

MUSIC SYNTHESIZER

S03

HANDLEIDING

YAMAHA

LABORIO DI PIANIFICAZIONE

S03



YAMAHA

GENERAL MIDI XG

SPECIALE MEDEDELINGEN

Dit product maakt gebruik van batterijen of een andere externe stroomvoorziening (adaptor). Gebruik NOOIT een andere netvoeding of adaptor dan voorgeschreven in de handleiding, op het naamplaatje, of specifiek aanbevolen door Yamaha.

WAARSCHUWING:

Plaats dit product niet daar waar men erop kan gaan staan, erover kan struikelen, of er over het adaptorsnoer of de aansluitkabels heen gereden kan worden. Het gebruik van een verlengsnoer wordt afgeraden! Als u toch een verlengsnoer moet gebruiken, dan dient de kabeldoorsnede, bij een lengte van 6 meter (of minder), minimaal 18 AWG te zijn. OPMERKING: Hoe kleiner het AWG getal, hoe groter de stroomcapaciteit. Raadpleeg voor grotere lengtes een plaatselijke elektricien.

Dit product dient alleen gebruikt te worden met de bijgeleverde accessoires, of een karretje, rek of standaard, aanbevolen door Yamaha. Als er een karretje, etc. wordt gebruikt, volg dan alle veiligheidsaanwijzingen en instructies van die accessoires nauwkeurig op.

SPECIFICATIES KUNNEN VERANDERD WORDEN:

De informatie in deze handleiding was correct op het moment dat deze gedrukt werd. Yamaha behoudt zich echter het recht voor om specificaties te veranderen of te modificeren zonder voorafgaande mededeling of de verplichting om voorgaande modellen aan te passen.

Dit product, hetzij alleen of in combinatie met een versterker en hoofdtelefoon of luidspreker(s), kan geluidsniveaus produceren die permanente gehoorschadiging zouden kunnen veroorzaken. Werk NIET gedurende langere tijd op een hoog volumenniveau of op een niveau dat niet prettig aanvoelt. Als u gehoorverlies constateert, of als u last heeft van oorsuizingen, raadpleeg dan een KNO-arts.

BELANGRIJK: Hoe harder het geluid, hoe sneller er gehoorschadiging optreedt.

Voor sommige Yamaha producten kunnen een bank en/of uitbreidingen worden meegeleverd of verkrijgbaar zijn. Enkele hiervan moeten door de leverancier gemonteerd of geïnstalleerd worden. Controleer alstublieft of de bank(en) stabiel is en alle gemonteerde onderdelen (indien van toepassing) stevig bevestigd zijn VÓÓR ingebruikneming. Door Yamaha geleverde banken zijn alleen ontworpen om op te zitten. Andere toepassingen worden afgeraden.

OPMERKING:

Servicekosten die te wijten zijn aan gebrek aan kennis van hoe een functie of een effect werkt (mits het apparaat naar behoren werkt), vallen niet onder de aankoopgarantie maar onder uw eigen verantwoordelijkheid. Bestudeer de handleiding derhalve zorgvuldig en neem eerst contact op met uw dealer voordat u een beroep doet op service.

MILIEUPROBLEMATIEK:

Yamaha streeft ernaar om producten te maken die zowel veilig als milieuvriendelijk zijn. Wij zijn er oprecht van overtuigd dat onze producten en productiemethoden aan deze doelstellingen beantwoorden. Overeenkomstig de letter en de geest van de wet willen wij u van het volgende op de hoogte brengen:

Batterij:

Dit product KAN een kleine, niet-oplaadbare batterij bevatten, die (indien van toepassing) vastgesoldeerd is. De gemiddelde levensduur van deze batterij is ongeveer vijf jaar. Als vervanging noodzakelijk is, neem dan contact op met een erkend servicebedrijf om de vervanging uit te voeren.

Dit product kan ook gebruik maken van "normale" batterijen. Sommige daarvan kunnen oplaadbaar zijn. Controleer of de batterij die u wilt opladen wel mag worden opgeladen en ook of de batterijoplader voor dat batterijtype geschikt is.

Gebruik, als u batterijen plaatst, nooit oude en nieuwe batterijen door elkaar, of batterijen van verschillende types. Batterijen MOETEN correct worden geplaatst. Het in de verkeerde richting of foutief plaatsen kan oververhitting en schade aan de batterijhouder veroorzaken.

Waarschuwing:

Probeer nooit een batterij te demonteren of te verbranden. Bewaar batterijen buiten het bereik van kinderen. Gooi gebruikte batterijen meteen en volgens de plaatselijke wettelijke bepalingen weg. Opmerking: Vraag een plaatselijke leverancier van batterijen om informatie in verband met het weggooiën van batterijen.

Verwijdering:

Wanneer dit product beschadigd raakt en niet meer te repareren is, of zijn maximale levensduur bereikt heeft, gooi het dan weg volgens de plaatselijke wettelijke voorschriften voor producten die lood, batterijen, plastic e.d. bevatten. Zou uw dealer niet in staat zijn u hiermee te helpen, neem dan direct contact op met Yamaha.

LOKATIE NAAMPLAATJE:

Het naamplaatje bevindt zich op de bodemplaat van het product. Het type-nummer, serienummer, stroomspecificaties, etc. staan op dit plaatje. Noteer hieronder het model, het serienummer en de aankoopdatum en bewaar deze handleiding, zodat u deze belangrijke gegevens van uw aankoop altijd bij de hand heeft.

Model

Serienummer

Aankoopdatum

BEWAAR DEZE HANDLEIDING ALSTUBLIEFT GOED

VOORZORGSMAATREGELLEN

LEES ALLES ZORGVULDIG DOOR VOOR U VERDER GAAT

* Bewaar deze voorzorgsmaatregelen op een veilige plaats voor latere raadpleging.



WAARSCHUWING

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u gewond raakt of zelfs sterft als gevolg van elektrische schokken, kortsluiting, schade, brand of andere gevaren. Deze voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Open het instrument niet, haal de interne onderdelen niet uit elkaar en modificeer het instrument op geen enkele manier. Het instrument bevat geen door de gebruiker zelf te vervangen onderdelen. Als het instrument stuk schijnt te zijn, staak dan onmiddellijk het gebruik ervan en laat het nakijken door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Stel het instrument niet bloot aan regen, gebruik het niet in de buurt van water of onder natte of vochtige omstandigheden en plaats geen voorwerpen op het instrument die vloeistoffen bevatten die in de openingen kunnen vallen.
- Als het adaptorsnoer of -stekker beschadigd is, of als er plotseling geluidsverlies optreedt, of als er een ongewone geur of rook uit het instrument komt, moet u het onmiddellijk uitzetten, de stekker uit het stopcontact trekken en het instrument laten nakijken door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Gebruik uitsluitend de voorgeschreven adaptor (PA-3B of een door Yamaha aanbevolen equivalent). Het gebruik van een verkeerde adaptor kan schade aan het instrument of oververhitting veroorzaken.
- Trek altijd de stekker uit het stopcontact voor u het instrument schoonmaakt. Trek nooit een stekker uit het stopcontact als u natte handen heeft.
- Controleer zo nu en dan de stekker en verwijder stof en vuil dat zich daarop heeft verzameld.



PAS OP

Volg altijd de algemene voorzorgsmaatregelen op die hieronder worden opgesomd om te voorkomen dat u of iemand anders gewond raakt of dat het instrument of andere eigendommen beschadigd raken. Deze voorzorgsmaatregelen houden in, maar zijn niet beperkt tot:

- Plaats het adaptorsnoer niet in de buurt van warmtebronnen zoals kachels of radiatoren, buig het niet te zeer, beschadig het niet, zet er geen zware voorwerpen op en leg het zo dat er niemand op zal gaan staan, erover kan struikelen, of dat er iets over heen kan rijden.
- Als u de stekker uit het stopcontact trekt, moet u altijd aan de stekker trekken, nooit aan het snoer.
- Sluit het instrument niet aan op een stopcontact met gebruik van een T-stuk. Dit kan resulteren in een verminderde geluidskwaliteit en kan het stopcontact oververhitten.
- Trek de netadaptor eruit als het instrument niet wordt gebruikt, of tijdens onweer.
- Voordat u het instrument aansluit op andere elektronische componenten moet u deze allemaal uitzetten. Voordat u alle componenten aanzet moet u alle volumes op hun minimum zetten. Voer de volumes van alle componenten, na het aanzetten, geleidelijk op totdat het gewenste luisterniveau bereikt is.
- Stel het instrument niet bloot aan extreme schokken of stof, extreme koude of hitte (zoals in direct zonlicht, bij de verwarming, of overdag in een auto) om vervorming van het paneel of schade aan de interne elektronica te voorkomen.
- Gebruik het instrument niet in de buurt van elektrische producten zoals televisies, radio's of luidsprekers, aangezien dit interferentie kan veroorzaken die de prestaties van de andere apparatuur kan beïnvloeden.
- Plaats het instrument niet op een onstabiele plek waar het kan omvallen.
- Trek alle aangesloten kabels en het adaptorsnoer eruit alvorens het instrument te verplaatsen.
- Gebruik voor het schoonmaken van het instrument een zachte, droge, schone doek. Gebruik geen verfverdunders (b.v. thinner), oplosmiddelen, schoonmaakmiddelen of chemische schoonmaakdoekjes. Plaats ook geen voorwerpen van vinyl, plastic of rubber op het instrument, aangezien deze het paneel en het toetsbord kunnen doen verkleuren.
- Leun niet op het instrument en plaats er geen zware voorwerpen op en ga voorzichtig om met de knoppen, schakelaars en aansluitingen.
- Gebruik uitsluitend een keyboard standaard die voor het instrument wordt aanbevolen. Gebruik voor het in elkaar zetten van de standaard uitsluitend de bijgeleverde schroeven. Anders riskeert u schade aan de interne onderdelen of het instrument zou kunnen vallen.
- Gebruik het instrument niet te lang op een niet-comfortabel geluidsniveau aangezien dit permanent gehoorverlies kan veroorzaken. Consulteer een KNO-arts als u geruis in uw oren of gehoorverlies constateert.

