

MUSIC SYNTHESIZER

S03

使用说明书

YAMAHA

S03



YAMAHA

GENERAL MIDI XG

特别声明

本产品使用电池和外接电源，不要将本产品连到本手册中提及的或 Yamaha 公司推荐使用之外的变压器或电源上。

警告：不要将本产品放在人们易踩过、或倾倒的地方或东西易落下的地方。不要使用延长线缆。如果需要延长线，可请教电工。

本产品仅使用 YAMAHA 公司提供或建议的架子及配件。在使用这些配件时，应仔细阅读附带的安全指示。

这些信息在印刷本手册时为正确的，但 Yamaha 公司保留不事先通知以及不负责对已生产的产品升级的情况下改变规格的权力。

本产品无论单独使用，还是同放大器和耳机连用，都有可能产生使人失聪的音量。不要长时间高音量听它。如果发生耳力下降的情况，应去医院就医。

重要：音量越大，越容易在短时间内发生听力损害。

有些 Yamaha 产品附带有凳子或其它附件，有些需要 Yamaha 专业人士来安装。在使用前，应确定这些附件已安装牢固。Yamaha 提供的凳子只用来坐，不作其它功用。

注意：由于缺乏了解，不知本设备的功能或效果而产生的费用，不在保修免费范围内，应由使用者付费。在索取保修前，请仔细阅读本手册，并向经销商咨询。

环境：雅马哈致力于生产对用户安全和对环境无污染的产品。我们相信我们的产品和生产产品的方法是达到这一目标的。但为确保我们言行一致，请注意：

电池注意事项：本产品中有一个焊上的无法再充电的电池，电池平均寿命为大约为 5 年。换电池时，应该请专业人士完成。

本产品也可用家用电池，有些是可充电的，请使用可充电类型。充电器要适用于此类电池。

警告：不要擅自拆卸电池，让孩子远离电池。根据当地法律处理电池。安装电池的时候，请不要将新旧或者是不同型号的电池混用。电池一定要正确安装，否则电池将出现过热或者是外壳破损的情况。

警告

不要试图拆卸或者焚烧电池，将电池远离未成年人。根据您所在地区的法律处理废旧电池。注意：请咨询您的零售商关于电池处理的信息。

如果本产品损坏无法修复，或使用年限已到，请遵守当地法律处理它，包含电池、塑料等。如果经销商无法帮助，请同 Yamaha 直接联系。

名牌位置

名牌位于本产品底部，有型号、序列号、电源要求等。您需记下这些型号、序列号和购买日期，并将本手册保存好，以备将来使用。

型号 _____

序列号 _____

购买日期 _____

请妥善保存好本手册。

注意事项

在操作前请仔细阅读本说明

请将本手册保存在安全地方以备后用。

警告

请遵守下面注意事项，以避免可能产生的由电击、短路、火灾和其它灾害的伤害，甚至死亡事件。注意事项并不仅限于以下几条。

- 不要以任何形式擅自拆卸内部部件，本琴中无用户可维护部件。如果出现异常情况，应交 Yamaha 专业人士检查。
- 不要将本设备暴露在雨中，放置到潮湿的地方，或靠近溶器，避免液体浸入。
- 如果变压器损坏，或使用乐器突然失声；或嗅到异味，请立刻关闭电源。从插口上拔下电线，让 Yamaha 工作人员检查本设备。
- 仅使用指定的变压器，使用错的变压器可能损坏本琴或使设备过热。
- 在清洗设备时，请将电线拔下，不要用湿手来拔电线。
- 定期检查插头。清除积累的尘埃。

小心

遵守下述事项，可避免对设备或其它财产的损坏。它包含但并不限于：

- 不要将变压器线缆放在靠热源近的地方，如：
 - 暖气、炉子，也不要将它上面放重物，或放在人易经过的地方。
- 在拔电缆时，请拔插头而不是线缆。
- 不要使用多功能插头来连接，这样做可能影响音质。或使插头过热。
- 不使用或遇到雷雨时，请拔下变压器。
- 在连接本琴到其它设备时，应关闭电源。
- 在打开电源时，应将音源调为最小，逐渐提升音量边弹琴，边调音量。
- 不要将乐器放在多尘埃，或颤动，过热过冷的地方。避免损坏面板及内部部件。
- 不要将本琴放在离电视、电脑等设备近的地方，以免互相干扰。
- 在移动设备前，先拔掉所有连接线和适配器。使用干净的软布清擦本琴，不要使用化学清洗剂，避免浸入设备，使面板褪色。
- 不要在本设备上放重物或坐在上面。也不要重压按键，开关或接头。
- 仅使用本琴指定的架子，组装时应紧固螺丝。避免乐器摔落。
- 不要长时间高音量操作本设备，因为这样有可能对听力有损坏。如有不适，请及时去医院就医。

更换电池

- 本琴中有一个不可充电型电池，用来在关电后保存数据，当电力不足时，会显示“! Battery Lo”信息。当出现此情况，应将重要数据备份到外接存储设备中（如 Yamaha MIDI 数据文件管理器 MDF3）然后请 Yamaha 专业人士更换电池。
- 不要自己换电池，为避免电击危险，应请教 Yamaha 专业人士。
- 不要将电池放在儿童易找到，或容易吞入口中的地方。如果发生此类意外，赶快去医院。

存储用户数据

- 将重要信息存入外设，如 Yamaha MIDI 数据文件管理器 MDF3，以避免因为操作或操作错误引发的数据丢失。

Yamaha 公司对由于不当使用本设备或修改本设备造成的损失，因丢失或损坏的数据而造成的损失不负责任。

在不用本琴时，请关闭电源。

简介

欢迎选购 Yamaha S03 合成器。为使您尽享 S03 的强大功能，我们建议您通读本手册，并将它妥善保存，以便以后之用。

内容包含

* 在您的地区也许不包含上述项目，请咨询当地的 Yamaha 经销商。

主要功能

高品质的动感音色 —— 包括从 Yamaha 顶级 S80 合成器中采集的音色。(18 页)

多重专业级质量的数字效果。(53 页)

目录搜索功能，可以在想要的乐器组中快速调出想要的音色。(35 页)

共有 480 种常规音色及 20 鼓组音色，全部与 XG 兼容 —— 除预置音色外，还有用户音色。(25 页)

综合详尽的编辑功能，允许您自定义您的音色。(70 页)

方便的 TO HOST 端口，可以直接，方便地连接到电脑上 —— 只需一条线缆。(见 13 页)

GM 系统 1 级

“GM 系统 1 级”是一个标准的规格，它规定了在音源中的音色编排及 MIDI 的功能，保证数据可以不取决于厂家和型号，在任何与 GM 兼容的音源上播放相同的音色。符合“GM 系统 1”的音源及乐曲数据带有 GM 图标。

XG

“XG”是一种音源格式，它扩展了“GM 系统 1 级”的规格，满足了不断增长的电脑外部设备的需求，提供了更强的表现力，并同时保持向上兼容数据的功能。“XG”扩展了“GM 系统 1”，音色得以扩展或被编辑，结构及效果得以增加。当商业乐曲带有 XG 标志可以在带有 XG 标志的音源上播放，您可以尽情欣赏音乐，使用它无限扩展的音色及效果功能。

关于本手册

本手册可分为两部分

基础部分（8 页）

介绍启动 S03 的方法，整体架构及使用其主要功能和特效的方法。

参阅部分（55 页）

介绍 S03 不同模式的参数

关于本手册中的“页面”参阅

PAGE xx_____ 指的是在 LCD 中显示“页面”。

page xx_____ 指的是本手册中的页码号。

S03 的多种功能及参数在不同的屏幕“页面”上显示，每一种都在每种模式下有编号，可在屏幕中标出。使用这些页面编号可以快速有效地找出一种功能或参数。

为了能将这此屏幕页面显示同手册中的实际页码区分开来，我们做了如下的规定：“PAGE”（大写字母）指的是显示页面，除非另有指定，PAGE 屏幕显示同一模式下的页码。（同在本章中介绍其它参数的方式一样。）

在本手册中，参数名称前带有页码，比如“13-2 谐振。”本例指的是谐振参数在选中模式中显示在 PAGE13 页。

当一种屏幕包含两种或更多相关参数时，可使用[◀]/[▶]键（30 页）来滚动搜寻提供的参数。使用[◀]/[▶]键选取的参数，选中的相关参数按字母顺序号码标出（如 13-1，13-2 等）。在本例中，使用[◀]/[▶]键来选择谐振参数，移到第二页。

NOTE 注意：要了解参数的完全目录及其对应的屏幕页面，可参阅功能树形表（20 页）或参数表（22 页）。

除个人使用外，禁止商业拷贝提供的乐曲音序数据和 / 或数字音频文件。
本册中的图示及 LCD 屏幕仅用于指示，可能会同设备上的显示有所不同。
在本手册中公司名称及产品名称是相关公司的注册商标及商标。

目录

基本部分	8	音色编辑	47
控制及接头	8	效果	53
前面板	8	音色模式的效果	53
后面板	10	多重模式效果	53
使用前	11	参阅部分	55
电源	11	多重模式	55
连接	11	多重编辑	55
接电	15	常规 (设置所有声部)	56
演示曲播放	16	声部 (设置每一种声部)	59
S03 总览	17	多重工作	67
控制器	17	演奏一种工作	67
音源	17	多重存储	69
效果	18	音色模式	70
关于模式	19	音色编辑	70
功能树形表	20	常规音色	84
参数表	22	鼓音色	84
多重音色	24	音色工作	87
音色	25	执行一种工作	89
音色 / 波形总览	26	音色存储	89
波形	27	工具模式	90
基础操作	28	工具工作	92
选择一种模式	28	厂家设置	
选择一种屏幕	30	(恢复厂家缺省设置)	92
输入数据	31	附录	95
播放 S03	33	关于 MIDI	95
播放音色	33	显示信息	100
使用多重模式	37	排除故障	101
在多重模式下播放	37	规格	105
作为多音色音源 (多重编辑) 使		附录	106
用 S03	38		
在播放一个乐曲文件时现场演奏	40		
分割键盘 —— 设置上和下键盘的音			
色区域	41		
将两层音色合并弹奏	42		
使用控制器	44		
弯音轮	44		
调制轮	44		
脚控制器	45		
脚开关	46		

应用索引

这个被分成好几个部分简单易懂的目录，您可以容易的找到您所感兴趣的某一个主题或者是功能。

试听 / 播放

- 试听演示曲 演示曲播放 (16 页)
- 播放音色 (33 页)
- 叫出在要用的乐器组中的音色——使用音色目录搜寻功能。..... (35 页)
- 在播放乐曲文件中，现场演出 (40 页)
- 分割键盘 设置上、下键盘的音色范围
- 在多重模式下 (41 页)
- 在音色模式下 音符限制 (73 页)
- 将两种音无能分层 (合并声部) (42 页)

使用控制器

- 连接控制器 (14 页)
- 使用脚控制器来控制参数 (45 页)
- 使用脚开关来浏览音色或多重音色 (46 页)
- 在切换音色时，保持控制器状态 / 位置 控制器重置 (91 页)
- 设置 AC1 (可分配的控制器 1) 控制器 脚控制器 (45 页)
- AC1 (可分配控制器 1) (66 页)

拷贝

- 将音色变化效果设置拷贝到多重模式下 拷贝变化效果 (68 页)
- 在同一个多重模式下将多重音色的声部参数设置拷贝 (68 页)
- 在同一个多重模式下将多重音色的声部参数拷贝 (68 页)
- 将正编辑的因子参数设置拷贝到同一音色中的另一个因子中 (88 页)
- 备份 S03 数据——将 S03 设置存入外接设备中 (42 页)

改变音色

- 编辑一种音色 音色编辑 (47 页)
- 效果架构和信号流程 效果 (53 页)
- 模式的参数详述 参阅部分 (55 页)

存储数据

- 将编辑的音色存入 S03 内置 (用户) 记忆中 音色存储 (89 页)
- 将编辑的多重音色存入 S03 内置 (用户) 记忆中 多重存储 (69 页)
- 存储 S03 设置 (音色 / 多重 / MIDI / 工具) 到一个外置设备中，如电脑 存储 S03 设置到外设 (42 页)

将 S03 连接到其它设备上

- 连接一台电脑 连接电脑 (13 页)
- 设置本地开 / 关 本地开 / 关 (93 页)
- 使用 S03 作为多重音色音源 (38 页)
- 使用成批数据发送 S03 数据功能 将 S03 的设置存储到外设中 (42 页)

重设参数 (初始化)

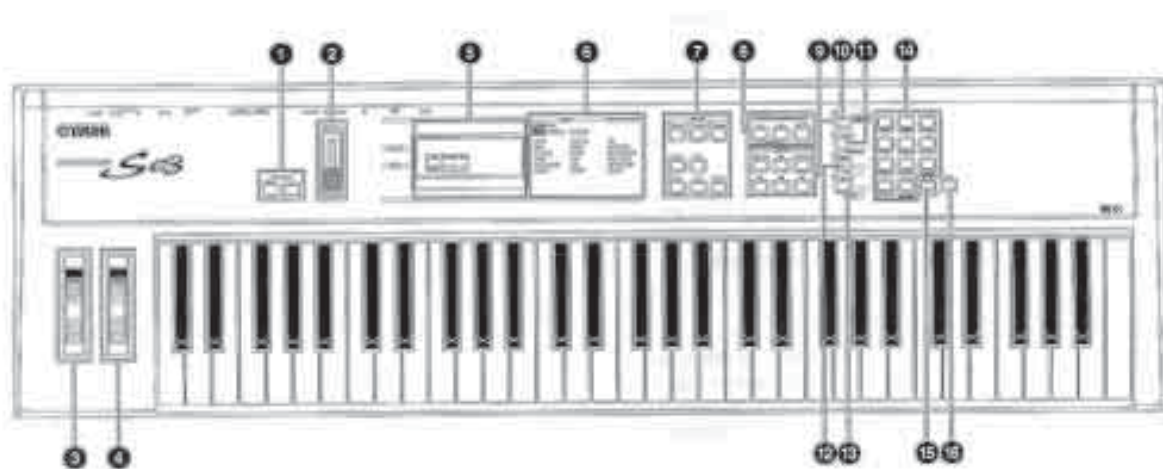
- 初始化多重参数 初始化 (68 页)
- 初始化音色参数 初始化 (88 页)
- 将 S03 恢复到缺省设置 厂家设置 (恢复厂家设置) (92 页)

快速解决方案

- S03 全局功能 功能树形图表 (20 页)
- S03 参数结构及 LCD 页面 参数表 (22 页)
- 关于 MIDI 的常规信息 显示信息 (100 页)
- 故障排除 (101 页)

控制及连接

前面板



(1) 八度[▲]和[▼]键 (36 页)

按其中之一可以将音符范围以八度为单位上移或下移。同时按恢复常范围[0]。

(2) [音量]滑杆

用来调整 PHONE 插口和 OUTPUT 左/右口的音量输出，向上推提升音量。

(3) 弯音轮 (44 页)

控制弯音效果。

(4) 调制轮 (44 页)

控制调制效果，您可将其它参数及功能分配到此控制器上。

(5) LCD (液晶屏幕)

该背景 LCD 屏幕可显示各种操作信息。

(6) 参数类型目录 (30 页)

使用 LCD 屏幕边的箭头，可进入目录中的相应栏目，本箭头指示出当前选用参数的类型。

(7) 模式键 (19 页)

按下这些键，可选中一种模式：多重、音色、工具或其它模式。

(8) [声部/因子/音键]键

这些键用来选择在多重效果或音色编辑模式下的声部/因子/鼓音键。

(8) -1[+]/[-]键[30 页]

在多重模式中，使用这些键可选择声部 1 至 16.在多重声部编辑模式下，同时按这些键可以叫出常规编辑模式。要返回声部编辑屏幕，按其中之一，[-]或[+]。

在音色编辑模式下，使用这些键可选择从 1 至 4 的因子或鼓键。在音色因子编辑模式下，同时按这些键，可叫出常规编辑模式。要返回因子编辑模式，只需按一个键，[-]或[+]。

(8) -2[哑音]键[48 页, 55 页]

在多重模式中，使用本键可将所选声部哑音，在音色编辑模式下，使用本键可将选用的因子或鼓键哑音。

(9) 数据键 (30)

这些键在编辑选择各种页面及编辑设置参数时使用。

(9) -1 [DEC / NO]键[31 页]

使用本键可减少所选数的数值。要想以 10 为单位，减少数值。可同时按下[INC / YES]键，本键也可用于取消一项工作或存储操作。

(9) -2[INC / YES]键[31 页]

使用本键可以增加所选参数的数值，要想以 10 为单位增加数值，可[DEC / NO]键。本键也可用于执行一项工作或存储操作。

(9) -3[▲]/[▼]键 (30 页)

使用这些键可选择每种模式下的屏幕“页面”。

(9) -4[◀]/[▶]键 (30 页)

使用这些键可以选择在 LCD 屏幕中要设定的数值，或显示该页面上连续的部分（在左、右部），那些会有几个部分的页面。

(10) [目录搜寻 / 鼓]键 (34, 35 页)

打开目录搜寻功能 (35 页)

本功能使您能从数字键或内存键中不断选用想要的音色。

(11) [重置 / (鼓 / 打击乐)]键 (33 页)

在多重及音色模式下，使用本键，您可以选择预置内存音色。当激活搜寻功能 (35 页) 后，本键可用来指定 DRUM/PERC 音色的目录。

(12) [用户 / (SE)]键 (33 页)

在多重及音色模式下，使用本键可选择用户内存记忆音色。

同时按下此键和[目录 / 搜寻 / 鼓]键，可指定一个用户内存鼓库。

当目录搜寻功能 (35 页) 被激活时，也可指定 SE 音色目录。

(13) [GM / XG (其它)]键 (33 页)

在多重及音色模式中，使用它可以选择 GM / XG 内存程序。您也可以同时按下此键同[目录 / 搜寻 / 鼓]键，来指定一个[GM / XG 内存鼓库]。

当激活了目录搜寻功能后，可用它来指定：OTHER、CD、ME Voice 目录。

(14) 数字键盘 (32、35)

使用本垫可选择特定的多重或音色号。在编辑模式中，可输入参数值，只有按下[ENTER]键，可输入或执行选用的数值。当目录搜寻功能 (35 页) 处于开时，也可用这些键来选择多重音色目录 (70 页)。

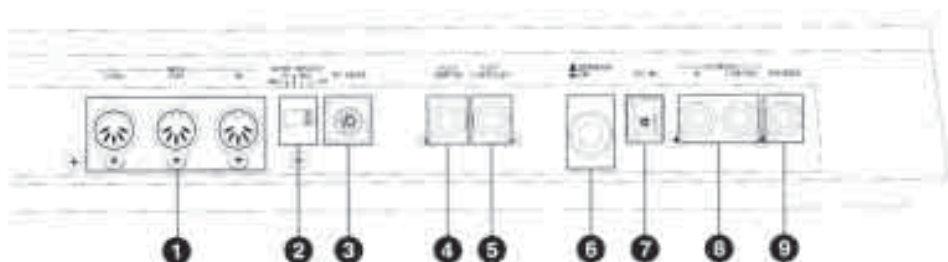
(15) [输入 / 键盘]键

使用它可以输入或执行从键盘上输入的数值，也可用它来设置参数。参数用音符 (C-2 至 G8) 来表示，同时按住此键，并按下键盘上想用的键。它也可用于执行多重工作及存储操作。

(16) [退出]键 (31 页)

在编辑中或处于除多重 / 音色播放模式的任一模式下，按此键可退出此模式并返回多重 / 音色播放模式。

后面板



(1) MIDI IN / OUT / THRU 端口 (12 页)

MIDI IN 从外接 MIDI 设备中接收 MIDI 信息。使用本接头可以从外接 MIDI 设备中控制 S03。

MIDI OUT 口用来将 S03 (包括音符信息及面板设置) 的 MIDI 信息发送给一个外接 MIDI 音源或设备。MIDI THRU 对 MIDI IN 接收到的信号只起中继作用, 可在此口上连接其它设备。

(2) HOST SELECT 开关 (12 页)

通过 TO HOST 接口可以选择连接到 S03 的电脑类型, 当使用 MIDI IN / OUT / THRU 口时, 将此设置为 MIDI。

(3) TO HOST 端口 (13 页)

要想连接电脑, 可使用可选的串行电脑线。

(4) 脚控开关接口 (14、16 页)

可连接一个可选择的脚开关 (FC4 或 FC5), 取决于分配的功能。您也可以使用脚开关来打关闭特定的功能。



(5) 脚踏控制器口 (14 页, 45 页)

可用来连接一台可选的脚控制器 (FC7) 等。本键可让您实时控制音色的各方面, 如: 音质、音高和音量。

(6) 预备 / 开关 (15 页)

使用本键可打开 / 关闭 S03。

即使此开关处于“预备”状态, 乐器内仍有少量电流, 如果长期不使用 S03, 请将变压器的电源插头拔下。

(7) DC IN 口 (11 页)

用来连接一个合适的变压器 (Yamaha 公司推荐的)。

(8) OUTOUT 左 / 右、MONO 及插口 (11 页)

线路音频信号是通过耳机插口 (1/4” 单声道插口) 中输出的, 可使用左单声道插口。

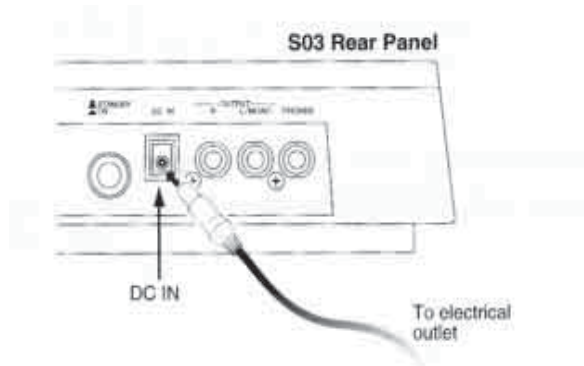
(9) 耳机插口 (11 页)

用于连接一对儿立体声耳机。

使用前

本单元介绍连接电源、音频和 MIDI 设备和电脑的方法。在连接后，只需要将 S03 打开。我们建议您在使用 S03 前，阅读此章节。

电源



1. 确定 S03 的 STANDBY/ON 开关处在关闭的状态。
2. 将电源口连接到 S03 后面板上的 DC IN 口上。
3. 将变压器的电源插口插入电源上。



注意：不要使用 YAMAHA 公司推荐以外的变压器，不兼容的变压器有可能损坏 S03，也有可能遭到电击。当 S03 长期不用时，应将电源插销拔下来。



注意：即使处于“预备状态”，S03 中仍有少量的电流，长期不用时，应将电源线拔下来。

连接

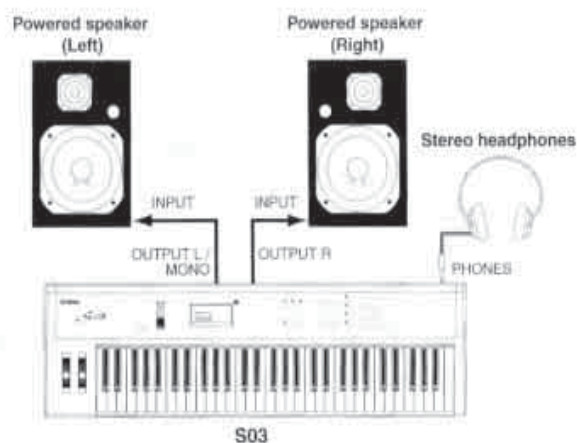
连接到外部音频设备

由于 S03 没有内置的音箱，您需要通过外接的音频设备来监听它的声音。您也可以使用耳机来监听。

以下介绍几种连接外部音频设备的方法，如图所示。

连接立体声有源音箱

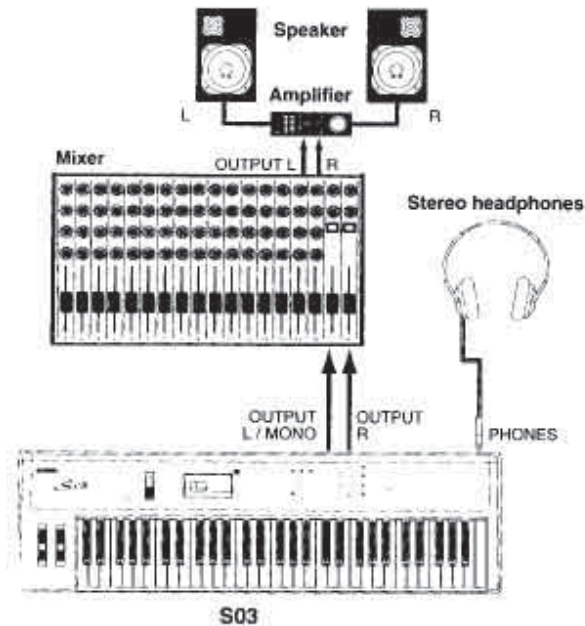
一对有源的音箱可以营造出 S03 丰富的、带有相位和效果设置的音色。将有源印象连接到后面板上的 OUTPUT L/R 口上。



NOTE 注意：当使用一只有源音箱时，可将它连接到后面板上的 OUTPUT L/MONO 口上。

连接一台调音台

如果您将 S03 连同一些乐器连入一个大的系统中，可将调音台、功能放大器和监听系统如下图所示连接。



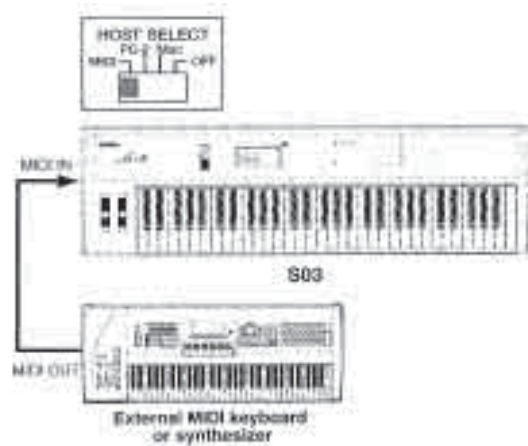
NOTE 注意：连一副耳机不会影响从 OUTPUT (L/MONO 和 R) 口中输出的信号。从 PHONE 和 OUTPUT 口输出的信号是一样的。

连接外部音频设备

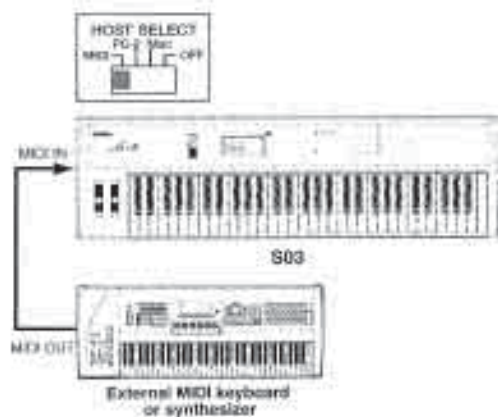
使用 MIDI 线缆，您可以连接外部 MIDI 设备，并从 S03 来控制它。您也可以使用外部 MIDI 设备来控制 S03 的内部音色。这里介绍几种不同的 MIDI 应用。

NOTE 注意：后面板上的 HOST SELECT 开关应该设为“MIDI”。否则，MIDI 数据不会从 MIDI OUT 口输出。

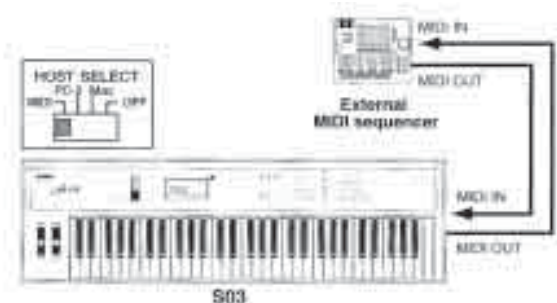
从一台外接 MIDI 键盘来控制 S03



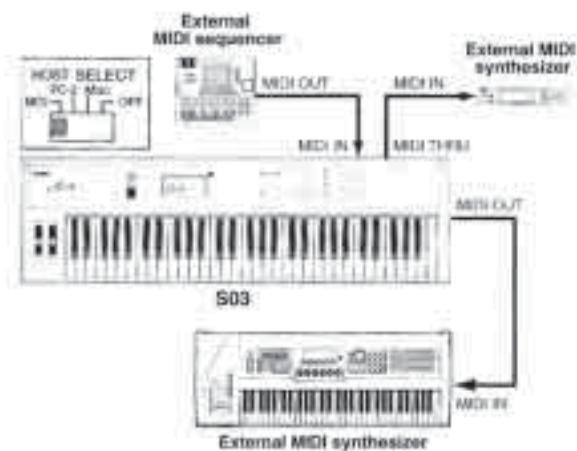
使用 S03 来控制外接 MIDI 键盘



使用外接 MIDI 音序器来录音和播放音乐



通过 MIDI THRU 口来控制另一台 MIDI 设备



使用上述 MIDI 连接，您可以通过 MIDI OUT 口来发送 MIDI 数据，也可以通过 S03 的 MIDI THRU 口将 MIDI 数据从外接音序器中发送到一台外接合成器中。

NOTE 注意：MIDI 线缆不要超过 15 米，使用 MIDI THRU 口串行连接 MIDI 设备不要超过 3 个，如果想连接多台，应使用 MIDI THRU 盒来进行并行连接。线缆过长，或设备过多可能会导致传输错误。

连接一台电脑

您可以连接一台电脑来控制 S03，或同 S03 交换 MIDI 数据。

有两种连接电脑和 S03 的方法：

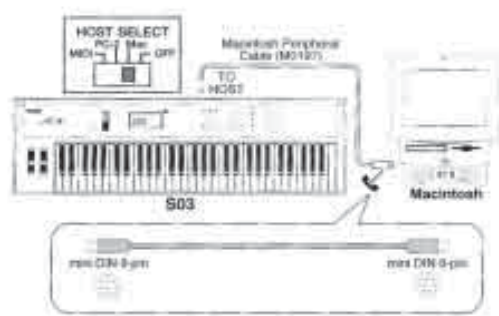
- 1: 串行线缆（从电脑的串口连到 S03 的 TO HOST 口上）
- 2: MIDI 连接（使用电脑的 MIDI 接口或外接 MIDI 口来连接 S03 的 MIDI IN 和 OUT 口）

根据您使用的电脑，连接可能会不一样（见下图）

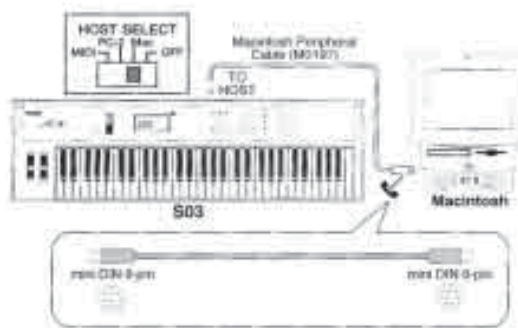
NOTE 注意：根据您在 MIDI 系统中使用 S03 的方式，您也可以改变 Local On/Off 的设置（93 页）。

1: 串行口到 TO HOST 口

IBM- PC/AT



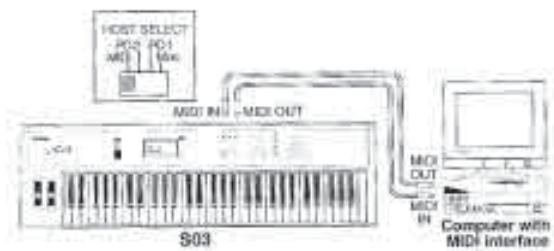
Macintosh



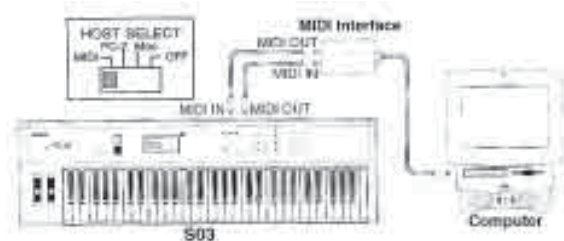
2:MIDI接口到MIDI IN和OUT



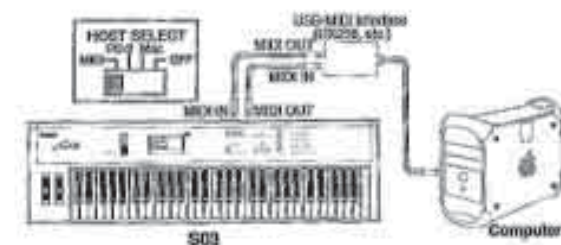
使用电脑的 MIDI 接口



使用一个外接 MIDI 接口 连接到串口上



连接到 USB 口上

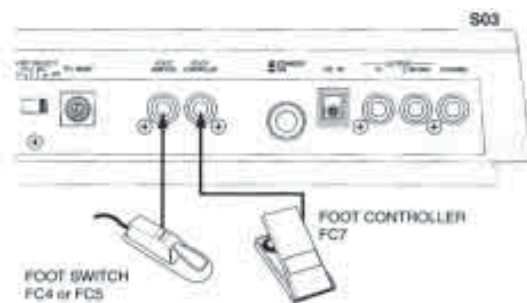


NOTE 注意：您还需要同你的电脑相兼容的 MIDI 应用软件（音序器、编辑器等）

连接控制器

在后面板上 S03 有控制器口 FOOT SWITCH 和 FOOT CONTROLLER。您可以连接可选的控制器（FC4 和 FC5）和脚控制器（FC7）来控制音调、音量、音高和其它参数。

