

SINTETIZADOR MUSICAL S03 - MANUAL DO USUÁRIO -

PRECAUÇÕES

POR FAVOR LEIA ATENTAMENTE ANTES DE CONTINUAR

*Conserve estas instruções em lugar seguro para futuras consultas.

ADVERTÊNCIA

Observe sempre as precauções básicas abaixo relacionadas a fim de evitar a possibilidade de causar lesões graves ou morte como consequência de descarga elétrica, curto-circuito, incêndio, etc... Estas precauções incluem, entre outras, as seguintes:

- Não abra o instrumento ou desmonte as peças internas ou nem mesmo modifique-as. O instrumento não contém nenhuma peça utilizável pelo usuário. Se notar que o instrumento não esteja funcionando corretamente, leve-o à Assistência Técnica da Yamaha.
- Não exponha o instrumento na chuva, não o utilize perto de água ou em ambiente úmido. Não coloque o instrumento sobre recipientes líquidos ou não coloque recipientes que contenham líquidos em cima do instrumento a fim de evitar respingos de água em suas aberturas.
- Se o cabo ou o conector de força tornarem-se desgastados ou danificados, ou se houver uma perda repentina de som durante a utilização do instrumento, ou se exalar odores estranhos ou fumaça, desligue o instrumento imediatamente e leve para a Assistência Técnica da Yamaha para revisão e reparos.
- Utilize o adaptador especificado (PA-3B ou outro equivalente recomendado pela Yamaha), ao contrário poderá resultar dano ao instrumento ou superaquecimento.
- Antes de limpar o instrumento, sempre desconecte o mesmo da tomada. Nunca remova ou insira um plugue na tomada com as mãos molhadas
- Verifique periodicamente o conector (plugue) e remova qualquer sujeira ou poeira acumulada.

! PRECAUÇÃO

Observe sempre as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de causar danos pessoais ou materiais tanto no instrumento como em outros bens. Estas precauções incluem, entre outras, as seguintes:

- Não coloque o cabo de força AC perto de fontes de calor, não o dobre ou o danifique. Não coloque objetos pesados sobre o cabo, não o deixe em lugares onde as pessoas possam pisar, tropeçar ou prender em algum outro objeto.
 - Quando desligar o cabo elétrico do instrumento ou da tomada, não o puxe pelo cabo e sim pelo plugue.
 - Não ligue o instrumento á uma tomada de base múltipla. Tal ação poderá ocasionar uma degradação na qualidade do som ou possivelmente um superaquecimento da tomada.
 - Desligue o cabo de força AC quando não estiver usando o instrumento, ou durante chuvas torrenciais com raios.
 - Antes de ligar o instrumento á outros componentes eletrônicos, desligue todos os componentes. Antes de ligar ou desligar todos os componentes, ajuste os volumes no mínimo. Certifique-se também de ajustar os volumes de todos os componentes no mínimo e vá aumentando o volume até o nível desejado enquanto toca o instrumento.
 - Não deixe o instrumento num nível excessivo de vibrações, nem a temperaturas extremas (luz solar direta, ou deixar dentro de um carro durante o dia), para evitar a desfiguração do painel ou danos internos.
 - Não use o instrumento perto de produtos elétricos tais como televisores, rádios ou caixas acústicas, uma vez que podem causar interferência e afetar o correto funcionamento dos demais equipamentos.
 - Não coloque o instrumento numa posição instável que ocasione uma queda acidental.
 - Antes de transportar, desligue todos os cabos.
 - Quando estiver limpando o instrumento, use um pano macio e seco. Não use dissolventes, diluentes, líquidos ou panos de limpeza que contenham produtos químicos. Também não coloque objetos de botões, interruptores ou conectores.
 - Não utilize o instrumento por um longo período de tempo a níveis de volumes elevados ou incômodos, pois isto poderá causar uma perda irreversível da sua capacidade auditiva. Se você experimentar qualquer perda de audição ou um “zunido” nos ouvidos, consulte um médico.
- **SUBSTITUIÇÃO DA BATERIA DE SEGURANÇA**
- O instrumento contém uma bateria de segurança não recarregável que permite conservar os dados internos mesmo quando o instrumento está desligado. Quando a bateria necessitar de troca, a mensagem “IBatteryLo” aparecerá no visor. Quando isto acontece, faça uma cópia de segurança dos seus dados (com um aparelho externo, como o Yamaha Data Filer MDF3, que utiliza disquetes) e providencie a mudança da bateria com a Assistência Técnica da Yamaha.
 - Para evitar riscos, não troque a bateria. Esta operação deverá ser realizada pelo pessoal da Assistência Técnica da Yamaha.
 - Nunca deixe a bateria ao alcance das crianças, pois poderá ser ingerida por acidente. Neste caso, leve ao médico imediatamente.
- **ARMAZENAMENTO DOS DADOS DE USUÁRIO**
- Salvar periodicamente todos os dados num aparelho externo como o Yamaha Data Filer MDF3, evitando perdas importantes através de um mau funcionamento ou erro de operação do usuário.

Sempre desligue o instrumento quando não estiver em uso.

vinil, plásticos ou emborrachados sobre o instrumento, uma vez que isto poderá desconfigurar o painel ou o telado.

- Não apóie seu peso sobre o instrumento e nem deixe objetos pesados sobre ele. Não aplicar força demasiada sobre os

INTRODUÇÃO

Obrigado por adquirir o Sintetizador musical Yamaha S03. Para obter o máximo rendimento do S03 e de suas funções sofisticadas, sugerimos a você que leia este manual. Mantenha-o em um lugar seguro e acessível para futuras consultas.

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

- Adaptador AC PA-3B *
- CD-ROM
- Guia de Instalação
- Manual de Uso
- Lista de dados

* Poderá não ser compatível em sua cidade. Verifique com seu revendedor Yamaha.

SOBRE O CD-ROM INCLUÍDO

Um software de aplicações para o Sintetizador S03 está incluso neste CD-ROM. O Voice Editor permite a você editar as vozes do Sintetizador S03 através de uma interface gráfica de usuário muito intuitiva. O software XGWorks lite poderá facilmente criar e editar suas próprias canções no seu computador. Para maiores detalhes, vide o Guia de Instalação adquirido separadamente ou o manual on-line incluso com o software.

Nunca tente reproduzir o CD-ROM em um aparelho de Áudio CD. Ao fazer isto, ocorrerão problemas de audição bem como ao seu aparelho de CD e as caixas acústicas.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPAIS

- Vozes dinâmicas de excepcional qualidade, incluindo diversos sons do sintetizador musical top de linha Yamaha S80. (página 18).
- Grande variedade de efeitos digitais de qualidade profissional (página 53).
- Função de Busca por categoria para uma rápida localização das vozes em um grupo de instrumentos desejado (página 35).
- Um total de 480 vozes normais e 20 vozes de bateria, todas compatíveis com o padrão XG, mais as vozes predefinidas e as vozes de usuário (página 25).
- Funções de edição completas e detalhadas para personalizar suas vozes (página 70).
- Terminal TO HOST conveniente para conectar direta e facilmente o seu computador - com apenas um cabo (página 13).
- Software de sequenciação XGWorks lite incluso, para facilmente criar e reproduzir suas próprias músicas no computador.

Sistema GM Nível 1

O “Sistema GM Nível 1” é uma especificação padrão que define o arranjo de vozes em um gerador de sons e sua funcionalidade MIDI, assegurando a reprodução dos dados com os mesmos sons, praticamente, em qualquer gerador de sons compatível com o GM, independentemente do modelo ou do fabricante. Os geradores de sons e os dados de músicas que são compatível com o “Sistema GM Nível 1” levam o logotipo correspondente.

XG

“XG” é um formato de gerador de sons que amplia o arranjo de vozes da especificação “Sistema GM Nível 1” para poder cumprir com as exigências dos periféricos de computador mais sofisticados, dispondo de maior capacidade expressiva enquanto mantém a compatibilidade dos dados. O “XG” amplia o “Sistema GM Nível 1” ao definir a forma em que as vozes são expandidas ou editadas e a estrutura e o tipo de efeitos.

Quando se reproduzem dados de som, disponíveis no mercado, que levam o logotipo XG em um gerador de sons que também leve este logotipo, você poderá desfrutar de uma experiência musical completa com funções de ampliação (ou expansão) de vozes e de efeitos ilimitadas.

Página 5

SOBRE ESTE MANUAL

Este manual é basicamente dividido em duas seções:

■ Seção Básica (Página 8)

Explica como dar os primeiros passos com o Sintetizador S03, sua estrutura global e como usar as suas principais funções.

■ Seção de Referência (Página 55)

Explica os parâmetros dos diversos modos de operação do Sintetizador S03.

Sobre as referências à “páginas” neste manual

PÁGINA xx Refere-se a uma “página” no visor de cristal líquido (LCD).

Página xx Refere-se a uma página real deste manual.

Muitas das funções e parâmetros do Sintetizador S03 são mostrados em diversas “páginas” no visor, cada qual são numeradas dentro de cada modo, e indicada no display. A busca de uma função ou parâmetro é feita com mais comodidade e rapidez através do uso destes números de páginas.

Para distinguir estas referências de páginas no visor das páginas reais do manual, aplicamos a seguinte convenção: “PÁGINA” (em letras maiúsculas) refere-se a páginas no visor. A menos que indocado de outra forma, a referência PÁGINA é para as páginas do visor dentro do mesmo modo (como descrito para outros parâmetros da mesma seção).

No manual, os nomes dos parâmetros vêm precedidos de números, como “13-2 Ressonância”. Aqui no exemplo, está indicando que o parâmetro de Ressonância se encontra na página 13 do modo selecionado.

Quando uma página do visor contém dois ou mais parâmetros relacionados, utilize os botões [?] / [?] (página 30) para percorrer os parâmetros disponíveis. Os parâmetros relacionados selecionados pelos botões [?] / [?] são indicados com números separados com hífen (exemplo, 13-1, 13-2, etc.). No exemplo anterior, você poderá selecionar o parâmetro de Ressonância usando os botões [] ou [] para mover-se até a segunda página.

? Nota A Tabela de Funções (página 20) contém uma lista completa dos parâmetros e de suas páginas do visor correspondentes, onde também poderá ser encontrado a Tabela de Parâmetros (página 22).

- Está terminantemente proibida a cópia de dados de seqüências musicais ou de arquivos de áudio digital de uso comercial, exceto para uso pessoal.
- As ilustrações e as telas de cristal líquido que aparecem neste manual são exclusivamente de caráter ilustrativo, e poderão aparecer de forma um pouco diferente daquelas que você observa em seu instrumento.
- Os nomes das companhias e dos produtos que aparecem neste manual são marcas registradas ou comerciais de suas respectivas companhias.

Seção Básica.....	8	Seção de Referência.....	55
Controles e Conectores.....	8	Modo Multi.....	55
Painel frontal.....	8	Multi Edit.....	55
Painel traseiro.....	10	Comum (ajustes para todas as partes).....	56
Antes de Começar.....	11	Parte (ajustes para cada parte).....	59
Alimentação.....	11	Multi Job.....	67
Conexões.....	11	Realização de uma operação.....	67
Ligando o Sintetizador S03.....	15	Armazenamento Multi.....	69
Demonstração.....	16	Modo Vozes.....	70
Visão Geral do S03.....	17	Edição de Vozes.....	70
Controlador.....	17	Voz normal.....	70
Gerador de Sons.....	17	Vozes de bateria.....	84
Efeitos.....	18	Operação de Voz.....	87
Sobre os Modos.....	19	Realização de uma operação.....	87
Tabela de Funções (Tree Chart).....	20	Armazenamento de vozes.....	89
Tabela de Parâmetros.....	22	Modo de Utilidades.....	90
Multis.....	24	Modo de Operação de Utilidades.....	92
Vozes.....	25	Ajuste de fábrica (restabelecer valores por	
Introdução às vozes/ondas.....	26	defeito de fábrica).....	92
Ondas.....	27	Modo MIDI.....	93
Operações Básicas.....	28	Apêndice.....	95
Seleção de Modos.....	28	Sobre o MIDI.....	95
Seleção de Tela.....	30	Mensagens de Tela.....	100
Introdução de Dados.....	31	Solucionando Problemas.....	101
Reprodução do S03.....	33	Especificações.....	105
Reprodução de Vozes.....	33	Índice Alfabético.....	106
Uso do Modo Multi.....	37		
Reprodução no Modo Multi.....	37		
Uso do S03 como Gerador de Sons de múltiplos timbres (Multi			
Edit).....	38		
Tocando diretamente com a reprodução de um arquivo de			
música.....	40		
Divisão do teclado - acordes superiores e inferiores das			
vozes.....	41		
Sobreposição de duas vozes (partes).....	42		
Uso dos Controladores.....	44		
Botão de Inflexão de som.....	44		
Botão de Modulação.....	44		
Pedal Controlador.....	45		

Pedal Comutador (food switch)	46
Edição de Vozes	47
Efeitos	53
Efeitos no Modo de vozes.....	54
Efeitos no Modo Multis.....	54

Este índice, cômodo e fácil de usar, está dividido em categorias gerais para ajudá-lo a encontrar uma informação sobre um tema ou uma função específicos.

Audição e Reprodução

- Ouvindo as músicas DEMO..... Reprodução de músicas (página 16)
- Reprodução de vozes (página 33)
- Recuperação de vozes de um grupo de instrumentos desejado Usando a Busca por Categoria de Vozes (página 35)
- Tocando diretamente com a reprodução de um arquivo de música (página 40)
- Divisão do teclado - acordes superiores e inferiores das vozes
Em Modo Multi (página 41)
Em Modo de Voz Nota Limite (página 73)
- Sobreposição de duas vozes (partes) (página 42)

Uso dos Controladores

- Conexão dos Controladores (página 14)
- Uso de um pedal controlador para controlar parâmetros (página 45)
- Uso de um pedal para avançar através dos programas de Voz ou Multi (página 46)
- Mantendo o estado/posição do controlador ao acionar entre as vozes Reajuste de Controlador (página 91)
- Ajuste do Controlador AC 1 (Controlador designado 1) Pedal Controlador (página 45)
AC1 (Controlador designado 1) (página 66)

Cópia

- Cópia dos ajustes do Efeito de Variação de Voz no Modo Multi Copiar Efeito de variação (página 68)
- Cópia dos ajustes do Controlador do Modo de Voz no Modo Multi Copiar Controlador (página 68)
- Cópia dos ajustes de parâmetros de Parte do Multi editado em outra parte do mesmo Multi (página 68)
- Cópia dos ajustes de parâmetros de Elemento da Voz editada em outro Elemento da mesma Voz (página 88)
- Cópia de Segurança dos dados do S03 Armazenamento dos ajustes do S03 em um aparelho externo (página 42)

Mudança de Som

- Edição de uma Voz Edição de Vozes (página 47)
- Estrutura dos efeitos e fluxo do sinal Efeitos (página 53)
- Detalhes dos parâmetros dos modos Seção de Referência (página 55)

Armazenamento de Dados

- Armazenamento da Voz editada na memória interna do S03 (USER) (usuário) Armazenamento de Vozes (página 89)
- Armazenamento do Multi editado na memória interna do S03 (USER) Armazenamento de Multis (página 69)
- Armazenamento dos ajustes do S03 (Voz/Multi/MIDI/Utilidade) num aparelho externo, como um computador Armazenamento dos ajustes do S03 em um aparelho externo (página 42)

Conexão do S03 a outros aparelhos

- Conexão a um computador Conexão a um computador pessoal (página 13)
- Ajuste de Local On/Off Local On/off (página 93)
- Uso do S03 como gerador de sons multi timbre (página 38)
- Envio dos dados do S03 com a função Bulk Dump Armazenamento dos ajustes do S03 em um aparelho externo (página 42)
- Edição de vozes através de um computador Manual de Uso do Editor de Vozes do S03 (arquivo PDF)
- Uso do software de sequenciação XGWorks lite Manual de Uso do XGWorks lite (arquivo PDF)

Reajuste de Parâmetros (inicialização)

- Inicialização dos parâmetros de Multi Inicializar (página 68)
- Inicialização dos parâmetros de Voz Inicializar (página 68)
- Reajuste do S03 a seus valores de fábrica Ajuste de Fábrica (Restabelecer valores por defeito de fábrica) (página 92)

Soluções Rápidas

- Funções Globais do S03 Tabela de Funções (pagina 20)
- Estrutura de parâmetros do S03 e das PAGES LCD (PÁGINAS LCD) Tabela de Parâmetros (página 22)
- Informação geral sobre o MIDI Sobre o MIDI (página 95)
- Significado das mensagens no visor Mensagens no visor (página 100)
- Solucionando problemas (página 101)

Pressione um destes botões para mudar o arranjo de notas do teclado de modo ascendente ou descendente em oitavas. Pressione-os juntos para restabelecer o arranjo normal (0).

2. **Botão [VOLUME] (página 15)**
Este comando ajusta o volume geral. Movendo-o para cima, você elevará o nível de saída dos conectores OUTPUT L/R do jack PHONES.
3. **Roda PITCH (inflexão de som) (página 44)**
Esta roda controla o efeito de inflexão do som.
4. **Roda MODULATION (modulação) (página 44)**
Esta roda controla o efeito de modulação. Também é possível designar outros parâmetros e funções a este controlador.
5. **Tela de Cristal Líquido (LCD)**
Tela retroalimentada de 2 linhas.
6. **Lista de Tipos de Parâmetros (página 30)**
Siga a flecha na tela de cristal líquido até a coluna correspondente da lista; a flecha indica o tipo de parâmetro selecionado atual.
7. **Botões MODE (modo) (página 19)**
Utilize estes botões para selecionar os modos: Multi, Voz (Voice), Utilidades (Utility), etc.
8. **Botões [PART/ELEMENT/KEY]**
Estes botões são utilizados para selecionar partes / elementos / teclas de bateria no modo de Edição de Multi ou Edição de Vozes.
 - 8.1 **Botões [+]/[-] (página 30)**
No Modo Multi, estes botões selecionam as partes 1 a 16. No Modo de Edição de parte multi, pressione os dois botões simultaneamente para recuperar as telas de Edição comum. Para voltar às telas de Edição de elementos, pressione somente um dos botões, [-] ou [+].
 - 8.2 **Botões [MUTE] (silenciador) (página 48, 55)**
No modo Multi, este botão silencia as partes selecionadas. No modo de edição de vozes, este botão silencia os elementos ou as teclas de bateria selecionados.

Página 9

9. **Botões DATA (página 30)**
Utilize estes botões durante a edição para selecionar diversas páginas e para ajustar valores de parâmetros.
 - 9.1 **Botão [DEC/NO] (página 31)**
Utilize este botão para diminuir o valor do parâmetro selecionado. Para diminuir o valor em 10, mantenha pressionado este botão e pressione o botão [INC/YES].
Você também poderá utilizá-lo para cancelar ou anular uma operação (Job) ou armazenamento (Store).
 - 9.2 **Botão [INC/YES] (página 31)**
Utilize este botão para aumentar o valor do parâmetro selecionado. Para aumentar o valor em 10, mantenha pressionado este botão e pressione o botão [DEC/NO].
Você também poderá utilizá-lo para executar uma operação ou proceder a um armazenamento.
 - 9.3 **Botões [?] / [?] (página 30)**
Utilize estes botões para selecionar “páginas” do visor em cada modo.

9.4 Botões [?] / [?] (página 30)

Utilize estes botões para selecionar o valor a ser ajustado no visor ou para visualizar partes contínuas da página (na esquerda ou na direita), para páginas que constam de várias partes.

10. Botões [CATEGORY SEARCH / DRUM] (páginas 34, 35)

Ativa a função de busca por categoria (página 35). Esta função permite a você selecionar instantaneamente uma categoria de vozes desejada com o teclado numérico ou com os botões de memória. Também é possível designar o banco de bateria de cada memória pressionando simultaneamente este botão e o botão [USER/(SE)] ou o botão [GM/XG/(OTHER)].

11. Botão [PREST/(DRUM/PERC)] (página 33)

Nos modos Multi e Voz, este botão permitirá a você selecionar os programas de memória de pré-ajuste. Quando a função de busca por categoria (página 35) estiver ativa, o botão é utilizado para especificar a categoria de voz de DRUM/PERC.

12. Botão [USER/(SE)] (página 33)

Nos modos Multi e Voz, este botão permitirá a você selecionar os programas de memória de usuário. Também é possível especificar um banco de Bateria de memória de usuário pressionando simultaneamente este botão e o botão [CATEGORY SEARCH / DRUM]. Quando a função de busca por categoria (página 35) estiver ativa, o botão é utilizado para especificar a categoria de voz SE.

13. Botão [GM/XG/(OTHER)] (página 33)

Nos modos Multi e Voz, este botão permitirá a você selecionar os programas de memória GM/XG. Também é possível especificar um banco de Bateria de memória GM/XG pressionando simultaneamente este botão e o botão [CATEGORY SEARCH / DRUM]. Quando a função de busca por categoria (página 35) estiver ativa, o botão é utilizado para especificar a categoria de voz OTHER: CO, SE.

14. Teclado numérico (páginas 32, 35)

Este teclado é utilizado para selecionar números de Multi ou de Programas, no modo de Edição, ele é utilizado para introduzir valores de dados de parâmetros. O valor selecionado é introduzido ou executado somente depois de pressionar o botão [ENTER]. Também é utilizado para selecionar as diversas categorias de vozes (página 70) quando estiver ativa a função de busca por categoria (página 35).

15. Botão [ENTER/KEYBOARD]

Este botão é utilizado para introduzir ou executar o valor indicado pelo teclado numérico. Também poderá ser utilizado para ajustar parâmetros cujos valores estão expressos como notas (C-2 (Do-2) - G-8 (Sol - 8)); pressione simultaneamente este botão com a tecla desejada do teclado. Também é utilizado para executar diversas operações e armazenamentos.

16. Botão [EXIT] (página 31)

Durante a edição ou estando num modo que não seja o de Reprodução Multi/Voz, ao pressionar este botão encerrará o modo e voltará ao modo de reprodução de Multi/voz.

❶ Conectores MIDI IN, OUT, THRU (página 12)

O terminal recebe mensagens MIDI provenientes de um aparelho MIDI externo. Utilize este conector para controlar o sintetizador através de um aparelho MIDI externo. O terminal MIDI OUT envia mensagens MIDI gerados pelo sintetizador (como as notas tocadas no teclado ou as variações de controles ou os comandos do painel), a um módulo de som ou um aparelho MIDI externo. O terminal MIDI THRU retransmite as mensagens MIDI recebidos da entrada MIDI IN. Conecte aqui outros aparelhos MIDI.

❷ Botão HOST SELECT (página 12)

Por meio do conector TO HOST você poderá selecionar o tipo de computador conectado ao sintetizador. Quando utilizar os terminais MIDI IN / OUT / THRU, ajuste-o à MIDI.

3 Terminal TO HOST (página 13)

Conecte aqui o computador usando um cabo serial opcional.

4 Conector FOOT SWITCH (páginas 14, 46)

Conecte aqui um pedal opcional (FC4 ou FC5). Com o pedal você poderá controlar a ativação ou desativação de uma série de funções, dependendo da função designada.

5 Terminal FOOT CONTROLLER (páginas 14, 45)

Aqui você poderá conectar um pedal controlador opcional (FC7, etc.). Ele lhe permitirá um controle em tempo real sobre diversos aspectos do som como tom, timbres e volume.

6 Botão STANDBY/ON (página 15)

Utilize este botão para ligar ou desligar o S03.

Mesmo quando o botão se encontra em "STANDBY", a eletricidade segue fluindo pelo instrumento a um nível mínimo. Quando não utilizar o S03 durante um período de tempo prolongado, retire o plugue da tomada.

7 Terminal DC IN (página 11)

Para a conexão de um adaptador de corrente alternada (YAMAHA recomenda o uso do PA-3B ou algum equivalente) que alimente o S03.

8 Conectores OUTPUT L/MONO e R (página 11)

Através destes jacks é que são enviados os sinais de áudio de nível de linha do S03 (conectores de fone de ouvido mono de 1/4"). Para a saída monofônica, utilize somente o conector L/MONO.

9 Jack PHONES (página 11)

Usado para a conexão de auriculares.

Página 11

ANTES DE COMEÇAR

Esta seção explica a forma de conectar o cabo AC de alimentação, os dispositivos de áudio e MIDI e o sistema de informática. Somente ligue o Sintetizador S03 depois de ter feito todas as conexões necessárias. Recomenda-se ler esta seção ANTES de usar o Sintetizador S03.

Alimentação

1. Certifique-se de que o botão STANDBY/ON do instrumento esteja na posição STANDBY (desligado).

2. Conecte o plugue do cabo do adaptador PA-3B no terminal DC IN no painel traseiro do instrumento.

3. Conecte o outro plugue do cabo de alimentação a uma tomada.

Não utilize um adaptador AC que não seja o Yamaha PA-3B ou outro equivalente recomendado pela Yamaha. O uso de um adaptador incompatível poderá ocasionar danos irreparáveis ao S03 e poderá, inclusive, dar lugar a descargas elétricas sérias! DESLIGUE SEMPRE O ADAPTADOR AC DA TOMADA DE CORRENTE GERAL, MESMO QUANDO NÃO ESTIVER UTILIZANDO O SINTETIZADOR S03.

Mesmo quando o botão esteja na posição STANDBY (em espera), a eletricidade segue fluindo pelo instrumento a um nível baixo ou mínimo. Quando não estiver utilizando o S03 durante um período de tempo prolongado, desligue o adaptador AC da tomada geral.

Conexões

Conexão a um equipamento de áudio externo

O Sintetizador S03 não possui caixas acústicas embutidas, você precisará monitorar o seu som através de um equipamento de áudio. Como alternativa, você poderá usar fones de ouvido.

Existem várias formas de conectar o instrumento a um equipamento de áudio externo, como descrito nas seguintes ilustrações.

Conexão de caixas acústicas estéreo

Um par de caixas acústicas poderão produzir fielmente os ricos sons do instrumento com seus ajustes de pan e efeitos. Conecte as caixas acústicas aos jacks OUTPUT L/MONO e R no painel traseiro.

?Nota Quando estiver utilizando uma caixa acústica ativa, conecte-a ao terminal OUTPUT L/MONO do painel traseiro.

Página 12

Conexão de um Mixer

Se desejar integrar o S03 em um sistema maior com outros instrumentos e possibilidades de processamento de áudio adicionais, conecte-o a um Mixer, um amplificador e um sistema de monitoração estéreo, como mostrado a seguir.

?Nota A conexão de fones de ouvido não afetará a saída de áudio dos terminais OUTPUT (L/MONO e R). A saída de áudio dos jacks PHONES e OUTPUT são idênticas.

Conexão de um aparelho de MIDI externo

É possível conectar um aparelho MIDI externo mediante um cabo MIDI (opcional) e controlá-lo do Sintetizador S03. Também é possível utilizar um teclado ou sequenciador MIDI externo para controlar os sons internos do Sintetizador. Esta seção apresenta diversas aplicações diferentes de MIDI.

?Nota: O botão HOST SELECT do painel traseiro deverá ser ajustado em "MIDI", caso contrário, o conector MIDI OUT do Sintetizador não transmitirá nenhuma informação MIDI.

Controlando o S03 com um teclado MIDI externo

Gravando e reproduzindo através de um sequenciador MIDI externo

Controlando outro aparelho MIDI através do MIDI THRU

Com estas conexões você poderá enviar dados MIDI pelo conector MIDI OUT do S03, enquanto que os dados MIDI do sequenciador externo poderão ser enviados a um sintetizador MIDI externo através do conector MIDI THRU.

Nota: O cabo MIDI não deverá medir mais que 15 metros de comprimento e não deverá haver mais que três aparelhos em uma cadeia MIDI (conexão em série através dos conectores MIDI THRU de cada unidade). Se você desejar conectar mais unidades, você deverá utilizar um módulo de retransmissão (MIDI Thru Box) para conexões em paralelo. Poderão produzir erros se os cabos MIDI forem demasiado longos ou se muito aparelhos tiverem sido conectados em cadeia através de seus conectores MIDI THRU.