■ HET VERVANGEN VAN DE BACKUP BATTERIJ

- Dit instrument bevat een niet-oplaadbare ingebouwde backup batterij die ervoor zorgt dat de interne data, zelfs als u het instrument uitzet, behouden blijft. Als de backup batterij vervangen moet worden, verschijnt de mededeling "BatteryLo" in de LCD. Maak in dat geval onmiddellijk een back up van uw data (met gebruik van een extern apparaat, zoals de Yamaha MDF3 MIDI Data Filer), laat hierna de backup batterij vervangen door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Probeer de backup batterij niet zelf te vervangen, om eventuele ernstige elektrische schokken te voorkomen. Laat de backup batterij altijd vervangen door gekwalificeerd Yamaha servicepersoneel.
- Leg de backup batterij nooit op een plaats waar kinderen bij kunnen, want zij zouden deze kunnen inslikken. Zou dit toch gebeurd zijn, raadpleeg dan onmiddellijk een arts.

■ USER DATA OPSLAAN

- Sla alle data op met gebruik van een extern apparaat zoals de Yamaha MDF3 MIDI Data Filer, om het verloren gaan van belangrijke data te voorkomen als gevolg van storingen of een bedieningsfout.

Yamaha kan niet verantwoordelijk worden gesteld voor schade die te wijten is aan onjuist gebruik, of modificaties die zijn aangebracht aan het instrument, of data die kwijt is geraakt of vernietigd.

Zet het instrument altijd uit als u het niet gebruikt.

Inleiding

Hartelijk dank voor uw aankoop van de Yamaha S03 Music Synthesizer. Om zoveel mogelijk uit uw nieuwe S03 met zijn uitgebreide mogelijkheden te halen, adviseren wij om deze handleiding grondig door te lezen. Bewaar hem op een veilige, handige plaats voor regelmatige raadpleging wanneer dat maar nodig is.

Inhoud van de Verpakking

- PA-3B Netadaptor *
- CD-ROM
- Installation Guide
- Owner's Manual
- Data List

* Mogelijkerwijs in uw land niet bijgeleverd. Vraag alstublieft uw Yamaha dealer.

Omtrent de Bijgeleverde CD-ROM

Op deze CD-ROM bevindt zich applicatie software voor uw S03. Met de Voice Editor kunt u de Voices van de S03 bewerken met een zeer intuïtieve grafische interface. Met de XGworks lite sequencer software kunt u gemakkelijk uw eigen songs creëren en bewerken op uw computer. Zie voor details de aparte Installation Guide of de on-line handleiding van de software.



Probeer nooit de CD-ROM af te spelen op een audio CD-speler. Hierdoor zou schade aan uw gehoor kunnen worden veroorzaakt, alsook aan uw CD-speler/luidsprekers.

Belangrijkste Mogelijkheden

- Dynamische Voices van bijzonder hoge kwaliteit — waaronder veel geluiden van het Yamaha topmodel S80 Music Synthesizer (blz. 18).
- Grote verscheidenheid aan professionele digitale effecten (blz. 53).
- Category Search functie voor het snel oproepen van Voices in de gewenste instrumentgroep (blz. 35).
- In totaal 480 Normal Voices en 20 Drum Voices, allemaal XG-compatibel — in aanvulling op de Preset en User Voices (blz. 25).
- Uitgebreide, gedetailleerde bewerkingsmogelijkheden om uw Voices te verbeteren (blz. 70).
- Handige TO HOST aansluiting voor een rechtstreekse, eenvoudige verbinding met een computer — met slechts één kabel (blz. 13).
- XGworks lite sequencer software, voor het creëren en afspelen van uw eigen songs op uw computer.



GM System Level 1

"GM System Level 1" is een standaardspecificatie die de indeling van voices bepaalt in een toongenerator, alsook zijn MIDI functionaliteit, waardoor u ervan verzekerd bent dat die data op elke GM-compatibele toongenerator met dezelfde geluiden kan worden afgespeeld, ongeacht merk of model. Toongenerators en song data die "GM System Level 1" ondersteunen zijn herkenbaar aan dit GM logo.



XG

"XG" is een toongenerator format met een uitbreiding op de voice indeling van de "GM System Level 1" specificatie om aan de steeds hogere eisen van de moderne computertoepassingen te voldoen, met een bredere, expressievere kracht met behoud van opwaartse data compatibiliteit. "XG" is een sterke verbetering van "GM System Level 1" omdat de manieren waarop voices worden uitgebreid of bewerkt en de structuur en het type van effecten erdoor worden bepaald.

Als commercieel verkrijgbare song data met het XG logo wordt afgespeeld op een toongenerator met het XG logo, kunt u genieten van de volledige muzikale ervaring en nagenoeg onbeperkte variaties in voices en effectfuncties.

Omtrent Deze Handleiding

Deze handleiding is verdeeld in twee gedeelten:

■ **Basisgedeelte (blz. 8)**

Legt uit hoe u aan de slag kunt met de S03, hoe zijn algehele structuur in elkaar zit en hoe u zijn belangrijkste mogelijkheden en functies kunt gebruiken.

■ **Referentiegedeelte (blz. 55)**

Legt de parameters van de verschillende modes van de S03 uit.

Omtrent de PAGINA/Bladzijdeverwijzingen in deze Handleiding

PAGINA xx Verwijst naar een pagina in de LCD.

blz. xx Verwijst naar een bladzijde in deze handleiding.

Veel van de functies en parameters van de S03 worden getoond in verschillende schermpagina's die binnen elke mode in het scherm zijn genummerd. Door het gebruik van deze schermpaginanummers gaat het zoeken naar een functie of parameter een stuk makkelijker en sneller.

Om deze verwijzingen naar schermpagina's te kunnen onderscheiden van bladzijdeverwijzingen in de handleiding, maken we de volgende afspraken: "PAGINA" (volledig in hoofdletters) verwijst naar een schermpagina. Behalve indien anders vermeld, verwijst een PAGINAverwijzing naar een schermpagina binnen dezelfde mode (zoals beschreven voor andere parameters in hetzelfde gedeelte).

Door de hele handleiding heen worden parameternamen aangegeven door nummers, zoals "13-2 Resonance". Dit geeft bij-voorbeeld aan dat de Resonance parameter zich in schermpagina 13 bevindt in de geselecteerde mode.

Als een schermpagina twee of meer gerelateerde parameters bevat, gebruik dan de [E]/[F] knoppen (blz. 30) om door de beschikbare parameters heen te scrollen. Deze gerelateerde parameters geselecteerd met de [E]/[F] knoppen worden aan-gegeven door met een verbindingsstreepje verbonden getallen (b.v. 13-1, 13-2, etc.). In het bovenstaande voorbeeld kunt u de Resonance parameter selecteren met de [E]/[F] knoppen om naar de tweede pagina te gaan.

OPM. Voor een volledig begrip van de parameters en hun bijbehorende schermpagina's, zie de Functiestructuur (blz. 20) of de Parametertabel (blz. 22).

- Het kopiëren van commercieel verkrijgbare muziek sequence data en/of digitale audio files is strikt verboden, behalve voor persoonlijk gebruik van de koper.
- De illustraties en LCD schermen in deze handleiding zijn voor louter instructiedoeleinden en kunnen op uw instrument enigszins afwijken.
- De merknamen en productnamen in deze handleiding zijn handelsmerken of geregistreerde handelsmerken van hun respectievelijke firma's.

Inhoudsopgave

Basisgedeelte	8	Referentiegedeelte	55
Bedieningsknoppen & Aansluitingen.....	8	Multi Mode.....	55
Bedieningspaneel	8	Multi Edit.....	55
Achterpaneel	10	Common (Instellingen voor alle Parts Tegelijk)	56
Alvorens te Beginnen	11	Part (Instellingen voor iedere Part).....	59
Stroomvoorziening.....	11	Multi Job.....	67
Aansluitingen	11	Een Job Uitvoeren	67
De Stroom Inschakelen	15	Multi Store.....	69
Demo's Afspelen.....	16	Voice Mode.....	70
Een Overzicht van de S03	17	Voice Edit.....	70
Controller	17	Normal Voice	70
Toongenerator	17	Drum Voices.....	84
Effecten	18	Voice Job	87
Omtrent de Modes	19	Een Job Uitvoeren	87
Functiestructuur	20	Voice Store	89
Parametertabel.....	22	Utility Mode.....	90
Multi's.....	24	Utility Job	92
Voices	25	Factory Set (Fabrieksinstellingen Terugzetten).....	92
Een Overzicht van de Voices/Waves	26	MIDI Mode.....	93
Waves.....	27	Appendix	95
Basisprocedures	28	Omtrent MIDI.....	95
Een Mode Selecteren	28	Schermmededelingen.....	100
Een Scherm Selecteren	30	Problemen Oplossen	101
Data Ingeven	31	Specificaties	105
De S03 Bespelen	33	Index.....	106
Voices Bespelen.....	33		
Multi Mode Gebruiken.....	37		
Spelen in Multi Mode	37		
De S03 Gebruiken als een Multi-timbrale Toongenerator (Multi Edit)	38		
Live Spelen Terwijl er een Song File Afspeelt.....	40		
Het Toetsenbord Splitten — Het Instellen van Upper en Lower Gebieden voor de Voices	41		
Twee Voices (Parts) Layeren (mengen)	42		
Controllers Gebruiken.....	44		
Pitch Bend Wiel	44		
Modulation Wiel	44		
Foot Controller.....	45		
Voetschakelaar	46		
Voice Edit.....	47		
Effecten	53		
Effecten in Voice Mode	53		
Effecten in Multi Mode.....	53		

Toepassingen Index

Deze handige, makkelijk te gebruiken index is verdeeld in algemene categorieën om u te helpen als u op zoek bent naar informatie over een specifiek onderwerp of over een functie.