NOTE 详见 45 页，来了解控制器的使用方法。



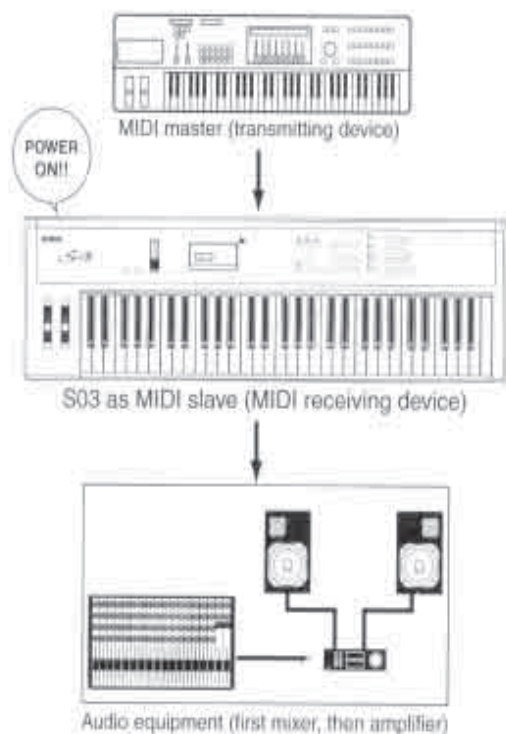
接通电源

接通电源的步骤


当您连接 S03 和其它设备时，应将音量关到“0”。打开设备的顺序应为主 MIDI 设备（发送者），MIDI 从机（接收者），然后是其他音频设备（调音台，功放，音箱等等）。这样能保证 MIDI 的正常操作，避免损坏音箱。


当关闭电源时，按相反的顺序（先音频设备后 MIDI 设备）来操作。先关闭音频设备，然后其它设备。

当把 S03 用作从属 MIDI 设备时：



打开 S03 的电源

 为避免可能对音箱和连接的电子设备造成损害，请在打开功放音箱、调音台、功放的电源前，先打开 S03 的电源。关闭电源时，应最后关闭 S03 的电源。

 即使开关处于“预备状态”，乐器内也存有少量的电流，所以长期不使用时，应将电源从插口中拔下。

Note 注意：在打开 S03 的电源前，应将所连接的音频设备的音量关小。

1. 按下 STANDBY/ON 键。



2. 屏幕上会闪现“WELCOME TO S03”的字样。
3. 随后显示多重和音色播放模式。



4. 按要求打开功放的音量。
5. 调整 S03 的[VOLUME]滑杆，来设置适当的音量电平。



播放演示曲

S03 有大量的演示曲，可展示其动感的音色及多重功能。

NOTE 注意：请确认合成器已准备播放，详见第 11 页的“使用前”。

在“演示曲”屏幕上，在用户音色记忆中的任何数据，可以被演示曲的数据所覆盖。应将重要数据存储到外置设备中或电脑中。

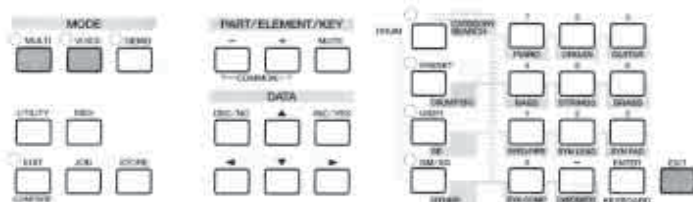
! 在“演示曲”屏幕中，主调音参数（在 Utility 中）可以被覆盖并设为“0”。

- (1). 按下[DEMO]键。
出现下列参数



- (2) 按[INC / YES]叫出演示曲屏幕并自动开始播放演示曲。
- (3) 要停止播放演示曲，按下面任一键[MULTI],[VOICE]或[EXIT]。
将退出演示曲模式并自动返回多重模式、音色模式或先前选中的模式。

NOTE 注意：演示曲将继续播放直到停止。



选择演示曲

在演示曲播放时，您可以选择自己想要的演示曲。从数字键盘上输入选中的演示曲，叫出乐曲。

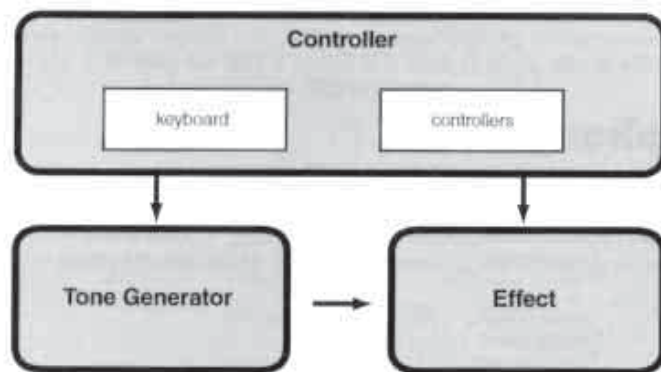


举例，您在数字盘上按 7（PIANO）键可弹奏钢琴，如果您不想选一首乐曲，其它的乐曲会自动播放。

NOTE 注意：在目录中有几种演示曲，使用[DEC / NO]和[INC / YES]键可以从中选择想用的乐曲。

S03 总览

S03 有很多高级，方便的功能，本章让您看到这些功能。
下图示意出 S03 中各种单元组成部分。



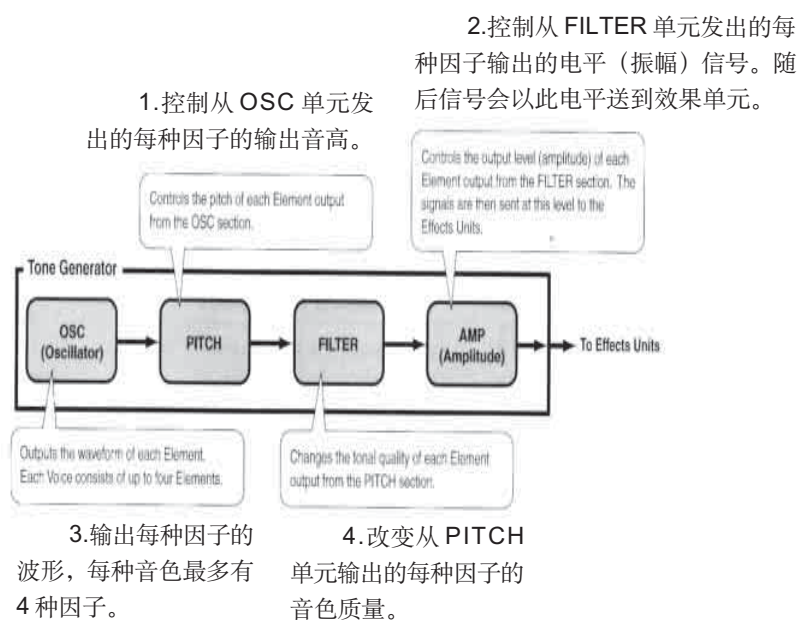
控制器

本组块包括键盘、弯音轮和调制轮等。键盘本身不发声，但会发送音符、力度及其它信息给 SOS 的音源。

控制器也可发送非音符演奏数据。从键盘和控制器发出的信息可以通过 MIDI OUT 口，传给外接 MIDI 设备。

音源

本组块根据从键盘和控制器接收的信息播放音色。下图表示由音色模式下由某个因子发出的信号所经过的路径。



关于音源

关于音源

S0S 的音源使用的是高级的 AWM2 音源。AWM2（高级波形记忆）是一种合成器系统，它使用采样的波形，在很多 Yamaha 合成器中都使用。为了使音色尽量真实，AWM2 的每种音色使用了多次采样的样本。各种包络发生器，滤波器、调制和其它参数都可以在它上面应用。

NOTE 注意：AWM2 不只局限于传统乐器（常规音色），也可制造出多重鼓音色和打击乐音色（鼓音色）。详见 26 页。

最大复音数

S03 的最大复音数为 64。然而，真实的复音数取决于音色中的因子数目。要想计算真实复音，可以用 64 复音数除以音色中的因子数，举例：如果说一个音色中含有两个因子，最大复音数就为 32。

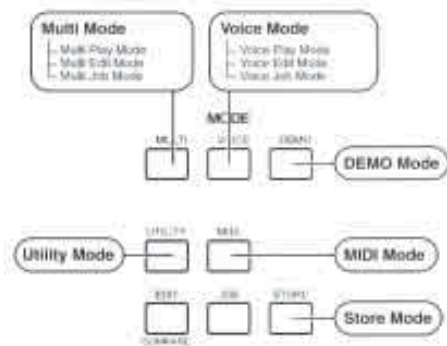
效果

效果可用来改变或增加一种复合声音或音色。这里包含混响单元的效果（11 种），用来添加音色的气氛效果；合唱单元（11 种），可增加深度、厚度；变化单元（42 种）带有多重附加效果。

NOTE 注意：详情请参阅 53 页。

关于模式

S03 有多重模式，每种内包含一组不同的操作及功能。



多重模式

(55 页)

多重播放模式

当您打算使用 S03 作为多音色音源时，可选用本模式。在此模式中，您可以使用外接 MIDI 音序器来同时播放不同的乐器声部。本模式也可以用于在同一乐器中组合各种不同的音色。

多重编辑模式

在本模式中，您可以编辑创建多重音色，您可以最多设置 32 种多重音色到内存。

多重工作模式

在本模式中，您可以拷贝并初始化多重音色。执行其它类似的操作。(工作)

音色模式 (70 页)

音色播放模式

常规音色及鼓音色可以在本模式下播放。您也可以从预置音色 (128 种常规音色)、用户音色 (128 种常规音色外加两种鼓音色) 和 XG 音色 (480 种常规音色加 20 种鼓音色) 中选择，S03 还带有一种简便的目录搜寻功能，可让您根据乐器类型快速选择一种音色。

音色编辑模式

常规音色及鼓音色可以在本模式中创建并编辑。常规音色及两种编辑过的鼓音色及 128 种编辑过的常规音色可作为用户音色存入内存。

音色工具模式

在本模式中，您可以拷贝因子及初始化音色，并执行类似的操作。(工作)

演示曲模式

(16 页)

在本模式下，您可以播放存在内存中的演示曲，不同演示曲可以连续播放。

工具模式

(90 页)

本模式中包含全局设置，它与 S03 的整个系统有关，如主调音及控制器设置。

MIDI 模式

(93 页)

在模式中，您可以制作与 MIDI 相关的设置，如 MIDI 传输及接受通道及设备号。

存储模式

(69 页, 89 页)

在本模式中，您可以存储您的原始音色并将多重音色存入内存。

功能树形表

LCD Display (parameter name)		LCD PAGE	Descriptions	Page	LCD Display (parameter name)		LCD PAGE	Descriptions	Page
Multi Edit	多重编辑				音色编辑				
Common	常规				常规				
GENERAL	名称	1	50	Name	名称	1	51		
Total Vol (Total Volume)	总音量	2	50	Total Vol (Total Volume)	总音量	2	51		
Transpose	移调	3	50	Mono/Phry	单声道 / 复音	3	51		
EFFECT	效果			Vol Sens (Vol)	力度敏感度深度 / 补偿	4	51		
Reverb (Reverb Effect Type)	混响效果类型	4	50	CONTROLLER	控制器				
Reverb Parameters	混响参数	5	50	Pulse Sw Time (Pulsewidth Swtch Time)	滑音开关 / 时间	5	51		
Reverb Return (Reverb Return)	混响返回	6	50	PB Range (Pitch Bend Range)	弯音范围	6	51		
Reverb Mix	混响相位	7	51	MW Filter (MW Filter Control)	MW 过滤器控制	7	51		
Chorus (Chorus Effect Type)	合唱效果过类型	8	51	MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	MW 音高调制深度	8	51		
Chorus Parameters	合唱参数	9	51	MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	MW 过滤器调制深度	9	51		
Chorus Return (Chorus Return)	合唱返回	10	51	MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	MW 振幅调制深度	10	51		
Chorus Mix	合唱相位	11	51	AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	AC1 过滤器控制	11	51		
Send Chorus (Send Chorus to Reverb)	发送合唱 - 混响	12	51	AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	AC1 过滤器调制深度	12	51		
VarEF (Variation Effect Type)	变化效果类型	13	51	AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	AC1 FMod	13	51		
Variation Parameters	变化参数	14	51	AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	AC1 AMod	14	51		
Var Connect (Variation Connect)	变化连接	15	51	EFFECT	效果				
Var Return (Variation Return)	变化返回	16	51	ReverbSend	混响发送	15	51		
Var Rate	变化相位	17	51	ChorusSend	合唱发送	16	51		
Send Var (Send Variation to Reverb)	发送变化 - 混响	18	51	Send Chorus (Send Chorus to Reverb)	发送合唱 - 混响	17	51		
Send Var (Send Variation to Chorus)	发送变化 - 合唱	19	51	VarEF (Variation Effect Type)	变化效果	18	51		
MW VarCF (MW Variation Effect Control Depth)	MW 变化效果	20	51	Variation Parameters	变化参数	19	51		
AC1 VarCF (AC1 Variation Effect Control Depth)	AC1 变化效果控制深度	21	51	MW VarCF	MW 变化效果控制参数	20	51		
				AC1 VarCF	AC1 变化效果控制深度	21	51		
VOICE	声部			USO (USO Oscillator Mix)	因子				
Voice Selection	音色	1	50	Element By (Element Switch)	振荡器 / 混音				
MIX	选择音色			Wave Selection	选择波形	1	51		
Volume	混音	2	50	Level	电平	2	51		
Pan	音量	3	50	Pwr	相位	3	51		
PH Low H (Pitch Limit Low/High)	相位	4	50	PH Low L/H (Pitch Limit Low/High)	音高限 / 低限	4	51		
Vol Low L (Volume Limit Low/High)	音符低限 / 高限	5	50	Vol Low L/H (Volume Limit Low/High)	力度高限 / 低限	5	51		
GENERAL	常规			PITCH	音高				
MIDI Ch (MIDI Receive Channel)	常规	6	51	NoteStartDensity	移调 / 精调音	7	51		
NoteBPMDetect	MIDI 接收通道	7	51	PitchSens (Pitch Scale Sensitivity)	音高调率敏感度	8	51		
Mono/Phry	移调 / 精调音	8	51	PitchCen (Pitch Scale Center Note)	音高调率中央音符	9	51		
Inst Mode	单声道 / 复音	9	51	PEG R (PEG Rate)	PEG 比率	10	51		
TONE	音调			PEG L (PEG Level)	PEG 电平	11	51		
Vol Sens (Vol)	力度敏感度深度 / 补偿	10	50	PEGSens (PEG Rate Sensitivity)	PEG 调率敏感度	11	51		
Cutoff Resonance	截频 / 谐振	11	50	PEGSCH (PEG Scale Center Note)	*****	12	51		
Attack Decay Release Tr	起音 / 衰减 / 释音时间	12	50	PEGRate (PEG Rate Velocity)	PEG 比率力度	13	51		
PEG L/H (PEG Level/Time)	PEG 电平 / 时间	13	50	PEGLow (PEG Level Velocity)	PEG 电平力度	14	51		
Var Res Dash Delay	颤音比率 / 深度 / 延迟	14	50	FILTER	过滤器				
CONTROLLER	控制器			Cutoff Resonance	截频谐振	15	51		
Pulse Sw Time (Pulsewidth Swtch Time)	滑音开关 / 时间	15	50	Cutoff (Cutoff Velocity Sensitivity)	截频力度	16	51		
PB Range (Pitch Bend Range)	弯音范围	16	50	Reson (Resonance Velocity Sensitivity)	谐振力度	17	51		
MW Filter (MW Filter Control)	MW 过滤器控制	17	50	FEG Freq (Filter Scale Freq)	过滤器调率旗帜	18	51		
MW FMod	MWMod 深度	18	50	FEG L/H (Filter Scale Limit 1-4)	过滤器调率截止点 1-4	19	51		
MW FMod	MWAMod 深度	19	50	FEG Sens (Filter Scale Sensitivity)	*****	20	51		
MW AMod		20	50	FEGRate (Filter Scale Velocity Sensitivity)	过滤器调率敏感度	21	51		
AC1 CC Inc	AC1 控制变号	21	50	FEGRate (Filter Scale Velocity Sensitivity)	过滤器调率力度敏感度	22	51		
AC1 FMod	AC1 过滤器控制	22	50	FEG R (FEG Rate)	FEG 比率	23	51		
AC1 FMod	AC1 过滤器调制深度	23	50	FEG L (FEG Level)	FEG 电平	24	51		
AC1 AMod	AC1 振幅调制深度	24	50	FEG Sens (FEG Rate Sensitivity)	FEG 调率敏感度	25	51		
EFFECT	效果			FEGRate (FEG Rate Velocity)	FEG 起音力度	26	51		
ReverbSend	混响发送	25	50	FEGRate (FEG Rate Velocity)	FEG 其它力度	27	51		
ChorusSend	合唱发送	26	50	AMP (Amplitude)	振幅				
Var Send (Variation Send)	变化发送	27	50	ACG R (ACG Rate)	振幅比率	28	51		
Multi Jam	多重工作			ACG L (ACG Level)	振幅电平	29	51		
Init (Initiate)	初始化	1	51	ACG Sens (ACG Rate Sensitivity)	振幅比率敏感度	30	51		
Copy (Copy)	拷贝变化	2	51	ACG Rate	振幅电平力度敏感度	31	51		
Copy Ctrl (Copy Controller)	拷贝控制器	3	51	ACG Rate	振幅起音力度敏感度	32	51		
Copy Part (Copy Part)	拷贝声部	4	51	LFO Freq	振幅电平比率旗帜	33	51		
Send Data (Send Data)	成批数据	5	51	LFO PH 1-4	电平截止点 1-4	34	51		
				LFO PH 1-4	电平补偿 1-4	35	51		
				LFO Sens	电平敏感度 1-4	36	51		
				Key Delay	触键延迟	37	51		
				LFO (Low Frequency Oscillator)	低频振荡器				
				LFO Wave	LFO 波形	38	51		
				LFO Phase (LFO Phase Rotation)	LFO 相位	39	51		
				LFO Speed	LFO 速度	40	51		
				LFO PMod (LFO Pitch Modulation)	LFO PMod	41	51		
				LFO FMod (LFO Filter Modulation)	LFO FMod	42	51		
				LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)	LFO AMod	43	51		
				LFO Delay (LFO Delay)	音高 LFO 延迟	44	51		
				LFO Rate (LFO Rate)	音高 LFO 衰减时间	45	51		

LCD屏幕 (参数名称)	LCD 屏幕	用户手册 屏幕页面
Voice Edit (鼓)		84
Common (常规)		
GENERAL (一般)		
Name (名称)	1	85
OrgKit (原始鼓组)	2	85
Key 音键		
OSC/MIX (振荡器/调音台)		
Level 电平	1	85
Pan 相位	2	85
Alt.Group (替换组)	3	85
Key Assign (音键分配)	4	85
RkNoteOffOn (接收音符开/关)	5	86
PITCH 音高		
PitchCoars/Fine (粗调音/精调音)	6	86
FILTER 过滤器		
Cutoff/Resonance 截频/谐振	7	86
AMP (增幅)		
EG起音/衰减1/衰减2/EG起音/衰减1/衰减2比率	8	86
EFFECT 效果		
ReverbSend 混响发送	9	87
ChorusSend 合唱发送	10	87
Voice Job 音色工作		87
Init (初始化)	1	88
CpyEm (拷贝因子) /CpyKey (拷贝鼓音键)	2	88
BkDmp (成批数据)	3	88
DEMO Mode 演示曲模式		18
Demo Song Play 演示乐曲由播放		18
Utility Mode 工具模式		90
TG (音源)		
MasterTune 主调音	1	90
KEYBOARD 键盘		
Kbd Trans (键盘移调)	2	90
Vel Curve (力度曲线)	3	90
Fixed Vel (固定力度)	3	90
CONTROLLER 控制器		
MWTxCtNo (M/W传输控制号码)	4	91
FCTxCtNo (脚踏控制器传输控制号码)	4	91
FSTxCtNo (脚开关传输控制号码)	5	91
Ct Reset (控制器重置)	6	91
ACTCCNo (A/C I控制变更号码)	7	92
EFFECT (效果)		
V EIBypass (音色效果旁通)	8	92
MIDI Mode MIDI模式		93
MIDI通道		
Device No (设备号码)	1	93
Local Sw (本地 开/关)	2	93
Rcv Ch (音色模式MIDI接收通道)	3	94
Trans Ch (MIDI传输通道)	4	94
MIDI FILTER MIDI过滤器		
RcvPgmChng (接收程序变更开关)	5	94
RcvBankSel (接收音库选择开关)	5	94
TxPgmChng (传输程序变更开/关)	6	94
TxBankSel (传输音库选择开/关)	6	94
Thru Port 通过端口	7	94

NOTE 注意：要想知道多重存储步骤，参见 69 页。要了解音色存储步骤，详见 89 页。

参数表

每栏中的号码指的是与左侧参数对应的显示页面（除极右侧栏之外，它指的是对应的手册页码），举例：您可以看到混响发送参数出现在三个屏幕页面上：

22 页的多声部编辑、11 页的常规音色编辑，及 9 页的鼓音色编辑。

本表在不同的模式中对于找到相应的显示页面是很有用的。在不同模式中，当您想对不相同的模式进行类似的参数设置时非常有用。举例——将多重模式中的混响发送设置，同音色模式中的混响发送数值设置为一致。

NOTE 当进行复杂的音色改变时交叉查阅同一参数将是非常方便的——比如，将音色滤波切割关设定为一个值数，然后在多重模式中找到切割关设置，再稍微调整它。因为用户手册中的参考页在这里显示，您可以快速找到相应的介绍。其方法是查询当前的选择模式和 S03 上的页码，并参阅本表格。

参数类型	LCD屏幕 (参数名称)	多声部编辑		音色编辑		工具	MIDI	用户手册页码
		常规	声部	常规	声部			
GENERAL	Name 名称	7		9	9			56, 71
	Total Vol (Total Volume) 总音量	2		2				56, 71
	Reel Lvl (Level) 混响干			2	3	1		75, 73, 91
	Transpose 移调	3						56
	Reverb Ch (REVERB Channel) MIDI 播放通道		6				3	61, 94
	ReverbRate (Rate) 速率/精密度	7			7			61, 74
	Mono/Play 单声道/复音	8	2					61, 73
	Part Mode 声部模式		9					61
	Depth (Depth Mod) 滤波截止				9			66
	EFFECT	Reverb (Reverb Effect Type) 混响效果类型	4					
Reverb Parameters 混响参数		5						66
Reverb Return (Reverb Return) 混响反馈		6						66
Reverb Pan 混响相位		7						67
Chorus (Chorus Effect Type) chorus 效果类型		8						67
Chorus Parameters chorus 参数		9						67
Chorus Return (Chorus Return) chorus 反馈		10						67
Chorus Pan chorus 相位		11						67
Send Chorus (Send Chorus to Reverb) 发送 chorus 到混响		12		13				67
VarEF (Variation Effect Type) 变化效果类型		13		14				67
Variation Parameters 变化参数		14		15				67
VarConnect (Variation Connection) 变化连接		15						68
Var Return (Variation Return) 变化返回		16						68
Var Pan 变化相位		17						68
Send Var (Send Variation to Reverb) 发送变化到混响		18						68
Send Var-Chorus (Send Variation to Chorus) 发送变化到 chorus		19						68
MW VarCut (MW Variation Control Depth) 变化效果控制深度	20		18				68	
AC1/DC1 (AC1) 变化效果控制深度	21		17				68	
ReverbSend 混响发送		22	11		9		66	
ChorusSend chorus 发送		23	12		11		66	
Var Send (Variation Send) 变化发送		24					67	
V Effect (Voice Effect Pattern) 语音效果图案					6		69	
VOICE	Voice Selection 音色选择	1						69
	Voice 音量	2						69
MIX	Pan 相位	3		4	5			61, 73, 91
	Limit H (Non Limit Soften) 限制高频/低响	4		5				61, 73
	Volume, Cutoffs Limit Low High 音量限制/截止	5		6				61, 74
TONE	WaveDspCh (Waveform Depth Control) 波形深度/控制	10		4				62
	Output Resonance 滤波/谐振	11			10	7		61, 77, 91
	Attack/Decay/Release Tr (起音/衰减/释音时间)	12						63
	PEQ LTR (PEQ Low/Time) PEQ 频率/时间	13						64
	W Filter (W Filter Type) 滤波器类型/深度/截止	14						64
CONTROL/EFF	Port Sw Time (Portamento Switch/Time) 滑音开关/时间	15		3				65
	FB Range (FB Band Range) 反馈范围	16		3				65
	MW FRC (MW Filter Control) MW 滤波器控制	17		7				65
	MW FMod (MW Filter Modulation Depth) MW 滤波器调制深度	18		8				65
	MW FMod (MW Filter Modulation Depth) MW 滤波器调制深度	19		8				65
	MW AMod (Modulation Control) 调制控制	18		8				65
	AC1/DC No JAC1 控制变量号码	19		10		7		66, 91
	AC1/DC1 (AC1) Filter Control AC1 滤波器控制	20		9				66
	AC1 FMod (AC1) 滤波器调制深度	21		10				66
	AC1 AMod (AC1) 滤波器调制深度	21		10				66
	MW FMod (MW Filter Control) MW 滤波器控制					4		61
	FC Filter (Filter Control) 滤波器控制					4		61
	PH Filter (Filter Control) 滤波器控制					5		61
	EQ Filter (Filter Control) 滤波器控制					6		61

参数类型	LFO/振荡器 (参数名称)	主要选择		进阶选择		工作	MIDI	用户手册 页码
		效果	声部	效果选择				
				效果	声部			
OSC Mix (Oscillator Mix) (振荡器混合)	Element Sw (Element Switch) 元素开关					1		73
	Wave Selection 波形选择					2		73
	Level 电平					3		86
	Alt Group (Alternate Group) 替換组						3	88
	Key Assign 按键分配						4	86
PATCH	RelocateChn (Relocate Note Chn) 搬移音符 李/李							81, 74
	NoteShiftOctave 音符移调八度音	2				7		74
	PitchBend (Pitch Scale Sensitivity) 音高弯曲灵敏度					8		74
	PitchCh (Pitch Scale Center Note) 音高弯曲中心音					9		75
	PED R (PED Rate) 踏板速率					10		75
	PED L (PED Level) 踏板电平					11		76
	PEDScale (PED Scale Sensitivity) 踏板灵敏度					11		76
	PEDScaleCh (PED Scale Center Note) 踏板中心音					12		76
	PEDRate (PED Rate Velocity) 踏板速率力度					13		76
	PEDLevel (PED Level Velocity) 踏板电平力度							76
	PitchCorrFine (Pitch Correction Fine) 音高修正精细						8	88
FILTER	CutoffResonance 截止 谐振		11			13	7	63, 77, 86
	CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity) 截止速度灵敏度					14		77
	ResonVel (Resonance Velocity Sensitivity) 谐振力度灵敏度					14		77
	FilterQ (Filter Scale Flag) 过滤器通带标志					15		77
	FB BP1-4 (Filter Scale Break Point 1-4) 过滤器通带断点 1-4					16		78
	FB Off1-4 (Filter Scale Offset 1-4) 过滤器通带偏移 1-4					17		78
	FBScale (Filter Scale Sensitivity) 过滤器通带灵敏度					18		78
	FBScaleVel 过滤器通带力度灵敏度					18		78
	FEG R (FEG Rate) FEG 速率					19		79
	FEG L (FEG Level) FEG 电平					20		79
	FEGScale (FEG Scale Sensitivity) FEG 灵敏度					21		79
	FEGAMV (FEG Attack Velocity) FEG 攻击力度					22		80
	FEGOMV (FEG Other Velocity) FEG 其他力度					22		80
	AMP (Amplitude)	AEG R (AEG Rate) AEG 速率					23	
AEG L (AEG Level) AEG 电平						24		80
AEGScale (AEG Scale Sensitivity) AEG 灵敏度						25		81
AEGMVH (AEG Hold Velocity) AEG 保持力度						26		81
AEGMHL (AEG Hold Velocity) AEG 保持力度						26		81
LVScale (AEG Level Scale Flag) AEG 电平标志						27		81
LV BP1-4 (Level Break Point 1-4) 电平断点						28		81
LV Off1-4 (Level Offset 1-4) 电平偏移 1-4						29		82
LVScale (Level Scale Sensitivity) 电平灵敏度						30		82
KeyOnDelay 触键延迟						31		82
EG Attack/Decay/Release 包络攻击/衰减/释放比率							8	86
LFO (Low Frequency Oscillator)	LFO Wave 波形					32		82
	LFO Phase (LFO Phase Initialize) LFO 相位初始化					33		82
	LFO Speed 速度					33		83
	LFO PMMod (LFO Pitch Modulation) LFO 音高调制					34		83
	LFO FMMod (LFO Filter Modulation) LFO 滤波器调制					34		83
	LFO AMMod (LFO Amplitude Modulation) LFO 振幅调制					34		83
	PLFODelay (Pitch LFO Delay) 音高 LFO 延迟					35		83
PLFOFade (Pitch LFO Fade Time) 音高 LFO 衰减时间					35		83	
TG (Tone Generator)	Master/Tone 主调音						1	80
KEYBOARD	Key Trans (Keyboard Transpose) 键盘移调					2		80
	Vel Curve (Velocity Curve) 速度曲线					3		80
	Fixed Vel (Fixed Velocity) 固定力度					3		80
MIDI CHANNEL	Device No (Device Number) 设备号						1	89
	Local Sw (Local On/Off Switch) 本地开关					2		89
	Rev Ch (Voice Channel) 接收通道					3		89
	Trans Ch (MIDI Transmitted Channel) 发送通道					4		89
MIDI FILTER	RelProgChng 保持程序变更(关)					5		94
	RelBankSel 保持音色选择(关)					5		94
	TrnProgChng 传输程序变更(关)					6		94
	TrnBankSel (Transpose Bank Select On/Off) 传输音色选择(关)					6		94
	Yau Port 端口					7		94

NOTE 注意：当参数对音色模式及多重模式都一样时，手册页参阅只用来解释多重模式。

NOTE 注意：在不同模式中的拥有相同名称的参数，可用的参数值及该参数的设置可因模式的不同而不同。详细请参阅每种参数的介绍。

NOTE 注意：要了解混响、合唱及变化效果的参数详情，请参阅分开的数据目录。

注意：要了解工作页面，请参阅功能树形表 (20 页)。

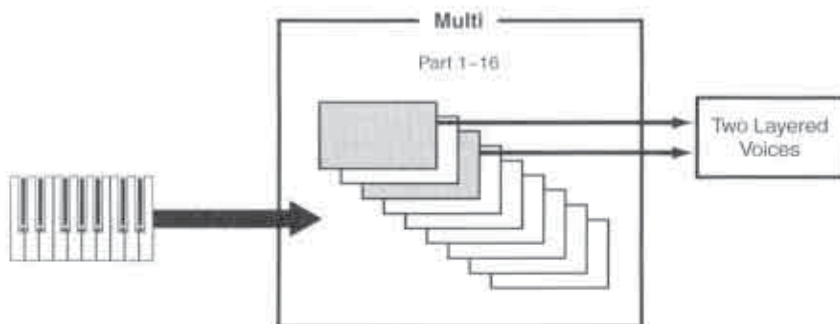
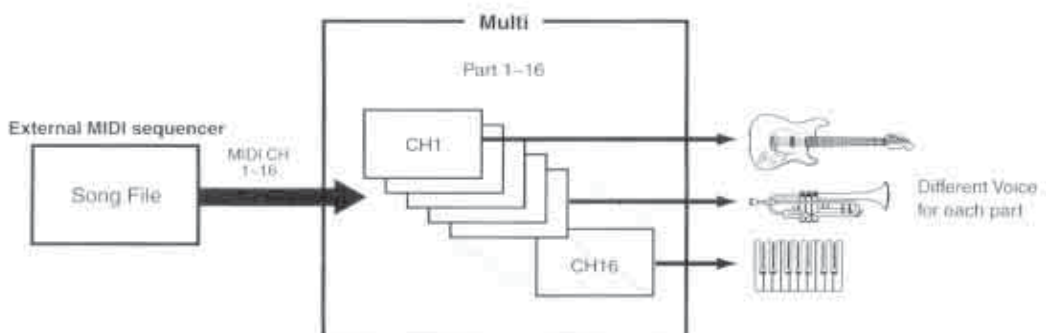
* 在多重模式中，音色常规效果 / 控制器设置被忽略，多重设置变为有效，该音色模式的变化效果 / 控制器设置可以通过多重模式下的拷贝功能将其拷贝过来。