Conexão de um Computador

É possível utilizar um computador para controlar o Sintetizador S03 e transferir os dados do mesmo de ou para o computador através do MIDI. Com o programa Editor de Vozes incluído, por exemplo, é possível editar as vozes dos Sintetizador S03.

Existem duas maneiras de conectar o sintetizador a um computador.

- 1: **Conexão Serial (a porta serial do computador até o terminal TO HOST do sintetizador).**
- 2: **Conexão MIDI (a interface MIDI do computador ou a interface MIDI externa até os terminais MIDI IN e MIDI OUT do S03).**

A conexão será diferente segundo o computador utilizado.

?NotaO Você poderá mudar o ajuste local ON/OFF dependendo de como esteja usando o S03 em seu sistema MIDI (veja página 93)

1: Porta Serial até TO HOST

IBM-PC / AT

Macintosh

Página 14

2: Interface MIDI até MIDI IN e MIDI OUT

Através da interface MIDI do computador

Através da interface MIDI externa

■ Conexão a uma porta serial

■ Conexão a um terminal USB

?NotaOT Você precisará de uma aplicação MIDI apropriada (sequenciador, editor, etc.) compatível com a plataforma do seu computador.

Conexão de diversos controladores

O Sintetizador S03 dispõe de vários jacks de controlador no seu painel traseiro, incluindo o FOOT SWITCH e o FOOT CONTROLLER. É possível conectar controladores opcionais como o pedal Yamaha FC4, o FC5 ou o FC7 para controlar o timbre, o volume, o som e outros parâmetros.

?NotaOT Mais detalhes sobre como usar estes controladores estão na página 45.

Ligando o Sintetizador S03

Procedimentos para Ligar o S03

Após você ter feito todas as conexões necessárias entre o Sintetizador S03 e quaisquer outros aparelhos, certifique-se de que todos os ajustes de volume estejam em zero, a seguir ligue cada um dos aparelhos do sistema na seguinte ordem: MIDI Principais (transmissores), MIDI Auxiliares (receptores) e equipamentos de áudio (mixers, amplificadores, caixas acústicas, etc.). Isto assegurará um funcionamento MIDI correto e evitará danos às caixas acústicas.

Quando estiver desligando o sistema, primeiro diminua o volume de cada um dos aparelhos de áudio, então desligue os aparelhos na ordem inversa (primeiro os aparelhos de áudio e depois os de MIDI).

Quando o S03 atuar como MIDI Auxiliar:

Ligando o S03

Para evitar possíveis danos às caixas acústicas ou outros equipamentos eletrônicos conectados, sempre ligue o S03 antes de ligar as caixas acústicas amplificadas ou o mixer e o amplificador. Da mesma forma, desligue sempre o S03 depois de desligar as caixas acústicas ou o mixer e o amplificador.

Mesmo quando o botão esteja na posição STANDBY (em espera), a eletricidade segue fluindo pelo instrumento a um nível baixo ou mínimo. Quando não estiver utilizando o S03 durante um período de tempo prolongado, desligue o adaptador AC da tomada geral.

N?Nota

Antes de ligar ou desligar o Sintetizador, diminua o volume de todos os equipamentos de áudio conectados.

- ❶ Pressione o botão STANDBY/ON.

- ❷ Uma mensagem será brevemente mostrada no visor de cristal líquido ("Welcome do S03").

- ❸ Logo após aparecerá à tela do modo de Reprodução de Vozes ou de Multis.

- ❹ Aumente o volume do amplificador se necessário.

- ❺ Ajuste o volume [VOLUME] do S03 a um nível adequado.

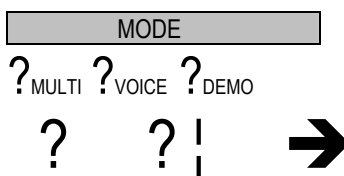
Com o Sintetizador S03 possui várias músicas de demonstração, mostrando seus sons dinâmicos e suas funções sofisticadas.

Nota Certifique-se de que o Sintetizador esteja pronto para reprodução. Maiores detalhes poderão ser consultados na Seção “Antes de Começar” na página 11.

Na tela “Demo”, todos os dados da memória interna de vozes de usuário do instrumento serão substituídos pelos dados da música de demonstração. Salve primeiramente os dados importantes no aparelho MIDI externo ou no computador.

Na tela “DEMO”, o parâmetro de afinação geral (Master Tune) será substituído e se ajustará em “0”.

- 1 Pressione o botão [DEMO]
Aparecerá a seguinte mensagem na tela.



- 2 Pressione o botão [INC/YES] para acionar a tela Demo e começar automaticamente a reprodução da música de demonstração.
- 3 Para cancelar a reprodução da demonstração, pressione um dos seguintes botões: [MULTI], [VOICE] ou [EXIT].
Com isto haverá o cancelamento do modo de demonstração e retornará automaticamente ao modo Multi, Vozes, ou ao modo previamente selecionado.

Nota A reprodução da música de demonstração continuará indefinidamente até que seja cancelada.

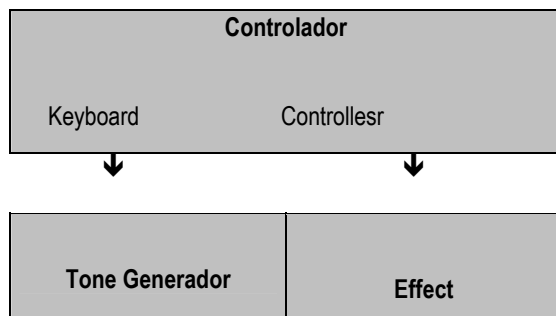
Seleção da música de demonstração

Enquanto a música DEMO estiver tocando, você poderá selecionar a música DEMO particular que deseje ouvir. Introduza a categoria de música DEMO desejada com o teclado numérico para recuperar a música.

Por exemplo, você poderá reproduzir a música DEMO de piano pressionando o botão 7 (PIANO) do teclado numérico. Se você não selecionar nenhuma música em particular, haverá a reprodução automática de uma música de orquestra (OTHER).

Nota Quando houverem diversas músicas DEMO em uma categoria, você poderá selecionar as músicas disponíveis com os botões [DEC/NO] e [INC/YES].

O S03 dispõe de uma ampla variedade de funções avançadas e muito úteis. Esta Seção oferece uma visão geral destas funções. O diagrama a seguir ilustra as diversas seções de componentes ou "blocks" do S03.



Controlador

Este block consiste de teclado, Pitch Bend (inflexão de som) e modulação, etc. O teclado não gera nenhum som por si mesmo, mas ao invés, envia informação de nota, de velocidade de pulsação, etc. para a seção de gerador de som do S03 das notas tocadas. Os controladores também enviam dados de atuação que não são de nota. A informação do teclado e dos controladores pode ser transmitida a outros aparelhos MIDI externos através do conector MIDI OUT.

Gerador de Sons

Este block reproduz os sons de acordo com a informação recebida do teclado e dos controladores. O seguinte exemplo ilustra o passo seguido pelo sinal proveniente de um Elemento no modo de voz.

Emite a forma de onda de cada Elemento. Cada voz consiste de até quatro elementos.

Controla o timbre de cada Elemento emitido da seção de OSC (osciladores)

Muda a qualidade do tom de cada Elemento emitido da seção PITCH.

Controla o nível de saída (amplitude) de cada elemento emitido da seção de FILTER (filtro). Os sinais são enviados a este nível para as unidades de Efeitos.

Sobre o Gerador de Sons

o Gerador de sons do S03 utiliza o sofisticado sistema AWM2.

AWM2 (Advanced Wave Memory 2 - Memória de Onda Avançada 2) é um sistema de sintetização baseado no uso de ondas sampleadas e que é utilizado em muitos sintetizadores Yamaha. Para um maior realismo, cada voz AWM2 utiliza múltiplos samples em forma de onda de um instrumento real. Além disso, uma ampla variedade de parâmetros, como gerador de envolvente, filtro, modulação, etc. poderão ser aplicados à forma de onda básica.

?NotaOT

AWM2 não se limita somente a instrumentos musicais convencionais (vozes normais), mas também poderá ser utilizado para configurar diversos instrumentos de bateria e de percussão (vozes de bateria). Você poderá encontrar maiores detalhes sobre as vozes normais e de bateria na página 26.

Polifonia Máxima

A polifonia máxima do S03 é de 64 notas. Entretanto, a polifonia real variará segundo o número de Elementos da Voz. Para calcular a polifonia real, você deverá dividir a polifonia total pelo número de elementos da voz. Por exemplo, se uma voz consiste de dois elementos, a polifonia máxima da voz será de 32.

Efeitos

Os efeitos poderão ser usados para mudar ou realizar o som de uma voz ou de um Multi.

Estes incluem os efeitos da seção de reverberação (11 tipos) para adicionar um sentido de espaço e distância ao som, a seção de chorus (11 tipos) que adiciona animação e profundidade e a seção de variação (42 tipos) que contém uma enorme quantidade de efeitos adicionais.

?NotaOT

Para maiores informações sobre os Efeitos vá até a página 53.

Multi Mode	Voice Mode
Multi Play mode Multi Edit Mode Multi Job Mode	Voice Play Mode Voice Edit Mode Voice Job Mode

MODE

?_{MULTI} ?_{VOICE} ?_{DEMO}

? ? | DEMO MODE

utility Midi

Utility Mode ?? Midi Mode

Edit Job Store

??? Store Mode

Compare

Modo Multi (página 55)

Modo de reprodução de multís

Selecione este modo quando você desejar utilizar o S03 como gerador de sons multi-tímbr. Neste modo, você poderá usar um sequenciador MIDI externo para que se possa reproduzir várias partes de instrumentos diferentes, simultaneamente. Este modo permite também combinar várias vozes diferentes em uma sobreposição.

Modo de edição de multís

Neste modo, você poderá editar e criar multís. Você poderá salvar até 32 multís na memória interna.

Modo de operações de multís

Neste modo você poderá copiar e inicializar multís, além de realizar outras operações similares.

Modo de Vozes (página 70)

Modo de reprodução de vozes

Neste modo você poderá reproduzir as vozes normais e as vozes de bateria. Você poderá selecionar vozes predefinidas (128 vozes normais), vozes de usuário (128 vozes normais mais 2 kits de bateria) e vozes XG (480 vozes normais mais 20 kits de bateria). O S03 também dispõe de uma função muito útil de Busca por Categorias que permite selecionar uma voz de acordo com seu tipo de instrumento.

Modo de edição de vozes

Neste modo você poderá criar e editar as vozes normais e as vozes de bateria. Você poderá salvar até 128 vozes normais editadas e 2 kits de bateria editados como vozes de usuário na memória interna.

Modo de operações de vozes

Neste modo você poderá copiar Elementos e inicializar Vozes, assim como realizar outras operações (jobs) com elas.

Modo DEMO (página 16)

.....
Neste modo você poderá reproduzir as músicas DEMO contidas na memória interna. As diversas músicas DEMO são tocadas de maneira ininterrupta.

Modo de Utilidades
(página 90)

.....
Este modo contém os ajustes gerais de todo o sistema do S03, tais como a afinação geral e os ajustes relacionados com os controladores.

Modo MIDI
(página 93)

.....
Neste modo você poderá realizar ajustes de MIDI, como os canais de transmissão / recepção MIDI e o número do aparelho.

Modo de Armazenamento
(página 69, 89)

.....
Neste modo, você poderá salvar as vozes e os multis originais na memória interna.

?Nota

Para maiores detalhes sobre os procedimentos de Armazenamento de multis, vá até a página 69; para maiores detalhes sobre os procedimentos de Armazenamento de vozes, vá até a página 89.

TABELA DE PARÂMETROS

O número das colunas indica a PÁGINA correspondente ao parâmetro à esquerda (exceto a coluna da extrema direita, que indica a página do manual correspondente). Por exemplo, observe que o parâmetro de Envio de Reverberação encontra-se em três páginas no visor independentes: PÁGINA 22 de Edição da parte de Multi, PÁGINA 11 da Edição Normal de Voz e PÁGINA 9 da Edição de tecla de Voz de Bateria.

Esta tabela é útil para localizar as páginas no visor correspondentes em modos diferentes. Isto é muito útil quando você deseja realizar ajustes iguais ou similares ao mesmo parâmetro em um modo diferente; por exemplo, ajustar o Envio de Reverberação do modo Multi ao mesmo valor que o Envio de Reverberação do modo de Vozes. Esta tabela também é útil para a comprovação dos mesmos parâmetros ao programar mudanças de sons complexos, como ajustar o Corte do filtro de voz a um determinado valor e rapidamente modificar o Corte do modo Multi.

Uma vez que também se incluem referências às páginas do manual do usuário, você poderá encontrar rapidamente a explicação correspondente, verificando o modo selecionado e o número de PÁGINA no S03 e então procurar por esta tabela.

?Nota

Quando o parâmetro é o mesmo para o modo de Vozes e o modo Multi, a referência à página do manual é geralmente para a explicação no modo Multi.

?Nota Para os parâmetros de modos diferentes que tenham o mesmo nome, os valores e ajustes de parâmetros disponíveis para este parâmetro poderão ser diferentes dependendo de seu modo. Você encontrará os detalhes na explicação de cada parâmetro.

?Nota Na lista de dados você encontrará os detalhes sobre os parâmetros dos efeitos de Reverberação, Chorus e Variação.

?Nota Se você precisar de informações sobre as páginas de operações (jobs), consulte a tabela de Funções (página 20).

- * No modo Multi, os ajustes de Efeito / Controlador comum de Voz são ignorados, e o efeito dos ajustes de Multi são efetivados. Os ajustes de Efeito / Controlador de variação do modo de vozes poderão ser copiados ao modo Multi com a função de Operação com multis (página 68).

Página 24

MULTIS

Um multi consta de até 16 partes, cada uma das quais poderão reproduzir uma voz normal ou uma parte de voz de bateria.

Ao especificar diferentes vozes e canais MIDI a cada parte e utilizando um sequenciador ou um computador para a reprodução dos dados da música, você poderá ter um conjunto com 16 sons de instrumentos independentes.

Também é possível reproduzir Multis a partir do teclado. Isto permite configurar sobreposições de diferentes vozes, ou divisões especiais do teclado para que as mãos direita e esquerda possam tocar vozes separadas (página 41).

Multi

Seqüenciador MIDI externo



Página 25

VOZES

Uma voz é um som instrumental individual criado através do uso dos Elementos e o ajuste dos diversos parâmetros. No modo de Reprodução de Vozes, você poderá selecionar e reproduzir qualquer uma destas vozes. No modo de Reprodução de multis, estabeleça uma voz diferente a cada parte e utilize um sequenciador externo para reproduzir simultaneamente várias vozes.

As vozes armazenam-se na memória interna (PRESET, USER, GM/XG).

Modo de Reprodução de vozes

Controladores
Gerador de sons

Reprodução de uma voz

Modo de Reprodução de multis

Controladores
Gerador de Sons

Sequenciador MIDI externo

Reprodução de um multi

PRESET (128 vozes predefinidas)	Voz GM/XG	User (128 vozes de usuário)
	480 vozes normais	2 vozes de bateria de usuário
	20 vozes de bateria	

- * As vozes de bateria XG121-128 não pertencem ao grupo GM/XG, mas são kits de bateria originais especialmente programados para o S03.

Introdução às vozes / ondas

Cada voz consiste de até quatro elementos. Cada elemento em si é uma forma de onda ou um som de instrumento.

Voz	Elemento	Forma de Onda
Elemento 1-4		AWM2: 453 formas de ondas

Existem dois tipos de vozes: Vozes normais e Vozes de bateria. As vozes normais são principalmente, sons de instrumentos afinados que poderão ser tocados sobre um arranjo do teclado. As vozes de bateria são, principalmente, sons de percussão / bateria estabelecida em notas individual do teclado. As vozes de bateria também incluem efeitos especiais de som. Em geral, uma voz (com até quatro elementos) poderá ser tocada sobre o arranjo do teclado. Entretanto, isto poderá ser modificado; o arranjo real de teclas para a Voz é determinado pelos parâmetros de Limite de nota (página 73).

Voz normal	Voz de bateria
Voz Elemento 1 - 4	Sons de bateria individuais (diferentes para cada tecla)

Nota O Sintetizador dispõe de um total de 480 (XG) e 128 (predefinidas) vozes normais, mais 20 vozes de bateria como sons predefinidos. O usuário poderá criar e guardar suas próprias vozes originais; o S03 dispõe de memória de usuário para 128 vozes normais e 2 vozes de bateria de usuário.

Ondas

As ondas (ou formas de onda) são os bloqueios básicos de construção do som e são utilizados como elementos na elaboração de uma voz. Estão disponíveis um total de 453 ondas predefinidas de grande qualidade. Como mostrado na ilustração a seguir, ao criar uma voz, você poderá selecionar a onda a ser usada como um Elemento e então ajustar o seu nível, timbre, som e demais parâmetros relacionados.



Nesta Seção, você aprenderá as operações fundamentais do S03.

Seleção de um modo

Existem vários modos de funcionamento, o modo de Reprodução de Multis, o modo de reprodução de vozes, etc., cada um dos quais permitirá a você trabalhar eficazmente com as diversas funções do Sintetizador.

?Nota Na página 19 você encontrará uma visão geral dos diversos modos.

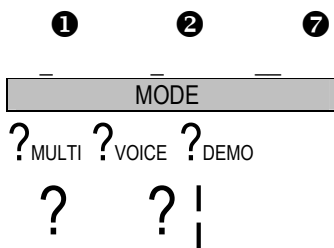
Existem modos de Reprodução independentes para Multis e para Vozes. Para ativar cada um destes modos, utilize o botão MODE correspondente ([multi] para a Reprodução de multís, [VOICE] para o modo de Reprodução de vozes. Também existem modos independentes de Edição e de Operações para os Multis e as Vozes. Para ativar o modo de Edição ou de Operações, somente pressione o botão [EDIT] ou [JOB] enquanto se encontrar no modo de reprodução respectivo.

De maneira similar, pressione o botão [STORE] no modo de Multis ou de Vozes e você irá ao modo de Armazenamento no qual poderá armazenar Multis ou Vozes.

Além dos modos mencionados anteriormente, existe também o modo de Utilidades (Utility), que serve para os ajustes gerais ao instrumento e o modo MIDI que contém os ajustes relacionados com MIDI.

Por último, está o modo de demonstração (DEMO), que permite a você reproduzir as músicas DEMO.

Para selecionar estes modos, você deverá pressionar o botão [UTILITY] para o modo de Utilidades, o botão [MIDI] para o modo MIDI e o botão [DEMO] para o modo de demonstração.



??

Edit Job Store

???

Compare

Modos de Reprodução

1) Modo de reprodução multi (página 37)

Pressione o botão [MULTI] (o LED acenderá) para ativar o modo de Reprodução de multis. Para ir a outro modo, simplesmente pressione o botão respectivo do modo em questão.

2) Modo de reprodução de vozes (página 33)

Pressione o botão [VOICE] (o LED acenderá) para ativar o modo de Reprodução de vozes. Para ir a outro modo, simplesmente pressione o botão respectivo do modo em questão.

Modos de Edição

Também existem modos de Edição e Operações independentes para cada modo de Reprodução. A luz de [EDIT] acenderá junto com a luz do modo de Reprodução correspondente, [MULTI] ou [VOICE].

3) Modo de edição de multis (página 55)

Pressione o botão [EDIT] no modo de Reprodução de multis, para ir a outro modo, simplesmente pressione o botão respectivo do modo em questão. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao modo de Reprodução de multis.

3) Modo de edição de vozes (páginas 47, 70)

Pressione o botão [EDIT] no modo de Reprodução de vozes. Para ir a outro modo, simplesmente pressione o botão respectivo do modo em questão. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao modo de Reprodução de multis.

Modos de Operações

Cada modo de Reprodução dispõe de um modo de Operações individual. É possível selecionar o modo de Operações desejado quando acende a luz do modo de Reprodução correspondente [MULTI] ou [VOICE].

4) Modo de operações de multis (página 67)

Pressione o botão [JOB] no modo de Reprodução de multis. Para ir a outro modo, simplesmente pressione o botão respectivo ou o botão [EXIT] para retornar ao modo de Reprodução de multis.

4) Modo de operações de vozes (página 87)

Pressione o botão [JOB] no modo de Reprodução de vozes. Para ir a outro modo, simplesmente pressione o botão respectivo ou o botão [EXIT] para retornar ao modo de Reprodução de multis.

Outros Modos

5) Modo de utilidades (página 90)

Pressione o botão [UTILITY] para ativar este modo. Para mudar a outro modo somente pressione o botão correspondente. Se iluminar uma das luzes do modo de Reprodução [MULTI] ou [VOICE] significa que o modo de Reprodução respectivo está ativo, mesmo quando estiver acionando este modo. No canto superior esquerdo do visor (LCD) aparecerá uma flecha, que aponta para "UTILITY" no painel, indicando o modo de Utilidades.

6) Modo MIDI (página 93)

Pressione o botão [MIDI] para ativar este modo. Para mudar a outro modo somente pressione o botão correspondente. Se iluminar uma das luzes do modo de Reprodução [MULTI] ou [VOICE] significa que o modo de Reprodução respectivo está ativo, mesmo quando estiver acionando este modo. No canto superior esquerdo do visor (LCD) aparecerá uma flecha, que aponta para "MIDI" no painel, indicando o modo de MIDI.

7) Modo de demonstração (página 16)

Pressione o botão [DEMO] para ativar este modo (a luz acenderá). Para sair deste modo e mudar para o modo de Reprodução de multis ou de vozes pressione o botão [EXIT], [MULTI] ou [VOICE].

No visor "DEMO", todos os dados da memória de Vozes de Usuário do instrumento serão sobrescritos pelos dados da música DEMO. Guarde os dados importantes em um aparelho MIDI externo ou em um computador antes de ativar este modo.

Na tela "DEMO", o parâmetro de afinação geral (em Utilidades) será sobrescrito e ajustado à "0".

8) Modo de Armazenamento (páginas 69, 89)

Pressione o botão [STORE] no modo multi ou de vozes para ativar o modo de armazenamento no qual você poderá guardar os multis ou as vozes. A luz do modo de Reprodução [MULTI] ou [VOICE] permanecerá acesa, mesmo quando estiver acionando este modo. Para mudar a outro modo somente pressione o botão correspondente. Pressione o botão [EXIT] para sair do modo de armazenamento.

Página 30

Seleção de Tela

Para mudar de uma tela para outra utilize os botões [?] / [?], [?] / [?], [+] / [-] e [EXIT].

Botões [?] / [?]

Muitas das visualizações consistem de diferentes telas. Para selecioná-las utilize os botões [?] / [?].

Tela anterior (PÁGINA)

Tela seguinte (PÁGINA)

Ao selecionar as diversas telas, aparecerá uma flecha à direita da tela de cristal líquido indicando o tipo de parâmetro na lista do painel. Por exemplo, ao recuperar a tela de parâmetro Volume total no modo de Edição de multis, a flecha na tela indicará que o parâmetro pertence ao tipo Geral.

No exemplo seguinte, aparece a tela do parâmetro Corte (Elemento) do modo de Edição de vozes e a flecha indica que o parâmetro pertence ao tipo Filtro.

Botões [?] / [?]

Algumas páginas de visualizações dispõem de múltiplas “telas”, que estão indicadas por marcas especiais de flecha no canto superior direito da tela de cristal líquido. Utilize os botões [?] / [?] para selecionar as páginas.

Quando selecionar a primeira tela de um grupo de páginas múltiplas, a flecha apontará a direita (?) para indicar que existem mais telas. Quando selecionar uma página do grupo do meio, as flechas apontarão nas duas direções (? ?) indicando que é possível selecionar a telas anterior e seguinte. Quando selecionar a última tela, a flecha apontará para a esquerda (?) indicando que não existem mais telas.

Para certos parâmetros (como Nome de voz, etc.) os botões são utilizados para mover o cursor pela tela.

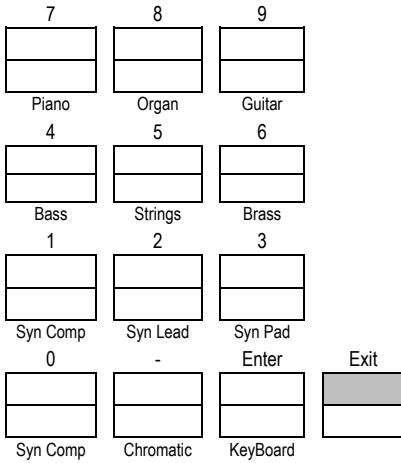
Botões [+] / [-]

No modo de Edição de multis, estes botões são utilizados para selecionar cada parte. Para selecionar os parâmetros comuns, pressione os dois botões simultaneamente. No modo de Edição de vozes, os botões são utilizados para selecionar cada elemento. Para selecionar os parâmetros comuns, pressione os dois botões simultaneamente.

Nota Se desejar maiores detalhes referente aos parâmetros e das configurações das páginas dos modos de Edição de multis e de Edição de vozes, vide as explicações do modo correspondente na seção de referência deste manual.

Botão [EXIT]

Pressione este botão para subir (sair) na estrutura hierárquica e retornar à tela anterior.



?Nota Segundo seja a operação particular, o botão [EXIT] também realizará outras funções,. Estas funções alternativas estão indicadas nas seções pertinentes do manual.

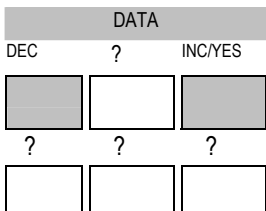
Introdução de dados

Utilize os botões [INC/YES] e [DEC/NO] para subir ou descer através dos valores, ou introduza o valor diretamente com o teclado numérico e o botão [ENTER].

Para certos parâmetros (como Nome de voz, etc.), nos quais você poderá ajustar mais de uma valor, utilize os botões [] / [] para mover o cursor através da tela e prontamente ajuste o valor.

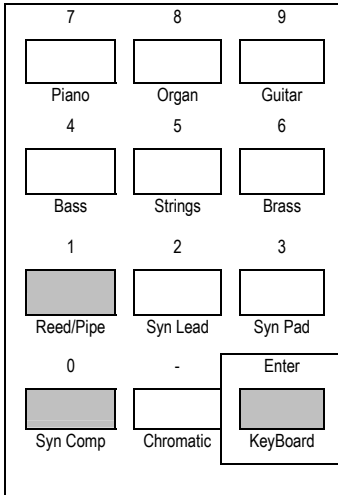
Botões [INC/YES] e [DEC/NO]

Estes botões são utilizados para mudar o valor do parâmetro selecionado. Você poderá utilizar o botão [INC/YES] para aumentar o ajuste do parâmetro em um passo ou o botão [DEC/NO] para diminuí-lo. Se você manter um dos botões pressionado, o valor mudará continuamente. Também é possível utilizar os botões para responder "SIM" ou "NÃO" ao visualizar uma mensagem de confirmação.



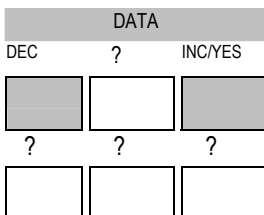
Teclado Numérico, botão [ENTER]

Com o teclado numérico é possível especificar o valor do parâmetro selecionado para prontamente ajustá-lo com o botão [ENTER]. Por exemplo, para ajustar um valor de “100”, pressione (em ordem) os botões do teclado numérico [1], [0] e [0] (o indicador do parâmetro piscará). Por último, pressione o botão [ENTER] para ajustar o valor.



Movimento do cursor

Para determinados parâmetros, como o Nome de voz e outros, são utilizados os botões [?] / [?] para mover o cursor pela tela (o caractere selecionado piscará). Mova o cursor para a posição desejada e prontamente ajuste o valor.



Tipos de parâmetros (absolutos e relativos)

Existem várias formas de ajustar os parâmetros.

Alguns requerem que introduza diretamente ajustes numéricos ou caracteres alfabéticos. Com outros, durante a mudança, você poderá selecionar entre vários ajustes possíveis.

