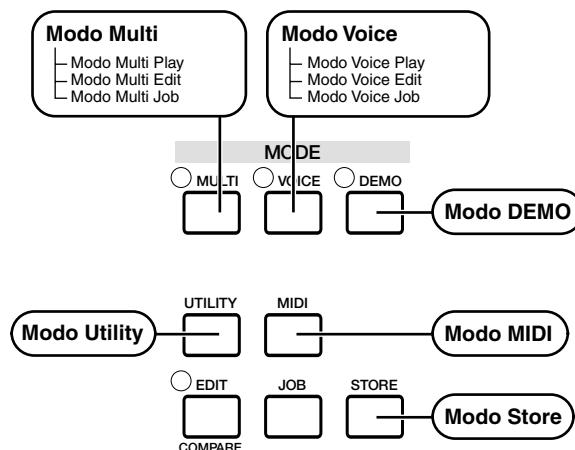
Gli effetti vengono usati per cambiare o esaltare il suono di un Multi o di una Voice.

Comprendono gli effetti della sezione Reverb (11 tipi) per aggiungere al suono effetti dovuti all'ambiente, la sezione Chorus (11 tipi) che aggiungono animazione e profondità, e la sezione Variation (42 tipi) con un'enorme varietà di effetti.

NOTE Per ulteriori dettagli sugli effetti, vedere a pagina 53.

I modi operativi

L'S03 ha vari modi operativi, ognuno dei quali consente di eseguire una serie di operazioni e di funzioni.



Modo Multi (Pag. 55)

.....

Modo Multi Play

Selezionate questo Modo quando volete usare l'S03 come un generatore di suono multitimbrico. In tal modo, potete usare un sequencer MIDI esterno per suonare simultaneamente varie parti strumentali differenti. Questo Modo può essere usato anche per combinare voci differenti in un unico "layer".

Modo Multi Edit

Potete editare e creare i "Multi". Nella memoria interna potete salvare fino a 32 Multi.

Modo Multi Job

In questo Modo, potete copiare ed inizializzare i Multi, ed eseguire altre operazioni simili (Job).

Modo Voice (Pag. 70)

.....

Modo Voice Play

In questo Modo possono essere eseguite le voci Normal e Drum. Potete selezionare fra le Voci Preset (128 Normal), User (128 Normal più due Drum Kit) e le voci XG (480 Normal più 20 Drum Kit). L'S03 dispone anche di una comoda funzione Category Search che vi permette di selezionare rapidamente una Voce secondo il tipo di strumento.

Modo Voice Edit

In questo Modo possono essere create ed editate le voci Normal e Drum. Potete salvare fino a 128 Voci Normal e due Drum Kit editate per metterle nella memoria interna.

Modo Voice Job

In questo Modo potete copiare Elementi ed inizializzare le Voci, nonché eseguire altre operazioni simili (Job).

Modo DEMO (Pag. 16)

.....

È il Modo per suonare le Demo song contenute nella memoria interna. Le varie Demo song vengono eseguite continuamente.

Modo Utility (Pag. 90)

.....

Questo Modo contiene le impostazioni globali per l'intero sistema dell'S03, come quelle relative all'accordatura generale e quelle relative al controller.

Modo MIDI (Pag. 93)

.....

In questo Modo, potete effettuare le regolazioni MIDI, come il numero dei canali di trasmissione e di ricezione e il numero di dispositivo (device) MIDI.

Modo Store (Pagg. 69, 89)

.....

In questo Modo potete memorizzare nella memoria interna le Voci ed i Multi originali.

Prospetto delle funzioni

	Display LCD (nome del parametro)	PAGINA LCD	Pagina Manuale
Multi Edit			56
Common			
GENERAL			
Name	1	56	
Total Vol (Total Volume)	2	56	
Transpose	3	56	
EFFECT			
RevEF (Reverb Effect Type)	4	56	
Reverb Parameters	5	56	
Rev Return (Reverb Return)	6	56	
Reverb Pan	7	57	
ChoEF (Chorus Effect Type)	8	57	
Chorus Parameters	9	57	
Cho Return (Chorus Return)	10	57	
Chorus Pan	11	57	
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	12	57	
VarEF (Variation Effect Type)	13	57	
Variation Parameters	14	57	
VarConnect (Variation Connection)	15	58	
Var Return (Variation Return)	16	58	
Var Pan	17	58	
SndVar→Rev (Send Variation to Reverb)	18	58	
SndVar→Rev (Send Variation to Chorus)	19	58	
MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	20	58	
AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	21	59	
Part			
VOICE			
Voice Selection	1	59	
MIX			
Volume	2	60	
Pan	3	60	
NtLmt-H (Note Limit Low/High)	4	60	
VelLmt-L (Velocity Limit Low/High)	5	60	
GENERAL			
Rcv Ch (MIDI Receive Channel)	6	61	
NoteShift/Detune	7	61	
Mono/Poly	8	61	
Part Mode	9	61	
TONE			
VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)	10	62	
Cutoff/Resonance	11	63	
Attack/Decay/Releas Tm (Attack/Decay/Release Time)	12	63	
PEG L/Tm (PEG Level/Time)	13	64	
Vib Rate/Depth/Delay (Vibrato Rate/Depth/Delay)	14	64	
CONTROLLER			
Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)	15	65	
PB Range (Pitch Bend Range)	16	65	
MW FitCtl (MW Filter Control)	17	65	
MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	18	65	
MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	18	65	
MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	18	65	
AC1 CC No (AC1 Control Change Number)	19	66	
AC1FitCtl (AC1 Filter Control)	20	66	
AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	21	66	
AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	21	66	
EFFECT			
ReverbSend	22	66	
ChorusSend	23	66	
Var Send (Variation Send)	24	67	
Multi Job			67
Init (Initialize)	1	68	
CpyVar (Copy Variation Effect)	2	68	
CpyCtl (Copy Controller)	3	68	
CpyPart (Copy Part)	4	68	
BlkDmp (Bulk Dump)	5	68	

	Display LCD (nome del parametro)	PAGINA LCD	Pagina Manuale
Voice Edit			71
Common			
GENERAL			
Name	1	71	
Total Vol/Lvl (Total Volume/Level)	2	71	
Mono/Poly	3	71	
VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)	4	72	
CONTROLLER			
Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)	5	72	
PB Range (Pitch Bend Range)	6	72	
MW FitCtl (MW Filter Control)	7	72	
MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	8	72	
MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	8	72	
MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	8	72	
AC1FitCtl (AC1 Filter Control)	9	72	
AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	10	72	
AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	10	72	
EFFECT			
ReverbSend	11	72	
ChorusSend	12	72	
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	13	72	
VarEF (Variation Effect Type)	14	72	
Variation Parameters	15	72	
MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	16	72	
AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	17	72	
Element			
OSC/MIX (Oscillator/Mixer)			
Element Sw (Element Switch)	1	73	
Wave Selection	2	73	
Level	3	73	
Pan	4	73	
NtLmt-L/H (Note Limit Low/High)	5	73	
VelLmt-L/H (Velocity Limit Low/High)	6	74	
PITCH			
NoteShift/Detune	7	74	
PchScI Sns (Pitch Scale Sensitivity)	8	74	
PchScI Cn (Pitch Scale Center Note)	8	74	
PEG R (PEG Rate)	9	75	
PEG L (PEG Level)	10	75	
PEGScI Sns (PEG Scale Sensitivity)	11	76	
PEGScI Cn (PEG Scale Center Note)	11	76	
PEGRI Vel (PEG Rate Velocity)	12	76	
PEGLvl Vel (PEG Level Velocity)	12	76	
FILTER			
Cutoff/Resonance	13	77	
CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)	14	77	
ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)	14	77	
FitScI Flag (Filter Scale Flag)	15	77	
Fit BP1-4 (Filter Scale Break Point 1-4)	16	78	
Fit Of1-4 (Filter Scale Offset 1-4)	17	78	
FitScI Sns (Filter Scale Sensitivity)	18	78	
FitScI Vel (Filter Scale Velocity Sensitivity)	18	78	
FEG R (FEG Rate)	19	79	
FEG L (FEG Level)	20	79	
FEGScI Sns (FEG Scale Sensitivity)	21	79	
FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)	22	80	
FEGOthVel (FEG Other Velocity)	22	80	
AMP (Amplitude)			
AEG R (AEG Rate)	23	80	
AEG L (AEG Level)	24	80	
AEGScI Sns (AEG Scale Sensitivity)	25	81	
AEGLvlVel (AEG Level Velocity Sensitivity)	26	81	
AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)	26	81	
LvlScI Flag (AEG Level Scale Flag)	27	81	
Lvl BP1-4 (Level Break Point 1-4)	28	81	
Lvl Of1-4 (Level Offset 1-4)	29	82	
LvlScI Sns (Level Scale Sensitivity)	30	82	
KeyonDelay	31	82	
LFO (Low Frequency Oscillator)			
LFO Wave	32	82	
LFO Phase (LFO Phase Initialize)	32	82	
LFO Speed	33	83	
LFO PMod (LFO Pitch Modulation)	34	83	
LFO FMod (LFO Filter Modulation)	34	83	
LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)	34	83	
PLFODelay (Pitch LFO Delay)	35	83	
PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)	35	83	

Display LCD (nome del parametro)	PAGINA LCD	Pagina Manuale
Voice Edit (Drum)		84
├ Common		
├ GENERAL		
├ Name	1	85
├ OrgKt (Original Kit)	2	85
├ Key		
├ OSC/MIX (Oscillator/Mixer)		
├ Level	1	85
├ Pan	2	85
├ Alt.Group (Alternate Group)	3	85
├ Key Assign	4	85
├ RxNoteOff/On (Receive Note On/Off)	5	86
├ PITCH		
├ PitchCors/Fine (Pitch Coarse/Fine)	6	86
├ FILTER		
├ Cutoff/Resonance	7	86
├ AMP (Amplitude)		
├ EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 Rate)	8	86
├ EFFECT		
├ ReverbSend	9	87
├ ChorusSend	10	87
Voice Job		87
├ Init (Initialize)	1	88
├ CpyElm (Copy Element)/CpyKey (Copy Drum Key)	2	88
├ BlkDmp (Bulk Dump)	3	88
DEMO Mode		16
├ Demo Song Play		16
Utility Mode		90
├ TG (Tone Generator)		
├ MasterTune	1	90
├ KEYBOARD		
├ Kbd Trans (Keyboard Transpose)	2	90
├ Vel Curve (Velocity Curve)	3	90
├ Fixed Vel (Fixed Velocity)	3	90
├ CONTROLLER		
├ MWTxCtlNo (MW Transmit Control Number)	4	91
├ FCTxCtlNo (Foot Controller Transmit Control Number)	4	91
├ FSTxCtlNo (Footswitch Transmit Control Number)	5	91
├ Ctl Reset (Controller Reset)	6	91
├ AC1 CC No (AC1 Control Change Number)	7	92
├ EFFECT		
├ V EIBypass (Voice Effect Bypass)	8	92
MIDI Mode		93
├ MIDI CHANNEL		
├ Device No (Device Number)	1	93
├ Local Sw (Local On/Off Switch)	2	93
├ Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)	3	94
├ Trans Ch (MIDI Transmit Channel)	4	94
├ MIDI FILTER		
├ RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)	5	94
├ RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)	5	94
├ TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)	6	94
├ TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)	6	94
├ Thru Port	7	94

NOTE Per i dettagli relativi alla procedura Multi Store, vedere a pagina 69; per quelli relativi a Voice Store, vedere a pagina 89.

Tabella dei Parametri

I numeri in ciascuna colonna indicano la PAGINA 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 modi differenti. 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'S03, e facendo riferimento a questa tabella.

NOTE Se il parametro per i modi Voice e Multi è lo stesso, il riferimento alla pagina del manuale viene dato generalmente per la spiegazione nel Modo Multi.

Tipo di Parametro	Display LCD (nome del parametro)	Multi Edit		Voice Edit				UTILITY	MIDI	Pagina Manuale
		Common	Part	Common		Element/Key				
				Normal	Drum	Normal	Drum			
GENERAL	Name	1		1	1					56, 71
	Total Vol (Total Volume)	2		2						56, 71
	Total Lvl (Level)			2		3	1			71, 73, 85
	Transpose	3								56
	Rcv Ch (MIDI Receive Channel)		6					3		61, 94
	NoteShift/Detune		7				7			61, 74
	Mono/Poly		8	3						61, 71
	Part Mode		9							61
	OrgKt (Original Kit)				2					85
EFFECT*	RevEF (Reverb Effect Type)	4								56
	Reverb Parameters	5								56
	Rev Return (Reverb Return)	6								56
	Reverb Pan	7								57
	ChoEF (Chorus Effect Type)	8								57
	Chorus Parameters	9								57
	Cho Return (Chorus Return)	10								57
	Chorus Pan	11								57
	SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	12			13					57
	VarEF (Variation Effect Type)	13			14					57
	Variation Parameters	14			15					57
	VarConnect (Variation Connection)	15								58
	Var Return (Variation Return)	16								58
	Var Pan	17								58
	Snd Var→Rev (Send Variation to Reverb)	18								58
	Snd Var→Cho (Send Variation to Chorus)	19								58
	MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	20			16					58
	AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	21			17					66
	ReverbSend		22		11		9			66
	ChorusSend		23		12		10			66
Var Send (Variation Send)		24							67	
	V EfBypass (Voice Effect Bypass)						8			92
VOICE	Voice Selection		1							59
MIX	Volume		2							60
	Pan		3			4	2			60, 73, 85
	NtLmt-H (Note Limit Low/High)		4			5				60, 73
	VelLmt-L (Velocity Limit Low/High)		5			6				60, 74
TONE	VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)		10	4						62
	Cutoff/Resonance		11			13	7			63, 77, 86
	Attack/Decay/Release Tm (Attack/Decay/Release Time)		12							63
	PEG L/Tm (PEG Level/Time)		13							64
	Vib Rate/Depth/Delay (Vibrato Rate/Depth/Delay)		14							64
CONTROLLER*	Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)		15	5						65
	PB Range (Pitch Bend Range)		16	6						65
	MW FltCtl (MW Filter Control)		17	7						65
	MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)		18	8						65
	MW FMod (MW Filter Modulation Depth)		18	8						65
	MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)		18	8						65
	AC1 CC No (AC1 Control Change Number)		19					7		66, 92
	AC1 FltCtl (AC1 Filter Control)		20	9						66
	AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)		21	10						66
	AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)		21	10						66
	MW TxCtlNo (MW Transmit Control Number)							4		91
	FCTxCtlNo (Foot Controller Transmit Control Number)							4		91
	FSTxCtlNo (Footswitch Transmit Control Number)							5		91
	Ctl Reset (Controller Reset)							6		91

Tipo di Parametro	Display LCD (nome del parametro)	Multi Edit		Voice Edit				UTILITY	MIDI	Pagina Manuale
		Common	Part	Common		Element/Key				
				Normal	Drum	Normal	Drum			
OSC/MIX (Oscillator/Mixer)	Element Sw (Element Switch)					1				73
	Wave Selection					2				73
	Level					3				85
	Alt.Group (Alternate Group)						3			85
	Key Assign						4			85
	RxNoteOff/On (Receive Note On/Off)						5			86
PITCH	NoteShift/Detune		7			7				61, 74
	PchScIcSns (Pitch Scale Sensitivity)					8				74
	PchScIcCN (Pitch Scale Center Note)					8				74
	PEG R (PEG Rate)					9				75
	PEG L (PEG Level)					10				75
	PEGScIcSns (PEG Scale Sensitivity)					11				76
	PEGScIcCN (PEG Scale Center Note)					11				76
	PEGRTVel (PEG Rate Velocity)					12				76
	PEGLVel (PEG Level Velocity)					12				76
	PitchCors/Fine (Pitch Coarse/Fine)						6			86
FILTER	Cutoff/Resonance		11			13	7			63, 77, 86
	CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)					14				77
	ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)					14				77
	FitScIcFlag (Filter Scale Flag)					15				77
	Flt BP1~4 (Filter Scale Break Point 1~4)					16				78
	Flt Ofc1~4 (Filter Scale Offset 1~4)					17				78
	FitScIcSns (Filter Scale Sensitivity)					18				78
	FitScIcVel (Filter Scale Velocity Sensitivity)					18				78
	FEG R (FEG Rate)					19				79
	FEG L (FEG Level)					20				79
	FEGScIcSns (FEG Scale Sensitivity)					21				79
	FEGAikVel (FEG Attack Velocity)					22				80
	FEGOthVel (FEG Other Velocity)					22				80
AMP (Amplitude)	AEG R (AEG Rate)					23				80
	AEG L (AEG Level)					24				80
	AEGScIcSns (AEG Scale Sensitivity)					25				81
	AEGLviVel (AEG Level Velocity Sensitivity)					26				81
	AEGAikVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)					26				81
	LviScIcFlag (AEG Level Scale Flag)					27				81
	Lvi BP1~4 (Level Break Point 1~4)					28				81
	Lvi Ofc1~4 (Level Offset 1~4)					29				82
	LviScIcSns (Level Scale Sensitivity)					30				82
	KeyonDelay					31				82
		EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 Rate)						8		
LFO (Low Frequency Oscillator)	LFO Wave					32				82
	LFO Phase (LFO Phase Initialize)					32				82
	LFO Speed					33				83
	LFO PMod (LFO Pitch Modulation)					34				83
	LFO FMod (LFO Filter Modulation)					34				83
	LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)					34				83
	PLFODelay (Pitch LFO Delay)					35				83
	PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)					35				83
TG (Tone Generator)	MasterTune							1		90
KEYBOARD	Kbd Trans (Keyboard Transpose)							2		90
	Vel Curve (Velocity Curve)							3		90
	Fixed Vel (Fixed Velocity)							3		90
MIDI CHANNEL	Device No (Device Number)								1	93
	Local Sw (Local On/Off Switch)								2	93
	Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)								3	94
	Trans Ch (MIDI Transmit Channel)								4	94
MIDI FILTER	RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)								5	94
	RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)								5	94
	TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)								6	94
	TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)								6	94
	Thru Port								7	94

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. Per i dettagli, riferitevi alla spiegazione di ciascun parametro.

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

NOTE Per le informazioni sulle pagine Job controllate il prospetto delle funzioni a pagina 20.

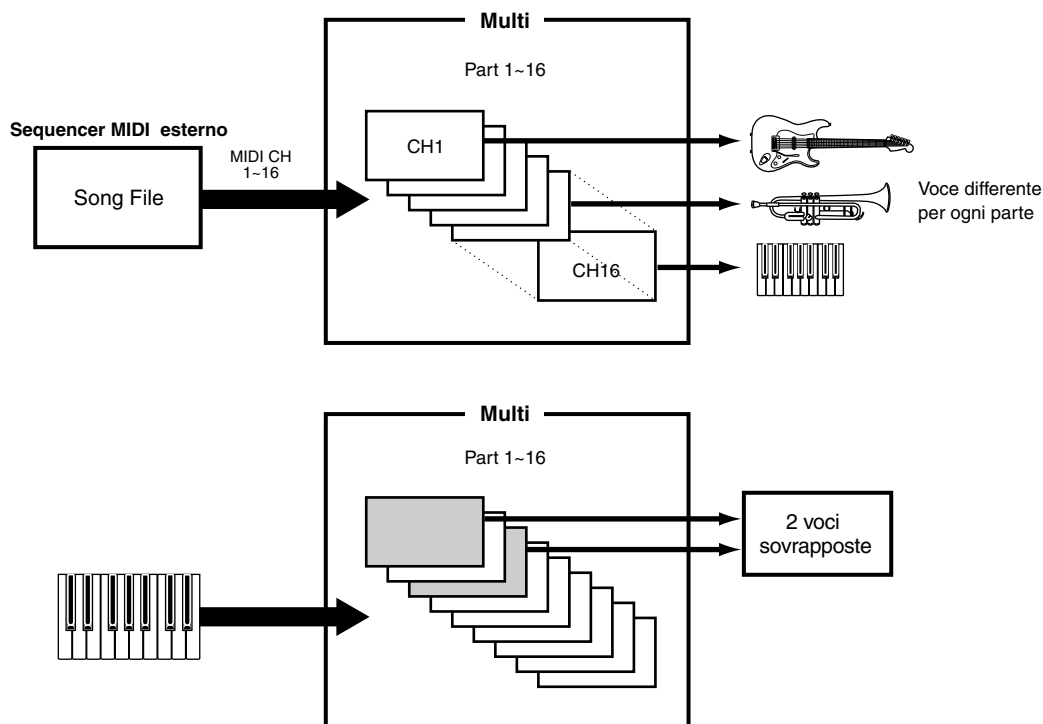
* Nel Modo Multi, vengono ignorate le impostazioni Voice Common Effect/Controller e diventano operative quelle relative ai Multi. Le impostazioni di Variation Effect/Controller del Modo Voice possono essere copiate nel Modo Multi con la funzione Multi Job.

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.

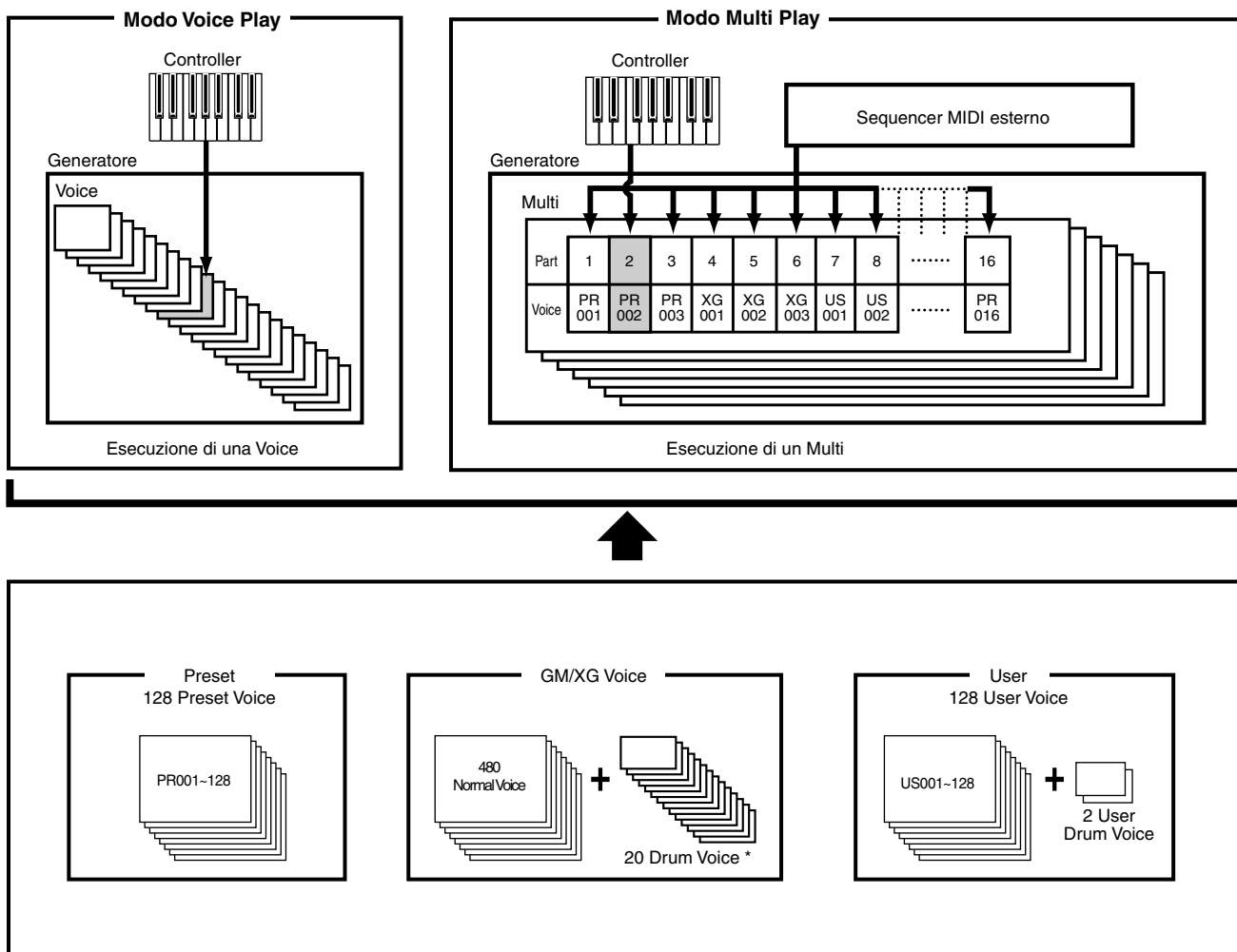
Assegnando a ciascuna parte differenti Voci e canali MIDI, e mediante l’impiego di un sequencer o di un computer per il playback dei dati di song, potete avere un ensemble completo di 16 suoni di strumenti indipendenti.

Potete suonare i Multi anche con la tastiera. Ciò vi permette di impostare i “layer” (sovrapposizioni) di differenti Voci, o di suddivisioni speciali della tastiera, per cui le mani sinistra e destra possono suonare Voci separate (pag. 41).



Voci

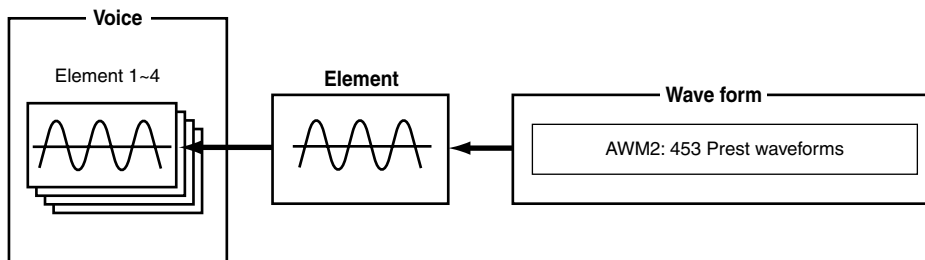
Una Voice o Voce è il suono di un solo strumento, creato usando gli Elementi e impostando i vari parametri. Nel Modo Voice Play, potete selezionare e suonare una qualsiasi di queste voci. Nel Modo Multi Play, potete assegnare una Voce differente a ciascuna parte ed usare un sequencer esterno per suonare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



* Le Drum Voices XG121-128 non appartengono al set GM/XG, ma sono drum kit originali, programmati specificamente per l'S03.

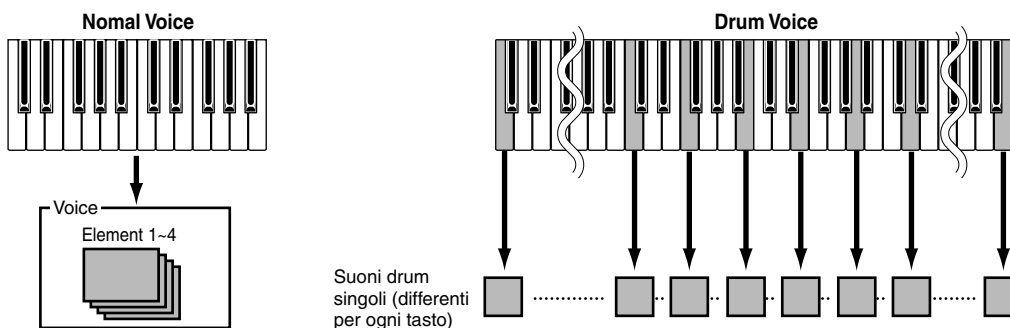
Presentazione delle Voice/Wave

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



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 speciali effetti sonori.

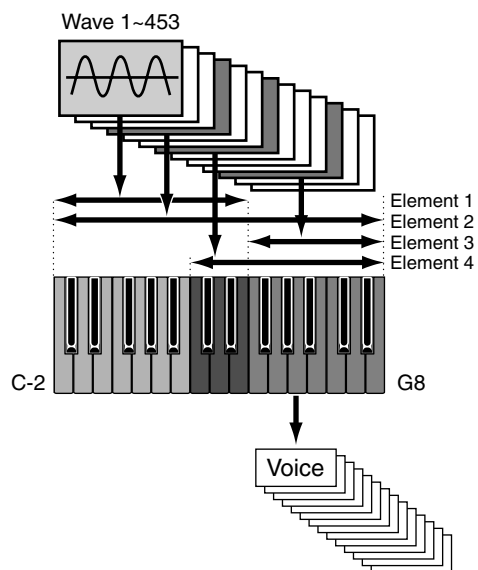
In generale, una Voice (contenente fino a 4 Elementi) può essere suonata per tutta l'estensione della tastiera. Tuttavia, ciò può essere cambiato; l'effettiva gamma della tastiera è determinata dai parametri Note Limit (pag. 73).



NOTE Come preset sono disponibili in totale: 480 (XG) e 128 (Preset) Normal Voice più 20 Drum Voice. Potete creare ed immagazzinare le vostre Voci originali; l'S03 ha uno spazio per la memoria User per 128 Voci Normal e due Voci Drum User.

Wave

Le Wave (o forme d'onda) sono i “mattoni” sonori e vengono usate come elementi per la formazione della voce. Sono disponibili 453 Wave preset o forme d'onda preprogrammate. Come mostra l'illustrazione, quando si crea una Voce, potete selezionare la Wave da usare come Element e quindi impostarne i vari parametri: level, pitch, tone ed altri.



Operazioni base

In questa sezione apprenderete le operazioni fondamentali dell'S03.

Selezione Modo

Vi sono parecchi modi operativi — Multi Play, Voice Play ecc. — ciascuno dei quali vi mette in grado di lavorare efficientemente con le varie funzioni dell'S03.

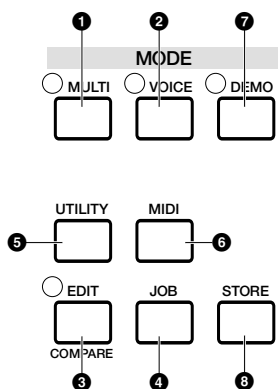
NOTE Per una panoramica dei vari modi, vedere pagina 19.

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

Analogamente, premendo il pulsante [STORE] nel Modo Multi o Voice 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 impostazioni/regolazioni globali dello strumento ed un Modo MIDI che contiene le impostazioni relative alle funzioni MIDI. Infine vi è un Modo Demo che consente il playback delle Demo song.

Per selezionarli, premete il pulsante [UTILITY] per attivare il Modo Utility, il pulsante [MIDI] per il Modo MIDI e il pulsante [DEMO] per il Modo omonimo.



Modi Play

1 Modo Multi Play (Pag. 37)

Premete il pulsante [MULTI] (si accende il LED) per entrare nel Modo Multi Play. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato.



2 Modo Voice Play (Pag. 33)

Premete il pulsante [VOICE] (si accende il LED) per entrare nel Modo Voice Play. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato.

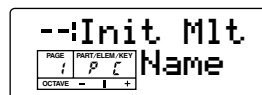


Modi Edit

Vi sono modi Edit e Job separati anche per ogni Modo Play. La spia [EDIT] si accende assieme a quella Play appropriata: [MULTI] o [VOICE].

3 Modo Multi Edit (Pag. 55)

Premete il pulsante [EDIT] nel Modo Multi Play. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato. Premete [EXIT] per ritornare al Modo Multi Play.



3 Modo Voice Edit (Pagg. 47, 70)

Premete il pulsante [EDIT] nel Modo Voice Play. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato. Premete [EXIT] per ritornare al Modo Voice Play.



Modi Job

.....

Ogni Modo Play dispone di un Modo Job separato. Potete selezionare quello desiderato quando è accesa la spia del Modo Play appropriato ([MULTI] o [VOICE]).

4 Modo Multi Job (Pag. 67)

Premete il pulsante [JOB] nel Modo Multi Play. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato. Premete [EXIT] per ritornare al Modo Multi Play.



4 Modo Voice Job (Pag. 87)

Premete il pulsante [Job] nel Modo Voice Play. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato. Premete [EXIT] per ritornare al Modo Voice Play.

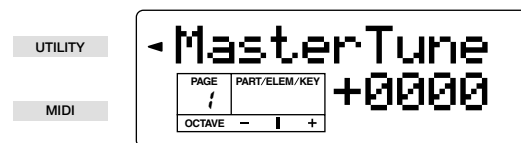


Altri Modi

.....