多重模式

一个多重模式包含 16 个声部，每个声部可播放常规音色或鼓音色。

通过将不同音色及 MIDI 通道分配给每个声部，及使用音序器或电脑来播放乐曲数据，您可以拥有一共拥有 16 件不同的乐器音色。

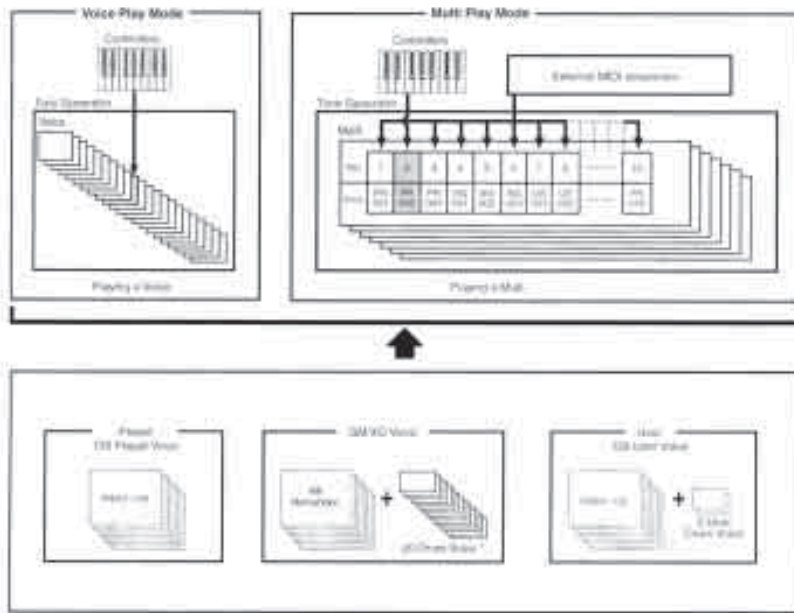
您也可以从键盘中播放多种音色，这样，您就可以将不同音色设置为音层，将键盘分割，左、右手可弹奏不同的音色（41 页）。



音色

音色是一种音色独立乐器的声音，它由不同因子和它们的参数设置而成。在音色播放模式中，您可以选择并播放这些音色。在多重播放模式中，您可以将一种不同音色分配给每个声部，并使用外接音序器来同时播放多重音色。

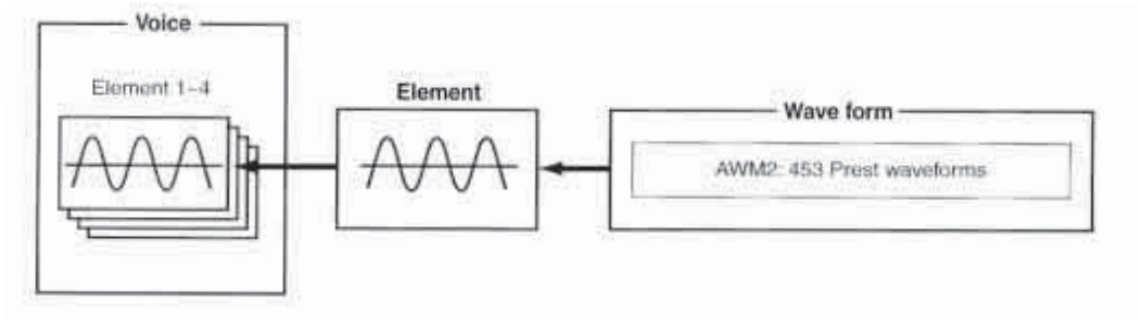
音色存储在内存中（预置、用户、GM / XG）。



* 鼓音色 XG121~128 不属于 GM / XG 音色组，但为 S03 的特殊编辑的音色。

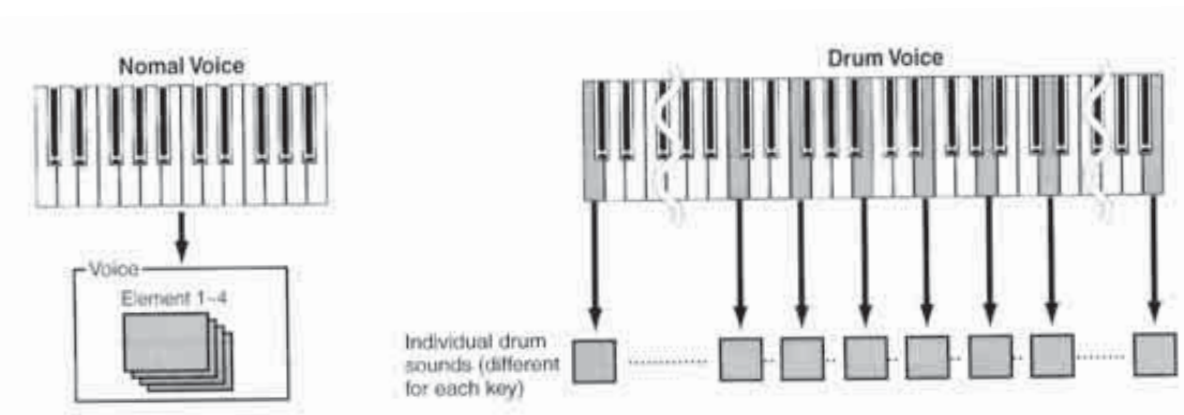
音色 / 波形总览

每种音色包含有 4 种因子，每种因子本身就是一种高品质的波形或乐器音色。



音色有两类：常规音色和鼓音色。常规音色指有音高的音色或在整个键盘范围内播放。鼓音色主要是打击乐 / 鼓音色，可分配给键盘的单个音符。每种鼓音色包含特殊的音效。

总的说来，一种音色（包含 4 个因子）可以在整个键盘上播放。然而，这是可变的。实际的音色范围可由音符限制参数来决定。（73 页）

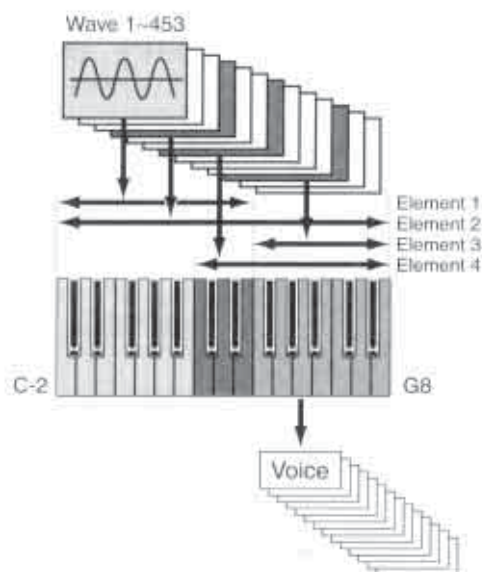


NOTE 注意：预置音色中共有 480 种 (XG)、128 (预置) 常规音色、外加 20 种鼓音色。

您可以创建并存储您的原始音色，S03 上有用户记忆空间可存 128 种用户常规音色及 2 种用户鼓音色。

波形

波开是基本的声音构成元素，被用作因子来构建成为一种音色。共有 453 种高品质预置波形。如下图所示，当您创建一种音色时，您可以选中用为因子的波形，设置其电平、音高及其它参数。



基础操作

在本章中，您可以学习 S03 的基本操作。

选择一种模式

只有几种操作模式——多重播放模式、音色播放模式等——每一种可使您更好地使用 S03 的各种功能。

NOTE 注意：要了解各种模式，请参阅 19 页。

多重音色及音色有分开的播放模式。

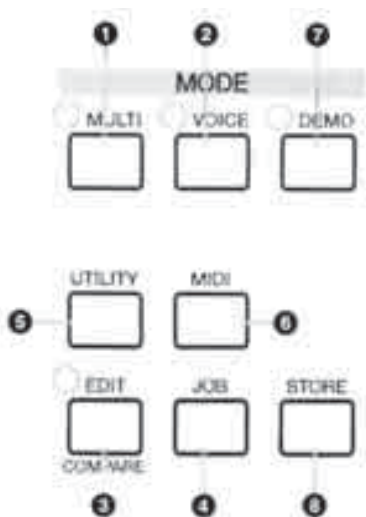
要进入每种模式，应使用合适的 MODE 键。（[Multi]键用于多重播放模式，[VOICE]键用于音色播放模式）。

多重及音色有分开的编辑和工作模式。要进入编辑或工作模式，在播放模式下只需按下[EDIT]或[JOB]键。

同样，在多重或音色模式下，按下[STORE]键可带您进入存储模式，您可以存储多重模式或音色模式下的数据。

另外，除上述模式外，还有工具模式，用于设置设备的全局参数、MIDI 模式，它包含 MIDI 相关设置。最后，有一个演示曲模式，允许您播放演示曲。

要选择这些，可按[UTILITY]键进入工具模式，[MIDI]键，进入 MIDI 模式及[DEMO]键进入演示曲模式。



播放模式

(1) 多重播放模式 (27 页)

按下[MULTY]键 (LED 灯亮) 进入多重播放模式，要想退出另一种模式，只需按下该模式的相应的键。



(2) 音色播放模式 (23 页)

按下[VOICE]键 (LED 灯亮)，进入音色播放模式。

要退到另一种模式，只需按下该模式的相应键。

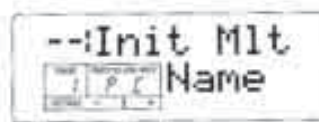


编辑模式

每种播放模式有几种分开的编辑及工作模式。[EDIT]灯会同相应播放模式的灯[MULTI]或[VOICE]一起亮。

(3) 多重编辑模式 (55 页)

按多重播放模式下的[EDIT]键。要想退到另一种模式，只需按该模式的相应的键。按[EXIT]键，可返回多重播放模式。



3 音色编辑模式 (47、70 页)

按下在音色播放模式下的[EDIT]键。要想退到另一种模式中，只需按该模式中相应的键。按[EXIT]键可返回音色播放模式。

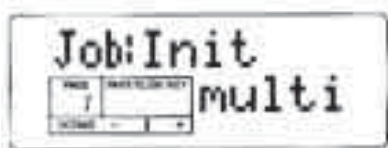


工作模式

每种播放模式都有独立的工作模式。当相应的播放模式灯[MULTI]或[VOICE]点亮时，您可以选用想要的工作模式。

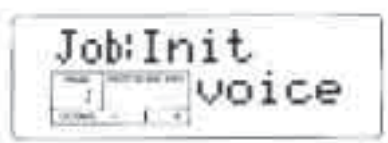
4 多重工作模式 (67 页)

在多重播放模式下按下[JOB]键。要想退出到另一种模式，只需按下该模式下相应键，按[EXIT]键，可返回到多重播放模式。



4 音色工作模式 (87 页)

按音色播放模式的[Job]键，要想退到另一种模式中，只需按下该模式的相应键，按[EXIT]键，可返回音色播放模式。



其它模式

5 工具模式 (90 页)

按[UTILITY]键，可进入工具模式。要退出到另一种模式，只需按该模式中相应键。如果一个播放模式灯 ([MULTI]或[VOICE]) 亮，相应的播放模式就被激活，即使正进入此模

式也是如此。在 LCD 屏幕左上角会显示一个箭头，指向面板上的“UTILITY”表明正处于工具模式。



6 MIDI 模式 (93 页)

按[MIDI]键进入 MIDI 模式。要退出到另一种模式中，只需按该模式的相应键，如果播放模式灯[(MULTI) 或 (VOICE)]点亮，相应的模式被激活。即使正在进入此模式也是如此，LCD 屏幕左上角箭头将指向面板上的“MIDI”表明处于 MIDI 模式。



7 演示曲模式 (16 页)

按[DEMO]键 (LED 灯亮)，进入演示曲模式。要想退出到演示曲模式，切换到多重或音色播放模式，只需按[EXIT]、[MULTI]或[VOICE]键。



在“演示曲”屏幕上，存在用户音色记忆中的数据会被演示曲的数据所替代。操作前，需将重要的数据存入外接 MIDI 设备或电脑。



在“演示曲”屏幕上，主调音参数（在工具中）将被覆盖并设定为“0”。

8 存储模式 (69 页, 89 页)

按下多重音色或音色模式下的[STORE]键，可进入存储模式，您可以存储多重模式或音色。播放模式灯 ([MULTI]或[VOICE]) 保持亮，即使您是正进入此模式。

退出到另一种模式，只需按下相应的模式键。按[EXIT]键可退出存储模式。

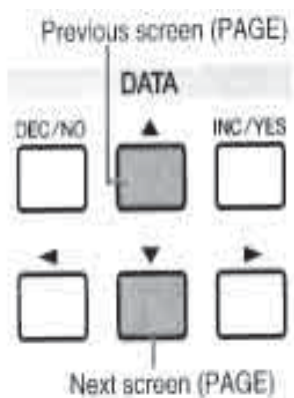


选择一个屏幕

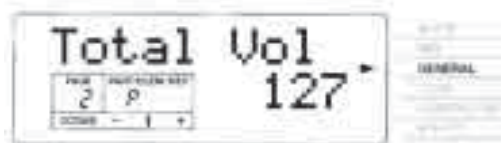
使用[▲],[▼],[◀]/[▶]键,[+]/[-]和[EXIT]键可以在屏幕间切换。

[▲]/[▼]键

许多屏幕包含有多层显示，使用[▲]，[▼]键可以选取不同的屏幕。



当选择不同的屏幕面板时，LCD 右上角上显示箭头，表明印刷在面板上的参数类型，举例：如果屏幕上叫出多重编辑模式的总音量参数，LCD 旁的箭头表明该参数属于常规类型。



在下面的例子中，显示的是音色编辑模式的截频参数，箭头表明该参数属于过滤器类型。

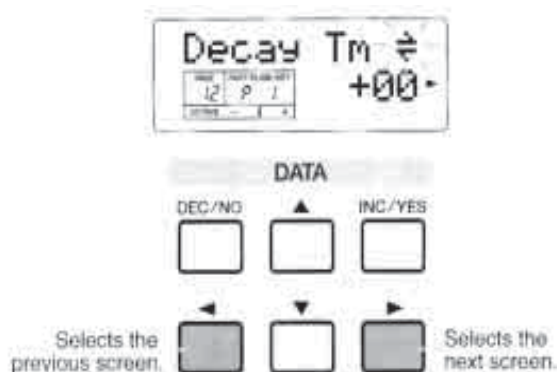


[◀]/[▶]键

某些屏幕页面有多重“显示”，它们由 LCD 右侧的特殊箭头来表示。使用[←]/[→]键可选择这些页。

当多重页面组中的第一个页面被叫出时，向右的箭头表明还有更多的屏幕。当叫出页面组中间的一个页面，(←→)的箭头表明，您可以选择前面的或下一个页面。当叫出最后一个页面，只剩下(←)，表明已没有更多的页面。

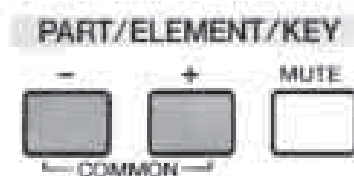
对某些参数（如音色名称等），这些键用于在屏幕中移动光标。



[+]/[-]键

在多重编辑模式中，这些键用来选择每一个声部。要想选择常规参数，应同时按两个键。在音色编辑模式中，这些键用来选择每种因子。

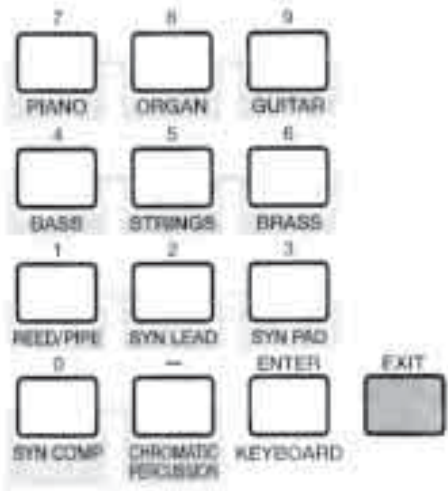
要想选常规参数，同时按下两键。



NOTE 注意：要想了解多重编辑和音色编辑模式的参数及页码配置详情，请参阅本手册中参考部分中的相关模式的介绍。

[EXIT]键

按[EXIT]键，在分层目录中浏览，可退出并返回上一个页面。



NOTE 注意：根据特殊的操作，[EXIT]键也可执行其它功能。可替换的功能在本手册中相关的单元中说明。

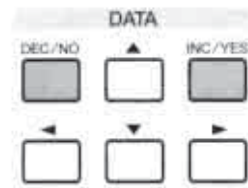
输入数据

使用[INC/YES]和[DEC/NO]键可增加数值，或使用数字键盘输入数值，并使用[ENTER]键。

对某些参数（如音色名称等），可以设定多个值，使用[◀]/[▶]键，可在屏幕中移动光标，然后设定相应的数值。

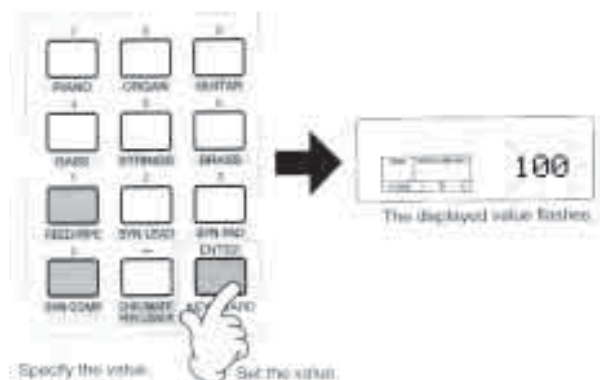
[INC/YES]及[DEC/NO]键

这些键用来改变当前选取参数的数值，您可以使用[INC/YES]键来一步步地提升参数数值，或使用[DEC/NO]键来逐一减少它。如果按住任一键，数值会连续变化。您也可以在屏幕上出现确认信息时，使用这些键来回答“YES”或“NO”。



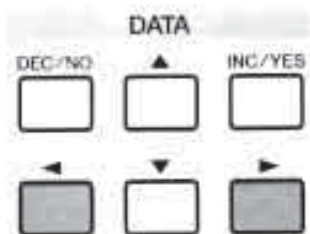
数字键盘,[ENTER]键

使用数字键盘，您可以为选中的参数指定数值，然后按下[ENTER]键来设定数值。举例，要想设定数值为“100”，按顺序在数字键垫上按[1],[0]和[0]。（此参数指示灯开始闪烁）最后，按下[ENTER]键来设定此数值。



移动光标位置

对于某些参数，如音色名称及其它，使用 [◀]/[▶] 键，可在屏幕中移动光标的位置。（所选音符闪烁）.将光标移到想要的位置，然后设定此数值。

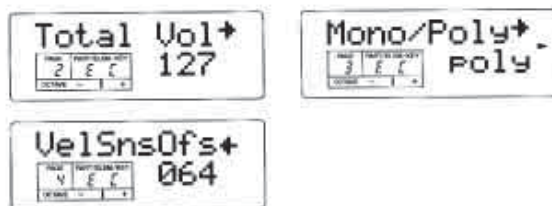


参数类型（绝对和相对的）

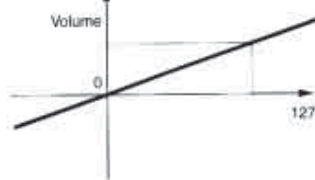
有很多重方法来设定参数。有些参数要求您直接输入数值或它母。而另一些，您可以从多重设置中选择。还有，有些参数是绝对的，而有些则是相对的。举例：下图所示的绝对参数只能设定为“单声道”或“复音”。

还有其它的绝对参数，如：音量，设置可以为在 0 到 127 之间的任何数值。音量设置同实际音量有一种线性的，一对一的关系，如左图所示。然而，相对参数不遵从相同的关系。底图显示力度补偿参数所起的作用，该数值可能添加给实际数值，也可从实际数值上减少。

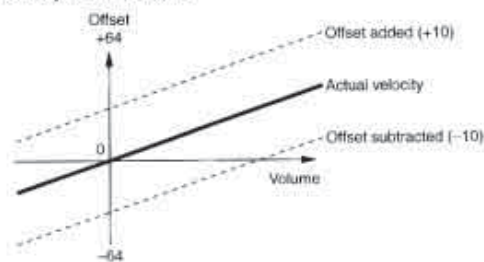
实际数值是指您实际弹奏键盘的力度。有些时候，这些相对参数可以百分比来设定。



1. Total Volume (absolute) 全局音量



2. Velocity offset (relative) 力度补偿（相对）



弹奏 S03

您可以从预置、用户及 GM/XG 内存中，自由地选择并播放音色，其方法如下所示。

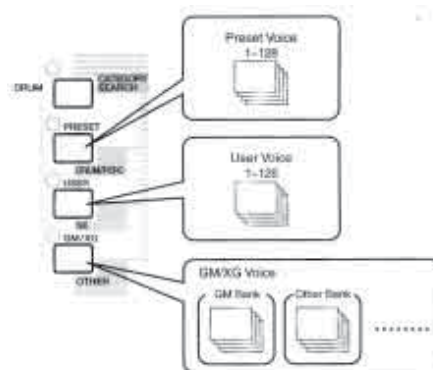
NOTE 注意：关于音色的详细介绍，请见 25 页。

NOTE 注意：用户内存可包含最多为 128 种常规粗音色及 2 种鼓音色。



(1) 按下[VOICE]键。

按下[VOICE]键（LED 灯亮）可进入音色播放模式。下面显示：现在，从键盘中弹奏音色（在屏幕中指出）。



(2) 按下一个内存键，选择一种音色记忆。

对于常规音色，共有三种不同的内存单元：预置，用户和 GM/XG。不同的音色按下图所示分配给每个内存单元，GM/XG 音色被分成不同的几个库。

鼓音色被存在不同的用户和 GM/XG 内存单元区域中。

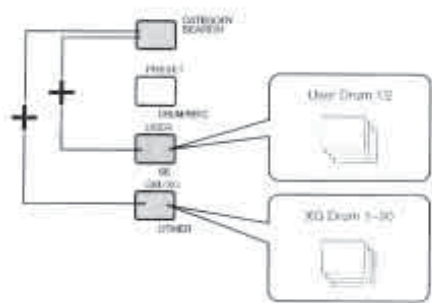
要叫出用户鼓记忆 (USDR1/USDR2):

按住[DRUM]键, 按下[USER]键。

要叫出 GM/XG 鼓记忆

要叫出 XG SFX Kit 记忆

可按下[GM/XG]键, 同时按住[DRUM]键。



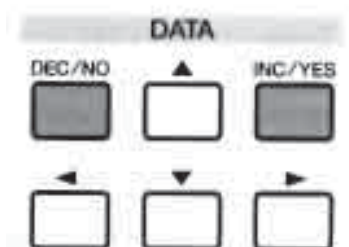
NOTE 注意: 预置, 当然, 包含有预置音色。

XG 音色按 GM 格式的顺序, 分配给音色库 1, 并且各种 XG 音色分配给 GM/XG 记忆库。用户音色存储在 RAM 中, 并包含厂家缺省的音色。这些音色可以被覆盖, 但在需要时可以随时调回。

(3) 选一种音色号码。

用[INC/YES]和[DEC/NO]键来选择。

首先, 按[ENTER]键来指定音色内存, 然后按[INC/YES]键可逐一增加音色号码。按下[DEC/NO]键可以逐一减少号码。

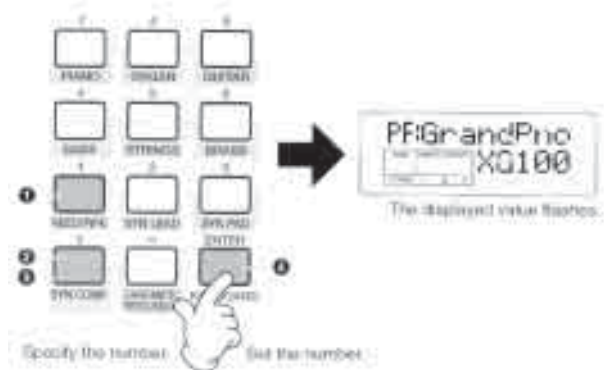


使用数字键盘和[ENTER]键来选择。

首先, 使用数字键垫来指出音色号码, 然后按[ENTER]键, 来设置它。

举例, 要想设定音色号码 100, 按顺序[1], [0]和[0]。(指示数码灯闪烁)

最后, 按[ENTER]键选择音色。



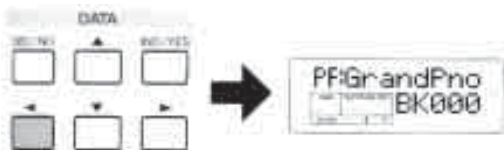
NOTE 注意: 对于一位或二位数字, 无需输入三位数 (如“001”或“010”), 举例, 要输入数码“3”, 只需按下数字键 (3), 然后按[ENTER]键。

现在弹奏键盘，试听选择的音色。试着选择并播放其它音色。

选择 XG 音色库

XG 音色可分为几种不同的音色库，本功能能让你存取多重音色和声音。

(1) 确认 XG 内存被选取中，然后使用[◀]键，调出 BK (选择音色库)。



(2) 使用[INC/YES]和[DEC/NO]键来选择想用的音色库号码，或使用数字键垫及[ENTER]键，来选择音色库号码。

音色库现在改变，使用[◀]/[▶]键，可返回 XG 屏幕，并选择想用的音色号码。

NOTE 注意：要想了解音色库类型，可参阅分开的数据目录小册子。

使用音色目录搜寻。

使用音色目录搜寻功能，您可以快速找到指定音色目录下的音色。

举例，选中 PIANO 音色目录，您可以立刻叫出选项，及属于本“PF” (PIANO) 音色目录内的音色。

(1) 在音色模式下按下[CATEGORY SEARCH]键，LED 灯亮，目录选择被激活。使用数字键垫及内存键可以选择目录。



NOTE 注意：按[EXIT]键，可以关闭目录搜寻功能。

NOTE 注意：每个键下面印有目录名称。要想在“ME”和“CO”目录间切换，应按下[OTHER]键。

NOTE 注意：参阅 71 页，了解音色目录类型。

(2) 使用上述键指定要用的目录时，目录中第一个音色会被自动选中。

NOTE 注意：在本步中，可选择目录中最低号码的音色。

NOTE 注意：S03 可按下述顺序搜寻：预置、用户及 GM/XG。

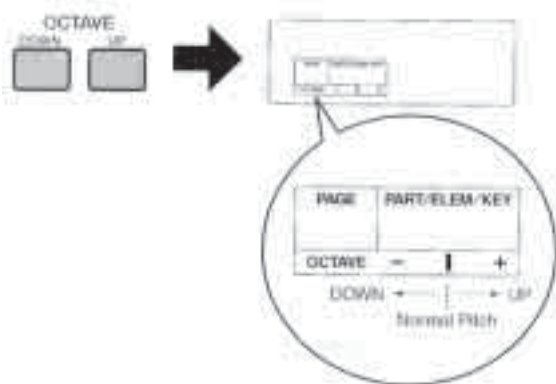
(3) 按[INC/YES]键，在该目录中逐一增加数值，按[DEC/ON]键逐一减少。

NOTE 注意：您可以使用这里描述的操作方式从多重声部编辑中选择音色 (59 页)。

以八度移调

如果您想对键盘以八度移调，您可以按 **OCTAVE[UP]** 键向上以八度为单位移调，或按 **[OCTAVE DOWN]** 键，向下以八度为单位移调。最多可以移三个八度。当 **OCTAVE[UP]** 键和 **[DOWN]** 键被按下时，当前八度设置会显示在屏幕的左角。

举例：您按 **OCTAVE[UP]** 键二次（升两个八度），在键盘上按音符 **C3**，会播放 **C5**（音符上移 2 个八度）。要想返回到标准的八度范围（0），可同时按下 **OCTAVE[UP]** 和 **[DOWN]** 键。



NOTE 注意：如果您设置的八度超出音符范围，弹奏出范围外的音符会以高或低一个八度来播放。

NOTE 注意：如果在音色编辑模式下的“移调”参数（61 页）或在工具模式下的“Kbd Trans（键盘移调）”参数被设定为范围移动，再使用 **OCTAVE[UP]** 或 **[DOWN]** 键可能会不起作用。

NOTE 注意：在 Multi 弹奏模式下，您也可以使用 **OCTAVE[UP]** 和 **[DOWN]** 键。

使用多重模式

在多重模式中弹奏

在多模式中，您可以选择并播放任何多重音色。

NOTE 注意：要了解有关多重模式的详情，请参阅 24 页。

NOTE 注意：用户内存中只能存最多 32 种多重音色。这些多重设置只有在多重编辑模式下使用（见 55 页）。

在此，在选择一种多重模式后，我们可以看到多重弹奏的方法。



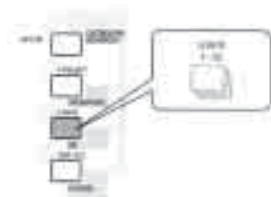
(1) 按下[Multi]键。

[MULTI]键灯闪烁，表明您处在多重播放模式下，屏幕上显示下面的东西。



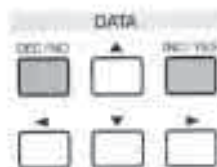
在此点上，您可以通过键盘，来弹奏多重音色（屏幕上显示名字）。用户内存中最多有 32 种多重音色。

NOTE 注意：用户内存内会有厂家缺省多重音色，可以被覆盖，但也可随时叫回。



(2) 选择一种 Multi 号码。

按[INC/YES]键可递增多重音色号码，按[DEC/NO]键，可以递减多重号码。



NOTE 注意：使用数字键盘及[ENTER]键，同选取音色一样，可以选取多重音色。要了解选取音色号码的详情，请参阅 34 页。

3. 通过键盘您可以现在弹奏多重音色中的声部。

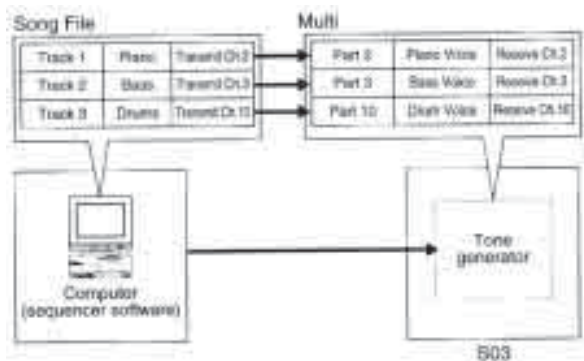
如果 MIDI 接收通道参数每个声部都一样，这些声部可以统一播放。现在可以试着选择其它多重声部。

NOTE 注意：要想从键盘中弹奏一种音色，应确定该音色声部的 MIDI 接收通道及键盘的 MIDI 传输通道都设定为相同的数值。

使用 S03 作为多音色音源（多重编辑）

多重模式让您将 S03 配置成为多音色音源，可使用电脑上的软件或外接音序器。如果一首乐曲文件中的每一条音轨使用不同的 MIDI 通道，一种多重音色的各声部可以相对地分别配置给这些 MIDI 通道。所以，您可以在一台外接音序器上播放一首乐曲文件，并同时不同音轨上播放不同的音色。

在下面的例子中，我们将创建一个适于播放含有三个声部：钢琴、贝司和鼓的乐曲文件的多重音色。钢琴轨分配给 MIDI 通道 2，贝司轨给通道 3，鼓轨给通道 10。

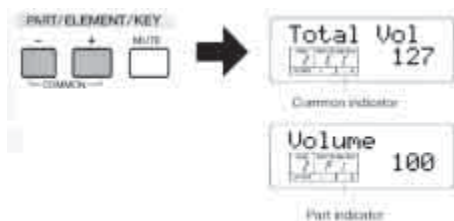


(1) 在按下[MULTI]键前,按[EDIT]键(各自的LED灯点亮).您现在处于多重编辑模式。

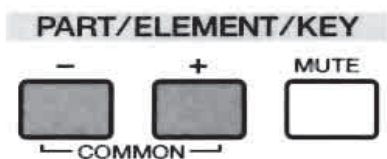


NOTE 注意: 在输入多重编辑模式前,您需要选一种用于编辑的多重设置。

(2) 如果屏幕上显示常规编辑,按[+]或[-]键,切换到声部编辑屏幕。



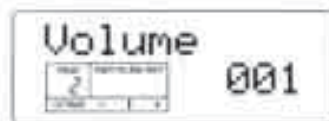
(3) 使用[+]和[-]键,选择声部。在此,您可以选择P2(声部2)给钢琴,P3(声部3)给贝司及P10(声部10)给鼓。首先,让我们选择P2(声部2)。