Luisteren/Spelen

- Het luisteren naar Demo songs..... Demo's Afspelen (blz. 16)
- Voices bespelen (blz.33)
- Het oproepen van Voices in een gewenste instrumentgroep..... Voice Category Search Gebruiken (blz. 35)
- Live spelen terwijl er een Song file afspeelt (blz. 40)
- Het toetsenbord splitten — Het instellen van upper en lower gebieden voor de Voices
 - In Multi mode (blz. 41)
 - In Voice Mode Note Limit (blz. 73)
- Twee Voices (Parts) layeren (mengen) (blz. 42)

Het gebruik van controllers

- Controllers aansluiten (blz. 14)
- Een Foot Controller gebruiken om parameters te besturen (blz. 45)
- Een voetschakelaar gebruiken om vooruit te schakelen door Voice of Multi programs..... (blz. 46)
- De controller stand/positie aanhouden als u naar een andere Voice omschakelt..... Controller Reset (blz. 91)
- Het instellen van de AC1 (Assignable Controller 1) Controller Foot Controller (blz. 45)
AC1 (Assignable Controller 1) (blz. 66)

Kopiëren

- Het kopiëren van de Voice Variation Effectinstellingen naar de Multi mode Copy Variation Effect (blz. 68)
- Het kopiëren van de Controller instellingen van de Voice mode naar de Multi mode Copy Controller (blz. 68)
- Het kopiëren van Part parameterinstellingen van de bewerkte Multi naar een andere Part in dezelfde Multi..... (blz. 68)
- Het kopiëren van Element parameterinstellingen van de bewerkte Voice naar een ander Element in dezelfde Voice..... (blz. 88)
- Het backuppen van uw S03 data S03 Instellingen Opslaan via een Extern Apparaat (blz. 42)

Het geluid veranderen

- Het bewerken van een Voice Voice Edit (blz. 47)
- Effectstructuur en signal flow Effecten (blz. 53)
- Details over de parameters van de modes Referentiedeel (blz. 55)

Het opslaan van data

- De bewerkte Voice bewaren in het interne (USER) geheugen van de S03 Voice Store (blz. 89)
- De bewerkte Multi bewaren in het interne (USER) geheugen van de S03..... Multi Store (blz. 69)
- Het opslaan van S03 instellingen (Voice/Multi/MIDI/Utility) naar een extern apparaat, bijvoorbeeld een computer.....
S03 Instellingen Opslaan via een Extern Apparaat (blz. 42)

De S03 aansluiten op andere apparaten

- Aansluiten op een computer Aansluiten op een Personal Computer (blz. 13)
- Local On/Off instellen..... Local On/Off (blz. 93)
- De S03 gebruiken als een multi-timbrale toongenerator (blz. 38)
- S03 data verzenden met de Bulk Dump functie S03 Instellingen Opslaan via een Extern Apparaat (blz. 42)
- Het bewerken van Voices met gebruik van een computer..... S03 Voice Editor Owner's Manual (PDF)
- Het gebruik van de bijgeleverde XGworks lite sequencer software..... XGworks lite Owner's Manual (PDF)

Reset parameters (fabrieksinstellingen terugzetten)

- Multi parameters terugzetten..... Init (blz. 68)
- Voice parameters terugzetten..... Init (blz. 88)
- Het terugzetten van de S03 op zijn fabrieksinstellingen..... Factory Set (Fabrieksinstellingen Terugzetten) (blz. 92)

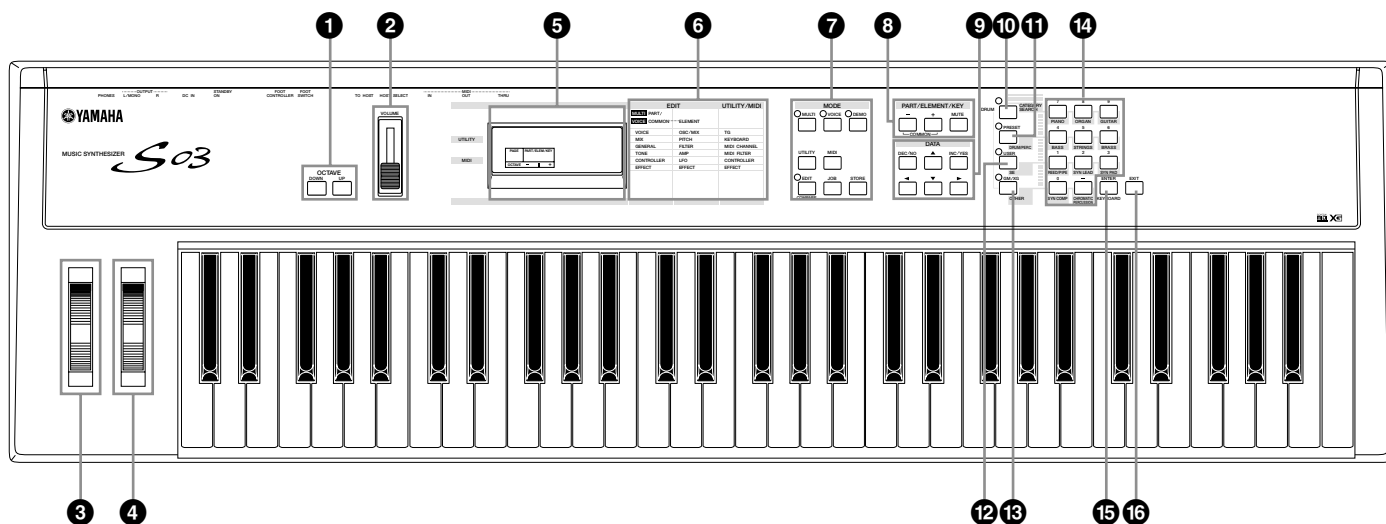
Snelle oplossingen

- Globale functies van de S03 Functiestructuur (blz. 20)
- S03 parameterstructuur en de LCD PAGINA's Parametertabel (blz. 22)
- Algemene informatie over MIDI Omtrent MIDI (blz. 95)
- De betekenis van de schermmededelingen..... Schermmededelingen (blz. 100)
- Problemen oplossen..... (blz. 101)

Basisgedeelte

Bedieningsknoppen & Aansluitingen

Bedieningspaneel



❶ OCTAVE [UP] en [DOWN] knoppen (blz. 36)

Druk op één van deze knoppen om het nootbereik van het toetsenbord omhoog of omlaag te verschuiven, in stappen van een octaaf. Druk op allebei tegelijk om de normale instelling (0) terug te zetten.

❷ [VOLUME] schuif (blz. 15)

Stelt de Master Volume uitsturing via de OUTPUT L/R en de PHONES aansluiting in. Beweeg de schuif naar boven voor een hoger volume.

❸ PITCH bend wiel (blz. 44)

Regelt het pitch bend effect.

❹ MODULATION wiel (blz. 44)

Regelt het modulatie-effect. U kunt aan deze controller ook andere parameters en functies toewijzen.

❺ LCD (Liquid Crystal Display)

Deze verlichte LCD toont heel wat bedieningsinformatie en schermmededelingen.

❻ Overzicht Parametertypes (blz. 30)

Volg de pijl in de LCD naar de betreffende kolom in de lijst; de pijl geeft het type aan van de momenteel geselecteerde parameter.

❼ MODE knoppen (blz. 19)

Druk op deze knoppen om één van de modes te selecteren: Multi, Voice, Utility, of een andere mode.

❽ [PART/ELEMENT/KEY] knoppen

Deze knoppen worden gebruikt om Parts/Elementen/Drumtoetsen in Multi Edit of in Voice Edit mode te selecteren.

❽-1 [+]/[-] knoppen (blz. 30)

In de Multi mode selecteren deze knoppen de Parts 1 - 16. Druk, in de Multi Part Edit mode, op beide knoppen tegelijk om de Common Edit schermen op te roepen. Druk, om terug te keren naar de Part Edit schermen, op slechts één van deze [-] of [+] knoppen.

In de Voice Edit mode selecteren deze knoppen de Elementen 1 - 4 of de Drumtoetsen. Druk, in de Voice Element Edit mode, op beide knoppen tegelijk om de Common Edit schermen op te roepen. Druk, om terug te keren naar de Element Edit schermen, op slechts één van deze [-] of [+] knoppen.

❽-2 [MUTE] knop (blz. 48, 55)

In de Multi mode schakelt deze knop de geselecteerde Parts uit. In de Voice Edit mode schakelt deze knop de geselecteerde Elementen of Drumtoetsen uit.

9 DATA knoppen (blz. 30)

Deze knoppen worden tijdens het bewerken gebruikt voor het selecteren van de verschillende schermpagina's en voor het instellen van parameterwaardes.

9-1 [DEC/NO] knop (blz. 31)

Gebruik deze knop om de waarde van de geselecteerde parameter te verlagen. Houd deze knop, om de waarde met 10 tegelijk te verlagen, ingedrukt en druk op de [INC/YES] knop. Deze knop kan ook worden gebruikt om een Job of Store handeling te annuleren.