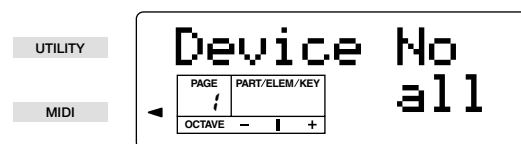
5 Modo Utility (Pag. 90)

Premete il pulsante [UTILITY] nel Modo Utility Mode. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato. Se è accesa una delle spie del Modo Play ([MULTI] o [VOICE]) vuol dire che è ancora attivo il Modo Play. Nella parte superiore sinistra dell' LCD appare una freccia rivolta verso "UTILITY" sul pannello per indicare il Modo Utility.



6 Modo MIDI (Pag. 93)

Premete il pulsante [MIDI] per entrare nel Modo omonimo. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato. Se è accesa una delle spie del Modo Play ([MULTI] o [VOICE]) vuol dire che è ancora attivo il Modo Play. Nella parte superiore sinistra dell'LCD appare una freccia rivolta verso "MIDI" sul pannello per indicare il Modo MIDI.



7 Modo Demo (Pag. 16)

Premete il pulsante [DEMO] (si accende il LED) per entrare nel Modo Demo. Per uscire dal Modo Demo e passare al Modo Multi o Voice Play premete il pulsante [EXIT], [MULTI] o [VOICE].



Sulla videata "Demo", nella memoria User Voice dello strumento i dati preesistenti verranno sovrascritti dai dati occorrenti per la demo song. Pertanto, dovrete salvare preventivamente su un computer o su un dispositivo esterno i dati che per voi sono importanti.



Sulla videata "DEMO", il parametro Master Tune (in Utility) verrà sovrascritto e impostato su "0."

8 Modo Store (Pagg. 69, 89)

Premendo il pulsante [STORE] nel Modo Multi o Voice potete attivare il Modo Store, mediante il quale potete memorizzare i Multi o le Voci. La spia del Modo Play ([MULTI] o [VOICE]) resta accesa, anche quando entrate in questo Modo. Per uscire e passare ad un altro Modo operativo, è sufficiente premere il pulsante relativo al Modo desiderato. Premete [EXIT] per ritornare al Modo Store.

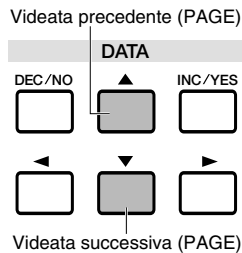


Selezione Videata

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

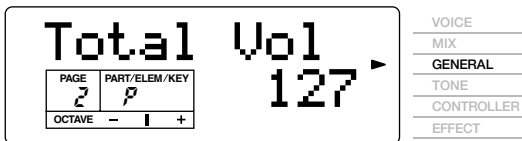
Pulsanti [▲]/[▼]

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

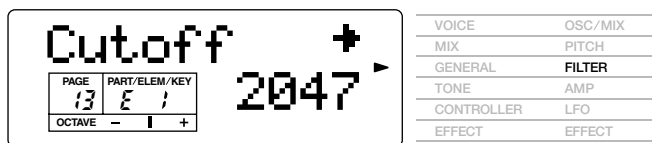


Selezionando le varie pagine di display o videate, a destra dell'LCD appare una freccia rivolta verso il tipo di parametro nell'elenco stampato sul pannello.

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.



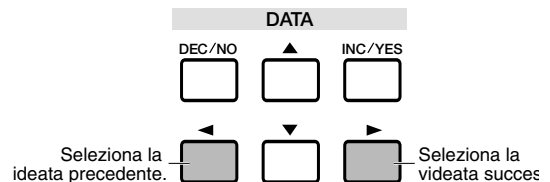
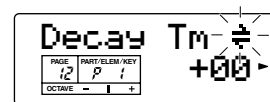
Nell'esempio sotto riportato, appare il display per il parametro Cutoff di Element nel Modo Voice Edit e la freccia indica che quel parametro appartiene al tipo Filter.



Pulsanti [◀]/[▶]

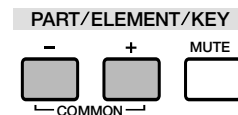
Alcune pagine di display hanno videate multiple. Esse sono indicate da speciali simboli a forma di freccia che appaiono nella parte superiore destra dell'LCD (vedere l'illustrazione seguente). Usate i pulsanti [◀]/[▶] per selezionare queste pagine.

Quando appare la prima videata di una pagina che prevede più videate, 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 adoperati per selezionare le Parti. Per selezionare i parametri Common premete simultaneamente entrambi i pulsanti. Nel Modo Voice Edit vengono usati per selezionare ogni Element. Per selezionare i parametri Common, premete simultanea-mente entrambi i pulsanti.

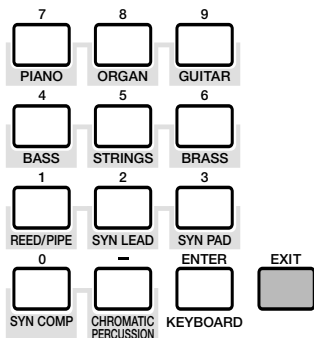


NOTE Per i dettagli sui parametri e sulle configurazioni delle pagine nei modi Multi Edit e Voice Edit, fate riferimento alle spiegazioni del Modo relativo nella sezione "Riferimento" di questo manuale.

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 anche espletare altre funzioni. Queste funzioni alternative sono indicate nelle sezioni appropriate del manuale.

Immissione dati

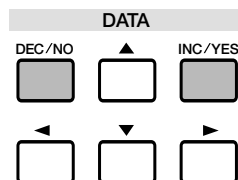
Usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per incrementare di un'unità per volta i valori o immettete quest'ultimi direttamente via tastiera numerica e confermateli con il pulsante [ENTER].

Per alcuni parametri come (Voice Name ecc.) per i quali bisogna impostare più di un valore, usate i pulsanti [◀] / [▶] per posizionare il cursore sul display, quindi regolate il valore.

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

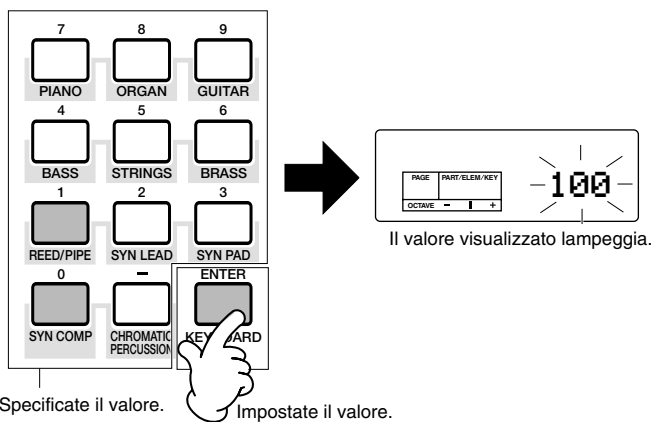
.....

Vengono usati per cambiare il valore del parametro selezionato in quel momento. 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 dire "YES" o "NO" al messaggio di conferma che viene visualizzato.



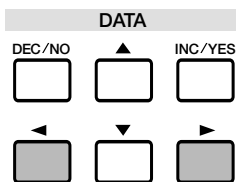
Tastiera numerica, pulsante [ENTER]

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.



Spostamento del cursore

Per alcuni parametri, come Voice Name ed altri, i pulsanti [◀]/[▶] vengono usati per modificare la posizione del cursore sul display. (Il carattere selezionato lampeggia.) Spostate il cursore sulla posizione desiderata, quindi impostate il valore.

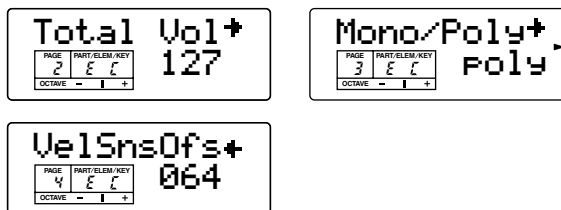


Tipi di parametri (Absolute e Relative)

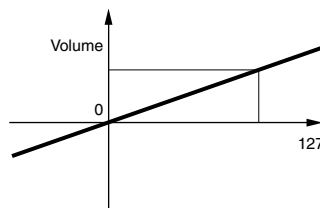
Vi sono molti modi per impostare i parametri. Alcuni richiedono l'immissione diretta numerica o alfabetica, via tastiera. Altri modi richiedono la scelta fra le impostazioni già previste. Inoltre, alcuni tipi di parametri sono assoluti ("absolute") ed altri sono relativi ("relative").

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.

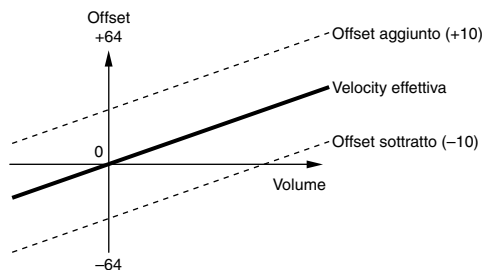
Tuttavia, i parametri relativi non seguono sempre la stessa logica. Il grafico in basso mostra il ruolo del parametro Velocity Offset. Il valore che qui avete impostato, noto come "offset," viene aggiunto al volume effettivo o sottratto da esso. Con Velocity Offset, il valore offset specificato viene 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. Volume totale (assoluto)



2. Offset Velocity (relativo)



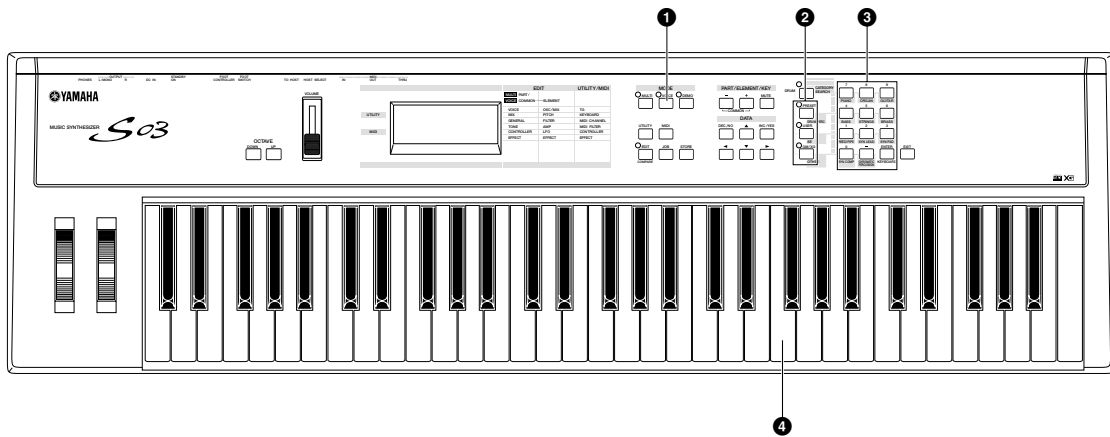
Suonare l'S03

Suonare le Voci

Potete liberamente selezionare e suonare le Voci (Voice) dai gruppi di memoria PRESET, USER e GM/XG, come segue:

NOTE Per i dettagli sulle Voci, vedere a pagina 25.

NOTE La memoria user (dedicata ai lavori originali dell'utente) può contenere 128 Voci Normal e 2 Voci Drum.



1 Premete [VOICE].

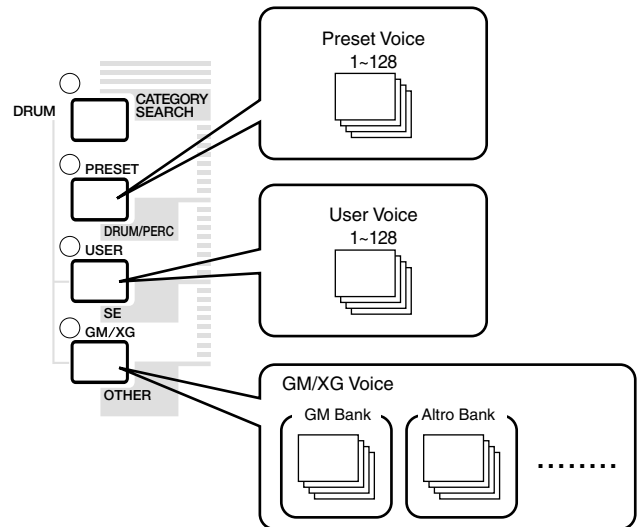
Premete il pulsante [VOICE] (il suo LED si accende) per entrare nel Modo Voice Play. Appare il display seguente:



Ora suonate la Voce (indicata sul display) con la tastiera dell'S03.

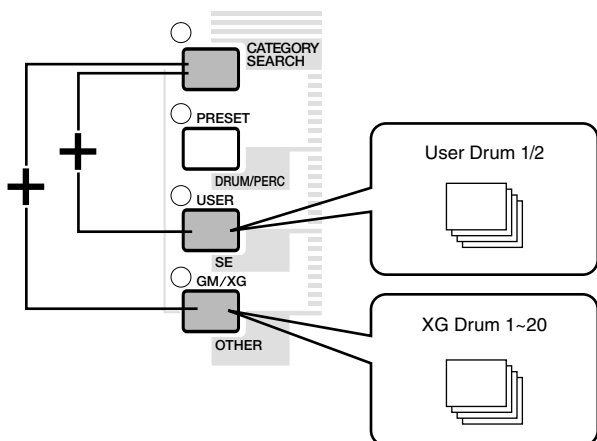
2 Premete un pulsante MEMORY per selezionare una Voice Memory.

Vi sono tre differenti sezioni di memoria per le Voci Normal: PRESET, USER e GM/XG. Le varie Voci sono assegnate a ciascuna sezione di memoria come mostrato qui di seguito. Le voci GM/XG si suddividono in vari "bank".



Le Drum Voice vengono memorizzate in aree separate delle sezioni della memoria User e GM/XG.

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

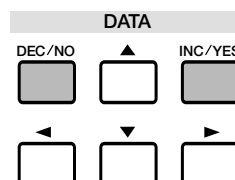


NOTE PRESET, naturalmente, contiene le Voci Preset, cioè preprogrammate. Le Voci XG vengono assegnate nell'ordine secondo il formato GM a partire da Bank 1, e le varie Voci XG vengono distribuite fra i vari "bank" di memoria GM/XG. USER viene immagazzinata nella memoria RAM interna e contiene le Voci di default della fabbrica. Queste ultime possono essere sovrascritte, ma è possibile richiamare in qualsiasi momento i valori di default.

3 Selezionate un numero di Voice.

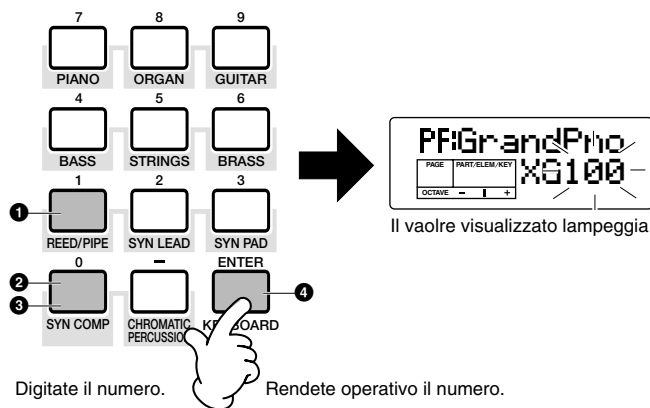
Selezione con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Innanzitutto, premete il pulsante [ENTER] per specificare la Voice Memory, quindi il pulsante [INC/YES] per incrementare il Voice Number (numero della voce), e premete [DEC/NO] per decrementarlo.



Selezione con tastiera numerica ed il pulsante [ENTER]

Prima specificate il numero della Voce con la tastiera numerica, quindi premete il pulsante [ENTER] per renderlo operativo. Ad esempio, per selezionare la voce numero 100, premete nell'ordine: [1], [0] e [0]. (Il numero indicato lampeggia.) Infine, premete [ENTER] per selezionare la Voce.



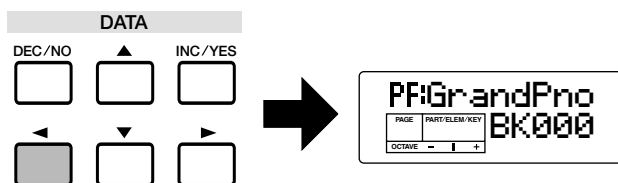
NOTE Per i numeri composti solo da una o due cifre, non è necessario immetterne tre (ad esempio: "001" o "010"). Per esempio, per immettere la Voce "3", basta premere il tasto [3], e quindi [ENTER].

4 Ora suonate per ascoltare la Voce selezionata. Provate anche con altre Voci.

Selezione Bank XG

Le Voci XG sono suddivise in vari bank differenti. Ciò vi dà accesso ad un maggior numero di Voci ed a una varietà di suoni più ampia.

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



- 2 Selezionate il numero di Bank desiderato mediante i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], o con la tastiera numerica e, successivamente, con il pulsante [ENTER].

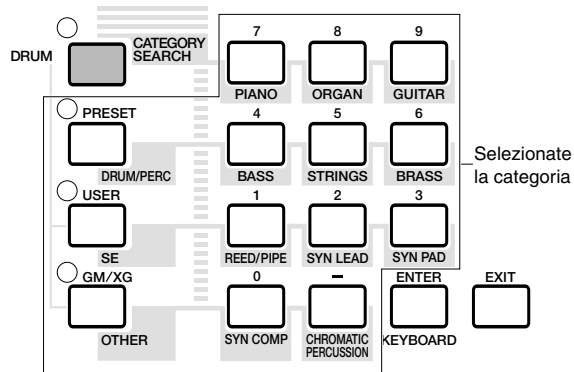
Ora il “bank” è cambiato. Ritornate al display XG usando i pulsanti [▶]/[◀] e selezionate il numero di Voice desiderato.

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

Impiego di Voice Category Search

Con la caratteristica Voice Category Search siete in grado di trovare prontamente le Voci all’interno della Voice Category specificata. Ad esempio, selezionando la categoria di voci PIANO potete trovare immediatamente tutte e solo le voci che rientrano nella categoria “PF” (PIANO).

- 1 Premete il pulsante [CATEGORY SEARCH] nel Modo Voice. Il suo LED si accende e viene abilitata la funzione di ricerca della categoria (Category Search). Per la selezione delle categorie vengono usati i pulsanti Memory e la tastiera numerica.



NOTE Premete il pulsante [EXIT] per disabilitare la funzione Category Search.

NOTE I nomi delle categorie sono stampati sotto ogni pulsante. Per la commutazione fra le categorie “ME” e “CO”, premete il pulsante [OTHER].

NOTE Consultate a pagina 71 l’elenco delle categorie (Category List) per ulteriori informazioni sui tipi di categorie delle voci.

- 2 Specificate la categoria desiderata, mediante i pulsanti sopra indicati. Verrà selezionata automaticamente la prima Voice in quella Categoria.

NOTE In questo step, viene selezionata la Voice con il numero inferiore.

NOTE L’S03 ricerca in quest’ordine: PRESET, USER, quindi GM/XG.

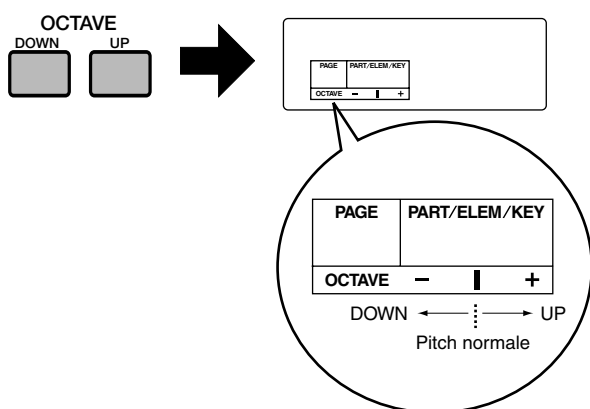
- 3 Premete il pulsante [INC/YES] per incrementare il numero di Voice di quella categoria e [DEC/NO] per decrementarlo.

NOTE Potete usare la stessa operazione qui descritta per selezionare le Voci per Multi Part Edit (pag. 59).

Trasporre l'Ottava

Se per la Voce dovete innalzare o abbassare l'estensione della tastiera, potete usare il pulsante OCTAVE[UP] per innalzarla di un'ottava e OCTAVE [DOWN] per abbassarla di un'ottava. La trasposizione o l'abbassamento è possibile entro un range di \pm tre ottave nelle due direzioni. L'impostazione corrente dell'ottava appare nell'angolo superiore sinistro del display mentre viene tenuto abbassato uno dei pulsanti OCTAVE [UP] o [DOWN].

Ad esempio, se premete due volte (+2) il pulsante OCTAVE [UP], suonando la nota C3 sulla tastiera, in effetti, suonerete C5 (cioè, la nota suonata viene innalzata di due ottave). Per riportare l'ottava alla sua gamma standard (0), premete simultaneamente i due pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN].



NOTE Se superate i limiti d'estensione previsti per quella Voce, le note che fuoriescono dal range suoneranno un'ottava più alta o bassa del normale.

NOTE I pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN] potrebbero non funzionare se il parametro "Note Shift" (pagg. 61, 74) nel Modo Voice Edit, e il parametro "Kbd Trans (Keyboard Transpose)" (ved. pag. 90) nel Modo Utility sono già predisposti per la variazione di range.

NOTE È possibile usare i pulsanti OCTAVE [UP] e [DOWN] anche nel Modo Multi Play.

Impiego del Modo Multi

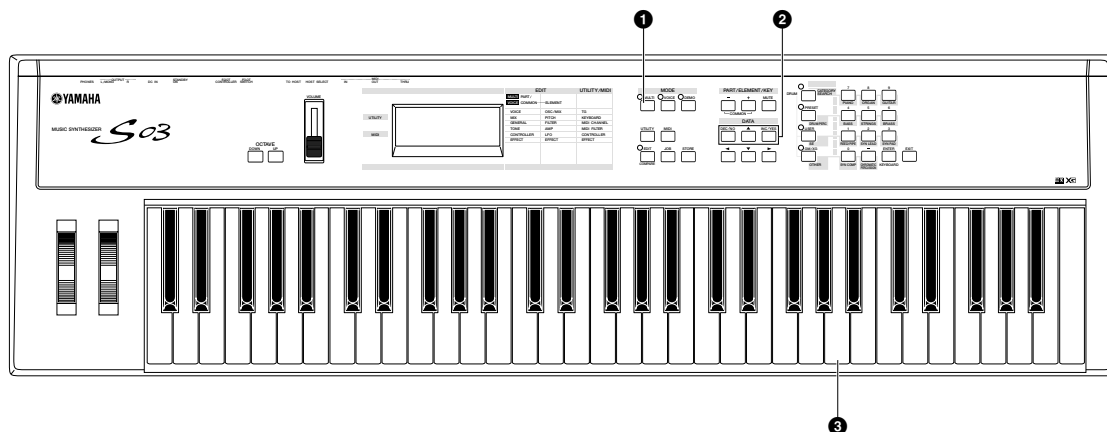
Suonare nel Modo Multi

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

NOTE Per ulteriori dettagli sui Multi, ved. pagina 24.

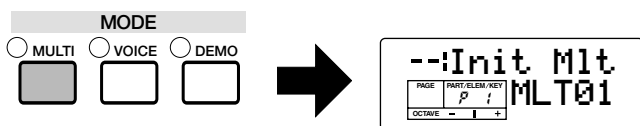
NOTE Nella memoria USER (interna) possono essere memorizzati fino a 32 Multi. Queste impostazioni Multi sono disponibili nel Modo Multi Edit (pag. 55).

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



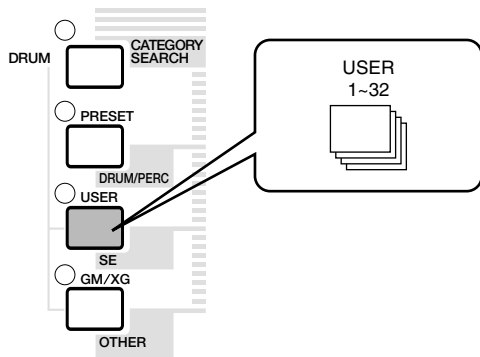
1 Premete [Multi].

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



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

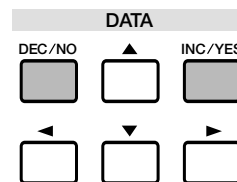
Nella memoria USER (interna) possono essere memorizzati fino a 32 Multi.



NOTE USER viene immagazzinata in una RAM interna (Random Access Memory) e contiene i Multi di default della fabbrica. Possono essere sovrascritti e richiamati in qualsiasi momento.

2 Selezionate un 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]. Vedere le istruzioni riportate per la selezione delle Voci (pag. 34).

③ Ora, suonate 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.

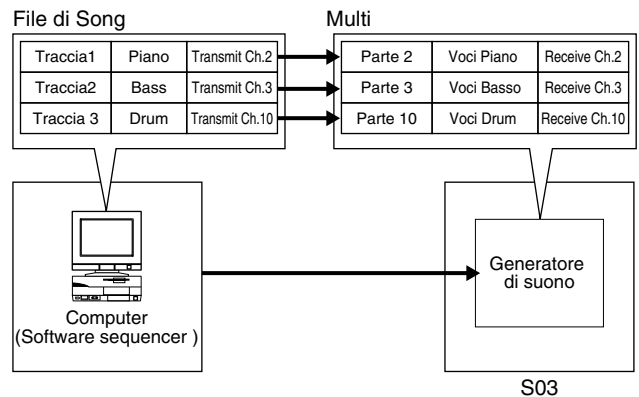
NOTE Per suonare una Voce dalla tastiera, accertatevi che il MIDI Receive Channel (canale di ricezione) per la Parte di quella Voce ed il MIDI Transmit Channel (canale di trasmissione) per la tastiera siano impostati sullo stesso valore.

Impiego dell'S03 come un Generatore multitimbrico (Multi Edit)

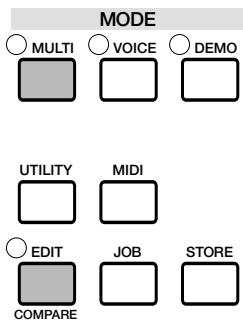
Il Modo Multi vi consente di configurare l'S03 come un generatore di suono multitimbrico per essere usato con software musicali su computer o su sequencer esterni. Se ciascuna traccia in un file di song usa un canale MIDI differente, le Parti di un Multi possono essere assegnate ai canali MIDI corrispondenti. Perciò, potete effettuare il play back di un file di song su un sequencer esterno e far eseguire simultaneamente differenti Voci su tracce differenti.

Nell'esempio seguente, creeremo un Multi adattato per eseguire un file di una 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 Potete usare l'incluso software XGworks lite (vedere la guida per l'installazione allegata) per suonare più Parti sull'S03. Tuttavia, prima dovrete accertarvi che i collegamenti fra il computer e l'S03 siano stati effettuati correttamente. (pag. 13).

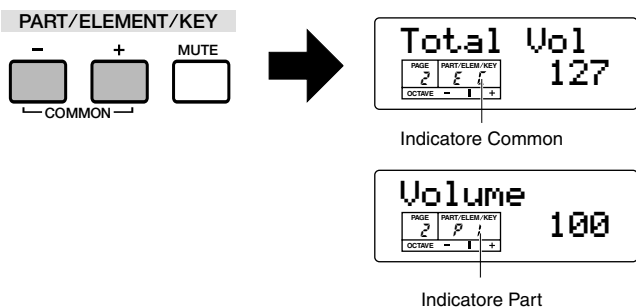


- 1 Dopo aver premuto il pulsante [MULTI], premete il pulsante [EDIT] (si accendono i relativi LED). Ora siete nel Modo Multi Edit.

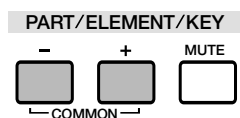


NOTE Prima di entrare nel Modo Multi Edit, dovete selezionare un Multi per l'editing.

- 2 Se viene visualizzato il display Common Edit, premete il pulsante [+] o [-] per commutare sul 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).



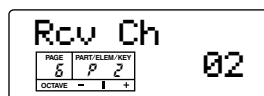
- 4 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per commutare sulla videata Voice Selection (PAGE 1), quindi specificate la voce da usare come Parte per piano.



- 5 Successivamente, usate i pulsanti [▲] e [▼] per commutare sulla videata Volume (PAGE 2), poi impostate il volume per la Parte piano e, se necessario, la posizione Pan, Chorus e i livelli Reverb Send. Per i dettagli, vedere a pagina 56.



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



- 7 Usate i pulsanti [▲] e [▼] e commutate sulla 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 commutate sulla 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 61.

- 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'S03, 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 vengano rieseguite improvvisamente, dovrete impostare su "off" i canali di ricezione MIDI per le Parti non usate.

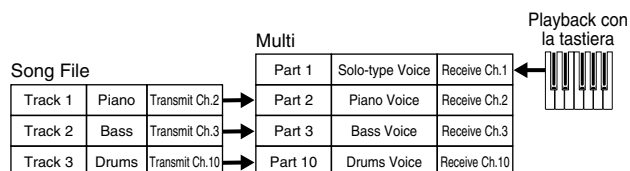
NOTE Nel Modo Multi Edit ci sono molti altri parametri specifici per Part. Per i dettagli, vedere a pagina 55.

- 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 69.

Ora, quando selezionate questo Multi nel Modo Multi Play, possiamo 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 in aggiunta al 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.



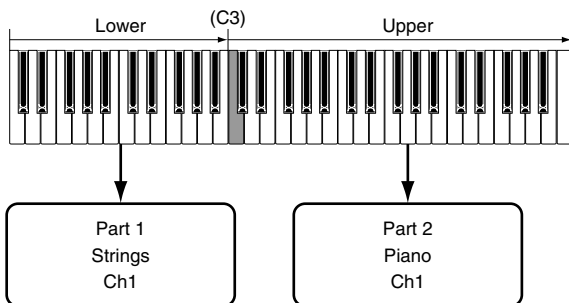
Questo è uguale al Multi creato precedentemente (pagina 38), ma con l'aggiunta di un'altra Parte. Fate attenzione ad effettuare le seguenti impostazioni: sono importanti.

- Nel Multi già creato, 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 ora può essere suonata dal vivo usando la tastiera.

NOTE Poiché l'S03 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 cantate e suonate voi stessi.

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

L'illustrazione seguente mostra un esempio in cui la tastiera è stata effettivamente divisa in due sezioni separate di tasti, 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.



- 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 37).

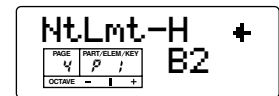
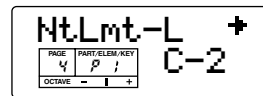
- 2 Se appare la videata Common Edit, premete il pulsante [+] o [-] per selezionare il display Part Edit.
- 3 Selezionate una Parte per la sezione lower usando i pulsanti PART [+] e [-]. Per questo esempio, selezionate "P1 (Part 1)."

- 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 59.

- 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 56.
- 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 a 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, ora siete 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 (quest’ultimo compreso).

- 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 vengano rieseguite improvvisamente, dovrete impostare su “off” i canali di ricezione MIDI per le Parti non usate.

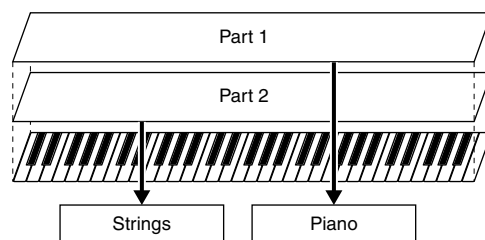
NOTE Nel Modo Multi Edit ci sono molti altri parametri specifici per Part. Per i dettagli, vedere a pagina 55.

- 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 69.

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 dà 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 è stata selezionata una voce di piano, ed entrambe vengono suonate insieme all’unisono.



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

- Per entrambe Part 1 e 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’S03 su un dispositivo esterno (Bulk Dump Send)

Con la funzione Bulk Dump, potete trasmettere le impostazioni del vostro S03 ad un dispositivo esterno, come un computer, e salvarle. Rappresenta 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’S03 all’inizio di una song, in modo che tutti i vostri dati e le vostre impostazioni originali vengano resettati automaticamente quando effettuate il playback della song.

La spiegazione seguente vi mostra come procedere usando le funzioni di registrazione realtime del software XGworks (lite) incluso. In questo esempio, la traccia 1 viene usata per registrare i dati User Multi.

NOTE Naturalmente, questa operazione non è limitata all’uso di XGworks (lite); 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 di XGworks (lite) qui descritte potrebbero differire leggermente in base alla versione che state usando ed al vostro computer particolare.

NOTE Accertatevi che l’S03 sia collegato correttamente al computer (pagina 13). Per informazioni sulle impostazioni per XGworks (lite), fate riferimento al manuale on-line incluso con il software.