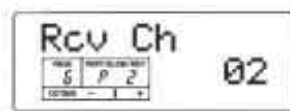
(4) 使用[▲]和[▼]键,切换到音色选择屏幕(页面1),然后指定将使用的音色为钢琴声部。



(5) 下一步,使用[▲]和[▼]键,切换音量屏幕(页面2),然后设定钢琴声部的音量及其相位、合唱及混响发送电平,如果需要的话。详情请见56页。



(6) 连续使用[▲]和[▼]键,并切换到Rcv Ch(MIDI接收通道)屏幕(6页).将参数设为2。

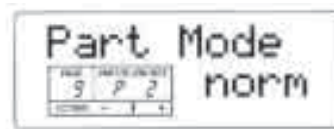


(7) 使用[▲]和[▼]键,并切换到单声道/复音屏幕(8页),将参数设定为“复音”。



NOTE 注意: 对于不需要复音的声部,模式参数可设定为“单音”。

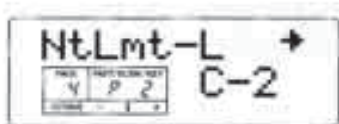
(8) 使用[▲]和[▼]键,并切换到声部模式屏幕(9页),设定参数为“常规”。



NOTE 注意: 如果是鼓声部,将模式设为“鼓”。

NOTE 注意: 要了解声部模式的详情,见61页。

(9) 使用[▲]和[▼]键可叫出 NtLmt 音符限制)和 VelLmt (力度限制)设置,并检查钢琴声部是否设置合适——换句话说,请确定,音符或力度设置不会使音色的播放失常。除了特殊原因,您必须避免在音符和力度范围上设置限制,以确保音符播放正确,不会被截除。



重复上述 (3) 到 (9) 步,当您在音序器中播放一首乐曲文件时,钢琴轨会通过 MIDI 通道 2 传输, MIDI 数据被 S03 接受,然后播放分配给通道 2 的声部的音色。

(10) 重复上述 (3) 至 (9) 步,将声部 3 设为贝司,在 MIDI 通道 3 上接收。

(11) 重复 (3) 至 (9) 步,将声部 10 设为鼓,在 MIDI 通道 10 接收。

NOTE 注意: 为避免不用声部的音色突然播放,您必须将不用声部的 MIDI 接收通道关闭。

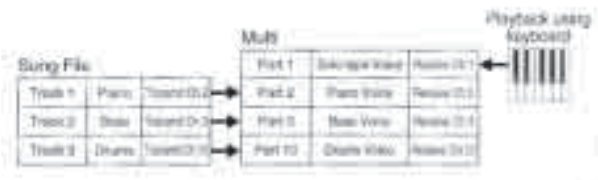
NOTE 注意: 在多重编辑模式中有很多声部独有的参数。详见 55 页。

(12) 在退出多重编辑模式前,您需要存储设置,有关存储多重音色的方法,请看 69 页。

现在,当您在多重播放模式下选择些多重编辑时,您可以在电脑上的音序器软件上播放乐曲文件,钢琴、贝司、鼓声部可以根据每条音轨的 MIDI 通道来播放。

在播放一首乐曲文件时实时演奏。

当在播放乐曲文件的同时,播放钢琴、贝司和鼓声部时,您可以设置多重音色,以便您可以实时弹奏另一首乐曲。



这个设置同前面创建的多重音色一样 (38 页)。

但要进行另一个声部的实时演奏时,应注意下述事项:在早先创建的多重音色中,使用的是声部 2、3 和 10。举个例子,我的将分配另一个声部 (声部 1) 给单声道类型音色并将 MIDI 接受通道设为 1。

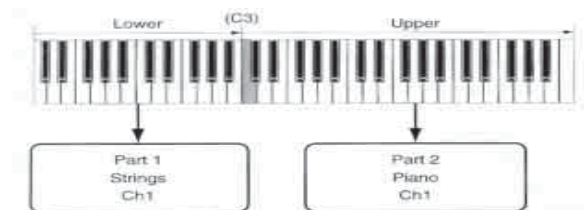
在 MIDI 模式中的 Trans Ch (4 页) 屏幕中,将 MIDI 接收通道设为 1。

使用键盘,可以实时弹奏声部 1 的音色。

NOTE 注意: 因为 S03 完全兼容 XG 音源,您可以播放重多的 XG/GM 乐曲软件,这保证了广泛的力度及表现力,并拥有了丰富的乐器音色及效果。您也可以关闭 MIDI 数据指定的声部,允许您练习关闭的声部。或使用乐曲数据来伴唱供您歌唱及演奏。

分割键盘——设置上、下键盘音色的范围

下图显示的是将键盘分割成两部分的样例，让您在不同的部分上弹奏不同的音色。音色从音符 C3 开始改变，低区是弦乐，高区是钢琴。要想如此设置本琴，可参阅下面的图示。



(1) 按[MULTI]键，然后按[EDIT]键（每个LED灯亮），进入多重编辑模式。

NOTE 注意：在进入多重编辑模式前，您需要选择多重音色（37页）。

(2) 如果常规的编辑屏幕开始显示，按[+]或[-]键，选择声部编辑屏幕。

(3) 使用Part[+]和[-]键，选择一个声部给低区。在本例中，选择“P1”（一声部）。

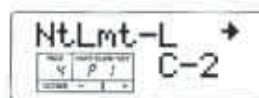
(4) 使用[▲]和[▼]键（如必要的话），并叫出音色选择屏幕（页面），选弦乐给低区。



NOTE 注意：要想了解音乐选择的方法，见59页。

(5) 使用[▲]和[▼]键，叫出音量屏幕（页面2），然后设置钢琴声部的音量及其相位、合唱和混响发送电平。详见56页。

(6) 使用[▲]和[▼]键，叫出NtLmt屏幕（页面4），并指定用于上和下区域的音键范围。按[◀]和[▶]键，在NtLmt-L（音符下限）和NtLmt-H（音符上限）之间切换。选择“C-2”为最低音符，“B2”为最高音符。



(7) 使用[▲]和[▼]键，叫出Rcv Ch（MIDI接收通道）屏幕（页面6）在“Rcv Ch”上选择“1”。

NOTE 注意：在传输通道屏幕上，将MIDI传输通道设定为1。现在您可以在低区弹奏声部1的音色。通过MIDI接收通道1，分配给1声部的音色可以播放。

(8) 使用[▲]和[▼]键，叫出单声道1复音屏幕（8页），设定参数为“复音”。

(9) 使用[▲]和[▼]键，叫出声部模式屏幕(9页)，将参数设为“常规”。

执行上述3至9步的设置，您现在可以播放分配给“P1”(声部1)的弦乐音色，并设定MIDI接收通道1(Rcv Ch)——当您弹奏B2或更低的音符。

(10) 同您在3至9步做的一样，对上区(声部2)进行设置。

声部2选一种钢琴音色，设置音符下限至“C3”，上限至“G8”。将MIDI接收通道设为1。当您弹奏比C3要高的音符时，第二声部的钢琴音色开始播放。

NOTE 注意：在编辑模式中，选中的声部音色会播放。

NOTE 注意：为避免出现不用的声部突然发声的情况，您必须将不同声部的接收通道设为“关”。

NOTE 注意：在多重编辑模式中，有许多声部特有的参数，详见55页。

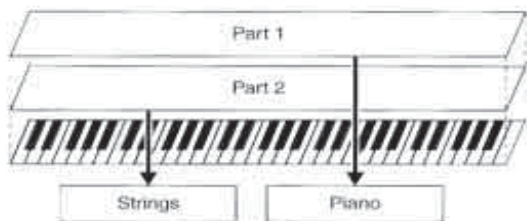
(11) 在退出多重编辑模式前，将上述设置存入一种多重音色。

详见69页，了解存储多重音色之方法。

现在您已创建并存储了多重音色，在多重播放模式下，您可以随时调用它。从B2键以下为弦乐音色，C3及以上为钢琴音色。

将两种音色分层(声部)叠加在一起。

下图演示的是将两种音色合并音层中。



在本例中，从声部1可选择弦乐音色，从声部2可选择钢琴音色，它们将一同播放。

这种复合音色可以很容易创作出来，并可以设定在整个键盘上同时演奏声部1和2。

对声部1和声部2，设置音符低限为“C-2”，音符高限为“G8”。

NOTE 注意：在编辑模式中，选中的声部音色被播放。

将S03的设置存到一个外接设备中(成批数据发送)

使用成批数据功能，您可以将S03的设置存入一个外接设备，如电脑，并存储它们。这是一种快捷方便的方法，可以备份您重要的数据。您也可以在一首乐曲的开头使用此功能来录制重要的S03数据。这样，您就可以在播放乐曲时，自动重置原始的设置及数据。

下面的例子显示您使用XG works (lite)的实时录音功能。在本例中，音轨1用于录制用户多重数据。

NOTE 注意：通常，本操作不仅仅限于XG works (lite)，使用其它音序器软件也可以，相关的信息和操作，可参阅软件的用户手册(或帮助信息)。

NOTE 注意：在这里谈到的XG works (lite)操作，可能会同您电脑上使用的XG works (lite)，因版本不一样而有所不同。

NOTE 注意：请确认S03已正确连接到电脑上(13页)。有关XG works (lite)的设置，可

参阅附事软件上的在线手册。

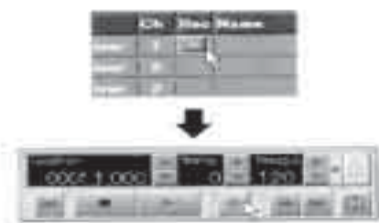
(1) 在多重模式下，选择您要传输的 S03 多重音色。

(2) 按[JOB]键进入多重工作模式。

(3) 在多重工作模式中，从“BlkDmp”参数 (5 页)，选择要传输的数据类型。在此选“Curnt” (当前)，来传输当前选中的多重数据，然后按[ENTER]键。



(4) 在 XG works (lite) 中，指定音轨 1 用来录音。



选择录音轨

按下录音键，
激活录音预备
状态。

(5) 在启动 XG works (lite) 的录音功能后，按 S03 的[INC/YES]键来传输数据。

按下播放键，激活录音。

成批数据传输开始。

(6) 当数据传输完成后，停止 XG works (lite) 的录音，检查目录窗口，确认数据已被正确接收并被 XG works 录制好。

注意：要了解详情有关录音和存储的功能，可参阅 XG works 附带的在线手册。

现在，无论何时您播放带有这些录制数据的乐曲文件，相应的 S03 多重设置也会从 XG works 中以系统独有信息发送。

NOTE 注意：为取得最好的效果，应保持与录音时一致的播放速度。

NOTE 注意：当您将用户音色分配给多重声部，可使用同样的方式录制用户音色。在音色工作模式下，在 BIK DMP 屏幕 (3 页) 中选 ALLUS 所有用户音色一项，然后使用与多重音色一样的方法来传输多重数据。

NOTE 注意：如果需要，S03 系统 (工具及 MIDI) 数据也可以被录制。在多重工作或音色工作模式中的 BlkDmp 屏幕上选择“System”一项。

NOTE 注意：要存储所有的 S03 设置，可传输所有的下述三种类型的数据，并将它所有到电脑上。

全部：所有多重音色 (多重工作模式)。

所有用户：所有用户音色 (音色工作模式)。

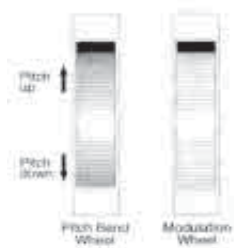
系统：系统 (多重工作或音色工作模式)。

使用控制器

S03 带有弯音轮和调制轮。连接一个可选的脚控制器或脚开关，您也可以脚踏来控制多种参数（如改变音色、改变程序号码等）—— 而将手空出来弹奏键盘。

弯音轮

弯音轮可以控制音高，将它向上 / 向下转，可以将音高上弯或下弯，该效果也可以反过来。



NOTE 注意：弯音范围可以设置给第一种音色（65 页）。

调制轮

您弯动调制越厉害，给音色的调制量就越大。



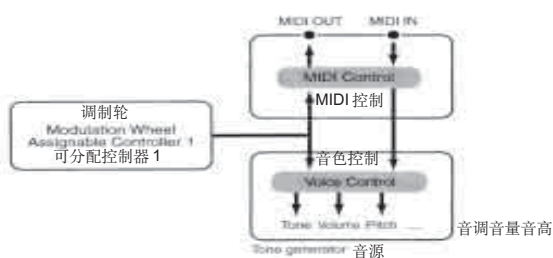
NOTE 注意：调制深度也可以设置。该轮也可以用来控制不同的参数，如音量，或相位（91 页）。

NOTE 注意：调制轮也可设定用来控制音调、振幅（音量）、音高、或音色过滤器设置。调制轨可以用来控制下列参数。

- MW 变化控制深度
- MW 滤波器控制
- MW 音高调制深度
- MW 滤波器调制深度
- MW 振幅调制深度 MIDI OUT MIDI IN

控制器及外接 MIDI 控制

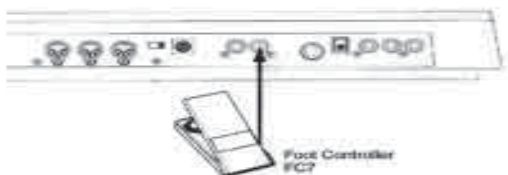
不同的控制功能可以分配给调制轮、可分配的控制器（66 页）。除这些功能，控制器已被设置好来控制音高、音高和过滤器设置。当使用控制器时，它不仅会影响 S03 内置音源，而且也同时通过 MIDI OUT 口输出相应的 MIDI 数据。



NOTE 注意：当激活多重模式时，该功能控制使传输 MIDI 模式通道的设置（4 页）同多重声部编辑的接受通道设置（6 页）相一致。

脚控制器

一种可选的脚控制器（如FC7）可连在后面的面板上的 FOOT CONTROLLER 口上（见 10 页）。可用来分配各种控制参数。使用脚控制器来控制参数，让双手空出来弹键盘（或其它的控制器）。在现场演出时它非常有用。



NOTE 注意：将 AC1 的控制号码设定为与脚控制器一致，您可以使用脚控制器来连续控制各声部或音色的下面的参数。

AC1 滤波器控制

AC1 滤波器调制深度

AC1 变化控制深度

AC1 变化参数深度控制

在下面页面中，可以设置 AC1 的控制号码。多重声部编辑页 19（当处于多重模式控制时）。

工具页 7 页（在音色模式下控制）

参见下面单元，了解设置脚控制器号码的信息。

使用脚控制器来控制参数。

在现场演出时，您可以使用脚控制器，而把手空出来弹键盘，还可以控制演奏中的不同功能。在下面例子中，我们将介绍如何将脚控制器设一为调制轮的功能。

(1) 按下[UTILITY]键，进入工具模式。

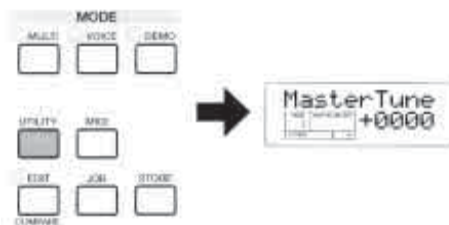


(2) 按下[▲]和[▼]键，叫出 FCTxCtlNo (FC 传输控制号码)屏幕(5 页)。



NOTE 注意：当 MWTxCt1 No 屏幕显示时，使用[▶]键，来选择本参数。

(3) 使用[INC / DEC]键选择“01”(调制轮)

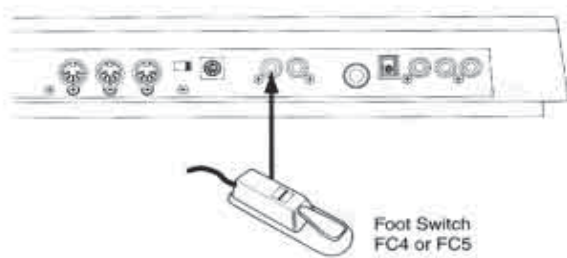


脚控制器可以用来执行调制轮的功能。

NOTE 注意：要了解控制号码及控制信息的详情，可参阅分配的数据目录。

脚开关

一种可选的 Yamaha FC4 和 FC5 脚开关可以连在后面板的 FOOT SWITCH 口上 (10 页), 它可分配大量的参数。这是一种开关式控制器, 可以增加 / 减少音色或多重音色的号码, 但不能连续控制一种参数, 厂家缺省设置是用来控制延迟(FSTxCtlNo=64).



NOTE 注意: 见下面部分, 可了解设置脚开关的控制号码, 关于控制号码及控制变更信息的详情, 请参阅分开数据表。

使用脚开关来参阅音色表

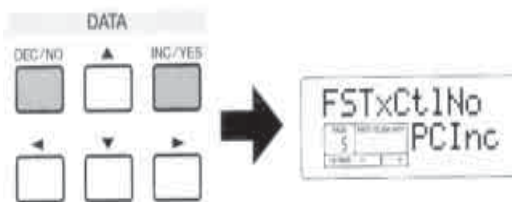
当您现场演出时, 您可以设置脚开关用脚来改变音色或多重音色, 而把空出来控制键盘。举例: 如果您们在内存中以连续的方式编排音色 / 多重音色 (在您要使用它们时), 在演奏时, 按脚开关, 您就可以很轻松地一个一个调出。

下面各步告诉您如何设置的过程。

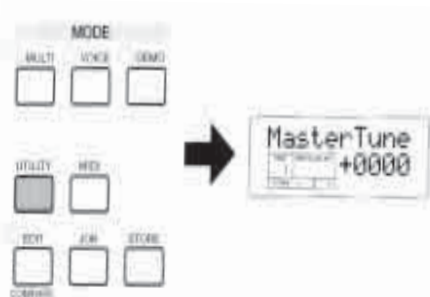
(1) 按[UTILITY]键可进入 Utility 模式。



(2) 使用[▲]和[▼]键, 可叫出 FSTxCtrl No(FS 传输控制号码)屏幕(5 页)。



(3) 按下[INC/DEC]键, 选择 "96"(PC1nc). (可输入号码 96 并按下[ENTER]键)。



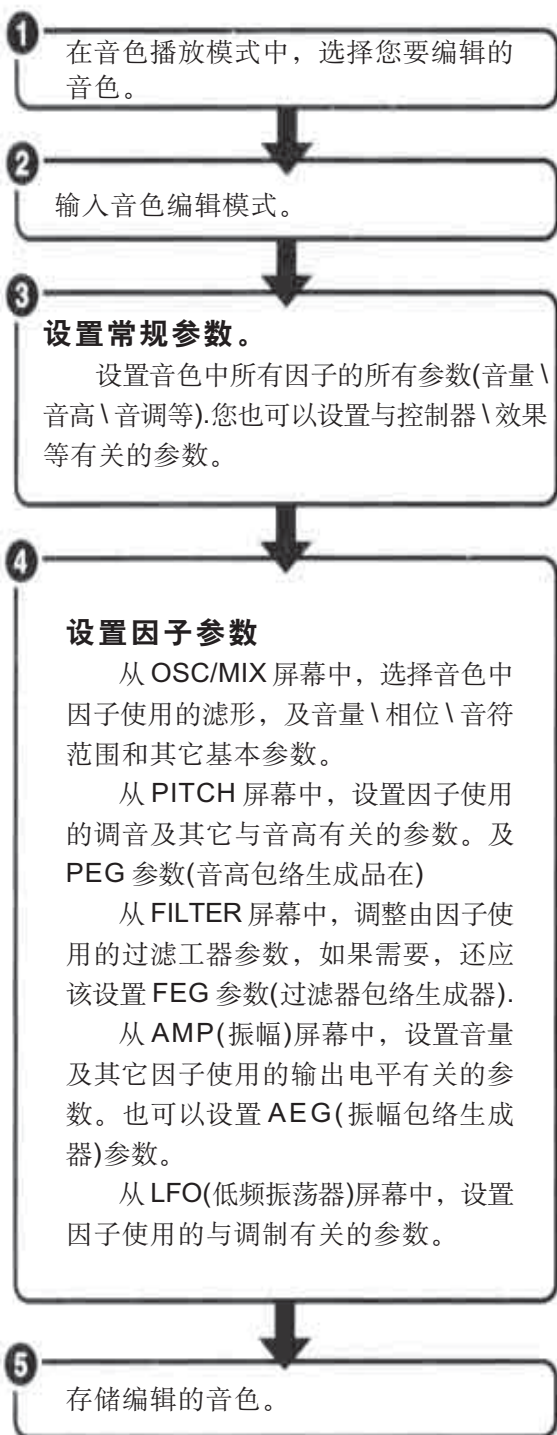
在音色 / 多重模式中, 脚开关可以用来提升音色号码。

下面步骤介绍创建和编辑音色的方法。

音色编辑

当然，这只是一个样例，您可以按自己需要来设置参数，详情在本手册中的参考篇中介绍。

NOTE 注意：所有设置同音色一同存储。



(1) 设置要编辑的一种音色。

按下一个[VOICE]键，进入音色播放模式。

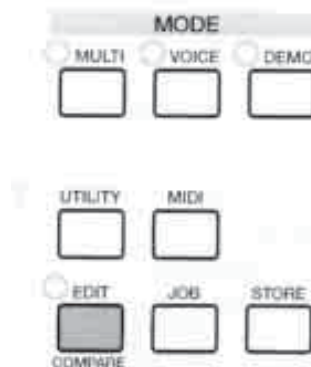


选择您打算编辑的音色的音色号码 (34 页).

NOTE 注意：当您使用一个现存的音色创建一个新音色时，该功能帮您找到一个同您要创建的音色相似的音色。这样，您可以避免进行大量的变更和参数编辑的工作，可以快速地编辑、创建参数。如果您从头开始创建音色，可使用方便的初始化功能(在音色工作模式中)初始化内存中一种音色。详见 87 页和 88 页。

(2) 进入音色编辑模式

所有音色创作及编辑都在音色编辑模式中进行。要进入音色编辑模式，在音色播放过程中，可按下[EDIT]键。



常规编辑及编辑单个的因子

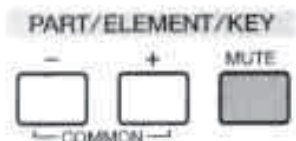
音色是由最多 4 个因子(26 页)组成的, 使用常规编辑来编辑这些参数。音色编辑模式可分为常规编辑屏幕, 和编辑每种因子的参数。在音色编辑模式中, 同时按下[-]和[+]键, 可以在常规编辑屏幕和编辑每种因子的屏幕之间切换。

常规编辑屏幕



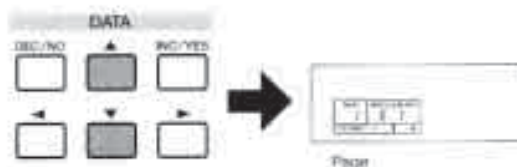
切换因子, 开 / 关(哑音)

在音色编辑模式中, 按下[MUTE]键, 可暂时找开 / 关闭一种因子。关闭的因子指示灯会闪烁。这种功能叫您关闭其它音色中的因子, 让您能听到您编辑因子的改变。



在屏幕切换和输入设置。

在选择一种常规编辑屏幕或一种因子 1 至 4 的编辑屏幕, 按[▲]和[▼]键, 切换到其它屏幕上。



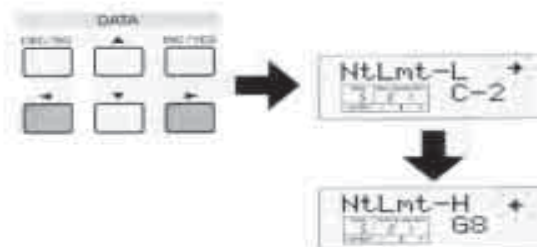
S03 有大量可使用的参数。在您改变屏幕页面时, 屏幕右侧会出现箭头标志, 标明印在面板上的参数表, 表明参数类型和与乐器有关的各方面。



使用 INC/YES 和 DEC/NO 键设置参数值。



有些参数有多重“页面”, 由 LCD 屏幕中右上角(见下面)的("箭头")标志来指明, 使用 [◀] / [▶] 键, 可以选择这些页面。

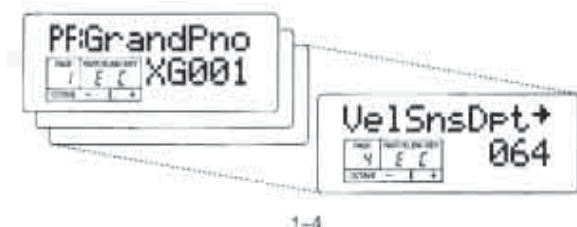


(3) 选择常规参数

每种音色包含最多 4 种因子。在这里介绍了针对所有因子的常规参数。

常规（常规参数）

在 1 至 4 页中，您可以设置音色名称、音色输出设置及其它常规参数。



控制器（常规控制器）

在 5 至 10 页，您可以分配和设置各种在前面板（调制器及弯音轮）和连接到后面板控制器上的不同的功能。举例：您可以分配参数给调制轮，可以实时改变音色的音调，有关不同控制器的功能，详见 45 页。



效果（常规效果）

在 11 至 17 页，您可以设置音色的效果参数，这里有多重系统效果（混响和合唱）和不同的效果。

(4) 设置因子参数

OSC / MIX（振荡器 / 混音）

在 1 至 6 页中，您可以设置基于音色的波形不同的参数。您可以选择用于因子的波形，音量和每种因子的音符范围等等。



因子 SW（因子开关）

决定每种因子是否发声。

波形选择

选择每种因子的波形

电平

相位

设置音量（输出电平）和立体声每种因子的相位位置。

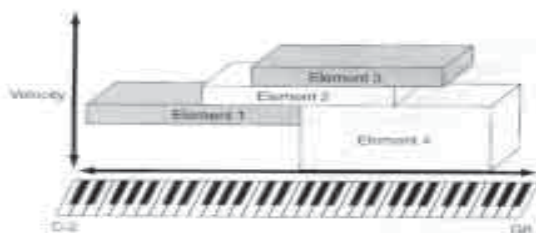
Ntlmt-L/H (音符下限低 / 高)

Vellmt-L/H (力度下限低 / 高)

设置每种因子的音符范围 (在键盘上因子发声的音符范围). 及力度反应 (在键盘上因子发声的力度音符范围). 您可以对每种因子分配不同的设置, 使用这些参数, 您可以将因子分层并控制其输出。

举例: 您可以在上键盘上设置一种发声的因子, 在下键盘设置另外的发声因子。因此, 即使在相同的音色中, 您也可以在同一区域中, 拥有两种不同的音色或将两种因子范围叠加, 让音色在整个设定的范围内分层叠加。

另外, 您可以设置因子对不同力度范围有反应, 使一种因子针对低力度发一种声, 而高力度发另外一种声。

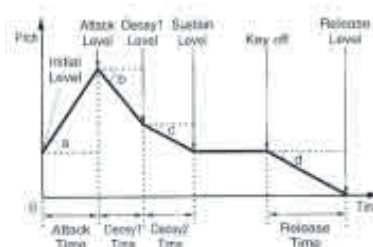


音高

在 7 至 12 页, 您可以为每种因子设置基本音高参数。您可以精调参数, 添加音高调率等等。另外, 设置 PEG (音高包络生成器). 您可以随时控制音高的变化。

PEG, (音高包络发生器)

使用 PEG, 您可以控制音会从按下到松开音键的音高变化。在制作自动音高变化时, 此功能很有用。另外, 每种因子可拥有不同的参数。在本图中, 字母 a-d 表明起音一释音的比率设置。每种比率数值越高, 音高会越快地滑向下一个设定的电平 —— 换句话说, 音高改变所用的时间 (电平设置之间) 变短了。

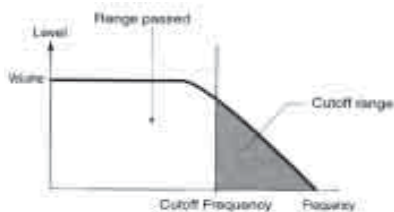


NOTE 注意: 关于 PEG 参数的详情, 详见 75 页。

过滤器

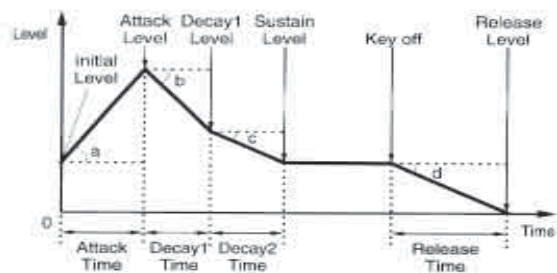
在 13 至 22 页中，您了解到使用过滤器改变每种因子音特征的方法：

需调整因子中的波形中的谐波部分。S03 带有 LPF（低通过滤器），低于此点的频率才可通过。您也可以设置滤波包络生成器（FEG）随时间变化而改变它的工作方式，凭此产生一种带力度的音调特性的变化。在此显示 FEG 的工作方式。



FEG（滤波包络生成器）

使用 FEG，您可以控制在键盘上弹奏到松开键这段时间的音调变化情况。当您在键上按下此键时，截频会根据包络设置而改变。在创建自动哇音时，这是很有用的。另外，每种因子可以设置不同的 FEG 参数。



在本例中，字 a-d 表示起音—释音过程中不同的比率设置。每种比率的数值越高，滤波器到下一个设置电平的速度就越快——换句话说，滤波改变的速度就越快。

NOTE 注意：要了解详情 FEG 参数的详情，请参阅 79 页。

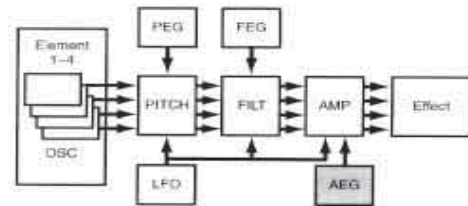
AMP（振幅）

在 23 至 31 页中，您可以在 OSC（振荡器）、PITCH 和 FILTER 参数设定后，信号的整体音

量发送给输出口后，设定每种因子的音量。

每种因子的信号，会以指定的音量，发送给下一个效果单元。

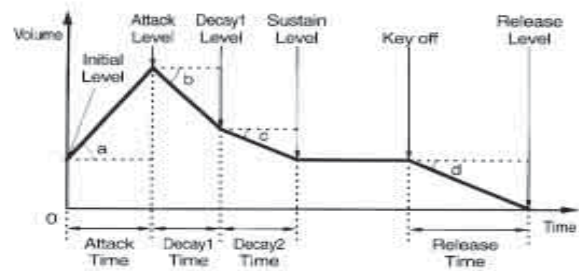
另外，通过设置 AEG（振幅包络生成器），您可以随时控制音量的改变方式。



NOTE 注意：所有因子的最后音量可在全部音量参数、常规编辑页中设定。

AEG（振幅包络生成器）

使用 AEG，您可以控制从按下音键到起音之间音量变化。当您在键盘上弹奏音符，音量会根据这些包络设置而改变，另外，每种因子可以拥有不同的 AEG 参数。



在本图中，字母 a-d 表明从起音到释音之间分别的比率设定。越快，音量到下一个设置电平的速度就越快。换句话说，这个电平调协间的音量变化速度就越快。

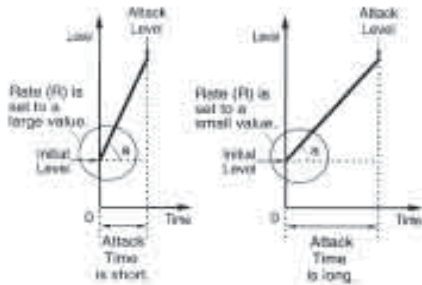
NOTE 注意：要了解 AEG 参数的详情，请参阅 80 页。

关于 EG 比率和时间（音色模式）

EG（包络生成器）处理并塑造从您按下键到声音衰减到静止的音源输出电平。电平（图中的 Y 轴）是音色一个不同的方面，它根据使用的 EG 而变化。对 PEG 来说，电平对应于音高；而在 FEG 中，它对应于截频；在 AEG 中，它对应音量。

比率参数控制 EG 随时间变化的行为，比率指一是从一个电平到下一个电平所需的时间。（举例：从初始值到起音电平）。

下图显示的是不同比率对声音的影响方式。要延长电平之间的时值，让它变长，可设置比率（R）到一个小数值。

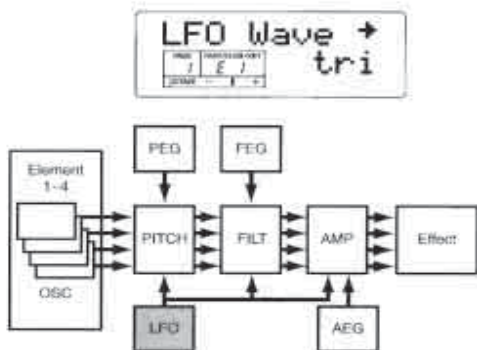


LFO（低频振荡器）

在 32 到 35 页中，您可以编辑 LFO，它生成低频的波形。这些波形可以用来改变因子的音高、过波器或振幅，从而制造出哇音、震音和颤音。

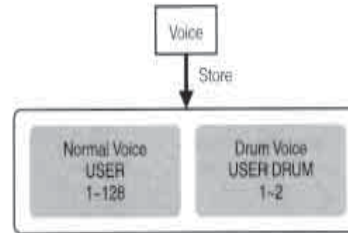
然而，实际提供的 LFO 参数可以根据因子的类型而改变。

LFO 用不同方式可以制造各种效果。调制音高一定置，它产生颤音，调制过滤顺的一段频率，会产生哇音和动态过滤器扫频效果，调制音量（或“振幅”），对声音音色深度进行调整，会产生震音。