Além disso, alguns tipos de parâmetros são “absolutos” e outros “relativos”.

Por exemplo, o parâmetro absoluto da seguinte ilustração poderá ser ajustado em “mono” ou “poly”. No caso de outros parâmetros absolutos como o volume, o ajuste pode ser qualquer valor entre 0 e 127. O ajuste de volume possui uma relação linear de um a um com o volume real, como se nota no gráfico à esquerda.

Entretanto, os parâmetros relativos não seguem a mesma relação. O gráfico na parte inferior mostra o papel do parâmetro Compensação de velocidade de pulsação. O valor que se ajusta aqui, denominado “compensação”, adiciona-se ou diminui-se ao valor real. Com a Compensação de velocidade de pulsação, o valor da compensação especificado soma-se ou diminui-se à velocidade de pulsação real das notas que são tocadas no teclado. Algumas vezes, estes tipos de parâmetros relativos ajustam-se em forma de porcentagem.

Reprodução de Vozes

É possível selecionar e reproduzir qualquer uma das vozes dos grupos de memória PRESET (pré-definido), USER (usuário) e GM/XG, como é explicado a seguir.

?Nota Os detalhes das vozes podem ser vistos na página 25.

?Nota A memória de usuário pode conter até 128 Vozes normais e 2 Vozes de bateria.

1 Pressione o botão [VOICE]

Pressione o botão [VOICE] (o luz acenderá) para selecionar o modo de Reprodução de vozes. Após isso aparecerá a seguinte tela.

Neste momento, reproduza (toque) a Voz (indicada na tela) com o teclado.

2 Pressione um botão MEMORY para selecionar uma memória de voz

Existem três seções de memória diferentes para as Vozes normais: PRESET, USER e GM/XG. As vozes se especificam a cada seção de memória da maneira indicada na continuação. As vozes GM/XG se dividem em vários bancos diferentes.

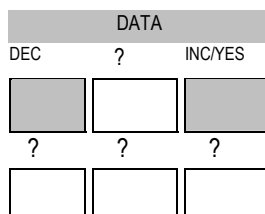
- **Para recuperar a memória de Bateria de usuário (USDR1/USDR2):**
Pressione o botão [USER] enquanto mantém o botão [DRUM] pressionado.
- **Para recuperar a memória de Bateria GM/XG**
- **Para recuperar a memória de grupo de efeitos XG SFX.**
Pressione o botão [GM/XG] enquanto mantém o botão [DRUM] pressionado.

?Nota O grupo PRESET contém as Vozes pré-definidas. As Vozes XG se designam em ordem segundo o formato GM, começando com o banco 1 e seguindo com diversas vozes XG distribuídas pelos bancos de memória GM/XG.
O grupo USER armazena-se na memória RAM interna e contém vozes que já vem de fábrica. Estas poderão ser substituídas, uma vez que poderão ser recuperadas com os ajustes originais de fábrica a qualquer momento.

3 Seleccione um número de voz

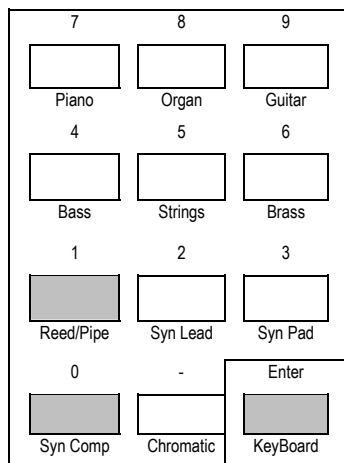
Seleção com os botões [INC/YES] e [DEC/NO]

Pressione o botão [ENTER] para especificar a Memória de vozes e prontamente pressione o botão [INC/YES] para aumentar o numero de voz e [DEC/NO] para diminuir.



Seleção com o teclado numérico e o botão [ENTER]

Especifique o número de voz com o teclado numérico e prontamente pressione o botão [ENTER] para ajustá-lo. Por exemplo, para seleccionar o número de voz 100, pressione os botões [1], [0] e [0] nesta ordem (o número indicado piscará). Por último, pressione o botão [ENTER] para seleccionar a voz.



?Nota Para números de uma ou duas cifras não é necessário introduzir os três dígitos (como "001" ou "010"). Por exemplo, para introduzir o número "3" somente pressione o botão [3] do teclado numérico e prontamente pressionar o botão [ENTER].

4 Toque o teclado e observe a voz selecionada. Você poderá selecionar e tocar outras vozes

Seleção dos bancos XG

As vozes XG estão divididas em vários bancos diferentes. Isto lhe permite selecionar a um maior número de vozes e a uma variedade mais ampla de sons.

❶ Certifique-se de que a memória esteja selecionada XG e que prontamente acenda a tela BK (Seleção de Banco) com o botão [?].

❷ Selecione o número de banco desejado com os botões [INC/YES] e [DEC/NO] com o teclado número e o botão [ENTER].

O banco mudará. Retorne a tela de XG com os botões [?]/[?] e selecione o número de voz desejado.

?Nota Você encontrará os detalhes referente os tipos de bancos no folheto de Lista de Dados em separado.

Uso da busca por categoria de vozes

Com esta função, você poderá buscar rapidamente as vozes de uma categoria de vozes determinada. Por exemplo, ao selecionar a categoria de vozes PIANO, você poderá selecionar instantaneamente todas e cada uma das vozes da categoria de vozes “PF” (PIANO).

❶ Pressione o botão [CATEGORY SEARCH] do modo de vozes. A seguir acenderá a luz e a Busca por Categoria será ativada. Os botões de Memória e o teclado numérico são utilizados para selecionar as categorias.

?Nota Pressione o botão [EXIT] para desativar a Busca por Categoria.

?Nota Os nomes das categorias figuram-se abaixo de cada botão. Para circular entre as categorias “ME” e “CO”, pressione o botão [OTHER].

❷ Especifique a Categoria desejada com os botões mencionados anteriormente. Selecionará automaticamente a primeira voz da categoria.

?Nota Neste passo, selecionará a voz com número mais baixo da categoria.

?Nota O S03 realiza a busca na seguinte ordem: PRESET, USER e finalmente GM/XG.

❸ Pressione o botão [INC/YES] para aumentar o número de voz da categoria e [DEC/NO] para diminuir.

?Nota É possível utilizar a mesma operação para a seleção de vozes na Edição de partes de Multis (página 59)

Transposição de oitava

Quando você precisar subir ou descer a margem de notas do teclado para a voz, utilize o botão OCTAVE [UP] para subir a margem em uma oitava e o botão OCTAVE [DOWN] para descer na mesma quantidade. É possível mudar a margem de notas até três oitavas em qualquer uma das duas direções. O ajuste de oitava atual está indicado no canto esquerdo da tela enquanto o botão OCTAVE [UP] ou [DOWN] estiver pressionado.

Por exemplo, se você pressionar o botão OCTAVE [UP] duas vezes (+2), ao tocar a nota C3 (Do3) no teclado, na verdade irá reproduzir a nota C5 (Do5) (a nota executada mudará de modo ascendente em duas oitavas). Para retornar à margem de oitava normal (0), pressione os botões OCTAVE [UP] e [DOWN] simultaneamente.

?Nota Se você ajustar a oitava mais além dos limites da margem de nota da voz, as notas reproduzidas fora da margem somarão uma oitava mais alta ou mais baixa do normal .

?Nota Os botões OCTAVE [UP] e [DOWN] podem não funcionar se o parâmetro "Mudança de nota" (páginas 61, 74) do modo de Edição de vozes e o parâmetro "Kbd Trans (Transposição do teclado) " (página 90) do modo de Edição de multis tiverem sido ajustados para que mudem a margem.

?Nota Os botões OCTAVE [UP] e [DOWN] poderão ser utilizados no modo de Reprodução de multis.

Reprodução no modo Multis

Neste modo você poderá selecionar e reproduzir qualquer um dos multis.

?NotaO Você poderá encontrar maiores detalhes referente aos multis na página 24.

?NotaO Na memória interna USER (usuário) poderão ser armazenados até 32 multis. Estes ajustes de multis estão disponíveis no modo de Edição de multis (página 55)

Abaixo são indicados os primeiros passos para a Reprodução de multis após ter selecionado um.

1 Pressione o botão [MULTI]

Após pressionar o botão a luz do botão [MULTI] acenderá indicando que você está no modo de Reprodução de multís. Na tela aparecerá o seguinte.

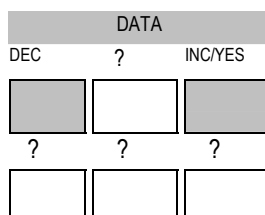
Neste ponto, você poderá reproduzir o Multi (assinalado na tela com seu nome) com o teclado.

Na memória interna USER podem ser armazenados até 32 multís.

?Nota O grupo USER armazena-se na memória de acesso aleatório (RAM) interna e contém os Multís direto de fábrica. Estes poderão ser reescritos, uma vez que poderão recuperar-se a qualquer momento.

2 Selecione um número de multi

Pressione o botão [INC/YES] para aumentar o número de multi. Pressione o botão [DEC/NO] para diminuir tal número.



?Nota O número é selecionado da mesma maneira em que a seleção de vozes com o teclado numérico e o botão [ENTER]. Consulte as instruções sobre a seleção de números de vozes (página 34).

Página 38

3 Neste momento você poderá reproduzir as partes do multi com o teclado

Se o parâmetro do canal de recepção MIDI é o mesmo para todas as Partes, estas poderão ser tocadas em uníssono. Neste momento você poderá selecionar outros multís.

?Nota Para reproduzir uma voz do teclado, certifique-se de que o canal de recepção MIDI da Parte da voz e o canal de transmissão MIDI do teclado estejam ajustados no mesmo valor.

Uso do S03 como gerador de sons de múltiplos timbres (Multi Edit)

O modo multi permite a você configurar o S03 como um gerador de sons de múltiplos timbres para ser utilizado com programas de informática musicais ou com seqüenciadores externos. Se cada pista de um arquivo de música utiliza um canal MIDI diferente, as partes de um multi poderão ser designadas a tais canais MIDI na forma devida. Desta maneira é possível reproduzir um arquivo de música num sequenciador externo e disponibilizar que as diferentes vozes sejam reproduzidas em pistas distintas de forma simultânea.

No exemplo seguinte, vamos criar um multi adequado para reproduzir um arquivo de música composto de três partes: piano, baixo e bateria. A pista de piano é designada no canal MIDI 2, a pista de baixo no canal 3 e a de bateria no canal 10.

?Nota Você poderá utilizar o programa de sequenciação XGworks lite (consulte a guia de instalação junto com o manual) para reproduzir múltiplas Partes no S03. Antes disso, entretanto, certifique-se de que as conexões entre o computador e o S03 estejam corretas (página 13).

Página 39

1. Depois de pressionar o botão [MULTI], pressione o botão [EDIT] (acenderá a luz respectiva). Você já estará no modo de Edição de multis.

?Nota Antes de acionar o modo de Edição de multis, você deverá selecionar um multi para sua edição.

2. Ao visualizar a tela de Edição comum, pressione [+] / [-] para mudar para a tela de Edição de parte.
3. Utilize os botões [+] / [-] para selecionar as partes. Aqui você poderá selecionar P2 (parte 2) para o piano, P3 (parte 3) para o baixo e P10 (parte 10) para a bateria. Primeiro selecionaremos P2 (parte 2).

4. Utilize os botões [?] / [?] para mudar para a tela de seleção de vozes (PAGE 1) e prontamente especifique a voz que irá ser usada como parte de piano.
5. A seguir utilize [?] / [?] para mudar para a tela de volume (PAGE 2) e prontamente ajuste o volume da parte de piano assim como a posição panorâmica, os níveis de chorus e reverberação, se for necessário. Você encontrará os detalhes na página 55.
6. Prossiga utilizando os botões [?] / [?] e mude para a tela de Rcv Ch (canal de recepção MIDI) (PAGE 6). Ajuste o parâmetro em 2.
7. Utilize os botões [?] / [?] para mudar para a tela Mono/Poly (PAGE 8). Ajuste o parâmetro em “poly” (polifônico).

?Nota Para as partes que não precisam de polifonia, o parâmetro de modo poderá ser ajustado em “mono” (monofônico).

8. Utilize os botões [?] / [?] para mudar para a tela do modo de Parte (PAGE 9). Ajuste o parâmetro em “norm” (normal).

?Nota No caso de uma parte de bateria, ajuste o modo em “drum” (bateria).

?Nota Na página 61 você encontrará os detalhes do modo de Parte.

Página 40

9. Utilize os botões [?] / [?] para recuperar os ajustes NtLmt (Limite de Nota) e VelLmt (Limite de Velocidade de Pulsação), e comprove se a parte da voz de piano está ajustada corretamente, certifique-se de que os ajustes de nota ou de velocidade de pulsação não impeçam que a voz se reproduza normalmente. Exceto em casos especiais, deverá ser evitado o ajuste de limites nas margens de nota e de velocidade de pulsação para assegurar que as notas reproduzam-se corretamente e que não se cortarão.

Seguindo os passos 3 a 9 anteriores, quando reproduzir um arquivo de música no sequenciador, a pista de piano será transmitida pelo canal MIDI 2. Os dados MIDI serão recebidos pelo S03 que, por sua vez, reproduzirá a voz da parte designada no canal MIDI 2.

10. Repita os passos 3 a 9 outra vez, porém ajuste a parte 3 no baixo e para que receba pelo canal MIDI 3.

11. Repita os passos 3 a 9 novamente ajustando a parte 10 à bateria para que receba pelo canal MIDI 10.

?Nota Para evitar situações em que as vozes de partes não utilizadas reproduzam-se inesperadamente, você deverá ajustar os canais de recepção MIDI de tais partes em “off” (desativado)

?Nota Existem muitos outros parâmetros específicos de parte no modo de Edição de multis. Na página 55 você poderá encontrar os detalhes.

12. Antes de sair do modo de Edição de multis, você deverá armazenar os ajustes do multi. Se desejar conhecer os detalhes sobre o armazenamento de multis, consulte a página 69.

Desta maneira, quando selecionar este multi no modo de Reprodução de multis, você poderá reproduzir o arquivo de música num computador (sequenciador) e as partes de piano, baixo e bateria serão reproduzidas de acordo com o canal MIDI de cada pista.

Tocando diretamente com a reprodução de um arquivo de música

Durante a reprodução das partes de piano, baixo e bateria, designadas anteriormente, você poderá configurar o multi de modo que também possa reproduzir outra parte diretamente.

Este é o mesmo que o Multi criado anteriormente (página 38), porém adicionando outra parte para reprodução direta. Preste atenção ao realizar os seguintes ajustes.

- No multi criado anteriormente, foram utilizados a parte 2, 3 e 10. Como exemplo, agora designaremos outra parte (parte 1) a uma voz de tipo solo no qual será ajustado o canal de recepção MIDI em 1.
- Na tela de Trans Ch (PAGE 4) do modo MIDI, ajuste o canal de recepção MIDI em 1.

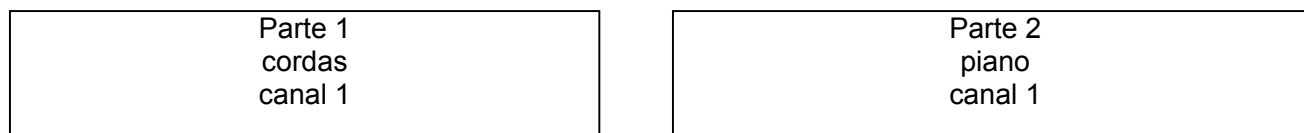
A voz da parte 1 agora poderá ser reproduzida diretamente com o teclado.

Nota Devido ao fato de que o S03 dispõe de um gerador de sons totalmente compatível com a norma XG, você poderá reproduzir qualquer arquivo de música da ampla variedade de software de músicas GM/XG comercialmente disponíveis. Isto permite dispor de uma grande margem dinâmica e expressiva, com uma ampla variedade de sons de instrumentos e efeitos. Também é possível silenciar partes específicas dos dados MIDI, permitindo praticar as partes silenciadas você mesmo, ou utilizar os dados de música como acompanhamento instrumental de sua própria interpretação ou canto.

Página 41

Divisão do teclado - acordes superiores e inferiores das vozes

A ilustração seguinte mostra um exemplo em que o teclado é dividido em dois conjuntos (acordes) de teclas separados, um para uma voz e o outro para uma segunda voz. No exemplo, as vozes mudam na nota C3 (Do3), permitindo reproduzir uma voz de cordas nos no conjunto inferior e uma voz de piano no superior. Para configurar as vozes deste modo, siga as instruções que estão indicadas abaixo.



1) Pressione o botão [MULTI] seguido do botão [EDIT] (as luzes acenderão) para acionar o modo de Edição de multis.

Nota Você deverá selecionar o multi antes de acionar o modo de Edição de multis (página 37).

2) Se aparecer à tela de Edição comum, pressione o botão [+] ou [-] para selecionar a tela de Edição de parte.

3) Selecione uma parte para o acorde inferior com os botões PART [+] e [-]. Para este exemplo, selecione "P1 (parte 1)".

4) Utilize os botões [?] / [?] (se for necessário) e acione a tela de Seleção de vozes (PAGE 1) para selecionar uma voz de cordas para a parte do acorde inferior.

Nota Você encontrará os detalhes da seleção de vozes na página 59.

5) Utilize os botões [?] / [?] para acionar a tela de Volume (PAGE 4) e prontamente ajuste o volume da parte do piano assim como a posição panorâmica, os níveis de chorus e reverberação, se for necessário. Você encontrará os detalhes na página 56.

6) Utilize os botões [?] / [?] para acionar a tela de NtLmt (PAGE 4) e especifique o arranjo de teclas das partes inferior e superior. Percorra por entre as telas NtLmt-L (limite de nota inferior) e NtLmt-H (limite de nota superior) com os botões [] e []. Selecione "C-2" para a nota mais baixa e "B2" para a mais alta.

7) Utilize os botões [?] / [?] para acionar a tela Rcv Ch (canal de recepção MIDI) (PAGE 6). Selecione “1” para “Rcv Ch”.

?NotaO Ajuste o canal de transmissão MIDI em 1 na tela Trans Ch (PAGE 4) do modo MIDI. Agora você poderá reproduzir a voz da parte 1 no acorde inferior. A voz designada na parte 1 poderá ser reproduzida pelo canal de recepção MIDI 1.

8) Utilize os botões [?] / [?] para recuperar a tela Mono/Poly (PAGE 8). Ajuste o parâmetro em “Poly” (polifônico).

Página 42

9) Utilize os botões [?] e [?] para acionar a tela do modo de Parte (PAGE 9). Ajuste o parâmetro a “norm” (normal).

Com os ajustes realizados nos passos 3 à 9, você já poderá reproduzir a voz de cordas designadas em “P1” (parte 1) e ajustadas ao canal de recepção MIDI 1 (RcvCh), cada vez que você tocar no arranjo de teclas de B2 (Si 2) ou inferior.

10) Realize os ajustes da parte superior (parte 2), da mesma maneira que foi feito nos passos 3 à 9. Para a parte 3, selecione uma voz de piano, ajustando o Limite de nota inferior em “C3” e o Limite de nota superior em “G8”. Além disso, ajuste o canal de recepção MIDI em 1, como você fez na parte 1. A voz de piano da parte 2 será reproduzida cada vez que você tocar as teclas superiores em C3 (Do3).

?NotaO No modo de Edição, será reproduzida a voz da parte selecionada.

?NotaO Para evitar situações em que as vozes de partes não utilizadas sejam reproduzidas inesperadamente, você deverá ajustar os canais de recepção MIDI de tais partes em “off” (desativado).

?NotaO Existem muitos outros parâmetros específicos de parte no modo de Edição de multis. Na página 55 você encontrará os detalhes.

11) Antes de sair do modo de Edição de multis, salve os ajustes realizados no multi. Você encontrará as instruções sobre o armazenamento de um multi na página 69.

Agora que você criou e armazenou um multi, você poderá recuperá-lo a qualquer momento no modo de reprodução de multis e reproduzir a voz de cordas com as teclas B2 (Si2) e inferiores, enquanto toca uma voz de piano nas teclas C3 (Do3) e superiores.

Sobreposição de duas vozes (partes)

A ilustração seguinte mostra um exemplo de combinação de duas vozes em uma sobreposição. Neste exemplo, se você selecionou uma voz de cordas para a parte 1 e uma voz de piano para a parte 2, reproduziremos ambas em uníssono.

Este multi poderá ser criado sensivelmente de modo que as partes 1 e 2 possam ficar superpostas totalmente no arranjo do teclado.

- Ajuste o parâmetro de Limite de nota inferior em “C-2” e o de Limite de nota superior em “G8”, para as duas partes.

?NotaO No modo de Edição, será reproduzida a voz da parte selecionada.

Armazenamento dos ajustes do S03 num dispositivo externo (trasvase de dados em bloco)

Com a função de trasvase em bloco, você poderá transmitir os ajustes do S03 em um dispositivo externo, como um computador e armazená-los. Este é um modo efetivo de dispor de uma cópia de segurança dos dados importantes. Você também poderá utilizar esta função para salvar dados importantes do S03 no começo de uma música, para que sejam reajustados automaticamente todos os dados originais ao reproduzir a música.

A seguir explicamos como fazer isto com as funções de gravação em tempo real do sequenciador XGworks lite instalado. Neste exemplo, a pista 1 é utilizada para gravar os dados de multis de usuário.

?Nota Obviamente, esta operação não se limita ao uso com XGworks lite; também funcionará com outros seqüenciadores. A informação específica e as instruções de funcionamento são encontradas no manual de uso (ou nas mensagens de ajuda) do sequenciador particular.

?Nota As operações de XGworks lite descritas podem diferir ligeiramente segundo seja a versão de XGworks lite utilizada e do computador particular.

?Nota Certifique-se de que o S03 esteja corretamente conectado ao computador (página 13). Consulte o manual em linha incluído com o XGworks lite a respeito dos ajustes.

Página 43

- 1 No modo multi, selecione o Multi do S03 que deseja transmitir.
- 2 Pressione o botão [JOB] para acionar o modo de Operações de multis.
- 3 No tipo de parâmetro "BlkDmp" (trasvase em bloco) (PAGE 5) do modo de Operações de multis, selecione o tipo de dados que vai transmitir. Neste momento, selecione "Crnt" (atual) para transmitir os dados de multi selecionados e prontamente pressione o botão [ENTER].
- 4 No XGworks lite especifique a pista 1 para gravar.

Selecione a pista de gravação

Pressione o botão Gravar para ativar a gravação em espera.
- 5 Depois de iniciar a gravação no XGworks lite pressione o botão [INC/YES] do S03 para transmitir os dados.

Pressione o botão de reprodução para ativar a gravação

Começa a transmissão em bloco
- 6 Quando houver terminado a transmissão de dados, suspenda a gravação em XGworks (lite). Certifique-se de a Ventana de lista para confirmar que os dados (indicados em hexadecimal) foram recebidos e gravados corretamente pelo XGworks (lite).

?Nota Se desejar informações sobre a gravação e o armazenamento consulte o manual em linha incluído com o XGworks lite.

Cada vez que reproduzir o arquivo de música com estes dados gravados, os ajustes de multi do S03 serão enviados como mensagens Exclusivo de sistema (página 99) desde o XGworks lite.

?Nota Para obter os melhores resultados, mantenha o tempo da reprodução no mesmo ajuste utilizado durante a gravação.

?Nota Quando designar a voz de usuário na parte de multi selecionada, grave a voz de usuário da mesma maneira. Selecione AllUS (todas as vozes de usuário) da tela BlkDmp (PAGE 3) do modo de Operações de vozes e prontamente transmita os dados em bloco seguindo o mesmo método que foi com o multi.

?Nota Se for necessário, também é possível gravar os dados de sistema (Utilidades e MIDI) do S03. Na tela BlkDmp do modo de Operações de multis ou de Operações de vozes, selecione "System".

?Nota

Para guardar todos os ajustes do S03, transmita os três tipos de dados indicados a seguir e grave/guarde-os no computador.

- * **ALL:** todos os multis (modo de operações de multis)
- * **AllUs:** todas as vozes de usuário (modo de operações de vozes)
- * **System:** Sistema (modo de operações de multis ou de operações de vozes)

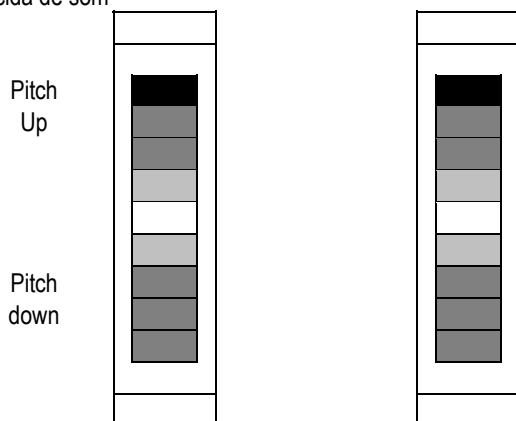
USO DOS CONTROLADORES

O S03 é equipado com botões de inflexão de som e de Modulação. Com a conexão de um pedal controlador ou um pedal comutador, também é possível controlar uma variedade de parâmetros (como mudança do som, mudança de números de programas, etc.) com o pé, permitindo-lhe ter as mãos livres para tocar o teclado.

Botão de inflexão de som

Esta função de controla o som. Mova o botão até em cima ou até em baixo para mudar o som até acima ou até abaixo. O efeito também pode ser inverso.

Subida de som
Descida de som

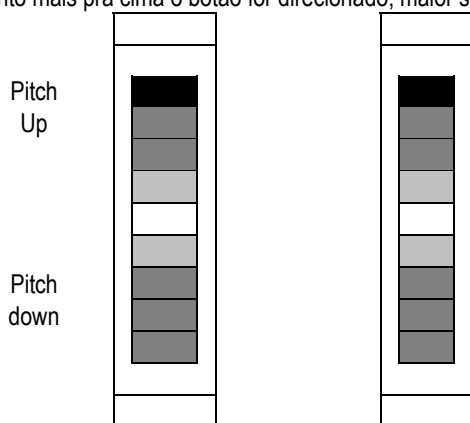


Botão de inflexão de som Botão de modulação

?NotaO O botão de inflexão de som poderá ser ajustado para cada voz (página 65).

Botão de modulação

Quanto mais pra cima o botão for direcionado, maior será a modulação aplicada ao som.



Botão de inflexão de som

Botão de modulação mais profundo

?NotaO Também é possível ajustar a profundidade de modulação. Além disso, o botão poderá designar diferentes parâmetros, como o volume e o panorâmico (página 91).

?NotaO O botão de modulação também poderá ser ajustado para controlar o som, a amplitude (volume), o timbre, ou o ajuste do filtro da voz. O botão de modulação poderá ser utilizado para controlar os seguintes parâmetros:

- Profundidade de controle de variação de MW
- Controle do filtro de MW
- Profundidade de modulação do som de MW
- Profundidade de modulação do filtro de MW
- Profundidade de modulação de amplitude de MW

Os controladores e o controle MIDI externo

É possível designar diversas funções de controle ao botão de modulação e ao Controlador designado (página 66). Além destas funções, os controladores já estão ajustados para controlar os ajustes de som, volume, timbre e de filtro. Quando se utiliza o controlador, não somente afeta ao gerador de sons interno do S03 mas também emite simultaneamente os dados MIDI correspondentes pelo terminal MIDI OUT.

Botão de modulação, controlador designado

?Nota: Quando o modo Multi está ativo, ele controla a parte para o ajuste de canal de transmissão do modo MIDI (PAGE 4) e o ajuste do canal de recepção da Edição de parte multi (PAGE 6) são os mesmos.

Pedal Controlador

Poderão ser designados uma série de parâmetros de controladores à um pedal controlador opcional (como o Yamaha FC7) conectado ao terminal FOOT CONTROLLER (página 10) do painel traseiro. Se você utilizar um pedal para controlar os parâmetros, as duas mãos ficarão livres para tocar o teclado (ou manipular outros controladores). Isto se torna muito útil para as atuações ao vivo.