- 1 Nel Modo Multi, selezionate il Multi dell'S03 che volete trasmettere.
- 2 Premete [JOB] per entrare nel Modo Multi Job.
- 3 Dal parametro "BlkDmp" (PAGE 5) nel Modo Multi Job, selezionate il tipo di dati da trasmettere. Qui, selezionate "Curnt" (Current) per trasmettere i dati del Multi correntemente selezionato, quindi premete il pulsante [ENTER].



- 4 Nell'XGworks (lite), specificate la traccia 1 per la registrazione.

Ch	Rec	Name
iver	1	
iver	2	
iver	3	

Selezionate la traccia per la registrazione

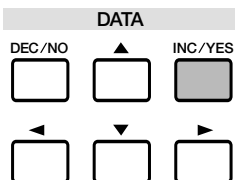


Premete il pulsante Record per attivare lo standby della registrazione

- 5 Dopo aver iniziato la registrazione sul XGworks (lite), premete il pulsante [INC/YES] dell'S03 per trasmettere i dati.



Premete il pulsante Play per attivare la registrazione



Inizio trasmissione Bulk

- 6 Al termine della trasmissione dei dati, interrompete la registrazione su XGworks (lite). Controllate la finestra List per avere la conferma che i dati (mostrati in esadecimale) siano stati ricevuti in maniera appropriata e registrati dall'XGworks (lite).

NOTE Per informazioni sulla registrazione o sul salvataggio, fate riferimento al manuale on-line incluso con l'XGworks (lite).

Ora, ogni volta che rieseguite il file di song con questi dati registrati, dall'XGworks (lite) vengono inviate come messaggi System Exclusive (pagina 99) le appropriate impostazioni Multi dell'S03.

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'S03 (Utility e MIDI). Nella videata BlkDmp del Modo Multi Job o Voice Job, selezionate "System."

NOTE Per salvare tutte le impostazioni dell'S03, trasmettete tutti i tre tipi di dati sotto elencati, e registrateli/salvateli su computer.

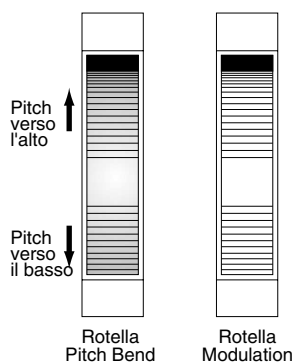
- **All:** Tutti i Multi (Modo Multi Job)
- **AllUs:** Tutte le User Voice (Modo Voice Job)
- **System:** System (Modo Multi Job o Voice Job)

Uso dei controller

L'S03 è dotato delle rotelle di controllo Pitch Bend e Modulation. Collegando un Foot Controller o Footswitch opzionale, potete controllare anche vari parametri (come cambiare suono, cambio Numeri di Programma ecc.) con i pedali — per tenere le mani libere per la tastiera.

Controllo Pitch Bend

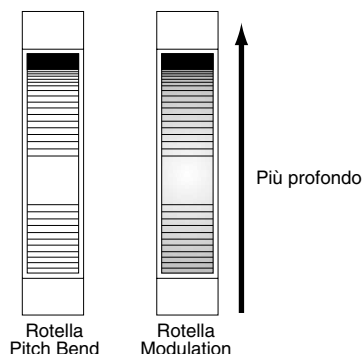
La funzione di questa rotella è il controllo del pitch. Ruotatela verso l'alto/basso per innalzare/abbassare temporaneamente il pitch. L'effetto può anche essere invertito.



NOTE La gamma di Pitch Bend può essere impostata per ogni Voce (pag.65).

Controllo Modulation

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



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. 91).

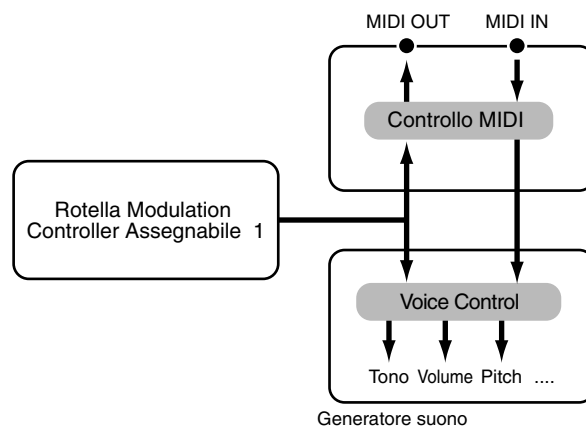
NOTE La rotella Modulation può anche sovrintendere al controllo di tono, ampiezza (volume), pitch, o regolazioni del filtro della Voce.

La rotella Modulation può essere usata per controllare i seguenti parametri:

- MW Variation Control Depth
- MW Filter Control
- MW Pitch Modulation Depth
- MW Filter Modulation Depth
- MW Amplitude Modulation Depth

Controller e Controllo MIDI esterno

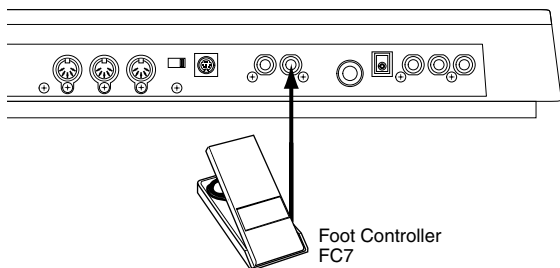
Alla rotella Modulation e al Controller assegnabile può essere demandato il controllo di varie funzioni (pag.66). Oltre a queste altre funzioni, i controller sono già predisposti per controllare le regolazioni di tono, volume, pitch e filtro. Se viene usato il controller, esso non solo influenza il generatore incorporato dell'S03, ma trasmette anche simultaneamente i corrispondenti dati MIDI attraverso la porta MIDI OUT.



NOTE Quando è attivo il Modo Multi, controlla la Part per la quale l'impostazione Transmit Channel del Modo MIDI (PAGINA 4) e quella di Receive Channel di Multi Part Edit (PAGINA 6) sono le stesse.

Foot Controller

Ad un Foot Controller opzionale (come l'FC7), collegato alla presa jack del FOOT CONTROLLER (pag. 10) sul pannello posteriore, può essere assegnato il controllo di vari parametri. 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 Filter Modulation Depth
- AC1 Amplitude Modulation Depth
- AC1 Variation Control Depth

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

Multi Part Edit PAGINA 19 (controllando nel Modo Multi)

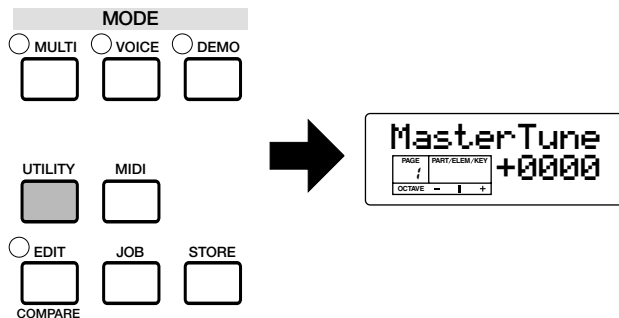
Utility PAGINA 7 (controllando nel Modo Voice)

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

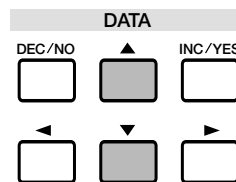
Impiego del Foot Controller per controllare i Parametri

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 (e sostituisca) la rotella Modulation.

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

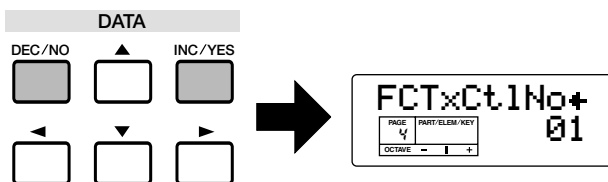


- 2 Premete i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata FCTxCtlNo (FC transmit Control Number) (PAGINA 4).



- NOTE** Selezionate questo parametro con il pulsante [▶] quando è visualizzata la videata MWTxCtlNo.

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

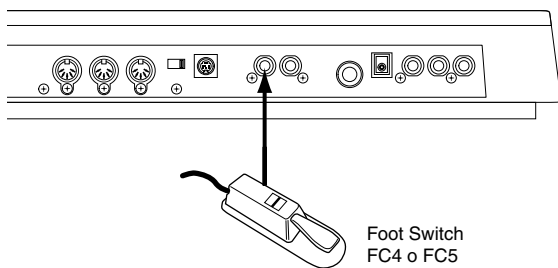


Il Foot Controller ora può essere usato per eseguire la stessa funzione di controllo della rotella Modulation.

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

Interruttore a pedale

Al jack FOOT SWITCH situato sul pannello posteriore può essere collegato un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5 (pag. 10), 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).

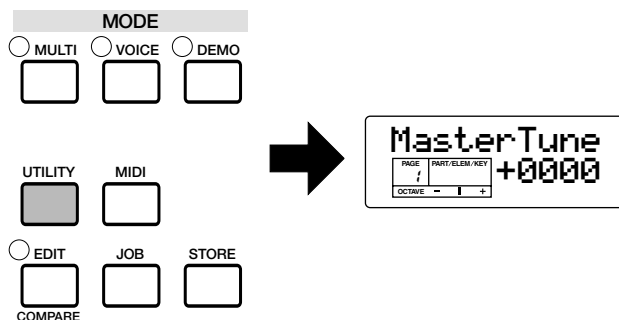


NOTE Per l'impostazione del numero di controllo per il Foot Switch, vedere il paragrafo successivo. Per i dettagli sui messaggi Control Number e Control Change, fate riferimento alla pubblicazione separata "Data List".

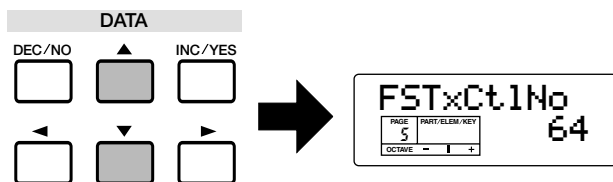
Impiego dell'interruttore a pedale (Foot Switch) per cambiare programmi

Dal vivo, potete predisporre il Foot Switch per cambiare con il piede le Voci o i Multi, 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 sotto indicati vi mostrano la procedura.

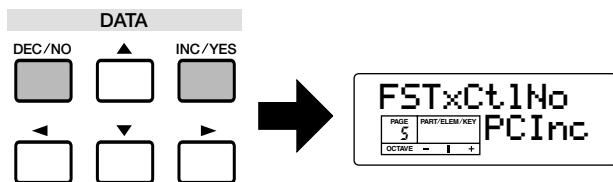
- 1 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel Modo Utility.



- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per richiamare la videata FSTxCtlNo (FS transmit Control Number) (PAGINA 5).



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



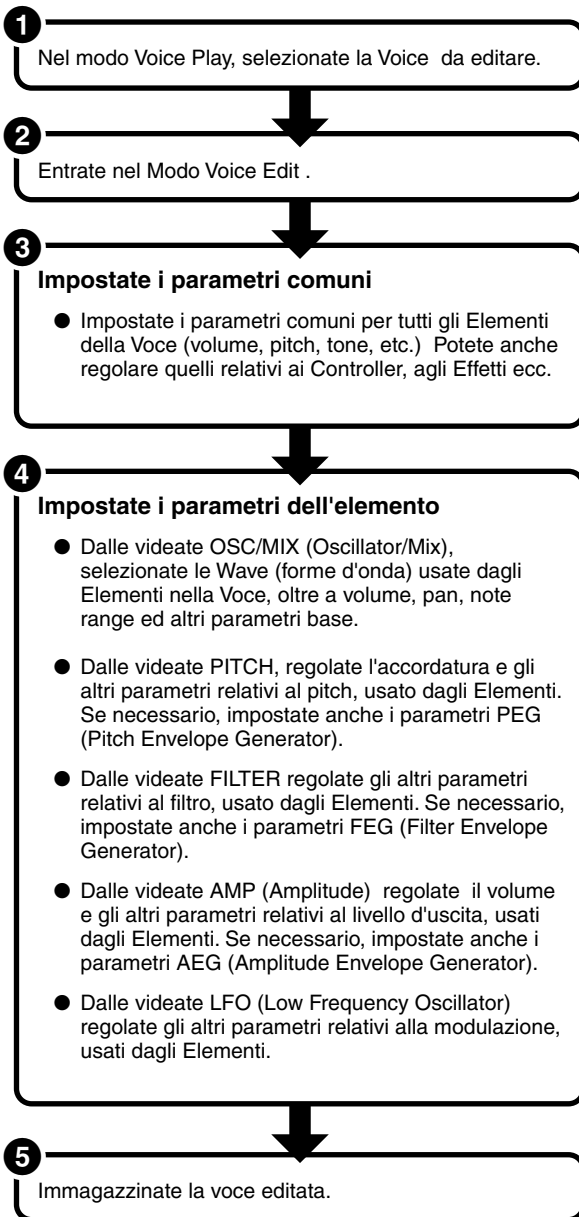
Nel Modo Voice/Multi, ora il Foot Switch può essere usato per avanzare nei numeri di programma.

Voice Edit

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

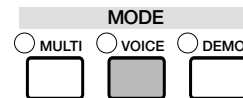
Naturalmente, questo è solo un esempio: siete liberi di impostare qualsiasi parametro come desiderate. I dettagli circa ogni parametro sono riportati nella sezione di Riferimento di questo manuale.

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



1 Selezione Voce per l'Edit

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



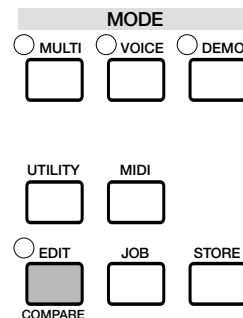
Selezionate il numero della voce (Voice Number) che intendete editare (pagina 34).

NOTE Se state creando 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 87 e 88.

2 Entrare nel Modo Voice Edit

La creazione e l'editing della voce vengono eseguiti nel Modo Voice Edit.

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



Common Edit ed editing dei singoli elementi

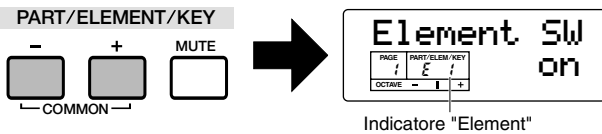
Le Voci possono essere costituite al massimo da quattro Elementi (pag. 26). Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutti e quattro gli Elementi. Il Modo Voice Edit può essere diviso nelle videate Common Edit e quelle per l'editing dei singoli Elementi. Nel Modo Voice Edit, premete simultaneamente i pulsanti [-] e [+] per commutare fra le videate Common Edit e quelle per l'editing dei singoli Elementi.

Videate di Common Edit



Indicatore "Common"

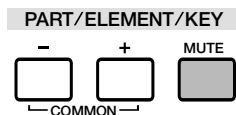
Videate Element Edit



Indicatore "Element"

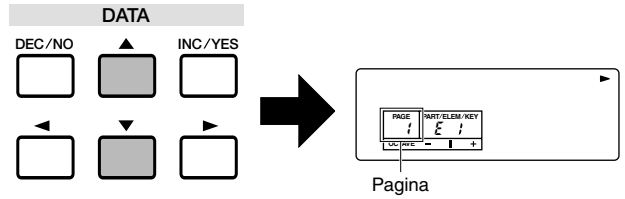
On/Off (Mute) degli Elementi

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.



Cambiare le videate e immettere le regolazioni

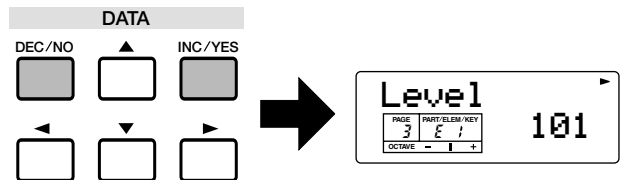
Dopo aver selezionato una videata Common Edit o quella di editing di un Elemento (da 1 a 4), premete i pulsanti [▲] e [▼] per passare ad altre videate.



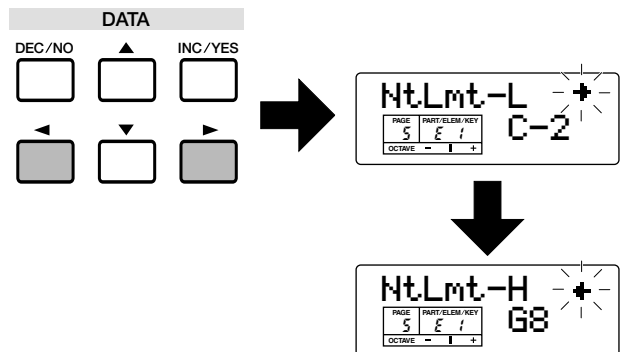
L'S03 dispone di una grande varietà di parametri. Cambiando le pagine del display, un simbolo freccia a destra del display indica il prospetto dei parametri stampato sul pannello, per indicare il tipo di parametro e a quale aspetto dello strumento si riferisce.



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.

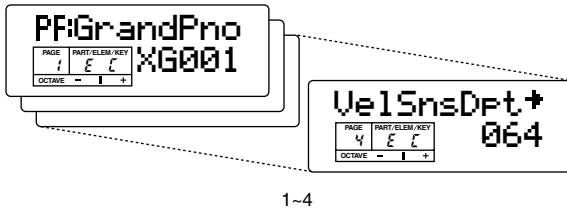


③ Impostare i parametri Common (Comuni)

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

● GENERAL (Common General)

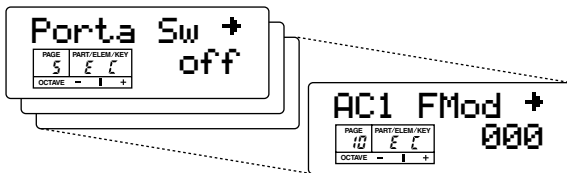
Nelle PAGINE da 1 a 4, potete impostare Voice Name, le regolazioni di uscita della voce ed altri parametri.



1~4

● CONTROLLER (Common Controller)

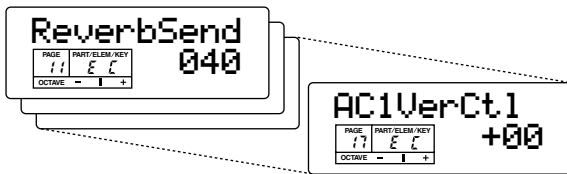
Nelle PAGINE da 5 a 10, potete assegnare e regolare varie funzioni per i controller frontali (come le rotelle Modulation e Pitch Bend) ed altri controller collegabili al pannello posteriore. Per esempio, potete assegnare un parametro alla rotella Modulation in modo da cambiare in tempo reale il tono della Voce. Per le informazioni sui differenti impieghi dei controller, vedere pag. 45.



5~10

● 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.

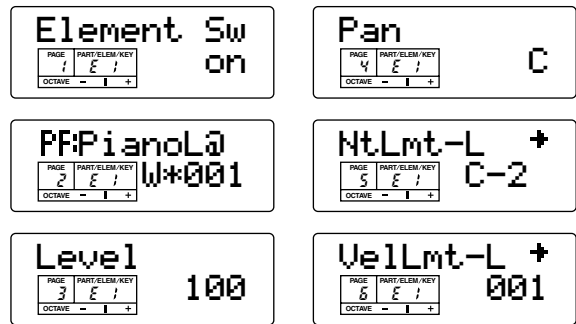


11~17

④ Impostare i parametri Element (degli elementi)

● 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.

Selezione della forma d'onda

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.

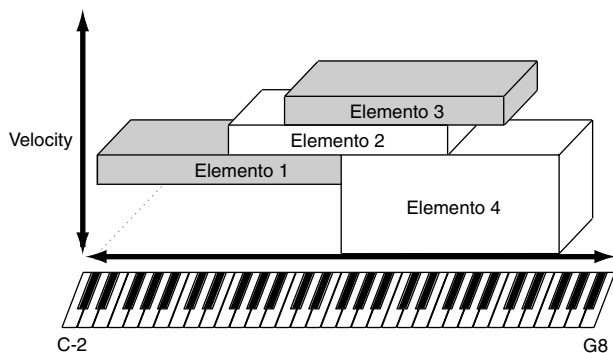
NtLmt-L/H (Note Limit Low/High)

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 suoni 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 le note più basse con valori di velocity inferiori, mentre un altro Elemento suoni per le note più alte.

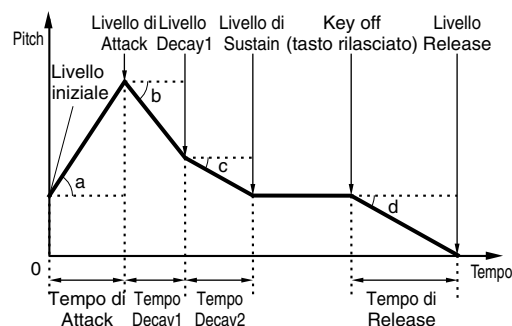


● PITCH

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)

Usando il PEG, potete controllare la transizione del pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al punto in cui essa viene rilasciata. Ciò è utile per creare dei cambiamenti automatici di pitch. Inoltre, per ciascun elemento possono essere impostati differenti parametri PEG.

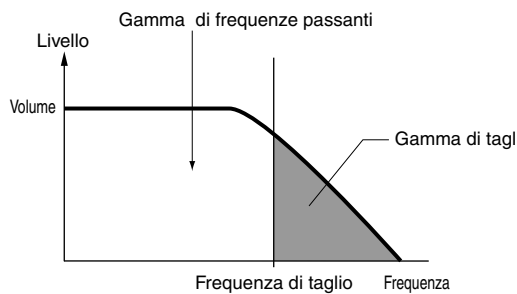


Nell'illustrazione, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il valore per ogni Rate, e più velocemente il pitch passa al successivo Level o livello impostato — in altre parole, il tempo occorrente al pitch per cambiare (fra le regolazioni di livello o Level) diventa più breve.

NOTE Per i dettagli sui parametri PEG, vedere pagina 75.

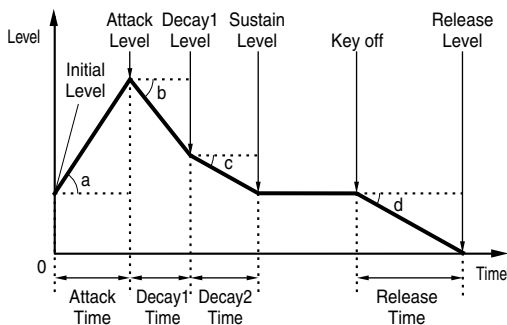
● FILTER

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'S03 utilizza un LPF (low pass filter o filtro passa-basso). Vengono lasciate passare solo le frequenze al di sotto di questo punto. 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)

Usando il FEG, potete controllare la transizione di tono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al punto in cui essa viene rilasciata. Quando suonate una nota sulla tastiera, la frequenza di taglio (cutoff) cambia secondo le regolazioni dell'involuppo. Ciò è utile per creare, ad esempio, effetti automatici di wah. Inoltre, per ciascun Elemento possono essere impostati differenti parametri FEG.



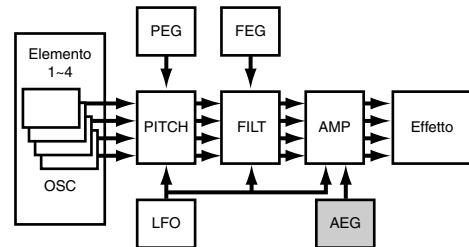
Nell'illustrazione, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il valore per ogni Rate, e più velocemente il filtro passa al successivo livello impostato — in altre parole, il tempo occorrente al filtro per cambiare (fra le regolazioni di livello) diventa più breve.

NOTE Per i dettagli sui parametri FEG, vedere pagina 79.

● 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.

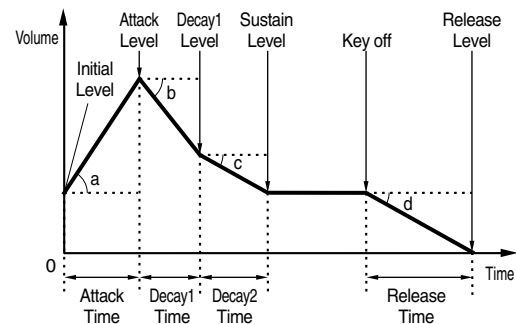
Il segnale di ogni elemento viene inviato con il volume specificato alla successiva sezione Effetti. Inoltre, regolando l'AEG (Amplitude Envelope Generator), potete controllare come il volume cambi nel tempo.



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

AEG (Amplitude Envelope Generator)

Usando l'AEG, potete controllare la transizione di volume dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al punto in cui essa viene rilasciata. Quando suonate una nota sulla tastiera, il volume cambia secondo le regolazioni dell'involuppo. Inoltre, per ciascun Elemento possono essere impostati differenti parametri AEG.



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.

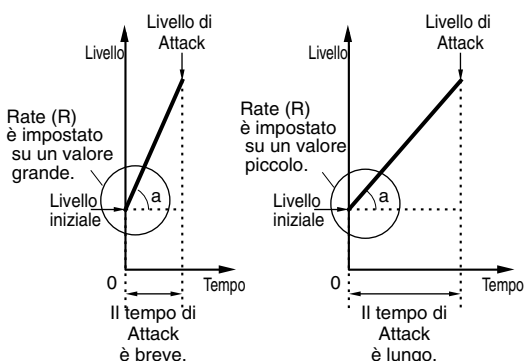
NOTE Per i dettagli sui parametri AEG, vedere pagina 80.

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).

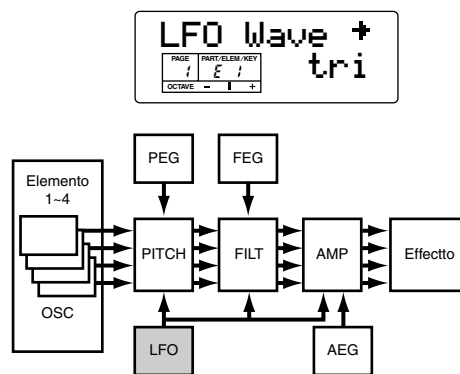
Le illustrazioni sotto riportate indicano come differenti regolazioni di Rate influenzano il suono. Per espandere il tempo fra i cambiamenti di livello e prolungarlo, impostate un valore piccolo di Rate (R).



LFO (Low Frequency Oscillator)

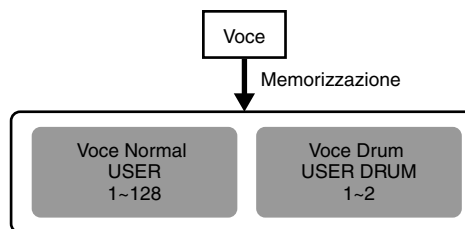
Nelle PAGINE da 32 a 35, potete editare l' LFO, che (come suggerisce il suo nome) produce forme d'onda a bassa frequenza. Queste forme d'onda possono essere usate per variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ciascun Elemento per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo. Tuttavia, gli effettivi parametri 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 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 back up 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 89.

Effetti

Nelle fasi finali della programmazione, potete impostare i parametri degli effetti per un'ulteriore modifica del carattere dei suoni. In generale, gli effetti System si applicano al suono globale, sia esso una Voce o un Multi. Gli effetti Insertion, d'altronde, possono essere applicati individualmente alle singole Voci. L'S03 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.

Sezione Reverb

La sezione Reverb include una scelta di 11 diversi tipi di tipo 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.

Sezione Chorus

La sezione Chorus include una scelta di 11 diversi tipi di tipo 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.

Effetti Variation

Nella sezione Variation sono disponibili in totale 42 differenti tipi di Effetti. 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, dal titolo "Data List".

Effetti System ed Insertion

Le sezioni degli effetti dell'S03 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'S03 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).

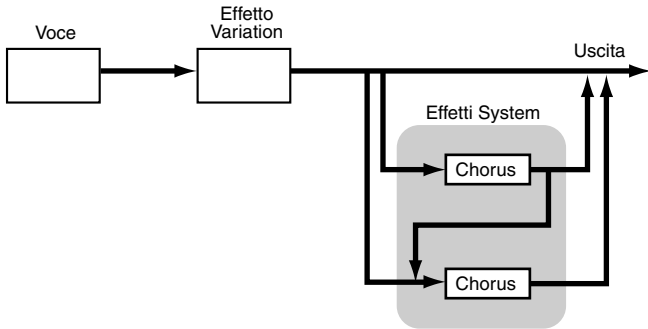
Nel Modo Voice dell'S03, ad una Voce può essere applicato un effetto Insertion (Variation), mentre nel Modo Multi Play esso può essere applicato solo ad una singola Parte.

Le configurazioni degli effetti System e Insertion possono essere controllate dettagliatamente con i dati XG (contraddistinti dal marchio XG) quando l'S03 si trova nel Modo Multi Play.

Effetti nel Modo Voice

Nel Modo Voice, potete impostare i parametri Effect Send per le sezioni Reverb e Chorus, e memorizzarli entro 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.

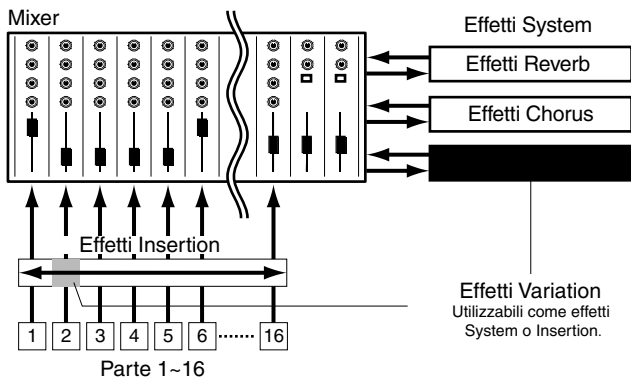


NOTE Le Drum Voice nel Modo Voice non hanno effetti Variation.

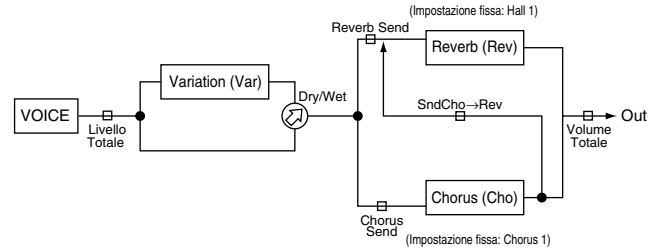
Effetti nel Modo Multi

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.

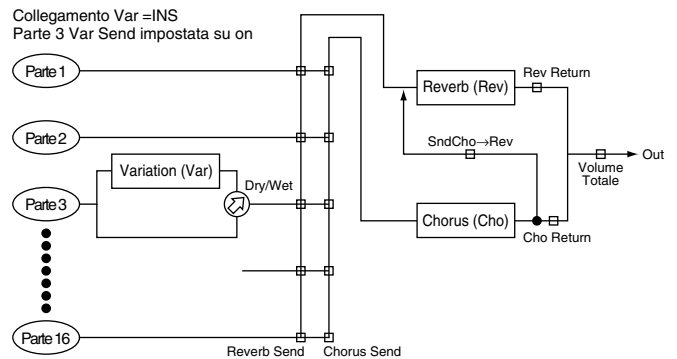


Voice

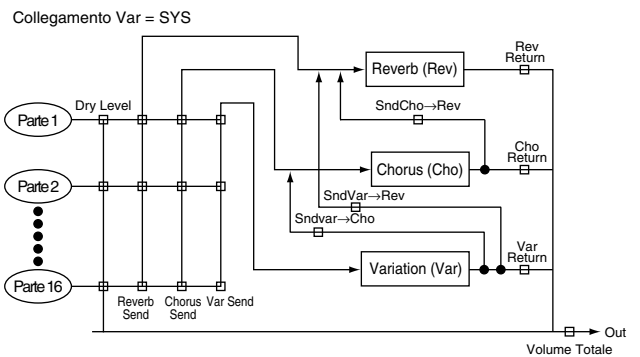


* Secondo l'effetto selezionato, potrebbe non essere disponibile il parametro Dry/Wet. Per i dettagli, consultare l'elenco dei Parametri degli Effetti nella pubblicazione separata dal titolo Data List.

Multi



* Secondo l'effetto selezionato, potrebbe non essere disponibile il parametro Dry/Wet. Per i dettagli, consultare l'elenco dei Parametri degli Effetti nel Data List.



* Il valore di default di Dry Level è 127. Non è impostabile dal pannello dell' S03, ma trasmettendo appropriati messaggi MIDI da un dispositivo esterno.