(5) 存储编辑过的音色

最多可将 128 种新 / 编辑过的常规音色和 2 种新 / 编辑过的鼓音色存入内存。



当存储一种音色时，所有存在内存中

的当前数据会丢失。您可以先将它的备份到电脑或其它存储设备中。

NOTE 注意：要了解有关存储音色的详情，请参阅 89 页。

效果

在最后编辑阶段，您可以设置效果参数来改变声音的特性。通常，系统效果可以用于全部的音色，也可以是一种音色。S03 有两种系统效果单元（混响和合唱）加变化效果单元（见下面）。

不同的效果设置可以给每种音色设置（在音色模式下）和每种多重效果（在多重模式），尽管每种效果单元之间的连接会有所不同。

混响单元

混响单元包含可选择的 11 种不同的混响类型效果，包含实时的各种大厅和房间的自然混响模拟。在多重模式下，混响设置可用于整个的多重音色。在音色模式下，混响参数可以设定给每种音色。

合唱单元

合唱单元包含可选择 11 种合唱类型效果，包含类型效果，包含镶边效果和其它效果。许多这些效果可以为声音添加厚重感。在多重模式中，合唱设置可以整个地添加多重音色，在音色模式下，合唱发送参数可以设置给每种音色。

变化效果

在变化单元中总共有 42 种不同的效果类型。这些常规效果如：混响，可以增加音色更强的效果，如失真，可以改变音色，或制作新音色。

NOTE 注意：每种效果类型的详细情况，可参阅分开的数据目录效果类型目录。

系统和插入效果

S03 效果单元可以做为系统或插入效果，混响和合唱都是系统效果。也就是说，他们可以分配给其中一部分或所有声部，变化效果可以是系统效果，或可以做为插入效果，也就是可以分配给一个特定的声部。

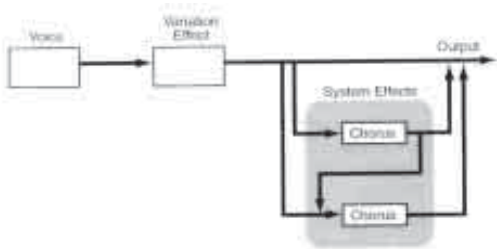
通常，S03 系统和插入效果的工作方式同调音台一样，如下面图示。

举例，系统效果可以添加在不同乐器上（例如声部），他们都连接于调音台的通道上。每个系统效果的比例都由通道上的“发送”和系统“反送”的控制电平决定。一种插入效果可以在 S03 的音色的音色模式下，插入效果可以给一种音色；而在多重播放模式下它只能给一个声部，系统及插入效果配置可以由 XG 乐曲数据来详细控制。（由 XG 标志来指定）。此时 S03 需处于多重播放模式。

在音色模式下的效果

在音色模式下，您可以设置给混响和合唱单元的效果发送参数。并将它们同音色存在一起。

对于每种效果参数来说，可以设置效果类型及不同的效果参数，以及用于每种音色的效果开 / 关设置，由变化块处理过的信号可以被混合并发送给混响和合唱单元。



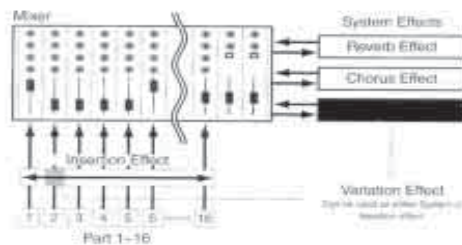
NOTE 注意：在音色模式中的鼓音色，没有变化效果。

多重模式下的效果

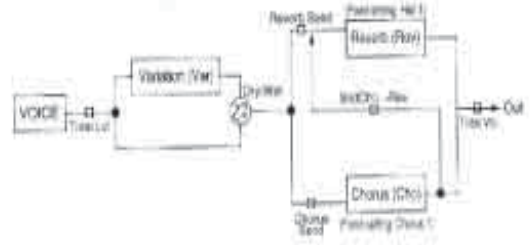
您可以为每种效果单元设置想用的效果类型及每种多重音色的参数。

您可以将此效果仅给一个声部（见下图）

如下图所示，混响单元及合唱可做为系统效果，根据每个声部效果发送设置及全局效果返回设置，处理所有的部分—就像是一个实际的调音台。当将变化用做插入效果时，系统连接是串行的，效果只能用于所选的声部—就像在一个乐器上的外置效果器上的跳线一样。

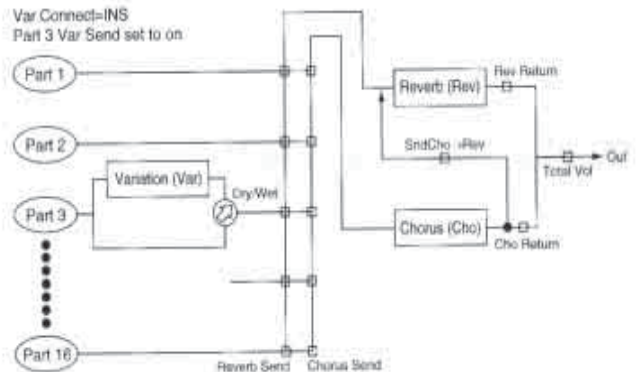


Voice

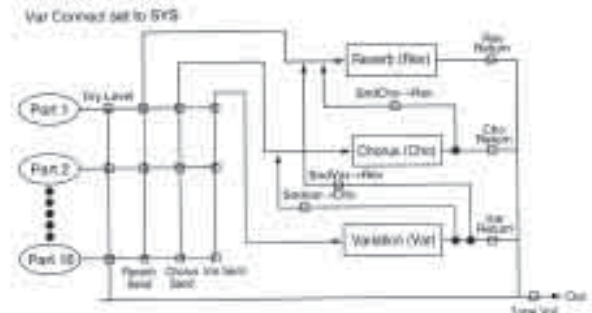


根据所选的效果类型，干 / 湿参数不能使用，详情请参阅单独数据目录小册子中的效果参数目录。

Multi



根据所选的效果类型，干 / 湿参数不能使用，详情请参阅单独数据目录小册子中的效果参数目录。



缺省的干电平数值为 127，它不可以通过 S03 的前面板来设置。然而，通过外接设备，传输相应的 MIDI 信息，可以设置它。

多重模式

多重编辑

在本模式中，您可以设置多重编辑参数，这些可以分为常规参数，适用于所有部分及声部指定的参数。

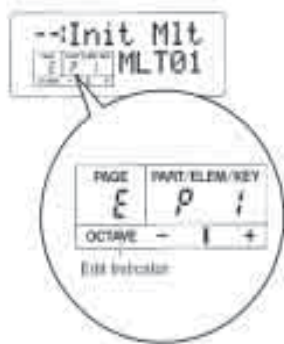
NOTE 注意：在进入多重编辑模式前，您需要选择多重音色（37 页）。所有参数可以设置及存储到每种多重音色中。

NOTE 注意：要想了解使用多重编辑模式的方法，见 37 页。

NOTE 注意：要想了解进入多重编辑模式的方法，见 28 页。

E 指示灯

如果您在多重编辑模式下未改变任何参数，在您退出多重编辑模式后，E (Edit) 指示灯会显示在屏幕的 PAGE 栏中。它提示您，当前的多重音色已被编辑但尚未存储。



比较功能

使用此功能可以试听编辑过的多重音色同未编辑时多重音色之间的区别。

(1) 在多重编辑栏中，按[COMPARE (EDIT)]键，EDIT LED 灯会闪烁，未编辑过的

多重音色会被暂时存储以便比较。

NOTE 注意：当使用比较功能时，DEC/NO 和 INC/YES 键不能用于编辑。

(2) 再次[EDIT]键，可关闭比较功能，恢复最近的编辑设置。

切换声部开 / 关

在多重编辑模式中，按[MUTE]键可以打开 / 关闭一个声部。哑音的声部指示灯会点亮。此功能帮您哑音其它声部，让您试听您正编辑的声部。

多重存储

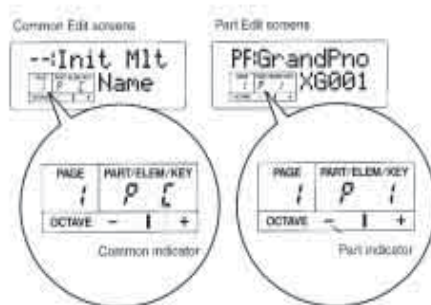
如果选择另一个多重音色或模式，当前多重音色的编辑设置会丢失。为了避免丢失重要数据，可用多重存储命令来保存多重音色。

详情请参阅 69 页。

NOTE 注意：当从头制作一个新的多重音色时，在编辑前，在多重工作模式中（见 67 页和 68 页），使用初始化的多重功能，可清除当前多重音色的设置，这个功能就能有用。

常规编辑及编辑单个的声部

一种多重声部可由 16 种音色声部组成（24 页），这些参数适用于所有声部，被称为常规编辑。多重编辑模式可以分为用于常规编辑的屏幕及那些用于编辑每种声部的参数。在多重编辑模式中，同时按[+]和 [-]键，可选择常规编辑屏幕。



常规

(所有声部的设置)

这里介绍在一种多重音色中编辑所有声部的常规设置的方法。这里有两类每种包含多个页面。

NOTE 注意：参阅功能树琪表（20页）或参数表（22页）。

常规（页1至3）

常规效果（4至21页）

1. 名称

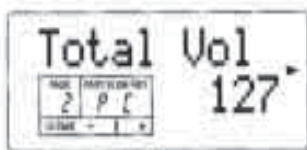
您可以设置一个最多8个字符的多重音色名称。您也可以选择多重名称左侧的目录名称。



NOTE 注意：设置多重音色的方法同设置音色名称一样，详见71页。

2. 全局音量（整体音量）

设置多重音色的全局音量。



设置：0~127

3. 移调

它以半音为单位决定声部的整体移调设置。它不会影响通过MIDI传输的信息。

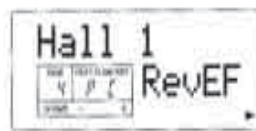


设置：-24（-2八度）~+24（+2八度）。

NOTE 注意：本参数不影响设置为鼓模式的声部（61页）

4. RevEF（混响效果类型）

在此设置混响效果类型，然后设置在下面页效果参数。



设置：在分开数据目录中有效果类型目录的详细介绍。

5. 混响参数

设置各种混响效果参数。



设置：根据所选效果类型，参数数目及每种屏幕内容会有改变。在分开的数据目录中有效果类型/参数目录的详细介绍。

6. Rev 反馈（混响反馈）

设置混响效果的反馈电平



设置：0~127

7. 混响相位

设置混响效果的立体声相位。



设置：L63（左）~C（中）~R63（右）

NOTE 注意：您也可以使用数字键垫来输入下面的设置：

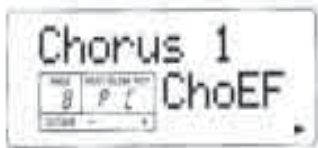
1~63：L63~L01

64：C（中央）

65~127：R01~R63

8. ChoEF（合唱效果类型）

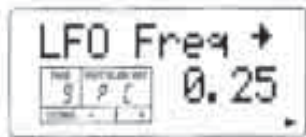
在此选择合唱效果类型，然后设置下面页面中的效果参数。



设置：在分开的数据目录中有效果类型目录的详细介绍。

9. 合唱参数

设置不同的合唱效果参数。



设置：参数数目与每种屏幕的内容会因所选的效果类型不同而不同。在分开的数据目录中有效果类型 / 参数目录的详细介绍。

10. Cho 返回（合唱反馈）

设置合唱效果返回电平



设置：0~127

11. 合唱相位

设置合唱效果的相位位置



设置：L63（左）~C（中央）~R63（右）

NOTE 注意：使用数字键垫也可以输入下面设置。

1-63：L63~L01

64：C（中央）

65~127：R01~R63

12. Snd Cho —— Rev

（发送合唱到混响）

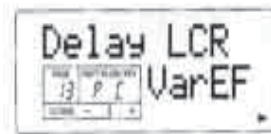
设置从合唱效果到发送到混响效果的信号的发送电平。



设置：0~127

13. VarEF（变化效果类型）

在此选择不同的效果类型，然后在下面页面中设置效果参数。



设置：在分开的数据目录中有介绍效果类型目录的详细介绍情况。

14. 变化参数

设置不同变化效果的参数

设置：根据选择不同的效果类型，参数数目及每种习的内容会有所不同。详情请参阅分开的数据目录中的效果类型 / 参数目录。

15. Var 连接 (变化连接)

本参数决定变化效果在信号处理过程中使用的方法——作为插入效果或作为系统效果。



设置：INS（插入 SYS（系统））

NOTE 注意：根据此项设置或参数类型，变化效果的功能也会改变。

NOTE 注意：要了解系统及插入效果的详情，见 53 页。

16. Va 反馈 (变化反馈)

设置变化效果的返回电平。



设置：0~127

NOTE 注意：当变化连接设置为“SYS”时（如上），本设置才能设置。当变化连接设定为“INS”，屏幕上会显示“***”，设置不更改。

17. Var Pan (变化相位)

设置变化效果的立体声相位。



设置：L63（左）~C（中央）~R63（右）

NOTE 注意：您可以使用数字键垫来设置参数。

1-63：L63~L01

64：C（中央）

65~127：R01~R63

NOTE 注意：本设置只有当变化连接（上述）设定为“SYS”时可用。当变化连接设为“INS”，屏幕上会显示“***”设置不变。

18. Snd Var -Rev

（发送电平到混响）

设置从变化效果发送到混响效果的发送电平。

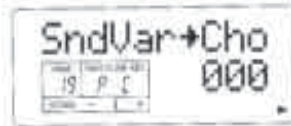


设置：0~127

NOTE 注意：本设置只有当变化连接（上述）设定为“SYS”时可用。当变化连接设为“INS”，屏幕上会显示“***”设置不变。

19. Snd Var Cho

（发送变化到合唱）



设置从变化效果发送到合唱效果的信号的发送电平。

0~127

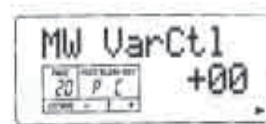
设置从变化效果发送到合唱效果的信号的发送电平。

NOTE 注意：本设置只有当变化连接（上述）设定为“SYS”时可用。当变化连接设为“INS”，屏幕上会显示“***”设置不变。

20. Mw VarCtl

（Mw 变化效控制深度）

它决定调制轮控制变化效果的程度；iE



设置：-64~+64

NOTE 注意：本设置仅当变化连接（上述）设定为“SYS”，当变化连接设置为“INS”时，屏幕上会显示“***”，设置不会改变。

NOTE 注意：当调制轮固定给每种变化效果时，调制轮可以控制特殊的参数。请参阅分开的数据目录。

21. AC1 VAR Ct1

(AC1 变化效果控制深度)

本设置决定可分配控制器 1 控制变化效果的程度。



设置：-64 ~ +63

NOTE 注意：本设置只有当变化连接（上述）设置为“SYS”，当变化连接设置为“INS”时，屏幕上会显示“***”，设置不会改变。

NOTE 注意：当可分配控制器 1 固定给每种变化效果时，可通过可分配控制器 1 来控制特殊的参数，参阅分开的数据目录，可了解详情。

NOTE 注意：要了解 AC1 的情况，可参阅多重和工具模式中的（66 页和 92 页）的 AC1 CC NO。

声部

(设置每个声部)

下面介绍了用于编辑每种多重声部的声部参数。

NOTE 注意：参阅功能树形表（20 页）或参数表（22 页）。

音色选择（1 页）

声部混合（2 页至 5 页）

声部常规（6 页至 9 页）

声部音调（10 页至 14 页）

声部控制器（15 页至 21 页）

声部效果（22 页至 24 页）

1. 音色选择

您可以为每个声部分配一种音色。使用 [+] 和 [-] 键选择声部，然后选一种音色。屏幕会根据所选的内存按下述方式变化。

NOTE 注意：按相应所在的内存键：PRESET、USER 或 GM/XG，指定特殊的音色内存。

NOTE 注意：同时按下 [DRUM] 键和相应的内存键：[USER] 键或 [GM/XG] 键，可选择一种鼓音色。

NOTE 注意：使用与目录搜寻相同的方法可以设置音色（35 页）。

NOTE 注意：参阅 71 页，了解有关目录情况。关于使用目录搜寻的详细情况，请参阅 35 页。

预置



设置：PR001 ~ PR128

用户

设置：US001 ~ US128, USDR01 ~ USDR02



GM/XG



使用[◀]和[▶]键，可以在不同的音库间切换，选择音色号码。

设置

音库选择 BK** (参阅在分开的数据目录中，XG 音色目录及 XG 鼓目录。)

程序号：XG001 ~ XG128 (根据选择的不同音库，音色的实际号码会有所不同，详情可参阅分开的数据 XG 音色目录及 XG 鼓目录)。

2. 音量

设置声部的输出电平。



设置：0 ~ 127

3. 相位

设置声部的立体声相位。



设置：Rnd (随机、相位位置在弹奏一音键时，会随机移动)，L63 (左) ~ C (中央) ~ R63 (右)

NOTE 注意：您可以使用数字键垫输入设置

0: Rnd

1 ~ 63: L63 ~ L01

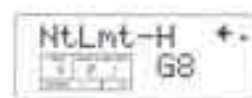
64: C (中央)

65 ~ 127: R01 ~ R63

4-1NtLmt-L (音符低限)

4-2NtLmt-H (音符高限)

为每种声部设置最低和最高的音符。每个声部只在指定的音符范围内发声。



设置：C-2 ~ G8

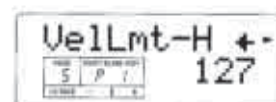
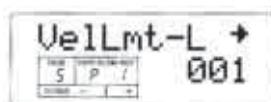
NOTE 注意：按住[ENTER]键，在键盘上按下音键，您可以设置最低和最高的音符。

NOTE 注意：要了解更多信息及样例设置，请见 41 页。

5-1VelLnt-L(力度低限)

5-2VelLnt-H (力度高限)

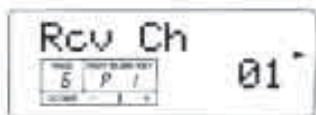
设置在每个声部在反应的范围内最低和最大的力度值，每个声部只在指定的力度范围发声。



设置：1-127

6. Rv Ch (MIDI 接收通道)

为每个声部设置 MIDI 接收通道，每个声部会根据通道来接收 MIDI 信息。选择“关闭”声部表明您不想对 MIDI 作出反应。



设置：1~16 关

NOTE 注意：要想了解在音色模式下设置 MIDI 接受通道的信息，请看 94 页。

7.1 移调

7.2 精调音

本参数决定每个声部的音高。



移调

(以半音为单位) 设置移调的量。

设置：-24~0+24

精调音

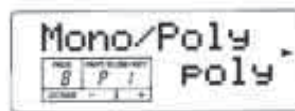
决定每个音的精调音设置，使用此项来创建柔和的精调音效果，每个声部的值有所不同。

设置：-12.8 (Hz) ~0~+12.7 (Hz)

NOTE 注意：用数字键垫输入时，应忽略小数点。举例，如需输入“-1.5”，应按“-”，“1”然后“5”。

8. 单声道 / 复音

选择单声道或复音播放。选择声部是否以单声道形式播放（只有单个音符）或复音形式播放（同时播放多个音）。



设置：单声道，复音。

NOTE 注意：当声部模式设为“鼓”时，“***”会显示在屏幕上，此参数不能设置。

9. 声部模式

本功能决定声部是否使用常规音色或鼓音色。



设置

常规（常规音色）

使用此设置，鼓音色可分配给声部。

鼓 S1/2（鼓设置 1/2）

用来播放商用乐曲数据。

NOTE 注意：设定为“常规”以外的声部设置被称为鼓声部。

NOTE 注意：如果您在鼓音色编辑模式中，编辑一种鼓组且您希望使用此鼓组，可将它设定为“鼓”。

NOTE 注意：当从外接音序器接收 XG 系统开信息，它被自动设定为“drum S1”。

为了使用在鼓音色编辑中的此设置，可将相应的信息录制到乐曲数据中（声部模式到鼓）。可参阅分开的数据目录中的 MIDI 数格式。
F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn= 声部号码)

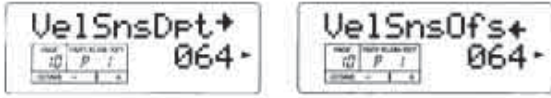
10-1 VelSnsSclpt

(力度敏感度深度)

10-2 VelSnsOfs

(力度敏感度补偿)

设置每个声部的力度敏感度和力度补偿。

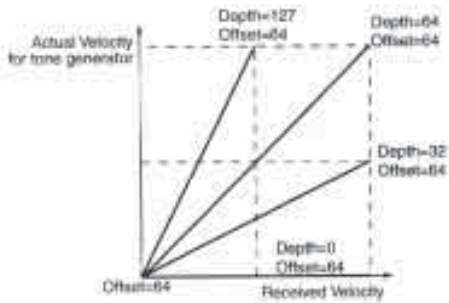


设置：0~127

VelSeSclpt

如下图所示，高额设置会在弹键盘时引起巨变。

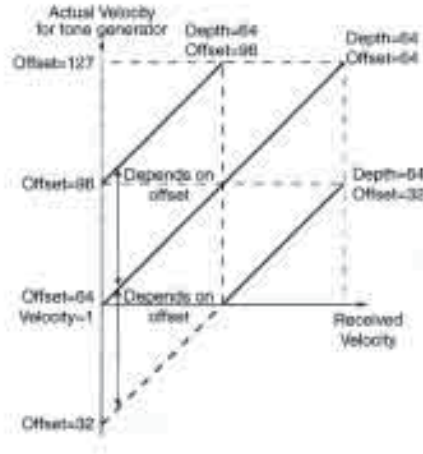
按照 Vel Depth (当补偿值设定为 64 时)，来改变力度曲线。



VelSnsOfs

如下图所示，力度会按规定的量增加。

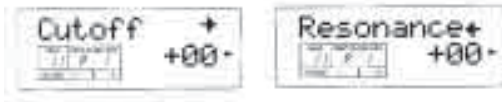
按照 VelDepth (当补偿值设定为 64 时)，来改变力度曲线。



11-1. 截频

11-2. 谐振

您可以设置过滤器参数来改变每个声部的音调特性。

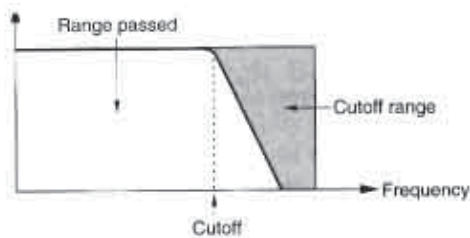


过滤器是指音源中能改变音质的那部分，它通过只让限定范围内的频率通过，截除范围外的频率。S03 使用 LPF（低频过滤器）。

设置：-64 ~ +63

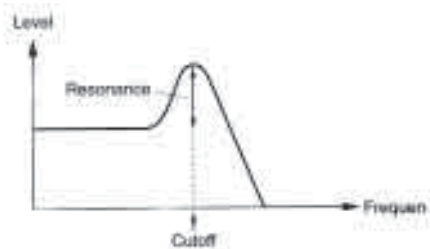
截频

设置低频过滤器的截除频率，只有低于此点的频率可以通过。



谐振

设置添加给围绕截取频率的信号的谐振量。这在为音色添加进一步的特性时非常有用。



12-1. Attack Tm (上升时间)

12-2. Decay Tm (衰减时间)

12-3. Release Tm (释放时间)

它决定每个声部的 EG（包络生成器）参数，共有三个参数，掌管音色变化和从按键到释键之间的输出电平，或电平衰减到“0”时的那点。

NOTE 注意：共有三个参数影响 AEG 和 FEG。



设置：-64 ~ +63

上升时间

决定从按下键盘上音键，至音色电平达到峰值之间转换时间，正值使时间变长，负值减短时间。

衰减时间

决定从音色电平达到峰值到它被关闭之间的转换时间。正值使时间增长，负值使它缩短。

释放时间

决定从松开音键到音色电平变为 0 值之间的时间值。正值使时间增长，负值缩短时间。

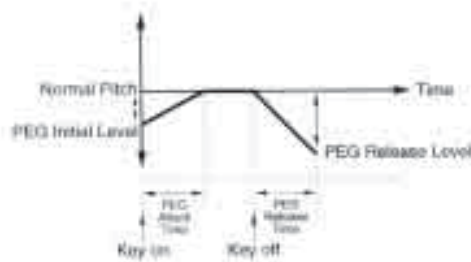
13-1. AEG IntL (PEG 初始电平)

13-2. PEG AtkTm (PEG 上升)

13-3. PEG RelL(PEG 释放)

13-4. PEGRelTm (PEG 释放时间)

您可以设置每个声部的 PEG（音高包络生成器）参数，共有 4 个参数可以控制从在键盘上按键，到松开键之间的音高变化方式，或等到电平衰减到“0”的那一点。



设置：-64 ~ +63

PEG IntL

决定初始音高，或音键弹奏时音高的音色。

PEGAtkTm

决定从在 PEG 初始电平设定的音高中您弹奏音键返回常规（或原始）状态的时间值。

PEG RelL

决定当您从音键盘上松开手指的最后音高。

PEG RelL

决定当您从音键上松开手指的最后音高。

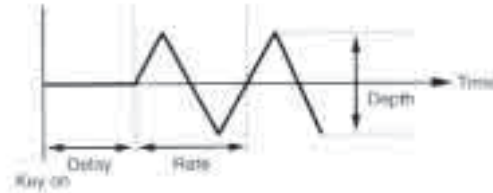
PEG RelTm

决定从您松开弹键的手指，音高达到上述 PEG 释音电平，到设置音高的那段时间。

14-1. Vib Rate (颤音比率)

14-2. Vib Depth (颤音深度)

14-3. Vib (衰减低颤音衰减)



设置：-64 ~ +63

颤音比率

决定音高调制的速度。

颤音深度

决定音高调制的深度。

NOTE 注意：本参数在鼓声部中不能用。

颤音延迟

决定从弹键到颤音效果开始之间的时间，数值越高，在颤音效果前的延迟越长。

NOTE 注意：本参数不能用于鼓声部。

15-1.Porta Sw(滑音开关)

15-2.Porta Time (滑音时间)

设置滑音参数，滑音效果能制造出一种从第一个音符，滑到下一个音符音符的效果。



Porta Sw

开关滑音

Porta Time

设置音高的转换时间，音值会产生长的转换时间。

16.PB 范围 (弯音范围)

以半音为单位，设置您上下移动弯音轮时，音高变化的量。举例，如果您设置为 +12，向上推弯音轮可提升一个八度。



设置：-24+24

17.MW FltCtl (MW 滤波器控制)

设置，在过滤器截频上的调制轮的控制深度。



设置：-64 ~ +63

18-1. MW PMod

(MW 音高调制深度)

18-2. MW FMod

(MW 滤波器调制深度)

18-3. MW Amod (MW 振幅调制深度)

这些参数让您设置调制轮，用来控制音高、滤波器及音色的振幅调制。



设置：0 ~ 127

MW PMod

设置当调制轮使用时，音高调制改变的量，数值越高，变化越大（颤音效果越深）。

MW FMod

设置当调制轮使用时，滤波器截频的改变量，数值越高，变化越大。（哇音效果越深）

MW AMod

设置当调制轮使用时，振幅调制的改变量，数值越高，变化越大。（震音效果越深）

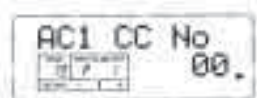
NOTE 注意：根据所选的 LFO 波形类型及振幅调制深度设置，当移动控制器时，可能产生噪音。如果发生这种情况，可减少调制深度数值。

19.AC1 CCNo

(AC1 控制变更号码)

它决定每个声部的 AC1 控制变更号码。

设置：0~95



NOTE 注意：在音色模式中的 AC1 CC NO 参数可以在工具模式中设置。

AC1 (可分配控制器 1)

使用一个外接 MIDI 控制器（如连接到 MIDI 键盘上的脚控制器）

可以调用 AC1 (可分配控制器 1)。在此设置 AC1 控制号码，与连的 MIDI 设备上的控制器相匹配，根据其它 AC1 参数的设置——如：AC1FltCtl, AC1 FMod / PMod 或变化效果 AC1VarCtl, 您可以使用控制器来控制音色。举例：在此设置 AC1 至“2”，您可能使用一个呼吸控制器来控制声部的音色。如果连接的 MIDI 控制器设置为“0”的话，声部将不被控制，即使您设置了适当的控制变更号码。为取得最好的效果，应确定敏感度参数 (AC1FltCl, AC1FMod / PMod, 或变化 AC1VarCtl) 按要求设置适当。

20.AC1FltCtl (AC1 过滤器控制)

当控制器（可分配控制器 1）使用时，设定过滤器截频改变的量。



21-1.AC1 FMod

(AC1 滤波器调制深度)

21-2.AC1 AMod

(AC1 振幅调制深度)

这些参数允许您设置控制滤波器及声部（音色）振幅的控制变更信息的深度（通过可分配控制器 1）。



设置：0~127

AC1 FMod

设置可分配控制器控制时截频的量，数值越大，深度越深。

AC1 AMod

设置可分配控制器对振幅调制的控制深度，数值越大，调制越深。

NOTE 注意：根据 LFO 波形类型和振幅调制深度设置，在移动控制器时，有可能产生噪音，当发生这种情况时，可以降低深度数值。

22.混响发送

设混响效果的发送电平。



设置：0~127

NOTE 注意：如果数值太高，会产生噪音，在这种情况下，可减少数值。

23.合唱发送

设置合唱效果的发送电平。



设置：0~127

24.Var Send(变化发送)

当变化效果设定为插入效果时，该设置决定是否使用变化效果。当变化效果设置为系统效果时，该设置决定效果的发送电平。(请将在多重常规编辑中 (58 页)，设置来自变化效果的连接参数 (15 页).将它设定为插入/系统设置。)



设置：当 VarConnect 设定为“INS”：开（执行效果），关（不执行效果）。

当变化连接设定为“SYS”时：0~127

NOTE 注意：当变化连接设定为“INS”时，该参数将决定对特殊的声部是否添加变化效果。在这种情况下，变化效果不能同时用于多个声部。只有最后选择的声部可以分配给变化效果。当 Var Connect 设置“SYS”，该参数让您调整每个声部的变化效果的发送的电平。另外，也可按要求 (16 至 21 页) 设置多重常规编辑的参数。

NOTE 注意：关于效果的详细介绍，请参阅 53 页。

多重工作

您可以在多重工作模式中执行多重操作，举例，您可以将多重音色初始化，恢复到原始设置（包括那些现在正在编辑的）或拷贝声部。

NOTE 注意：在进入多重工作模式和使用初始化或拷贝功能前，您必须选择您想要使用特殊操作的多重音色。

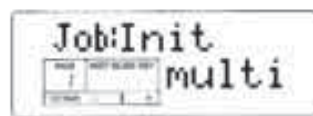
NOTE 注意：详见 28 页，了解进入多重工作模式的方法。

执行一项工作

(1) 在多重播放模式中，选择您想要执行的工作的多重音色号码。

(2) 按下[JOB]键，进入多重工作模式。

(3) 使用[▲][▼]键，切换到显示您要执行工作的屏幕。



(4) 使用[DEC/NO]和[INC/YES]键来选择您要执行工作的参数。

NOTE 注意：此步不能用于成批数据发送。

NOTE 注意：当使用 Init Part/Cpy Var/Cpy Ctl 或 Copt Part(Cpy Part)时，可使用[+]和[-]键来设置声部或多重声部。

(5) 当按下[ENTER]键时，会出现对话框让你确认。



(6) 按[INC/YES]键确认，当完成后会出现“Completed”信息，操作返回原始屏幕。

按下[DEC/NO]键来取消工作。

NOTE 注意：如果工作处理时间长，您会看见信息“Excuting...”，如果显示这种信息时，突然断电，有可能损坏数据。

(7) 按[Multi]键，退出多重工作模式并返回多重播放模式。

1. Init(初始化)

您可以重置(初始化)多重音色的所有参数,恢复缺省设置,您也能有选择地初始化某些参数,如常规设置、每个声部的设置等等。注意:本功能不能将多重音色恢复到编辑前的原始状态。当您从头创建一个全新的多重音色时,它是非常有用的。