?Nota: Se ajustar o AC1 ao mesmo número de controlador que o pedal controlador, você poderá utilizar o pedal controlador para controlar de modo contínuo os seguintes parâmetros para cada parte ou voz:

- Controle de filtro de AC1
- Profundidade de modulação do filtro de AC1
- Profundidade de modulação de amplitude de AC1
- Profundidade de variação de AC1

O número de controle de AC1 poderá ser ajustado nas seguintes páginas:
PAGE 19 Edição de parte de multi (durante o controle no modo de multis)
PAGE 7 Utilidades (durante o controle no modo de vozes)

Consulte a seção seguinte a respeito da informação referente ao ajuste de número de controle para o pedal controlador.

Uso do pedal controlador para controlar parâmetros

Em atuações diretas, é possível utilizar o pedal controlador no palco para ter as mãos livres e poder tocar o teclado e assim poder controlar diversas funções necessárias para as músicas ou a atuação.

No exemplo seguinte, será explicado como configurar o pedal controlador para que funcione (e substitua) igual ao botão de modulação.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acionar o modo de Utilidades.
- 2 Pressione os botões [?] e [?] para acionar a tela FCTt!No (número de controle de transmissão do pedal controlador) (PAGE 4).

?Nota: Selecione este parâmetro com o botão [?] quando visualizar a tela MWTCT!No.

- 3 Utilize os botões [INC/YES] para selecionar "01" (botão de modulação).

O pedal controlador já pode ser utilizado para que realize a mesma função que o botão de modulação.

?Nota: A respeito dos detalhes das mensagens de Números de controle e de Mudança de controle, consulte a Lista de dados anexa.

É possível designar um pedal comutador opcional Yamaha FC4 ou FC5, conectado ao terminal FOOT SWITCH do painel traseiro, à uma série de parâmetros. Ele foi desenhado para controles de tipo comutador (ativação e desativação), aumento ou diminuição de um número de Voz ou Multi, porém não poderá ser utilizado para o controle contínuo de parâmetros. O ajuste de fábrica é o de controle de sustenido (FSTxCtlNo = 64).

?Nota: Consulte a seguinte seção, onde se dá a informação sobre o ajuste do número de controle do pedal comutador. Os detalhes referentes aos Números de controle e de Mudança de controle poderão ser encontrados na lista de dados anexa.

Uso do pedal comutador para avançar através dos programas

Durante as atuações diretas, você poderá configurar o pedal comutador para mudar vozes ou multis com o pé, sem ter que utilizar as mãos no teclado. Por exemplo, se você organizar as vozes ou multis na memória de modo consecutivo (tal como os usará), você poderá avançar facilmente por eles um por um apertando o pedal durante a apresentação. Para que isto seja feito, siga estas instruções.

- ❶ Pressione o botão [UTILITY] para acionar o modo Utilidades.

- ❷ Utilize os botões [?] e [?] para acionar a tela FSTxCtlNo (número de controle de transmissão do pedal comutador) (PAGE 5)

- ❸ Utilize os botões [INC/DEC] para selecionar "96" (PCInc) (ou introduza o número 96 e pressione o botão [ENTER])
No modo de Voz / Multi, o pedal comutador já poderá ser utilizado para avançar pelos números de programas.

O procedimento seguinte mostra os princípios fundamentais da criação e edição de vozes.

Este é apenas um exemplo; você é livre para ajustar qualquer parâmetro como desejar. Na seção de referência deste manual serão encontrados detalhes sobre cada um dos parâmetros.

?Nota: Todos os ajustes de parâmetros são armazenados junto com a própria voz.

- ❶ No modo de Reprodução de vozes, selecione a voz que deseja editar.
- ❷ Acione o modo de Edição de vozes.
- ❸ **Ajuste os parâmetros comuns**
 - Ajuste os parâmetros comuns a todos os Elementos da voz (volume, timbre, som, etc.). Também é possível ajustar os parâmetros relacionados com os Controladores, Efeitos, etc.
- ❹ **Ajuste os parâmetros de elementos**
 - A partir das telas de OSC/MIX (Oscilador/Mixer), selecione as Ondas utilizadas pelos elementos da voz, além disso dos parâmetros de volume, panoramização, arranjo de nota e demais parâmetros básicos.
 - A partir das telas de PITCH (som), ajuste a afinação e demais parâmetros relacionados com o som utilizados pelos Elementos. Também ajuste os parâmetros do PEG (gerador de envolvente do som), se for necessário.
 - A partir das telas de FILTER (filtro), ajuste os parâmetros do filtro utilizado pelos elementos. Ajuste também, se for necessário, os parâmetros do FEG (gerador de envolvente do filtro).
 - A partir das telas de AMP (amplitude), ajuste o volume e outros parâmetros relacionados com o nível de saída utilizados pelos elementos. Ajuste também, se for necessário, os parâmetros do AEG (gerador de envolvente de amplitude)

asdfsdf

 - A partir das telas de LFO (oscilador de frequências graves) ajuste os parâmetros relacionados com a modulação utilizados pelos elementos.
- ❺ Armazene (salve) a voz editada.

1) Seleção de uma voz para edição

Acione o modo de Reprodução de vozes pressionando o botão [VOICE].

Selecione o Número de voz da voz que deseja editar (página 34).

?Nota: Quando você criar uma voz editando uma voz existente, será mais útil selecionar uma voz com um som relativamente similar a que vai ser criado. Assim você evitará ter que efetuar grandes mudanças e muitas edições de parâmetros que lhe permitirá criar uma voz rápida e sensivelmente. Se for criar uma voz partindo do zero, utilize a função Inicializar (no modo de Operações de voz) para iniciar uma voz da memória interna de usuário. Você encontrará os detalhes nas páginas 87 e 88.

2) Acesso ao modo de edição de vozes

Toda a criação e edição das vozes será feita no modo de Edição de vozes.

Para acionar o modo de Edição de vozes, pressione o botão [EDIT] no modo de Reprodução de vozes.

Edição comum e edição de elementos individuais

As vozes estão compostas de até quatro elementos (página 26). Utilize a Edição comum para editar os ajustes comuns aos quatro elementos. O modo de Edição de vozes podem ser divididos em telas para a Edição comum e telas para a edição de cada elemento. No modo de Edição de vozes pressione simultaneamente os botões [+] e [-] para percorrer por entre as telas de Edição comum e as telas de edição de cada elemento.

Telas de Edição comum

Telas de Edição de elementos

Ativação e desativação de elementos

No modo de edição de vozes, um elemento pode ser ativado ou desativado temporariamente pressionando o botão [MUTE]. O indicador de elemento silencioso piscará. Isto permite a você silenciar outros elementos da voz para que você possa ouvir as mudanças dos elementos que esteja editando.

Mudança de telas e introdução de ajustes

Depois de selecionar um tela de Edição comum ou uma tela de edição de um elemento (1 à 4), pressione os botões [] e [] para mudar para outras telas.

O S03 dispõe de uma ampla variedade de parâmetros. Quando mudar as páginas de tela, uma marca de flecha situada no lado direito da tela, apontará para a tabela de parâmetros no painel, indicando o tipo de parâmetro e o aspecto do instrumento a que está relacionado.

Use os botões [INC/YES] e [DEC/NO] para ajustar o valor de cada parâmetro.

Alguns parâmetros possuem múltiplas “páginas”, indicado por uma marca de flecha especial (“ ”) na parte superior direita da tela LCD. Utilize os botões [?] e [?] para selecionar estas páginas.

Página 49

3) Ajuste os parâmetros comuns

Cada voz consta de até quatro elementos. Abaixo se explica os parâmetros comuns a todos os elementos.

- **GENERAL (geral comum)**

Nas páginas de 1 à 4 (PAGES 1-4) é possível ajustar o Nome da voz, os parâmetros de saída e demais parâmetros gerais.

- **CONTROLLER (controlador comum)**

Nas páginas de 5 à 10 (PAGES 5-10) poderão ser designadas e ajustadas as diversas funções dos controladores do painel frontal (como os botões de modulação e de inflexão de som) e os controladores que são conectados ao painel traseiro. Por exemplo, você poderá designar

parâmetros ao botão de modulação para poder mudar o som da voz em tempo real. Consulte a página 45 para encontrar detalhes com respeito aos diferentes usos dos controladores.

- **EFFECT (efeito comum)**

Nas páginas de 11 à 17 (PAGES 11-17) você poderá ajustar os parâmetros de Efeito da voz. Existem Efeitos de sistema (reverberação e chorus) e Efeitos de variação.

4) Ajuste os parâmetros dos elementos

- **OSC/MIX (oscilador / mixagem)**

Nas páginas de 1 à 6 (PAGES 1-6) você poderá ajustar os diversos parâmetros que controlam as formas de ondas sobre as que se baseiam a voz, Você poderá selecionar a Onda utilizada para o Elemento, o volume e o arranjo de nota de cada Elemento, etc.

Element Sw (interruptor de elemento)

Determina se cada elemento será tocado ou não.

Wave Selection (seleção de onda)

Seleciona a onda de cada elemento

Level (nível)

Pan

Ajusta o volume (nível de saída) e a posição panorâmica estéreo de cada elemento.

NtLmt-H (limite de nota inferior ou superior)

VelLmt-L/H (limite de velocidade de pulsação inferior ou superior)

Ajuste o arranjo de nota de cada elemento (o arranjo de notas do teclado em que o elemento será tocado) e a resposta de velocidade de pulsação (o arranjo de velocidade de pulsação de nota em que o elemento será tocado). É possível designar ajustes diferentes para cada elemento. Com estes parâmetros, você poderá sobrepor elementos e controlar sua saída. Por exemplo, você poderá ajustar um elemento para que seja tocado na margem superior do teclado e outro elemento para que seja tocado na margem inferior do teclado. Desta forma, incluso dentro da mesma voz, é possível dispor de dois sons diferentes para zonas distintas do teclado, ou poderá ser feita a sobreposição dos elementos de modo que os sons fiquem sobrepostos num arranjo estabelecido. Neste caso, é possível ajustar cada elemento para que responda à arranjos de velocidades de pulsação distintas, de modo que um elemento responda a velocidades de pulsação de nota inferiores considerando que outro elemento seja tocado para as velocidades de pulsação de nota superiores.

- **TIMBRE**

Nas páginas de 7 à 12 (PAGES 7-12) poderão ser ajustados os parâmetros de som básicos para cada elemento. É possível desafinar os elementos, aplicar graduação de som, etc. Além disso, ajustando o PEG (gerador de envolvente do som) é possível controlar as mudanças de som no tempo.

PEG (Gerador de Envolvente do Som)

Com o PEG você poderá controlar a transição de timbre desde o momento em que se pressiona uma nota do teclado até o ponto em que é liberada. Isto é muito útil para criar mudanças de timbre automáticos. Além disso, poderão ser ajustados parâmetros de PEG diferentes para cada elemento.

Na ilustração, as letras a-d indicam os ajustes de velocidade respectivos (R) para o Ataque-Abandono. Considerando que maior seja o valor de cada Velocidade, mais rápido passará o som ao seguinte ajuste de nível, em outras palavras, o tempo que leva o som para mudar (entre os ajustes de nível) será mais curto.

?Nota: Na página 75, você encontrará mais detalhes referente aos parâmetros de PEG.

|

FILTRO

Nas páginas de 13 à 22 (PAGES 13-22) é possível utilizar o filtro para mudar as características de som de cada elemento, ajustando os sons adicionais (sons harmônicos) incluídos na forma de onda do elemento. O S03 emprega um LPF (filtro de passo baixo). Somente as frequências situadas abaixo deste ponto serão admitidas. Também é possível ajustar o gerador de envolvente de filtro (FEG) para a variação de tempo no funcionamento do filtro, que resulta numa mudança dinâmica das características de som. A seguir está a ilustração do funcionamento do FEG.

FEG (gerador de envolvente de filtro)

Com o FEG é possível controlar a transição de som a partir do momento em que se pressiona uma nota do teclado até o ponto em que a mesma é liberada. Quando você pressiona uma nota do teclado, a frequência de corte mudará de acordo com estes ajustes de envolvente. Isto é muito útil para criar efeitos de wah-wah automáticos. Além disso, parâmetros de FEG diferentes para cada elemento poderão ser ajustados.

Na ilustração as letras a-d indicam os ajustes de velocidade respectivo (R) para o Ataque-Abandono. Quanto maior seja o valor de cada Velocidade, mais rápido passará o filtro ao seguinte nível ajustado, em outras palavras, o tempo que demora para o filtro mudar (entre os ajustes de nível) será mais curto.

?Nota: Na página 79, você encontrará mais detalhes sobre os parâmetros de FEG.

AMP (amplitude)

Nas páginas de 23 à 31 (PAGES 23-31) você poderá ajustar o volume de cada elemento depois de ter aplicado os parâmetros de OSC (oscilador), de PITCH (timbre) e de FILTER (filtro), assim como o volume geral final do sinal enviado às saídas.

O sinal de cada elemento é enviado com o volume especificado à seguinte seção de Efeitos.

Além disso, ajustando o FEG (gerador de envolvente de amplitude) você poderá controlar as mudanças de volume no tempo.

Nota: O volume final de todos os elementos é ajustado com o parâmetro Total Vol (volume total), PAGE 2 de Edição comum

AEG (gerador de envolvente de amplitude)

Com o AEG é possível controlar a transição de volume a partir do momento em que se pressiona uma nota do teclado até o ponto em que a mesma é liberada. Quando você pressiona uma nota do teclado, o volume mudará de acordo com estes ajustes de envolvente. Isto é muito útil para criar efeitos de wah-wah automáticos. Além disso, parâmetros de AEG diferentes para cada elemento poderão ser ajustados.

Na ilustração as letras a - d indicam os ajustes de velocidade respectivo (R) para o Ataque-Abandono. Quanto maior seja o valor de cada Velocidade, mais rápido passará o volume ao seguinte nível ajustado, em outras palavras, o tempo que demora para o volume mudar (entre os ajustes de nível) será mais curto.

?Nota: Na página 80, você encontrará mais detalhes sobre os parâmetros de FEG.

Página 52

Sobre a velocidade e tempo do EG (modo de Vozes)

O EG (gerador de envolvente) processa e altera o nível de saída do gerador de sons a partir do momento em que se pressiona uma tecla até que o som decaia, chegando ao silêncio. O nível (Y na ilustração seguinte) terá um aspecto diferente do som, segundo seja o EG utilizado. Para o PEG, o nível corresponde ao timbre. Para o FEG, corresponde a freqüência de corte. Para o AEG, corresponde ao volume.

O comportamento do EG no tempo é controlado pelos parâmetros de velocidade (R). A velocidade refere-se, neste caso, ao tempo que demora em passar de um nível ao nível seguinte (por exemplo, ao nível inicial ao nível de ataque).

A ilustração seguinte mostra como o som é afetado pelos diferentes ajustes de Velocidade. Para aumentar o tempo entre as mudanças de nível e que fique mais extenso, ajuste a Velocidade (R) à um valor pequeno.

LFO (oscilador de freqüências graves)

Nas páginas de 32 à 35 (PAGES 32-35) você poderá editar o LFO que (como seu nome sugere) produz formas de ondas de uma freqüência grave. Estas formas de ondas podem ser utilizadas para variar o timbre, o filtro ou a amplitude de cada elemento e criar efeitos como o vibrato, wah-wah e tremolo. Não obstante, os parâmetros reais do LFO disponíveis serão diferentes segundo seja o tipo de elemento.

O LFO poderá produzir uma ampla variedade de efeitos, de diversas maneiras. Modulando o timbre em uma quantidade ajustável, é criado o vibrato. Modulando o filtro num arranjo ajustável de freqüências é criado o wah-wah e os efeitos de barrido de filtro dinâmico. Modulando o volume (ou "amplitude") do som numa profundidade ajustável é criado o tremolo.

5 Armazenamento das vozes editadas

Na memória de usuário interna poderá ser guardada até 128 Vozes Normais novas e/ou editadas e 2 Vozes de Bateria novas e/ou editadas.

Quando armazenar uma voz, todos os dados existentes no local de armazenamento se perde. Deve haver sempre uma cópia de segurança dos dados importantes no computador ou em outro meio de armazenamento.

?Nota: Na página 89, veja sobre o armazenamento de vozes.

EFEITOS

Nos estágios finais da programação, você poderá ajustar os parâmetros de efeitos para mudar mais a característica do som. Em geral, os Efeitos de Sistema aplicam-se ao som geral, seja uma voz ou seja um multi. Os Efeitos de Inserção, por outro lado, poderão ser aplicados de modo individual a cada voz. O S03 dispõe de duas seções de Efeitos de Sistema (Reverberação e Chorus), dispõe também de uma seção de Efeitos de Variação (pode ser visto mais adiante).

Poderão ser realizadas diferentes ajustes por voz (no modo de Vozes) e por Multi (no modo de Multis), ao que a conexão entre as seções de Efeitos será distinta em cada caso.

Seção de reverberação

Esta seção inclui uma seleção de 11 efeitos de reverberação diferentes, incluindo simulações realistas da reverberação natural que é produzido em diversas salas e habitações. No modo de Multis, os ajustes de Reverberação aplicam-se em multi em seu conjunto.

No modo de Vozes, o parâmetro de Envio de Reverberação poderá ser ajustado para cada voz.

Seção de chorus

Esta seção inclui uma seleção de 11 efeitos de chorus, incluindo um flanger e outros efeitos. A maior parte destes efeitos são ideais para dar corpo ao som. No modo de Multis, os ajustes de Chorus aplicam-se ao multi em seu conjunto. No modo de Vozes, o parâmetro de Envio de Chorus poderá ser ajustado para cada voz.

Efeitos de variação

A seção de variação dispõe de um total 42 tipos de efeitos diferentes. Estes efeitos vão desde efeitos convencionais com a Reverberação, para embelezar o som, até efeitos chocantes como a Distorção, para mudar ativamente o som, ou para criar novos sons.

NOTA: Você encontrará os detalhes sobre cada tipo de efeito na Lista de tipos de efeitos da Lista de dados anexa.

Efeitos de sistema e de inserção

A seção de efeitos do S03 pode ser denominado como efeitos de sistema ou efeitos de inserção. A reverberação e o chorus são sempre efeitos de sistema, o que significa que podem ser aplicados em uma ou todas as partes. O efeito de variação também pode ser um efeito de sistema, ou pode ser determinado como efeito de inserção, o que queira decidir que pode se dedicar exclusivamente à uma parte específica.

Em geral, os efeitos de sistema e de inserção do S03 funcionam da mesma maneira que uma mesa de mixagem, como está ilustrado no diagrama na página seguinte. Por exemplo, os efeitos de sistema poderá ser aplicado a instrumentos (partes) conectados a diversos canais da mesa de mixagem; a quantidade de cada efeito de sistema está determinada pelos controles de nível de “envio” de canal e de “retorno” de sistema. Um efeito de inserção poderá ser conectado (“inserir-se”) no passo do sinal de um canal específico para processar unicamente o som do instrumento dado (Voz / Parte).

No modo de Vozes do S03, o efeito de inserção (variação) poderá ser aplicado à uma voz, enquanto que no modo de Multis somente poderá ser aplicado à uma única parte.

As configurações de efeitos de sistema e de inserção poderão ser controlados ao detalhe nos dados de música XG (indicados pela marca XG) quando o S03 se encontrar no modo de Reprodução de multis.

Efeitos do modo de vozes

No modo de Vozes é possível ajustar o parâmetro de Envio de Efeito das seções de Reverberação e Chorus e armazená-lo junto com a voz.

Para o Efeito de variação, você pode ajustar o tipo de efeito e diversos parâmetros de efeito, assim como o ajuste de ativação / desativação do efeito. Os sinais processados pelo bloqueio (block) de variação são mixadas e enviadas às seções de Reverberação e Chorus.

NOTA: As vozes de bateria do modo de Vozes não possuem nenhum efeito de variação.

Efeitos no modo de multis

Neste modo é possível ajustar o tipo de efeito desejado para cada seção de efeitos, além dos valores dos parâmetros de cada Multi. Se utilizar a variação como efeito de Inserção, é possível aplicar o efeito somente à uma das partes (veja a ilustração seguinte).

Como está indicado na ilustração a seguir, a seção de reverberação e de chorus funcionam como efeitos de sistema, que processa todas as partes de acordo com o ajuste de Envio de efeito da parte e o ajuste de retorno do efeito geral já enviado, igual ao que se ocorre com uma mesa de mixagem. Quando se utiliza a variação como efeito de inserção, a conexão do sinal é em série e o efeito se aplica somente a parte selecionada, igual quando se conecta um efeito externo num canal de instrumentos individual.

Voz

* Segundo seja o tipo de efeito selecionado, o parâmetro Dry/Wet (com ou sem efeito) poderá não estar disponível. Você poderá encontrar os detalhes na lista de parâmetros de efeitos na lista de dados anexa.

Multi

* Segundo seja o tipo de efeito selecionado, o parâmetro Dry/Wet (com ou sem efeito) poderá não estar disponível. Você poderá encontrar os detalhes na lista de parâmetros de efeitos na lista de dados anexa.

* O valor de fábrica de Dry Level (Nível sem efeito) é de 127. Isto não poderá ser ajustado a partir do painel do S03; no entanto, você poderá ajustá-lo transmitindo as mensagens correspondentes MIDI a partir de um aparelho externo.

Edição de Multi

Neste modo é possível ajustar os parâmetros de Edição de multis. Estes podem ser divididos somente em parâmetros de comum, que são aplicados em todas as partes e parâmetros de parte específica.

?Nota: Você deverá selecionar o multi antes de acionar o modo de multis (página 37). Poderão ser ajustados armazenados todos os parâmetros de cada multi.

?Nota: Você encontrará os detalhes sobre o uso do modo de multis na página 37.

?Nota: Consulte a página 28 para verificar a maneira de acionar o modo de Edição de multis.

O indicador E

Se você alterar qualquer um dos parâmetros no modo de edição de multis, irá aparecer o indicador E (edição) na coluna PAGE da tela depois de sair do modo de edição de multis. Isto lhe proporciona uma rápida indicação do multi que foi modificado mas que não foi armazenado.

A função comparar

Utilize esta função para ouvir a diferença entre o multi com os ajustes editados e o mesmo multi antes de ser editado.

❶ Pressione o botão [COMPARE (EDIT)] no modo de edição de multis. O indicador EDIT piscará e os ajustes do multi anterior serão restabelecidos temporariamente para que possam ser comparados.

?Nota: Enquanto a função Comparar está ativa, os botões DEC/NO e INC/YES não poderão ser utilizados para a edição.

❷ Pressione o botão [EDIT] outra vez para desativar a função Comparar e restabelecer os ajustes recém editados.

Ativação / desativação das partes

No modo de edição de multis você poderá ativar/desativar uma parte pressionando o botão [MUTE]. O indicador de parte silenciada piscará. Isto lhe permite silenciar outras partes do multi para que você possa ouvir as mudanças da parte que está editando.

--

Armazenamento de multis

Os ajustes editados do multi atual serão perdidos ao selecionar outro multi ou outro modo. Para evitar a perda de dados importantes você deverá utilizar o Armazenamento de multis para guardar o multi editado. Os detalhes sobre este procedimento você os encontrará na página 69.

?Nota: Quando criar um novo multi partindo de zero poderá ser útil, antes da edição, borrar os ajustes do multi atual com a função Inicializar multi do modo de Operações de multis (página 67 e 68)

Edição comum e edição de partes individuais

Um multi poderá conter até 16 Partes de vozes (página 24). Aos parâmetros comuns a todas as partes denominamos de uma Edição comum. O modo de multis pode se dividir em telas de Edição comum e telas para a edição de cada parte. No modo de Edição de multis pressione simultaneamente os botões [+] e [-] para selecionar as telas de Edição comum.

Página 55

Comum (ajuste para todas as partes)

Separadamente explicamos o modo de editar os ajustes comuns para todas as partes de um multi. Existem dois tipos disponíveis, cada um que consta de múltiplas páginas.

?Nota: Verifique a Tabela de Funções (página 20) ou a Tabela de parâmetros (página 22).

Geral de comum (PÁGINAS 1 à 3) Efeito de comum (PÁGINAS 4 à 21)

1. Name (nome)

É possível ajustar um Nome de multi que conste de até 8 caracteres. Também é possível selecionar o Nome de categoria à esquerda do Nome do multi.

?Nota: Verifique que o método para ajustar o Nome do multi é o mesmo que para o Nome de voz (página 71).

2. Total Vol (volume total)

Ajusta o volume geral do multi.

Ajustes: 0 - 127.

3. Transposição

Determina o ajuste de transposição geral das partes em unidades de semitons. Não afeta a informação transmitida pelo MIDI.

Ajustes: -24 (-2 oitavas) - +24 (+2 oitavas)

?Nota: Este parâmetro não tem nenhum efeito para as partes ajustadas no modo de bateria (página 61)

4. RevEF (tipo de efeito de reverberação)

Aqui você deve selecionar o tipo de efeito de reverberação para prontamente ajustar os parâmetros de efeito nas páginas (PÁGINAS) seguintes.

Ajustes: Você encontrará os detalhes na lista de tipos de efeitos que está na lista de dados anexa.

5. Parâmetros de reverberação

Para ajustar os diversos parâmetros do efeito de reverberação.

Ajustes: O número de parâmetros e o conteúdo da tela variará segundo o tipo de efeito selecionado. Os detalhes podem ser vistos na lista de Tipo de efeitos / Parâmetros na lista de dados anexa.

6. Rev Return (retorno de reverberação)

Ajusta o nível de retorno do efeito de reverberação.

Ajustes: 0-127

Página 57

7. Reverb Pan (panorâmico de reverberação)

Ajusta a posição do panorâmico estéreo do efeito de reverberação.

Ajustes: L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

?Nota: Também é possível introduzir os seguintes ajustes com o teclado numérico

1-63: L63-L01

64: C (centro)

65-127: R01 - R63

8. ChoEF (tipo de efeito de chorus)

Aqui você deve selecionar o tipo de efeito de chorus e prontamente ajustar os parâmetros de efeito nas páginas (PAGES) seguintes.

Ajustes: Você encontrará os detalhes na lista de tipos de efeitos que aparece na lista de dados anexa.

9. Parâmetros de chorus

Para ajustar os diversos parâmetros do efeito de chorus.

Ajustes: O número de parâmetros e o conteúdo da tela variará segundo o tipo de efeito selecionado. Os detalhes poderão ser vistos na lista de Tipo de efeitos/ parâmetros da lista de dados anexa.

10. Cho Return (retorno de chorus)

Ajusta o nível de retorno do efeito de chorus.

Ajustes: 0 -127

11. Chorus Pan (panorâmico de chorus)

Ajusta a posição do panorâmico estéreo do efeito de chorus.

Ajustes: L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

?Nota: Também é possível introduzir os seguintes ajustes com o teclado numérico

1-63: L63-L01

64: C (centro)

12. SndCho - Rev (enviar chorus à reverberação)

Ajusta o nível de envio do sinal enviado a partir do efeito de chorus até o efeito de reverberação.

Ajustes: 0-127

13. VarEF (tipo de efeito de variação)

Aqui você deve selecionar o tipo de efeito de variação e prontamente ajustar os parâmetros de efeitos nas páginas (PÁGINAS) seguintes.

Ajustes: Você encontrará os detalhes na lista de tipos de efeitos que aparece na lista de dados anexa.

14. Parâmetros de variação

Para ajustar os diversos parâmetros do efeito de variação.

Ajustes: O número de parâmetros e o conteúdo da tela variará segundo o tipo de efeito selecionado. Os detalhes poderão ser vistos na lista de Tipo de efeitos/ parâmetros da lista de dados anexa.

Página 58

15. VarConnect (conexão de variação)

Determina como se utilizará o efeito de variação na cadeia de processamento do sinal; como efeito de inserção ou como efeito de sistema.