Modo Multi

Multi Edit

In questo modo, potete impostare i parametri Multi Edit. Essi possono essere grossolanamente suddivisi in parametri Common che si applicano a tutte le Parti e parametri specifici delle Parti.

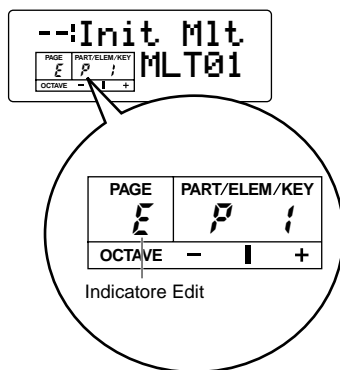
NOTE Dovete selezionare il Multi prima di entrare nel modo Multi Edit (pagina 37). Tutti i parametri possono essere impostati e memorizzati per Multi

NOTE Per i dettagli circa l'impiego del modo Multi, vedere pagina 37.

NOTE Vedere a pagina 28 come entrare nel modo Multi Edit.

L'indicatore E

Se modificate alcuni parametri nel modo Multi Edit, nella colonna PAGE della videata dopo essere usciti dal modo Multi Edit appare l'indicatore E (Edit). Ciò vi dà una rapida indicazione che il Multi corrente è stato modificato ma non ancora memorizzato.



La funzione Compare

Usate questa funzione per ascoltare la differenza fra il Multi con le regolazioni da voi editate e lo stesso prima dell'editing.

1 Premete il pulsante [COMPARE (EDIT)] mentre siete nel modo Multi Edit. Il LED EDIT lampeggia e verranno reinstallate temporaneamente le impostazioni Multi preesistenti all'editing, solo per il confronto.

NOTE Mentre la funzione Compare è abilitata, non è possibile usare per l'editing i pulsanti DEC/NO e INC/YES.

2 Premete nuovamente il pulsante [EDIT] per disabilitare la funzione Compare e ripristinare le impostazioni appena editate.

Commutazione On/Off delle parti

Nel modo Multi Edit, una Parte può essere inserita/disinserita (on/off) quando premete il pulsante [MUTE]. L'indicatore della Parte che è stata temporaneamente esclusa lampeggia. Ciò vi consente di isolare altre parti nel Multi in modo da poter ascoltare i cambiamenti alla parte che state editando.

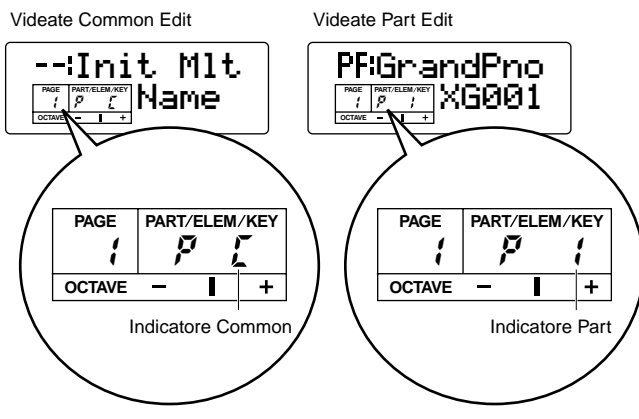
Multi Store

Le impostazioni editate per il Multi corrente vanno perse se selezionate un altro Multi oppure un altro modo operativo. Per evitare di perdere dati importanti, dovrete sempre usare Multi Store per immagazzinare il vostro Multi editato. Per i dettagli circa la procedura di memorizzazione del Multi (Multi Store), vedere pagina 69.

NOTE Quando create un nuovo Multi da zero, può essere utile, prima di editare, la cancellazione delle impostazioni per il Multi corrente utilizzando la funzione Initialize Multi, che appartiene al modo Multi Job (pagine 67 e 68)

Common Edit ed editing delle singole Parti

Un Multi può essere costituito da 16 Parti di Voci (pagina 24). I parametri comuni a tutte le parti sono noti come un Common Edit. Il modo Multi Edit può essere suddiviso in videate per Common Edit e quelle per l'editing delle parti singole. Nel modo Multi Edit, premete simultaneamente i pulsanti [+] e [-] per selezionare le videate Common Edit.



Common

(Impostazioni di tutte le Parti)

Qui spiegheremo come editare le regolazioni comuni per tutte le parti di un Multi. Vi sono due tipi disponibili, ciascuno dei quali è formato da più pagine.

NOTE Fate riferimento al Prospetto delle funzioni a pagina 20 o alla Tabella dei parametri (pagina 22).

Common General (PAGINE da 1 a 3)

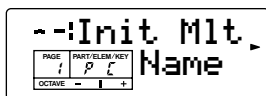
.....

Common Effect (PAGINE da 4 a 21)

.....

1. Name

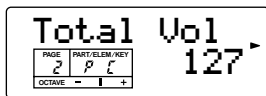
Potete impostare un nome di un Multi con 8 caratteri al massimo. Potete anche selezionare il nome della categoria a sinistra del nome del Multi.



NOTE Il metodo di impostazione del nome del Multi è lo stesso che viene applicato al nome della voce. I dettagli sono riportati a pagina 71.

2. Total Vol (Total Volume)

Imposta il volume globale del Multi.



Regolazioni: 0~127

3. Transpose

Determina l'impostazione Transpose globale delle parti, in unità di semitono. Non influenza le informazioni trasmesse via MIDI.

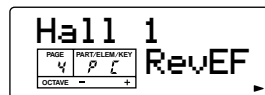


Regolazioni: -24 (-2 ottave) ~ +24 (+2 ottave)

NOTE Questo parametro non ha effetto per le parti impostate nel modo Drum (pagina 61).

4. RevEF (Tipo di Effetto Reverb)

Selezionate a questo punto il tipo dell'effetto Reverb, quindi impostate i parametri dell'effetto nelle PAGINE seguenti.



Impostazioni: I dettagli vengono dati nell'elenco Effect Type, nella pubblicazione Data List separata.

5. Reverb: Parametri

Impostate i vari parametri dell'effetto Reverb.



Impostazioni: Il numero dei parametri e il contenuto di ciascuna videata variano secondo il tipo di effetto selezionato. I dettagli vengono dati nell'elenco dei parametri/tipi di effetto contenuti nel Data List separato.

6. Rev Return (Reverb Return)

Imposta il livello di ritorno dell'effetto riverbero.



Regolazioni: 0 ~ 127

7. Reverb Pan

Imposta la posizione pan stereo dell'effetto riverbero.



Impostazioni: L63 (L=sinistra) - C (centro) - R63 (R=destra)

NOTE Potete anche immettere le impostazioni sotto riportate utilizzando la tastiera numerica.

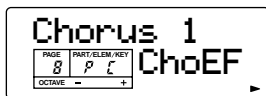
1~63: L63~L01

64: C (Centro)

65~127: R01~R63

8. ChoEF (Tipo di Chorus)

Selezionate il tipo di effetto Chorus, quindi impostatene i parametri nelle PAGINE seguenti.



Impostazioni: I dettagli sono riportati nell'elenco Effect Type, nel Data List separato.

9. Chorus: Parametri

Impostate i vari parametri dell'effetto Chorus.



Impostazioni: Il numero dei parametri e il contenuto di ciascuna videata variano secondo il tipo di effetto selezionato. I dettagli sono forniti nell'elenco dei parametri/tipo di effetti del Data List separato.

10. Cho Return (Chorus Return)

Imposta il livello di ritorno dell'effetto Chorus.



Regolazioni: 0 ~ 127

11. Chorus Pan

Imposta la posizione stereo pan dell'effetto Chorus.



Impostazioni: L63 (sinistra) - C (centro) - R63 (destra)

NOTE Potete anche immettere le impostazioni sotto riportate usando la tastiera numerica.

1~63: L63~L01

64: C (Centro)

65~127: R01~R63

12. SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)

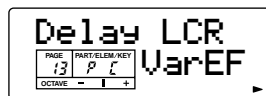
Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.



Regolazioni: 0 ~ 127

13. VarEF (Variation Effect Type)

Selezionate qui il tipo di effetto Variation, quindi impostate i parametri dell'effetto nelle PAGINE seguenti.



Impostazioni: I dettagli sono riportati nell'elenco Effect Type, nel Data List separato.

14. Variation: Parametri

Impostate i parametri dell'effetto Variation.

Impostazioni: Il numero dei parametri e il contenuto di ciascuna videata variano secondo il tipo di effetto selezionato. I dettagli sono riportati nell'elenco dei parametri/tipi di effetto del Data List separato.

15. VarConnect (Variation Connection)

Determina come l'effetto Variation viene usato nella catena di elaborazione del segnale - come effetto Insertion o come effetto System.



❑ **Impostazioni:** INS (Insertion), SYS (System)

NOTE La funzione dell'effetto Variation cambia secondo questa impostazione come accade per i tipi dei cambiamenti di parametro.

NOTE Per ulteriori dettagli sugli effetti System e Insertion, vedere a pagina 53.

16. Var Return (Variation Return)

Impostate il livello Return dell'effetto Variation.



❑ **Regolazioni:** 0 ~ 127

NOTE Può essere impostato soltanto quando Variation Connection (sopra) è impostato su "SYS". Se invece è impostato su "INS", sul display appaiono tre asterischi "***" e l'impostazione non è modificabile.

17. Var Pan (Variation Pan)

Imposta la posizione stereo pan dell'effetto Variation.



❑ **Impostazioni:** L63 (Left=sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Right=destra)

NOTE Potete anche inserire le impostazioni sotto indicate mediante le tastiera numerica.

1~63: L63~L01

64: C (Centro)

65~127: R01~R63

NOTE Può essere impostato soltanto quando Variation Connection (vedi sopra) è impostato su "SYS". Quando Variation Connection è impostato su "INS", sul display appaiono tre asterischi "***" e l'impostazione non è modificabile.

18. SndVar→Rev (Send Variation to Reverb)

Imposta il livello di send (mandata) del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Reverb.



❑ **Regolazioni:** 0~127

NOTE Può essere impostato soltanto quando Variation Connection (vedi sopra) è impostato su "SYS". Quando Variation Connection è impostato su "INS", sul display appaiono tre asterischi "***" e l'impostazione non è modificabile.

19. SndVar→Cho (Send Variation to Chorus)

Imposta il livello di mandata (send) del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Chorus.

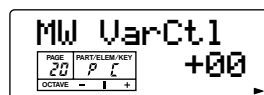


❑ **Regolazioni:** 0~127

NOTE Può essere impostato soltanto quando Variation Connection (vedi sopra) è impostato su "SYS". Quando Variation Connection è impostato su "INS", sul display appaiono tre asterischi "***" e l'impostazione non è modificabile.

20. MW VarCt1 (MW Variation Effect Control Depth)

Determina il grado con cui la rotella della modulazione controlla l'effetto Variation.



❑ **Regolazioni:** -64~+63

NOTE Può essere impostato soltanto quando Variation Connection (vedi sopra) è impostato su "SYS". Quando Variation Connection è impostato su "INS", sul display appaiono tre asterischi "***" e l'impostazione non è modificabile.

NOTE Il parametro particolare che può essere controllato con la rotella Modulation è fisso per ciascun effetto Variation. Per i dettagli, consultate il Data List separato.

21. AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)

Determina il grado con cui il Controller Assegnabile 1 (AC 1) controlla l'effetto Variation.



□ **Regolazioni:** -64~+63

NOTE Può essere impostato soltanto quando Variation Connection (vedi sopra) è impostato su "SYS". Quando Variation Connection è impostato su "INS", sul display appaiono tre asterischi "***" e l'impostazione non è modificabile.

NOTE Il parametro particolare che può essere controllato con Assignable Controller 1 è fisso per ciascun effetto Variation. Consultate per i dettagli il Data List separato.

NOTE Per le informazioni sull'AC1, fate riferimento ad AC1 CC No (pagine 66 a 92) nei modi Multi e Utility.

Part (Impostazioni di ciascuna Parte)

Qui di seguito è riportata la spiegazione dei parametri Part usati per editare ogni Multi.

NOTE Fate riferimento alle spiegazioni di pagina 20 sul prospetto delle funzioni o sulla tabella dei parametri (pagina 22).

Selezione Voce (PAGINA 1)

.....
 Part Mix (PAGINE da 2 a 5)

 Part General (PAGINE da 6 a 9)

 Part Tone (PAGINE da 10 a 14)

 Part Controller (PAGINE da 15 a 21)

 Part Effect (PAGINE da 22 a 24)

1. Selezione Voce

Potete assegnare una voce a ciascuna Parte. Usate i pulsanti [+] e [-] per selezionare la Parte, quindi selezionatene la Voce. Il display varia secondo la memoria selezionata.

NOTE Specificate la Voice Memory particolare premendo l'appropriato pulsante Memory: PRESET, USER o GM/XG.

NOTE Per selezionare una Drum Voice, tenete premuto simultaneamente il pulsante [DRUM] e il pulsante Memory appropriato: [USER] o [GM/XG].

NOTE La voce può essere impostata usando lo stesso metodo adottato per Category Search (ricerca categoria) di pagina 35.

NOTE Per i dettagli riguardanti la categoria, consultate l'elenco delle categorie a pagina 71. Per i dettagli sull'uso di Category Search, vedere a pagina 35.

●PRESET



□ **Regolazioni:** PR001 ~ PR128

●USER

- ❑ **Regolazioni:** US001~US128, USDR01~USDR02



●GM/XG



Usate i pulsanti [◀] e [▶] per commutare fra i differenti bank per la selezione dei numeri di programma.

❑ **Impostazioni:**

- Bank Select: BK*** (Fate riferimento all'elenco delle voci XG e delle voci Drum XG nel Data List separato.)
- Program Number: XG001~XG128 (Il numero effettivo dei programmi disponibili differisce secondo il bank selezionato. Per i dettagli, fate riferimento all'elenco delle voci XG e dei Drum XG nel Data List separato.)

2. Volume

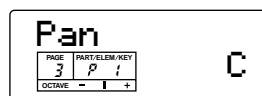
Imposta il livello di uscita della Parte.



- ❑ **Regolazioni:** 0~127

3. Pan

Imposta la posizione pan stereo della Parte.



- ❑ **Impostazioni:** Rnd (random: la posizione pan si sposta casualmente ogni volta che si suona un tasto), L63 (sinistra) - C (centro) - R63 (destra)

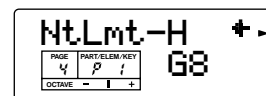
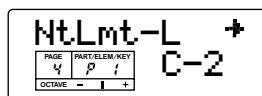
NOTE Potete anche impostare le impostazioni sotto indicate usando la tastiera numerica.

- 0: Rnd
- 1~63: L63~L01
- 64: C (Centro)
- 65~127: R01~R63

4-1. NtLmt-L (Note Limit Low)

4-2. NtLmt-H (Note Limit High)

Imposta le note più basse e più alte dell'estensione della tastiera per ciascuna Parte. Ogni parte suonerà soltanto per le note eseguite all'interno della gamma specificata.



- ❑ **Regolazioni:** C-2 ~ G8

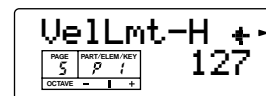
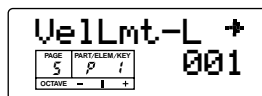
NOTE Potete impostare le note più bassa e più alta nella gamma premendole direttamente sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [ENTER].

NOTE Per ulteriori informazioni e alcune regolazioni di esempio, vedere a pagina 41.

5-1. VelLmt-L (Velocity Limit Low)

5-2. VelLmt-H (Velocity Limit High)

Imposta i valori minimo e massimo della gamma di velocity all'interno della quale ogni Parte risponde. Ogni Parte suona soltanto per le note eseguite all'interno del range di velocity specificato.



- ❑ **Regolazioni:** 1~127

6. Rcv Ch (MIDI Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI per ciascuna Parte. Ogni parte riceve i messaggi MIDI secondo il canale che viene impostato qui. Selezionate “off” per le Parti che non volete rispondano ai messaggi MIDI.



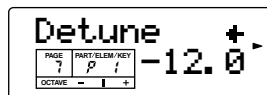
Regolazioni: 1 ~ 16, off

NOTE Per le informazioni sull'impostazione del canale di ricezione MIDI nel modo Voice, vedere pagina 94.

7-1. NoteShift

7-2. Detune

Questi parametri determinano il pitch di ciascuna Parte.



■ NoteShift

Imposta il valore (in semitoni) per cui la nota verrà “shiftata” nel pitch, cioè spostata o trasposta.

Regolazioni: -24~0~+24

■ Detune

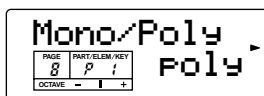
Determina l'impostazione di accordatura fine del pitch. Potete usare questa funzione per creare effetti caldi di detuning (lieve scordatura) e impostando ogni Parte su un valore leggermente differente.

Regolazioni: -12.8 (Hz)~0~+12.7 (Hz)

NOTE Ignorate la posizione decimale quando immettete valori via tastiera numerica. Ad esempio, per inserire il valore “-1.5” premete i seguenti pulsanti nell'ordine: “-”, “1”, quindi “5”.

8. Mono/Poly

Serve a selezionare il playback monofonico o polifonico. Seleziona se ogni Parte viene rieseguita monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).

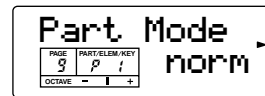


Impostazioni: mono, poly

NOTE Quando il modo Part è impostato su “drum”, sul display appaiono tre asterischi “***” e il parametro non può essere impostato.

9. Part Mode

Determina se la Parte usa voci Normal o voci Drum.



Impostazioni:
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)

Usata per eseguire i dati di song disponibili in commercio (si commuta automaticamente).

NOTE La parte messa su un'impostazione diversa da “norm” viene definita Drum Part.

NOTE Se avete editato un drum kit nel modo Drum Voice Edit e intendete usare quel kit, impostatelo su “drum”.

NOTE Quando da un sequencer esterno viene ricevuto un messaggio XG System On, questo è automaticamente impostato su “drumS1”. Per poter usare le regolazioni effettuate in Drum Voice Edit, registrate l'appropriato messaggio nei dati di song (modo Part impostato su Drum). Per ulteriori informazioni sul formato dei dati MIDI consultate l'apposita sezione nel Data List separato.

F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn = numero della Parte) (esadecimale)

10-1. VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)

10-2. VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)

Imposta Velocity Sensitivity e Velocity Offset per ciascuna Parte.



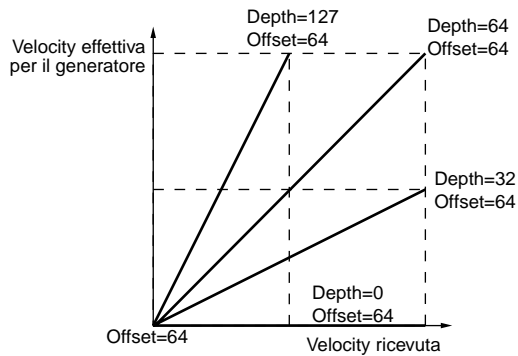
□ **Regolazioni:** 0~127

■ VelSnsDpt

Come illustrato qui di seguito, un'impostazione ampia provoca grandi cambiamenti di velocity quando suonate la tastiera.

Cambiamenti alla curva di velocity secondo il parametro VelDepth

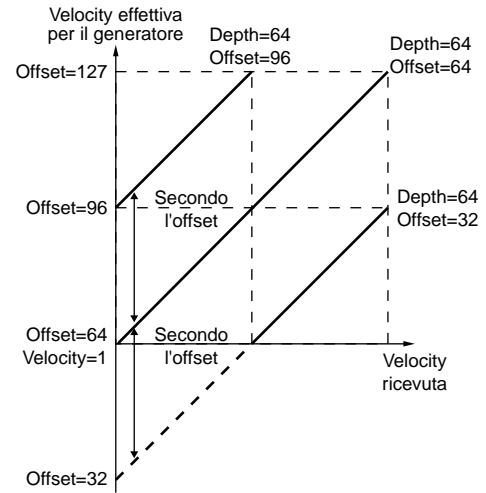
(con offset impostato su 64)



■ VelSnsOfs

Come illustrato di seguito la velocity viene aumentata del valore specificato.

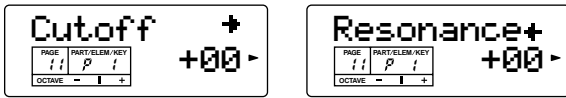
Cambiamenti alla curva di velocity secondo VelDepth (con offset impostato su 64)



11-1. Cutoff

11-2. Resonance

Potete impostare i parametri Filter in modo da cambiare le caratteristiche del suono di ciascuna Parte.

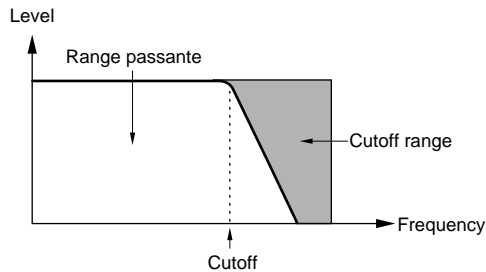


Filter è la sezione del generatore suono che modifica le qualità tonali di una voce lasciando passare soltanto una gamma di frequenze limitata e tagliando i segnali che fuoriescono da quella gamma. L'S03 impiega un filtro LPF (filtro passa basso).

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

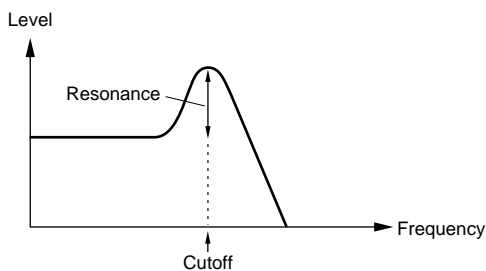
■ Cutoff

Imposta la frequenza di taglio (cutoff) del filtro passa basso. Vengono lasciate passare soltanto le frequenze al di sotto di questo punto.



■ Resonance

Imposta la quantità di risonanza (enfattizzazione armonica) applicata al segnale intorno alla frequenza di Cutoff o taglio. È un modo utile di aggiungere ulteriore carattere al suono.



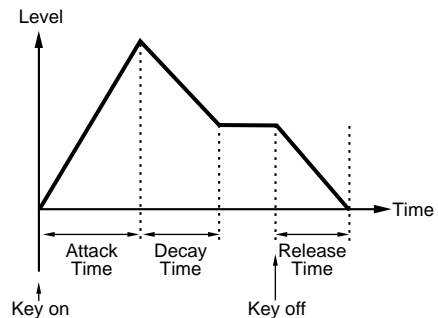
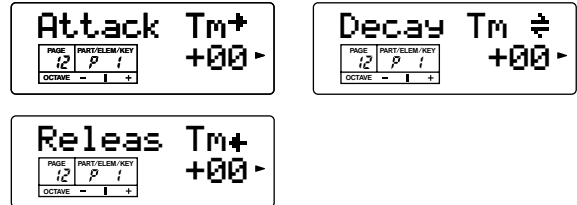
12-1. Attack Tm (Attack Time)

12-2. Decay Tm (Decay Time)

12-3. Releas Tm (Release Time)

Determina i parametri EG (generatore di involuppo) per ciascuna Parte. Vi sono tre parametri che governano il passaggio di tono e il livello di uscita dal momento che una nota viene tenuta premuta sulla tastiera fino a quello in cui essa viene rilasciata oppure il punto in cui il livello si è dissolto fino al valore zero.

NOTE Questi tre parametri influenzano sia l'AEG che l'FEG.



□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ Attack Tm

Determina il tempo di transizione dal momento in cui un tasto viene premuto sulla tastiera fino al punto in cui il livello della voce raggiunge il suo picco. Valori positivi allungano il tempo di transizione, mentre quelli negativi lo accorciano.

■ Decay Tm

Determina il tempo di transizione dal punto in cui il livello della voce raggiunge il suo picco fino al punto in cui il livello si esaurisce. Valori positivi allungano il tempo di transizione e valori negativi lo abbreviano.

■ Releas Tm

Determina il tempo di transizione dal momento in cui il tasto viene rilasciato fino a quando il livello del suono decade fino a zero. Valori positivi allungano il tempo di transizione e valori negativi lo abbreviano.

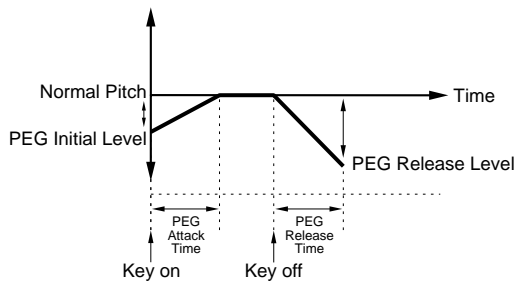
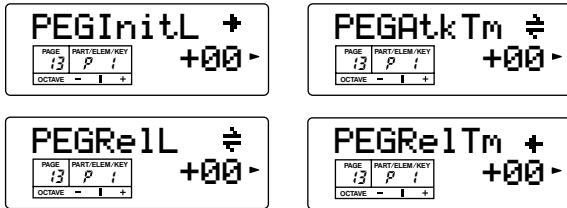
13-1. PEGIntL (PEG Initial Level)

13-2. PEGAtkTm (PEG Attack Time)

13-3. PEGReIL (PEG Release Level)

13-4. PEGRelTm (PEG Release Time)

Potete impostare i parametri PEG (Pitch Envelope Generator) per ciascuna Parte. Vi sono quattro parametri che controllano come il pitch cambia dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino a quello in cui essa viene rilasciata o al punto in cui il livello viene dissolto fino zero.



□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ **PEGIntL**

Determina il pitch iniziale o il pitch che suona nel momento in cui la nota viene suonata.

■ **PEGAtkTm**

Determina il tempo occorrente dopo che voi avete suonato il tasto affinché il pitch ritorni al valore normale (o originale), rispetto al pitch impostato con il parametro PEG Initial Level sopra indicato.

■ **PEGReIL**

Determina il pitch finale che viene raggiunto dopo che voi togliete il dito dal tasto.

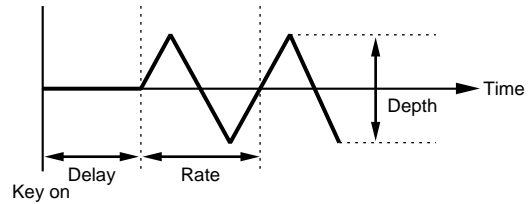
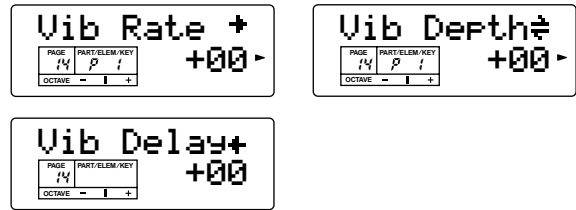
■ **PEGRelTm**

Determina il tempo occorrente dal pitch per raggiungere l'impostazione effettuata con PEG Release Level sopra riportato, dal momento in cui togliete il dito dal tasto.

14-1. Vib Rate (Vibrato Rate)

14-2. Vib Depth (Vibrato Depth)

14-3. Vib Delay (Vibrato Delay)



□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ **Vib Rate**

Determina la velocità della modulazione del pitch.

■ **Vib Depth**

Determina la profondità o grado di modulazione del pitch.

NOTE Questo parametro non è disponibile per le Parti Drum.

■ **Vib Delay**

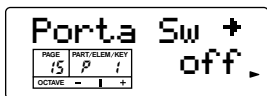
Determina il tempo intercorrente dal momento in cui un tasto viene suonato fino a quando ha inizio l'effetto Vibrato. Maggiore è il valore, più lungo è il ritardo prima che si manifesti l'effetto Vibrato.

NOTE Il parametro non è disponibile per le Parti Drum.

15-1. Porta Sw (Portamento Switch)

15-2. PortaTime (Portamento Time)

Serve per impostare i parametri di Portamento. Il Portamento crea un passaggio uniforme dal pitch della prima nota suonata a quello della successiva.



■ Porta Sw

Inserisce o disinserisce il Portamento (on o off).

Impostazioni: off, on

■ PortaTime

Imposta il tempo di transizione del pitch. Valori più alti implicano dei tempi di transizione più lunghi.

Regolazioni: 0~127

16. PB Range (Pitch Bend Range)

Imposta la quantità (in semitoni) di variazione del pitch della nota quando spostate verso l'alto o verso il basso la rotella Pitch Bend. Ad esempio, se voi impostate un valore di + 12, spostando verso l'alto la rotella potete innalzare il pitch al massimo di un'ottava.



Regolazioni: -24~+24

17. MW FltCtl (MW Filter Control)

Imposta la profondità di controllo della rotella Modulation per la frequenza di taglio del filtro.



Regolazioni: -64~+63

18-1. MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)

18-2. MW FMod (MW Filter Modulation Depth)

18-3. MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)

Questi parametri vi permettono di impostare la profondità di controllo della rotella Modulation rispetto al pitch, al filtro e alla modulazione di ampiezza della voce.



Regolazioni: 0~127

■ MW PMod

Imposta l'entità della variazione della modulazione del pitch quando viene usata la rotella Modulation. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. (Il vibrato diventa più profondo.)

■ MW FMod

Imposta la quantità di variazione della frequenza di taglio del filtro quando viene usata la rotella Modulation. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo.

(L'effetto wah diventa più profondo.)

■ MW AMod

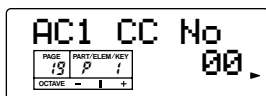
Imposta la quantità di variazione con cui la modulazione di ampiezza cambia quando viene usata la rotella Modulation. Un valore maggiore produce una profondità di modulazione più grande.

(L'effetto tremolo diventa più profondo.)

NOTE Secondo il tipo di forma d'onda LFO selezionata e l'impostazione della profondità di modulazione dell'ampiezza, quando si sposta il controller si potrebbe produrre del rumore. In tal caso, riducete il valore della profondità della modulazione.

19. AC1 CC No (AC1 Control Change Number)

Determina il numero di Control Change per il controller AC1 (Assignable Controller 1) di ciascuna Parte.



❑ **Regolazioni:** 0~95

NOTE Il parametro AC1 CC No nel modo Voice viene impostato nel modo Utility (PAGINA 7).

AC1 (Assignable Controller 1)

Il controller AC1 (Assignable Controller 1) è disponibile soltanto 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, o 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.

Se il controller MIDI collegato è impostato su "0", la Parte non può essere controllata, anche impostando l'appropriato numero di Control Change. Per i migliori risultati, accertatevi anche che i parametri sensitivity (AC1 FitCl, AC1 Fmod/Pmod, o AC1 VarCtl di Variation Effect) siano impostati in maniera appropriata.

20. AC1FltCtl (AC1 Filter Control)

Imposta la quantità di variazione della frequenza di taglio del filtro quando viene usato il controller (Assignable Controller 1).

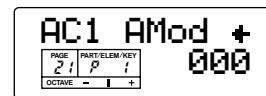
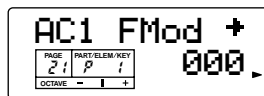


❑ **Regolazioni:** -64~+63

21-1. AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)

21-2. AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)

Questi parametri vi permettono di impostare la profondità di controllo dei messaggi di Control Change (attraverso Assignable Controller 1) rispetto al filtro e all'ampiezza della Parte (Voice).



❑ **Regolazioni:** 0~127

AC1 FMod

Imposta l'entità della variazione nella frequenza di taglio del filtro quando viene usato Assignable Controller 1. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità di controllo. (L'effetto wah diventa più profondo.)

AC1 AMod

Imposta la profondità di controllo che Assignable Controller 1 ha sulla modulazione d'ampiezza. Una regolazione maggiore implica una superiore profondità di modulazione. (L'effetto tremolo diventa più profondo.)

NOTE Secondo il tipo di forma d'onda LFO selezionata e della regolazione della profondità di modulazione dell'ampiezza, quando si muove il controller si può produrre del rumore. In tale evenienza, riducete il valore della profondità della modulazione.

22. ReverbSend

Imposta il livello di mandata dell'effetto Reverb.



❑ **Regolazioni:** 0~127

NOTE Se questo valore è troppo alto, si può produrre del rumore. In tale evenienza, riducete il valore.

23. ChorusSend

Imposta il livello di mandata dell'effetto Chorus.



❑ **Regolazioni:** 0~127

24. Var Send (Variation Send)

Quando l'effetto Variation viene predisposto come effetto Insertion, determina se l'effetto Variation viene applicato oppure no. Quando l'effetto Variation è impostato come un effetto di sistema (System) determina il livello di mandata dell'effetto. (Effettuate l'impostazione Insertion/System dal parametro Variation Connection (PAGINA 15) in Multi Common Edit; vedere pagina 58.)