选择要初始化的参数类型。

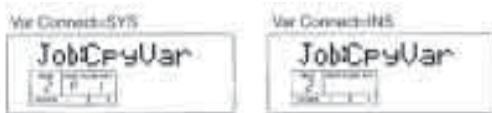
使用[DEC/NO]和[INC/YES]键来选择初始化的参数,当这设置设置为“声部”时,可使用[+]/[-]键选择想要的声部(1-16)。

设置:多重音色(当前多重音色),Cmmn(当前常规),声部(当前声部1~16)。

2. Cpy Var (拷贝变化效果)

当VarConnect设置为“SYS”,本功能让您将音色效果设置分配给当前的声部。

当Var连接设置为“INS”时,将音色的变化效果设置拷贝到“变化发送”设置为“开”的声部。(见24页,了解多重声部编辑)。如果所有的声部变化发送为“关”,可以用来拷贝的音色效果设置可以被选中,就像上图所示。(当变化连接设定为“SYS”时。)



设置:P1~P16(声部P1~P16)(当变化连接设定为“SYS”,或当变化连接设置“INS”,和所有声部变化发送设置都被“关闭”)。

没有参数(当变化连接设置为“INS”时,一种声部变化发送设置为“开”)。

NOTE 注意:下列参数可以被拷贝。

- 变化效果类型
- 变化效果参数
- MW 变化控制深度
- AC1 变化控制深度

NOTE 注意:当您拷贝一种鼓音色的变化效果数据时,2个波段的EQ效果设置将被拷贝。

3. Cpy Ctl (拷贝控制器)

它让您将分配给音色的控制器设置拷贝到声部中。



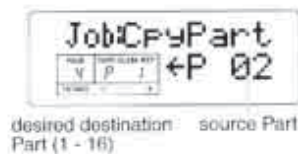
设置:1~16,(所有声部)

NOTE 注意:下面的参数可以被拷贝。

- MW 过滤器控制
- MW 音高调制深度
- MW 过滤器调制深度
- MW 振幅调制深度
- 弯音范围
- AC1 过滤器控制
- AC1 过滤器调制深度
- AC1 振幅调制深度
- 滑音开关
- 滑音时间

4. Cpy Part (拷贝声部)

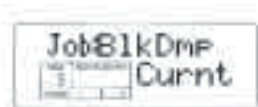
本功能让您将正在编辑的声部参数设置拷贝到同一声部的另一个部分中。按下[DEC/NO]和[INC/YES]键来选择源声部。使用[-]和[+]键,选择要目的声部(1-16)。



设置:P1~P16(声部P1~P16)

5. 成批数据（成批数据发送）

您应该将当前多重音色或多重音色的所有参数设置，使用成批发送方式，发送给电脑或其它外设。



设置：Curnt（当前多重音色）全部（全部多重音色），系统（所有工具及MIDI数据）。

NOTE 注意：要想发送音色数据，请参阅（88页）音色工作中相应的成批数据发送功能。

NOTE 注意：为发执行多重数据传输，应设置相应的MIDI设备号码。详见93页。

NOTE 注意：详见42页，看看使用成批数据功能的样例。

多重存储

您可以将最多32种多重音色的原始参数设置存入内存，步骤如下：

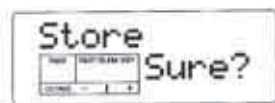
NOTE 注意：当您执行此命令时，目的区域的多重音色会被覆盖，请将重要数据备份致电Yamaha MIDI数据文件管理器MDF3或其它存储设备中。

(1) 在编辑一个多重音色后，按下[STORE]键。会出现多重存储屏幕。



(2) 使用[DEC/NO]和[INC/YES]键来选择目的多重号码。

(3) 当您按下[ENTER]键时，会让您确认。



(4) 按[INC/YES]键进行确认，在工作被处理过程中，屏幕上会显示“Exuting---”当这完成后，“Completed”信息会显示，操作会返回多重播放模式。

NOTE 注意：您可以按[DEC/NO]键来取消工作。它将返回原屏幕。

音色模式

音色编辑

共有两种音色：常规音色和鼓音色。下面介绍用来编辑每种音色的参数。

NOTE 注意：详见 25 页，了解音色类型及音色内存。

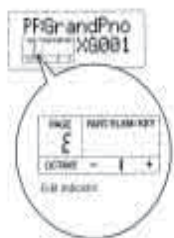
NOTE 注意：要了解更多的关于播放音色的信息，可参阅 33 页。

NOTE 注意：在进入音色编辑模式前，您需选择音色（33 页）。
每种参数可设置并存储到音色中。

NOTE 注意：见 28 页，了解进入音色编辑状态的方法。

E 指示灯

如果您在音色编辑模式中改变任何参数，在您退出音色编辑模式后，E 指示灯会显示音色已被修改但未被存储。



比较功能

使用此功能可以试听您编辑过设置的音色与未编辑前的音色之间的区别。

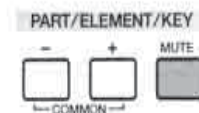
(1) 在音色编辑模式中，按下[COMPARE (EDIT)]键，EDIT LED 灯会闪烁，先前编辑过的音色设置会暂时保存用来比较。

NOTE 注意：当打开比较功能后，DEC/NO 和 INC/YES 键无法用于编辑。

(2) 再次按下[EDIT]键关闭比较功能，恢复编辑过的设置。

开关因子

在音色编辑模式中，按[MUTE]键，可以开/关一种因子，此功能使您能够音色中的其它因子，让您试听其中之一。



存储音色

如果您选另一种音色或模式，当前音色的编辑过的设置会丢失。为了避免丢失重要数据，您需随时存储编辑过的音色，详见 89 页，了解存储过程。

NOTE 注意：当从头开始创建一种音色时，使用在音色工具模式中的初始化音色功能，可以清除当前的音色的设置。（87，88 页）

常规音色

当编辑常规音色时共有 52 个页面，17 种常规编辑设置（四种因子都拥有）及 35 种因子独有的设置。

NOTE 注意：见 48 页了解从常规屏幕切换到因子编辑屏幕的办法。

NOTE 注意：很多参数与多重音色中的一样，详见 22 页。

NOTE 注意：参阅功能树形表（20 页）或参数表（22 页）

常规一般 (1 至 4 页)

常规控制器 (5 至 10 页)

常规效果 (11 至 17 页)

下面介绍的是用于编辑每种音色的常规参数。

1. 名称

您可以设置一个由最多 8 个字符组成的音色名称，您也可以选择音色名称左侧的目录名称。



设置音色名称

(1) 使用[◀]和[▶]键，移动光标下一个字符。分配一个名称，您可以轻松识别此音色。也可以使用目录搜索功能(35 页)来查找音色，如果设置目录名称，目录外会显示两个横道。

(2) 使用[◀]和[▶]键移动到光标下一个字符的位置，所选的字符会闪烁。

(3) 使用[DEC/NO]和[INC/YES]键，可以输入一个字母 / 符号或使用数字键垫可以输入一个数字字符。

(4) 使用[◀]和[▶]键移动至光标下一个字符的位置。

(5) 重复 3 至 4 步，直到所有名称的字符已被设定为可用数字及字符。

可用的数字及字符

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

LCD	目录	LCD	目录
-	未分配	SC	合成组合
PF	钢琴	CP	和声打击乐
OR	管乐	DR	鼓
GT	吉它	SE	音效
ST	贝司	ME	乐曲效果
BA	弦乐 / 交响乐队	CO	组合
ST	铜管	(OTHER)	音乐效果 / 组合
BR	木管 / 笛子		组合
LD	合成领奏		乐曲效果 / 组合
PD	合成键垫		组合

2-1. 总音量 (总音量)

2-2. 总电平 (总电平)

设置音色的输出电平，全局音量决定乐器整体的音量，包含应用的效果，全局电平则决定发送给效果的音色电平。



设置: 0 ~ 127

3. 单音 / 复音

选择单声道或复音播放。选择音色是单声道播放 (只有单个音符) 或复音播放 (同时播放多个音符)。



设置: 单声道, 复音。

4-1.VelSnScpt (力度敏感度深度)	
4-2.VelSnsOfs (力度敏感度补偿)	
这些参数的用法同多重音色中一样, 详见 62 页。	
5-1.Porta Sw (滑音开关)	
5-2.Porta Time (滑音时间)	
6.PB Range (弯音范围)	
7.MW Fltctl (MW 过滤器控制)	
8-1.MW PMod (MW 音高调制深度)	
8-2.MW FMod (MW 过滤器调制深度)	
8-3.MW AMod (MW 振幅调制深度)	
9.AC1FltCtl (AC1 过滤器控制)	
10-1.AC1 FMod (AC1 Fit Ctl AC1 过滤器控制)	

10-2.AC1 AMod (AC1 振幅调制深度)	
本参数及设置与多重音色中一致, 详见 65 和 66 页。	
11. 混响发送	
12. 合唱发送	
本参数及设置同多重音色中一致, 详见 66 页。	
13. Snd Cho -Rev (发送合唱到混响)	
14. Var EF (变化效果类型)	
15. 变化参数	
本参数及设置同多重音色中的一致, 详见 57 页。	
16. MW Var Ctl (MW 变化效果控制深度)	
17. AC1 Var Ctl (AC1 变化效果控制深度)	
本参数及设置同多重音色中一致, 详见 58 和 59 页。	

音色模式/多重音色模式

常规音色 常规编辑 页面	LCD (参数名称)	多重声部 编辑页面	用户手 册页面
4-1	VelSnsDpt (力度敏感度深度)	10-1	62
4-2	VelSnsOfs (力度敏感度补偿)	10-2	62
5-1	Porta Sw (滑音开关)	15-1	65
5-2	PortaTime (滑音时间)	15-2	65
6	PB Range (弯音范围)	16	65
7	MW FltCtl (MW过滤器控制)	17	65
8-1	MW PMod (MW音高调制深度)	18-1	65
8-2	MW FMod (MW过滤器调制深度)	18-2	65
8-3	MW AMod (MW振幅调制深度)	18-3	65
9	AC1FltCtl (AC1过滤器控制)	20	65
10-1	AC1 FMod (AC1过滤器调制深度)	21-1	66
10-2	AC1 AMod (AC1振幅调制深度)	21-2	66
11	ReverbSend (混响发送)	22	66
12	ChorusSend (合唱发送)	23	66
		多重常规 编辑页面	
13	SndCho→Rev (发送合唱到混响)	12	57
14	VarEF (变化效果类型)	13	57
15	Variation (变化参数)	14	57
16	MW VarCtl (MW变化效果控制参数)	20	58
17	AC1 VarCtl (AC1变化效果控制深度)	21	59

因子振荡器 / 调音台 (1 至 6 页)

因子音高 (7 至 12 页)

因子滤波器 (13 至 22 页)

因子振幅 (23 页至 31 页)

因子 LFO (32 页至 35 页)

下面介绍用于编辑每种音色的因子参数。

NOTE 注意：当因子开关设置为“关”时，因子设置不能改变，会显示“***”。

1.Element Sw (因子开关)

该参数决定每个因子是否发声。



设置：关、开

2.波形选择

选择波形，每种因子可分配一种不同的波形（声音）。



设置：1-453

NOTE 注意：带有 (*) 符号的波形号码，及带有 (@) 符号的波形名称有固定的参数值（取决于音色范围）。对于这些波形，因子编辑限于选择波形及因子开关参数。如果屏幕中出现一系列“***”，表明它们无法被选中。

3.电平

设置每种因子的输出电平。



设置:0~255

4.相位

设置每种波形的立体声相位。



设置：调率 L63(左)~C(中央)~R63(右)

调率:设定根据键盘键符的位置，音色的相位左右位置数额。

NOTE 注意：您可以使用数字键垫来输入设置。

0:调率， 1~63:L63~L01， 64:C(中央)， 65~127:R01~R63

5-1. NtLmt-L(音符低限)

5-2. NtLmt-H(音符高限)

设置键盘范围内每种因子的最高音及最低音。每种因子只在指定的范围内发声。



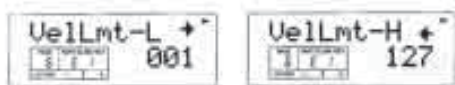
设置:C-2~G8

NOTE 注意：按住[ENTER]键，弹奏键盘，您可以设置范围内最低音及最高音。

6-1. VelLmt-L (力度下限)

6-2. VelLmt-H (力度上限)

设定每种因子反应的最小和最大数值，每种因子只对指定区域中的音符发声。



设置：1~127

7-1. 音符移动

7-2. 精调音

这些参数决定每种因子的音高。



设置：-63~0~+63

移调

设置音符移动的量（以半音为单位）

精调音

决定音高精调音比率。

8-1. Pch ScI Sns

(音高调率敏感度)

8-2. PchScICN

(音高调率中音符)

您可以设置每个因子的音高调率，音高调率会根据键盘上音符的位置来进行调率。



PchScISns

根据键盘上的音符位置，“PchScICN”参数（下面）可用于此参数的基本音符。数值越高，在弹低音时，音越低，在弹高音时，音越高。

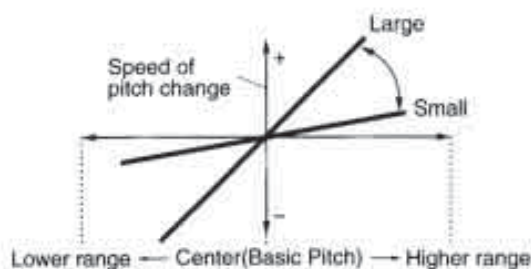
设置：0%，5%，10%，20%，50%，100%
At+100% 相邻音符差半个音符。

PchScICN

设置用于 PchScISns 参数（上述）的基本音高。

范围：C2~G8

NOTE 注意：您可以按住[ENTER]键，并按下键上相应音符，来设定此参数。



9-1.PEG AtKR(PEG 上升比率)

9-2.PEG Dcy1R (PEG 衰减 1 比率)

9-3.PEG Dcy2R(PEG 衰减 1 比率)

9-4.PEG RetR(PEG 释放比率)

您可以设置不同的比率参数（音高从一种电平到另一种的改变时间）。

给音高包络生成器 (PEG).将下面的 PEG 电平设置组合，可以用来控制声音从一个键盘上弹奏的音符到松开手指（见下图）之间的变化情况。您可以为每种因子设置不同的数值。



设置：0 ~ 63

10-1. PEG InitL(PEG 初始化电平)

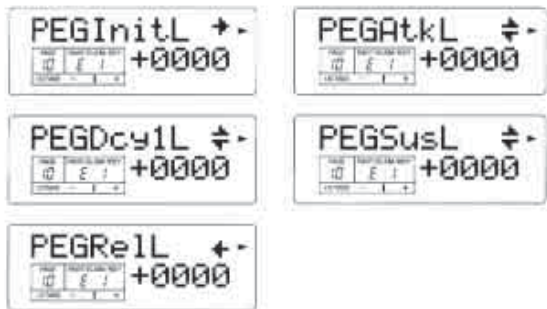
10-2. PEG AtkL(PEG 上升电平)

10-3. PEG Dcy1L(PEG 衰减 1 电平)

10-4. PEG SusL(PEG 延音电平)

10-5. PEG ReL(PEG 释放电平)

您可以设置音高包络发生器中的不同的电平参数，将上述比率（PEG AtK/Dcy/Dcy2/ReL）组合，可用来控制从弹键盘上音键开始到松开手指之间的控制变化。您可以为每个因子设定不同的数值。

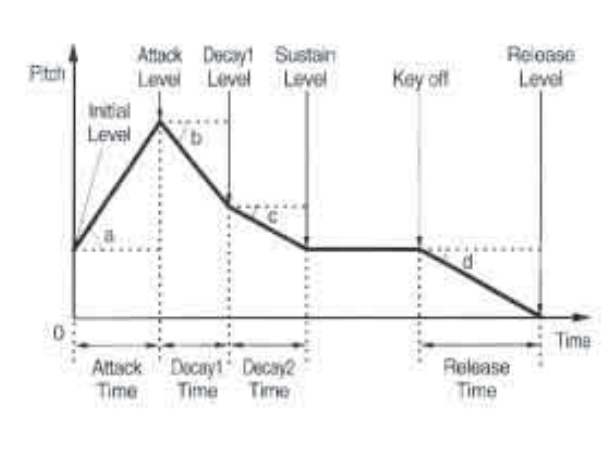


设置：-2400 ~ +2400

音高包络生成器设置

您可以设置 4 种比率参数（控制音高由一种电平到另一种电平的速度）和五种电平（音高）参数，控制音高从弹奏键盘到释音之间的变化。初始电平及起音设置决定开始弹奏的音符音高及到达起音时电平音高设置的时间。衰减 1 和 2 比率控制音高分别达到衰减 1 和 2 电平所需要的时间。最后，释音比率和释音电平参数决定释音时最后的音高，及其达到此音高所用的时间。

如图所示，字母 a-d 表明从起音—释音不同的比率设置，每种比率数值越大，到达下一个电平的时间就越快，换句话说，音高改变的时间就越短（电平间的设置）。力度敏感及其它参数也可按需要来设置。



11-1. PEGSc1Sns (PEG 调率敏感度)

11-2. PEGSc1CN(PEG 调率中央音符)

您可以设置每个因子的 PEG 调率参数，这些参数会根据您在键盘上弹奏音符的位置来改变其位置。



PEGSc1Sns

该参数决定每个因子至音符位置的 PEG 比率的敏感度，换句话说，音高的变更速度将根据您在键盘上弹奏的范围而改变。下面的 PEGSc1CN 参数做为该参数的基础音或中央音使用。正数设置，产生低音符改变速度慢，高音符改变速度快；负值设置效果相反。

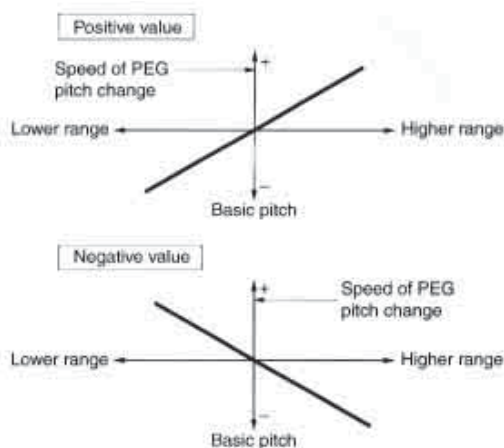
设置：-7 ~ +7

PEGSc1CN

本参数决定上述 PEG 调率敏感度使用的基础音或中央音。当弹奏中央音符时，PEG 将根据实际的设置而改变。根据 EG 比率设置。其它音符的音高变更特性也将改变。

设置：C-2 ~ G8

NOTE 注意：按住[ENTER]键，按下相应的音符，您可以设置此参数。



12-1. PEG RtVel(PEG 比率力度)

12-2. PEG LvIVel(PEG 电平力度)

本参数决定音高包络生成器 (PEG) 对音符力度的反应方式。



设置：-7 ~ +7

PEG RtVI

设置 PEG 比率（速度）参数的力度敏感度，正值设置会使您在用力弹奏键盘（高力度值）时，音高上升。负值产生相反的效果。

PEGLvIVel

设置 PEG 电平的力度敏感度，正值设置会使您用力弹键盘时，音高上升，负值将会使音高下降。

13-1. 截频

13-1. 谐振

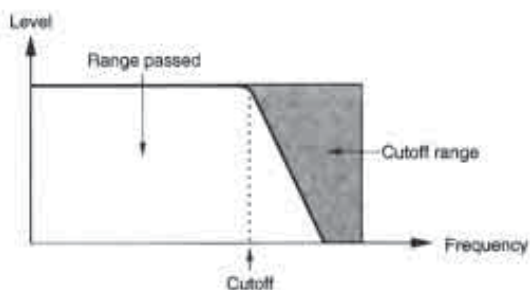
您可以设置改变每种因子音质特征的过滤器参数。



过滤器是指能改变音色音质特性的音源的那部分，它可以让限定频段内的频率通过，截除此范围之外的频率。S03 带有 LPF（低通过滤器）。

截频

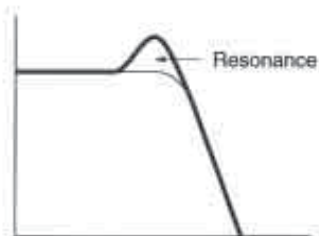
设定低频过滤器的截频，低于此点的频率可以通过。



设置：0~2047

谐振

设置围绕截频设置施加给信号的谐振量，本功能可以为音色添加进一步的特性。



设置：0~63

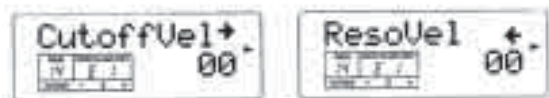
14-1.CutoffVel

(截除力度敏感度)

14-2.ResoVel

(谐振力度敏感度)

您可以设置每种因子的过滤器敏感度。



设置：0~15

Cutoff Vel

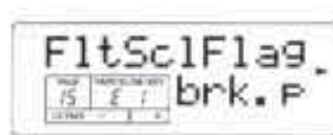
设置音符力度上截取频率的敏感度，正值设置在用力弹键盘时提升截频，轻柔弹奏时改变小。

15. FltSciFlag (滤波器调率标示)

您可以设置滤波器调率类型。滤波器调率能根据键盘上音符位置控制滤波器截频。

在 Flt BP 屏幕中有四个截点（16 页），用来在键盘上分割和分配设置。每个节点的电平（补偿值），可以在 Flt Ofs 屏幕中设置（17）。

NOTE 注意：有关滤波器调率详细介绍在 78 页的“滤波器调率设置”一节中。



设置：brl.p（在下面页 BP 参数设置），表格（为每种音色执行设置参数）

NOTE 注意：该“表格”设置只适用于 XG 音色。

16-1. Flt BP1

(滤波器调率节点 1)

16-2. Flt BP2

(滤波器调率节点 2)

16-3. Flt BP3

(滤波器节点 3)

16-4. Flt BP4

(滤波器调率节点 4)

设置每种因子的节点，BP1 至 BP4 在整个键盘上按升序排列。



设置：Flt BP1~Flt BP4：C-2~8

17-1. Flt Ofs1

(滤波器调率补偿 1)

17-2. Flt Ofs2

(滤波器调率补偿 2)

17-3. Flt Ofs3

(滤波器调率补偿 3)

17-4. Flt Ofs4

(滤波器调率补偿 4)

设置过滤器调率补偿电平，这些补偿值是节点使用的。(BP1/BP2/BP3/BP4)

NOTE 注意：有关过滤器调率的详情，请参阅 78 页的“过滤器调率设置”一节。



设置：FltOfs1~FltOfs4:-128~+127

18-1. FltScSns

(滤波器调率敏感度)

18-2. FltScVel

(滤波器调率力度敏感度)



设置：0~15

FltScSns

决定每种因子的调率时值（在整个键盘上 FEG 的速度改变）。数值越高，低音音符的变化越慢，高音音符的变化越快。

FltScVel

决定 FEG 电平的力度敏感度。数值越高，越重弹奏键盘，音色变化越大。

滤波器调率设置

按下述方法，您可以按下述方法来设置电平（补偿值）和截点。

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

这里，当前截频设置为 64，补偿 BP1 是 -4（音符设定为 E1），BP2 为 110（设置为音符 B2），BP3 为 +7（设置为音符 G4），BP4 为 +4（设置为音符 A5）。截点的截频分别为 64、74、81 和 68。对其它音符，截频会在两个相邻节点连成的一条直线上。

NOTE 注意：节点电平是指用来增加或减少指定音符上的补偿的电平。无论补偿的大小是多少，截取限制的最大值和最小值是不能超过的（最大为 127，最小为 0）。

NOTE 注意：低于 BP1 音符设置将成为 BP1 电平。高于 BP4 电平音会设置会成为 BP4。

19-1. FEG Hold R(FEG 保持比率)

19-2. FEG Atk R(FEG 上升比率)

19-3. FEG Dcy1 R(FEG 衰减 1 比率)

19-4. FEG Dcy12R(FEG 衰减 2 比率)

19-5. FEG G Rel R(FEG 释放比率)

您可以为滤波器包络生成器 (FEG) 设置不同的比率参数 (从一个电平到下一个电平所需时间). 同 FEG 电平设置一起使用, 这些设置可以用来控制改变从一个音符在按下时到被松开期间的变化。(见下图). 您可以为每种因子设置不同的数值。



设置: 0 ~ 127

20-1. FEG InitL(FEG 初始化电平)

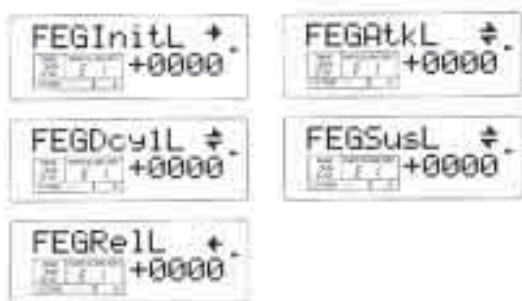
20-2. FEG AtkL(FEG 上升电平)

20-3. FEG Dcy1L(FEG 衰减 1 电平)

20-4. FEG SusL(FEG 延音电平)

20-5. FEG RelL(FEG 释放时间)

您可以为滤波器包络生成器设定电平参数。将上述比率设置组合使用, (FEG 保持 / 上升 / 延迟 2 / 释放右), 可以用来控制从在键盘上弹音符到松开手之间的音色变化 (见下图). 您可以为每种因子设定数值。



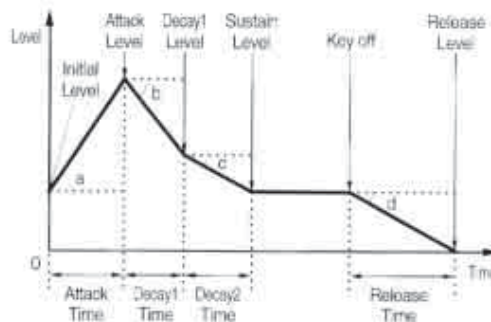
设置: -2047 ~ +2047

滤波器包络生成器设置

共有五种比率设置 (控制音色的改变速度) 和五种电平设置 (控制应用滤波器添加量). 当弹奏一个音符时, 滤波器被固定在初始电平设置上, 并保持设置在保持比率的时值电平。

在此之后滤波器改变的程度由起音电平和延迟 1 和 2 电平来决定。这些改变之间的时间由起音比率和延迟 1 和 2 比率决定。当音符松开后, 音调的改变由起音比率 / 电平设置来改变。

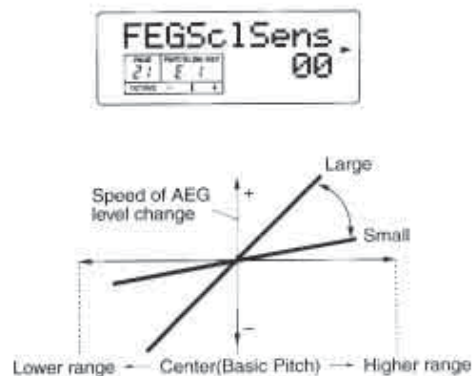
如下图所示, 字母 a-d 代表从起音—释音之间分别的比率设置。数值越高, 到下一个电平的的速度越快, 换句话说, 滤波器变化的速度缩短了 (在不同电平之间)。也可按要求设定力度敏感度及其它参数。



21.FEGSc1Sens(FEG 调率敏感度)

这里设置每种因子的 FEG 比率参数。该参数根据在键盘上弹奏的音符位置, 来控制滤波器截频及 FEG 的表现方式。

NOTE 注意: 根据截点及在 FltBP/FltOfs 页面中的补偿设置, 可以执行不同的 FEG 比率参数。



范围: 0 ~ 15

22-1.FEGAtkVel (FEG 上升力度)

22-2.FEGOthVel (FEG 其它力度)

您可以设置控制滤波器 (FEG) 参数的敏感度。



FEG AtkVel

决定 FEG 起音的力度敏感度
设置: -7 ~ +7

FEG Oth Vel

决定除起音比率之外的所有 FEG 比率的力度敏感度。

23-1. AEG Atk R (AEG 衰减 1 比率)

23-2. AEG Dcy1R (AGE 衰减 1 比率)

23-3. AEG Dcy2R (AGE 衰减 2 比率)

23-4. AEG RelR (AGE 释放比率)

您可以设置各种比率参数 (从一种电平到另一种电平的音量变化所需时间), 来操作振幅包络发生器。将下面的 AEG 电平设置组合使用, 就可以用来控制键盘从弹奏到松开手之间的电平输出的变化。(如下图). 您可以为不同的因子设定不同的数值。



设置: 0 ~ 27

NOTE 注意: 举例: 如果 AEG 释音比率设定为一个小的数值, 延音会变长。

24-1. AEGinitL (AEG 初如化 1 电平)

24-2. AEG Dcy 1L (AEG 衰减 1 电平)

24-3. AEG SusL (AEG 延音电平)

您可以为振幅包络生成器设定不同的电平参数。(AEG).将上述比率设置组合起来 (AEG Atk/Dcy1/Dcy2/Rel R), 您就可以控制从按下音键到松开手指之间输出电平的变化量 (见下图).您可以为每种因子设定不同的数值。

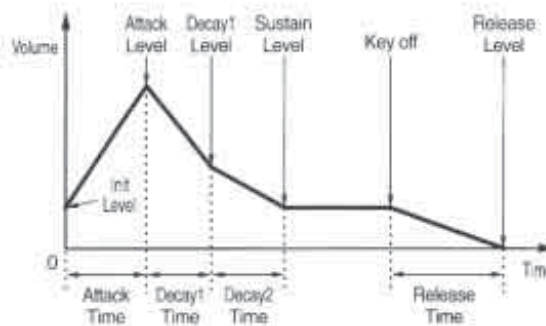


设置: 0 ~ 255

振幅包络生成器设置。

共有 4 种比率设置 (控制从一种电平到另一种电平的音量变化) 及电平设置 (控制实际的电平). 当弹奏键盘时, 音量会采用初始电平, 按起音比率设置的速度来播放。从此开始, 它会到衰减及延音电平, 分别采用衰减 1 和 2 的比率。当松开音符时, 音量达到零。速度为释音比率的设置。

在下图中, 字母 a-d 表示从起音—释音之间相应的比率 (R) 设置。每种比率的数值越高, 过滤器到下一个设置电平的速度就越快——换句话说, 音量变化的时间就越短。音量敏感度及其它参数也可以按要求来设置。



25. AEG ScISens (AEG 调率敏感度)

本参数决定各个因子的 AEG 调率参数。本参数根据键盘上的音符位置，控制 AEG 参数。

NOTE 注意：AEG 调率参数根据节点及在 LvIS



设置：0 ~ 15

26-1. AEGLvlVel (AEG 电平力度敏感度)

26-2. AEGAtkVel

(AEG 上升力度敏感度)

本功能决定振幅包络生成器 (AEG) 对音符力度的敏感度。



设置：0 ~ 15

AEGLvlVel

本参数决定 AEG 起音比率的力度敏感度。数值越高，弹键越重，音量会越大 (AEG 电平)。

AEGAtkVel

本参数决定 AEG 起音比率的力度敏感度。数值越高，用力弹键盘时，起音比计越快。

27. LvISciFlag (AEG 电平调率标示)

您可以为每种因子设置不同的振幅调率节点。振幅调率会根据键盘上音符的位置来控制振幅。共有 4 个节点用来分在整个键盘上，分布在音符的位置。每个节点上的电平 (补偿) 可在电平补偿屏幕上设置 (30 页)。

NOTE 注意：有关振幅调率的详情，可在下面的“振幅调率设置”中介绍。

NOTE 注意：因子本身的电平，可以设置到电平 (30 页) 屏幕 (73 页) 中。



设置：brk. p (在下面页面中，执行 BP 参数设置)，表格 (执行每种音色预置的设置参数)。

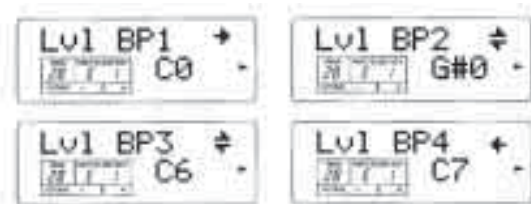
28-1. Lv1 BP1(电平节点 1)

28-2. Lv1 BP2(电平节点 2)

28-1. Lv1 BP3(电平节点 3)

28-2. Lv1 BP4(电平节点 4)

设置每种因子的节点，BP1 到 BP4 将按升序方式或在整个键盘上自动编排。



设置：Lv1 BP1 ~ Lv1 BP4:C-2 ~ G8

29-1 Lvl

(电平补偿 1)

29-2 Lvl Ofs2(电平补偿 2)

29-3 Lvl Ofs3(电平补偿 3)

29-14Lvl Ofs4(电平补偿 4)