Ajustes: INS (inserção), SYS (sistema)

?Nota: funcionamento do efeito de variação mudará segundo seja este ajuste, igual ao que ocorre nas mudanças de tipos de parâmetros.

?Nota: Você encontrará mais detalhes referente os efeitos de sistema e de inserção na página 53.

16. Var Return (retorno de variação)

Ajusta o nível de retorno do efeito de chorus.

Ajustes: 0 -127

?Nota: Somente se pode ajustar quando a Conexão de variação for ajustada em "SYS". Quando a conexão de variação é ajustada em "INS", na tela aparecerá "***" e o ajuste não poderá ser mudado.

17. Var Pan (panorâmico de variação)

Ajusta a posição do panorâmico estéreo do efeito de variação.

Ajustes: L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

?Nota: Também é possível introduzir os seguintes ajustes com o teclado numérico

1-63: L63-L01

64: C (centro)

65-127: R01 - R63

?Nota: Somente se pode ajustar quando a Conexão de variação for ajustada em "SYS". Quando a conexão de variação é ajustada em "INS", na tela aparecerá "***" e o ajuste não poderá ser mudado.

18. SndVar - Rev (enviar variação à reverberação)

Ajusta o nível de envio do sinal enviado a partir do efeito de variação até o efeito de reverberação.

Ajustes: 0-127

?Nota: Somente se pode ajustar quando a Conexão de variação for ajustada em "SYS". Quando a conexão de variação é ajustada em "INS", na tela aparecerá "***" e o ajuste não poderá ser mudado.

19. SndVar - Cho (enviar variação ao chorus)

Ajusta o nível de envio do sinal enviado a partir do efeito de variação até o efeito de chorus

Ajustes: 0-127

?Nota: Somente se pode ajustar quando a Conexão de variação for ajustada em "SYS". Quando a conexão de variação é ajustada em "INS", na tela aparecerá "***" e o ajuste não poderá ser mudado.

20. MW VarCtl (profundidade de controle do efeito de variação MW)

Determina o grau de controle do botão de modulação (MW) sobre o efeito de variação.

Ajustes: -64 - +63

?Nota: Somente se pode ajustar quando a Conexão de variação for ajustada em "SYS". Quando a conexão de variação é ajustada em "INS", na tela aparecerá "***" e o ajuste não poderá ser mudado.

?Nota: O parâmetro particular que pode ser controlado com o botão de modulação é fixo para cada um dos efeitos de variação. Veja a lista de dados anexa, onde você encontrará os detalhes.

Página 59

21. AC1 VarCtl (profundidade de controle do efeito de variação AC1)

Determina o grau de controle do Controlador designado 1 (AC1) sobre o efeito de variação.

Ajustes: -64 - +63

?Nota: Somente se pode ajustar quando a Conexão de variação for ajustada em "SYS". Quando a conexão de variação é ajustada em "INS", na tela aparecerá "***" e o ajuste não poderá ser mudado.

?Nota: O parâmetro particular que pode ser controlado com o controlador designado 1 é fixo para cada um dos efeitos de variação. Veja a lista de dados anexa, onde você encontrará os detalhes.

?Nota: Se desejar a informação referente ao AC1, consulte AC1 CC No (páginas 66 e 92) dos modos de multi e de utilidades.

Parte (ajustes para cada parte)

O que segue é uma explicação dos parâmetros de parte utilizados para editar cada multi.

?Nota: Veja a tabela de funções (página 20) ou a tabela de parâmetros (página 22).

Seleção de vozes

(PAGE 1) (página 1)

Mixagem de partes

(PAGES 2 à 5) (páginas 2 à 5)

Geral de partes

(PAGES 6 A 9) (páginas 6 à 9)

Som de partes

(PAGES 10 A 14) (páginas 10 à 14)

Controlador de partes

(PAGES 15 A 21) (páginas 15 à 21)

Efeito de partes

(PAGES 22 A 24) (páginas 22 à 24)

1. Seleção de voz

É possível designar uma voz para cada parte. Utilize os botões [+] e [-] para selecionar a parte e prontamente selecione a sua voz. A tela mudará do modo seguinte segundo a memória selecionada.

?Nota: Especifique a memória de vozes particular com o botão de memória correspondente: PRESET, USER ou GM/XG.

?Nota: Para selecionar uma voz de bateria, mantenha o botão [DRUM] pressionado e pressione o botão de memória correspondente: [USER] ou [GM/XG].

?Nota: A voz que pode ser ajustada seguindo o mesmo método que o de busca por categoria (página 35).

?Nota: A respeito dos detalhes sobre as categorias, veja a Lista de categorias da página 71. Na página 35 você encontrará os detalhes sobre a Busca por Categoria.

- **PRESET (pré-definido)**

Ajustes: PR001 - PR128

Página 60

- **USER (Usuário)**

Ajustes: US001 - US128, USDR01 - USDR02

- **GM/XG**

Utilize os botões [(?)] e [(?)] para percorrer por entre os diferentes bancos e selecionar os números de programas.

Ajustes:

Seleção de Bancos: BK*** (veja a lista de vozes XG e a lista de baterias XG da lista de dados anexa).

Número de programa: XG0001 - XG128 (o número real de programas disponíveis difere segundo o banco selecionado. Veja a lista de vozes XG e a lista de bateria XG da lista de dados anexa).

2. Volume

Ajusta o nível de saída da parte.

Ajustes: 0-127

3. Pan

Ajusta a posição de Pan estéreo da parte.

Ajustes: Rnd (aleatório: a posição de Pan se move aleatoriamente cada vez que se pressiona uma tecla), L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

NOTA: Você poderá introduzir os seguintes ajustes a partir do teclado numérico

0: Rnd

1-63: L63 - L01

64: C (centro)

65 - 127: R01 - R63

4-1. NtLmt-L (limite de nota inferior)

4-2. NtLmt-H (limite de nota superior)

Ajusta as notas extremas inferior e superior do arranjo do teclado para cada parte. A parte soará somente para as notas reproduzidas em seu arranjo específico.

Ajustes: C-2 - G8

NOTA: As notas extremas inferior e superior do arranjo são ajustadas pressionando as notas no teclado enquanto mantém-se pressionado o botão [ENTER].

NOTA: Se desejar maiores informações e alguns exemplos, consulte a página 41.

5-1. VelLmt-L (limite de velocidade de pulsação inferior)

5-2. VelLmt-H (limite de velocidade de pulsação superior)

Ajusta os valores mínimo e máximo do arranjo de velocidade de pulsação que vai responder cada parte. A parte soará somente para as notas reproduzidas em seu arranjo de velocidade de pulsação específico.

Ajustes: 1-127

Página 61

6. Rcv Ch (canal de recepção MIDI)

Ajusta o canal de recepção MIDI para cada parte. A parte recebe as mensagens MIDI segundo o canal ajustado aqui. Selecione "off" (desativado) para as partes quando desejar que não respondam em MIDI.

Ajustes: 1-16, off

NOTA: Se desejar mais informações sobre o ajuste do canal de recepção MIDI do modo de vozes, consulte a página 94.

7-1. NoteShift (mudança de nota)

7-2. Detune (desafinação)

Estes parâmetros determinam o som de cada parte.

■ NoteShift

Ajusta a extensão da mudança (em semitons) da nota.

Ajustes: -24 - 0 - +24

■ Detune

Determina o ajuste de afinação exata do som. Utilize esta função para criar bons efeitos de desafinação ajustando cada parte em um valor ligeiramente distinto.

Ajustes: -12,8 (Hz) - 0 - 12,7 (Hz)

NOTA: Ignore a vírgula decimal ao introduzir os valores com o teclado numérico. Por exemplo, para introduzir o valor "-1,5", você deverá pressionar os botões seguintes por ordem: "-", "1" e logo o "5".

8. Mono/Poly (monofônico / polifônico)

Seleciona a reprodução monofônica ou polifônica. Selecione se cada parte será reproduzida monofonicamente (somente notas individuais) ou polifonicamente (múltiplas notas simultaneamente).

Ajustes: mono, poly

NOTA: Quando o modo de parte é ajustado em “drum” (bateria), na tela será visualizado “ *** “ e o parâmetro não poderá ser ajustado.

9. Modo de parte

Determina se a parte utilizará vozes normais ou vozes de bateria

Ajustes:

Norm (vozes normais)

Com este ajuste, poderão ser designadas vozes normais na parte.

Drum (vozes de bateria)

Com este ajuste, poderão ser designadas vozes de bateria na parte.

DrumS1/2 (configuração de bateria 1/2)

É utilizado para reproduzir dados de música comercialmente disponíveis (muda automaticamente)

NOTA: A parte com um ajuste que não seja “norm” denomina-se parte de bateria.

NOTA: Se foi editado um kit de bateria no modo de edição de vozes de bateria e se você deseja utilizar o kit, ajuste-o em “drum”.

NOTA: Quando houver recebido uma mensagem de Sistema XG On (ativado) a partir de um sequenciador externo, o ajuste será realizado automaticamente em “drumS1”. Para poder usar os ajustes realizados em Edição de vozes de bateria, grave a mensagem correspondente nos dados de música (Modo de parte ajustado à bateria) . Verifique a seção de formato MIDI da lista de dados anexa.

F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn = número de parte) (hexadecimal)

Página 62

10-1. VelSnsDpt (profundidade de sensibilidade de velocidade de pulsação)

10-2. VelSnsOfs (compensação de sensibilidade de velocidade de pulsação)

Ajusta a sensibilidade de velocidade de pulsação e a compensação de velocidade de pulsação para cada parte.

Ajustes: 0 - 127

■ **VelSnsDpt**

Como está indicado na ilustração seguinte, um ajuste alto produzirá mudanças de velocidade de pulsação grandes ao tocar o teclado.

Mudança da curva de velocidade de pulsação de acordo com VelDepth (profundidade de pulsação)

(com a compensação ajustada em 64)

■ **VelSnsOfs**

Como está indicado na ilustração seguinte, a velocidade de pulsação aumentará na quantidade determinada.

Mudança da curva de velocidade de pulsação de acordo com VelDepth (profundidade de pulsação)

(com a compensação ajustada em 64).

Página 63

11-1. Corte

11-2. Ressonância

É possível ajustar os parâmetros de filtro para mudar as características de som de cada parte.

O filtro é a seção do gerador de sons que muda as qualidades de som de uma voz ao deixar passar somente um arranjo de frequências limitado e cortar os sinais que se encontrem fora deste arranjo.

O S03 usa um LPF (filtro de passa baixo)

Arranjo: -64 - +63

■ Corte

Ajusta a frequência de corte do filtro de passa baixo. Somente se forem permitidas as frequências situadas abaixo deste ponto

■ Ressonância

Ajusta a quantidade de ressonância (reforço de harmônicos) aplicada ao sinal situado ao redor da frequência de corte. Isto é muito útil para dar mais características ao som.

12-1. Attack Tm (tempo de ataque)

12-2. Decay Tm (tempo de caída)

12-3. Releas Tm (tempo de abandono)

Determina os parâmetros do EG (gerador de envolvente) para cada parte. Existem três parâmetros que controlam a transição de som e o nível de saída a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma é liberada, ou o ponto em que o nível cai a zero.

NOTA: Estes parâmetros afetam tanto o AEG como o FEG.

Ajustes: -64 - +63

■ Attack Tm

Determina o tempo de transição do momento em que se pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o nível da voz alcança seu ponto máximo. Os valores positivos aumentam o tempo de transição e os negativos o diminuem.

■ Decay Tm

Determina o tempo de transição do momento em que o nível da voz alcança o seu ponto máximo até o momento em que se mantém nivelada. Os valores positivos aumentam o tempo de transição e os negativos o diminuem.

■ Releas Tm

Determina o tempo de transição do momento em que a tecla é liberada até o momento em que o nível de som cae a zero. Os valores positivos aumentam o tempo de transição e os negativos o diminuem.

13-1. PEGIntL (nível inicial do PEG)

13-2. PEGAtkTm (tempo de ataque do PEG)

13-3. PEGReIL (nível de abandono do PEG)

13-4. PEGReITm (tempo de abandono do PEG)

É possível ajustar os parâmetros do PEG (gerador de envolvente do som) para cada parte. Existem quatro parâmetros que controlam a mudança de som desde o momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que é liberada, ou o ponto em que o nível cai a zero.

Figura 1

Ajustes: -64 - +63

■ **PEGIntL**

Determina o som inicial, ou o som que é tocado no momento em que se pressiona uma tecla.

■ **PEGAtkTm**

Determina o tempo que transcorre depois de pressionar a tecla para que o som volte ao normal (ou original), a partir do som ajustado no Nível Inicial do PEG (parâmetro anterior).

■ **PEGReITm**

Determina o som final alcançado após liberar a tecla.

■ **PEGReITm**

Determina o tempo que transcorre até que o som alcance o ajuste realizado em Nível de Abandono do PEG (parâmetro anterior), a partir do momento em que a tecla é liberada.

14-1. Vib Rate (velocidade do vibrato)

14-2. Vib Depth (profundidade do vibrato)

14-3. Vib Delay (atraso do vibrato)

Figura 2

Ajustes: -64 - +63

■ **Vib Rate**

Determina a velocidade da modulação do som.

■ **Vib Depth**

Determina a profundidade ou grau de modulação do som.

NOTA: Quando este parâmetro não estiver disponível para as partes de bateria.

■ **Vib Delay**

Determina a quantidade de tempo que transcorre desde o momento em que se pressiona uma tecla até o momento em que começa o efeito de vibrato. Quanto mais alto seja o valor ajustado, mais longo será o atraso antes de que seja produzido o efeito de vibrato.

NOTA: O parâmetro não está disponível para as partes de bateria.

15-1. Porta Sw (mudança de portamento)

15-2. PortaTime (tempo de portamento)

Ajusta os parâmetros de portamento. O portamento cria uma suave transição desde o som da primeira nota interpretada até o som da seguinte.

Figura 1

■ Porta Sw

Ativa ou desativa o portamento.

■ PortaTime

Ajusta o tempo de transição. Os valores altos produzem tempos de transição mais largos.

Ajustes: 0 - 127

16. PB Range (arranjo de inflexão de som)

Ajusta a quantidade (em semitons) de variação do som da nota ao mover o botão de inflexão de som para cima ou para baixo. Por exemplo, se ajustar um valor de +12, ao mover o botão até em cima, o som subirá uma oitava no máximo.

Figura 2

Ajustes: -24 - +24

17. MW FitCtl (Controle do filtro de MW (botão de modulação))

Ajusta a quantidade de controle exercida pelo botão de modulação sobre a frequência de corte de filtro.

Figura 3

Ajustes: -64 - +63

18-1. MW PMod (profundidade de modulação do som de MW)

18-2. MW FMod (profundidade de modulação do filtro de MW)

18-3. MW AMod (profundidade de modulação da amplitude de MW)

Estes parâmetros permitem ajustar a profundidade de controle exercida pelo botão de modulação sobre a modulação do som, do filtro e da amplitude da voz.

Figura 4

Ajustes: 0 - 127

■ MW PMod

Ajusta a quantidade de mudança de modulação do som quando se utiliza o botão de modulação. Quanto maior for o ajuste, maior será a profundidade de controle (o efeito de vibrato será mais pronunciado).

■ MW FMod

Ajusta a quantidade de mudança de frequência de corte do filtro quando se utiliza o botão de modulação. Quanto maior for o ajuste, maior será a profundidade de controle (o efeito de wah-wah será mais pronunciado).

■ MW AMod

Ajusta a quantidade de mudança de modulação da amplitude quando se utiliza o botão de modulação. Quanto maior for o ajuste, maior será a profundidade da modulação (o efeito de tremolo será mais pronunciado).

NOTA: Segundo seja o seu tio de onda LFO selecionada e o ajuste de profundidade de modulação da amplitude, poderão ser produzidos ruídos ao mover o controlador. Neste caso, diminua o valor de profundidade da modulação.

19. AC1 CC No (número de mudança de controle do AC1)

Determina o número de mudança de controle do AC1 (controlador designado 1) de cada parte.

Figura 1

Ajustes: 0 - 95

NOTA: O parâmetro AC1 CC No do modo de Vozes é ajustado no modo de Utilidades (PAGE 7) (PÁGINA 7)

AC1 (controlador designado 1)

Este controlador somente estará disponível ao utilizar um controlador MIDI externo (como um pedal controlador conectado à um teclado MIDI). Ao ajustar aqui o número de mudança de controle do AC1 para que coincida com o controlador do dispositivo MIDI conectado, você poderá usar o controlador para mudar o som, de acordo com os ajustes realizados nos demais parâmetros do AC1, como AC1FitCtl, AC1 FMod/PMOD ou AC1VarCtl do efeito de variação.

Por exemplo, se ajustar o AC1 em "2", você poderá utilizar um controlador de soplido para que controle a voz de uma parte. Se ajustar o controlador MIDI conectado em "0", a parte não poderá ser controlada, nem se estiver ajustando o número de mudança de controle correto. Para obter os melhores resultados, faça com que os parâmetros de sensibilidade (AC1FitCtl, AC1FMod/PMOD ou AC1VarCtl) do efeito de variação estejam ajustados corretamente.

20. AC1FitCtl (controle do filtro de AC1)

Ajusta a mudança da frequência de corte do filtro quando se utiliza o controlador.

Figura 2

Ajuste: -64 - +63

21-1. AC1 FMod (profundidade de modulação do filtro de AC1)

21-2. AC1 AMod (profundidade de modulação da amplitude de AC1)

Estes parâmetros permitem ajustar a profundidade de controle exercida pelas mensagens de mudança de controle (através do controlador designado) sobre o filtro e a amplitude da parte (voz).

Figura 3

Ajustes: 0 - 127

■ AC1 FMod

Ajusta a mudança da frequência de corte do filtro quando se utiliza o controlador designado 1. Quanto maior for o ajuste, maior será a profundidade de controle. (o efeito de wah-wah será melhor pronunciado).

■ AC1 AMod

Ajusta a profundidade de controle exercida pelo controlador designado sobre a modulação de amplitude. Um ajuste alto produzirá uma maior profundidade da modulação (o efeito de tremolo será mais pronunciado)

NOTA: Conforme for o tipo de onda LFO selecionado e o ajuste de profundidade de modulação da amplitude, poderão produzir-se ruídos ao mover o controlador. Neste caso, diminua o valor da profundidade da modulação.

22. ReverSend (envio de reverberação)

Ajusta o nível de envio do efeito de reverberação.

Figura 4

Ajustes: 0 - 127

NOTA: Se o valor é demasiado alto, poderão ser produzidos ruídos. Neste caso, diminua o valor.

23. ChoSend (envio de chorus)

Ajusta o nível de envio do efeito de chorus.

Figura 5

Ajustes: 0 – 127

24. Var Send (envio de variação)

Quando se ajusta o efeito de variação como efeito de inserção, você determina se o efeito de variação será aplicado ou não.

Quando se ajusta como efeito de sistema, você determina o nível de envio do efeito (o ajuste de inserção / sistema realiza-se no parâmetro de Conexão de Variação (PAGE 15) de Edição comum de multi; página 58).

Figura 1

Ajustes:

Quando VarConnect é ajustado em “INS”:

on (aplica-se o efeito), off (o efeito não é aplicado)

Quando VarConnect é ajustado em “SYS”:

0 - 127

NOTA: Quando VarConnect é ajustado em “INS”, o parâmetro determina se o efeito de variação será aplicado ou não na parte particular. Neste estado, o efeito de variação não poderá ser utilizado para várias partes ao mesmo tempo. Somente a última parte que foi selecionada receberá o efeito de variação. Quando VarConnect é ajustado em “SYS”, o parâmetro permite determinar o nível de envio do efeito de variação para cada parte. Ajuste também os parâmetros de edição comum de multi relacionados (nas páginas 16 à 21) (PAGES 16-21) se for necessário.

NOTA: Você encontrará mais detalhes referente os Efeitos na página 53.

Operações de multi

No modo de Operações de multi é possível realizar diversas operações (Jobs). Por exemplo, você poderá inicializar os multi a seus ajustes originais (incluindo os que estão sendo editados) ou copiar as partes.

NOTA: Antes de acionar o modo de Operações de multi e de usar a função Inicializar e Copiar, você deverá selecionar o multi que deseja utilizar para a operação particular (página 37).

NOTA: Se quiser mais detalhes referente o acesso ao modo de Operações de multi, consulte a página 28.

Realização de uma operação

- 1) No modo de reprodução de multi, selecione o número de multi que deseja realizar a operação.
- 2) Pressione o botão [JOB] para acionar o modo de operações de multi.

3) Utilize os botões [(?) / [(?)]] e mude para a tela que mostra a operação que deseja realizar.

Figura 2

4) Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o parâmetro no qual deseja realizar a operação.

NOTA: Este passo não é aplicável para a operação de trasvasse em bloco.

NOTA: Utilize os botões [+]/[-] para ajustar a parte ou a parte de destino quando usar Init Part/Cpy/Var/CpyCtl ou Copiar Parte (CpyPart).

5) Quando pressionar o botão [ENTER] será solicitada a seguinte confirmação.

6) Pressione o botão [INC/YES] para confirmar. Quando a operação estiver terminada será visualizado “Completado” e voltará a tela original.

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação.

NOTA: Para as operações que demoram mais para serem processadas, aparecerá a mensagem “Executando” durante o processamento. Se apagar o S03 enquanto se visualiza esta mensagem, corre-se o risco de arruinar os dados.

7) Pressione o botão [Multi] para sair do modo de operações de multi e voltar ao modo de reprodução de multi.

1. Init (inicializar)

É possível reajustar (inicializar) todos os parâmetros de um multi a seus valores de fábrica. Também podem ser inicializados certos parâmetros, como os ajustes comuns para cada parte, etc. Tenha em conta que isto não deixará o multi em seu estado original anterior a edição. Mas isto está indicado para elaborar um multi totalmente novo partindo de zero.

Figura 1

■ Seleccione o tipo de parâmetro que deseja inicializar

Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o parâmetro que vai ser inicializado. Quando estiver ajustado em “Part” (parte), utilize os botões [+] e [-] para selecionar a parte desejada (1-16).

Ajustes: multi (multi atual), cmmn (comum atual), part (parte atual 1-16)

2. CpyVar (copiar efeito de variação)

Quando VarConnect é ajustado em “SYS”, permitirá a você copiar os ajustes de efeito para a voz designada a parte atual.

Quando VarConnect está ajustado em “INS”, permitirá a você copiar os ajustes do efeito de variação para a voz designada à parte para a qual “Var Send” (PAGE 24 da Edição de parte de multi) tenha sido ajustado em “on” (ativado). Se todos os ajustes de Var Send da parte estão desativados (“off”), você poderá selecionar a parte que tenha os ajustes de Efeito de Voz que vão ser copiados, igual ao que foi antes (quando VarConnect estiver ajustado em “SYS”).

Figura 2

Ajustes: P1 - P16 (parte 1-16) (quando VarConnect estiver ajustado em “SYS”, ou quando VarConnect estiver ajustado em “INS” e os ajustes de Var Send todas as partes estão em “off” (desativado). No Parameter (quando Var Connect está ajustado em “INS” e os ajustes de Var Send de uma parte está em “on” (ativado).

NOTA: Podem ser copiados os seguintes parâmetros:

- Tipo de efeito de variação
- Parâmetros de variação
- Profundidade de controle de variação de MW
- Profundidade de controle de variação de AC1

NOTA: Quando copiar os dados do efeito de variação de uma voz de bateria, serão copiados os ajustes do efeito 2 Band Eq (equalizador de 2 bandas)

3. CpyCtl (copiar controlador)

Isto lhe permite copiar os ajustes de Controlador para a voz designada na parte.

Figura 3

Ajustes: 1 - 16, A (todas as partes)

NOTA: Poderão ser copiados os seguintes parâmetros:

- Controle do filtro de MW
- Profundidade de modulação do som de MW
- Profundidade de modulação do filtro de MW
- Profundidade de modulação da amplitude de MW
- Arranjo de inflexão de som
- Controle de filtro de AC1
- Profundidade de modulação do filtro de AC1
- Profundidade de modulação da amplitude de AC1
- Mudança de portamento
- Tempo de portamento

4. CpyPart (copiar parte)

Os ajustes de parâmetro de uma parte do multi que está editando podem ser copiados em outra parte. Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar a parte-fonte. Utilize os botões [-] e [+] para selecionar a parte-destino (1-16).

Figura 4

5. BlkDmp (trasvasse de dados em bloco)

Através desta função você poderá enviar todos os ajustes de parâmetros do multi atual ou de todos os multi a seu computador ou outro aparelho MIDI externo.

Figura 5

Ajustes: Curnt (multi atual), All (todos os multi), System (todos os dados de utilidades e MIDI).

NOTA: Para enviar dados de voz, verifique a função de trasvase em bloco correspondente de Operações de vozes (página 88).

NOTA: Para realizar um trasvase em bloco, deve-se ajustar o número correspondente do aparelho MIDI, a página 93 contém todos os detalhes.

NOTA: Se deseja um exemplo sobre o uso da função de trasvase em bloco consulte a página 42.

Armazenamento de multi

É possível guardar os ajustes de parâmetros originais de até 32 multi na memória de usuário. O procedimento é o seguinte.

NOTA: Quando realizar esta operação, os ajustes do multi de destino serão substituídos. Deve-se guardar sempre os dados importantes no computador, no arquivador de dados MIDI MDF3 da Yamaha ou em outro dispositivo de armazenamento.

1) Pressione o botão [STORE] depois de editar um multi. A seguir aparecerá a tela de armazenamento de multi.

Figura 1

2) Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o número de multi de destino.

3) Quando pressionar o botão [ENTER], será selecionada a seguinte confirmação.

Figura 2

4) Pressione o botão [INC/YES] para confirmar. Enquanto a operação estiver sendo processada será visualizado "Executando". Quando a operação tiver terminado será visualizado "completado" e voltará ao modo de reprodução de multi.

NOTA: Você poderá pressionar o botão [DEC/NO] para cancelar a operação. Com ele voltará à tela original.

MODO DE VOZES

Edição de vozes

Existem dois tipos de vozes: vozes normais e vozes de bateria. A seguir é explicado os parâmetros utilizados para a edição de cada voz.

NOTA: Você encontrará os detalhes sobre os tipos de vozes e as memórias de vozes na página 25.

NOTA: Se desejar mais informações sobre a reprodução de vozes, consulte a página 33.

NOTA: Você deverá selecionar a voz antes de acionar o modo de edição de vozes (página 33). Todos os parâmetros poderão ser ajustados e guardados para cada voz.

NOTA: Na página 28 você encontrará a informação sobre o acesso ao modo de edição de vozes.

O indicador E

Se alterar qualquer dos parâmetros no modo de edição de vozes, aparecerá o indicador E (edição) na coluna PAGE da tela após sair do modo de edição de vozes. Isto lhe mostra uma rápida indicação da voz que foi modificada mas que não foi armazenada.

Figura 1

A função comparar

Utilize esta função para ouvir a diferença entre a voz com os ajustes editados e a mesma voz antes de ser editada.

1) Pressione o botão [COMPARE (EDIT)] no modo de edição de vozes. O indicador EDIT piscará e se restabelecerão temporariamente os ajustes da voz anterior a edição para que possa ser comparada.

NOTA: Enquanto ao função Comparar está ativa, os botões DEC/NO e INC/YES não podem ser utilizados para a edição.

2) Pressione o botão [EDIT] outra vez para desativar a função Comparar e restabelecer os ajustes recém editados.

Ativação / Desativação dos elementos

No modo de edição de vozes você pode ativar ou desativar um elemento pressionando o botão [MUTE]. Isto permitirá silenciar outros elementos da voz para que você possa ouvir as mudanças do elemento que está editando.

Figura 2

Armazenamento de vozes

Os ajustes editados da voz atual se perderão ao selecionar outra voz ou outro modo. Para evitar a perda de dados importantes, você deverá utilizar o Armazenamento de vozes para guardar a voz editada. Os detalhes sobre este procedimento serão encontrados na página 89.