❑ Impostazioni:

Se VarConnect è impostato su “INS”:
on (l'effetto viene applicato), off (l'effetto non viene applicato)

Se VarConnect è impostato su “SYS”:
0~127

NOTE Se VarConnect è impostato su “INS”, questo parametro determina se l'effetto Variation viene applicato o meno alla Parte specifica. In questa condizione, l'effetto Variation non può essere usato per parecchie Parti contemporaneamente. Attraverso l'effetto Variation verrà convogliata soltanto la Parte selezionata per ultima. Se VarConnect è impostato su “SYS”, questo parametro vi consente di regolare il livello di mandata per l'effetto Variation per ciascuna parte. Inoltre impostate i parametri Multi Common Edit relativi (nelle PAGINE 16 ... 21) come desiderate.

NOTE Per ulteriori dettagli sugli effetti, vedere pagina 53.

Multi Job

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

NOTE Prima di entrare nel modo Multi Job ed usare la funzione Initialize o Copy, dovete selezionare il Multi che intendete usare per quell'operazione particolare (pagina 37).

NOTE Per i dettagli su come entrare nel modo Multi Job, vedere pagina 28.

Esecuzione di un Job

- 1 Nel modo Multi Play, selezionate il numero di Multi su cui intendete eseguire il Job (operazione).
- 2 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Multi Job.
- 3 Usate i pulsanti [▲][▼] per commutare la 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 Questo step non è applicabile per Bulk Dump Job.

NOTE Usate i pulsanti [+]/[-] per impostare la Parte o la Parte di destinazione quando usate Init Part/CopyVar/CpyCtl o Copy Part (CpyPart).

- 5 Quando premete il pulsante [ENTER], appare un messaggio che chiede 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'S03 mentre questo messaggio viene visualizzato, correte il rischio di rovinare i vostri dati,

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

1. Init (Initialize)

Potete resettare (inizializzare) tutti i parametri di un Multi riportandoli ai valori di default. Potete anche inizializzare in maniera selettiva alcuni parametri, come le impostazioni Common, le regolazioni per ciascuna Parte e così via. Dovete notare che in questo modo non riportate il Multi al suo stato originale preesistente l'editing. Invece, può essere utile per costruire un Multi completamente nuovo partendo da zero.



■ Selezionate il tipo di parametro da inizializzare

Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare. Se è impostato su "Part", usate i pulsanti [+]/[-] per selezionare la Parte desiderata (da 1 a 16).

- Impostazioni:** multi (Current Multi), cmmn (Current Common), part (Current Part 1 ~ 16)

2. 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



Impostazioni:

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 Control Depth
- AC1 Variation Control Depth

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

3. CpyCtl (Copy Controller)

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



- Regolazioni:** 1 ~ 16, A (All Parts=tutte le parti)

NOTE Possono essere copiati i seguenti parametri.

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

4. 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).



destinazione desiderata Parte sorgente
Parte (1 - 16)

- Regolazioni:** P1 ~ P16 (Part 1 ~ 16)

5. BldDmp (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.



- Impostazioni:** Curnt (Current Multi), All (All Multis), System (Tutti i dati Utility e MIDI)

NOTE Per inviare i dati di Voice, fate riferimento alla corrispondente funzione Bulk Dump nei Job Voice (pagina 88).

NOTE Per eseguire un Bulk Dump, deve essere impostato l'appropriato numero di dispositivo MIDI (Device Number). Per i dettagli vedere pagina 93.

NOTE Per un esempio applicativo che mostra come usare la funzione Bulk Dump, vedere pagina 42.

Multi Store

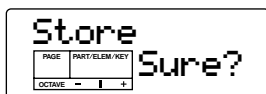
Potete immagazzinare (salvare) le vostre regolazioni dei parametri originali per un massimo di 32 Multi, trasferendoli nella memoria User. La procedura è la seguente.

NOTE Quando eseguite questa operazione, le regolazioni per il Multi 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.

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



- 2 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il numero 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 viene elaborato, appare il messaggio "Excuting...". Una volta completata l'operazione, appare il messaggio "Completed" e si ritorna al modo Multi Play.

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

Modo Voice

Voice Edit

Vi sono due tipi di voci: le Normal e le Drum. Qui di seguito spieghiamo i parametri usati per editare ogni voce.

NOTE A pagina 25 sono riportati i dettagli circa i tipi di voce e le memorie delle voci.

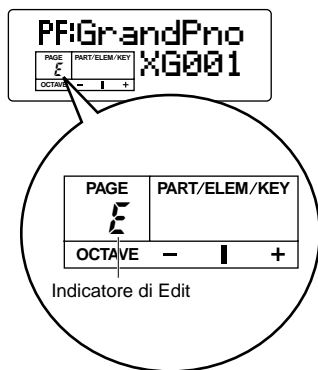
NOTE Per ulteriori informazioni per l'esecuzione delle voci, vedere a pagina 33.

NOTE Dovete selezionare la voce prima di entrare nel Modo Voice Edit (pagina 33). Tutti i parametri possono essere impostati e memorizzati per ogni voce.

NOTE Vedere a pagina 28 come entrare nel Modo Voice Edit.

L'indicatore E

Se modificate uno qualsiasi dei parametri nel Modo Voice Edit, verrà visualizzato l'indicatore o lettera E (Edit) nella colonna della PAGINA della videata dopo essere usciti dal Modo Voice Edit.



La funzione Compare

Usatela per ascoltare la differenza fra la voce contenente le regolazioni apportate e la stessa prima dell'editing.

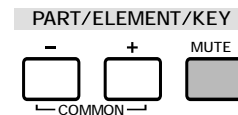
1 Premete il pulsante [COMPARE (EDIT)] mentre siete nel Modo Voice Edit. Il LED EDIT lampeggia e verranno reinstallate temporaneamente, per confronto, le impostazioni preesistenti della voce.

NOTE Mentre la funzione Compare è abilitata, non è possibile usare i pulsanti DEC/NO e INC/YES per l'editing.

2 Ripremete il pulsante [EDIT] per disabilitare la funzione Compare e ripristinare le vostre regolazioni appena effettuate.

Inserimento/disinserimento degli elementi (On/Off)

Nel Modo Voice Edit, è possibile inserire o escludere un elemento quando premete il pulsante [MUTE]. Ciò vi consente di escludere altri elementi nella voce in modo da poter ascoltare i cambiamenti apportati all'elemento che state modificando.



Voice Store

Le regolazioni editate per la voce corrente vanno perse se selezionate un altro Modo o un'altra voce. Per evitare la perdita di dati importanti, dovrete sempre usare la funzione Voice Store per memorizzare la voce editata. Per i dettagli riguardanti la procedura di memorizzazione, vedere pagina 89.

NOTE Se create da zero una nuova voce, può essere utile, prima di effettuare l'editing, cancellare le regolazioni per la voce corrente utilizzando la funzione Initialize Voice, del Modo Voice Job (pagine 87 e 88).

Voce Normal

Quando editate le voci Normal, vi sono 52 PAGINE formate da 17 impostazioni Common Edit (comuni a tutti e quattro gli elementi) e 35 regolazioni specifiche dell'elemento.

NOTE Per le informazioni circa la commutazione fra le videate Common Edit e Elementi Edit, vedere pagina 48.

NOTE Molti parametri sono gli stessi dei Multi. Per i dettagli su questi parametri, vedere pagina 22.

NOTE Consultate il Prospetto delle funzioni (pagina 20) o la Tabella dei parametri (pagina 22).

Common General (PAGINE 1 - 4)

 Common Controller (PAGINE 5 - 10)

 Common Effect (PAGINE 11 - 17)

Qui di seguito è riportata una spiegazione dei parametri Common usati per editare ogni voce.

1. Name

Potete impostare un nome per una voce con un massimo di 8 caratteri. Potete anche selezionare il nome della categoria a sinistra del nome della voce.



Impostazione di Voice Name

- ❶ Usate i pulsanti [◀] e [▶] per spostare il cursore sulla posizione del carattere successivo. Assegnando un nome di categoria, sarà più facile identificare successivamente la voce. La funzione Category Search (pagina 35) può essere usata per la sua ricerca. Se non è impostato alcun nome di categoria, la categoria apparirà come due trattini.
- ❷ Usate i pulsanti [◀] e [▶] per spostare il cursore sulla posizione del primo carattere. Il carattere selezionato lampeggia.
- ❸ 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.
- ❹ Usate i pulsanti [◀] e [▶] per spostare il cursore sulla posizione del carattere successivo.
- ❺ Ripetete gli step 3 e 4 fin quando sono stati impostati tutti i caratteri per il nome della vostra voce.

Numeri e lettere disponibili

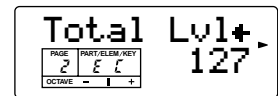
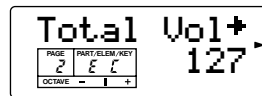
	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→
←																		

LCD	Category	LCD	Category
--	Nessuna assegnazione	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		

2-1. Total Vol (Total Volume)

2-2. Total Lvl (Total Level)

Impostate il livello di uscita della voce. Il volume totale determina il volume globale compreso l'effetto applicato. Total Level determina il livello della voce che viene inviata all'effetto.



Regolazioni: 0~127

3. Mono/Poly

Seleziona il playback monofonico o polifonico. Selezionate se una voce deve essere eseguita monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).



Impostazioni: mono, poly

4-1. VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)

4-2. VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)

I parametri e le impostazioni sono uguali a quelli dei Multi.
Per i dettagli, vedere a pagina 62

5-1. Porta Sw (Portamento Switch)

5-2. PortaTime (Portamento Time)

6. PB Range (Pitch Bend Range)

7. MW FltCtl (MW Filter Control)

8-1. MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)

8-2. MW FMod (MW Filter Modulation Depth)

8-3. MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)

9. AC1FltCtl (AC1 Filter Control)

10-1. AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)

10-2. AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)

I parametri e le impostazioni sono uguali a quelli dei Multi.
Per i dettagli, vedere pagine 65 e 66.

11. ReverbSend

12. ChorusSend

I parametri e le impostazioni sono uguali a quelli dei Multi.
Per i dettagli, vedere a pagina 66.

13. SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)

14. VarEF (Variation Effect Type)

15. Variation Parameters

I parametri e le impostazioni sono uguali a quelli dei Multi.
Per i dettagli, vedere a pagina 57.

16. MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)

17. AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)

I parametri e le impostazioni sono uguali a quelli dei Multi.
Per i dettagli, vedere pagine 58 e 59.

Parametri del Modo Voice/Multi

Normal Voice Common Edit PAGINA	LCD (nome parametro)	Multi Part Edit PAGE	Man. di Istruzioni Pagina
4-1	VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)	10-1	62
4-2	VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)	10-2	62
5-1	Porta Sw (Portamento Switch)	15-1	65
5-2	PortaTime (Portamento Time)	15-2	65
6	PB Range (Pitch Bend Range)	16	65
7	MW FltCtl (MW Filter Control)	17	65
8-1	MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	18-1	65
8-2	MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	18-2	65
8-3	MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	18-3	65
9	AC1FltCtl (AC1 Filter Control)	20	65
10-1	AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	21-1	66
10-2	AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	21-2	66
11	ReverbSend	22	66
12	ChorusSend	23	66
		Multi Common Edit PAGE	
13	SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	12	57
14	VarEF (Variation Effect Type)	13	57
15	Variation Parameters	14	57
16	MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	20	58
17	AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	21	59

Element Oscillator/Mixer (PAGINE 1 - 6)

.....
Element Pitch (PAGINE 7 - 12)

.....
Element Filter (PAGINE 13 - 22)

.....
Element Amplitude (PAGINE 23 - 31)

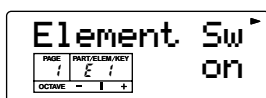
.....
Element LFO (PAGINE 32 - 35)

Qui di seguito è riportata una spiegazione dei parametri dell'elemento usati per editare ogni voce.

NOTE Le regolazioni dell'elemento il cui interruttore Element è impostato su "off" non è modificabile e sul display appare come "***".

1. Element Sw (Element Switch)

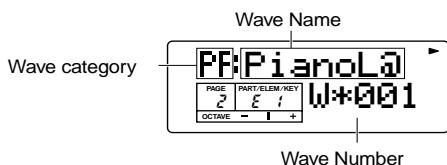
Determina se ogni elemento suona oppure no.



Impostazioni: off, on

2. Wave Selection

Seleziona la forma d'onda. Ogni elemento può avere in assegnazione un'onda differente (praticamente un suono diverso).

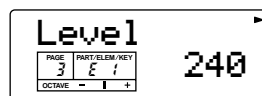


Regolazioni: 1 ~ 453

NOTE I numeri di forma d'onda indicati da un asterisco (*) e i nomi della forma d'onda indicati con un segno di chiocciolina (@) hanno parametri con valori fissi (secondo la gamma dei suoni). Per queste forme d'onda, l'editing dell'elemento è limitato alla selezione della forma d'onda e dei parametri di inserimento/disinserimento dell'elemento. Tutti gli altri valori dei parametri vengono sostituiti da una serie di asterischi sull'LCD, per indicare che non sono impostabili.

3. Level

Imposta il livello di uscita di ciascun elemento.



Regolazioni: 0 ~ 255

4. Pan

Imposta la posizione Stereo Pan per ciascuna forma d'onda.



Regolazioni: Scale, L63 (Sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Destra)

Scale: Imposta in che misura il suono viene spostato a sinistra o a destra secondo la posizione della nota sulla tastiera.

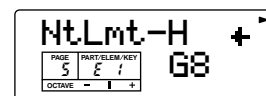
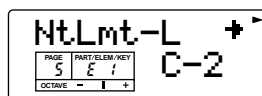
NOTE Potete anche immettere le regolazioni sotto riportate, utilizzando la tastiera numerica..

- 0: Scale
- 1~63: L63~L01
- 64: C (Centro)
- 65~127: R01~R63

5-1. NtLmt-L (Note Limit Low)

5-2. NtLmt-H (Note Limit High)

Imposta le note più bassa e più alta della gamma della tastiera per ciascun elemento. Ogni elemento suona soltanto le note che rientrano in questa gamma specificata.



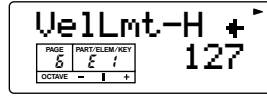
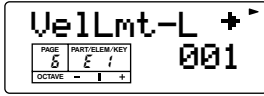
Impostazioni: C-2~G8

NOTE Potete impostare le note più bassa e più alta nella gamma premendole direttamente sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [ENTER].

6-1. VelLmt-L (Velocity Limit Low)

6-2. VelLmt-H (Velocity Limit High)

Questi sono i parametri per impostare i valori minimo e massimo della gamma di velocity entro la quale ogni elemento risponde. Ogni elemento suonerà soltanto le note eseguite all'interno di questa gamma specificata.

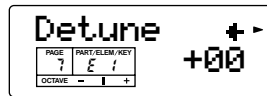


Regolazioni: 1~127

7-1. NoteShift

7-2. Detune

Questi parametri determinano il pitch di ciascun elemento.



Regolazioni: -63~0~+63

■ NoteShift

Imposta l'entità (in semitoni) per cui il pitch della nota viene "shiftato".

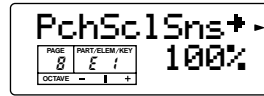
■ Detune

Determina l'impostazione di accordatura fine del pitch.

8-1. PchScISns (Pitch Scale Sensitivity)

8-2. PchScICN (Pitch Scale Center Note)

Potete impostare il Pitch Scaling per ogni elemento. Il Pitch Scaling controlla l'intonazione secondo la posizione delle note sulla tastiera.



■ PchScISns

Regola la sensibilità (sensitivity) del Pitch Scaling per ciascun elemento secondo la posizione della nota sulla tastiera. Il parametro "PchScISN" (sotto) viene usato come pitch base per questo parametro.

Più alto è il valore, più diventa basso il pitch quando si suonano le note basse e più alto invece diventa il pitch quando si suonano le note alte

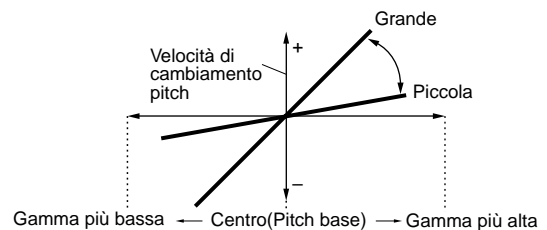
Impostazioni: 0%, 5%, 10%, 20%, 50%, 100%. A +100%, le note adiacenti sono intonate con intervallo di un semitono (100 cent) l'una dall'altra.

■ PchScICN

Imposta il pitch base usato dal parametro PchScISns (vedi sopra).

Impostazioni: C-2~G8

NOTE Potete anche impostare questo parametro premendo la nota rispettiva sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [ENTER].



9-1. PEGAtkR (PEG Attack Rate)

9-2. PEGDcy1R (PEG Decay 1 Rate)

9-3. PEGDcy2R (PEG Decay 2 Rate)

9-4. PEGReIR (PEG Release Rate)

Potete impostare i vari parametri Rate (il tempo occorrente al pitch per cambiare da un livello a quello successivo) per il Pitch Envelope Generator (PEG). Combinati con le regolazioni PEG Level sotto indicate, possono essere usati per controllare il cambiamento di suono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui viene rilasciato (vedere l'illustrazione sotto riportata). Potete impostare valori differenti per ogni Elemento.



Regolazioni: 0~63

10-1. PEGInitL (PEG Initial Level)

10-2. PEGAtkL (PEG Attack Level)

10-3. PEGDcy1L (PEG Decay 1 Level)

10-4. PEGSusL (PEG Sustain Level)

10-5. PEGReIL (PEG Release Level)

Potete impostare i vari parametri Level per il Pitch Envelope Generator (PEG). Combinati con le regolazioni Rate sopra riportate (PEG Atk/Dcy 1/Dcy 2/Rel R), possono essere usati per controllare il cambiamento di suono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata (vedere l'illustrazione seguente). Potete impostare valori differenti per ogni Elemento.

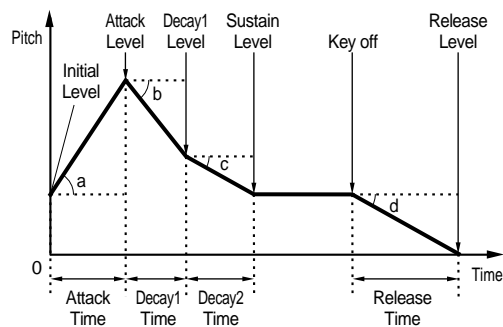


Regolazioni: -2400~+2400

Regolazioni del generatore di involuppo del Pitch (PEG)

Potete impostare quattro parametri Rate (che controllano con quanta velocità il pitch cambi da un livello a quello successivo) e cinque parametri Level (pitch), che controllino il cambiamento di pitch dal momento in cui premete una nota sulla tastiera al momento in cui la rilasciate. Le regolazioni Initial Level e Attack Rate determinano da quale pitch la nota parte quando viene suonata ed il tempo che occorre per raggiungere l'impostazione del pitch Attack Level. Decay 1 e 2 controllano quanto occorre al pitch per raggiungere rispettivamente i livelli Decay 1 e 2. Infine i parametri Release Rate e Release Level determinano il pitch finale che il suono assumerà quando viene rilasciato un tasto e quanto occorre per raggiungere quel pitch.

Nell'illustrazione, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il volume per ciascun valore di rate, più velocemente il pitch passa al livello successivo impostato - in altre parole, il tempo che occorre al pitch per cambiare (fra le regolazioni Level) diventa più breve. Velocity Sensitivity e gli altri parametri, possono essere impostati anch'essi, secondo necessità.



11-1. PEGScISns (PEG Scale Sensitivity)

11-2. PEGScICN (PEG Scale Center Note)

Potete impostare i parametri PEG scale per ciascun elemento. Questi parametri controllano la velocità del PEG e il grado di variazione del pitch secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera.



■ PEGScISns

Determina la sensibilità dei valori PEG Rates per ogni elemento secondo la posizione della nota. In altre parole la velocità del cambiamento di pitch varia secondo l'area della tastiera suonata. Il parametro PEGScICN sotto riportato viene usato come il pitch base o centrale per questo parametro. Un'impostazione positiva fa rallentare i cambiamenti per le note più basse e accelerare quelli per le note più alte. Un'impostazione negativa avrà l'effetto opposto.

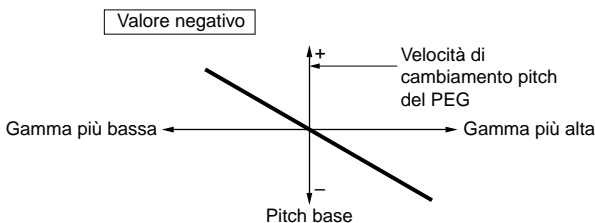
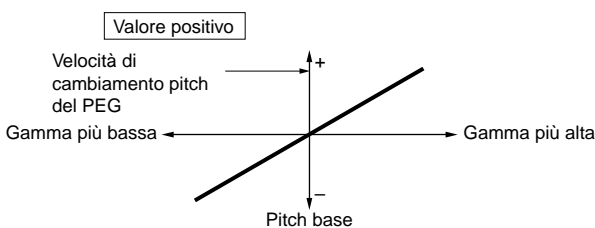
Regolazioni: -7~+7

■ PEGScICN

Determina il pitch base o centrale usato dal parametro PEG Scale Sensitivity sopra indicato. Quando viene suonata la nota centrale, il PEG si comporta secondo le impostazioni effettive. Le caratteristiche di cambiamento di pitch per le altre note variano in proporzione ai valori di EG Rate.

Regolazioni: C-2~G8

NOTE Potete anche impostare questo parametro premendo la rispettiva nota sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [ENTER].



12-1. PEGRtVel (PEG Rate Velocity)

12-2. PEGLvIVel (PEG Level Velocity)

Determina come il PEG (Pitch Envelope Generator) risponde alla velocity delle note.



Regolazioni: -7~+7

■ PEGRtVel

Imposta la sensibilità alla velocity dei parametri Rate del PEG (velocità). Impostazioni positive fanno sì che il pitch venga aumentato quando suonate in maniera più energica la tastiera (secondo un alto valore di Velocity). Un'impostazione negativa ha l'effetto opposto.

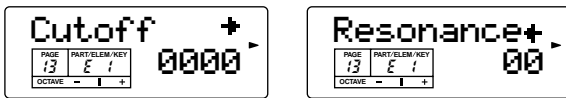
■ PEGLvIVel

Imposta la sensibilità alla velocity del livello di PEG. Impostazioni positive fanno sì che il pitch aumenti se suonate in maniera più energica la tastiera e le impostazioni negative lo fanno abbassare.

13-1. Cutoff

13-2. Resonance

Potete impostare i parametri Filter per cambiare le caratteristiche del suono di ciascun elemento.

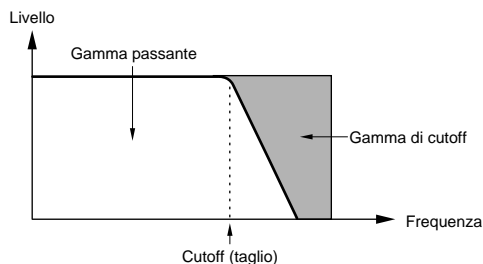


Filter è la sezione del generatore di suono che cambia la qualità di suono di una voce lasciando passare soltanto una gamma di frequenze limitata e tagliando i segnali al suo esterno.

L'S03 impiega un filtro passa-basso (LPF = low pass filter).

■ Cutoff

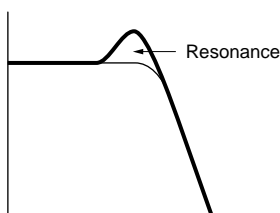
Imposta la frequenza di taglio del filtro passa-basso. Vengono lasciate passare soltanto le frequenze al di sotto di questo punto.



❑ **Regolazioni:** 0~2047

■ Resonance

Imposta la quantità di risonanza (enfaticizzazione armonica) applicata al segnale intorno alla frequenza di taglio. Ciò è un modo utile per aggiungere ulteriore carattere al suono.

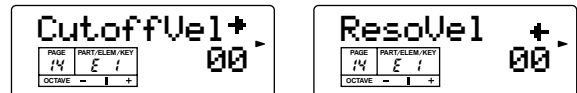


❑ **Regolazioni:** 0~63

14-1. CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)

14-2. ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)

Potete impostare i parametri Filter Sensitivity per ciascun elemento.



❑ **Regolazioni:** 0~15

■ CutoffVel

Imposta la sensibilità della frequenza di taglio in base alla velocity della nota. Un'impostazione positiva aumenta la frequenza di taglio per le note che vengono suonate in maniera più energica e lo abbassa per le note che vengono suonate in maniera più "soft".

■ ResoVel

Imposta la sensibilità del parametro Resonance selezionato in base alla velocity di nota. Un'impostazione positiva produce più ampi cambiamenti di Resonance per le note suonate in maniera più energica e cambiamenti più piccoli per le note che vengono suonate in maniera più delicata.

15. FltScIFlag (Filter Scale Flag)

Potete impostare il tipo di Filter Scaling. Filter Scaling controlla la frequenza di taglio del filtro secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Vi sono quattro Break Point (punti di break) nella videata Flt BP (PAGINA 16) usati per suddividere ed assegnare diverse impostazioni lungo l'estensione della tastiera. I livelli (Offset) in ciascun Break Point vengono impostati nella videata Flt Ofs (PAGINA 17).

❗ **NOTE** A pagina 78 nel paragrafo "Impostazioni di Filter Scaling" sono riportati ulteriori dettagli su questo argomento.



❑ **Impostazioni:** brk.p (applica le regolazioni del parametro BP nelle pagine seguenti), table (applica le impostazioni che sono preprogrammate per ogni voce)

❗ **NOTE** L'impostazione "table" è operativa solo per le voci XG.

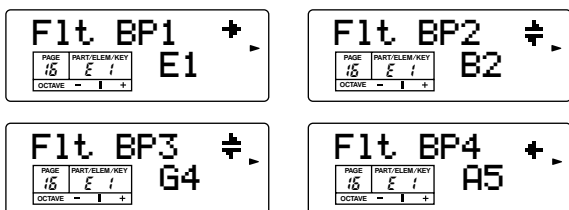
16-1. Flt BP1
(Filter Scale Break Point 1)

16-2. Flt BP2
(Filter Scale Break Point 2)

16-3. Flt BP3
(Filter Scale Break Point 3)

16-4. Flt BP4
(Filter Scale Break Point 4)

Questi parametri impostano i Break Point (punti di break) per ciascun elemento. Vengono disposti automaticamente in ordine crescente sulla tastiera i punti da BP1 fino a BP4.



Impostazioni: Flt BP1~Flt BP4: C-2 ~ G8

17-1. Flt Ofs1
(Filter Scale Offset 1)

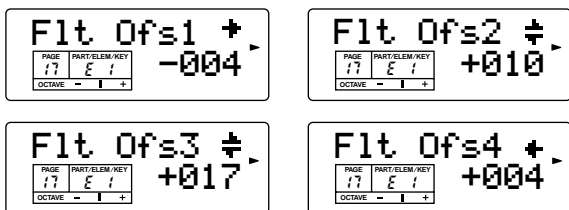
17-2. Flt Ofs2
(Filter Scale Offset 2)

17-3. Flt Ofs3
(Filter Scale Offset 3)

17-4. Flt Ofs4
(Filter Scale Offset 4)

Impostano i livelli di Offset di Filter Scaling. Questi Offset vengono usati dai Break Point (BP1 / BP2 / BP3 / BP4).

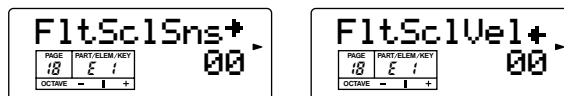
NOTE A pagina 78 sono riportati ulteriori dettagli su Filter Scaling.



Impostazioni: Flt Ofs1~Flt Ofs4: -128 ~ +127

18-1. FltScISns
(Filter Scale Sensitivity)

18-2. FltScIVel
(Filter Scale Velocity Sensitivity)



Regolazioni: 0~15

FltScISns

Determina il Time Scale (la velocità di cambiamento nel FEG entro il range della tastiera) per ciascun elemento. Più alto è il valore, più lento è il cambiamento per le note basse e più veloce è il cambiamento per quelle alte.

FltScIVel

Determina la sensibilità di velocity di FEG Level. Per valori più alti, più suonate energicamente sui tasti, più marcato sarà il cambiamento di suono (FEG Level).

Impostazioni di Filter Scaling

Ad esempio, potreste impostare i Level (Offset) e i Break Point (da BP1 a BP4) come segue.

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

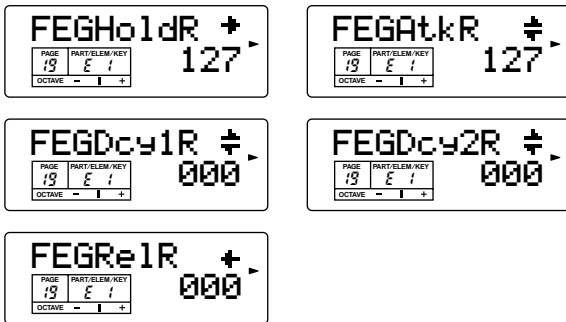
Qui, l'impostazione corrente di Cutoff è 64. Gli Offset sono - 4 in BP1 (impostato sulla nota E1), + 10 in BP2 (impostato sulla nota B2), + 17 in BP3 (corrisponde alla nota G4) e + 4 in BP4 (impostato sulla nota A5). Cioè, le frequenze di taglio in ciascun Break Point sono 60, 74, 81 e 68 rispettivamente. Per le altre note, le frequenze di taglio saranno soltanto sulla linea retta che collega due Break Point adiacenti.

NOTE I livelli di Break Point sono gli Offset usati per incrementare o decrementare l'impostazione corrente di Cutoff sulle note specificate. Prescindendo dalla dimensione di questi Offset, i limiti di Cutoff massimo e minimo (valori di 0 e 127 rispettivamente) non possono essere superati.

NOTE Una nota impostata al di sotto di BP1 diventa BP1 Level o livello di BP1. Una nota impostata al di sopra di BP4 diventa il livello BP4 o BP4 Level.

- 19-1. FEGHoldR (FEG Hold Rate)
- 19-2. FEGAtkR (FEG Attack Rate)
- 19-3. FEGDcy1R (FEG Decay 1 Rate)
- 19-4. FEGDcy2R (FEG Decay 2 Rate)
- 19-5. FEGReIR (FEG Release Rate)

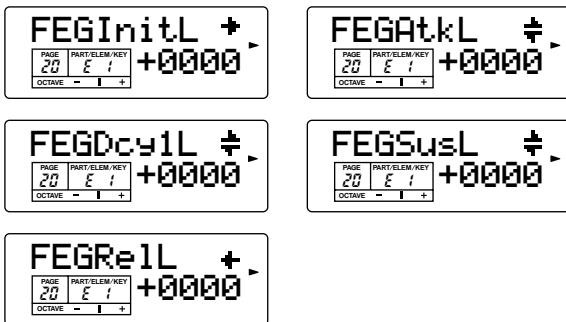
Potete impostare i vari parametri Rate (il tempo occorrente per passare da un livello al successivo) per il FEG (Filter Envelope Generator). Assieme alle regolazioni di FEG Level, essi possono essere usati per controllare il cambiamento di suono dal momento in cui una nota viene premiata sulla tastiera fino a quello in cui essa viene rilasciata (vedere l'illustrazione sotto riportata). Per ciascun elemento potete impostare valori differenti.



Regolazioni: 0~127

- 20-1. FEGInitL (FEG Initial Level)
- 20-2. FEGAtkL (FEG Attack Level)
- 20-3. FEGDcy1L (FEG Decay 1 Level)
- 20-4. FEGSusL (FEG Sustain Level)
- 20-5. FEGReIL (FEG Release Level)

Potete impostare i parametri Level per il FEG (Filter Envelope Generator). Combinati con le regolazioni di Rate sopra riportate (FEG Hold/Atk/Dcy1/Dcy2/Rel R), questi parametri possono essere usati per controllare il cambiamento di suono dal momento in cui una nota viene premiata sulla tastiera fino a quello in cui essa viene rilasciata (vedere l'illustrazione seguente). Per ciascun elemento potete impostare valori differenti.