设置振幅调率的补偿电平。这些补偿由截点来使用 (BP1/BP2/BP3/BP4)。

NOTE 注意：有关振幅调率的介绍，将在随后的“振幅调率设置”中介绍。



设置：Lvl Ofs1~Lvl Ofs4:-128~+128

振幅调率设置

在本例中，您可以设置电平（补偿）和截点（BP1 到 4）：

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

在这里，当前的振幅是 80。在 BP1 处的补偿值为 -4（设为音符 E1），在 BP2 处的补偿值为 10（设为音符 B2），在 BP3 处的补偿值为 +17（设为音符 G4），在 BP4 处的补偿值为 +4（设为音符 A5）。振幅的截点分别为：76、90、97 和 84。对于其它的音符而言，振幅会对两个相邻的截点进行连接。

NOTE 注意：截点电平和补偿用于在指定的音符上增加或减少当前的振幅。无论补偿值有多大，振幅上限和下限是不能超过的（分别为 0 和 127）。

NOTE 注意：低于 BP1 的音符使用 BP1 的电平。高于 BP4 的音符使用 BP4 的电平。

30.LvlScISens

(电平调率敏感度)

决定每种因子的时间调率（在整个键盘上，音量的变化速度）。数值越高，低音变化小，高音变化大。



设置：0~15

31.触键延迟

决定在键盘上弹奏音符和乐器发声之间的延迟量。您可以为不同的因子设定不同的延迟量。



设置：0~15

32-1. LFO 波形

32-2 LFO 相位

(LFO 相位初始化)

LFO 有多种的设置。LFO 用来生成低频信号，同音高 / 过滤器 / 振幅等其它参数一同使用，可以制造出颤音、哇音、震音和其它效果。举例：它可以同时用于音高和过滤器，或单个因子的某些特定的参数。

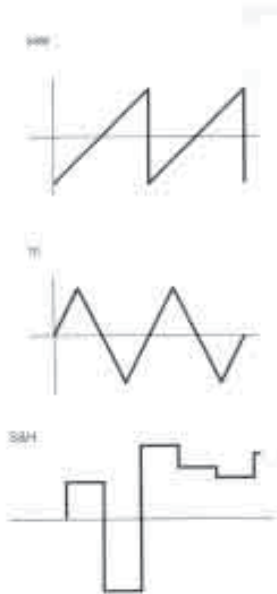
LFO 波形

决定 LFO 波形。根据所选的波形，您可以创建不同的调制音色。下面提供三种 LFO 波形。



设置：锯齿形、三角和 S&H

NOTE 注意：S&H= 在音高上添加随机的变化。三角波形适用于 LFO Amod 和 LFO Fmod。即使您使用了 S&H 作用于 LFO Pmod，也能用三角波形，此时需用调制轮来控制 Pmod。



LFO 相位

决定当按下下一个键时，LFO 是否重置。

设置：关，开。

33. LFO 速度

决定 LFO 的波形速度。数值高，速度快。



设置：0~63

34-1.LFO PMod(LFO 音高调制)

34-2.LFO FMod(LFO 滤波器调制)

34-3.LFO AMod(LFO 振幅调制)

决定 LFO 波形控制音高 / 过滤器 / 振幅的量。



设置：0~127

LFO PMod

决定 LFO 波形改变（调制）音色音高的量（深度），数值越高，控制深度越深。

LFO FMod

决定 LFO 波形改变（调制）滤波器截频的量（深度），设置越高，控制越深。

LFO Amod

决定 LFO 波形改变（调制）音色振幅的量（深度），设置越高，调制越深。

35-1.PLFO 延迟（音高 LFO 延迟）

35-2.PLFO 淡化（音高 LFO 淡化时间）

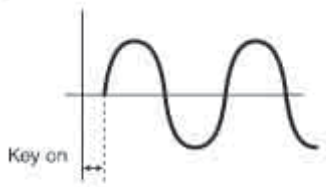


设置：0~127

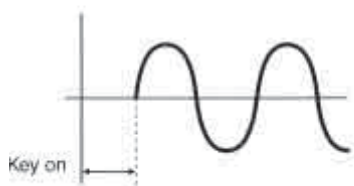
PLFO 延迟

决定 LFO 变化效果前的延迟时间，数值越高，延迟越长。

短延迟



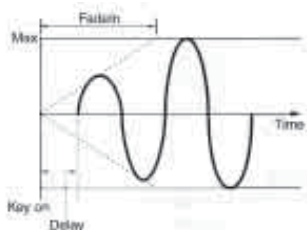
长延迟



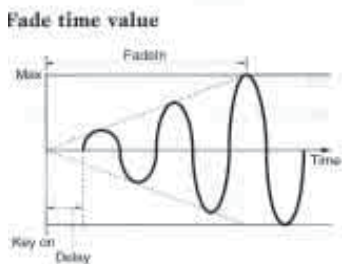
PLFO 淡化

决定 LFO 淡入效果（在衰减时间后淡化）所需时间，数值越高，淡入越慢。

低淡化 时间值



高淡化 时间值



鼓音色

使用鼓音色，可将不同的鼓及打击乐音色分配给整个键盘上的音符上（从 C0 至 C6）从形成一个完整的鼓组。要编辑鼓音色，共有 5 种常规编辑屏幕（影响全部鼓音色）和五种鼓键屏幕。

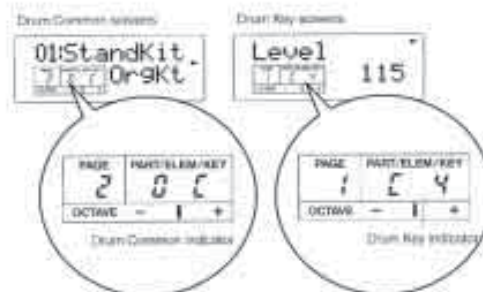
当您选择一种鼓音色并键入音色编辑模式时，您先前编辑过的音色编辑屏幕会出现。

注意：在 26 页有鼓音色的总览。

鼓常规编辑及鼓键编辑。

每种鼓音色包含多种可分配给整个键盘的多重音色（C # 1 ~ G5）(26 页)。

您可以使用用于鼓音色中所有鼓键的编辑设置。要想设置单个的音色，可使用用于每种波形的鼓键编辑功能，它含有多个为每种波形设立的编辑屏幕。使用鼓音色编辑，您可以使用[+]/[-]键，在鼓常规编辑及鼓组键编辑窗口之间切换。



鼓常规一般 (1 至 2 页)

对于各种鼓音色，共有两种常规一般参数。如下所示：

1. 名称

参数及设置同常规音色一致。详见 71 页。

2. OrgKt (原始组)

本参数可用来选择原始组（不同音色设置于每个键的波形组）。



NOTE 注意：本组中音色至音键的分配是固定的不能改变。

设置：见单独的数据目录。

鼓音键振荡器 / 混音 (1 至 5 页).

鼓键音高 (6 页)

鼓键滤波器 (7 页)

鼓键振幅 (8 页)

鼓键效果 (9 页至 10 页)

下面介绍使用键参数，来编辑每种鼓音键的方法。每个键有自己独立的设置，按下键盘上相应的键可选择想用的鼓键。

1. 电平

它可用来调整每种鼓键的输出，按下键盘上相应的键可选择想用的鼓音键。



设置：0 ~ 127

2. 相位

设置在一种鼓音色（鼓组）中每种音色的相位位置。



设置：Rnd（随机，每次弹音键时，相位随机移动）、L63（左）~C（中央）~R63（右）

NOTE 注意：数字键垫可以用来输入数值，如下所示。

0: Rnd

1~63: L63~L01

64: C（中央）

65~127: R01~R63

3. Alt 组 (替换组)

决定波形分配的替换组。在实时鼓组中，有些鼓音色不能同时弹奏，如打开和闭钹。您可以避免不同的音色同时播放，方法就是将它们分配给相同的交替组。

共有 127 种交替组可以被设定，如果您打算同时播放这些音色，您也可以选择“关”。



设置：关，1~127

NOTE 注意：要想指定“关”数值，按下数字键垫上的“[0]键，然后按[ENTER]键。

4. 键设置

将音键设置到“Sngl”（单音），可避免双重播放接受的同样的音色。选择“多重”，可将相同的接受的音符分配到分开的通道中。



设置：sn91, multi

5-1. Rx Note Off (接收音符关)

5-2. Rx Note No(接收音符开)



设置：关，开

Px Note Off

选择每种鼓音键是否接收 MIDI 音符关信息。

Px Note No

选择每种鼓音键是否接收 MIDI 音符开信息。

6-1. PitchCors(Pitch Coarse)

6-2. Pitchfine



设置：-64 ~ +63

Pitch Cors

以半音为单位调整每种鼓组的音高。

精调音高

精调每种鼓键音色的音高。

7-1. 截频

7-2. 谐振

使用这些功能，可将过滤器设置分配给每种鼓音键。



NOTE 注意：这些参数同常规音色一致，详见 77 页。

NOTE 注意：同常规音色的编辑不同，截频谐振可设定为 0 至 127。

8-1. EG Attack(EG 上升)

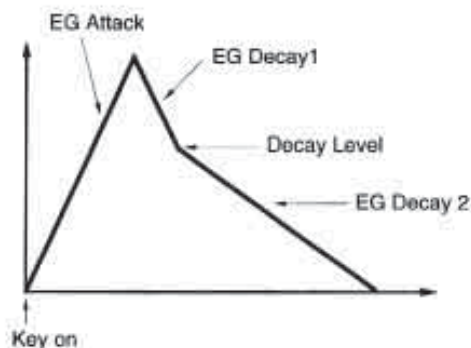
8-2. EG Decay1(EG 衰减 1 比率)

8-3. EG Decay2(EG 衰减 2 比率)

振幅包络生成器控制音符从按下音键到松开音键之间的振幅变化。该设决定音色达到振幅峰值的速度，及淡出的速度，参数可以设置给每种音色。



图



设置：0 ~ 127

EG 上升

本参数决定是 EG（包络生成器）的起音速度，或从所选鼓音色到弹奏音键后到音量满值所需的时间。根据音色及起音比率设置，某些音色可能会在 EG 将音色提升前衰减。换句话说，如果设置此值太高（慢起音）可能会产生某种不自然音色或根本没声音。数值越高起音越短。

EG 衰减 1

决定 EG 的衰减 1 比率，或音色衰减到下一个衰减电平的速度，数值越高，衰减时间越短。

EG 衰减 2

它决定 EG 衰减 2 比率（速度）或完全衰减完的速度，数值越高，衰减时间越短。

9 混响发送

它决定混响效果的发送电平。



设置：0~127

10 合唱发送

决定合唱效果的发送电平。



设置:0~127

音色工作

您可以在音色工作模式中执行各种不同的操作(工作)。举例：您可以初始化音色至其原始的设置(包含当前编辑的)或拷贝因子。

NOTE 注意:在进入音色工作模式前，可使用初始化或拷贝功能，您必须选择您想使用操作的音色(33页)。

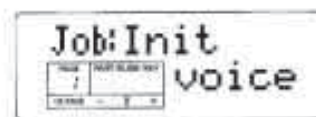
NOTE 注意:要想了解进入音色工作模式，可见 28 页。

执行一项工作

(1) 在音色播放模式中，可选择您想执行工作的音色号码。

(2) 按[JOB]键可进入音色工作模式。

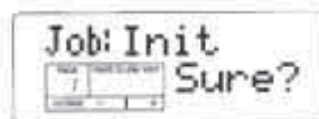
(3) 使用[▲][▼]键各打开屏幕，显示您要执行的工作。



(4) 使用[DEC/NO]及[INC/YES]键，选择您想执行的参数。

NOTE 注意:本步不适用于成批数据工作。

NOTE 注意:使用[+]/[-]键，当使用拷贝因子(CpyElm)或(CpyKey)键时，设置目标因子或鼓键。



(5) 当您按下[ENTER]键时，您会被要求确认。

(6) 按[INC/YES]键确认，工作完成后，屏幕上会显示“Completed”信息，操作返回始屏幕。

按[[DEC/NO]键，可取消工作。

NOTE 注意:当处理长的工作时间，处理过程中会出现"Excuting。。"信息，如果您在显示此信息时关闭合成器的电源，您有可能毁坏数据。

(7) 按[VOICE]键，退出音色工作模式，返回音色播放模式。

1. Init(初始化)

您可以将一个音色重置(初始化)到它的缺省设置。您也可以有选择地初始化某些参数,如常规设置,设置每种因子/鼓键等。



NOTE 注意:这种操作不会将音色在编辑前恢复到它原始状态。在从头创建新音色时很有用的。

选择用来初始化的参数

使用[DEC/NO]和[INC/YES]键来选择要初始化的参数。

这些用于初始化的参数取决于当前选择的音类型(常规/鼓音色)。

设置

常规音色

音色(当前音色), cmmn (当前常规), elmnt (当前因子)。

鼓音色

组 (所有当前鼓音色), cmmn (用于所有鼓音键的常规数据)。

音键 (鼓键 C # -1 ~ G5)

NOTE 注意: 当此键设为“Key”时,您按下键盘上相应键可以选择想要的鼓组。(从 C # -1 ~ G5)

2. CpyElm (拷贝因子)

CpyKey (拷贝鼓键)

本功能让您将在相同音色的因子/鼓音键参数设置正在编辑的拷贝到另一个因子中。



(1) 源因子/鼓键

选择该音色的源因子/鼓键 (要拷贝的数据)

设置

常规音色

elm1 ~ elm4

鼓音色

C # -1 ~ G5 (鼓键 C # -1 ~ G5)

(2) 目标因子/鼓键

选择要拷贝到目标的音色的因子/鼓音键。

设置

常规音色

E1 ~ E4

鼓音色: C # -1 ~ G5 (鼓键 C # -1 ~ G5)

3. BlkDmp (成批数据)

您可以将当前音色或所有用户音色的参数设置使用成批数据功能,发送给电脑或其它外接 MIDI 设备中。



设置: Curnt (当前音色), AllUs (所有用户音色), System (全部工具和 MIDI 数据)。

NOTE 注意: 要发送多重数据,可参阅多重工作中的成批数据使用方法 (68 页)。

NOTE 注意: 显示使用多重数据功能的样例,请参阅 42 页。

NOTE 注意: 为了执行成批数据,应设置相应的设备号码,详见 93 页。

存储音色

您可以将最多 128 种常规音色及 2 种鼓音色的参数的参数设置存入用户记忆中。步骤如下：

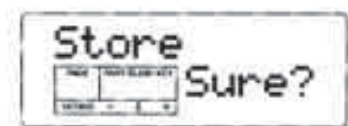
NOTE 注意：执行此操作时，目的音色的设置将被覆盖。重要的数据会被备份到电脑。Yamaha MIDI 数据文件管理器，MDF3 或其它设备中。

(1) 在编辑一种音色后，按[STORE]键，会显示音色存储屏幕。



(2) 使用[DEC/NO]和[INC/YES]键选择目标音色号码。

(3) 当您按下[ENTER]键，会出现下述确认信息。



(4) 按[INC/YES]键进行确认，在执行操作时，会出现“Excuting...”信息，完成后会显示“Completed”信息。操作返回音色播放模式。

NOTE 注意：您可以按下[DEC/NO]键取消工作，本功能返回原屏幕。

工具模式

工具模式共有八个参数页面，包括用于整个 S03 系统的全局设置，及某些控制器设置。

NOTE 注意：要进入工具模式，详情请参阅 28 页。

NOTE 注意：MIDI 设置只能在 MIDI 模式中能用 (93 页)。

NOTE 注意：参阅功能树形表 (20 页) 或参数表 (22 页)。

音源 (1 页)

键盘 (2 至 3 页)

控制器 (4 至 7 页)

效果 (8 页)

1. 主音调

调整键盘调音 (以 0.1 音分为单位)

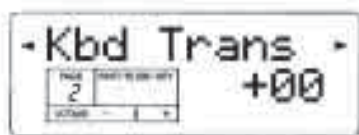


设置: -1024 ~ +1023

NOTE 注意：100 音分等于一个半音。

2. Kbd Trans (键盘移调)

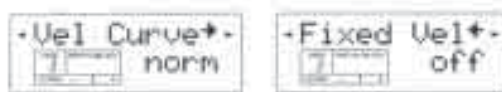
以半音为单位移调，本效果信息可以通过 MIDI 传输。



设置: -11 ~ +11

3-1. Vel Curve (力度曲线)

3-2. Fixed Vel (固定力度)



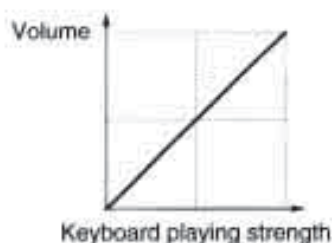
Vel Curve

设置决定音符力度曲线。它影响音色的输出仅当固定力度设定为“关”时，力度曲线参数才能用。

设置:

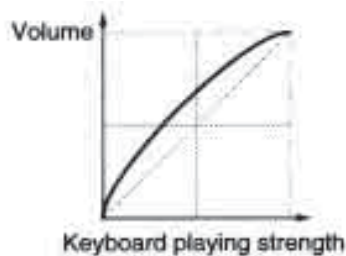
norm (常规)

力度跟随弹奏力度。(弹键盘的力度)



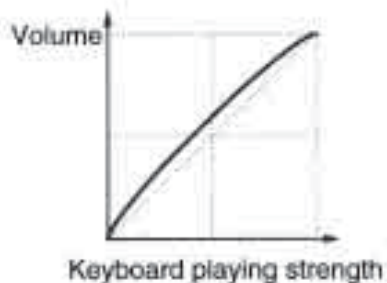
轻柔 1

轻柔弹键增强音量，该功能对那些习惯轻触键弹奏者很适合。



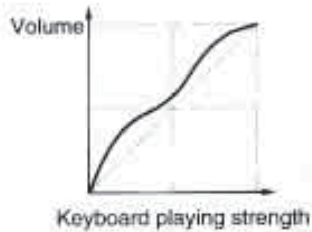
轻柔 2

轻柔弹键盘使音量提升，本反应介乎于 Soft1 和常规模式之间。



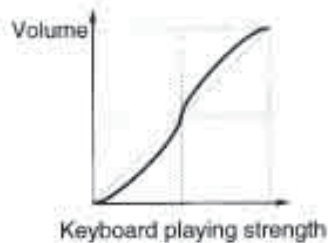
容易

本曲线在使用轻柔弹奏风格时，增加音量。但音量电平是稳定的，因为力度曲线处于中部，与常规相近。



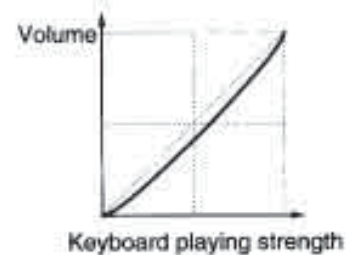
宽广

轻柔弹奏风格使音量降低，用力弹便音量增加，该功能可产生较宽的动态范围。



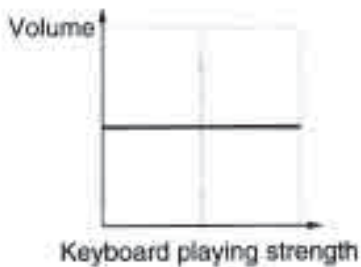
用力

使劲弹奏增加音量电平：它适用于用力的弹奏者。



固定音量

本该定的力度是固定的。无论您轻或重弹奏键盘，声音输出是一样的。

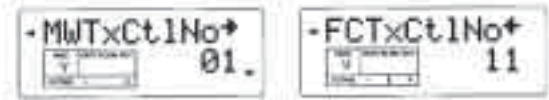


设置：关，1~127

4-1. MWTxCtlNo(MW 传输控制号码)

4-2. FCTxCtlNo (脚控制器传输号码)

它决定分配给调制轮和脚控制器的 MIDI 控制变更号码。

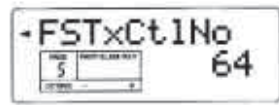


设置：0~95 (0/32= 关)，AT (键后)

NOTE 注意：有关控制号码的详情，控制变更信息，详见分开的数据目录。

5. FSTxCtlNo (脚开关传输控制号码)

它决定分配给脚开产的 MIDI 控制器变更号码。



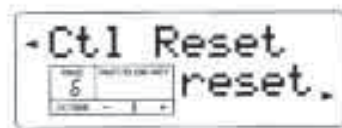
设置：0~95 (0/32= 关)，96 (PCInc: 程序变化 INC)，97 (PCDec: 程序变更 DEC).

NOTE 注意：有关控制号码和控制变更号码，见分开的数据目录。

NOTE 注意：厂家缺省设置为控制延音 (64 页).

6. Ctl Reset (控制器重置)

选择当您在音色间切换时控制器 (调制轮、脚控制器) 状态 / 位置是否保持为 (“保持”) 或重置状态。



如果您选择 “重置”，控制器为下列状态 / 位置。

弯音	中央
调制轮	最小
脚控制器	最大
脚开关	关

7. AC1 CC No (AC1 控制变更号码)

在音色模式中，它决定控制变更号码是否分配给 AC1（可分配控制器 1）



设置：0~95

NOTE 注意：要了解可分配控制器 1，请参阅 66 页。

NOTE 注意：在多重模式中的 AC1 CC No，是在多重声部编辑模式中设定的。

8. V EfBypass (音色效果旁通)

该参数决定在音色模式中的效果是否被旁通。只有系统效果可以被旁通。



设置：关（不旁通）、开。

工具工作

在工具工作模式下，您可以恢复 S03 的缺省设置（厂家设置）。

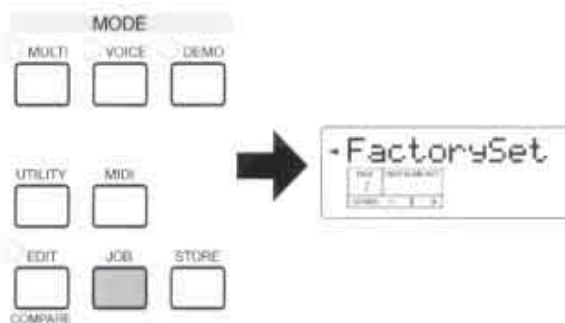
厂家设置（恢复厂家设置）

本功能让您恢复合成器的缺省内部音色（用户记忆）和多重音色，及系统和其它设置，一旦您编辑设置，相对应的厂家缺省设置会被覆盖并丢失。

使用下述步骤恢复厂家缺省设置

! 当您恢复厂家缺省设置时，所有用户音色及多重音色的当前设置会被覆盖。请确认您没有覆盖重要的数据。您应先将重要数据备份到外设中。

(1) 按[JOB]键，会显示厂家设置。



(2) 按[ENTER]键，会出现确认屏幕。

(3) 在执行时，按[INC/YES]键，执行厂家设置操作，完成后，会出现“Completed!”

(4) 按[EXIT]键，返回工具模式。

MIDI 模式

MIDI 模式包含 7 种参数页，包括 S03 的全局设置及其控制器设置。

NOTE 注意：要了解进入 MIDI 模式的方法，见 28 页。

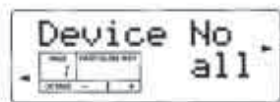
NOTE 注意：请参阅功能树形表（20 页）或参数表（22 页）。

MIDI 通道（1 至 4 页）

MIDI 滤波器（5 至 7 页）

1. 设备号(设备号码)

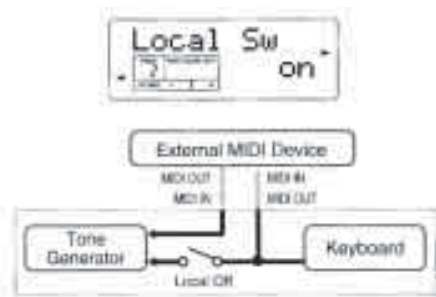
该功能决定 MIDI 设备号码，当传输 / 接收成批数据时，接收或发送参数变更或其它系统独有信息时，本号码必须与外接设备号码相匹配。



设置：1 ~ 16，所有，关

2. Local Sw（本地开 / 关，开关）

如果您将本地设置为“关”，键盘和控制器会从合成器音源上内部被切断，当您弹奏键盘或使用控制器时没有声音。然而，数据可以从 MIDI OUT 口输出。另外，音源单元会对 MIDI IN 口接收的信息做出反应。

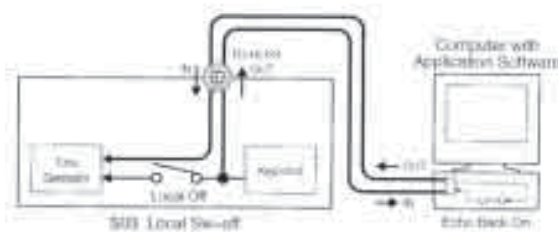


设置：关、开

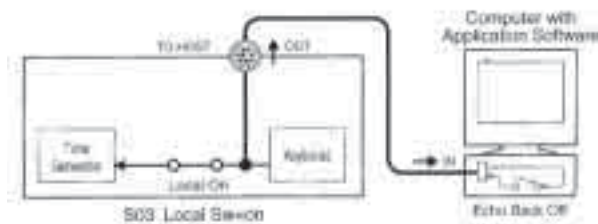
本地开 / 关——当连接到电脑上。

当您把 S03 连到电脑上，键盘演奏数据会被送入电脑。然后从电脑返回播放音源或声源。如果本地开关设为“开”，会产生“重”声。因为音源从键盘和电脑同时接收数据。使用下面的建议，根据使用电脑及所用软件，指示会有所不同。

当电脑软件中的 MIDI “回声” 打开时，可 S03 本地开关到“关”。



NOTE 注意：当接收或传输系统独有信息数据时（如成批数据，68 和 88 页），使用下面的例子，将电脑软件上的“回声”设为“关”。当电脑上软件的 MIDI “回声” 设为关时，将 S03 的本地开关设为“开”。



NOTE 注意：尽管本周中没有显示，S03 不管本地开关设置如何，都会接收或反应来自电脑软件（音序器）的 MIDI 信息。MIDI “回声” 是一种音序器功能，它将从 MIDI IN 接收的信息，“回馈” 到 MIDI OUT 口。在本软件中被称为“MIDI Thru”。

NOTE 注意：参阅软件用户手册，了解使用方法。

Rcv Ch

(音色模式的 MIDI 接收通道)

设置使用 S03 同外接音序器、电脑等连接使用的 MIDI 接收通道，将它用作音源。



设置：1～16，全通（所有通道）

NOTE 注意：详见 61 页，了解每个声部中 MIDI 接收通道的设置方法。

4. Trans Ch

(MIDI 传输通道)

设置从键盘、控制器等传输 MIDI 信息的 MIDI 传输通道。



设置：1～16

5-1. RxPgmChng

(接收程序变更开 / 关)

5-2. RxBankSel

(接收库选择开 / 关)

设置，开或关在 S03 和外接 MIDI 设备间的接受程序变更 / 库选择信息。

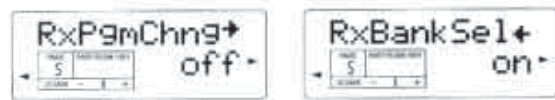


设置：关（关闭），开（激活）

6-1. TxPgmChng (传输程序变更开 / 关)

6-2. TxBankSel (传输库选择开 / 关)

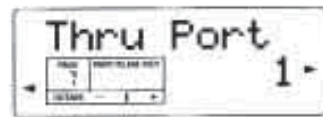
它决定从 S03 面板上执行的程序变更 / 库选择信息，是否通过 MIDI 传输。设定为“开”时，您可以在连接的 MIDI 设备上改变程序。



设置：关（关闭），开（激活）

7. Thru Port

您可以通过连在 TO HOST 上的串行线，将 S03 连到电脑上。在这种情况下，从 TO HOST 口上接收的 MIDI 信息，可以通过 TO HOST 口反馈到 MIDI OUT 口上，再传给其它设备。在此设置端口号码。



设置：1～8

附录

关于MIDI

MIDI 指的是乐器数字接口，它允许各种电子乐器之间相互交流，可以发送并接收兼容的音符、控制变更、程序变更和各种其它类型 MIDI 数据或信息。

S03 可以通过传输与音符有关的数据及各种类型来控制一台 MIDI 设备。

S03 可以被传入的 MIDI 信息。(自动识别音源模式) 来控制，选择 MIDI 通道，音色及效果，变更参数值，并播放各个声部的指定音色。

许多 MIDI 信息以十六进制或二进制数码来表示。十六进制的数码有“H”后缀，而字母“n”代表一个整数。

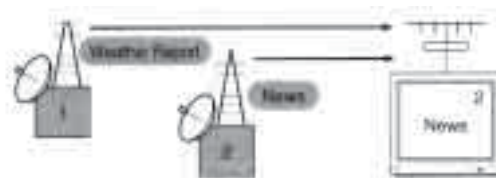
下图列出每种十六进制、二进制数码的相对应的十进制数码。

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

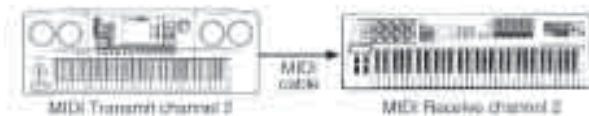
MIDI通道

MIDI 演奏数据可分配给 16 条 MIDI 通道之一。使用这些通道，1-16 的 16 种不同乐器的演奏数据可以通过一条 MIDI 线缆来传输。

将 MIDI 通道想象成 TV 通道，每个电视节目在一条特定的通道上播放。您在家里的电视台，会从多个电视台同时接收不同的节目。您可以选择相应的频道来看想看的节目。



MIDI 的工作方式与则相同。通过一条 MIDI 线连接接收设备的乐器将 MIDI 数据发送给特定的 MIDI 通道。如果接收乐器的 MIDI 通道 (MIDI 接收通道) 同传输通道相匹配，接收乐器将根据传输乐器发送的数据而发声。



S03 是多音色音源，允许同时播放多个不同的声部—从 S03 中一并分配不同的 MIDI 通道给每个声部。

S03的MIDI信息传输及接收。

MIDI 信息可分为两组：通道信息和系统信息。下面介绍各种 S03 接受 / 传输的各类 MIDI 信息。

通道信息

通道信息是指那些与键盘演奏有关的特殊的信息。

音符开 / 音符关 (音键开 / 音键关)

当弹奏键时，会生成这些信息。

接收音符范围=C-2 (0) -G8 (127), C3=60
力度范围=1-127 (只接收音符开力度)

音符开：当按键时生成。

音符关：当松开键时生成。

每种信息包含一个对应于弹奏音键的特殊音符号码，外加一个基于按键强度的力度值。

控制变更

控制变更信息让您通过对应于每种不同参数的特殊的控制变更号码，来选择一个音色库、控制音量、相位、调制、滑音时间，亮度和其它控制器参数。

音库选择 MSB (控制 # 000)

音库选择 LSB (控制 # 032)

从一个外接设备中，通过组合和发送 MSB 和 LSB 信号，从而选择变化音色库的信息。根据不同的音源模式，MSB 和 LSB 的功能会不一样。MSB 号码用来选择类型（常规音色或鼓音色），和 LSB 号码用来选择音色库。（详见“数据目录”书中的音色目录，了解音色库和程序的信息。）新选的音库只有在下一个程序变更信息接到后才会生效。

调制 (控制 ~001)

使用调制轮来控制颤音深度。设置数值到 127，会产生最大的颤音，设置为“0”将关闭颤音。

滑音时间 (控制 # 005)

该信息控制滑音的长度，或播放音符的连续音高滑奏。当参数滑音开关 (96 页) 设定为开时，这里的数值可以调整音高变更速度。

设置为 127，滑音值最大。设置为 0 时，滑音值最小。

数据输入 MSB (控制 # 006)

数据输入 LSB (控制 # 038)

该信息以 1.2.23RPN MSB / LSB 和 1.2.22NR PN MSB/LSB 的指定参数来设定数值。参数值是由 MSB 和 LBS 组合而成的。

主音量 (控制 # 007)

该信息设置每个声部的音量，设定为 127，产生最大音量。“0”将音量关闭。

相位 (控制 # 010)

此信息设置每个声部的立体声相位，(用于立体声输出)。设定此数值到 127，相位在极右，而 0 值，声音在极左。

表情 (控制 # 011)

该信息控制演奏中每个声部的音调表情。设置到 127，产生最大音量，“0”关闭音量。

保持 1 (控制 # 064)

该信息控制延音的开 / 关。设定为在 64-127 之间，可打开延音，在 0-63 之间关闭延音。

滑音开关。

该信息设定控制滑音开 / 关。

在 64-127 之间设置数值 64-127，打开滑音，在 0-63 之间。

关闭滑音

连音 (控制 # 066)

该信息控制连音的开关。

按住特殊的音符然后按住连音踏板，当您弹奏这些音符时，音符会延音，直到踏板被松开。

设置数值为 64-127，打开连音，在 0-63 之间将关闭连音。

弱音踏板 (控制 # 067)

该信息控制弱音踏板开 / 关，按住弱音踏板，音符会被弱音。

将数值设为 64-127 将打开弱音踏板，而设定 0-63，将关闭弱音踏板。

合声内容 (控制 # 071)