9-2 [INC/YES] knop (blz. 31)

Gebruik deze knop om de waarde van de geselecteerde parameter te verhogen. Houd deze knop, om de waarde met 10 tegelijk te verhogen, ingedrukt en druk op de [DEC/NO] knop. Deze knop kan ook worden gebruikt om een Job of Store handeling uit te voeren.

9-3 [▲]/[▼] knoppen (blz. 30)

Gebruik deze knoppen om de schermpagina's in iedere mode te selecteren.

9-4 [◀]/[▶] knoppen (blz. 30)

Gebruik deze knoppen om de waarde die moet worden ingesteld in de LCD te selecteren, of om delen van de pagina onafgebroken weer te geven (links en rechts), voor pagina's die uit verschillende delen bestaan.

10 [CATEGORY SEARCH/DRUM] knop (blz. 34, 35)

Zet de Category Search functie aan (blz. 35). Met deze functie kunt u rechtstreeks een gewenste Voice categorie selecteren met gebruik van het numerieke toetsenbord of de Memory knoppen. U kunt ook de drum bank van ieder geheugen toewijzen door gelijktijdig op deze knop en de [USER/(SE)] knop of de [GM/XG/(OTHER)] knop te drukken.

11 [PRESET/(DRUM/PERC)] knop (blz. 33)

In de modes Multi en Voice kunt u hiermee de Preset Memory programs selecteren. Als de Category Search functie (blz. 35) actief is, wordt deze knop gebruikt om de DRUM/PERC Voice categorie te specificeren.

12 [USER/(SE)] knop (blz. 33)

In de modes Multi en Voice kunt u hiermee de User Memory programs selecteren. U kunt ook een User Memory Drum bank specificeren door gelijktijdig op deze knop en de [CATEGORY SEARCH/DRUM] knop te drukken. Als de Category Search functie (blz. 35) actief is, wordt deze knop gebruikt om de SE Voice categorie te specificeren.

13 [GM/XG/(OTHER)] knop (blz. 33)

In de modes Multi en Voice kunt u hiermee de GM/XG Memory programs selecteren. U kunt ook een GM/XG Memory Drum bank specificeren door gelijktijdig op deze knop en de [CATEGORY SEARCH/DRUM] knop te drukken. Als de Category Search functie (blz. 35) actief is, wordt deze knop gebruikt om de OTHER categorieën: CO, ME Voice te specificeren.

14 Numeriek toetsenbord (blz. 32, 35)

Dit wordt gebruikt om specifieke Multi of Program nummers te selecteren. In de Edit mode wordt het gebruikt om parameter data waardes in te geven. De geselecteerde waarde wordt pas een feit als u op de [ENTER] knop drukt. Het wordt ook gebruikt om de verschillende Voice categorieën te selecteren (blz. 70), terwijl de Category Search functie (blz. 35) aan staat.

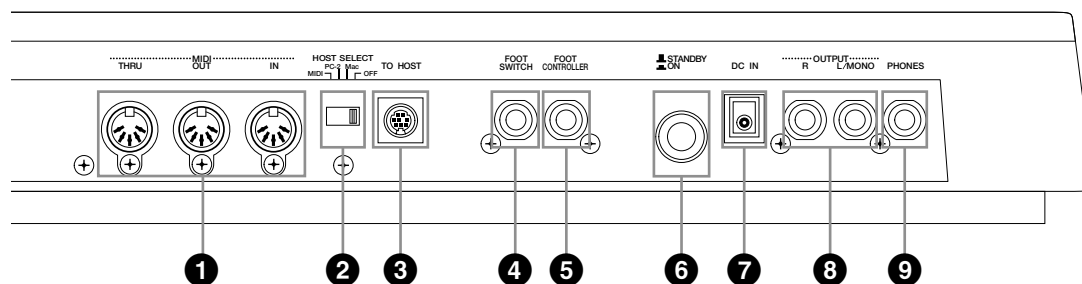
15 [ENTER/KEYBOARD] knop

Deze knop wordt gebruikt om de op het numerieke toetsenbord ingetypte waarde te bevestigen. Hij kan ook worden gebruikt om parameters in te stellen waarvan de waardes als noot worden uitgedrukt (van C-2 - G8); druk gelijktijdig op deze knop en de gewenste toets van het toetsenbord. Hij wordt ook gebruikt voor het uitvoeren van een aantal jobs of opslaghandelingen.

17 [EXIT] knop (blz. 31)

Als u, tijdens het bewerken of in een andere mode dan Multi/Voice Play, op deze knop drukt, dan verlaat u de huidige mode en keert u terug naar de Multi/Voice Play mode.

Achterpaneel



1 MIDI IN/OUT/THRU aansluitingen (blz. 12)

MIDI IN ontvangt MIDI commando's afkomstig van een extern MIDI apparaat. Gebruik deze aansluiting om de S03 te besturen vanaf een extern MIDI apparaat. MIDI OUT verzendt door de S03 gegenereerde MIDI commando's (waaronder op het toetsenbord gespeelde noten en paneelknopbewegingen) naar een externe MIDI geluidsmodule of ander apparaat. MIDI THRU stuurt via de MIDI IN ontvangen MIDI commando's gewoon door. Hierop kunt u andere MIDI apparaten aansluiten.

2 HOST SELECT schakelaar (blz. 12)

Selecteert het computertype dat via de TO HOST aansluiting op de S03 aangesloten is. Als de MIDI IN/OUT/THRU aansluitingen worden gebruikt, zet deze schakelaar dan op MIDI.

3 TO HOST aansluiting (blz. 13)

Hierop kunt u een computer aansluiten met behulp van een optionele seriële computerkabel.

4 FOOT SWITCH aansluiting (blz. 14, 46)

Hierop kunt u een optionele voetschakelaar (FC4 of FC5) aansluiten. Afhankelijk van de toegewezen functie, kunt u de voetschakelaar gebruiken om deze specifieke functie aan of uit te zetten.

5 FOOT CONTROLLER aansluiting (blz. 14, 45)

Hierop kunt u een optionele foot controller (FC7, etc.) aansluiten. Hiermee kunt u tijdens het spelen een aantal aspecten van het geluid, zoals klankkleur, toonhoogte en volume regelen.

6 STANDBY/ON schakelaar (blz. 15)

Hiermee schakelt u de S03 aan of uit.



Zelfs als de stroomschakelaar in de "STANDBY" positie staat, stroomt er altijd nog elektriciteit naar het instrument, zij het zeer minimaal. Wanneer u de S03 dus voor langere tijd niet gebruikt, vergeet dan niet de adaptor uit het stopcontact te trekken.

7 DC IN aansluiting (blz. 11)

Hierop dient een geschikte netadaptor te worden aangesloten (PA-3B of een door Yamaha aanbevolen equivalent) om de S03 van stroom te voorzien.

8 OUTPUT L/MONO en R aansluiting (blz. 11)

Via deze uitgangen (6,3 mm jack pluggen) worden door de S03 audio signalen op lijnniveau uitgestuurd. Gebruik voor mono geluid alleen de L/MONO aansluiting.

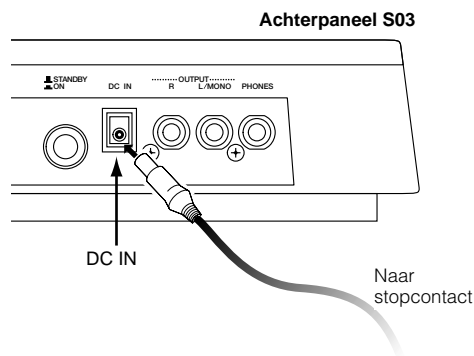
9 PHONES aansluiting (blz. 11)

Hierop kunt u een hoofdtelefoon aansluiten.

Alvorens te Beginnen

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe u uw synthesizer van stroom kunt voorzien en hoe audio en MIDI apparaten en een computer kunnen worden aangesloten. Schakel de S03 pas in nadat alle noodzakelijke verbindingen zijn gemaakt. Wij bevelen u dringend aan om dit gedeelte zorgvuldig door te lezen ALVORENS de S03 in gebruik te nemen.

Stroomvoorziening



- ❶ Zorg dat de STANDBY/ON schakelaar van de S03 in de STANDBY (uit) positie staat.
- ❷ Sluit het plugje van de PA-3B aan op de DC IN aansluiting op het achterpaneel van het instrument.
- ❸ Steek de adaptorstekker in het dichtstbijzijnde stopcontact.

⚠ Gebruik nooit een andere netadaptor dan de Yamaha PA-3B of een door Yamaha aanbevolen equivalent. Het gebruik van een ongeschikte adaptor kan onherstelbare schade veroorzaken aan de S03, en wellicht zelfs het risico van ernstige elektrische schokken! TREK ALS DE S03 NIET IN GEBRUIK IS DE ADAPTOR UIT HET STOPCONTACT.

⚠ Zelfs als de stroomschakelaar in de "STANDBY" positie staat, stroomt er altijd nog elektriciteit naar het instrument, zij het zeer minimaal. Wanneer u de S03 dus voor langere tijd niet gebruikt, vergeet dan niet de adaptor uit het stopcontact te trekken.