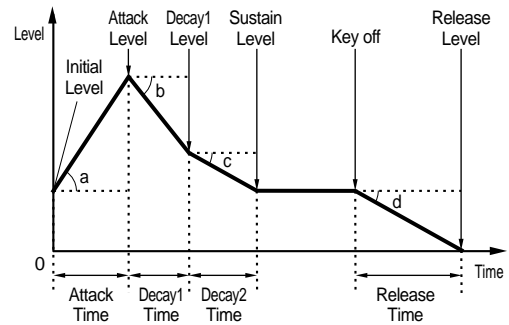


Regolazioni: -2047~+2047

Regolazioni del generatore di inviluppo del filtro (Filter Envelope Generator o FEG)

Vi sono cinque regolazioni di Rate (che controllano la velocità di cambiamento nel suono) e cinque regolazioni Level (che controllano la quantità di filtraggio applicato). Quando viene suonata una nota, il filtro viene fissato nell'impostazione di Initial Level e mantiene quel livello per la durata impostata in Hold Rate. Il grado con cui il filtro cambia dopo questo momento viene determinato da Attack Level e dai livelli Decay 1 e 2; il tempo intercorrente fra quei cambiamenti è determinato da Attack Rate e da Decay 1 e 2 Rate. Quando la nota viene rilasciata, il cambiamento di suono è determinato dalle regolazioni Release Rate/Level.

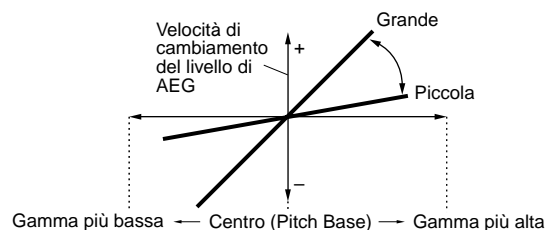
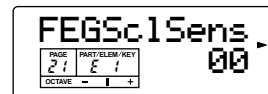
Nell'illustrazione, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il valore per ciascun Rate, più velocemente il filtro passa al livello successivo impostato - in altre parole, il tempo occorrente al filtro per modificare il suono (fra le regolazioni Level) diventa più breve. Se necessario, può essere anche impostata la Velocity Sensitivity e altri parametri.



21. FEGScISens (FEG Scale Sensitivity)

Potete impostare i parametri FEG Scale per ciascun elemento. Questo parametro controlla il comportamento di Filter Cutoff e FEG secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera.

NOTE La disponibilità del parametro FEG Scale dipende dalle regolazioni di Break Point e Offset nelle PAGINE Flt BP/Flt Ofs sopra indicate.



Regolazioni: 0~15

22-1. FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)

22-2. FEGOthVel (FEG Other Velocity)

Potete impostare i parametri che controllano la sensibilità del generatore di inviluppo del filtro (FEG) secondo la velocity della nota.



■ FEGAtkVel

Determina la sensibilità alla velocity del parametro Attack Rate di FEG.

Regolazioni: -7~+7

■ FEGOthVel

Determina la sensibilità alla velocity di tutti i rate FEG diversi da Attack rate.

Regolazioni: -7~+7

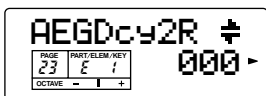
23-1. AEGAtkR (AEG Attack Rate)

23-2. AEGDcy1R (AEG Decay 1 Rate)

23-3. AEGDcy2R (AEG Decay 2 Rate)

23-4. AEGReIR (AEG Release Rate)

Potete impostare i vari parametri Rate (il tempo occorrente al volume per cambiare da un livello a quello successivo) per il generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG). Combinati con le regolazioni di AEG Level sotto indicate, essi possono essere usati per controllare il cambiamento nel livello di uscita dal momento in cui la nota viene premuta sulla tastiera a quello in cui essa viene rilasciata (vedere l'illustrazione sotto riportata). Potete impostare diversi valori per ciascun elemento.



Regolazioni: 0~127

NOTE Per esempio, se AEG Release Rate è impostato su un valore piccolo, il sustain diventa lungo.

24-1. AEGInitL (AEG Initial Level)

24-2. AEGDcy1L (AEG Decay 1 Level)

24-3. AEGSusL (AEG Sustain Level)

Potete impostare i vari parametri Level per il generatore di inviluppo dell'ampiezza (AEG). Combinati con le regolazioni di Rate sopra riportati (AEG Atk/Dcy 1/Dcy 2/Rel R), questi parametri possono essere usati per controllare il cambio nel livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui essa viene rilasciata (vedere l'illustrazione sottostante). Per ciascun elemento potete impostare valori differenti,

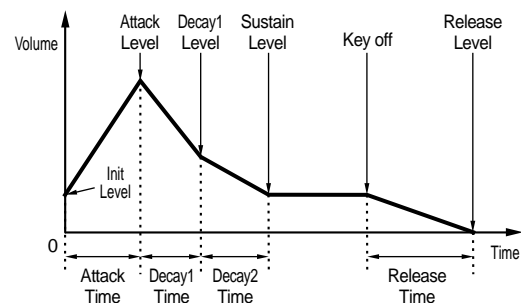


Regolazioni: 0~255

Regolazioni del generatore di inviluppo dell'ampiezza

Vi sono quattro regolazioni di Rate (che controllano quanto velocemente il volume cambi da un livello al successivo) e tre regolazioni Level (che controllano l'effettivo volume). Quando suonate un tasto, il volume va al valore di Initial Level (livello iniziale) con la velocità predisposta con il parametro Attack Rate. Da lì passa ai livelli Decay e Sustain, alle velocità impostate rispettivamente con i parametri Decay 1 e 2 Rate rispettivamente. Quando la nota viene rilasciata, il volume scende a zero, alla velocità impostata con Release Rate.

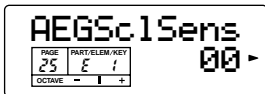
Nell'illustrazione sotto riportata, le lettere a - d indicano le rispettive regolazioni di Rate (R) per Attack - Release. Maggiore è il valore per ciascun "rate", più velocemente il filtro si sposta al livello successivo impostato - in altre parole, diventa più breve il tempo occorrente al volume per modificarsi (fra le varie regolazioni Level). Se necessario, possono essere anche impostati Velocity Sensitivity ed altri parametri.



25. AEGScISens (AEG Scale Sensitivity)

Determina i parametri AEG scaling per ciascun elemento. Questo parametro controlla il grado dell'AEG secondo le posizioni delle note sulla tastiera.

NOTE La disponibilità del parametro AEG Scale dipende dalle regolazioni di Break Point e Offset che appaiono sul display LvlScI.

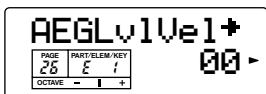


Regolazioni: 0~15

26-1. AEGLvlVel (AEG Level Velocity Sensitivity)

26-2. AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)

Determina la sensibilità del generatore di involuppo dell'ampiezza (AEG) alla velocity delle note.



Regolazioni: 0~15

■ AEGLvlVel

Determina la sensibilità del parametro AEG Level alla velocity delle note. Per valori più alti, più premete sui tasti, maggiore sarà l'entità del cambiamento nel volume (AEG Level).

■ AEGAtkVel

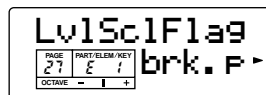
Determina la sensibilità alla velocity del parametro Attack Rate di AEG. Per valori più alti, l'Attack Rate diventa più veloce se suonate più forte sulla tastiera.

27. LvlScIFlag (AEG Level Scale Flag)

Potete impostare quattro Break Point relativi ad Amplitude Scaling per ogni elemento. Amplitude Scaling è un parametro che controlla l'ampiezza in base alle posizioni delle note sulla tastiera. Vi sono quattro Break Point usati per suddividere la tastiera e assegnare su di essa differenti regolazioni. I livelli (Offset) su ciascuno dei Break Point vengono impostati sul display Level Offset (PAGINA 30).

NOTE Dettagli sul parametro Amplitude Scaling vengono forniti successivamente nel paragrafo "Regolazioni Amplitude Scaling", sotto riportato.

NOTE I livelli degli elementi stessi vengono impostati sul display Level (PAGINA 3) (pagina 73).



Impostazioni: brk.p (applica le regolazioni del parametro BP nelle PAGINE seguenti), table (applica le regolazioni che sono preprogrammate per ciascuna voce)

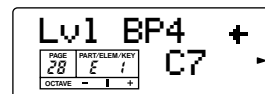
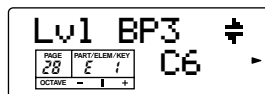
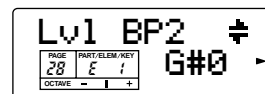
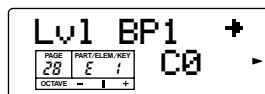
28-1. Lvl BP1 (Level Break Point 1)

28-2. Lvl BP2 (Level Break Point 2)

28-3. Lvl BP3 (Level Break Point 3)

28-4. Lvl BP4 (Level Break Point 4)

Imposta i Break Point per ciascun elemento. I punti di Break BP1 fino a BP4 verranno automaticamente disposti in ordine crescente lungo la tastiera.



Impostazioni: Lvl BP1~Lvl BP4: C-2~G8

29-1. Lvl Ofs1 (Level Offset 1)

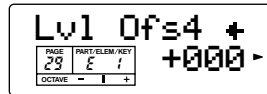
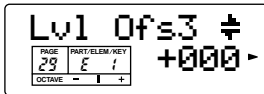
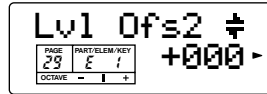
29-2. Lvl Ofs2 (Level Offset 2)

29-3. Lvl Ofs3 (Level Offset 3)

29-4. Lvl Ofs4 (Level Offset 4)

Impostano i livelli di Offset per Amplitude Scaling. Questi Offset vengono usati dai Break Point (BP1 / BP2 / BP3 / BP4).

NOTE Nella sezione sotto riportata “Regolazioni di Amplitude Scaling” sono riportati ulteriori dettagli.



Regolazioni: Lvl Ofs1~Lvl Ofs4: -128~+127

Regolazioni di Amplitude Scaling

A titolo di esempio, potreste impostare come qui indicato i livelli (Offset) e i Break Point (da BP1 a BP4).

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

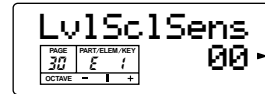
Qui, l'ampiezza (amplitude) corrente è 80. Gli Offset sono - 4 in BP1 (impostato sulla nota E1), + 10 in BP2 (impostato sulla nota B2), + 17 in BP3 (sulla nota G4) e + 4 in BP4 (impostato su A5). Cioè, le ampiezze di ciascun Break Point sono rispettivamente 76, 90, 97 e 84. Per le altre note, le ampiezze si troveranno sulla retta che collega due Break Point adiacenti.

NOTE I livelli di Break Point sono degli Offset usati per incrementare o decrementare l'ampiezza corrente nelle note specificate. Qualunque sia la loro entità, i limiti minimo e massimo di ampiezza (valori di 0 e 127 rispettivamente) non possono essere superati.

NOTE Una nota impostata al di sotto di BP1 diventa BP1 Level. Una nota impostata sopra BP4 diventa BP4 Level.

30. LvlScI Sens (Level Scale Sensitivity)

Determina il parametro Time Scale (cioè con quanta velocità il volume cambia lungo l'estensione della tastiera) per ciascun elemento. Più alto è il valore, più è lento il cambiamento per le note basse e più veloce è quello per le note più alte.



Regolazioni: 0~15

31. KeyonDelay

Determina il tempo (ritardo o delay) intercorrente dal momento in cui premete una nota sulla tastiera e il punto in cui appare. Potete impostare vari tempi di delay per ciascun elemento.

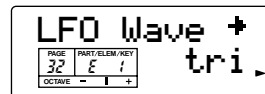


Regolazioni: 0~15

32-1. LFO Wave

32-2. LFO Phase (LFO Phase Initialize)

Vi sono varie regolazioni per l'LFO. L'LFO viene usato generalmente per generare segnali a bassa frequenza e può essere usato per creare effetti di vibrato, wah, tremolo ed altri quando è applicato ai parametri pitch/filter/amplitude/ ecc. Per esempio, può essere applicato simultaneamente sia al pitch che al filtro o a specifici parametri di elementi singoli.

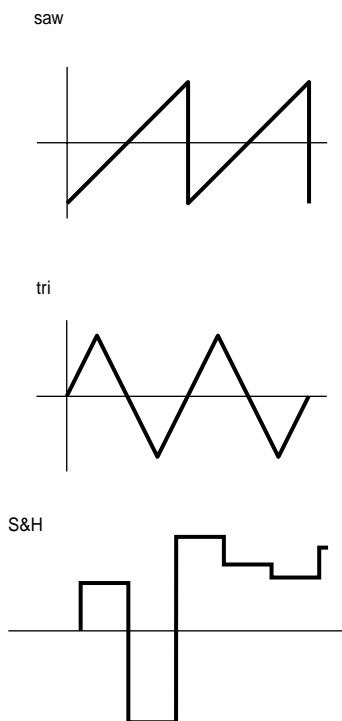


■ LFO Wave

Determina la forma d'onda dell'LFO. Secondo la forma d'onda o Wave selezionata, potete creare diversi tipi di suoni modulati. Sono disponibili le seguenti tre forme d'onda LFO.

Impostazioni: saw, tri, S&H

NOTE S&H = S&H = Aggiunge dei cambiamenti casuali al pitch. Le onde triangolari verranno applicate per LFO Amod e LFO Fmod. L'onda triangolare viene applicata anche se selezionate S&H per LFO Pmod, quando controllate LFO Pmod con la rotella Modulation.



■ LFO Phase

Determina se ogni volta che viene premuta una nota la fase dell'LFO viene resettata.

Impostazioni: off, on

33. LFO Speed

Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Una regolazione più grande produce una maggiore velocità.



Regolazioni: 0~63

34-1. LFO PMod (LFO Pitch Modulation)

34-2. LFO FMod (LFO Filter Modulation)

34-3. LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)

Determina l'entità di controllo che la forma d'onda dell'LFO ha sul pitch/filtro/ampiezza.



Regolazioni: 0~127

■ LFO PMod

Determina l'entità (profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) il pitch del suono. Maggiore è la regolazione, maggiore è la profondità del controllo.

■ LFO FMod

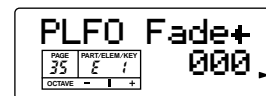
Determina l'entità (profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di Filter Cutoff (taglio del filtro). Maggiore è la regolazione, superiore è la profondità di controllo.

■ LFO AMod

Determina l'entità (profondità) con cui la forma d'onda LFO varia (modula) l'ampiezza del suono. Una regolazione maggiore significa una superiore profondità di modulazione.

35-1. PLFODelay (Pitch LFO Delay)

35-2. PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)

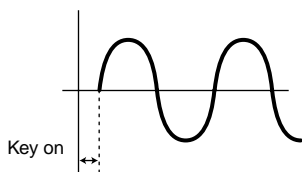


Regolazioni: 0~127

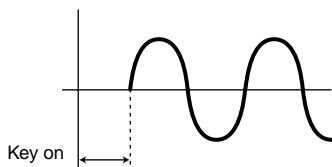
■ PLFODelay

Determina il ritardo che intercorre prima che l'LFO abbia effetto. Un valore più alto produce un ritardo maggiore.

Ritardo breve



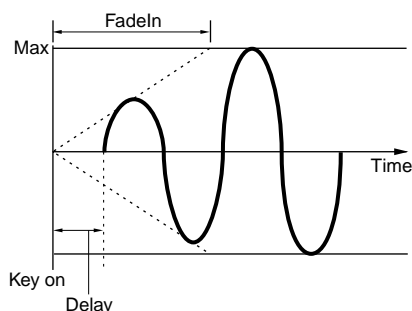
Ritardo lungo



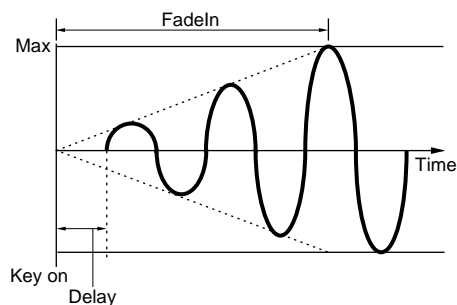
■ PLFO Fade

Determina il tempo occorrente all'effetto LFO per insorgere (fade in) (dopo che il tempo di Delay è trascorso). Un valore più alto significa un fade in (cioè un'insorgenza) più lento.

Valore del tempo di Fade basso



Valore del tempo di Fade alto



Voci Drum

Con le voci Drum, alle note della tastiera vengono assegnati differenti suoni di batteria e di percussioni (da C0 a C6), per formare un intero kit di batteria. Per l'editing di questo tipo di voci, vi sono cinque videate Common Edit (che interessano tutte le Drum Voice contemporaneamente) e cinque videate Drum Key.

Quando selezionate una Drum Voice ed entrate nel Modo Voice Edit, appare la videata Drum Voice Edit in cui eravate prima dell'editing.

NOTE A pagina 26 è riportata una panoramica delle Drum Voice.

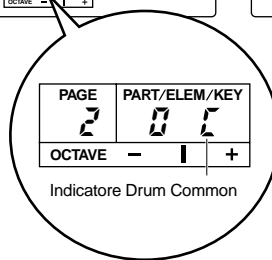
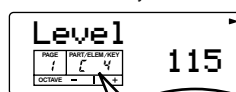
Drum Common Edit e Drum Key Edit

Ogni Drum Voice o voce Drum è costituita da più voci assegnate alle note lungo la tastiera (C#-1 - G5) (pagina 26). Potete usare Drum Common Edit per la regolazione che si applica a tutti i Drum Key (tasti) nella Drum Voice. Per la regolazione delle voci singole, Drum Key Edit è formata da videate di Edit per ciascuna forma d'onda (wave). Con Drum Voice Edit, potete usare i pulsanti [+]/[-] per passare dalle videate Drum Common Edit alle videate Drum Key Edit.

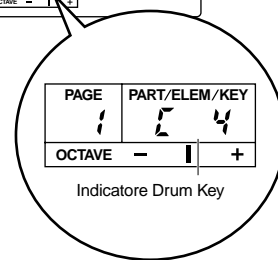
Videate Drum Common



Videate Drum Key



Indicatore Drum Common



Indicatore Drum Key

Drum Common General (PAGINE 1 - 2)

.....
Per le Drum Voice, vi sono due parametri Common General, riportati qui di seguito.

1. Name

I parametri e le regolazioni sono gli stessi di quelli usati per le voci Normal. A pagina 71 sono riportati i dettagli.

2. OrgKt (Original Kit)

Seleziona l'Original Kit (cioè la serie di wave o forme d'onda in cui a ciascun tasto è assegnato un suono differente).



NOTE Le assegnazioni suono-tasto per il kit sono fisse e non possono essere cambiate.

Impostazioni: Vedere il Data List separato.

Drum Key Oscillator/Mix (PAGINE 1 - 5)

..... Drum Key Pitch (PAGINA 6)

..... Drum Key Filter (PAGINA 7)

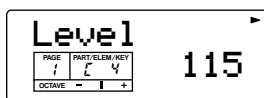
..... Drum Key Amplitude (PAGINA 8)

..... Drum Key Effect (PAGINE 9 - 10)

.....
Qui di seguito è riportata una spiegazione dei parametri Key usati per editare ogni Drum Key. Ogni tasto può disporre delle proprie regolazioni indipendenti. Selezionate il Drum Key desiderato premendo l'appropriato tasto sulla tastiera.

1. Level

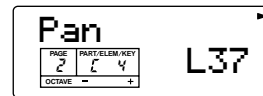
Può essere usato per regolare l'uscita di ciascun Drum Key. Selezionate il Drum Key desiderato premendo l'appropriato tasto sulla tastiera.



Regolazioni: 0 ~ 127

2. Pan

Impostate la posizione Pan per ciascun suono in una Drum Voice (Drum Kit).



Impostazioni: Rnd (random; la posizione pan cambia casualmente ogni volta che viene suonato un tasto), L63 (Left =sinistra), C (Center = centro), R63 (Right = destra).

NOTE Può essere anche usata la tastiera numerica per immettere i valori sotto impostati.

0: Rnd

1 ~ 63: L63 ~ L01

64: C (Centro)

65 ~ 127: R01 ~ R63

3. Alt.Group (Alternate Group)

Determina l'Alternate Group a cui la Wave o forma d'onda è assegnata. In un kit di batteria vero, alcuni suoni non possono essere fisicamente suonati simultaneamente, ad esempio il charleston aperto e chiuso. Potete far sì che suoni differenti non suonino contemporaneamente assegnandoli allo stesso Alternate Group o gruppo alternato. È possibile definire fino a 127 gruppi di questo tipo. Potete anche selezionare "off", se invece intendete consentire che tali suoni (teoricamente incompatibili) suonino contemporaneamente.



Regolazioni: off, 1 ~ 127

NOTE Per specificare il valore "off", premete il pulsante [0] sulla tastiera numerica, quindi premete il pulsante [ENTER].

4. Key Assign

Per evitare il doppio playback delle stesse note ricevute, impostate Key Assign su "sngl" (single). Selezionate "multi" per assegnare consecutivamente ogni evento della stessa nota ricevuta ad un canale separato.



Impostazioni: sngl, multi

5-1. RxNoteOff (Receive Note Off)

5-2. RxNote On (Receive Note On)



Impostazioni off, on

■ RxNoteOff

Seleziona se i messaggi MIDI Note Off vengono ricevuti da ogni Drum Key.

■ RxNote On

Seleziona se i messaggi MIDI Note On vengono ricevuti da ciascun Drum Key.

6-1. PitchCors (Pitch Coarse)

6-2. PitchFine



Regolazioni: -64 ~ +63

■ PitchCors

Seleziona se i messaggi MIDI Note On vengono ricevuti da ciascun Drum Key.

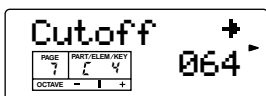
■ PitchFine

Effettua l'accordatura fine del pitch di ciascun suono di Drum Key.

7-1. Cutoff

7-2. Resonance

Questi parametri vi permettono di applicare le regolazioni del filtro a ciascun Drum Key.



NOTE I parametri sono gli stessi delle voci Normal. I dettagli sono a pagina 77.

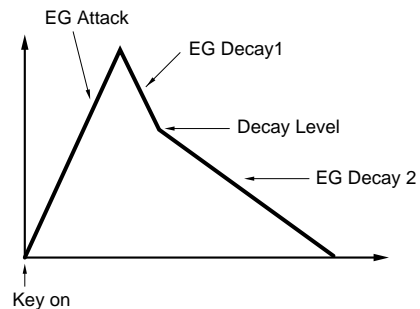
NOTE A differenza dell'editing di una voce Normal, le regolazioni di Cutoff e Resonance disponibili sono da 0 a 127.

8-1. EG Attack (EG Attack Rate)

8-2. EG Decay1 (EG Decay1 Rate)

8-3. EG Decay2 (EG Decay2 Rate)

Il generatore di involuppo dell'ampiezza (AEG) controlla il cambiamento d'ampiezza dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui essa viene rilasciata. Queste regolazioni vi permettono di determinare con quanta velocità il suono raggiunge la sua ampiezza picco e quanto velocemente si dissolva. Per ogni Drum Key possono essere impostati i parametri.



Regolazioni: 0 ~ 127

■ EG Attack

Determina la velocità (Attack Rate) del generatore di involuppo (EG) oppure quanto impiega il suono per il suono drum selezionato a raggiungere il volume pieno quando viene suonata una nota. Secondo il suono e il valore di Attack Rate impostato, alcuni suoni possono decadere prima che l'EG abbia l'opportunità di far salire il suono. In altre parole, impostando troppo alto questo valore (attacco troppo basso) può essere prodotto un suono innaturale o, addirittura, nessun suono. Valori più alti comportano un tempo di attacco (Attack Time) più breve.

■ EG Decay 1

Determina la velocità (Decay 1 Rate) dell'EG o quanto rapidamente il suono passa al livello di Decay successivo. Valori più alti comportano un tempo di Decay o decadimento più breve.

■ EG Decay 2

Determina la velocità (Decay 2 Rate) dell'EG o quanto rapidamente il suono passa al livello di Decay successivo. Valori più alti comportano un tempo di Decay o decadimento più breve.

9. ReverbSend

Determina il livello di mandata dell'effetto Reverb.



❑ **Regolazioni:** 0 ~ 127

10. ChorusSend

Determina il livello di mandata dell'effetto Chorus.



❑ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Voice Job

Potete eseguire varie operazioni (Job) quando siete nel Modo Voice Job. Ad esempio, potete inizializzare le voci per riportarle alle loro regolazioni originali (comprese quelle che state editando) oppure copiare gli elementi.

NOTE Prima di entrare nel Modo Voice Job ed usare la funzione Initialize o Copy, dovete selezionare la voce per cui intendete utilizzare le operazioni (pagina 33).

NOTE Per i dettagli riguardanti la maniera di entrare nel Modo Voice Job, vedere pagina 28.

Esecuzione di un Job

- 1 Nel Modo Voice Play, selezionate il numero di voce per cui intendete eseguire il Job.
- 2 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel Modo Voice Job.
- 3 Use the [▼][▲] per cambiare videata e far apparire il Job che intendete eseguire.



- 4 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro per cui intendete eseguire il Job.

NOTE Questo step non è applicabile per il Job Bulk Dump.

NOTE Usate i pulsanti [+]/[-] per impostare l'elemento o il Drum Key di destinazione quando usate Copy Element (CpyElm) o Copy Drum Key (CpyKey).

- 5 Quando premete il pulsante [ENTER], apparirà un messaggio che chiede la vostra conferma.



- 6 Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Quando il Job è stato completato appare un messaggio "Completed" e l'operazione ritorna alla videata originale.

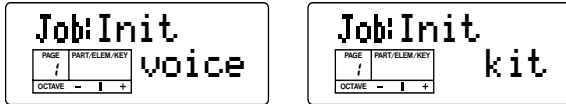
Premete il pulsante [DEC/NO] per annullare il Job.

NOTE Per i Job che impiegano parecchio per essere elaborati, durante l'elaborazione appare il messaggio "Excuting..". Se quando appare questo messaggio spegnete il sintetizzatore, rischiereste di rovinare i dati.

- 7 Premete il pulsante [VOICE] per uscire dal Modo Voice Job e ritornare al Modo Voice Play.

1. Init (Initialize)

Potete resettare (inizializzare) tutti i parametri di una voce riportandoli alle impostazioni di default. Potete anche inizializzare selettivamente alcuni parametri, come le regolazioni Common, le regolazioni per ciascun Element/Drum Key e così via. Dovete notare che ciò non riporta la voce al suo stato originale precedente l'editing. Tuttavia, è utile quando dovete costruire una voce nuova, partendo da zero.



■ Selezionate il tipo di parametro da inizializzare

Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare. I parametri disponibili per l'inizializzazione variano secondo il tipo di voce selezionata (Normal/Drum).

□ Impostazioni:

Voce Normal :

voice (Current Voice), cmmn (Current Common), elmnt (Current Element 1 ~ 4)

NOTE Quando è impostato su "elmnt" usate i pulsanti [+]/[-] per selezionare l'elemento desiderato (1 - 4).

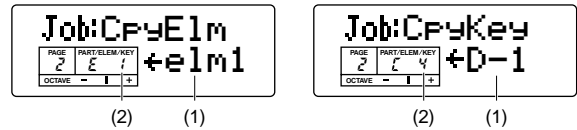
Voce Drum :

kit (all Current Drum Voice), cmmn (dati comuni a tutti i Drum Keys), key (Drum Key C#-1 ~ G5)

NOTE Quando è impostato su "key", potete selezionare il Drum Key desiderato premendo l'appropriato tasto sulla tastiera (da C#-1 fino a G5).

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

Vi consente di copiare le regolazioni del parametro Element/Drum Key della voce che state editando per trasferirla in un altro Element/Drum Key all'interno della stessa voce.



■ (1) Source Element/Drum Key

Questo parametro seleziona l'Element/Drum Key sorgente (i dati da copiare della voce).

□ Impostazioni:

Voce Normal :

elm1 ~ elm4

Voce Drum:

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

■ (2) Destination Element/Drum Key

Imposta l'Element/Drum Key della voce che deve essere la destinazione per la copia.

□ Impostazioni:

Voce Normal :

E1 ~ E4

Voce Drum:

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

3. BlkDmp (Bulk Dump)

Potete inviare tutte le regolazioni dei parametri per la voce corrente e di tutte le voci user al vostro computer o ad un altro dispositivo MIDI esterno utilizzando la funzione Bulk Dump.



□ **Impostazioni:** Curnt (voce corrente), AllUs (tutte le voci user), System (tutti i dati Utility e MIDI).

NOTE Per inviare i dati Multi, consultate la corrispondente funzione Bulk Dump nei Job Multi (pagina 68).

NOTE Per un esempio d'applicazione che mostra come usare la funzione Bulk Dump, vedere pagina 42.

NOTE Per eseguire un riversamento a blocchi dei dati, cioè un Bulk Dump, bisogna impostare l'appropriato numero di dispositivo MIDI (Device Number). Per i dettagli vedere pagina 93.

Voice Store

Potete memorizzare (salvare) le vostre regolazioni o impostazioni originali per i parametri fino ad un massimo di 128 voci Normal e 2 voci Drum, trasferendole nella memoria User. La procedura è la seguente.

NOTE Quando eseguite questa procedura, verranno sostituite per sovrascrittura le regolazioni per la voce di destinazione. Pertanto, dovrete sempre fare un backup dei dati più importanti trasferendoli su computer, su un MIDI Data Filer Yamaha MDF3 o dispositivi analoghi.

- 1 Premete il pulsante [STORE] dopo aver editato una voce. Appare la videata Voice Store.



- 2 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il numero di voce di destinazione.
- 3 Quando premete il pulsante [ENTER], vi apparirà un messaggio che chiede la vostra conferma.



- 4 Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Mentre il Job viene elaborato appare il messaggio "Excuting". Ad elaborazione completata, appare il messaggio "Completed" e quindi si ritorna al Modo Voice Play.

NOTE Potete premere il pulsante [DEC/NO] per rinunciare all'esecuzione del Job. In tal modo ritornerete alla videata originale.

Modo Utility

Il Modo Utility contiene otto pagine di parametri, comprendenti le regolazioni globali per l'intero sistema dell'S03, nonché alcune regolazioni di controller.

NOTE Per entrare nel Modo Utility vedere le istruzioni a pagina 28.

NOTE Le regolazioni MIDI vengono effettuate dal Modo MIDI (pagina 93).

NOTE Consultare a pagina 20 il Prospetto dell'albero delle funzioni o la Tabella dei parametri a pagina 22.

Tone Generator (PAGINA 1)
.....
Keyboard (PAGINE 2 - 3)
.....
Controller (PAGINE 4 - 7)
.....
Effect (PAGINA 8)
.....

1. Master Tune

Serve a regolare l'accordatura della tastiera (con incrementi di 0.1 cent).



Regolazioni: -1024 ~ +1023

NOTE Un valore di 100 cents è uguale ad un semitono.

2. Kbd Trans (Keyboard Transpose)

Traspone il pitch della tastiera verso l'alto o verso il basso (con incrementi di semitono). Influenza le informazioni trasmesse via MIDI.



Regolazioni: -11 ~ +11

3-1. Vel Curve (Velocity Curve)

3-2. Fixed Vel (Fixed Velocity)



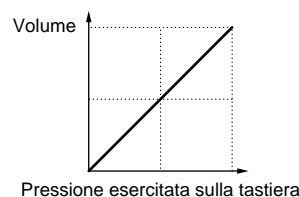
■ Vel Curve

Imposta la curva di Velocity (Velocity Curve) determinando quanto la forza o pressione delle note sulla tastiera influenza l'uscita del suono. Il parametro Vel Curve è disponibile soltanto se Fixed Velocity è impostato su "off".

Impostazioni:

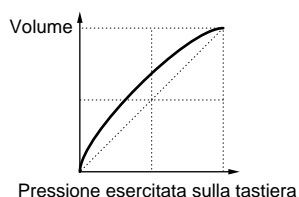
norm (Normal)

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



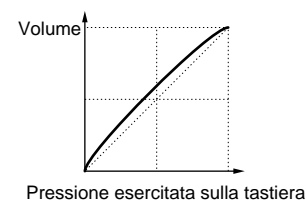
soft1

Uno stile di esecuzione più morbido aumenta il livello di volume. È adatto per le persone che hanno un tocco più morbido.