NOTA: Quando criar uma nova voz partindo do zero, poderá ser útil, antes da edição, borrar os ajustes da voz atual com a função Inicializar voz do modo de Operações de vozes (página 87 e 88)

Voz Normal

Quando uma voz normal é editada, você irá dispor de 52 páginas (52 PAGES) onde constam 17 ajustes de edição comum (comum aos quatro elementos) e 35 ajustes de elemento específico.

NOTA: Se desejar informações referente à maneira de mudar as telas de Edição comum e as telas de Edição de elementos, consulte a página 48.

NOTA: Mutios dos parâmetros são os mesmos que os de multi. Os detalhes dos parâmetros aparecem na página 22.

NOTA: Veja a tabela de funções (página 20) ou a Tabela de Parâmetros (página 22).

Página 71

Geral Comum (PÁGINAS 1 à 4)

Controlador Comum (PÁGINAS 5 à 10)

Efeito Comum (PÁGINAS 11 à 17)

O que segue é uma explicação dos parâmetros comuns utilizados para editar as vozes.

1. Name (Nome)

É possível ajustar um Nome de voz que conste de até 8 caracteres. Também é possível selecionar o Nome de categoria à esquerda do Nome da voz.

Figura 1

Ajuste do nome da voz

1) Utilize os botões [] e [] para mover o cursor para a posição do caractere seguinte. Se você der um nome de categoria será mais fácil identificar a voz mais adiante. Você também pode utilizar a função de Busca por categoria (página 35) para buscá-la. Se você não der nenhum nome de categoria, então ela aparecerá como dois guias.

2) Utilize os botões [] e [] para mover o cursor para a posição do primeiro caractere. Ele piscará.

3) Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para introduzir um caractere alfabético/símbolo ou utilize o teclado numérico para introduzir um carácter numérico.

4) Utilize os botões [] e [] para mover o cursor até a posição do seguinte carácter.

5) Repita os passos 3 e 4 até que você tenha ajustado todos os caracteres do nome da voz.

Números e letras disponíveis

Figura 2

--

2-1. Total Vol (volume total)

2-2. Total Lvl (nível total)

Ajusta o nível de saída da voz. O volume total determina o volume geral, incluindo o aplicado ao efeito. Nível total determina o nível da voz enviada ao efeito.

Figura 3

Ajustes: 0 - 127.

3. Mono/Poly (monofônico / polifônico)

Seleciona a reprodução monofônica ou polifônica. Selecione se a voz será reproduzida monofonicamente (somente notas individuais) ou polifonicamente (múltiplas notas simultaneamente).

Figura 4

Ajustes: mono, poly

Página 72

4-1. VelSnsDpt (profundidade de sensibilidade de velocidade de pulsação)

4-2. VelSnsOfs (compensação de sensibilidade de velocidade de pulsação)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que são utilizados para os multi. Os detalhes aparecem na página 62.

5-1. Porta Sw (mudança de portamento)

5-2. PortaTime (tempo de portamento)

6. PB Range (arranjo de inflexão do som)

7. MW FltCtl (controle do filtro de MW)

8-1. MW PMod (profundidade de modulação do som de MW)

8-2. MW FMod (profundidade de modulação do filtro de MW)

8-3. MW AMod (profundidade de modulação da amplitude de MW)

9. AC1 FltCtl (controle do filtro de AC1)

10-1. AC1 FMod (profundidade de modulação do filtro de AC1)

10-2. AC1 AMod (profundidade de modulação da amplitude de AC1)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que são utilizados para os multi. Os detalhes aparecem nas páginas 65 e 66.

11. ReverbSend

12. ChorusSend

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que são utilizados para os multi. Os detalhes aparecem na página 66.

13. SndCho-Rev (enviar chorus a reverberação)

14. VarEF (tipo de efeito de variação)

15. Parâmetros de variação

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que são utilizados para os multi. Os detalhes aparecem na página 57.

16. MW VarCtl (profundidade de controle do efeito de variação de MW)

17. AC1 VarCtl (profundidade de controle do efeito de variação de AC1)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que são utilizados para os multi. Os detalhes aparecem nas páginas 58 e 59.

Parâmetros do modo de vozes e do modo de multi

Figura 1

Página 73

Oscilador / mesa de mixagem do elemento (PAGES 1 a 6)

Som do elemento (PAGES 7 a 12)

Filtro do elemento (PAGES 13 a 22)

Amplitude do elemento (PAGES 23 a 31)

LFO do elemento (PAGES 32 a 35)

A seguir veremos uma explicação dos parâmetros do elemento utilizados para editar as vozes.

NOTA: Os ajustes do elemento cuja Mudança de Elemento tem sido realizados em "off" (desativado) não podem mudar e na tela será visualizada " *** ".

1. Mudança de Elemento (Element Sw)

Determina se cada um dos elementos vai ser tocado ou não.

Figura 1

Ajustes: off, on (desativado, ativado)

2. Seleção de Onda

Seleciona a onda. Cada elemento pode ser designado a uma onda (som) diferente.

Figura 2

Ajustes: 1 - 453

NOTA: Os números de onda indicados por um asterisco (*) e os nomes de onda indicados com arroba (@) possuem valores de parâmetros fixos (segundo o arranjo do som). Para estas ondas, a edição de elemento limita-se a seleção de onda e aos parâmetros de mudança de elemento. Todos os demais valores de parâmetro são reescritos por uma série de asteriscos na tela de LCD, ao qual indica que não podem ser ajustados.

3. Nível

Ajusta o nível de saída de cada elemento.

Figura 3

Ajustes: 0 - 255

4. Pan

Ajusta a posição panorâmica estéreo de cada onda.

Figura 4

Ajustes: Scale (escala), L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

Scale: Ajusta a quantidade de som panoramizado à esquerda ou à direita segundo a posição da nota no teclado.

NOTA: Você poderá introduzir os seguintes ajustes a partir do teclado numérico

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

5-1. NtLmt-L (limite de nota inferior)

5-2. NtLmt-H (limite de nota superior)

Ajusta as notas inferior e superior do arranjo do teclado para cada elemento. Cada elemento soará somente para as notas reproduzidas dentro de seu arranjo específico.

Ajustes: C-2 - G8

NOTA: As notas inferior e superior são ajustadas pressionando as notas no teclado enquanto mantém-se pressionado o botão [ENTER].

6-1. VelLmt-L (limite de velocidade de pulsação inferior)

6-2. VelLmt-H (limite de velocidade de pulsação superior)

Ajusta os valores mínimo e máximo do arranjo de velocidade de pulsação que vai responder cada elemento. O elemento soará somente para as notas reproduzidas dentro de seu arranjo de velocidade de pulsação específico.

Figura 1

Ajustes: 1-127

7-1. NoteShift (mudança de nota)

7-2. Detune (desafinação)

Estes parâmetros determinam o som de cada elemento.

Figura 2

■ NoteShift

Ajusta a quantidade (em semitons) da mudança de som da nota.

■ Detune

Determina o ajuste de afinação exata do som.

8-1. PchSciSns (sensibilidade de escala do som)

8-2. PchSCICN (nota central de escala do som)

A Escala de Som controla o som de acordo com as posições das notas no teclado.

Figura 3

■ PchSciSns

Ajusta a sensibilidade da Escala de Som para cada elemento de acordo com a posição da nota no teclado. O parâmetro "PchSciCN" (seguinte) é utilizado como som básico deste parâmetro.

Quanto mais alto for o valor, mais baixo será o som ao tocar as notas graves e mais alto será o som ao tocar as notas agudas.

Ajustes: 0%, 5%, 10%, 20%, 50%, 100%. Em +100% as notas adjacentes mudam em um semitom (100 centésimas).

■ PchSciCN

Ajusta o som básico utilizado pelo parâmetro PchSciSns (anterior).

Ajustes: C-2 - G8

NOTA: Também é possível ajustar este parâmetro pressionando a nota respectiva no teclado e enquanto mantém pressionado o botão [ENTER].

9-1. PEGAtkR (velocidade de ataque do PEG)

9-2. PEGDcy1R (velocidade de caída 1 do PEG)

9-3. PEGDcy2R (velocidade de caída 2 do PEG)

9-4. PEGReIR (velocidade de abandono do PEG)

Poderão ser ajustados diversos parâmetros de Velocidade (o tempo que demora o som em mudar de um nível para outro) para o Gerador Envolvente do Som (PEG). Combinado com os ajustes de Nível do PEG, poderá ser utilizado para controlar a mudança de som a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma seja liberada (veja a ilustração seguinte). Para cada elemento podem ser ajustados valores diferentes.

Figura 1

Ajuste: 0 - 63

10-1. PEGInitL (nível inicial do PEG)

10-2. PEGAtkL (nível de ataque do PEG)

10-3. PEGDcy1L (nível de caída 1 do PEG)

10-4. PEGSusL (nível de sustain do PEG)

10-5. PEGReIL (nível de abandono do PEG)

Poderão ser ajustados diversos parâmetros de Nível para o Gerador Envolvente do Som (PEG). Combinado com os ajustes de Velocidade (PEG Atk/Dcy 1/Rel R), poderá ser utilizado para controlar a mudança de som a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma seja liberada (veja a ilustração seguinte). Para cada elemento podem ser ajustados valores diferentes.

Figura 2

Ajuste: -2400 - +2400

Ajustes do gerador envolvente do som

Poderão ser ajustados quatro parâmetros de Velocidade (que controlam a rapidez da mudança de som de um nível até o seguinte) e cinco parâmetros de Nível (som) que controlam a mudança de som do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma é liberada. Os ajustes de Nível inicial e a Velocidade de ataque determinam o som em que começa a nota a ser interpretada e o tempo que demora em chegar ao ajuste de som do Nível de ataque. As velocidades de caída 1 e 2 controlam o que demora o som em alcançar os Níveis de caída 1 e 2 respectivamente. Por último, os parâmetros de Velocidade de Abandono e de Nível de Abandono determinam o som final ao que será dirigido o som quando se libera uma tecla e o que demorará em chegar a tal som.

Na figura seguinte, as letras a - d indicam os ajustes de velocidade respectivos (R) para o Ataque - Abandono. Quanto maior for o valor de cada Velocidade, mais rápido passará o som ao seguinte nível ajustado, em outras palavras, o tempo que demora o som em mudar (entre os ajustes de nível) será mais curto. A sensibilidade de velocidade de pulsação e demais parâmetros também podem ser ajustados se forem necessários.

Figura 3

11-1. PEGScISns (sensibilidade de escala do PEG)

11-2. PEGScICN (nota central de escala do PEG)

É possível ajustar os parâmetros de escala do PEG para cada elemento.

Estes parâmetros controlam a velocidade e a mudança de som do PEG de acordo com as posições das notas no teclado.

Figura 1

■ PEGScISns

Determina a sensibilidade das velocidades do PEG para cada elemento de acordo com a posição da nota. A velocidade de mudança de som varia de acordo com o arranjo do teclado interpretado. O parâmetro "PchScICN" (seguinte) é utilizado como som básico ou central deste parâmetro. Um ajuste positivo produzirá mudanças mais lentas para as notas graves e mais rápidas para as notas agudas. Um ajuste negativo resultará um efeito contrário.

Ajustes: -7 - +7

■ PEGScICN

Determina o som básico ou central utilizado pelo parâmetro de Sensibilidade de escala do PEG. Quando é reproduzida a nota central, o PEG comporta-se de acordo com seus ajustes reais. As características da mudança de som para as demais notas variará em proporção aos ajustes de velocidade do EG (gerador de envolvente)

Ajustes: C-2 - G8

NOTA: Também é possível ajustar este parâmetro pressionando a nota respectiva no teclado e enquanto mantém pressionado o botão [ENTER].

Figura 2

12-1. PEGRtVel (velocidade de pulsação da velocidade do PEG)

12-2. PEGLvIVel (velocidade de pulsação do nível do PEG)

Determina a resposta do gerador envolvente do som (PEG) a velocidade de pulsação de nota.

Figura 3

Ajustes: -7 - +7

■ PEGRtVel

Determina a sensibilidade da velocidade de pulsação dos parâmetros de Velocidade do PEG. Os ajustes positivos farão com que o som suba ao tocar com mais força o teclado (para um valor de velocidade de pulsação grande). Um ajuste negativo resultará um efeito contrário.

■ PEGLvIVel

Ajusta a sensibilidade da velocidade de pulsação do Nível do PEG. Os ajustes positivos farão com que o som suba enquanto mais forte se toca o teclado e os valores negativos farão que abaixe.

13-1. Corte

13-2. Ressonância

É possível ajustar os parâmetros de filtro para mudar as características de som de cada elemento.

Figura 1

O filtro é a seção do gerador de sons que muda as qualidades de som de uma voz ao deixar passar somente um arranjo de frequências limitado e cortar os sinais que se encontrem fora deste arranjo.

O S03 usa um LPF (filtro de passa baixo)

■ Corte

Ajusta a frequência de corte do filtro de passa baixo. Somente se forem permitidas as frequências situadas abaixo deste ponto

Figura 2

Ajustes: 0 - 2047

■ Ressonância

Ajusta a quantidade de ressonância (reforço de harmônicos) aplicada ao sinal situado ao redor da frequência de corte. Isto é muito útil para dar mais características ao som.

Figura 3

Ajustes: 0 - 63

14-1. CutoffVel (sensibilidade de velocidade de pulsação de corte)

14-2. ResoVel (sensibilidade de velocidade de pulsação de ressonância)

Poderão ser ajustados parâmetros de sensibilidade do filtro para cada elemento.

Figura 4

Ajustes: 0 - 15

■ CutoffVel

Ajusta a sensibilidade da frequência de corte à velocidade de pulsação da nota. Um ajuste positivo subirá a frequência de corte para as notas tocadas mais energicamente e o abaixará para as notas tocadas mais suavemente.

■ ResoVel

Ajusta a sensibilidade do parâmetro de Ressonância selecionado à velocidade de pulsação da nota. Um valor positivo produzirá mudanças de ressonância grandes para as notas interpretadas mais energicamente e mudanças pequenas para as notas interpretadas mais suavemente.

15. FltSciFlag (escala de filtro)

É possível ajustar a Escala do Filtro. A escala do filtro controla a frequência de corte do filtro de acordo com as posições das notas no teclado. Existem quatro Pontos de Ruptura (Break Points) na tela Flt BP (PAGE 16) utilizados para dividir e designar os diferentes ajustes pelo teclado. Os Níveis (Compensações) de cada Ponto de Ruptura são ajustados na tela Flt Ofs (PAGE 17).

NOTA: Os detalhes referente a Escala do Filtro aparecem na seção de “Ajustes de escala do filtro” na página 78.

Figura 5

Ajustes: brk.p (aplica o parâmetro de ponto de ruptura nas páginas seguintes), table (aplica os ajustes predefinidos para cada voz).

NOTA: O ajuste “table” tem efeito somente para as vozes XG.

Página 78

16-1. Flt BP1 (ponto de ruptura 1 da escala do filtro)

16-2. Flt BP2 (ponto de ruptura 2 da escala do filtro)

16-3. Flt BP3 (ponto de ruptura 3 da escala do filtro)

16-4. Flt BP4 (ponto de ruptura 4 da escala do filtro)

Ajusta os pontos de ruptura para cada elemento. BP1 à BP4 serão ordenados automaticamente em ordem crescente pelo teclado.

Figura 1

Ajustes: Flt BP1 - Flt BP4: C-2 - G8

17-1. Flt Ofs1 (compensação 1 da escala do filtro)

17-2. Flt Ofs2 (compensação 2 da escala do filtro)

17-3. Flt Ofs3 (compensação 3 da escala do filtro)

17-4. Flt Ofs4 (compensação 4 da escala do filtro)

Ajusta os níveis de compensação da escala do filtro. Estas compensações são utilizadas pelos pontos de ruptura (BP1/BP2/BP3/BP4).

NOTA: Os detalhes referente a Escala do Filtro aparecem na seção de “Ajustes de escala do filtro” na página 78.

Figura 2

Ajustes: Flt Ofs1 - Flt Ofs4: -128 - +127

18-1. FltSciSns (sensibilidade da escala do filtro)

18- 2 FltSciVel (sensibilidade da velocidade de pulsação da escala do filtro)

Figura 3

Ajustes: 0 - 15

■ FltSciSns

Determina a Escala de Tempo (a velocidade de mudança de FEG sobre o arranjo do teclado) para cada elemento. Quanto mais alto for o valor, mais lento será a mudança para as notas mais graves e mais rápido para as notas agudas.

■ FitSciVel

Determina a sensibilidade da velocidade de pulsação do Nível de FEG. Para os valores altos, quanto maior for a força aplicada ao tocar as teclas, maior será a mudança de som (nível FEG).

Ajustes de escala do filtro

Como exemplo, você poderá ajustar os Níveis (Compensações) e os pontos de ruptura (BP1 à BP4) da seguinte maneira.

Neste exemplo, o ajuste de corte atual é 64. As compensações são -4 em BP1 (ajustado na nota E1 (Mi1)), +10 em BP2 (ajustado na nota B2 (Si2)), +17 em BP3 (ajustado em G4 (Sol4)) e +4 em BP4 (ajustado em A5 (La5)). As frequências de corte em cada ponto de ruptura são 60, 74, 81 e 68 respectivamente. Para outras notas, as frequências de corte estarão na linha reta que conecta os pontos de ruptura adjacentes.

NOTA: Os níveis de ponto de ruptura são compensações utilizadas para aumentar ou diminuir os ajustes de corte atuais nas notas especificadas. Independentemente do tamanho destas compensações, não podem excederem os limites de corte mínimo e máximo (valores de 0 e 127 respectivamente)

NOTA: Uma nota ajustada abaixo do BP1 se converterá no Nível do BP1. Uma nota ajustada acima do BP4 converterá no Nível do BP4.

Página 79

19-1. FEGHoldR (velocidade de sustentação do FEG)

19-2. FEGAtkR (velocidade de ataque do FEG)

19-3. FEGDcy1R (velocidade de caída 1 do FEG)

19-4. FEGDcy2R (velocidade de caída 2 do FEG)

19-5. FEGReIR (velocidade de abandono do FEG)

Poderão ser ajustados diversos parâmetros de Velocidade (o tempo que transcorre de um nível para outro) do Gerador de Envolvente do filtro (FEG). Combinado com os ajustes do Nível do FEG, poderá ser utilizado para controlar a mudança de som a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma seja liberada (veja a ilustração seguinte). É possível ajustar valores diferentes para cada elemento.

Figura 1

Ajuste: 0 - 127

20-1. FEGInitL (nível inicial do FEG)

20-2. FEGAtkL (nível de ataque do FEG)

20-3. FEGDcy1L (nível de caída 1 do FEG)

20-4. FEGSusL (nível de sustain do FEG)

20-5. FEGReIL (nível de abandono do FEG)

Poderão ser ajustados diversos parâmetros de Nível para o Gerador de Envolvente do filtro (FEG). Combinado com os ajustes de Velocidade do FEG anteriores (FEG Hold/Atk/Dcy1/Dcy2/Rel R), poderá ser utilizado para controlar a mudança de som a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma seja liberada (veja a ilustração seguinte). É possível ajustar valores diferentes para cada elemento

Figura 2

Ajuste: -2047 - +2047

Ajustes do gerador de envolvente do filtro

Existem cinco ajustes de Velocidade (que controlam a velocidade das mudanças de som) e cinco ajustes de Nível (que controlam a quantidade de filtro aplicada). Enquanto se toca uma nota, o filtro se fixa ao ajuste de nível inicial e mantém o nível durante o tempo ajustado na Velocidade de Sustentação. O grau de mudança do filtro a partir deste momento estará determinado pelo nível de ataque e os níveis de caída 1 e 2; o tempo que transcorre entre tais mudanças estará determinado pela velocidade de ataque e as velocidades de caída 1 e 2. Quando a nota é liberada, a mudança de som estará determinada pelos ajustes de Velocidade/Nível.

Na figura seguinte, as letras a-d indicam os ajustes de velocidade respectivos (R) para o Ataque - Abandono. Quanto maior for o valor de cada Velocidade, mais rápido passará o filtro ao seguinte nível ajustado, em outras palavras, o tempo que demora o filtro em mudar (entre os ajustes de nível) será mais curto. A sensibilidade de velocidade de pulsação e demais parâmetros também podem ser ajustados se forem necessários.

Figura 3

21. FEGScISens (sensibilidade de escala do FEG)

Poderão ser ajustados os parâmetros de escala do FEG para cada elemento. Este parâmetro controla o corte do filtro e o comportamento do FEG de acordo com a posição das notas interpretadas no teclado.

NOTA: A disponibilidade do parâmetro de escala do FEG depende dos ajustes do ponto de ruptura e de compensação que aparecem nas páginas (PAGES) anteriores Flt BP / Flt OfS.

Figura 4

Ajustes: 0 – 15

22-1. FEGAtkVel (velocidade de pulsação de ataque do FEG)

22-2. FEGOthVel (velocidade de pulsação de outros parâmetros do FEG)

É possível ajustar os parâmetros que controlam a sensibilidade do gerador de envolvente do filtro (FEG) à velocidade de pulsação de nota.

Figura 1

■ FEGAtkVel

Determina a sensibilidade da velocidade de pulsação da velocidade de ataque do FEG.

Ajustes: -7 = +7

■ FEGOthVel

Determina a sensibilidade da velocidade de pulsação de todas as Velocidades do FEG que não sejam a velocidade de ataque.

Ajustes: -7 - +7

23-1. AEGAtkR (velocidade de ataque do AEG)

23-2. AEGDcy1R (velocidade de caída 1 do AEG)

23-3. AEGDcy2R (velocidade de caída 2 do AEG)

23-4. AEGReIR (velocidade de abandono do AEG)

Poderão ser ajustados diversos parâmetros de Velocidade (o tempo que transcorre de um nível para outro) do Gerador de Envolvente de Amplitude (AEG). Combinado com os ajustes do Nível do AEG, poderá ser utilizado para controlar a mudança do nível de saída a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma seja liberada (veja a ilustração seguinte). É possível ajustar valores diferentes para cada elemento.

Figura 2

Ajuste: 0 - 127

NOTA: Por exemplo, se a velocidade de abandono do AEG é ajustado em um valor pequeno, o sustain será prolongado.

24-1. AEGInitL (nível inicial do AEG)

24-2. AEGDcy1L (nível de caída 1 do AEG)

24-3. AEGSusL (nível de sustain do AEG)

Poderão ser ajustados diversos parâmetros de Nível para o Gerador de Envolve de Amplitude (AEG). Combinado com os ajustes de Velocidade (AEG Atk/Dcy1/Dcy2/Rel R), poderá ser utilizado para controlar a mudança do nível de saída a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma seja liberada (veja a ilustração seguinte). É possível ajustar valores diferentes para cada elemento

Figura 3

Ajuste: 0 - 255

Ajustes do gerador de envolvente da amplitude

Poderão ser ajustados quatro parâmetros de Velocidade (que controlam a rapidez da mudança de volume de um nível até o nível seguinte) e três ajustes de Nível (que controlam o volume real). Enquanto se toca uma nota, o volume se dirige ao nível inicial, na velocidade ajustada em Velocidade de Ataque. Dali ele se dirige aos níveis de Caída e Sustain, na velocidade ajustada em Velocidades de Caída 1 e 2, respectivamente. Quando a nota é liberada, o volume diminui a zero, na velocidade ajustada em Velocidade de Abandono.

Na figura seguinte, as letras a-d indicam os ajustes de velocidade respectivos (R) para o Ataque - Abandono. Quanto maior for o valor de cada Velocidade, mais rápido passará o filtro ao seguinte nível ajustado, em outras palavras, o tempo que demora o volume em mudar (entre os ajustes de nível) será mais curto. A sensibilidade na velocidade de pulsação e demais parâmetros também podem ser ajustados se forem necessários.

Figura 4

25. AEGSciSens (sensibilidade de escala do AEG)

Poderão ser ajustados os parâmetros de graduação do AEG para cada elemento. Este parâmetro controla o grau do AEG de acordo com a posição das notas interpretadas no teclado.

NOTA: A disponibilidade do parâmetro de escala do AEG depende dos ajustes do ponto de ruptura e de compensação realizados na tela LvIScl.

Figura 1

Ajustes: 0 - 15

26-1. AEGLvIVel (velocidade de pulsação de nível do AEG)

26-2. AEGAtkVel (velocidade de pulsação de ataque do AEG)

Determina a sensibilidade do gerador de envolvente da amplitude (AEG) à velocidade de pulsação de nota.

Figura 2

Ajustes: 0 - 15

■ AEGLvIVel

Determina a sensibilidade do nível do AEG na velocidade de pulsação da nota. Para valores altos, quanto mais forte forem pressionadas as teclas maior será a mudança do volume (nível do AEG).

■ AEGAtkVel

Determina a sensibilidade na velocidade de pulsação da Velocidade de Ataque do AEG. Para valores altos, quanto mais forte forem pressionadas as teclas mais rápido será a Velocidade de Ataque.

27. LvlSciFlag (escala de nível do AEG)

É possível ajustar quatro Pontos de Ruptura de Amplitude para cada elemento. A escala de amplitude controla a amplitude de acordo com as posições das notas no teclado. Os quatro pontos de ruptura são utilizados para dividir e designar diferentes ajustes pelo teclado. Os níveis (compensações) de cada ponto de ruptura ajustam-se na tela de Compensação de Níveis (PAGE 30).

NOTA: Os detalhes da escala de amplitude aparecem na seção “Ajustes da escala de amplitude”.

NOTA: Os níveis dos elementos são ajustados na tela de Nível (PAGE 3) (página 73).

Figura 3

Ajustes: brk.p (aplica os ajustes do parâmetro BP das seguintes páginas), table (aplica os ajustes predefinidos para cada voz).

28-1. Lvl BP1 (ponto de ruptura 1 do nível)

28-2. Lvl BP2 (ponto de ruptura 2 do nível)

28-3. Lvl BP3 (ponto de ruptura 3 do nível)

28-4. Lvl BP4 (ponto de ruptura 4 do nível)

Ajustam os pontos de ruptura para cada elemento. Os pontos de ruptura BP1 à BP4 serão ordenados automaticamente em ordem crescente pelo teclado.

Figura 4

Ajustes: Lvl BP1 - LvlBP4: C-2 - G8

29-1. Lvl Ofs1 (compensação 1 do nível)

29-2. Lvl Ofs2 (compensação 2 do nível)

29-3. Lvl Ofs3 (compensação 3 do nível)

29-4. Lvl Ofs4 (compensação 4 do nível)

Ajusta os níveis de compensação da escala de amplitude. Estas compensações são utilizadas pelos pontos de ruptura (BP1/BP2/BP3/BP4).

NOTA: Os detalhes referente a escala de amplitude aparecem na seção de “Ajustes de escala de amplitude” .

Figura 1

Ajustes: Lvl Ofs1 - Lvl Ofs4: -128 - +127

Ajustes de escala de amplitude

Como exemplo, você poderá ajustar os Níveis (Compensações) e os pontos de ruptura (BP1 à BP4) da seguinte maneira.

Figura 2

Neste exemplo, a amplitude é 80. As compensações são -4 em BP1 (ajustado na nota E1 (Mi1)), +10 em BP2 (ajustado na nota B2 (Si2)), +17 em BP3 (ajustado em G4 (Sol4)) e +4 em BP4 (ajustado em A5 (La5)). As amplitudes em cada ponto de ruptura são 76, 90, 97 e 84 respectivamente. Para outras notas, as amplitudes estarão na linha reta que conecta os pontos de ruptura adjacentes.

NOTA: Os níveis de ponto de ruptura são compensações utilizadas para aumentar ou diminuir a amplitude atual das notas especificadas. Independentemente do grau destas compensações, não podem excederem os limites de amplitude mínimo e máximo (valores de 0 a 127)

NOTA: Uma nota ajustada abaixo do BP1 se converterá no Nível do BP1. Uma nota ajustada acima do BP4 converterá no Nível do BP4.

30. LvlSciSens (sensibilidade da escala do nível)

Determina a Escala de Tempo (a velocidade que muda o volume no arranjo do teclado) para cada elemento. Quanto mais alto for o valor, mais lento será a mudança para as notas agudas.