Aansluitingen

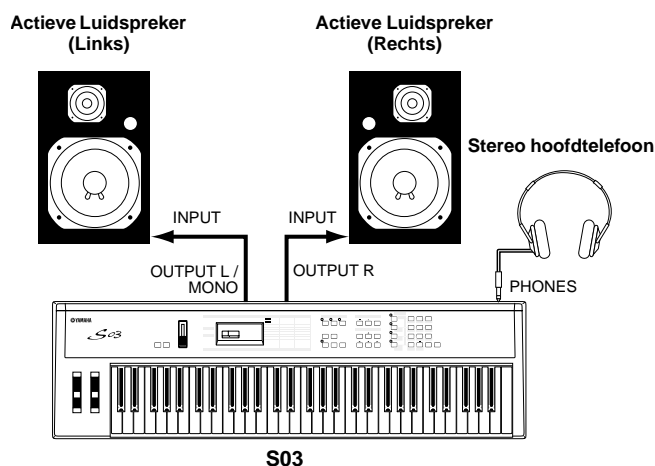
Aansluiten op Externe Audio Apparatuur

Aangezien de S03 geen ingebouwde luidsprekers heeft, dient u zijn geluid via een externe geluidsinstallatie weer te geven. Als alternatief kunt u ook een hoofdtelefoon gebruiken.

Er bestaan diverse manieren om externe audio apparatuur aan te sluiten, zoals u in de volgende illustraties kunt zien.

Aansluiten op Actieve Stereo Luidsprekers

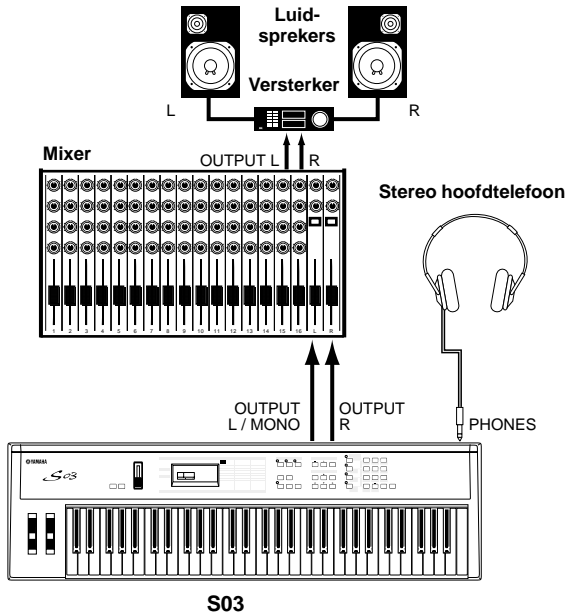
Via een paar actieve (van een versterker voorziene) luidsprekers kunnen de rijke geluiden van de S03 met hun eigen panorama- en effectinstellingen natuurgetrouw worden weergegeven. Sluit uw actieve luidsprekers aan op de OUTPUT L/MONO en R aansluitingen op het achterpaneel.



OPM. Gebruik, als u slechts één actieve luidspreker gebruikt, alleen de OUTPUT L/MONO aansluiting op het achterpaneel.

Aansluiten op een Mixer

Indien u de S03 wilt integreren in een groter systeem met andere instrumenten voor extra geluidsbewerkingsmogelijkheden, sluit hem dan aan op een mixer, versterker en stereo monitor systeem, zoals hieronder wordt getoond.



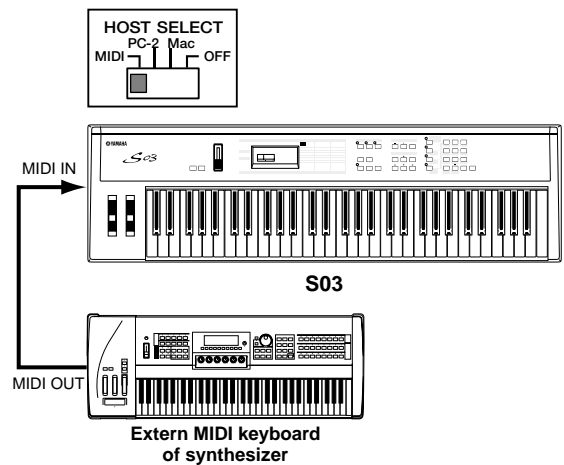
OPM. Het aansluiten van een hoofdtelefoon heeft geen invloed op het geluid van de OUTPUT (L/MONO en R) aansluitingen. Het uitgangssignaal aan de PHONES en de OUTPUT aansluitingen is identiek.

Externe MIDI Apparatuur Aansluiten

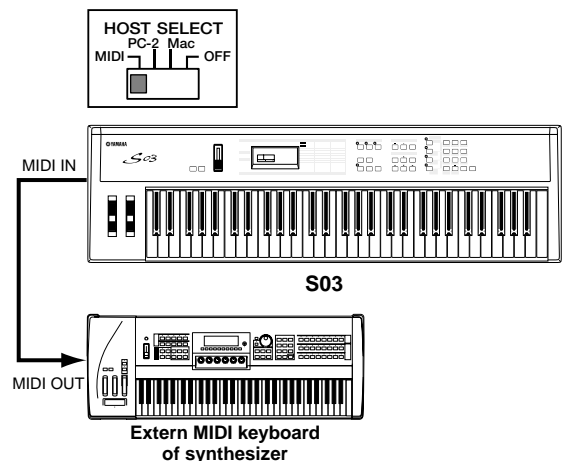
U kunt met behulp van een MIDI kabel (optioneel) een extern MIDI apparaat aansluiten en deze vanaf de S03 besturen. Ook kunt u een extern MIDI keyboard of sequencer gebruiken om de interne geluiden van de S03 te besturen. Dit gedeelte toont enkele MIDI toepassingen.

OPM. De HOST SELECT schakelaar op het achterpaneel moet hiervoor op "MIDI" staan. Zo niet, dan wordt er via de MIDI OUT aansluiting geen MIDI data verzonden.

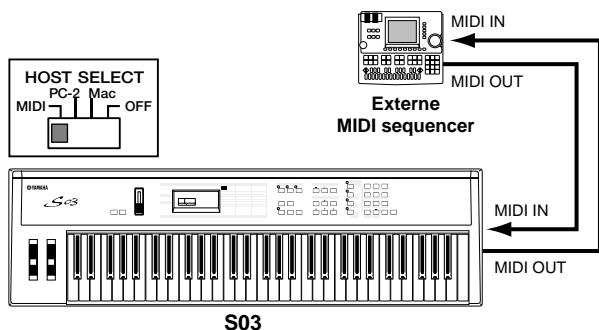
De S03 vanaf een Extern MIDI Keyboard Besturen



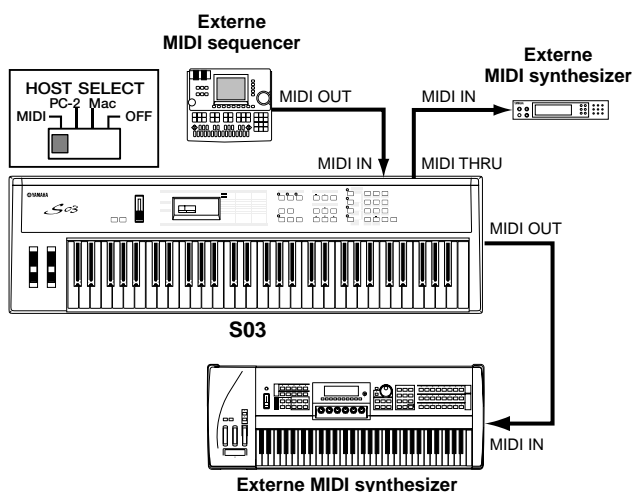
Een Extern MIDI Keyboard vanaf de S03 Besturen



Opnemen en Afspelen met gebruik van een Externe MIDI Sequencer



Via MIDI THRU een Ander MIDI Apparaat Besturen



Met de hierboven getoonde MIDI verbindingen kunt u via de MIDI OUT aansluiting van de S03 MIDI data verzenden, terwijl MIDI data afkomstig van de externe sequencer een externe MIDI synthesizer via de MIDI THRU aansluiting van de S03 aanstuurt.

OPM. De MIDI kabel mag niet langer zijn dan 15 meter, en er dienen niet meer dan drie apparaten in een MIDI keten te worden aangesloten (via MIDI THRU in serie geschakeld). Wilt u meer apparaten aansluiten, dan dient u een MIDI Thru Box (voor parallele verbindingen) te gebruiken. Als de MIDI kabels te lang zijn of er teveel apparaten via hun MIDI THRU aansluitingen "doorgelust" zijn, kunnen er data fouten ontstaan.

Aansluiten op een Personal Computer

U kunt een aangesloten computer gebruiken voor data overdracht naar/vanaf de S03 via MIDI. U kunt de Voices van de S03 bijvoorbeeld bewerken met het bijgeleverde Voice Editor programma.

Er zijn twee manieren om uw S03 op een computer aan te sluiten:

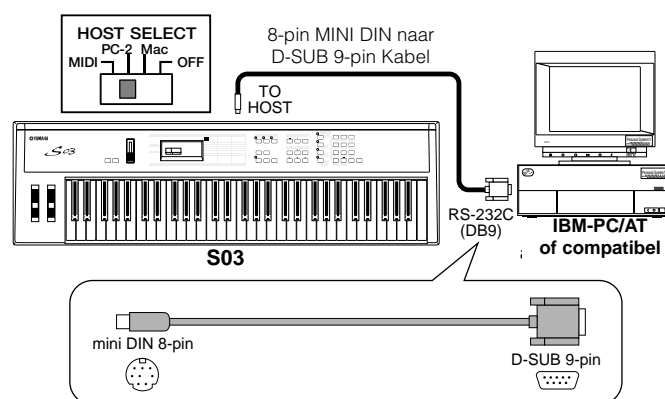
- 1: **Seriële verbinding** (van de seriële poort van de computer naar de TO HOST aansluiting van de S03)
- 2: **MIDI verbinding** (van de MIDI interface van de computer naar de MIDI IN en OUT van de S03)

Afhankelijk van uw specifieke computer kunnen aansluitingen verschillen. (Zie hieronder.)