该信息调整每种音色的过滤器谐振设置。这里的数值设置为添加给音色数据，或从音色数据中减除的补偿量。数值越高，音色的谐振特性越强。取决于该音色，有效范围可能会比调整的可用范围要狭窄。

释音时间 (控制 # 027)

该信息调整每种音色的 EG 释音时间。

这里设置的数值是添加给音色数据，或从音色数据中减除的补偿量。

起音时间 (控制 # 073)

该信息用于调整每种音色的 EG 起音时间，

这里设置的数值是添加给音色数据，或从音色数据中减除的补偿量。

亮度 (控制 # 074)

该信息调整给每中音色的滤波器取频率。

这里的数值是添加给音色数据，或从音色数据中减除的补偿量。

下述数值将产生柔和的音色。

取决于音色，有效范围有可能比调整的范围要狭窄。

滑音控制 (控制滑音 # 084)

该信息在正在放声音符及按下的音符之间添加一个滑音。

滑音控制被传输出去，指明当前发声音符的音符打开键。

在 0-127 之间指定滑音键号码，当接收滑音控制信息时，当前发声的音符将带有一个滑音改变，改变在同一通道上从时间 0 到下一个弹奏音符。举例，下面设置将一个滑音从 C3 添加到 C4。

90H 3CH 7FH —— C3 音符开

BOH 54H 3CH —— 源键号码设置为 C3。

90H 48H 7FH —— C4 音符开 (当 C4 为开时，C3 带音滑音到 C4)。

效果深度 (混响发送电平) (控制 # 091)

用来调整混响效果发送电平的信息。

效果 3 深度 (合唱发送电平) (控制 # 093)

该信息用来调整合唱效果的发送电平。

效果 4 深度 (变化效果发送电平) (控制 # 94)

该信息用来调整变化效果的发送电平，如果变化效果使用系统效果，本信息设置变化效果的发送电平。如果使用插入效果，本设置无效。

数据增加 (控制 # 096)

减少 RPN 值 (控制 # 097)

此信息用于增加或减少弯音敏感度精调音、粗调音的 MSB 值。

1. 要求您首先使用 RPN 外设，分配这些参数中的一个。数据位数会被忽略。

当达到最高值或最小值时，无法增加或减少数值时，(调整精调音将不会粗调音起作用)。

NRPN (非注册参数数码)

LSB (控制 # 098)

NRPN (非注册参数数码)

MSB (控制 # 099)

此信息用来调整音色的颤音、过滤器、EG、鼓设置及其它参数设置。

首先，发送 NRPN MSB 和 NRPN LSB，指定要控制的参数。然后使用数据输入 (96 页) 设定指定的参数值。注意：一旦 NRPN 设定给一个通道，随后的数据也会带有相同的 NRPN 变更数值。因此，在您使用 NRPN 后，您可以设定一个无效值 (7FH, 7FH) 来避免不想要的效果。

下面是可接收的 NRPN 号码。

NRPN MSB	NRPN LSB	PARAMETER
01	08	Vibrato Rate
01	09	Vibrato Depth
01	0A	Vibrato Delay
01	20	Filter Cutoff Frequency
01	21	Filter Resonance
01	63	EG Attack Time
01	64	EG Decay Time
01	65	EG Release Time
14	??	Drum Filter Cutoff Frequency
15	??	Drum Filter Resonance
16	??	Drum EG Attack Rate
17	??	Drum EG Decay Rate
18	??	Drum Instrument Pitch Course
19	??	Drum Instrument Pitch Fine
1A	??	Drum Instrument Level
1C	??	Drum Instrument Panpot
1D	??	Drum Instrument Reverb Send Level
1E	??	Drum Instrument Chorus Send Level
1F	??	Drum Instrument Variation Send Level

??Indicate spaces for each drum voice assignment

RPN (注册参数号码) LSB (控制# 100)

RPN (注册参数号码) MSB (控制# 101)

该信息从弯音敏感度、调音或其它参数设置中进行补偿，或添加数值或减截数值。首先，发送 RPN MSB 和 RPN LSB，来指明要控制的参数。然后使用数字增加/减少 (97 页) 来设定指定参数的数值。

注意：一旦 RPN 设定为一个通道，接下来的数据输入会被识别为带有相同的 RPN 数值变更信息。因此，在使用 RPN 后，您需要设置一个无效值 (7FH, 7FH) 避免无效的情况发生。

下面是可以接收的 RPN 号码。

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

通道模式信息。

下列通道模式信息可被接收。

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

所有音色关闭 (控制# 120)

清除指定通道的所有正发声的音色，但会保存如音音符开及保持开的通道信息。

重置所有控制器 (控制# 121)

下面数值会重置为缺省值。

CONTROLLER	VALUE
Pitch Bend Change	0 (center)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
ScaleRate	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancel the Portamento source key number
RPN	Number not specified; internal data will not change
NRPN	Number not specified; internal data will not change

所有音符关 (控制# 123)

清除在指定通道上所有当前打开的音符，然而，如果保持 1 或连音打开的话，音符会继续发生直到音符被关闭。

单声道 (控制# 126)

同当接到一个全部声音关闭信息时的功能是一样的，如果第三位 (单声号码) 处在 0-16 之中，应将相应的通道设定为单声模式 (模式 4: m=1)

复音 (控制# 127)

同当接到一个全部声音关闭信息时的功能一样，将相应的通道设定为单声模式。

程序变更

该信息决定选给每个声部音色。使用选择组合的音库，您可以选用音色号码，也可以选择变化音色库号码。

通道键后

该信息允许您通过在首次击键后，在整个通道上，对音键施压来控制音色。S03 不从键盘上传输这种数据，但是 S03 可能性从外接设置接收此类数据并做回应。

复音键后

该信息允许您通过首次击键后，针对每个单独的音键，对音键施压来控制音色。S03 不传输此类数据，但可以从外接设备中接收此类数据并做出反应。

弯音

弯音信息是一种连续的控制信息，可以允许指定音符的音高在指定的时值内升高或降低。

系统信息

系统信息是指与系统设备有关的数据。

系统独有信息

系统独有信息控制 S03 的不同的功能，包括主音量和主调音，音源模式，效果类型及各种其它参数。

通用 MIDI 模式开

当接收通用 MIDI 模式开信息时，音源模式可改变为 XG 模式。当发生这种情况时，S03 会接收兼容 GM 一级的 MIDI 信息，但不能接收 NRPN 和库选择信息。

因为大约需要 50 毫秒来执行此信息，请确定在接下来的信息之前留下适当的时间，当 S03 设为多重模式时，S03 会对此信息做出反应。

F0 7E 7F 09 01 F7 (十六进制)

主音量

当接收时，音量 MSB 对系统参数生效。

F0 7E 7F 04 01 11 mm F7 (十六进制)

mm(MSB)=相应的音量值，ll (LSB) = 忽略。

XG 系统开

当收此信息时，S03 会切换到 XG 模式，所有参数会被初始化。而 XG 兼容信息如：NRPN 和库选择信息被接收。因为大约需要 50 毫秒来执行此信息，请确定在接下来的信息前留下适当的时间。S03 只当设为多重模式时，对此做出反应。

F0 43 1n 4C 00 00 01 F7 (十六进制)

n= 设备号码（常规设为“0”）。

NOTE 注意：有些情况，S03 对 MIDI 数据不做反应，如：当使用比较功能，或处于演示曲模式时。

激活传感（仅用于接收）

一旦 FE（激活传感）信息被接收到，如果没有接收随后的数据的时间，越过 300 毫秒的话，S03 将执行的功能同所有音符关、所有音色关、接收到重置控制器信息是一样的。然后，它将会进入一种 FE 不被监视的状态。请参阅“数据目录”书中 MIDI 数据格式，来了解关于这些信息的情况介绍。

屏幕信息

信息

意思

Bulk Tx 正在传输的 MIDI 成批数据。

Bulk Px 正在接收的 MIDI 成批数据。

Excuting 正在执行操作。

Completed! 操作完成。

! Buff Full 无法处理 MIDI 数据，因为一次接收过多数据。

! MIDI Data 接收 MIDI 数据时，发生错误。

! Checksum 接收成批数据时，发生错误。

! Device Num 因为设备号无法匹配或设为“关”，成批数据无法传播 / 接收。

Sure? 最后确认。

Host: MIDI HOST SELECT 开关设为“MIDI”。

Host: CP2 HOST SELECT 开关设为“PC2”。

Host: Mac HOST SELECT 开关设为“Mac”。

Host: Off HOST SELECT 开关设为“关”。

! Battery Lo 内存电力太低，内存无法备份。可将必要数据存入 MIDI 数据存储设备，如：Yamaha 的 MIDI 数据管理器 MDF3，并请求 YAMAHA 的经销商或其它 Yamaha 授权的服务人员更换电池。

故障排除

这里的表格为您提供针对一般问题排除故障的办法。很多问题只是因为不正确的设置而造成的。在请求专业维修人员前，可参照此排除故障表看看您是否找到了问题的正确答案。

如果您的 S03 不发声，可检阅下面各项，您可以找出原因。

(1). 连接一副耳机，看看 S03 是否正确发音，如耳机有电有声，而不能从连接的音频设备中听到，您就可以确定是音频系统的连接出了问题。

(2). 如果通过耳机无法听到声音，试试选择其它音色或多重音色看看是否还有问题。如果选择其它音色可以排除故障，您就可以肯定原始音色或多重音色的设置有问题。

NOTE 注意：当数据设置，如：音量或表情（96 页）导致音量减少，选择一种不同的音色或多重音色可以恢复原来的音量。

(3). 如果在改变音色或多重音色时，问题仍存在，检查 S03 的音量设置。

使用 VOLUME 滑杆来增加音量，如果连接了一个脚控制器，把它按下到极限。

(4). 如果在第三步之后仍没有声音，问题可能是 S03 的全局设置（工具 /MIDI）、连接 MIDI 设备的设置，和 / 或连接的 MIDI 线。

没有声音

有关的音量设置

音量设置是否合适（8 页和 15 页）

使用 S03，如果脚控制连到 FOOT CONTROLLER 口上并设定控制音量 / 表情时，是否将它们完全松开了？（14 页）

相关的音色及多重音色设置。

下面的音量或电平参数是否设置合理？

音色因子编辑“电平”（75 页）

音色键编辑“电平”（85 页）

音色常规编辑“全局音量”（71 页）

音色常规编辑“全局电平”（71 页）

多重声部编辑“音量”（60 页）

多重常规编辑“全局音量”（56 页）

是否有些声部或因子被哑音（48 页和 53 页）

“因子开关”是否设置为关（73 页）

过滤器设置为将所有声音关闭（63, 77, 86 页）

效果参数设置合适吗？（56, 67, 72 页）

效果类型设置为除“没有效果”之外的设置（56 和 57 页）

力度敏感度参数设定正确吗？（62 和 72 页）

音符限制（声部 / 音色）和力度限制参数设置合适吗？（60 和 73 页）

如果音符 / 力度下限设定的数值高于音符 / 力度上限，就不会有声音输出。

S03 的相关全局设置（工具或 MIDI）

MIDI 接收通道设置正确吗？（61 和 94 页）

本地开关关闭了吗？（93 页）

HOST SELECT 开关（10 页）设置合适吗？（12 至 14 页）

是否演示曲模式（16 页）或比较功能（55 和 70 页）被打开？

如果它们之一被打开，输入的 MIDI 数据将被忽略。

在乐曲数据中和连接的 MIDI 设备中的相关设置

当使用外接 MIDI 音序器来播放多重音色时，每条音序轨的传输通道同多重音色中声部的接收通道是否设置正确（61 页）。

电脑的“MIDI 回馈”或“MIDI 通过”设置正确吗？（93 页）

当使用外接音序器播放一首乐曲时，音量、表情（96 页）参数设定正确吗？

线缆连接问题

音频设备连接正确吗？（11 页）

MIDI 线连接紧密了且连接正确吗？

声音失真

效果设置正确吗？（56 和 72 页）

音量设置太高了（8 和 15 页）

音色太柔了

MIDI 音量或 MIDI 表情设置过低（96 页）

过滤器截频设置太低（63, 77, 86 页）

音高错了

在工具模式中的主调音参数设置正确吗？（90 页）

工具模式中 Kbd Trans 参数是否设定正确（90 页）

八度上 / 下设置合适吗？（36 页）

PITCH 菜单中的与音高有关参数设置合适吗？（74 页）

在 LFO 屏幕中（音色编辑模式）音高调制深度设置太高（83 页）

声部或音色，音符移动参数设为除 0 以外的数值（61 和 74 页）

每种声部或音色的调音参数设为 0 以外的数值（61 和 74 页）

声音被截断、间断

最大复音数是否被超过？（18 页）

一次只发一个音符的声音

单声 / 复音参数是否设定为“单声道”（61 和 71 页）。

无效果可用

V EfBypass（音色效果旁通）设置为关（92 页）

对于一个多重音色，在声部编辑中的变化效果发送是否被关闭或数值接近于 0？（67 页）

效果类型是否设定为除“通过”或“无效果”以外的参数？（56 和 57 页）

在一个多重音色中，插入效果声部是否被指定？（67 页）

与调率敏感度、力度敏感度和调率（相位编辑参数量）相关的编辑，发送给音色时不出效果

根据所选音色或相关参数设置，某些参数的改变可以很小或根本没有。

不能找到鼓音色

鼓音色的选用同常规音色不同（34 页）

对鼓音色的编辑没有效果

声部模式参数设置正确吗？（61 页）

无法编辑

目录编辑功能被打开了吗？如果目录设置被打开，编辑模式不能激活。（35 页）

您是否选用了波形（001-029），它的参数是固定的吗？（73 页）

工具模式或 MIDI 模式激活了吗？

音色模式中，您是否要使用编辑？记住合唱及混响效果设置对音色是固定的，不能改变（54 页）

不能接收成批数据

设备号码参数设定正确吗？当使用 S03 成批数据功能接收数据时，您必须将 S03 设置为与传输设备上指定的设备号码相同。（93 页）

HOST SELECT 开关（10 页）设定合适吗？（12 页至 14 页）

不能从连接的设备中接到或数据，或对数据做出反应

HOST SELECT 开关（10 页）设置合适吗？（12 页至 14 页）

演示曲模式（16 页）或比较功能（55 页和 70 页）激活了吗？

当激活它时，输入的 MIDI 信息会被忽略。

MIDI 线连接紧凑正确吗？

检查 MIDI 线

这里有一种快速检查 MIDI 线的方法，确保它传输 MIDI 信号。

NOTE 注意：在开始前，设置 S03 到音色模式，S03 在弹奏时，能够正确输出音色。

(1). 设置 Local Sw (MIDI 模式第 2 页) 到“关”，关闭键盘对音源的控制弹键盘就不会出声（93 页）

(2). 直接连接 MIDI 线——一头是 S03 的 MIDI IN 口，另一头连到 MIDI OUT 口，这样就完成了一个外部的 MIDI 循环。它用 MIDI 线（不用本地开关），将 S03 键盘连到它的音源上。

(3). 将后面板上的 HOST SELECT 设为“MIDI”（10 页）

(4). 设置接收通道参数（MIDI 模式中第 3 页）到“全部”（所有通道）。本功能使 S03 不管键盘的 MIDI 传输通道的设置，对 MIDI 数据作出反应。

(5). 弹奏键盘，如果上述设置正确，听听音色，MIDI 线连接紧凑。

NOTE 注意：线缆仍有问题，即使能听到音色，也是断断续续的。

NOTE 注意：检查后，将 Local Sw (MIDI 模式中第 2 页) 设为“开”，如果保留为“关”，S03 键盘不会控制其声音。键盘 61 个带有初始触感的音键

规格

音源	AWM2		
复音	64 个复音		
复合音色	16 种		
音色	常规音色	预置	128
		用户	128
		XG	20 (包含 8 种原始音色)
多重音色		用户	32
效果	混响	11	
	合唱	11	
	变化	42	
控制	预备 / 开, HOST SELECT、音量、弯音、调制、多重音色、演示曲、工具、MIDI、编辑 / 比较、工作、存储、退出、左三角 / 右三角、上三角 / 下三角、声部 (因子键)、-/+、哑音、八度上升 / 下降、INC/YES、DEC/NO、预置、用户、XG/GM、目录、搜寻、数字键垫、输入		
接头和终端	耳机 (立体声耳机)、输出 (耳机)、L (单声) /R、DC IN、脚控制器、脚开关、TO HOST、MIDI IN/OUT/THRU		
屏幕	LCD (背景亮)		
电源	Yamaha 变压器 (附带) 也许同您当地的不一样, 请同经销商联系。		
电压	7W (120V), 7.5W(230V)		
最大输电平	输出: +9+-2dbm(10k ohms), 耳机: +0+-2 dbm(33 ohms)		
体积	976 (宽) x285 (长) x87(高)mm		
重量	6 公斤		

规格及描述仅用于参考, Yamaha 公司保留不事先通知更改产品及规格权利。请同本地经销商核实。

索引

符号

[+]/[-]键 (控制及接头) 8

[+]/[-]键 (基本操作) 30

[▲]/[▼] (基本操作) 30

[◀]/[▶] (基本操作) 30

[◀]/[▶] (控制及接头) 9

A

关于 EG 比率和时间 (音色模式) 52
关于 MIDI 95
关于模式 19
关于音源 18
绝对 32
AC1 (分配控制器 1) 66
AC1 (脚控制器) 45
AC1 AMod (AC1 振幅调制深度) 66, 72
AC1 CC No (AC1 控制变更号码) (多重) 66
AC1 CC No (AC1 控制变更号码) (音色) 92
AC1 过滤器控制 66.72
AC1 过滤器调制深度 -66.72
AC1 FMod (AC1 过滤器调制深度) 66.72
AC1 变化效果控制深度 -59.72
AC1 FltCtl (AC1 过滤器控制) 66.72
AC1 VarCtl (AC1 变化效果控制深度) ... 59
AEG (振幅包络生成器) (基础) 51
AEG 起音比率 -80
AEG 起音力度敏感度 81
AEG 延迟 1 电平 80
AEG 延迟 1 比率 80
AEG 初始化电平 80
AEG 电平比率旗帜 80
AEG 起音比率 80
AEG 调率敏感度 81
AEG 延音电平 80
AEG AtkR (AEG 起音比率) 80
AEG Atk Vel (AEG 起音力度敏感度) 81
AEG Dcy1L (AEG 延迟 1 电平) 80
AEG Dcy1R (AEG 延迟 1 比率) 80

AEG Dcy2R (AEG 延迟 2 比率) 80
AEG InitL (初始化电平) 80
AEG LvlVel (AEG 电平力主敏感度) 81
AEG RelR (AEG 起音比率) 80
AEG SclSens (AEG 调率敏感度) 81
AEG SusL (AEG 延迟电平) 80
Alt.Group (替换组) 85
AMP (振幅) (基础) 51
振幅包络生成器 (基础) 51
振幅包络设置 80
可分配控制器 1 -66
起音 63
起音时间 (起音时间) 63
AWM2 18

B

使用前 11
二进制 95
Blk Dmp(成批数据)(多重工作) 68
Blk Dmp(成批数据)(多重音色) 88
成批数据 (多重工作) 68
成批数据发送 (将 S03 设置存入外设) 42

C

目录 71
目录搜寻 (使用音色目录搜寻) 35
(目录搜寻 / 鼓) 键 35
Cho Return (合唱返回) 57
ChoEF (合唱效果类型) 57
合唱相位 57
全唱参数 57
合唱返回 57
合唱单元 53
合唱发送 (鼓音色) 87
合唱发送 (多重) 66
合唱发送 (常规音色) 87
常规控制器 (基础) 49
常规控制器 (参考) 71
常规编辑及编辑独立因子 48
常规编辑, 编辑独立声部 55
常规效果 (基础) 49

常规效果 (多重)	56	精调音 (音色)	74
常规一般 (基础)	49	设备号 (设备号)	93
常规一般 (多重)	56	设备号	93
常规一般 (音色)	71	[DOWN]键	8
比较功能 (多重模式)	55	[DRUM]键	9
比较功能 (音色模式)	70	鼓常规编辑及鼓组编辑	84
连接控制器	-14	鼓常规一般	85
连接外部MIDI设备	72	鼓键振幅	85
连接电脑	13	鼓音键效果	85
连接外部音频设备	11	鼓音键过滤器	85
连接	11	鼓音键振荡器 / 混音	85
接头	8	鼓音色 (基础)	26
控制器 (常规控制器) (基础)	49	鼓音色 (参考)	84
控制器 (S03 总览)	17		
控制器 (工具)	90	E	
控制器重置	-91	E 指示灯 (多重模式)	55
控制 S 接头	8	E 指示灯 (音色模式)	70
拷贝控制器	68	回馈	93
拷贝因子	88	编辑模式 (选一种模式)	70
拷贝声部	68	效果	92
拷贝变化效果	68	效果 (常规效果) (基础)	49
CpyCtl (拷贝控制器)	68	效果旁通 (音色效果旁通)	92
CpyElm (拷贝因子)	88	效果 (基础)	53
CpyPart (拷贝声部)	68	在多重模式中效果	54
CpyVar (拷贝变化效果)	68	在音色模式中效果	54
Ctl Reset (控制器重置)	91	EG (包络生成器)	52
Cutoff (鼓音色)	86	EG 起音	86
截频 (多重音色)	63	EG 起音比率	86
截频 (常规音色)	77	EG 衰减 1	86
截频力度敏感度	77	EG 衰减 2	86
截频力度	77	EG 衰减 2 比率	86
		因子振幅	73
D		[ELEMENT]键	8
DATA 键	9	因子过滤器	73
DC IN 口	10	因子 LFO	73
[DEC/NO]键 (基本操作)	31	因子振荡器 / 混音	73
[DEC/NO]键 (控制器及接头)	9	因子音高	73
延迟时间	63	因子开关	73
Decay Tm (延迟时间)	63	[ENTER]键 (基础)	32
十进制	95	[ENTER/KEYBOARD]键	9
DEMO (模式)	17	输入数据	31
演示曲 (选一种模式)	29	[EXIT]键	31
演示曲播放	16	[EXIT]键 (控制器 S 接头)	9
演示曲选择	16		
精调音 (多重)	61		

F	
厂家设置	92
FCTxCtlNO (脚控制器传输控制号码)	91
过滤器常规	51
FEG 起音电平	79
FEG 起音比率	79
FEG 起音力度	80
FEG 延迟 1 比率	79
FEG 延迟 1 电平	79
FEG 初始化电平	79
FEG 其它力度	80
FEG 释音比率	79
FEG 调率敏感度	79
FEG 延音电平	79
FEG AtkL (FEG 起音电平)	79
FEG 起音比率	79

Page 107

FEG 起音力度	80
FEG 衰减 1 电平	79
FEG 衰减 2 比率	79
FEG 保持比率	79
FEG 其它力度	80
FEG 释音比率	79
FEG 调率敏感度	79
FEG 延音电平	79
过滤器 (基础)	51
过滤器包络生成器 (基础)	51
过滤器包络生成器设置	79
过滤器调率节点 1-4	78
过滤器旗帜	
过滤器调率补偿 1-4	78
过滤器调率力度敏感度	-78
过滤器调率设置	-78
固定音量	90
过滤器调率节点 1-4	78
过滤器调率补偿 1-4	78
过滤器调率敏感度	78
过滤器力度敏感度	78
脚控制器 (使用控制器)	45
脚控制器 (插口)	10
脚开关传输控制号码	91
前面板	8
功能树形表	28

G	
常规	49
GM 系统 1 级	4
[GM/XG (其它)]键	9

H	
十六进制	95
HOST SELECT 开关	10

I	
[INC/YES]和[DEC/NO]键	31
[INC/YES]键 (控制及接头)	68
初始化 (音色)	88
插入效果	53

J	
工作 (多重)	67
工作 (工具)	92
工作 (音色)	87
工作模式 (选一种模式)	29

K	
键盘移调	90
音键分配	85
[KEY]键	8
键开 / 关	96
键盘	90
[KEYBOARD]键	9
键移调	90
键打开延迟	82

L	
将两种音色叠加两层	42
LCD 屏幕	8
电平 (鼓音色)	85
电平 (EG)	52
电平 (常规音色)	53
电平节点 1-4	81
电平补偿 1-4	81
电平调率敏感度	82
低频振荡器 (基础)	52
LFO 振幅调制	83
LFO 过滤器调制	83
LFO FMod	83

LFO 相位	82	MW 音高调制深度	65, 72
LFO 相位初始化	82	MW 传输控制号码	91
LFO 音高调制	83	MW 变化效果控制号码	58, 72
LFO 速度	83	MW 传输控制号码	91
LFO 波形	82		
本地开 / 关	93	N	
低频振荡器 (基础)	52	名称 (鼓音色)	85
电平节点 1-4	81	名称 (多重)	56
AEG 电平调率旗帜	81	名称 (常规音色)	71
电平调率敏感度	82	常规音色 (基础)	26
		常规音色 (参阅)	70
M		音符上限 (多重)	60
主调音	90	音符上限 (音色)	73
主控	15	音符下限 (多重)	60
最大复音数	18	音符下限 (音色)	73
MIDI	95	音符下限 / 高 (基础)	50
MIDI “回馈”	93	音符开 / 音符关	61, 74
MIDI 通道 (MDID 模式)	93	移调	61, 74
MIDI 通道 (关于 MDID)	95	数字键垫 (基本操作)	32
MIDI 文件管理器	93	数字键垫 (控制和接头)	9
MIDI IN/OUT/THRU 端口	10		
MIDI 模式 (关于模式)	19	O	
MIDI (选一种模式)	29	八度[下降]	8
MIDI 模式 (参阅)	93	八度[上升]和[下降]键	8
MIDI OUT 端	10	补偿	32
MIDI 接收通道 (多重)	61	原始组	85
MIDI 接受通道 (音色)	94	振荡器 / 混音 (基础)	49
MIDI THRU 端口	10	其它模式 (选一种模式)	29
MIDI 传输通道	94	SO 总览	17
模式键	8	音色 / 波形一览	26
调制轮	8		
调制轮 (使用控制器)	44	P	
单声 / 复音 (多重)	61	包裹中内容	4
单声 / 复音 (音色)	61	相位 (鼓)	85
移动光标	32	相位 (多重)	60
多重编辑 (参考)	55	相位 (常规音色)	73
多重编辑模式 (关于模式)	19	参数类型目录	8
多重编辑模式 (选一种模式)	29	声部	59
多重模式 (参考)	55	声部控制器	-59
多重播放模式 (关于模式)	19	声部常规	59
多重播放模式 (选一种模式)	28	声部混音	59
多重存储	24	声部模式	61
多重音色	24	声部音调	59
[MUTE] 键	8	(声部 / 因子 / 键) 键	-8
MW 振幅调制深度	65, 72		
MW 过滤器控制	65, 72		

弯音范围	65, 72
音高调率中央音符	74
音高调率敏感度	74
PEG 起音电平	75
PEG 起音比率	75
PEG 起音时间	64
PEG 延迟 1 电平	75
PEG 延迟 1 比率	75
PEG 延迟 2 比率	75
PEG 初始电平 (多重)	64
PEG 初始电平 (音色)	75
PEG 电平力度	76
PEG 释音电平力度 (多重)	64
PEG 释音比率	75
PEG 释音时间	64
PEG 调率中央音符	76
PEG 调率敏感度	75
PEG 延音电平	75
播放一首乐曲文件同时实时演奏	40
耳机口	10
音高 (基础)	50
弯音范围	65, 72
弯音轮 (使用控制器)	44
音高粗调	86
音高包络生成器 (基础)	50
音高 LFO 延迟	83
音高 LFO 淡化时间	83
音高调率敏感度	74
音高调率中央音符	74
音高精调	86
播放模式 (选一种模式)	28
在多重模式中播放	37
弹奏 S03	33
弹奏音色	33
音高 LFO 淡化时间	83
音高 LFO 屏幕	83
滑音开关	65, 72
滑音时间	65, 72
供电	11
电源	15
接电步骤	15
[PRDEST/DRUM/PERC]键	9
程序变更	98

R	
MIDI 接收通道	61
音色模式 MIDI 接收通道	94
后面板	10
接收音库选择开 / 关	94
接收音符关	86
接收音符开	86
接收程序变更开 / 关	94
相对	32
释音时间	63
谐振 (鼓音色)	63
谐振 (多重)	63
谐振 (常规音色)	63
谐振力度敏感度	77
谐振力度敏感度	77
混响返回	56
混响效果类型	56
混响效果类型	56
混响相位	57
混响参数	56
混响单元	53
混响发送 (多重)	87
接收音库选择开 / 关	94
接收音库开	86
接收音库关	86
接收程序变更信息开 / 关	94
S	
S & H	83
将 S03 设置存入外设	42
锯齿形	83
选一种模式	28
选一种屏幕	30
选 XG 音屏	35
发送合唱到混响 (多重)	57
发送合唱到混响 (音色)	-72
发送变化到合唱	58
发送变化到合唱	58
设置音色	71
从属	15
分割键盘	41
预备 / 开 开关	10
存储 (多重)	69

存储 (音色)	89	变化效果类型	57, 72
存储模式	29	力度曲线	90
延音	80	力度上限 (多重)	60
延音 (脚开关)	46	力度上限 (音色)	74
在屏幕间切换输入设置	48	力度下限 (多重)	60
切换声部开 / 关	55	力度下限 (音色)	74
系统及插入效果	53	力度上 / 下限 (基础)	50
系统独有信息	99	力度敏感度补偿	65, 72
T			
Thru Port	94	颤音延迟	64
叫出 GM/XG 的内存	34	颤音深度	64
叫出用户鼓记忆 (用户 1/2/3)	34	颤音比率	64
TO HOST	10	音色 (基础)	25
音源 (总览)	17	音色 (参考)	70
音源 (工具)	10	音色编辑模式 (关于模式)	19
总电平	71	音色编辑模式 (选一种模式)	29
总电平 (多重)	56	音色效果旁通	92
总电平 (常规音色)	71	音色工作	87
传输通道	94	音色工作 (关于模式)	19
传输库选择开 / 关	94	音色工作 (选一种模式)	19
移调	56	音色模式 MIDI 接收通道	94
移调八度	36	音色播放模式 (关于模式)	19
tri	83	音色播放模式 (选一种模式)	28
U			
[UP]键	8	音色选择	89
USB	14	音色	25
[USER/ (SE)]键	9	音量	60
使用控制器	44	[VOLUME]滑杆	8
使用多重模式	37	W	
使用脚开关浏览程序	45	波形选择	-73
将 S03 用作多音色音源	38	波形	27
使用音色检索功能	35	X	
工具工作	92	XG	4
工具模式 (关于模式)	19	V	
工具模式 (参考)	90	音色效果旁通	92
工具模式 (选一种模式)	29	变化相位	58
V			
音色效果旁通	92	变化返回	58
变化相位	58	变化发送	67
变化返回	58	变化连接	58
变化发送	67		
变化连接	58		

FCC 信息 (美国)

1. 重要注意点: 不要更改该部分!

本产品是按操作手册的指导安装时符合 FCC 的要求。FCC 已经做出承认和授权, 任何没有被雅马哈公司明确承认和赞成的修改可能会使您失去该产品的使用权。

2. 重要点: 当将本产品与附件或 (和) 其他产品相连接时, 只能使用高质量的具有保护性的电缆线。随产品提供的电缆线必须被使用。务必遵循所有的安装说明。不遵循安装说明会使您失去 FCC 对您在美国使用该产品的授权。

3. 注意: 该产品已经通过测试并被认为满足由 FCC 的法令所列出的关于第 15 部分的 B 级数码装置的需求。对这些需求的满足为您提供了一个程度合理的保证, 即您在所居住的环境中对该产品的使用不会与其他电子装置发生具有危害性的相互干扰。这种设备能够产生 / 使用无线电频率。但如果没有根据使用者操作手册中的指导进行安装和使用, 无线电频率将导致产生对其他电子装置有害的干扰。

对 FCC 法令的满足并没有保证相互干扰将在任何安装过程中都不会发生。如果该产品被发现是干扰源且它可以通过旋转 “开” “关” 按钮来控制, 请试着用以下方法来解决这个问题:

重新放置该产品及被干扰所影响的装置。

使用在不同支流电路上的电源插座或安装 AC 线路过滤器。

在对收音机或电视机产生干扰的情况下, 重新确定天线的方向。如果天线的引入线是 300 欧姆的丝带线, 把引入线改成 co-axial 型的电缆线。

如果这些改进措施没有产生另人满意的结果, 请与当地被授权的分配该类型产品的销售商联系。如果您无法找到适合的销售商, 请与雅马哈美国公司电子服务部门联系。地址: 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

以上陈述仅提供给有雅马哈美国公司及其附属公司所分发的产品。

* 以上陈述仅提供给有雅马哈美国公司及其附属公司所分发的产品。

(class B)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netsspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