Figura 3

Ajustes: 0 - 15

31. KeyonDelay (atraso de tecla ativada)

Determina o tempo (atraso) entre o momento que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que é produzido o som. Poderão ser ajustados tempos de atraso diferentes para cada elemento.

Figura 4

Ajustes: 0 - 15

32-1. Onda do LFO (oscilador de frequências graves)

32-2. Fase do LFO (inicializar fase do LFO)

Existem diversos ajustes para o LFO. O LFO é utilizado para gerar sinais de baixa frequência e criar o vibrato, wah-wah, tremolo e outros efeitos ao aplicá-los a outros parâmetros de som/filtro/amplitude, etc. Por exemplo, poderá ser aplicado simultaneamente ao som e ao filtro ou a parâmetros específicos de elementos individuais.

Figura 5

■ Onda do LFO

Determina a onda do LFO. Conforme for a onda selecionada, poderão ser criados diferentes tipos de sons modulados. Estão disponíveis três formas de onda de LFO a seguir.

Ajuste: saw, tri, S&H (serra, triângulo, bemol e suspenso)

NOTA: S&H = mudanças aleatórias ao som. Tri (triângulo) será aplicado em LFO AMod (modulação de amplitude) e LFO FMod (modulação do filtro). A onda triangular será aplicada se selecionar S&H para o LFO PMod ao controlar esta com o botão de modulação.

Figura 1

■ Fase do LFO

Determina se será reajustado ou não o LFO cada vez que se pressiona uma nota.

Ajustes: off, on (desativado, ativado)

33. Velocidade do LFO

Determina a velocidade da forma de onda do LFO. Um ajuste alto produzirá uma velocidade mais rápida.

Figura 2

Ajustes: 0 - 63

34-1. LFO PMod (modulação do som de LFO)

34-2. LFO FMod (modulação do filtro de LFO)

34-3. LFO AMod (modulação da amplitude de LFO)

Determina o controle exercido pela forma de onda do LFO sobre o som/filtro/amplitude.

Figura 3

Ajustes: 0 - 127

■ LFO PMod

Determina a quantidade (profundidade) de variação (modulação) exercida pela forma de onda do LFO sobre o som. Quanto mais alto for o ajuste, maior será a profundidade de controle.

■ LFO FMod

Determina a quantidade (profundidade) de variação (modulação) exercida pela forma de onda do LFO sobre a frequência de corte do filtro. Quanto mais alto for o ajuste, maior será a profundidade de controle.

■ LFO AMod

Determina a quantidade (profundidade) de variação (modulação) exercida pela forma de onda do LFO sobre a amplitude do som. Quanto mais alto for o ajuste, maior será a profundidade de controle.

35-1. PLFODelay (atraso do LFO sobre o som)

35-2. PLFO Fade (tempo de entrada gradual do LFO sobre o som)

Figura 4

Ajustes: 0 - 127

Página 84

■ PLFODelay

Determina o tempo de atraso anterior a ativação do LFO. Um valor alto produz um tempo de atraso mais largo.

Atraso curto

Figura 1

Atraso largo

Figura 2

■ PLFO Fade

Determina o tempo que demora o LFO para efetuar a entrada gradual (depois de que tenha sido transcorrido o tempo de atraso). Um valor alto implica uma entrada gradual mais lenta.

Valor de tempo de entrada gradual baixa

Figura 3

Valor de tempo de entrada gradual alta

Figura 4

Vozes de Bateria

Com estas vozes poderão ser designados diferentes sons de bateria e percussão às notas no teclado (de C0 (Do0) a C6 (Do6) compondo uma bateria completa. Para editar as vozes, existem cinco telas de edição comum (que afetam a todas as vozes de bateria) e cinco telas de notas de bateria.

Quando uma voz de bateria é selecionada e o modo de edição de vozes é acionado aparecerá a tela de edição de vozes de bateria igual a uma edição anteriormente realizada.

NOTA: Na página 26 é oferecida uma visão geral das vozes de bateria.

Edição comum de bateria e edição de tecla de bateria

Cada voz de bateria está composta de múltiplas vozes designadas pelas notas do teclado (C#-1 - G5) (página 26). É possível utilizar a edição comum de bateria para ajustes que afetem a todas as notas de bateria da voz de bateria. Para os ajustes de vozes individuais, a edição de notas de bateria oferece telas de edição para cada onda particular. Com a edição de vozes de bateria você poderá usar os botões [+] / [-] para percorrer entre as telas de edição comum e de edição de notas de bateria.

Figura 5

Página 85

Geral Comum de Bateria (PAGES 1-2)

1. Name (Nome)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que o das vozes normais. Consulte a página 71.

2. OrgKt (bateria original)

Seleciona a bateria original (o grupo de ondas no qual se tem designado um som diferente para cada nota).

Figura 1

NOTA: As designações de som para a nota de cada grupo são fixas e não podem ser modificadas.

Ajustes: Consulte a lista de dados anexa.

Oscilador / mixagem de nota de bateria (PAGES 1 a 5)

Som de nota de bateria (PAGES 6)

Filtro de nota de bateria (PAGES 7)

Amplitude de nota de bateria (PAGE 8)

Efeito de nota de bateria (PAGES 9-10)

A seguir veremos uma explicação dos parâmetros de nota para editar cada nota de bateria. Cada nota poderá ter seus próprios ajustes independentes. Selecione a nota de bateria desejada pressionando a nota correspondente no teclado.

1. Nível

Você poderá utilizá-lo para ajustar a saída de cada nota de bateria. Selecione a nota de bateria desejada com a tecla correspondente do teclado.

Figura 2

Ajustes: 0 – 127

2. Pan

Ajusta a posição panorâmica de cada som da voz de bateria (kit de bateria).

Figura 3

Ajustes: Rnd (aleatório - a posição panorâmica se move aleatoriamente cada vez que se pressiona uma tecla); L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

Nota:

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

3. Alt. Group (grupo alternativo)

Determina o grupo alternativo que será designada a onda. Numa bateria real, alguns sons não podem ser tocados simultaneamente, como os pratos aberto e fechado. É possível evitar que os sons diferentes sejam reproduzidos simultaneamente designando-os ao mesmo grupo alternativo. Poderão ser definidos até 127 grupos alternativos. Além disso, é possível selecionar “off” (desativado) se desejar que possam ser reproduzidas simultaneamente.

Figura 4

Ajustes: off, 1 – 127

Nota:

4. Designação de tecla

Ajuste este parâmetro em “sngl” (individual) para evitar uma reprodução dublada pelas mesmas notas recebidas. Selecione “multi” para designar consecutivamente cda caso de uma mesma nota recebida em um canal distinto.

Figura 5

Ajustes: sngl, multi

5-1. RxNoteOff (recepção de nota desativada)

Figura 1

5-2. RxnoteOn (recepção de nota ativada)

Ajustes: off, on

■ **RXNoteOff**

Seleciona se as mensagens MIDI de nota desativada serão recebidas por cada nota de bateria.

■ **RxNoteOn**

Seleciona se as mensagens MIDI de nota ativada serão recebidas por cada nota de bateria.

6-1. PitchCors (afinação aproximada)

6-2. PitchFine (afinação exata)

Ajustes: -64 - +63

Figura 2

■ PitchCors

Ajusta o som de cada som de nota de bateria em semitons.

■ PitchFine

Ajusta o som de cada som de nota de bateria de modo exato.

7-1. Corte

7-2. Ressonância

Permite aplicar ajustes do filtro a cada cada nota de bateria.

Figura 3

NOTA: Os parâmetros são os mesmos que para as vozes normais. Consulte a página 77.

NOTA: A diferença da edição de uma voz normal, é o arranjo de ajuste de corte e ressonância disponíveis que vai de 0 à 127.

8-1. EG Attack (velocidade de ataque do EG)

8-2. EG Decay1 (velocidade de caída 1 do EG)

8-3 EG Decay2 (velocidade de caída 2 do EG)

O Gerador de Envolvente da Amplitude controla a mudança de amplitude do momento em que se pressiona uma nota no teclado até o momento em que a mesma seja liberada. Estes ajustes permitem determinar a velocidade com que o som chega a seu pico de amplitude e a velocidade com que efetua a saída gradual. Podem ser ajustados os parâmetros para cada nota de bateria.

Figura 4

Ajustes: 0 - 127

■ EG Attack

Determina a velocidade de ataque do EG (gerador de envolvente) e o tempo que demora o som selecionado para alcançar todo o seu volume ao tocar uma nota. Conforme for o som e a velocidade de ataque ajustada, alguns sons podem cair antes que o EG possa aumentar o som. Um ajuste demasiado elevado (ataque lento) deste valor poderá reduzir um som artificial ou não produzir nenhum som em absoluto. Os valores altos produzem um tempo de ataque mais breve.

■ EG Decay 1

Determina a velocidade de caída 1 do EG, ou seja, a rapidez que abaixa o som, apagando-se, ao seguinte nível de caída. Os valores altos produzem um tempo de caída mais breve.

■ EG Decay 2

Determina a velocidade de caída 2 do EG, ou seja, a rapidez que abaixa o som, apagando-se, ao seguinte nível de caída. Os valores altos produzem um tempo de caída mais breve.

9. ReverbSend (envio de reverberação)

Determina o nível de envio do efeito de reverberação.

Figura 1

Ajustes: 0 - 127

10. ChorusSend (envio de chorus)

Detrmina o nível de envio do efeito de chorus.

Figura 2

Ajustes: 0 – 127

Operações de Vozes

No modo de operações de vozes é possível realizar diversas operações. Por exemplo, poderão ser inicializadas as vozes aos seus ajustes originais (incluindo os que se estão sendo editadas) ou copiar elementos.

NOTA: Antes de acionar o modo de operações de vozes e utilizar a função de inicializar ou copiar, a voz que se deseja utilizar com as operações deve ser selecionada (página 33).

NOTA: Você encontrará os detalhes referente ao acesso ao modo de operações de vozes na página 28.

Realização de uma operação

- 1) No modo de vozes selecione o número de voz que se deseja realizar a operação.
- 2) Pressione o botão [JOB] para acionar o modo de operações de vozes.
- 3) Utilize os botões [?] / [?] para acionar o tela que mostra a operação que deseja realizar.

Figura 3

- 4) Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o parâmetro no qual se deseja realizar a operação.

NOTA: Este passo não é de aplicação na operação de trasvase de dados em bloco.

NOTA: Utilize os botões [+/[-] para ajustar o elemento ou a nota de bateria de destino ao utilizar o parâmetro Copiar elemento (CpyElm) ou Copiar nota de bateria (CpyKey)

- 5) Ao pressionar o botão [ENTER] será solicitada uma confirmação.

Figura 4

- 6) Pressione o botão [INC/YES] para confirmar. Quando a operação estiver concluída aparecerá a mensagem “Completed” (terminado) e a operação voltará a tela original. Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação.

NOTA: Para as operações que demoram mais em serem processadas, aparecerá a mensagem “Executing” (em execução). Se apagar o sintetizador enquanto se visualiza a mensagem, corre o risco de alterar os dados.

- 7) Pressione o botão [VOICE] para sair do modo de operações de vozes e voltar ao modo de reprodução de vozes.

1. Init (inicializar)

É possível inicializar todos os parâmetros de uma voz a seus valores de fábrica. Também é possível inicializar seletivamente certos parâmetros, como os ajustes comuns, os ajustes de cada elemento/nota de bateria, etc. Tenha em conta que esta operação não devolve a voz a seu estado original anterior a edição. Mas é muito útil para elaborar uma voz totalmente nova partindo de zero.

Figura 1

■ **Selecione o tipo de parâmetro que deseja inicializar**

Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o parâmetro. Os parâmetros disponíveis para serem inicializados variam segundo o tipo de voz selecionada (normal/bateria).

Ajustes:

Voz Normal:

Voice (voz atual), cmmn (comum atual), elmnt (elemento atual 1 - 4)

NOTA: Quando é ajustado em "elmnt", deverão ser utilizados os botões [+/[-] ara selecionar o elemento desejado (1-4)

Voz de Bateria:

Kit (todas as vozes de bateria atual), cmmn (dados comuns a todas as notas de bateria), key (nota atual C#1 - G5).

NOTA: Quando é ajustado em "key", é possível selecionar a nota de bateria desejada com a tecla correspondente do teclado (de C#1 à G5).

2. CpyElm (copiar elemento) / CpyKey (copiar nota de bateria)

Permite copiar os ajustes de parâmetro de elemento/nota de bateria da voz editada em outro elemento/nota de bateria da mesma voz.

Figura 2

■ **(1) Elemento/nota de bateria fonte**

Selecione o elemento/nota de bateria fonte (os dados que vão ser copiados) da voz.

Ajustes:

Voz Normal:

elm1 - elm4

Voz de bateria:

C#1 - G5 (nota de bateria C#1 - G5)

■ **(2) Elemento/nota de bateria destino**

Ajuste o elemento/nota de bateria da voz que será o destino da cópia.

Ajustes:

Voz Normal:

E1 - E4

Voz de bateria:

C#1 - G5 (nota de bateria C#1 - G5)

3. BlkDmp (trasvasse de dados em bloco)

Através desta função é possível enviar todos os ajustes de parâmetros da voz atual ou de todas as vozes de usuário a um computador ou outro aparelho MIDI externo.

Figura 3

Ajustes: Crnt (voz atual), AllUs (todas as vozes de usuário), Systm (todos os dados de utilidades e MIDI).

NOTA: Para enviar dados de multi, verifique a função de trasvase em bloco correspondente das Operações de multi (página 68).

NOTA: Na página 42, você encontrará um exemplo de aplicação que mostra o uso da função de trasvase em bloco.

NOTA: Para realizar um trasvase em bloco, deve-se ajustar o número do aparelho MIDI correspondente. Consulte a página 93.

É possível guardar (armazenar) os ajustes de parâmetros originais de até 128 vozes normais e 2 vozes de bateria na memória de usuário. O procedimento é o seguinte.

NOTA: Quando realizar esta operação, os ajustes da voz de destino serão substituídos. Deve-se fazer sempre uma cópia de segurança dos dados importantes no computador, no arquivador de dados MIDI como o MIDI Data Filer da Yamaha ou em outro dispositivo de armazenamento.

- 1) Pressione o botão [STORE] depois de editar uma voz. A seguir aparecerá a tela de armazenamento de vozes.
- 2) Utilize os botões [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o número de voz de destino.
- 3) Quando pressionar o botão [ENTER], será selecionada a seguinte confirmação.
- 4) Pressione o botão [INC/YES] para confirmar. Enquanto a operação estiver sendo processada será visualizado "Executing" e voltará ao modo de reprodução de vozes.

NOTA: Você poderá pressionar o botão [DEC/NO] para cancelar a operação. Com ele voltará à tela original.

MODO DE UTILIDADES

Este modo contém oito páginas de parâmetros, que incluem ajustes gerais de todo o sistema do S03, assim como certos ajustes de controladores.

NOTA: A página 28 contém instruções sobre o acesso ao modo de utilidades.

NOTA: Os ajustes MIDI são realizados no modo MIDI (página 93).

NOTA: Consulte a tabela de funções (página 20) ou a tabela de parâmetros (página 22).

Gerador de Sons (PAGE 1) (PÁGINA 1)

Teclado (PAGES 2 - 3)

Controlador (PAGES 4 - 7)

Efeito (PAGE 8)

1. Afinação mestra

Ajusta a afinação mestra do teclado (em passos de 0,1 centésimos)

Figura 1

Ajustes: -1024 - +1023

NOTA: Um valor de 100 centésimos equivalem a um semitom.

2. Kbd Trans (transposição do teclado)

Transporta o som do teclado para cima ou para baixo (em semitons). Isto afeta a informação transmitida pelo MIDI.

Figura 2

Ajustes: -11 - +11

3-1. Vel Curve (curva de velocidade de pulsação)

3-2. Fixed Vel (velocidade de pulsação fixa)

Figura 3

■ Vel Curve

Ajusta a curva de velocidade de pulsação que determina o modo em que a força com que se executam as notas afetará a saída do som. O parâmetro Vel Curve somente estará disponível se a velocidade fixa estiver ajustada em "off".

Ajustes:

norm (normal)

A velocidade de pulsação é em relação a força de interpretação (a força com que se toca o teclado)

Figura 4

soft1 (suave 1)

Um estilo de execução suave aumenta o nível de volume. É adequado para pessoas que tocam as teclas suavemente.

Figura 5

soft2 (suave 2)

Um estilo de interpretação suave aumenta o nível de volume; a resposta está entre o Soft1 e o Normal.

Página 91

easy (sensível)

Esta curva também está desenhada para aumentar o nível de volume com um estilo de interpretação suave. Não obstante, o nível de volume é estável em todos os registros posto que a curva de velocidade de pulsação do arranjo de médios está próxima a Normal.

Figura 1

wide (amplo)

Um estilo de interpretação suave diminui o nível de volume e um estilo de execução forte o aumenta. Isto produz um arranjo dinâmico aparentemente mais amplo.

Figura 2

hard (forte)

Um estilo de interpretação forte aumenta o nível de volume. É indicado para pessoas com uma interpretação forte com as teclas.

Figura 3

■ Fixed Vel

Com este ajuste, a velocidade de pulsação é fixa. O nível de saída do som sempre será o mesmo, independentemente se o toque do teclado for forte ou suave.

Figura 4

Ajustes: off, 1 - 127

4-1. MWTxCtlNo (número de controle de transmissão de MW)

4-2. FCTxCtlNo (número de controle de transmissão do pedal controlador)

Determina os números de mudança de controle MIDI designados no botão de modulação (MW) e no pedal controlador (FC).

Figura 5

Ajustes: 0 - 95 (0/32=off), AT (pressão posterior à pulsação)

NOTA: Os detalhes referente os números de controle e das mensagens de mudança de controle serão encontrados na lista de dados anexa.

5. FSTxCtlNo (número de controle de transmissão do pedal comutador)

Determina os números de mudança de controle MIDI designados no pedal comutador (FS)

Figura 6

Ajustes: 0 - 95 (0/32=off), 96 (PCInc: INC de mudança de programa), 97 (PCDec: DEC mudança de programa).

NOTA: Os detalhes referente os números de controle e das mensagens de mudança de controle são encontrados na lista de dados anexa.

NOTA: O ajuste de fábrica é o controle de sustain (64).

6. Ctl Reset (reajuste de controlador)

Seleciona se o estado/posição do controlador (botão de modulação, pedal controlador) mantém-se ou não ou se reajustará ao percorrer por entre as vozes.

Figura 7

Ajustes: hold, reset

Se selecionar "reset", os controladores se reajustarão aos seguintes estados/posições:

Inflexão de som centro

Botão de modulação mínimo

Pedal controlador máximo

Pedal comutador off (desativado)

7. AC1 CC No (número de mudança de controle de AC1)

No modo de vozes, determina o número de mudança de controle que se designará ao AC1.

Figura 1

Ajustes: 0 - 95

NOTA: Na página 66 você encontrará os detalhes sobre o controlador designável 1.

NOTA: O parâmetro AC1 CC No do modo de multi é ajustado no modo de edição de parte de multi (página 66)

8. V EfBypass (anulação do efeito de voz)

Determina se os efeitos do modo de voz podem ser anulados ou não. Somente podem ser anulados os efeitos de sistema.

Figura 2

Ajustes: off (sem anular), on

Operações de utilidades

No modo de operações de utilidades você poderá estabelecer os ajustes de fábrica do sintetizador S03 (factory Set).

Factory Set (restabelecer os ajustes de fábrica)

Permite estabelecer os ajustes de fábrica das vozes internas (memória de usuário) e dos multi, de sistema e demais ajustes do sintetizador. Uma vez que edite qualquer ajuste, o ajuste correspondente de fábrica será reescrito e se perderá. Siga o procedimento descrito a seguir para restabelecer os ajustes de fábrica.

Quando restabelecer os ajustes de fábrica, todos os ajustes atuais de todos os multi e das vozes de usuário serão sobrescritas pelos ajustes de fábrica. Procure não reescrever nenhum dado importante. Deve-se efetuar cópias de segurança dos dados importantes no computador ou em algum dispositivo externo antes de efetuar esta operação.

1) Pressione o botão [JOB] do modo de utilidades. A seguir será visualizada a tela Factory Set (ajuste de fábrica).

Figura 3

2) Pressione o botão [ENTER]. A seguir aparecerá uma mensagem de confirmação.

3) Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de ajuste de fábrica. Depois que a operação for terminada, aparecerá a mensagem "Completed" (terminado). Para cancelar uma operação durante a sua execução, pressione o botão [DEC/NO].

4) Pressione o botão [EXIT] para voltar ao modo de utilidades.

MODO MIDI

O do MIDI contém sete páginas de parâmetros, incluindo ajustes gerais de todo o sistema do S03, como certos ajustes de controlador.

NOTA: A página 28 contém instruções sobre o acesso ao modo MIDI

NOTA: Consulte a tabela de funções (página 20) ou a tabela de parâmetros (página 22).

Canal MIDI (PAGES 1 - 4)

Filtro MIDI (PAGES 5 - 7)

1. Device No (número de aparelho)

Determina o número de aparelho MIDI. Este número deve coincidir com o número de aparelho do aparelho MIDI externo ao transmitir/ receber dados em bloco, mensagens de mudança de parâmetros e outras mensagens exclusivas do sistema.

Figura 1

Ajustes: 1 - 16, all, off

2. Local Sw (botão de ativação/desativação de local)

Se for ajustar um local em "off", o teclado e os controladores serão desconectados internamente da seção de gerador de sons do sintetizador para que não se emita nenhum som ao tocar o teclado ou utilizar os controladores. Não obstante, os dados serão transmitidos pelo terminal MIDI OUT. Além disso, a seção de gerador de sons responderá às mensagens recebidas no terminal MIDI IN.

Figura 2

Ajustes: off, on (desativado, ativado)

Local On/Off - quando se conecta ao computador

Quando se conecta o S03 à um computador, os dados de interpretação do teclado são enviados, geralmente, ao computador e prontamente voltam deste para ativar o gerador de sons ou a fonte de som. Se o botão de local está ajustado em "on" (ativado), poderá produzir sons "dublados", posto que

o gerador de sons estaria recebendo dados de atuação tanto a partir do teclado diretamente como do computador. Utilize os seguintes ajustes sugeridos como guia; as instruções específicas podem diferir segundo o computador e o programa utilizado.

Quando MIDI “Echo” (eco MIDI) está ativado no programa/computador, ajuste o botão de Local do S03 em “off”.

computador com programa de aplicação

botão de local do S03 desativado retorno de eco desativado

Figura 3

NOTA: Quando dados exclusivos de sistema são transmitidos ou recebidos (como com a função de trasvase em bloco, páginas 68 e 88), utilize o exemplo de ajuste seguinte, comprovando que MIDI “Echo” no computador está ajustado em “off”.

Quando MIDI “Echo” (eco MIDI) está desativado no programa/ computador, ajuste o botão de Local do S03 em “on”.

computador com programa de aplicação

botão de local do S03 desativado retorno de eco desativado

Figura 4

NOTA: Como é indicado na ilustração, o S03 realmente recebe e responde aos dados MIDI da aplicação (sequenciador) do computador, independentemente do ajuste de Local Sw do S03.

* MIDI “Echo” é uma função de sequenciador que toma os dados recebidos no terminal MIDI IN e faz um “eco” destes dados (retransmite-os tal como estão) pelo MIDI OUT. Em alguns programas, esta função se denomina “MIDI Thru”.

NOTA: Consulte o manual de uso do software particular a respeito das instruções correspondentes.

Página 94

3. Rcv Ch (canal de recepção MIDI do modo de vozes)

Ajusta o canal de recepção MIDI do S03 (no modo de vozes) para usá-lo com um sequenciador externo, um computador, etc., como gerador de sons MIDI.

Figura 1

Ajustes: 1 - 16, omni (todos os canais)

NOTA: Consulte a página 61 referente ao ajuste do canal de recepção MIDI de cada parte no modo de multi.

4. Trans Ch (canal de transmissão MIDI)

Ajusta o canal de transmissão MIDI para transmitir dados do teclado, controladores, etc.

Figura 2

Ajustes: 1 - 16

5-1. RxPgmChng (recepção de mudança de programa ativado/desativado)

5-2. RxBankSel (recepção de seleção de banco ativado/desativado)

Ativa ou desativa a recepção das mensagens de mudança de programa/seleção de banco entre o S03 e um aparelho MIDI externo.

Figura 3

Ajustes: off (desativado), on (ativado)

6-1. TxPgmChng (transmissão de mudança de programa ativado/desativado)

6-2. TxBankSel (transmissão de seleção de banco ativado/desativado)

Ativa ou desativa a transmissão das mensagens de mudança de programa/seleção de banco do painel do S03. Ajuste em "on" quando desejar mudar programas em um aparelho MIDI conectado.

Figura 4

Ajustes: off (desativado), on (ativado)

7. Porta de conexão MIDI Thru (retransmissão MIDI)

É possível conectar o S03 a um computador mediante um cabo serial exclusivo conectado ao terminal TO HOST. Neste caso, as mensagens MIDI recebidas através deste conector podem ser enviadas pelo terminal MIDI OUT (saída MIDI) do S03 a outros aparelhos conectados. Aqui você deverá ajustar o número da porta.

Figura 5

Ajustes: 1 - 8.

Apêndice

SOBRE O MIDI

MIDI é a sigla para Musical Instrument Digital Interface (Interface digital de instrumentos musicais) que permite a comunicação de instrumentos musicais eletrônicos entre si enviando e recebendo dados de nota, mudança de controle, mudança de programa e outros tipos de dados ou mensagens MIDI compatíveis.

O S03 pode controlar um aparelho MIDI transmitindo dados de nota e diversos tipos de dados de controlador. O S03 pode ser controlado por mensagens MIDI recebidas que determinarão automaticamente o modo do gerador de sons, selecionarão as partes, os canais, as vozes e os efeitos, mudarão os valores dos parâmetros e, reproduzirão as vozes especificadas para as diferentes partes.

Muitas mensagens MIDI expressam-se com números hexadecimais ou binários. Os números hexadecimais podem incluir a letra "H" como sufixo. A letra "n" indica um número inteiro. A tabela seguinte oferece uma lista de números decimais correspondentes a cada número hexadecimal / binário.

Tabela

Canais MIDI

Os dados de atuação MIDI são designados em um dos dezesseis canais MIDI Con, estes canais 1-16, poderão enviar simultaneamente os dados de atuação de dezesseis partes de instrumentos diferentes por um cabo MIDI.

Imagine os canais MIDI como canais de televisão. Cada emissora de TV transmite por um canal específico. O televisor recebe simultaneamente muitos programas diferentes de vários canais de televisão e é possível selecionar o canal em que será visto o programa desejado.

Figura 1

O MIDI segue o mesmo princípio básico. O instrumento transmissor envia os dados MIDI através de um canal MIDI específico (canal de transmissão MIDI) por somente um cabo MIDI ao instrumento receptor. Se o canal MIDI do instrumento receptor (canal de recepção MIDI) concorda com o canal de transmissão, o instrumento receptor tocará de acordo com os dados enviados pelo instrumento transmissor.

Figura 2

O S03 é um gerador de sons totalmente multi timbre, o que lhe permite reproduzir várias partes de instrumento diferentes simultaneamente, tudo a partir do S03. Somente deverá designar um canal MIDI diferente para cada parte.

Mensagens MIDI transmitidas / recebidas pelo S03

As mensagens MIDI podem ser divididas em dois grupos: mensagens de canal e mensagens de sistema. A seguir é apresentada uma explicação dos diversos tipos de mensagens MIDI que pode transmitir / receber o S03.

MENSAGENS DE CANAL

Estas mensagens são dados relacionados com o comportamento do teclado para o canal especificado.

■ Nota ativada/desativada (tecla ativada / tecla desativada)

São mensagens geradas quando se toca o teclado.