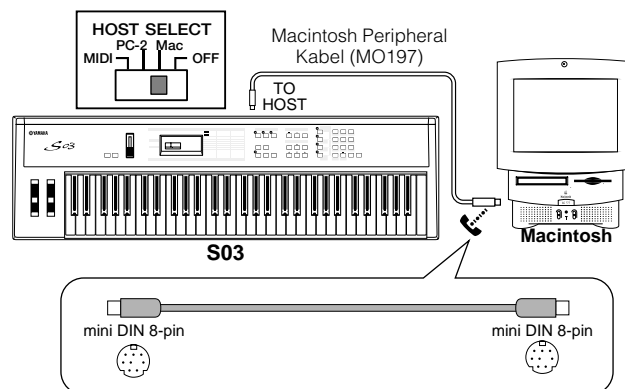
OPM. Misschien wilt u ook de Local On/Off instelling (blz. 93) wijzigen, afhankelijk van hoe u de S03 in uw MIDI systeem gebruikt.

1: Serielle Poort naar TO HOST

IBM-PC/AT

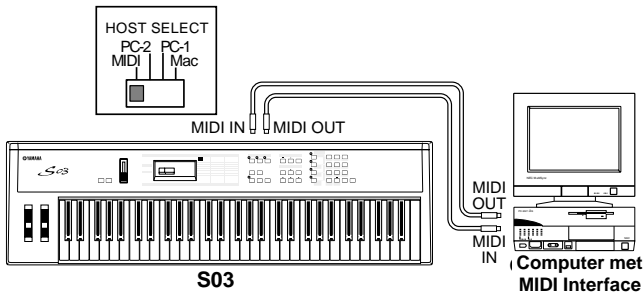


Macintosh



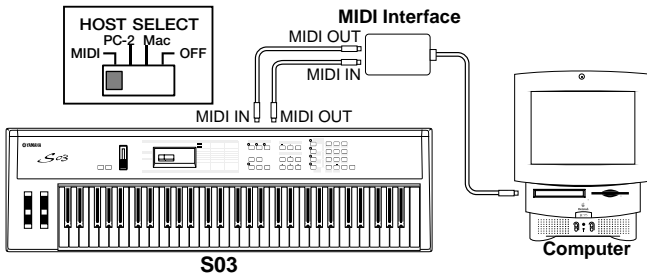
2: MIDI Interface naar MIDI IN en OUT

Bij gebruik van de MIDI interface van de computer

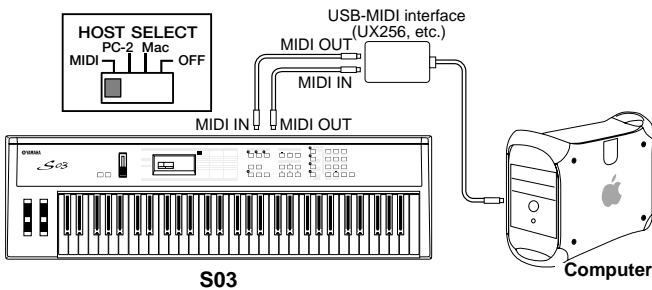


Bij gebruik van een externe MIDI interface

■ Aansluiten op een seriële poort



■ Aansluiten op een USB aansluiting

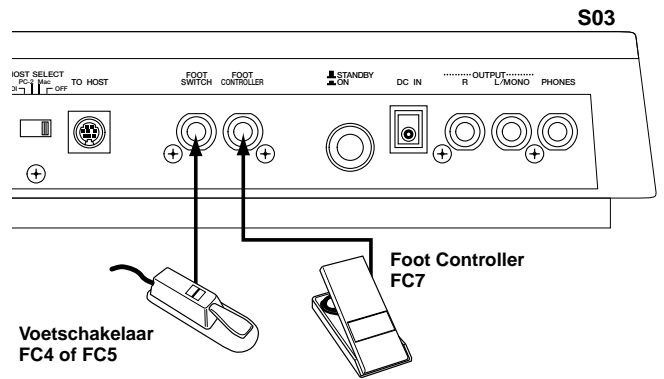


OPM. U heeft hiervoor de juiste, met uw computer compatibele MIDI applicatie nodig (sequencer, editor, etc.).

Controllers Aansluiten

De S03 beschikt over diverse controller aansluitingen op het achterpaneel, zoals FOOT SWITCH en FOOT CONTROLLER. Hierop kunt u optionele controllers aansluiten, zoals een voetschakelaar (de FC4 of FC5) en een foot controller (de FC7), om er klankkleur, volume, toonhoogte, etc. mee te regelen.

OPM. Details over deze controllers vindt u op blz. 45.



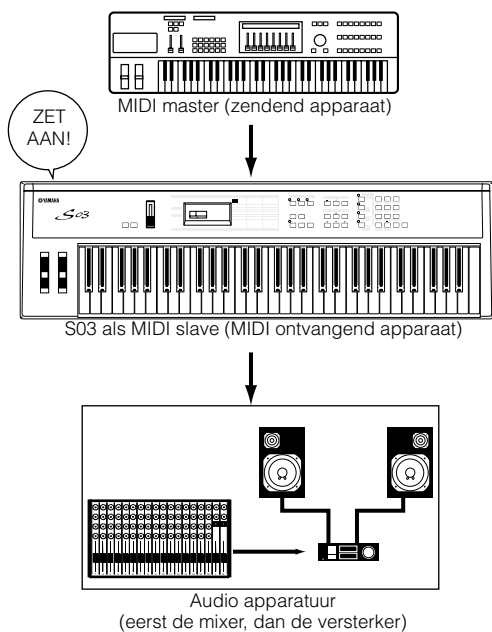
De Stroom Inschakelen

Inschakelprocedure

Let erop dat, nadat alle aansluitingen tussen de S03 en andere apparaten gereed zijn, alle volume-instellingen op hun minimum staan ingesteld. Zet daarna alle apparaten in deze volgorde aan: als eerste MIDI masters (zenders), daarna MIDI slaves (ontvangers), en tenslotte audio apparatuur (mixers, versterkers, luidsprekers, etc.). Dit verzekert u van een soepele MIDI werking en voorkomt luidsprekerschade.

Bij het uitschakelen van de apparatuur dient u eerst alle volume-instellingen weer op hun minimum te zetten, zet vervolgens de apparaten in omgekeerde volgorde uit (eerst audio, dan MIDI).

Als de S03 als MIDI slave gebruikt wordt:



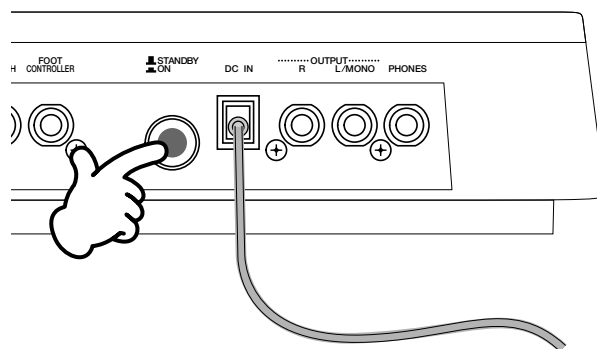
De S03 Aanzetten

! Zet, om mogelijke schade aan luidsprekers of andere aangesloten apparatuur te voorkomen, altijd de S03 aan voordat u actieve luidsprekers, of de mixer en de versterker aanzet. En zet om dezelfde reden de S03 pas uit nadat actieve luidsprekers, of mixer en versterker, al zijn uitgeschakeld.

! Zelfs als de stroomschakelaar in de "STANDBY" positie staat, stroomt er altijd nog elektriciteit naar het instrument, zij het zeer minimaal. Wanneer u de S03 dus voor langere tijd niet gebruikt, vergeet dan niet de adaptor uit het stopcontact te trekken.

OPM. Zet, voordat u uw S03 aan/uitzet, eerst de volume-instellingen van alle aangesloten audio apparatuur op hun minimum.

- 1 Druk op de STANDBY/ON schakelaar.



- 2 Er wordt kort een introductiescherm getoond ("Welcome to S03").
- 3 Daarna verschijnt het Multi of Voice Play mode scherm.



- 4 Zet indien nodig het volume van de versterker hoger.
- 5 Stel de [VOLUME] schuif van de S03 in op een geschikt volumenniveau.



Demo's Afspelen

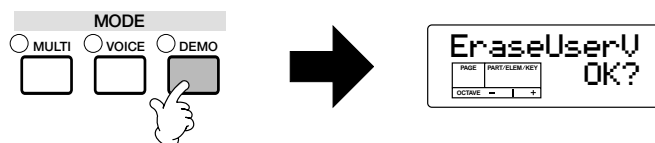
De S03 heeft allerlei demo songs om u een indruk te geven van zijn dynamische geluid en geavanceerde functies.

OPM. Zorg ervoor dat de synthesizer gereed is voor afspelen. Details vindt u in het gedeelte “Alvorens te Beginnen” op blz. 11.

⚠ In het “Demo” scherm wordt alle data in het User Voice geheugen van het instrument overschreven door de data van de demo song. Belangrijke data dient van tevoren te worden opgeslagen op een extern MIDI apparaat of computer.

⚠ In het “DEMO” scherm zal de Master Tune parameter (in Utility) worden overschreven en op “0” worden gezet.