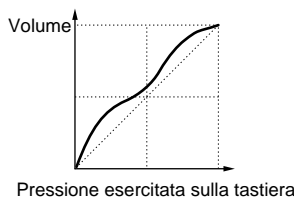
soft2

Uno stile di esecuzione più delicato aumenta il livello di volume; la risposta è intermedia fra Soft 1 e Normal.



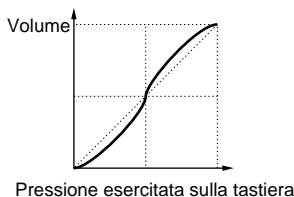
easy

Questa curva è stata prevista per aumentare il livello di volume anche con uno stile di esecuzione leggero. Tuttavia, il livello di volume è stabile in tutti i registri poiché la curva di velocity nella gamma media è pressoché uguale a Normal.



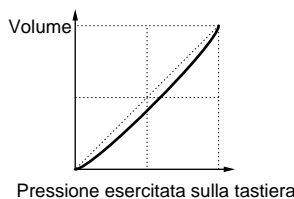
wide

Uno stile di esecuzione più delicato abbassa il livello di volume, mentre uno più marcato lo aumenta. Questo risultato produce una gamma dinamica apparente più ampia.



hard

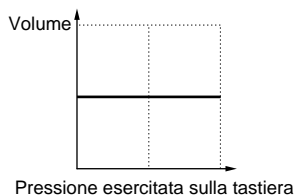
Uno stile di esecuzione più marcato aumenta il livello di volume. È adatto per le persone che hanno un tocco abbastanza forte.



Fixed Vel

La velocity con questa impostazione resta fissa. L'uscita del suono è sempre la stessa, qualunque sia la pressione esercitata per suonare la tastiera.

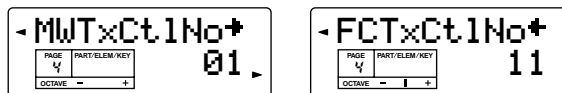
Regolazioni: off, 1 ~ 127



4-1. MWTxCt1No (MW Transmit Control Number)

4-2. FCTxCt1No (Foot Controller Transmit Control Number)

Determina i numeri di Control Change MIDI assegnati alla rotella Modulation o al Foot Controller (controller a pedale).



Regolazioni: 0 ~ 95 (0/32=off), AT (After Touch)

NOTE Per i dettagli riguardanti i messaggi Control Number e Control Change, vedere la pubblicazione Data List separata.

5. FSTxCt1No (Footswitch Transmit Control Number)

Determina i numeri di Control Change MIDI assegnati all'interruttore a pedale (Footswitch o FST).



Regolazioni: 0 ~ 95 (0/32=off), 96 (PCInc: Program Change INC), 97 (PCDec: Program Change DEC)

NOTE Per i dettagli dei messaggi di Control Number e Control Change, vedere la pubblicazione Data List separata.

NOTE Le regolazioni di default della fabbrica prevedono che questo interruttore sia preposto al controllo del sustain (64).

6. Ct1 Reset (Controller Reset)

Seleziona se lo stato/posizione del controller (Modulation Wheel, Foot Controller) viene mantenuto (cioè resta in "hold") oppure viene resettato quando cambiate voce.



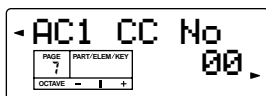
Impostazioni: hold, reset

Se selezionate "reset", i controller verranno riportati alle seguenti posizioni:

Pitch Bend	Centro
Modulation Wheel	Minimo
Foot Controller	Massimo
Foot Switch	Off

7. AC1 CC No (AC1 Control Change Number)

Nel Modo Voice, determina quale numero di Control Change è assegnato ad AC 1 (Assignable Controller 1).



Regolazioni: 0~95

NOTE Per i dettagli su Assignable Controller 1, vedere pagina 66.

NOTE Il parametro AC1 CC No nel Modo Multi viene impostato nel Modo Multi Part Edit (pagina 66).

8. V EfBypass (Voice Effect Bypass)

Determina se può essere “bypassato” l’effetto (o gli effetti) nel Modo Voice. Possono essere bypassati soltanto gli effetti di tipo System.



Impostazioni: off (non bypassato), on

Utility Job

Nel Modo Utility Job, potete ripristinare le regolazioni di default della fabbrica per l’S03.

Factory Set (ripristinare i valori di default della fabbrica)

Ciò vi consente di riportare sui valori di default le regolazioni per le voci Internal (User Memory) e Multi, nonché le altre regolazioni, comprese quelle del System.

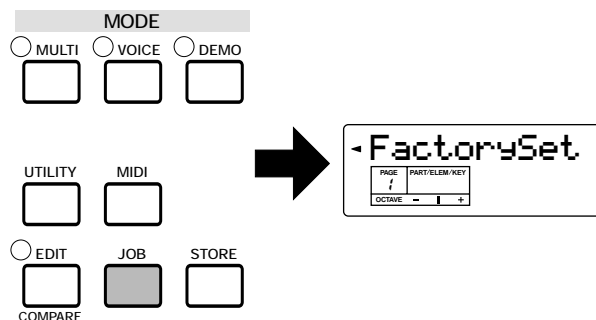
Una volta modificata una regolazione, il valore di default della fabbrica viene sostituito e quindi va perduto.

Usate la procedura sotto riportata per ripristinare i valori di default della fabbrica.



Quando ripristinate le regolazioni di default della fabbrica, tutte le regolazioni correnti per il Multi e le voci User vengono sostituite con valori di default della fabbrica. Accertatevi che non state sovrascrivendo i dati preesistenti con i valori di default della fabbrica. Accertatevi di non sovrascrivere dati per voi importanti. Dovreste sempre effettuare un backup dei dati più importanti trasferendoli sul computer o su qualche altro dispositivo di memorizzazione esterna.

1 Premete il pulsante [JOB] nel Modo Utility. Appare la videata Factory Set.



2 Premete il pulsante [ENTER]. Appare un messaggio che chiede la vostra conferma.

3 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il job Factory Set. Al completamento di questo job appare il messaggio “Completed!” Per rinunciare invece all’operazione Factory Set anche mentre è in fase di esecuzione, premete il pulsante [DEC/NO].

4 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al Modo Utility.

Modo MIDI

Il Modo MIDI contiene sette pagine di parametri, comprendenti anche le regolazioni globali per l'intero sistema dell'S03, nonché alcune regolazioni di controller.

NOTE Per entrare nel Modo MIDI, vedere le istruzioni a pagina 28.

NOTE Consultate il Prospetto delle funzioni a pagina 20 oppure la Tabella dei parametri a pagina 22.

MIDI Channel (PAGINE 1 - 4)

MIDI Filter (PAGINE 5 - 7)

1. Device No (Device Number)

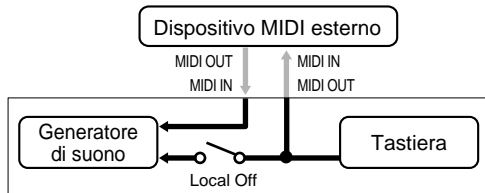
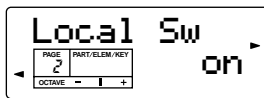
Determina il numero di dispositivo MIDI. Questo numero deve corrispondere a quello del dispositivo MIDI esterno quando si trasmettono/si ricevono Bulk Data, cioè dati a blocchi, oppure messaggi di cambi parametri o altri messaggi esclusivi di sistema.



Regolazioni: 1 ~ 16, all, off

2. Local Sw (Local On/Off Switch)

Se è impostato su "off", la tastiera e i controller vengono scollegati internamente dal generatore di suono del sintetizzatore in modo che non venga emesso alcun suono quando suonate la tastiera o quando usate i controller. Tuttavia i dati continueranno ad essere trasmessi attraverso la porta MIDI OUT. Inoltre, la sezione del generatore di suono risponde ai messaggi ricevuti alla porta MIDI IN.

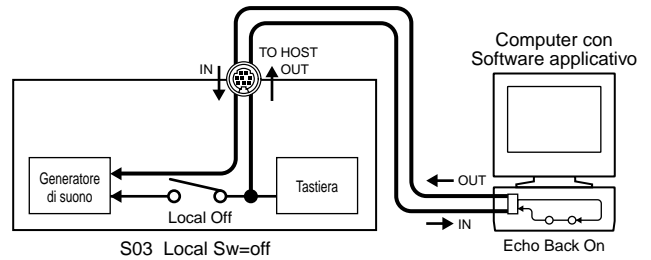


Impostazioni: off, on

Local On/Off quando è collegato ad un computer

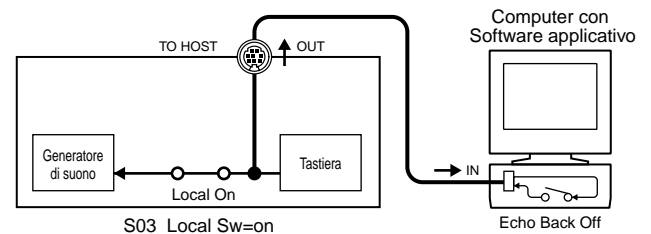
Quando si collega l'S03 ad un computer, i dati di esecuzione sulla tastiera generalmente vengono inviati al computer e quindi restituiti dal computer per suonare il generatore o la sorgente sonora. Se Local Switch è impostato su "on", si potrebbe produrre un suono "doppio", poiché il generatore di suono riceve i dati dell'esecuzione sia dalla tastiera direttamente che dal computer. Usate i suggerimenti di impostazione sotto riportati come guida base: le istruzioni specifiche possono differire secondo il computer ed il software usato.

Se MIDI "Echo" è abilitato sul software/computer, impostate Local Switch dell'S03 su "off".



NOTE Quando trasmettete o ricevete i dati System Exclusive (come con la funzione Bulk Dump, pagine 68 e 88), usate l'esempio di impostazione sotto riportata accertandovi che MIDI "Echo" sul software del computer sia impostato su "off".

Se MIDI "Echo" è disabilitata sul software/computer, impostate Local Switch dell'S03 su "on".



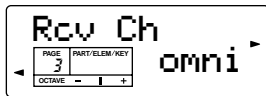
NOTE Sebbene non sia indicato nell'illustrazione, l'S03 in effetti riceve e risponde i dati MIDI dall'applicazione del computer (sequencer) a prescindere dall'impostazione di Local Sw sull'S03.

* MIDI "Echo" è una funzione sui sequencer che preleva qualsiasi dato ricevuto attraverso la porta MIDI IN e la ripete (la ritrasmette così com'è) attraverso la porta MIDI OUT. In alcuni software, questa funzione viene anche chiamata "MIDI Thru".

NOTE Per le istruzioni specifiche consultate il manuale di istruzione del vostro software particolare.

3. Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI per utilizzare l'S03 (nel Modo Voice) con un sequencer, un computer esterno e così via e per utilizzarlo come un generatore di suono MIDI.



Regolazioni: 1 ~ 16, omni, (tutti i canali)

NOTE Per le informazioni sull'impostazione del canale di ricezione MIDI per ciascuna parte nel Modo Multi, vedere pagina 61.

4. Trans Ch (MIDI Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione MIDI per trasmettere i dati MIDI dalla tastiera, dai controller e così via.

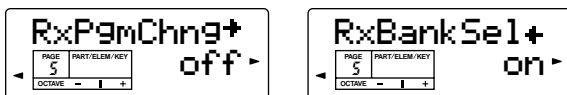


Regolazioni: 1 ~ 16

5-1. RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)

5-2. RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)

Vengono impostati per abilitare o disabilitare la ricezione dei messaggi Program Change/Bank Select fra l'S03 ed un dispositivo MIDI esterno.

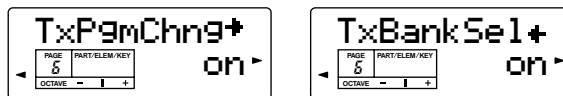


Impostazioni: off (disabilitato), on (abilitato)

6-1. TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)

6-2. TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)

Determina se i messaggi Program Change/Bank Select eseguiti dal pannello dell'S03 vengono trasmessi via MIDI oppure no. Impostatelo su "on" quando intendete cambiare i programmi su un dispositivo MIDI collegato.



Impostazioni: off(disabilitato), on (abilitato)

7. Thru Port

Potete collegare l'S03 ad un computer attraverso un cavo seriale dedicato, al connettore TO HOST. In questa situazione, i messaggi MIDI ricevuti attraverso il connettore TO HOST possono essere lasciati passare attraverso la porta MIDI OUT dell'S03 per essere trasferiti ad altri dispositivi collegati. Qui dovete impostare il numero della porta.



Regolazioni: 1 ~ 8

Informazioni MIDI

MIDI è un acronimo che sta per Musical Instrument Digital Interface. Questa interfaccia consente agli strumenti musicali elettronici di comunicare e interagire, inviando e ricevendo messaggi e dati relativi a Note, Control Change, Program Change e vari altri tipi di dati MIDI. L'S03 può controllare un dispositivo MIDI trasmettendo i dati relativi alle note e a vari tipi di dati di controller. L'S03 può essere controllato dai messaggi MIDI in arrivo che determinano automaticamente il Modo operativo del generatore di suono, la selezione dei canali MIDI, delle voci e degli effetti, i valori dei parametri e, naturalmente, per suonare le voci specificate per le varie Parti.

Molti messaggi MIDI vengono espressi con numeri esadecimali o binari. I numeri esadecimali possono includere la lettera "H" come suffisso. La lettera "n" indica un determinato numero intero. Il prospetto seguente elenca la corrispondenza fra numeri decimali e numeri esadecimali/binari.

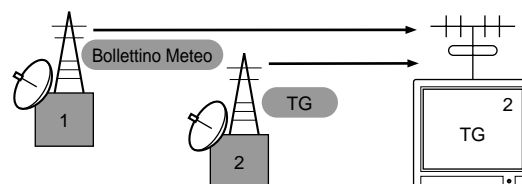
Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001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

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

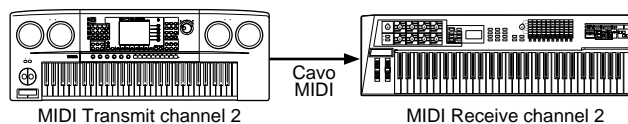
Canali MIDI

I dati di performance MIDI vengono assegnati ad uno dei 16 canali MIDI. Usando questi canali (da 1 a 16), i dati di performance per sedici parti strumentali differenti possono essere inviati simultaneamente attraverso un unico cavo MIDI.

Dovete pensare ai canali MIDI come ai canali TV. Ogni stazione TV trasmette la sua rete attraverso un canale specifico. Il vostro apparecchio televisivo riceve molti programmi differenti simultaneamente da più stazioni TV e voi selezionate l'appropriato canale da guardare.



L'interfaccia MIDI funziona con lo stesso principio base. Lo strumento che trasmette invia i dati MIDI su un canale MIDI specifico (è il canale di trasmissione MIDI o MIDI Transmit Channel) attraverso un unico cavo MIDI allo strumento ricevente. Se il canale MIDI dello strumento ricevente (definito MIDI Receive Channel o canale di ricezione MIDI) corrisponde al canale di trasmissione, lo strumento ricevente suona secondo i dati inviati dallo strumento trasmittente.



L'S03 è un generatore di suono multitimbrico, che vi consente di suonare simultaneamente parecchie parti strumentali differenti - unicamente dall'S03 - assegnando un canale MIDI differente ad ogni parte.

Messaggi MIDI trasmessi/ ricevuti dall'S03

I messaggi MIDI possono essere suddivisi in due gruppi: messaggi Channel o di canale e messaggi System o di sistema. Qui riportiamo la spiegazione dei vari tipi di messaggi MIDI che l'S03 è in grado di ricevere/trasmettere.

MESSAGGI CHANNEL

I messaggi Channel sono i dati relativi alla performance sulla tastiera per il canale specifico.

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Messaggi che sono generati quando viene suonata la tastiera.
Gamma di ricezione note = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60
Gamma di velocity = 1 - 127 (viene ricevuta solo la velocity relativa a Note On)

Note On: generato quando si preme un tasto.

Note Off: generato quando il tasto viene rilasciato.

Ogni messaggio include un numero di nota specifico che corrisponde al tasto che viene premuto, oltre ad un valore di velocity che è basato sulla pressione esercitata sul tasto.

■ Control Change

I messaggi di Control Change vi consentono di selezionare voice bank, control volume, panning, modulation, portamento time, brillantezza ed altri vari parametri del controller mediante uno specifico numero di Control Change che corrisponde ad ognuno dei vari parametri.

Bank Select MSB (Controllo #000)

Bank Select LSB (Controllo #032)

Messaggi che selezionano la variazione dei numeri del bank delle voci combinando ed inviando l'MSB e l'LSB da un dispositivo esterno.

MSB e LSB funzionano diversamente secondo il Modo del generatore di suono.

I numeri MSB selezionano il tipo di voce (Normal o Drum) e i numeri LSB selezionano i bank o banchi delle voci.

(Per ulteriori informazioni sui Bank e sui programmi, vedere l'Elenco delle voci nella pubblicazione "Data List".)

Una nuova selezione di bank non diventa operativa fin quando non viene ricevuto il messaggio Program Change successivo.

Modulation (Controllo #001)

Messaggi che controllano la profondità del vibrato mediante la rotella Modulation (MW).

Impostando il valore su 127 si produce il massimo vibrato, mentre 0 lo esclude completamente.

Portamento Time (Controllo #005)

Messaggi che controllano la durata del portamento o scivolamento continuo del pitch fra due note successive.

Se il parametro Portamento Switch (pag. 96) è su on, il valore qui impostato può regolare la velocità del cambiamento del pitch.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo risultato, mentre 0 lo riduce al minimo

Data Entry MSB (Controllo #006)

Data Entry LSB (Controllo #038)

Messaggi che impostano il valore per il parametro specificato di 1.2.23RPN MSB/LSB e 1.2.22 NRPN MSB/LSB.

Il valore del parametro è determinato dalla combinazione di MSB and LSB.

Main Volume (Controllo #007)

Messaggi che controllano il volume di ogni Parte.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo volume, mentre 0 lo riduce a zero.

Pan (Controllo #010)

Messaggi che controllano la posizione stereo panning di ogni Parte (per l'uscita stereo).

Impostando il valore su 127 si posiziona il suono completamente a destra, mentre 0 lo posiziona completamente a sinistra.

Expression (Controllo #011)

Messaggi che controllano l'espressione dell'intonazione di ciascuna Parte durante la performance.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo volume, mentre 0 lo riduce a zero.

Hold1 (Controllo #064)

Messaggi che controllano l'on/off del sustain.

Impostando il valore fra 64 e 127 si attiva il sustain, mentre un valore fra 0 e 63 lo esclude (off).

Portamento Switch (Controllo #065)

Messaggi che controllano l'on/off del portamento.

Impostando il valore tra 64 e 127 si attiva il portamento, mentre un valore fra 0 e 63 lo esclude (off).

Sostenuto (Controllo #066)

Messaggi che controllano l'on/off del sostenuto.

Tenendo note specifiche e quindi premendo e tenendo premuto il pedale "sostenuto" si applica il sustain a quelle note mentre suonate quelle successive, effetto che permane fino a quando si tiene premuto il pedale.

Impostando il valore fra 64 e 127 si attiva il sostenuto (on), mentre impostando il valore fra 0 e 63 lo si esclude (off).

Soft Pedal (Controllo #067)

Messaggi che controllano l'on/off del pedale soft (sordina).

Le note suonate con questo pedale abbassato vengono smorzate (effetto sordina).

Impostando il valore fra 64 e 127 si attiva il soft pedal (on), mentre fra 0 e 63 lo si esclude (off).

Harmonic Content (Controllo #071)

Messaggi che regolano la risonanza del filtro impostata per ciascuna voce.

Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto dai dati della voce.

Valori più alti producono un suono più risonante e più caratteristico.

Secondo il tipo di voce, la gamma effettiva potrebbe essere più stretta di quella disponibile per la regolazione.

Release Time (Controllo #072)

Messaggi che regolano il tempo di release dell'EG impostato per ciascuna voce.

Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto dai dati della voce.

Attack Time (Controllo #073)

Messaggi che regolano il tempo di attacco dell'EG impostato per ciascuna voce.

Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto dai dati della voce.

Brightness (Controllo #074)

Messaggi che regolano la frequenza di taglio del filtro impostata per ciascuna voce.

Il valore qui impostato è un offset che viene aggiunto o sottratto dai dati della voce.

Valori più bassi producono un suono più "soft".

Secondo il tipo di voce, la gamma effettiva potrebbe essere più stretta di quella disponibile per la regolazione.

Portamento Control (Controllo #084)

Messaggi che applicano il portamento fra la nota suonata e quella successiva.

Portamento Control viene trasmesso specificando il tasto di note-on della nota suonata in quel momento.

Specificate un numero di tasto sorgente (Portamento Source Key) fra 0 e 127.

Quando viene ricevuto un messaggio Portamento Control, il pitch del suono corrente cambia con un valore di Portamento Time pari a 0 fino al successivo tasto "note-on" sullo stesso canale.

Per esempio, le impostazioni seguenti applicherebbero il portamento alle note da C3 a C4.

90H 3CH 7FH C3 Note on

B0H 54H 3CH Numero di Source key su C3

90H 48H 7FH C4 Note on (Se C4 è on, C3 viene aumentato mediante portamento a C4.)

Effect1 Depth (Reverb Send Level)

(Controllo #091)

Messaggi che regolano il livello di mandata del Riverbero.

Effect3 Depth (Chorus Send Level)

(Controllo #093)

Messaggi che regolano il livello di mandata del Chorus.

Effect4 Depth (Variation Effect Send Level)

(Controllo #094)

Messaggi che regolano il livello di mandata di Variation.

Se l'effetto Variation usa effetti System, questo messaggio imposta il livello di mandata di Variation. Se si usa l'effetto Insertion, questa impostazione non è valida.

Data Increment (Controllo #096)

Decrement (Controllo #097) for RPN

Messaggi che incrementano/decrementano il valore MSB della sensibilità del pitch bend, fine tune (accordatura fine) o coarse tune (accordatura grossolana) in step unitari. Dovete assegnare uno di quei parametri usando preventivamente l'RPN nel dispositivo esterno.

Il byte di dati viene ignorato.

Quando viene raggiunto il valore massimo o minimo, esso non può essere incrementato/decrementato ulteriormente.

(Incrementando l'accordatura fine, non si influenza quella grossolana.

NRPN (Non-Registered Parameter Number)

LSB (Controllo #098)

NRPN (Non-Registered Parameter Number)

MSB (Controllo #099)

Messaggi che regolano l'impostazione del vibrato, del filtro, dell'EG, del drum setup o le regolazioni di altri parametri.

Inviare prima NRPN MSB e NRPN LSB per specificare il parametro che deve essere controllato. Quindi usate Data Entry (pag. 96) per impostare il valore del parametro specificato.

Notate che una volta impostato l'NRPN per un canale, la successiva immissione di dati verrà riconosciuta come cambiamento del valore dello stesso NRPN. Perciò, dopo aver usato l'NRPN, dovrete immettere un valore nullo (7FH, 7FH) per evitare risultati inattesi.

Possano 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 (Controllo #100)

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

Messaggi che variano i valori di una Parte per addizione o sottrazione dalle regolazioni di pitch bend sensitivity, tuning ed altre regolazioni di parametri .

Innanzitutto inviate RPN MSB e RPN LSB per specificare il parametro che è da controllare. Quindi usate la funzione Data Increment/Decrement (pag. 97) per impostare il valore del parametro specificato.

Notate che, una volta impostato l'RPN per un canale, la successiva immissione di dati verrà riconosciuta come cambiamento del valore dello stesso RPN. Perciò, dopo aver usato l'NRPN, dovrete immettere un valore nullo (7FH, 7FH) per evitare risultati inattesi.

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
7F	7F	Nulla (zero)

■ 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 (Controllo #120)

Cancella tutti i suoni in corso sul canale specificato. Tuttavia, viene mantenuta la condizione dei messaggi di canale come Note On e Hold On.

Reset All Controllers (Controllo #121)

I valori dei seguenti controller vengono resettati sui loro 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 sorgente del Portamento
RPN	Numero non specificato; dati interni invariati
NRPN	Numero non specificato; dati interni invariati

All Notes Off (Controllo #123)

Cancella tutte le note in corso sul canale specificato. Tuttavia, se è on Hold1 o Sostenuto, le note continuano a suonare fino a quando essi vengono disinseriti (off).

Mono (Controllo #126)

Esegue la stessa funzione che si ha quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off, e se il 3° byte (numero mono) è nella gamma 0 - 16, imposta il corrispondente canale sul Modo Mono (Mode 4 : m = 1).

Poly (Controllo #127)

Esegue la stessa funzione che si ha quando viene ricevuto il messaggio All Sounds Off, e imposta il corrispondente canale sul Modo Poly.

■ Program Change

Messaggi che determinano quale voce selezionare per ogni Parte.

Con una combinazione di Bank Select, potete selezionare non solo i numeri della voce base, ma anche quelli dei bank di voce "variation".

■ Channel Aftertouch

Messaggi che consentono di controllare i suoni mediante la pressione applicata sui tasti dopo averli suonati, per l'intero canale.

L'S03 non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia, l'S03 risponde correttamente a questo tipo di dati se essi vengono ricevuti da un dispositivo esterno.

■ Polyphonic Aftertouch

Messaggi che consentono di controllare i suoni mediante la pressione applicata sui tasti dopo averli suonati, per ogni singolo tasto.

L'S03 non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia, l'S03 risponde correttamente a questo tipo di dati se essi vengono ricevuti da un dispositivo esterno.

■ Pitch Bend

I messaggi Pitch Bend sono messaggi di un controller continuo che consentono la flessione temporanea del pitch in modo ascendente o discendente di un certo valore per una durata specificata.

MESSAGGI SYSTEM

I messaggi System sono i dati relativi all'intero sistema del dispositivo.

■ Messaggi esclusivi di sistema o System Exclusive

I messaggi System Exclusive sono quelli che controllano le varie funzioni dell' S03, compresi master volume e master tuning, tone generator mode, effect type e vari altri parametri.

General MIDI Mode On

Quando viene ricevuto il Modo General MIDI, il generatore di suono viene commutato nel Modo XG.

In tal caso, l'S03 riceve i messaggi MIDI compatibili con il GM System Level 1 e quindi non riceverà i messaggi NRPN e Bank Select.

Poiché per eseguire questo tipo di messaggio (comando) sono richiesti circa 50ms, accertatevi di lasciare un intervallo appropriato prima di inviare il messaggio successivo. L'S03 risponde a questo messaggio solo se è impostato sul Modo Multi.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Esadecimale)

Master Volume

Se ricevuto, Volume MSB diventa operativo per il parametro del System.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Esadecimale)

* mm(MSB) = valore volume appropriato, ll(LSB) = ignorato

XG System On

Quando vengono ricevuti questi dati, l'S03 si commuta sul Modo XG, tutti i parametri vengono reinizializzati di conseguenza e possono essere ricevuti messaggi NRPN e Bank Select.

Poiché per eseguire questo tipo di messaggio (comando) sono richiesti circa 50ms, accertatevi di lasciare un intervallo appropriato prima di inviare il messaggio successivo. L'S03 risponde a questo messaggio solo se è impostato sul Modo Multi.

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (Esadecimale)

*n = numero di dispositivo o device (solitamente è "0")

Multi Mode On

F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7 (Esadecimale)

*n = numero di dispositivo o device (solitamente è "0")

NOTE Vi sono alcune condizioni operative in cui l'S03 non risponde ai dati MIDI, ad esempio se si usa la funzione Compare o se si è nel Modo Demo.

■ Active Sensing (solo ricezione)

Una volta ricevuto FE (Active Sensing), se non arrivano dati per un lasso di tempo di circa 300msec, l'S03 eseguirà la stessa funzione di quando vengono ricevuti i messaggi All Sounds Off, All Notes Off, e Reset All Controllers e quindi ritornerà in una condizione in cui FE non è monitorata.

Consultate il Formato dei dati MIDI nel "Data List" per avere ulteriori informazioni sui vari messaggi.

Messaggi sul Display

Messaggio	Significato
Bulk Tx.....	Sono in trasmissione i MIDI Bulk data.
Bulk Rx.....	Sono in ricezione i MIDI Bulk data.
Excuting..	Operazione in fase di esecuzione.
Completed!	Operazione completata.
!Buff Full	Elaborazione dati MIDI fallita per eccesso di dati ricevuti in una sola volta.
!MIDI Data	Si è verificato un errore nella ricezione dei dati MIDI.
!Checksum	Si è verificato un errore nella ricezione dei bulk data.
!DeviceNum.....	I bulk data non possono essere trasmessi/ricevuti perché il numero di dispositivo (device num.) non corrisponde o è impostato su “off”.
Sure?	Conferma finale.
Host:MIDI.....	L'interruttore HOST SELECT è stato impostato su “MIDI”.
Host:PC2.....	L'interruttore HOST SELECT è stato impostato su “PC2”.
Host:Mac.....	L'interruttore HOST SELECT è stato impostato su “Mac”.
Host:off	L'interruttore HOST SELECT è stato impostato su “off”.
!BatteryLo.....	La batteria della memoria di backup è scarica; la memoria di backup non può funzionare. Immagazzinate i necessari dati MIDI su un dispositivo dedicato come un MIDI Data Filer MDF3 Yamaha, e fate sostituire la batteria dal vostro rivenditore Yamaha o qualsiasi addetto all'assistenza tecnica, autorizzato dalla Yamaha.

Inconvenienti e rimedi

L'elenco seguente è stato preparato per dare i suggerimenti ed i consigli, assieme al numero di riferimento delle pagine, per avviare ad alcuni problemi o inconvenienti che potrebbero manifestarsi. Prima di dedurre che lo strumento è guasto, verificate le regolazioni e seguite questi suggerimenti, per eliminare l'inconveniente.

In particolare, se avete problemi nell'ottenere il suono dall'S03, controllate i punti seguenti per identificare la causa dell'inconveniente.

- 1 Collegare una serie di cuffie per controllare se l'S03 produce correttamente il suono. Se potete udire il suono via cuffia, ma non attraverso il vostro sistema audio, potete dedurre che il problema risiede nei collegamenti del sistema audio stesso.
 - 2 Se invece il suono non è udibile in cuffia, provate a selezionare una Voce o un Multi differente, per vedere se il problema persiste. Se la selezione di un'altra Voce o Multi risolve il problema, potete dedurre che le regolazioni della Voce o del Multi iniziali non erano corrette
- NOTE** Se regolazioni di dati di song, come volume o espressione (pag. 96) causano una diminuzione di volume, selezionando una Voce o Multi differente si ripristinerà il volume.
- 3 Se il problema persiste anche dopo aver cambiato voce o multi, controllate il comando del master volume dell'S03. Incrementate il volume con lo slider VOLUME e, se è collegato un controller a pedale, premetelo al massimo, fino a fine corsa.
 - 4 Se dopo lo step 3 sopra riportato ancora non vi è suono, il problema può risiedere nelle impostazioni globali dell'S03 (UTILITY/MIDI), nelle regolazioni del dispositivo MIDI e/o nel cavo di connessione MIDI.

Assenza di suono.

Regolazioni relative al Volume

- Il volume è regolato bene? (Pagg. 8 e 15)
- Se all'S03 è stato collegato un Foot Controller nel jack FOOT CONTROLLER, predisposto per il controllo volume/expression, verificate che esso sia stato premuto a fondo. (Pag. 14)

Regolazioni relative a Voice e a Multi

- Sono stati regolati correttamente i parametri Volume o Level?
 - Voice Element Edit "Level" (Pag. 73)
 - Voice Key Edit "Level" (Pag. 85)
 - Voice Common Edit "Total Vol" (Pag. 71)
 - Voice Common Edit "Total Lvl" (Pag. 71)
 - Multi Part Edit "Volume" (Pag. 60)
 - Multi Common Edit "Total Vol" (Pag. 56)
- Verificate che non siano stati esclusi (muted) Parti o Elementi. (Pagg. 48 e 55)
- "Element Sw" è stato messo su off? (Pag. 73)
- La regolazione dei filtri è tale da aver eliminato tutto il suono? (Pagg. 63, 77, 86)
- I parametri degli effetti sono regolati correttamente? (Pagg. 56, 67, 72)
- Verificare che il tipo di effetto impostato sia diverso da "No Effect". (Pagg. 56 e 57)
- I parametri Velocity Sensitivity sono regolati correttamente? (Pagg. 62 e 72)
- I parametri Note Limit (Part/Voice) e Velocity Limit sono regolati correttamente? (Pagg. 60 e 73)
 - Se Note/Velocity Limit Low è impostato su un valore che supera Note/Velocity Limit High, non viene prodotto alcun suono.