Margem de recepção de notas = C-2 (0) - G8 (127), C-3 = 60

Margem de velocidade de pulsação = 1 - 127 (somente se recebe a velocidade de pulsação de nota ativada)

Nota ativada: mensagem gerada quando se pressiona uma tecla.

Nota desativada: mensagem gerada quando uma tecla é liberada.

Cada mensagem inclui um número de nota específico que corresponde a tecla pressionada, além de um valor de velocidade de pulsação baseado na força exercida ao tocar a nota.

■ Mudança de controle

As mensagens de mudança de controle lhe permitem selecionar um banco de vozes, controlar o volume, o Pan, a modulação, o tempo de portamento, o brilho e outros parâmetros de controlador, mediante números de mudança de controle determinados que correspondem a cada um dos diversos parâmetros.

MSB de seleção de banco (controle n° 000)

LSB de seleção de banco (controle n° 032)

São mensagens que selecionam números de banco de vozes de variação combinando e enviando o MSB e o LSB a partir de um aparelho externo. O MSB e LSB funcionam de maneira diferente de acordo com o modo do gerador de sons. Os números MSB selecionam tipos de vozes (voz normal ou de bateria) e os números LSB selecionam bancos de vozes. (se desejar maiores informações a respeito de bancos e programas, consulte a lista de vozes que aparece no folheto "Lista de Dados"). Uma seleção de banco nova não será efetiva até que se receba a seguinte mensagem de mudança de programa.

Modulação (controle n° 001)

São mensagens que controlam a profundidade do vibrato mediante o botão de modulação. O ajuste em 127 produz o máximo vibrato enquanto que um valor de 0 desativa o vibrato.

Tempo de portamento (controle n°005)

São mensagens que controlam a duração do portamento ou o deslizamento contínuo do som entre notas interpretadas sucessivamente. Quando se ativa o parâmetro Mudança de portamento (página 96), com o valor especificado pode-se ajustar a velocidade da mudança de som. O ajuste em 127 é produzido o máximo tempo de portamento enquanto que um valor de 0 produz o tempo mínimo.

Entrada de dados MSB (controle n° 006)

Entrada de dados LSB (controle n° 038)

São mensagens que ajustam o valor do parâmetro especificado por 1.2.23RPN MSB/LSB e 1.2.22 NRPN MSB/LSB. O valor do parâmetro está determinado pela combinação de MSB e LSB.

Volume principal (controle n° 007)

Mensagens que controlam o volume de cada parte. ajuste em 127 produz o máximo volume e 0 produz a desativação.

Pan (controle n° 010)

Mensagens que controlam a posição panorâmica estéreo de cada parte. O ajuste em 127 coloca o som na extrema direita e o 0 coloca o som na extrema esquerda.

Expressão (controle n° 011)

Mensagens que controlam a expressão de entonação de cada parte durante a atuação. O ajuste em 127 produz o máximo volume e o 0 anula o volume.

Hold1 (controle n° 064)

Mensagens que controlam a ativação/desativação do sustain. O ajuste em 127 produz o máximo volume e o 0 anula o volume. O ajuste em um valor entre 64 - 127 ativa o sustain e o ajuste entre 0 - 63 desativa o sustain.

Mudança de portamento (controle n° 065)

Mensagens que controlam a ativação/desativação do portamento. O ajuste em um valor entre 64 - 127 ativa o portamento, enquanto que o ajuste entre 0 - 63 desativa o portamento.

Sustenido (controle n° 066)

Mensagens que controlam a ativação/desativação do sustenido. Ao manter pressionada uma nota e acionar o pedal de sustenido, as notas ficarão sustentadas enquanto as reproduz até o pedal ser liberado. O ajuste em um valor entre 64 - 127 ativa o sustenido e o ajuste entre 0 - 63 desativa o sustenido.

Pedal de surdina (controle n° 067)

Mensagens que controlam a ativação/desativação do pedal de amortização. As notas ficarão amortizadas enquanto mantém o pedal pressionado. O ajuste em um valor entre 64 - 127 ativa a amortização e o ajuste entre 0 - 63 desativa.

Página 97

Conteúdo harmônico (controle n°071)

Mensagens que ajustam a ressonância do filtro de cada voz. O valor ajustado é um valor de compensação que se somará ou diminuirá aos dados de voz. Conforme seja a voz, a margem efetiva pode ser menor que a margem disponível para o ajuste.

Tempo de abandono (controle n°072)

Mensagens que ajustam o tempo de abandono do EG para cada voz. O valor ajustado é um valor de compensação que será somado ou diminuído aos dados de voz.

Tempo de ataque (controle n°073)

Mensagens que ajustam o tempo de ataque do EG para cada voz. O valor ajustado é um valor de compensação que será somado ou diminuído aos dados de voz.

Brilho (controle n°074)

Mensagens que ajustam a frequência de corte do filtro para cada voz. O valor ajustado é um valor de compensação que será somado ou diminuído aos dados de voz. Os valores baixos produzem um som mais suave. Conforme seja a voz, a margem efetiva pode ser menor que a margem disponível para o ajuste.

Controle de portamento (controle n°084)

Mensagens que aplicam portamento entre a nota que está tocando e a nota seguinte. O controle de portamento é transmitido especificando a tecla de nota ativada da nota que esteja tocando. Pode ser especificado um número de tecla fonte e do portamento entre 0 e 127. Quando se recebe uma mensagem de controle de portamento, o som que está tocando mudará com um tempo de portamento de 0 à seguinte tecla de nota ativada no mesmo canal. Por exemplo, os ajustes seguintes seriam aplicados um portamento da nota C3 a nota C4.

90H 3CH 7FH.....C3 Nota ativada

BOH 54H 3CH.....Número de tecla fonte ajustado em C3.

90H 48H 7FH.....C4 Nota ativada (quando C3 está ativada, C3 se eleva mediante um portamento em C4)

Profundidade de efeito1 (nível de envio de reverberação)(controle n° 091)

Mensagens que ajustam o nível de envio do efeito de reverberação.

Profundidade de efeito3 (nível de envio de chorus) (controle n° 093)

Mensagens que ajustam o nível de envio do efeito de chorus

Profundidade de efeito4 (nível de envio do efeito de variação) (controle n° 094)

Mensagens que ajustam o nível de envio do efeito de variação, se o efeito de variação utiliza o efeito de sistema, esta mensagem ajusta o nível de envio do efeito de variação. Se utiliza o efeito de inserção, o ajuste ficará anulado.

Aumento de dados (controle n° 096)

Diminuição (controle n° 097) para RPN

Mensagem que aumentam ou diminuem o valor MSB da sensibilidade de inflexão de som, afinação exata ou afinação aproximada em passos de 1. Antes deverá designar um de tais parâmetros com o RPN do dispositivo externo. Os dados de bytes não são estimados. Quando se alcança o valor máximo ou mínimo, o valor não aumentará nem diminuirá mais (o aumento da afinação exata não fará que aumente a afinação aproximada).

NRPN (número de parâmetro não registrado) LSB (controle n° 098)**NRPN (número de parâmetro não registrado) MSB (controle n° 099)**

Mensagens que ajustam o vibrato, filtro, EG, configuração de bateria e demais parâmetros da voz. Primeiro deve-se enviar o NRPN MSB e o NRPN LSB para especificar o parâmetro que se deseja controlar. Logo deve ser utilizado a introdução de dados (página 96) para ajustar o valor do parâmetro especificado. Tenha em conta que uma vez que se tenha ajustado o NRPN para um canal, a seguinte introdução de dados será reconhecida como a mesma mudança de valor de NRPN. Para tanto, depois de utilizar o NRPN deve-se utilizar um valor nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados. Podem ser recebidos os seguintes números de NRPN.

NRPN MSB	NRPN LSB	PARÂMETRO
01	08	Velocidade do vibrato
01	09	Profundidade do vibrato
01	0A	Atraso do vibrato
01	20	Frequência do corte do filtro
01	21	Ressonância do filtro
01	63	Tempo de ataque do EG
01	64	Tempo de caída do EG
01	66	Tempo de abandono do EG
14	rr	Frequência de corte do filtro de bateria
15	rr	Resonância do filtro de bateria
16	rr	Tempo de ataque do EG de bateria
17	rr	Tempo de caída do EG de bateria
18	rr	Afinação aproximada de instrumento de bateria
19	rr	Afinação exata de instrumento de bateria
1A	rr	Nível de instrumento de bateria
1C	rr	Pan de instrumento de bateria
1D	rr	Nível de envio de reverberação de instrumento de bateria
1E	rr	Nível de envio de chorus de instrumento de bateria
1F	rr	Nível de envio de variação de instrumento de bateria

- rr=número de nota para cada instrumento de voz de bateria

RPN (número de parâmetro registrado) LSB (controle n°100)**RPN (número de parâmetro registrado) MSB (controle n°101)**

Mensagens que compensam, ou são somadas ou são diminuídas, aos ajustes de valores dos parâmetros de sensibilidade de inflexão do som, afinação e outros parâmetros de uma parte. Primeiro deve-se enviar o RPN MSB e o RPN LSB para especificar o parâmetro que vai controlar. Depois deve-se o valor do parâmetro especificado com a função Aumento/ Diminuição de dados (página 97) ser ajustado. Tenha em conta que uma vez que se tenha ajustado o RPN para um canal, a seguinte introdução de dados será reconhecida como a mesma mudança de valor de RPN. Para tanto, depois de utilizar o NRPN deverá ser ajustado um valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados. Poderão ser recebidos os seguintes números de RPN.

NRPN MSB	NRPN LSB	PARÂMETRO
00	00	Sensibilidade de inflexão de som
00	01	Afinação exata
00	02	Afinação aproximada
7F	7F	Nulo

■ **Mensagens de modo de canal**

Podem ser recebidas as seguintes mensagens de modo de canal.

2° Byte	3° Byte	MENSAGEM
120	0	Todos os sons desativados
121	0	Reajustar os controles
123	0	Todas as notas desativadas
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

Todos os sons desativados (controle n° 120)

Anula todos os sons que tem lugar no canal específico. Não obstante, o estado das mensagens de canal como Nota ativada e Hold ativado se mantém.

Reajustar todos os controladores (controle n° 121)

Se reajustarão os valores dos seguintes controladores a seus valores de fábrica

CONTROLADOR	VALOR
Mudança de inflexão de som	0 (desativado)
Pressão posterior a pulsação	0 (desativado)
Pressão posterior a pulsação polifônica	0 (desativado)
Modulação	0 (desativado)
Expressão	127 (máximo)
Hold1	0 (desativado)
Portamento	0 (desativado)
Sustenido	0 (desativado)
Pedal de amortizamento	0 (desativado)
Controle de portamento	cancela o número de tecla fonte do portamento
RPN	Número não especificado, os dados internos não mudam
NRPN	Número não especificado, os dados internos não mudam

Todas as notas desativadas (controle n° 123)

Anula todas as notas ativadas do canal especificado. Não obstante, se Hold1 e Sustenido estão ativados, as notas seguirão tocando até serem desativadas.

Mono (controle n° 126)

Realiza a mesma função que quando se recebe a mensagem de Todos os sons desativados e se o byte (número mono) encontrar-se na margem 0-16, ajuste o canal correspondente ao modo Mono (Modo 4: m =1).

Poly (controle n° 127)

Realiza a mesma função que quando se recebe a mensagem de Todos os sons desativados e ajusta o canal correspondente ao modo Poly.

Mudança de programa

Mensagem que determinam a voz que deve selecionar para cada parte. Com uma combinação de Seleção de banco, é possível selecionar não somente os números de vozes básicos mas também os números de bancos de vozes de variação.

Aftertouch de canal

Mensagem que permitem controlar os sons pela pressão posterior a pulsação inicial das teclas. É aplicado em todo o canal. O S03 não transmite estes dados do teclado; no entanto, se responder adequadamente a estes dados quando são recebidos de um aparelho externo.

Aftertouch polifônico

Mensagem que permitem controlar os sons pela pressão posterior a pulsação inicial das teclas. É aplicado em cada tecla individual. O S03 não transmite estes dados do teclado; no entanto, se responder adequadamente a estes dados quando são recebidos de um aparelho externo.

Inflexão de som

Estas mensagens são mensagens de controlador contínuas que permitem que o som das notas determinadas suba ou abaixe numa quantidade especificada e durante o tempo especificado.

MENSAGENS DE SISTEMA

Estas mensagens são dados relacionados com o sistema geral do aparelho.

- **Mensagens exclusivas de sistema**

São mensagens que controlam diversas funções do S03, incluindo o volume geral e a afinação mestra, o modo do gerador de sons, o tipo de efeito e outros parâmetros.

Modo Geral MIDI ativado

Quando se recebe o modo Geral MIDI ativado, o modo do gerador de sons mudará ao modo XG. Quando isto ocorrer, o S03 receberá mensagens MIDI compatíveis com o Sistema GM Nível 1, e em consequência, não receberá mensagens NRPN nem de Seleção de bancos. Posto que são necessários aproximadamente 50ms para executar esta mensagem, procure deixar um intervalo adequado antes da mensagem seguinte. O S03 responde a esta mensagem somente quando estiver ajustado ao modo Multi.

F0 7E 7F 09 01 F7 (hexadecimal)

Volume mestre

Quando se recebe esta mensagem, o volume MSB estará efetivo para o Parâmetro de sistema.

F0 7F 7F 04 01 II mm F7 (hexadecimal)

* mm (MSB) = valor de volume adequado, II (LSB) = não estimado

Sistema XG ativado

Quando se recebe estes dados, o S03 mudará ao modo XG, todos os parâmetros serão inicializados na forma correspondente, e as mensagens compatíveis com o XG, como o NRPN e a Seleção de bancos poderão ser recebidos. Posto que são necessários aproximadamente 50ms para executar esta mensagem, procure deixar um intervalo adequado antes da mensagem seguinte. O S03 responde a esta mensagem somente quando estiver ajustado ao modo Multi.

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (hexadecimal)

* n = número de dispositivo (normalmente ajustado em "0")

F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7 (hexadecimal)

* n = número de dispositivo (normalmente ajustado em "0")

NOTA: Existem certas condições de funcionamento nas que o S03 não responde aos dados MIDI, como quando é utilizado a função Comparar ou no modo de Demonstração.

■ Sensibilidade ativa (somente recepção)

Uma vez que se tenha recebido um FE (sensibilidade ativa) se não se recebem mais dados MIDI durante um intervalo superior a aproximadamente 300ms, o S03 efetuará a mesma função que quando se recebem as mensagens Todos os sons desativados, Todas as notas desativadas e Reajustar todos os controladores e prontamente voltará ao estado em que não seja observado um FE. Verifique o Formato de dados MIDI que aparece no folheto "Lista de Dados" onde poderá ser encontrado mais informações sobre as diversas mensagens.

MENSAGENS DE TELA (LCD)

Mensagem

Significado

Bulk Tx _____ Transmitindo trasvase de dados MIDI em bloco

Bulk Rx _____ Recebendo trasvase de dados MIDI em bloco

Executing _____ Operação de execução

Completed! _____ Operação terminada

!Buff Full _____ Não se pode processar os dados MIDI devido ao recebimento demasiado de dados de uma só vez

!MIDI Data _____ Erro produzido ao receber dados MIDI

!Checksum _____ Erro produzido ao receber um trasvase em bloco

!DeviceNum _____ O travase em bloco não pode transmitir / receber devido ao número de dispositivo não estar em concordância ou que está ajustado em "off".

Sure? _____ Confirmação final

Host:MIDI _____ O botão HOST SELECT está ajustado em "MIDI".

Host: PC2 _____ O botão HOST SELECT está ajustado em "PC2".

Host:Mac _____ O botão HOST SELECT está ajustado em "Mac".

Host:off _____ O botão HOST SELECT está ajustado em "off".

!BatteryLo _____ A bateria da memória de reserva está baixa; não poderão ser efetuadas cópias de segurança da memória. Guarde os dados necessários em um dispositivo de armazenamento de dados MIDI, como o MIDI Data Filer MDF3 da Yamaha, e dirija-se ao revendedor local da Yamaha ou a um centro de serviço técnico autorizado pela Yamaha para que mudem a bateria do aparelho.

SOLUCIONANDO PROBLEMAS

A tabela seguinte oferece conselhos para a solução de possíveis problemas e páginas de referência para alguns dos problemas mais comuns. A maior parte dos problemas podem ser simplesmente a erros nos ajustes. Antes de solicitar o serviço técnico profissional, verifique os conselhos seguintes para ver se é possível identificar e corrigir a causa do problema.

Sobretudo, quando tiver problemas com a emissão de som do S03, certifique os pontos indicados e tente solucionar a cauda do problema.

1) Conecte fones de ouvido para certificar se o S03 emite o som corretamente. Se puder ouvir o som pelos fones de ouvidos, mas não pelo equipamento de áudio conectado, é possível supor que o problema esteja nas conexões de cabos do sistema de áudio.

2) Se não puder ouvir nenhum som pelos fones de ouvido, selecione diferentes vozes ou multi para ver se o problema persiste ou não. Se ao selecionar outra voz ou multi o problema for resolvido, os ajustes da voz ou o multi original eram incorretos.

NOTA: Quando os ajustes de dados de música, como o volume ou a expressão (página 96) produzem uma diminuição de volume, a seleção de uma voz ou um multi diferente restabelecerá o volume.

3) Se o problema persistir depois de mudar a voz ou o multi, verifique o ajuste de volume geral do S03. Suba o volume com o botão deslizante VOLUME e, se houver um pedal controlador conectado, aperte-o ao máximo.

4) Se não houver som após o passo 3 anterior, o problema pode estar nos ajustes globais do S03 (UTILITY / MIDI), nos ajustes de algum dispositivo MIDI conectado e/ou no cabo de conexão MIDI.

Não emite som

Ajustes de volume.

- O volume está ajustado corretamente? (página 8 e 15)
- No S03, se tiver sido conectado um pedal controlador ao terminal FOOT CONTROLLER e se tiver sido configurado para o controle de volume/expressão, ele então está totalmente pressionado?

Ajustes de voz e multi

- Os parâmetros de volume ou de nível foram ajustados corretamente?
 - "Level" (nível) de edição de elemento de voz (página 73)
 - "Level" de edição de tecla de voz (página 85)
 - "Total Vol" de edição de voz comum (página 71)
 - "Total Lvl" de edição de voz comum (página 71)
 - "Volume" de edição de parte de multi (página 60)

“Total Vol” de edição comum de multi (página 56)

- Alguma das partes ou dos elementos foram silenciados? (páginas 48 e 55)
- Desativou-se o “Element Sw”? (página 73)
- Foram ajustados os filtros de modo que todos os sons estejam silenciados? (páginas 63, 77, 86)
- Os parâmetros de efeitos foram ajustados corretamente? (páginas 56, 67, 72)
- Foi ajustado o tipo de efeito a um parâmetro que não tenha sido “No Effect”? (páginas 56 e 57)
- Foram ajustados corretamente os parâmetros de sensibilidade na velocidade de pulsação? (páginas 62 e 72)
- Foram ajustados corretamente os parâmetros de Limite de nota (parte/voz) e de Limite de velocidade de pulsação? (páginas 60 e 73)

Se o Limite de nota/velocidade de pulsação inferior foi ajustado a um valor acima do Limite de nota/velocidade de pulsação superior, não será emitido nenhum som.

Página 102

Ajustes globais do S03 (UTILITY ou MIDI)

- Tem sido ajustado corretamente os canais de recepção MIDI? (páginas 61 e 94)
- O interruptor de Local foi desativado? (página 93)
- Foi ajustado corretamente (páginas 12 à 14) o interruptor HOST SELECT? (página 10)
- O modo de Demonstração está ativado (página 16) ou a função Comparar (páginas 55 e 70)? Quando um dos dois estiver ativo, os dados MIDI recebidos não são estimados.

Ajustes dos dados de música dos aparelhos MIDI conectados

- Quando são reproduzidos multi com um sequenciador externo, foram ajustados corretamente o canal de transmissão de cada pista do sequenciador e dos canais de recepção de cada parte de multi? (página 61)
- O “MIDI Echo” ou o “MIDI Thru” estão corretamente ajustados no computador? (página 93)
- Quando é reproduzida uma música com um sequenciador MIDI externo, foram ajustados corretamente os parâmetros de volume e expressão? (página 96)

Problemas com cabos e conexões

- O equipamento de áudio está conectado corretamente? (página 11)
- O cabo MIDI está intacto e conectado corretamente?

O som está distorcido

- Os efeitos estão ajustados corretamente? (páginas 56 e 72)
- O volume está ajustado demasiadamente alto? (páginas 8 e 15)

O som está demasiado suave

- O volume MIDI ou a expressão MIDI foram ajustados demasiadamente baixos? (página 96)
- A frequência de corte do filtro foi ajustado demasiadamente baixo? (páginas 63, 77, 86)

O som não está bom

- O parâmetro Afinação mestre no modo de utilidades foi ajustado corretamente? (página 90)
- O parâmetro KbdTrans no modo de utilidades foi ajustado corretamente? (página 90)
- O ajuste de Octave Up/Down está correto? (página 36)
- Os parâmetros relacionados com o som no menú PITCH foram ajustados corretamente? (página 74)
- A profundidade de modulação da voz na tela LFO (modo de edição de vozes) está ajustado demasiado alto? (página 83)
- Para as partes de voz, foi ajustado o parâmetro que muda de nota à um valor que não seja 0? (páginas 61 e 74)
- Foi ajustado o parâmetro de Desafinação para cada parte de voz à um valor que não seja 0? (página 61 e 74)

Página 103

O som se corta e é intermitente

- Sobrepassou-se a polifonia máxima? (página 18)

Somente ouve-se uma voz

- O parâmetro Mono/Poly está ajustado em “mono”? (páginas 61 e 71)

Nenhum efeito é aplicado

- O V EfBypass (anulação de efeitos de voz) está ajustado em desativado? (páginas 92)
- No caso de um multi, o Var Send de edição de partes está ajustado em desativado ou em um valor muito próximo a 0? (página 67)
- O tipo de efeito foi ajustado em um valor que não seja “Thru” ou “No Effect”? (páginas 56 e 57)
- No caso de um multi, as partes do efeito de inserção foram especificadas corretamente? (página 67)

As operações de edição relacionadas com Sensibilidade de escala, Sensibilidade a velocidade de pulsação e Escala (do parâmetro de ajuste de Pan) efetuadas para a voz não tem nenhum efeito

- Conforme seja a voz selecionada ou os ajustes dos parâmetros relacionados, as mudanças destes parâmetros produzem pouco ou nenhum efeito audível.

Não se pode buscar uma voz de bateria

- As vozes de bateria são selecionadas de maneira diferente das vozes normais (página 34)

As operações de edição realizadas à voz de bateria não tem nenhum efeito

- O parâmetro de modo de parte foi ajustado corretamente? (página 61)

Não é possível efetuar a edição

- Foi ativada a função de Busca por Categoria? Se a Busca por categoria estiver ativada, o modo de edição não poderá ser ativado (página 35)
- Foi selecionada uma onda (001 - 029) cujos ajustes de parâmetro sejam fixos? (página 73)
- O modo de Utilidades ou o modo MIDI estão ativos?
- Para o modo de vozes, você está tentando efetuar uma operação de edição? Recorde que os ajustes de reverberação e de chorus são fixos e não podem ser mudados (página 54)

Não se pode receber trasvases de dados em bloco

- Quando o editor de vozes do S03 é utilizado, foi ajustado um intervalo de trasvase suficiente? O intervalo de trasvase do quadro de diálogo Configuração do editor de vozes deve ser ajustado em 10ms ou mais.
- O parâmetro de número de dispositivo foi ajustado corretamente? Quando se recebem dados com a função de trasvase de dados do S03, o S03 deve ser ajustado ao mesmo número de dispositivo que foi ajustado no dispositivo de transmissão (página 93)
- Foi ajustado corretamente (páginas 12 à 14) o botão HOST SELECT? (página 10)

Não há recepção ou resposta correta aos dados provenientes do dispositivo conectado

- Foi ajustado corretamente (páginas 12 à 14) o botão HOST SELECT? (página 10)
- O modo de Demonstração (página 16) ou a função Comparar (páginas 55 y 70) estão ativos? Quando um dos dois está ativo, os dados MIDI recebidos não são estimados.
- O cabo MIDI está intacto e conectado corretamente?

Certificação do cabo MIDI

Veja aqui um modo fácil de verificar um cabo MIDI para certificar-se de que conduz sinais.

NOTA: Antes de começar a verificação, ajuste o S03 no modo de voz e certifique-se de que emite som corretamente ao tocar o teclado.

- 1) Desative o controle do teclado sobre o gerador de sons ajustando Local Sw (PAGE 2 do modo MIDI) em “off”. Neste estado, o teclado não produzirá nenhum som (página 93).
- 2) Conecte diretamente o cabo MIDI em questão, um extremo no terminal MIDI IN do S03 e outro a saída MIDI OUT. Esta ação estabelece um “bucle” MIDI externo, enviando os sinais do teclado do S03 a seu gerador de sons pelo cabo MIDI (e não através do botão de Local).
- 3) Ajuste o botão HOST SELECT situado no painel traseiro em “MIDI” (página 10)

4) Ajuste o parâmetro de canal de recepção (PAGE 3 do modo MIDI) em "omni" (todos os canais) Isto permite que a voz responda aos dados MIDI recebidos, independentemente do ajuste de canal de transmissão MIDI do teclado.

5) Toque o teclado. Se tiver efetuado todos os ajustes anteriores corretamente e pode ouvir a voz, o cabo MIDI está bom.

NOTA: Tenha em conta que o cabo ou as conexões podem estar mal, quando há algum som, especialmente se o som é intrmitente ou se corta.

NOTA: Depois de efetuar a verificação, não volte a ajustar Local Sw (PAGE 2 do modo MIDI) em "on" (ativado) se for necessário. Se desejar deixá-lo em "off" (desativado), o teclado do S03 não controlará os sons do gerador de sons.

ESPECIFICAÇÕES

TECLADO	61 teclas com pressão de pulsação inicial		
GERADOR DE SONS	AWM2		
POLIFONIA	64 notas		
MULTITIMBRE	16		
VOZ	Voz normal	Predefinidas	128
		Usuário	128
		XG	480
	Voz de bateria	Usuário	2
		XG	20 (incluindo 8 vozes originais)
MULTI		Usuário	32
EFEITOS	Reverberação	11	
	Chorus		11
	Variação	42	
CONTROLES	STANDBY/ON, HOST SELECT, VOLUME, Inflexão de som, Modulação, MULTI, VOICE, DEMO, UTILITY, MID, EDIT/COMPARE, JOB, STORE, EXIT, </>, ^/V, PART (ELEMENT/KEY) -/+, MUTE, OCTAVE UP/DOWN, INC/YES, DEC/NO, PRESET, USER, XG/GM, CATEGORY SEARCH, Teclado numérico, ENTER.		
CONECTORES E TERMINAIS	PHONES (fones de ouvido estéreo), OUTPUT (fono): L (MONO)/R, DC IN, FOOT CONTROLLER, FOOT SWITCH, TO HOST, MIDI IN/OUT/THRU		
TELA	LCD (cristal líquido) (retroiluminada)		
FONTE DE ALIMENTAÇÃO	Adaptador de C.A. PA-3B da Yamaha (incluído)* * pede que não se inclua em sua zona. Consulte o revendedor Yamaha.		
CONSUMO DE ENERGIA	7 W (120V), 7,5 W (230V)		
NÍVEL DE SAÍDA MÁXIMO	SAÍDA: +9 +/- 2dbm (10 kohmios), PHONES: +0 +/- 2dbm (33 ohmios)		
DIMENSÕES	976 (LARGURA) X 285 (PROFUNDIDADE) X 87 (ALTURA) MM		

PESO

6 kg

As especificações e descrições contidas neste manual somente cumprem propósitos informativos.

A Yamaha Corp. se reserva no direito de mudar ou modificar os produtos e especificações a qualquer momento sem prévio aviso. Posto que as especificações, equipamentos ou opções poderão diferir de um lugar para o outro, pedimos que consulte o revendedor Yamaha.