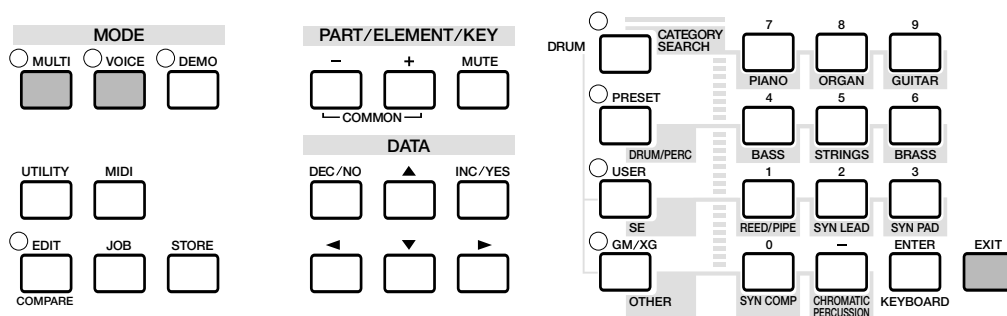
- 1 Druk op de [DEMO] knop.
Het volgende scherm verschijnt.



- 2 Druk op de [INC/YES] knop om het Demo scherm op te roepen en het afspelen van de Demo song automatisch te starten.

- 3 Druk, om het afspelen van de Demo te stoppen, op één van de volgende knoppen: [MULTI], [VOICE], of [EXIT]. Hierdoor verlaat u de Demo mode en keert u terug naar de Multi mode, Voice mode, of de vorige mode.

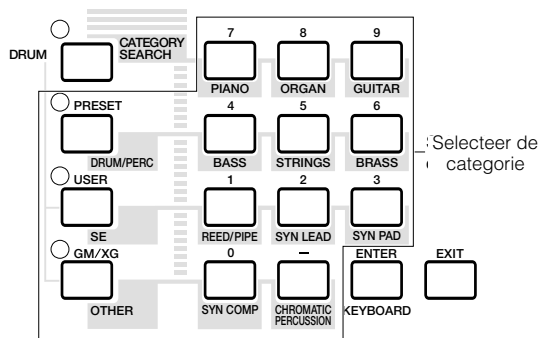
OPM. Het afspelen van Demo's gaat oneindig door totdat er gestopt wordt.



Demo Songs Selecteren

Terwijl de Demo song afspeelt, kunt u de specifieke Demo song selecteren die u wilt horen.

Geef de gewenste Demo song categorie in met het numerieke toetsenbord om de song op te roepen.



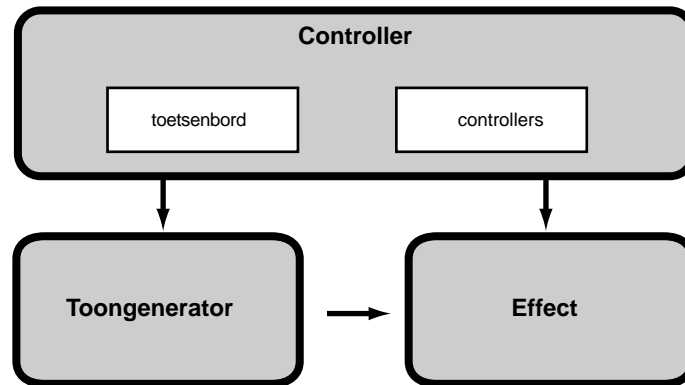
U kunt de piano song bijvoorbeeld afspelen door op de 7 (PIANO) van het numerieke toetsenbord te drukken. Als u geen specifieke song selecteert, zal er automatisch een willekeurige (OTHER) song gaan afspelen.

OPM. Als een categorie meerdere songs bevat, kunt u hier een keuze uit maken met behulp van de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen.

Een Overzicht van de S03

De S03 beschikt over een grote verscheidenheid aan handige mogelijkheden. Dit gedeelte geeft hier een overzicht van.

Het onderstaande schema toont de diverse componenten of “blokken” van de S03.

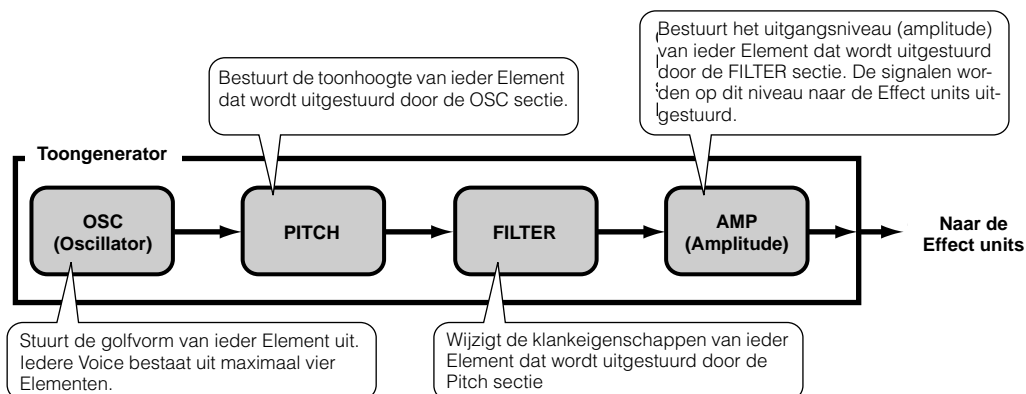


Controller

Dit gedeelte bestaat uit het toetsenbord, de Pitch Bend en Modulation wielen, etc. Het toetsenbord zelf genereert geen geluiden, maar stuurt noot, velocity en andere informatie naar de toongeneratorsectie van de S03, voor elke gespeelde noot. De controllers verzenden ook data die niets met gespeelde noten te maken hebben. De informatie van de controllers en het toetsenbord kunnen via de MIDI OUT aansluiting tevens naar externe MIDI apparaten verzonden worden.

Toongenerator

Dit blok speelt geluiden af op basis van informatie afkomstig van het toetsenbord en de controllers. Onderstaande illustratie toont het pad dat het signaal van een Element in de Voice mode aflegt.



Omtrent de Toongenerator

De toongenerator van de S03 maakt gebruik van het geavanceerde AWM2 systeem.

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) is een klankopwekkingssysteem, gebaseerd op gesampelde golfvormen, dat in vele Yamaha synthesizers gebruikt wordt. Om het geheel realistischer te maken, gebruikt iedere AWM2 Voice meerdere samples die afkomstig zijn van het geluid van een echt instrument. Daarbij kunnen aan de basisgolfvormen, envelope generator-, filter-, modulatie- en andere parameters toegevoegd worden.

OPM. AWM2 is niet beperkt tot conventioneel gestemde instrumenten (Normal Voices), maar produceert tevens drum en percussie-instrumenten (Drum Voices). Voor details over Normal en Drum Voices, zie blz. 26.

Maximum Polyfonie

De maximum polyfonie van de S03 is 64 noten. De feitelijke polyfonie varieert echter afhankelijk van het aantal Elementen in de Voice. Deel, om de feitelijke polyfonie uit te rekenen, de totale polyfonie van 64 door het aantal Elementen in de Voice. Als een Voice bijvoorbeeld uit twee Elementen bestaat, is de maximum polyfonie voor die Voice dus 32.

Effecten

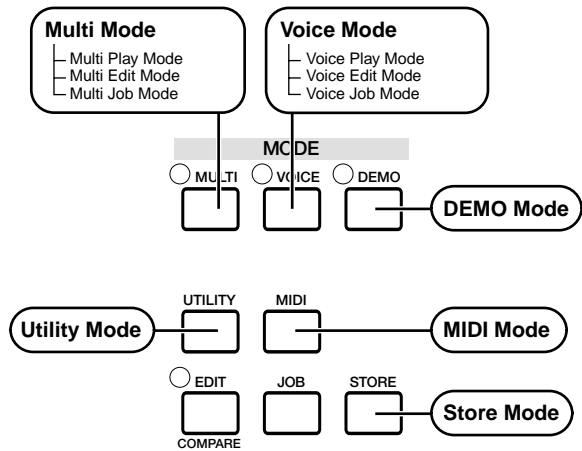
De effecten kunnen worden gebruikt om het geluid van een Multi of Voice te verbeteren.

Hierbij zijn inbegrepen de effecten van de Reverb sectie (11 types) voor het toevoegen van een ruimtelijke akoestische naklank aan het geluid, de Chorus sectie (11 types) die het geluid verlevendigen en er diepgang aan verlenen, en de Variation sectie (42 types) die voorziet in een massa extra effecten.

OPM. Voor meer details over de effecten, zie blz. 53.

Omtrent de Modes

De S03 heeft verschillende modes die op hun beurt hun eigen procedures en functies bevatten.



Multi Mode (Blz. 55)

Multi Play Mode

Selecteer deze mode als u de S03 als een multitimbrale toongenerator wilt gebruiken. In deze mode kunt u een externe MIDI sequencer gebruiken om een aantal verschillende instrument Parts tegelijk te bespelen. Deze mode kan ook worden gebruikt om een aantal verschillende Voices te combineren in een layer.

Multi Edit Mode

In deze mode kunt u Multi's creëren en bewerken. U kunt maximaal 32 Multi's in het interne geheugen bewaren.

Multi Job Mode

In deze mode kunt u Multi's kopiëren, initialiseren en andere soortgelijke handelingen (Jobs) uitvoeren.

Voice Mode (Blz. 70)

Voice Play Mode

In deze mode kunnen Normal Voices en Drum Voices bespeeld worden. U heeft keus uit Preset Voices (128 Normal Voices), User Voices (128 Normal Voices plus twee Drum Kits) en XG Voices (480 Normal Voices plus 20 Drum Kits). De S03 beschikt ook over een handige Category Search functie waarmee u snel een Voice kunt selecteren op basis van het instrumenttype.