Regolazioni globali relative all'S03 (UTILITY o MIDI)

- Avete impostato correttamente i canali di ricezione MIDI? (Pagg. 61 e 94)
- L'interruttore Local è impostato su off? (Pag. 93)
- L'interruttore HOST SELECT (Pag. 10) è stato posizionato correttamente? (Pagg. da 12 a 14)
- È attivo il Modo Demo (Pag. 16) o la funzione Compare (pagg. 55 e 70) ? Se uno dei due è attivo, i dati MIDI in arrivo vengono ignorati.

Regolazioni dei dati di Song Data e dei dispositivi MIDI collegati

- Suonando i Multi con l'impiego di un sequencer MIDI esterno, verificate se sono stati impostati correttamente i canali di trasmissione per ogni traccia del sequencer e i canali di ricezione per ogni Parte del Multi. (Pag. 61)
- "MIDI Echo" o "MIDI Thru" del computer è regolato correttamente? (Pag. 93)
- Nel playback di una song mediante un sequencer MIDI esterno, controllate se i parametri volume ed expression (Pag. 96) sono stati impostati correttamente.

Problemi derivanti da cavi o collegamenti

- L'impianto audio è stato collegato correttamente? (Pag. 11)
- Il cavo MIDI è integro e collegato bene?

Il suono è distorto.

.....

- Gli effetti sono regolati correttamente? (Pagg. 56 e 72)
- Controllate se il volume non è troppo alto. (Pagg. 8 e 15)

Il suono è troppo basso.

.....

- Controllate se i parametri MIDI volume e MIDI expression (pag. 96) sono stati impostati troppo bassi.
- Controllate se la frequenza di taglio del filtro è stata impostata troppo bassa. (Pagg. 63, 77, 86)

Il pitch è errato.

.....

- È stato regolato correttamente nel Modo Utility il parametro Master Tune ? (Pag. 90)
- È stato regolato correttamente nel Modo Utility il parametro KbdTrans? (Pag. 90)
- È corretta la regolazione Octave Up/Down? (Pag. 36)
- Sono corretti i parametri relativi al pitch nel menù PITCH? (Pag. 74)
- Verificate che non sia troppo alto il parametro Pitch Modulation Depth sulla videata LFO (ModoVoice Edit). (Pag. 83)
- Per le Parti o le Voci, verificate che il parametro Note Shift sia su un valore diverso da 0. (Pagg. 61 e 74)
- Verificate che il parametro Detune per ogni Parte o Voice sia stato impostato su un valore diverso da 0. (Pagg. 61 e 74)

Il suono è incostante ed intermittente.

- È stata superata la polifonia massima? (Pag. 18)

Suona solo una nota per volta.

- Il parametro Mono/Poly è stato impostato su “mono”? (Pagg. 61 e 71)

Non vengono applicati gli effetti.

- Controllate se V EfBypass (Voice Effect Bypass) è stato impostato su off. (Pag. 92)
- Nel caso di un Multi, controllate se Var Send in Part Edit è stato impostato su un valore troppo vicino a 0. (Pag. 67)
- Il tipo di effetto è stato impostato su qualcosa di diverso da “Thru” o “No Effect”? (Pagg. 56 e 57)
- Nel caso di un Multi, controllate se sono state specificate le Parti Insertion Effect? (Pag. 67)

Gli editing su Scale Sensitivity, Velocity Sensitivity e Scale (del parametro d’impostazione Pan) effettuati per la Voce non hanno effetto.

- Secondo la Voce selezionata o le regolazioni dei parametri relativi, è possibile che i cambiamenti su questi parametri abbiano un effetto minimo o non avvertibile.

Non si riesce a trovare le Drum Voice.

- Le Voci Drum o Drum Voice vengono selezionate in modo diverso da quelle definite “Normal”. (Pag. 34)

Gli editing su una Drum Voice non hanno effetto.

- Controllate che sia stato impostato correttamente il parametro Part Mode. (Pag. 61)

Non è possibile fare l’editing.

- È attivata (on) la funzione Category Search? Se essa è attiva, non può essere abilitato il Modo Edit. (Pag. 35)
- Avete selezionato una Wave (001 - 029) le cui regolazioni dei parametri siano fisse? (Pag. 73)
- È attivo il Modo Utility o MIDI?
- Per il ModoVoice, state tentando di effettuare l’editing? Ricordate che, per le Voci, le regolazioni dell’effetto Chorus e Reverb sono fisse e non possono essere modificate. (Pag. 54)

Impossibile ricevere i bulk data.

.....

- Usando il Voice Editor S03, avete predisposto un Dump Interval sufficiente? Il Dump Interval, regolabile nella finestra di dialogo Voice Editor Setup, deve essere almeno 10ms.
- Il parametro Device Number è stato impostato correttamente? Ricevendo i dati con la funzione Bulk Dump dell'S03, dovete impostare quest'ultimo sullo stesso numero di dispositivo specificato sul dispositivo di trasmissione. (Pag. 93)
- Controllate che l'interruttore HOST SELECT (pag. 10) sia posizionato correttamente. (Pagg. 12 , 13 e 14)

Impossibile ricevere correttamente o rispondere ai dati dal dispositivo collegato.

.....

- Controllate che l'interruttore HOST SELECT (pag. 10) sia posizionato correttamente. (Pagg. 12 , 13 e 14)
- È attivo il Modo Demo (Pag. 16) o la funzione Compare (pagg. 55 e 70)? Se uno dei due è attivo, i dati MIDI in arrivo vengono ignorati.
- Il cavo MIDI è integro e collegato bene?

Controllare il cavo MIDI

Ecco come controllare rapidamente il cavo MIDI per verificare che esso trasmetta bene i segnali.

NOTE Prima di iniziare, impostate l'S03 sul Modo Voice ed accertatevi che l'S03 stia emettendo correttamente il suono quando suonate la tastiera.

- ❶ Disabilitate il controllo della tastiera sul generatore di suono, mettendo Local Sw (PAGINA 2 del Modo MIDI) su "off." In questa condizione, suonando la tastiera non viene prodotto alcun suono. (Pag. 93)
- ❷ Collegate direttamente il cavo MIDI in questione — un'estremità alla porta MIDI IN dell'S03, l'altra alla porta MIDI OUT. Ciò provoca un "loop" MIDI che indirizza la tastiera dell'S03 al suo generatore, per mezzo del cavo MIDI (e non da Local Switch).
- ❸ Mettete l'interruttore HOST SELECT del pannello posteriore su "MIDI." (Pag. 10)
- ❹ Impostate il parametro Receive Channel (PAGINA 3 nel Modo MIDI) su "omni" (tutti i canali). Ciò consente alla Voce di rispondere ai dati MIDI in arrivo, a prescindere dalla regolazione del Transmit Channel MIDI per la tastiera.
- ❺ Suonate la tastiera. Se avete eseguito correttamente tutte le regolazioni suggerite udirete la Voce e ciò vuol dire che il cavo è integro.

NOTE Ricordate che il cavo o i collegamenti potrebbero ancora avere qualche problema, anche se udite il suono — specialmente se il suono è intermittente o se sparisce e ricompare.

NOTE Dopo aver eseguito questo test, se necessario, accertatevi di rimettere Local Sw (PAGINA 2 del Modo MIDI) su "on" . Se lo lasciate su "off", la tastiera dell'S03 non controllerebbe i propri suoni.

Specifiche tecniche

TASTIERA	61 tasti con Initial Touch		
GENERAZIONE DI SUONO	AWM2		
POLIFONIA	64 note		
MULTI TIMBRICITÀ	16		
VOCI	Normal Voice	Preset	128
		User	128
		XG	480
	Drum Voice	User	2
		XG	20 (include 8 Original Voice)
MULTI		User	32
EFFETTI	Reverb		11
	Chorus		11
	Variation		42
CONTROLLI	STANDBY/ON, HOST SELECT, VOLUME, Pitch Bend, Modulation, MULTI, VOICE, DEMO, UTILITY, MIDI, EDIT/COMPARE, JOB, STORE, EXIT, ◀ / ▶, ▲ / ▼, PART (ELEMENT/KEY) -/+, MUTE, OCTAVE UP/DOWN, INC/YES, DEC/NO, PRESET, USER, XG/GM, CATEGORY SEARCH, tastiera numerica, ENTER		
CONNETTORI & TERMINALI	PHONES (Stereo Phone), OUTPUT (Phone): L (MONO)/R, DC IN, FOOT CONTROLLER, FOOT SWITCH, TO HOST, MIDI IN/OUT/THRU		
DISPLAY	LCD (Retroilluminato)		
ALIMENTAZIONE	Alimentatore per CA, tipo Yamaha PA-3B (incluso)*		
	* Potrebbe non essere incluso per la vostra area. Controllate con il negoziante Yamaha.		
ASSORBIMENTO DI POTENZA	7W (120V), 7.5W (230V)		
MAX. LIVELLO D'USCITA	USCITA: +9 ±2dbm (10k ohm), PHONES: +0 ±2dbm (33 ohm)		
DIMENSIONI	976 (Larghezza) x 285 (Profondità) x 87 (Altezza) mm		
PESO	6kg		

Le specifiche tecniche e le descrizioni contenute in questo manuale sono state fornite solo a scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti o le specifiche tecniche in qualsiasi momento senza alcun preavviso. Poiché le specifiche, i dispositivi o le opzioni potrebbero non essere gli stessi in tutte le aree commerciali, vi suggeriamo di controllare tutti i dettagli con il vostro rivenditore di zona.

Indice analitico

Simboli

[+]/[-], pulsanti (Controlli & Connettori)	8
[+]/[-], pulsanti (Operazioni base)	30
[▲]/[▼], pulsanti (Operazioni base)	30
[▲]/[▼], pulsanti (Controlli & Connettori)	9
[◀]/[▶], pulsanti (Operazioni base)	30
[◀]/[▶], pulsanti (Controlli & Connettori)	9

A

Absolute	32
AC1 (Assignable Controller 1)	66
AC1 (Foot Controller)	45
AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	66, 72
AC1 Amplitude Modulation Depth	66, 72
AC1 CC No (AC1 Control Change Number) (Multi)	66
AC1 CC No (AC1 Control Change Number) (Voice)	92
AC1 Control Change Number (Multi)	66
AC1 Control Change Number (Voice)	92
AC1 Filter Control	66, 72
AC1 Filter Modulation Depth	66, 72
AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	66, 72
AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	72
AC1 Variation Effect Control Depth	59, 72
AC1FltCtl (AC1 Filter Control)	66, 72
AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	59
Accensione	15
AEG (Amplitude Envelope Generator) (Base)	51
AEG Attack Rate	80
AEG Attack Velocity Sensitivity	81
AEG Decay 1 Level	80
AEG Decay 1 Rate	80
AEG Decay 2 Rate	80
AEG Initial Level	80
AEG Level Scale Flag	81
AEG Level Velocity Sensitivity	81
AEG Release Rate	80
AEG Scale Sensitivity	81
AEG Sustain Level	80
AEGAtkR (AEG Attack Rate)	80
AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)	81
AEGDcy1L (AEG Decay 1 Level)	80
AEGDcy1R (AEG Decay 1 Rate)	80
AEGDcy2R (AEG Decay 2 Rate)	80
AEGInitL (AEG Initial Level)	80
AEGLvVel (AEG Level Velocity Sensitivity)	81
AEGReIR (AEG Release Rate)	80
AEGScLSens (AEG Scale Sensitivity)	81
AEGSusL (AEG Sustain Level)	80
Alimentazione	11
Alt Group (Alternate Group)	85
Alternate Group	85
Altri modi (Selezione Modo)	29
AMP (Amplitude) (Base)	51
Amplitude (Base)	51
Amplitude Envelope Generator (Base)	51
Amplitude Envelope Generator, impostazioni	80
Amplitude Scaling, impostazioni	82
Assignable Controller 1	66
Attack Time	63
Attack Tm (Attack Time)	63
AWM2	18

B

Binary	95
BlkDmp (Bulk Dump) (Multi Job)	68
BlkDmp (Bulk Dump) (Voice Job)	88
Bulk Dump (Multi Job)	68
Bulk Dump (Voice Job)	88
Bulk Dump Send	
(Salvataggio impostazioni dell'S03 su un dispositivo esterno)	42

C

Cambiare le videate e immettere le regolazioni	48
Category	71
Category Search (Usando Voice Category Search)	35
[CATEGORY SEARCH/DRUM], pulsante	9
CD-ROM (informazioni sul CD-ROM incluso)	4
Cho Return (Chorus Return)	57
ChoEF (Chorus Effect Type)	57
Chorus Effect Type	57
Chorus Pan	57
Chorus Parametri	57
Chorus Return	57
Chorus Section	53
ChorusSend (Drum Voice)	87
ChorusSend (Multi)	66
ChorusSend (Normal Voice)	72
Common Controller (Base)	49
Common Controller (Riferimento)	71
Common Edit ed editing dei singoli elementi	48
Common Edit ed editing delle singole parti	55
Common Effect (Base)	49
Common Effect (Multi)	56
Common Effect (Voice)	71
Common General (Base)	49
Common General (Multi)	56
Common General (Voice)	71
Compare Function (Multi Mode)	55
Compare Function (Voice Mode)	70
Collegamento Controller	14
Collegamento di un dispositivo MIDI esterno	12
Collegamento ad un Personal Computer	13
Collegamento ad un dispositivo audio esterno	11
Collegamenti	11
Commutazione On/Off delle Parti	55
Connettori	8
Contenuto dell'imballo	4
CONTROLLER (Common Controller) (Base)	49
Controller (Panoramica dell'S03)	17
Controller (Utility)	90
Controller Reset	91
Controller e controllo MIDI esterno	44
Controlli & Connettori	8
Copy Controller	68
Copy Drum Key	88
Copy Element	88
Copy Part	68
Copy Variation Effect	68
CpyCtl (Copy Controller)	68
CpyElm (Copy Element)	88
CpyKey (Copy Drum Key)	88
CpyPart (Copy Part)	68
CpyVar (Copy Variation Effect)	68
Ctl Reset (Controller Reset)	91
Cutoff (Drum Voice)	86
Cutoff (Multi)	63
Cutoff (Normal Voice)	77
Cutoff Velocity Sensitivity	77
CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)	77

D

DATA, pulsanti	9
DC IN, terminale	10
[DEC/NO], pulsante (Operazioni base)	31
[DEC/NO], pulsante (Controlli & Connettori)	9
Decay Time	63
Decay Tm (Decay Time)	63
Decimal	95
DEMO, Modo	19
Demo, Modo (Selezione modo)	29
Demo, playback	16
Demo Song, selezione	16
Detune (Multi)	61
Detune (Voice)	74
Device No (Device Number)	93
Device Number	93
[DOWN], pulsante	8
[DRUM], pulsante	9
Drum Common Edit e Drum Key Edit	84
Drum Common General	85
Drum Key Amplitude	85
Drum Key Effect	85
Drum Key Filter	85
Drum Key Oscillator/Mix	85
Drum Key Pitch	85
Drum Voice (Base)	26
Drum Voice (Riferimento)	84

E

E, indicatore (Modo Multi)	55
E, indicatore (Modo Voice)	70
Echo	93
Edit, Modi (Selezione Modo)	28
Effect	92
EFFECT (Common Effect) (Base)	49
Effect Bypass (Voice Effect Bypass)	92
Effetti (Base)	53
Effetti nel Modo Multi	54
Effetti nel Modo Voice	54
EG (Envelope Generator)	52
EG Attack (EG Attack Rate)	86
EG Attack Rate	86
EG Decay1 (EG Decay1 Rate)	86
EG Decay1 Rate	86
EG Decay2 (EG Decay2 Rate)	86
EG Decay2 Rate	86
Element Amplitude	73
[ELEMENT], pulsante	8
Element Filter	73
Element LFO	73
Element Oscillator/Mixer	73
Element Pitch	73
Element Sw (Element Switch)	73
Element Switch	73
Elenco tipi dei parametri	8
[ENTER], pulsante (Operazioni base)	32
[ENTER/KEYBOARD], pulsante (Controlli & Connettori)	9
Esecuzione dal vivo in aggiunta al playback di un file di Song ..	40
[EXIT], pulsante	31
[EXIT], pulsante (Controlli & Connettori)	9

F

Factory Set (ripristinare i valori di default della fabbrica)	92
FCTxCtlNo (Foot Controller Transmit Control Number)	91
FEG (Filter Envelope Generator) (Base)	51
FEG Attack Level	79
FEG Attack Rate	79
FEG Attack Velocity	80
FEG Decay 1 Level	79
FEG Decay 1 Rate	79
FEG Decay 2 Rate	79
FEG Hold Rate	79
FEG Initial Level	79
FEG Other Velocity	80
FEG Release Level	79
FEG Release Rate	79
FEG Scale Sensitivity	79
FEG Sustain Level	79
FEGAtkL (FEG Attack Level)	79
FEGAtkR (FEG Attack Rate)	79
FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)	80

FEGDcy1L (FEG Decay 1 Level)	79
FEGDcy1R (FEG Decay 1 Rate)	79
FEGDcy2R (FEG Decay 2 Rate)	79
FEGHoldR (FEG Hold Rate)	79
FEGInitL (FEG Initial Level)	79
FEGothVel (FEG Other Velocity)	80
FEGReL (FEG Release Level)	79
FEGReR (FEG Release Rate)	79
FEGScLsS (FEG Scale Sensitivity)	79
FEGSusL (FEG Sustain Level)	79
FILTER (Base)	51
Filter Envelope Generator (Base)	51
Filter Envelope Generator, impostazioni	79
Filter Scale Break Point 1~4	78
Filter Scale Flag	77
Filter Scale Offset 1~4	78
Filter Scale Sensitivity	78
Filter Scale Velocity Sensitivity	78
Filter Scaling Settings	78
Fixed Vel (Fixed Velocity)	90
Fixed Velocity	90
Flt BP1~4 (Filter Scale Break Point 1~4)	78
Flt Of1~4 (Filter Scale Offset 1~4)	78
FltSelFlag (Filter Scale Flag)	77
FltSelSns (Filter Scale Sensitivity)	78
FltScLVel (Filter Scale Velocity Sensitivity)	78
Foot Controller (Usando i Controller)	45
FOOT CONTROLLER, jack	10
Foot Controller Transmit Control Number	91
FOOT SWITCH, jack	10
Footswitch Transmit Control Number	91
FSTxCtlNo (Footswitch Transmit Control Number)	91

G	
GENERAL (Common General) (Base)	49
Generatore di suono (Panoramica dell'S03)	17
GM System Level 1	4
[GM/XG/OTHER], pulsante	9

H	
H (Hexadecimal)	95
HOST SELECT, interruttore	10

I	
Immissione dati	31
Impiego del Modo Multi	37
Impiego del Foot Controller per controllare i parametri	45
Impiego dell'interruttore a pedale (Foot Switch)	
per cambiare programmi	46
Impiego dell'S03 come un Generatore multitimbrico	38
Impiego di Voice Category Search	35
di Voice Name	71
[INC/YES] e [DEC/NO], pulsanti (Operazioni base)	31
[INC/YES], pulsante (Controlli & Connettori)	9
Informazioni su EG Rate e Time (Modo Voice)	52
Informazioni MIDI	95
Informazioni sui Modi operativi	19
Informazioni sul Generatore di suono	18
Init (Initialize) (Multi)	68
Init (Initialize) (Voice)	88
Initialize (Multi)	68
Initialize (Voice)	88
Insertion, effetti	53
Interruttore a pedale (Usando i Controller)	46

J	
Job (Multi)	67
Job (Utility)	92
Job (Voice)	87
Job, modi (Selezione Modo)	29

K	
Kbd Trans (Keyboard Transpose)	90
Key Assign	85
[KEY], pulsante	8
Key On/Key Off	96
Keyboard	90
[KEYBOARD], pulsante (Controlli & Connettori)	9
Keyboard Transpose	90
KeyonDelay	82

L	
Layer di due Voci (Parti)	42
LCD (Liquid Crystal Display)	8
Level (Drum Voices)	85
Level (EG)	52
Level (Normal Voice)	73
Level Break Point 1~4	81
Level Offset 1~4	82
Level Scale Sensitivity	82
LFO (Low Frequency Oscillator) (Base)	52
LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)	83
LFO Amplitude Modulation	83
LFO Filter Modulation	83
LFO FMod (LFO Filter Modulation)	83
LFO Phase (LFO Phase Initialize)	82
LFO Phase Initialize	82
LFO Pitch Modulation	83
LFO PMod (LFO Pitch Modulation)	83
LFO Speed	83
LFO Wave	82
Local On/Off — quando è collegato ad un Computer	93
Local On/Off Switch	93
Local Sw (Local On/Off Switch)	93
Low Frequency Oscillator (Base)	52
Lvl BP1~4 (Level Break Point 1~4)	81
Lvl Of1~4 (Level Offset 1~4)	82
LvlSelFlag (AEG Level Scale Flag)	81
LvlSelSns (Level Scale Sensitivity)	82

M	
Master Tune	90
master	15
MIDI	95
MIDI "Echo"	93
MIDI Channel (Modo MIDI)	93
MIDI, canali (Informazioni MIDI)	95
MIDI Filter	93
MIDI IN/OUT/THRU, terminali	10
MIDI, Modo (I modi operativi)	19
MIDI, Modo (Riferimento)	93
MIDI, Modo (Selezione Modo)	29
MIDI OUT, terminale	10
MIDI Receive Channel (Multi)	61
MIDI Receive Channel (Voice)	94
MIDI THRU, terminale	10
MIDI Transmit Channel	94
MODE, pulsanti	8
MODULATION, controllo (Controlli & Connettori)	8
Modulation, controllo (Usando i Controller)	44
Mono/Poly (Multi)	61
Mono/Poly (Voice)	71
Multi Edit (Riferimento)	55
Multi Edit, Modo (I modi operativi)	19
Multi Edit, Modo (Selezione Modo)	28
Multi Job	67
Multi Job, Modo (I modi operativi)	19
Multi Job, Modo (Selezione Modo)	29
Multi, Modo (I modi operativi)	19
Multi, Modo (Riferimento)	55
Multi Play, Modo (I modi operativi)	19
Multi Play, Modo (Selezione Modo)	28
Multi Store	69
Multi	24
[MUTE], pulsante	8
MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	65, 72
MW Amplitude Modulation Depth	65, 72
MW Filter Control	65, 72
MW Filter Modulation Depth	65, 72
MW FltCtl (MW Filter Control)	65, 72
MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	65, 72
MW Pitch Modulation Depth	65, 72
MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	65, 72
MW Transmit Control Number	91
MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	58, 72
MW Variation Effect Control Depth	58, 72
MW Variation Effect Control Depth	58, 72
MWTxCtlNo (MW Transmit Control Number)	91

N	
Name (Drum Voice)	85
Name (Multi)	56
Name (Normal Voice)	71
Normal Voice (Base)	26
Normal Voice (Riferimento)	70
Note Limit High (Multi)	60
Note Limit High (Voice)	73
Note Limit Low (Multi)	60
Note Limit Low (Voice)	73
Note Limit Low/High (Base)	50
Note On/Note Off	96
NoteShift	61, 74
NtLmt-H (Note Limit High) (Multi)	60
NtLmt-H (Note Limit High) (Voice)	73
NtLmt-L (Note Limit Low) (Multi)	60
NtLmt-L (Note Limit Low) (Voice)	73
NtLmt-L/H (Note Limit Low/High) (Base)	50

O	
OCTAVE [DOWN]	8
OCTAVE [UP] e [DOWN], pulsanti	8
offset	32
On/Off (Mute) degli Elementi	48
OrgKt (Original Kit)	85
Original Kit	85
OSC/MIX (Oscillator/Mix) (Base)	49
Oscillator/Mix (Base)	49
OUTPUT L/MONO e R, jack	10

P	
Pan (Drum Voice)	85
Pan (Multi)	60
Pan (Normal Voice)	73
Pannello frontale	8
Pannello posteriore	10
Panoramica dell'S03	17
Parametri, tabella dei	22
Part	59
Part Controller	59
Part Effect	59
Part General	59
Part Mix	59
Part Mode	61
Part Tone	59
[PART/ELEMENT/KEY], pulsanti	8
PB Range (Pitch Bend Range)	65, 72
PchScLcn (Pitch Scale Center Note)	74
PchScLsS (Pitch Scale Sensitivity)	74
PEG (Pitch Envelope Generator) (Base)	50
PEG Attack Level	75
PEG Attack Rate	75
PEG Attack Time	64
PEG Decay 1 Level	75
PEG Decay 1 Rate	75
PEG Decay 2 Rate	75
PEG Initial Level (Multi)	64
PEG Initial Level (Voice)	75
PEG Level Velocity	76
PEG Rate Velocity	76
PEG Release Level (Multi)	64
PEG Release Level (Voice)	75
PEG Release Rate	75
PEG Release Time	64
PEG Scale Center Note	76
PEG Scale Sensitivity	76
PEG Sustain Level	75
PEGAtkL (PEG Attack Level)	75
PEGAtkR (PEG Attack Rate)	75
PEGAtkTm (PEG Attack Time)	64
PEGDcy1L (PEG Decay 1 Level)	75
PEGDcy1R (PEG Decay 1 Rate)	75
PEGDcy2R (PEG Decay 2 Rate)	75
PEGInitL (PEG Initial Level)	75
PEGIntL (PEG Initial Level)	64
PEGLvVel (PEG Level Velocity)	76
PEGRlL (PEG Release Level) (Multi)	64
PEGRlL (PEG Release Level) (Voice)	75
PEGRlR (PEG Release Rate)	75
PEGRlTm (PEG Release Time)	64
PEGRlVel (PEG Rate Velocity)	76
PEGScLcn (PEG Scale Center Note)	76
PEGScLsS (PEG Scale Sensitivity)	76
PEGSusL (PEG Sustain Level)	75
Per richiamare la memoria GM/XG Drum	34
Per richiamare la memoria User Drum (USDR1/USDR2)	34
Per richiamare la memoria XG SFX Kit	34

PHONES, jack	10
PITCH (Base)	50
Pitch Bend Range	65, 72
PITCH bend, controllo (Controlli & Connettori)	8
Pitch Bend, controllo (Usando i Controller)	44
Pitch Coarse	86
Pitch Envelope Generator (Base)	50
Pitch Envelope Generator, impostazioni	75
Pitch LFO Delay	83
Pitch LFO Fade Time	83
Pitch Scale Center Note	74
Pitch Scale Sensitivity	74
PitchCors (Pitch Coarse)	86
PitchFine	86
Play, Modi (Selezione Modo)	28
PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)	83
PLFODelay (Pitch LFO Delay)	83
Polifonia massima	18
Porta Sw (Portamento Switch)	65, 72
Portamento Switch	65, 72
Portamento Time	65, 72
PortaTime (Portamento Time)	65, 72
Presentazione delle Voice/Wave	26
[PRESET/(DRUM/PERC)], pulsante	9
Prima dell'uso	11
Procedura di accensione	15
Program Change	98
Prospetto delle Funzioni	20

R

Rcv Ch (MIDI Receive Channel)	61
Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)	94
Receive Bank Select On/Off	94
Receive Note Off	86
Receive Note On	86
Receive Program Change On/Off	94
Relative	32
Releas Tm (Release Time)	63
Release Time	63
Resonance (Drum Voice)	86
Resonance (Multi)	63
Resonance (Normal Voice)	77
Resonance Velocity Sensitivity	77
ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)	77
Rev Return (Reverb Return)	56
RevEF (Reverb Effect Type)	56
Reverb Effect Type	56
Reverb Pan	57
Reverb: parametri	56
Reverb Return	56
Reverb, sezione	53
ReverbSend (Drum Voice)	87
ReverbSend (Multi)	66
ReverbSend (Normal Voice)	72
RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)	94
RxNote On (Receive Note On)	86
RxNoteOff (Receive Note Off)	86
RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)	94

S

S&H	83
Salvataggio impostazioni dell'S03 su un dispositivo esterno	42
saw	83
Selezione Bank XG	35
Selezione Modo	28
Selezione videata	30
Selezione Voce	59
Send Chorus to Reverb (Multi)	57
Send Chorus to Reverb (Voice)	72
Send Variation to Chorus	58
Send Variation to Reverb	58
slave	15
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb) (Multi)	57
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb) (Voice)	72
SndVar→Cho (Send Variation to Chorus)	58
SndVar→Rev (Send Variation to Reverb)	58
Split della tastiera	41
Spostamento del cursore	32
STANDBY/ON, interruttore	10
Store (Multi)	69
Store (Voice)	89
Store, Modo	19
Store, Modo (Selezione Modo)	29
Suonare nel modo Multi	37
Suonare l'S03	33
Suonare le Voci	33
sustain (AEG Release Rate)	80
sustain (Foot Switch)	46
System e Insertion, effetti	53
System, effetti	53
System Exclusive, messaggi	99

T

Tastiera numerica (Operazioni base)	32
Tastiera numerica (Controlli & Connettori)	9
Thru Port	94
TO HOST, terminale	10
Tone Generator (Utility)	90
Total Level	71
Total Lvl (Total Level)	71
Total Vol (Total Volume) (Multi)	56
Total Vol (Total Volume) (Normal Voice)	71
Total Volume (Multi)	56
Total Volume (Normal Voice)	71
Trans Ch (MIDI Transmit Channel)	94
Transmit Bank Select On/Off	94
Transmit Program Change On/Off	94
Transpose	56
Trasporre l'ottava	36
tri	83
TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)	94
TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)	94
Tipi di parametri (Absolute e Relative)	32

U

[UP], pulsante	8
USB	14
[USER/(SE)], pulsante	9
Uso dei Controller	44
Utility Job	92
Utility, Modo (I modi operativi)	19
Utility, Modo (Riferimento)	90
Utility, Modo (Selezione Modo)	29

V

V EfBypass (Voice Effect Bypass)	92
Var Pan (Variation Pan)	58
Var Return (Variation Return)	58
Var Send (Variation Send)	67
VarConnect (Variation Connection)	58
VarEF (Variation Effect Type)	57, 72
Variation Connection	58
Variation Effect Type	57, 72
Variation, effetti	53
Variation Pan	58
Variation: parametri	57, 72
Variation Return	58
Variation Send	67
Vel Curve (Velocity Curve)	90
VelLmt-H (Velocity Limit High) (Multi)	60
VelLmt-H (Velocity Limit High) (Voice)	74
VelLmt-L (Velocity Limit Low) (Multi)	60
VelLmt-L (Velocity Limit Low) (Voice)	74
VelLmt-L/H (Velocity Limit Low/High) (Base)	50
Velocity Curve	90
Velocity Limit High (Multi)	60
Velocity Limit High (Voice)	74
Velocity Limit Low (Multi)	60
Velocity Limit Low (Voice)	74
Velocity Limit Low/High (Base)	50
Velocity Sensitivity Depth	62, 72
Velocity Sensitivity Offset	62, 72
VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)	62, 72
VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)	62, 72
Vib Delay (Vibrato Delay)	64
Vib Depth (Vibrato Depth)	64
Vib Rate (Vibrato Rate)	64
Vibrato Delay	64
Vibrato Depth	64
Vibrato Rate	64
Voice (Base)	25
Voice (Riferimento)	70
Voice Edit (Base)	47
Voice Edit (Riferimento)	70
Voice Edit, Modo (I modi operativi)	19
Voice Edit, Modo (Selezione Modo)	29
Voice Effect Bypass	92
Voice Job	87
Voice Job, Modo (I modi operativi)	19
Voice Job, Modo (Selezione Modo)	29
Voice, Modo (I modi operativi)	19
Voice, Modo (Riferimento)	70
Voice Mode MIDI Receive Channel	94
Voice Play, Modo (I modi operativi)	19
Voice Play, Modo (Selezione Modo)	28
Voice Store	89
Voci	25
Volume	60
[VOLUME], slider	8

W

Wave Selection	73
Wave	27

X

XG	4
----	---

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
02/93572760**

... 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 deplianti dei 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

YAMAHA Line:

da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30

Tel. 02/93572760 - Telefax 02/93572119