Voice Edit Mode

In deze mode kunnen Normal Voices en Drum Voices gecreëerd en bewerkt worden. U kunt maximaal 128 bewerkte Normal Voices en twee bewerkte Drum Kits als User Voices in het interne geheugen bewaren.

Voice Job Mode

In deze mode kunt u Elementen kopiëren, Voices initialiseren en andere soortgelijke handelingen (Jobs) uitvoeren.

DEMO Mode (Blz. 16)

In deze mode kunt u de Demo songs afspelen die zich in het interne geheugen bevinden. De verschillende Demo songs spelen doorlopend af.

Utility Mode (Blz. 90)

Deze mode bevat globale instellingen die te maken hebben met het gehele systeem van de S03, zoals master tuning en controller-gerelateerde instellingen.

MIDI Mode (Blz. 93)

In deze mode kunt u MIDI-gerelateerde instellingen maken, zoals de MIDI zend/ontvangstkanalen en het device nummer.

Store Mode (Blz. 69, 89)

In deze mode kunt u uw zelf gecreëerde Voices en Multi's bewaren in het interne geheugen.

Funciestructuur

	LCD Scherm (parameternaam)	LCD PAGINA	Handleiding Blz.
Multi Edit			56
Common			
GENERAL			
Name	1		56
Total Vol (Total Volume)	2		56
Transpose	3		56
EFFECT			
RevEF (Reverb Effect Type)	4		56
Reverb Parameters	5		56
Rev Return (Reverb Return)	6		56
Reverb Pan	7		57
ChoEF (Chorus Effect Type)	8		57
Chorus Parameters	9		57
Cho Return (Chorus Return)	10		57
Chorus Pan	11		57
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	12		57
VarEF (Variation Effect Type)	13		57
Variation Parameters	14		57
VarConnect (Variation Connection)	15		58
Var Return (Variation Return)	16		58
Var Pan	17		58
SndVar→Rev (Send Variation to Reverb)	18		58
SndVar→Rev (Send Variation to Chorus)	19		58
MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	20		58
AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	21		59
Part			
VOICE			
Voice Selection	1		59
MIX			
Volume	2		60
Pan	3		60
NtLmt-H (Note Limit Low/High)	4		60
VelLmt-L (Velocity Limit Low/High)	5		60
GENERAL			
Rcv Ch (MIDI Receive Channel)	6		61
NoteShift/Detune	7		61
Mono/Poly	8		61
Part Mode	9		61
TONE			
VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)	10		62
Cutoff/Resonance	11		63
Attack/Decay/Releas Tm (Attack/Decay/Release Time)	12		63
PEG L/Tm (PEG Level/Time)	13		64
Vib Rate/Depth/Delay (Vibrato Rate/Depth/Delay)	14		64
CONTROLLER			
Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)	15		65
PB Range (Pitch Bend Range)	16		65
MW FltCtl (MW Filter Control)	17		65
MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	18		65
MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	18		65
MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	18		65
AC1 CC No (AC1 Control Change Number)	19		66
AC1FltCtl (AC1 Filter Control)	20		66
AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	21		66
AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	21		66
EFFECT			
ReverbSend	22		66
ChorusSend	23		66
Var Send (Variation Send)	24		67
Multi Job			67
Init (Initialize)	1		68
CpyVar (Copy Variation Effect)	2		68
CpyCtl (Copy Controller)	3		68
CpyPart (Copy Part)	4		68
BlkDmp (Bulk Dump)	5		68

	LCD Scherm (parameternaam)	LCD PAGINA	Handleiding Blz.
Voice Edit			71
Common			
GENERAL			
Name	1		71
Total Vol/Lvl (Total Volume/Level)	2		71
Mono/Poly	3		71
VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)	4		72
CONTROLLER			
Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)	5		72
PB Range (Pitch Bend Range)	6		72
MW FltCtl (MW Filter Control)	7		72
MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	8		72
MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	8		72
MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	8		72
AC1FltCtl (AC1 Filter Control)	9		72
AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	10		72
AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	10		72
EFFECT			
ReverbSend	11		72
ChorusSend	12		72
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	13		72
VarEF (Variation Effect Type)	14		72
Variation Parameters	15		72
MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	16		72
AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	17		72
Element			
OSC/MIX (Oscillator/Mixer)			
Element Sw (Element Switch)	1		73
Wave Selection	2		73
Level	3		73
Pan	4		73
NtLmt-L/H (Note Limit Low/High)	5		73
VelLmt-L/H (Velocity Limit Low/High)	6		74
PITCH			
NoteShift/Detune	7		74
PchScI Sns (Pitch Scale Sensitivity)	8		74
PchScI Cn (Pitch Scale Center Note)	8		74
PEG R (PEG Rate)	9		75
PEG L (PEG Level)	10		75
PEGScI Sns (PEG Scale Sensitivity)	11		76
PEGScI Cn (PEG Scale Center Note)	11		76
PEG R Vel (PEG Rate Velocity)	12		76
PEGL Vel (PEG Level Velocity)	12		76
FILTER			
Cutoff/Resonance	13		77
CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)	14		77
ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)	14		77
FltScI Flg (Filter Scale Flag)	15		77
Flt BP1-4 (Filter Scale Break Point 1-4)	16		78
Flt Ofs1-4 (Filter Scale Offset 1-4)	17		78
FltScI Sns (Filter Scale Sensitivity)	18		78
FltScI Vel (Filter Scale Velocity Sensitivity)	18		78
FEG R (FEG Rate)	19		79
FEG L (FEG Level)	20		79
FEGScI Sns (FEG Scale Sensitivity)	21		79
FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)	22		80
FEGothVel (FEG Other Velocity)	22		80
AMP (Amplitude)			
AEG R (AEG Rate)	23		80
AEG L (AEG Level)	24		80
AEGScI Sns (AEG Scale Sensitivity)	25		81
AEGL Vel (AEG Level Velocity Sensitivity)	26		81
AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)	26		81
LvlScI Flg (AEG Level Scale Flag)	27		81
Lvl BP1-4 (Level Break Point 1-4)	28		81
Lvl Ofs1-4 (Level Offset 1-4)	29		82
LvlScI Sns (Level Scale Sensitivity)	30		82
KeyonDelay	31		82
LFO (Low Frequency Oscillator)			
LFO Wave	32		82
LFO Phase (LFO Phase Initialize)	32		82
LFO Speed	33		83
LFO PMod (LFO Pitch Modulation)	34		83
LFO FMod (LFO Filter Modulation)	34		83
LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)	34		83
PLFODelay (Pitch LFO Delay)	35		83
PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)	35		83

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

OPM. Voor details over de Multi Store procedure, zie blz. 69;
voor details over de Voice Store procedure, zie blz. 89.

Parametertabel

Een nummer in iedere kolom verwijst naar de schermpagina die correspondeert met de parameter links (met uitzondering van de kolom helemaal rechts die naar de corresponderende bladzijde in de handleiding verwijst). U kunt bijvoorbeeld zien dat de Reverb Send parameter te vinden is in drie verschillende schermpagina's: PAGINA 22 van Multi Part Edit, PAGINA 11 van Normal Voice Common Edit, en PAGINA 9 van Drum Voice Key Edit.

Deze tabel kan handig zijn om de corresponderende schermpagina's in de verschillende modes te lokaliseren. Dit is handig als u dezelfde of soortgelijke instellingen wilt maken voor dezelfde parameter in een andere mode — bijvoorbeeld het instellen van de Reverb Send in de Multi mode op dezelfde waarde als de Reverb Send in de Voice mode. Het is ook handig voor het vergelijken van dezelfde parameters tijdens het programmeren van complexe geluidsveranderingen — zoals het instellen van de Voice Filter Cutoff op een bepaalde waarde, om hierna naar de Multi mode te gaan om dit effect nog sterker te maken.

Omdat er ook voorzien is in verwijzingen naar bladzijden in de handleiding, kunt u snel de corresponderende uitleg vinden door de momenteel geselecteerde mode en het PAGINA nummer op de S03 te checken en deze tabel te raadplegen.

OPM. Als de parameter zowel in de Voice mode als de Multi mode voorkomt, dan is de verwijzing naar de bladzijde in de handleiding meestal voor de uitleg in de Multi mode.

Parametertype	LCD Scherm (parameter naam)	Multi Edit		Voice Edit				UTILITY	MIDI	Hand- leiding Blz.
		Common	Part	Common		Element/Key				
				Normal	Drum	Normal	Drum			
GENERAL	Name	1		1	1					56, 71
	Total Vol (Total Volume)	2		2						56, 71
	Total Lvl (Level)			2		3	1			71, 73, 85
	Transpose	3								56
	Rcv Ch (MIDI Receive Channel)		6						3	61, 94
	NoteShift/Detune		7			7				61, 74
	Mono/Poly		8	3						61, 71
	Part Mode		9							61
	OrgKt (Original Kit)				2					85
EFFECT*	RevEF (Reverb Effect Type)	4								56
	Reverb Parameters	5								56
	Rev Return (Reverb Return)	6								56
	Reverb Pan	7								57
	ChoEF (Chorus Effect Type)	8								57
	Chorus Parameters	9								57
	Cho Return (Chorus Return)	10								57
	Chorus Pan	11								57
	SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	12			13					57
	VarEF (Variation Effect Type)	13			14					57
	Variation Parameters	14			15					57
	VarConnect (Variation Connection)	15								58
	Var Return (Variation Return)	16								58
	Var Pan	17								58
	Snd Var→Rev (Send Variation to Reverb)	18								58
	Snd Var→Cho (Send Variation to Chorus)	19								58
	MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	20			16					58
	AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	21			17					66
	ReverbSend		22	11			9			66
	ChorusSend		23	12			10			66
	Var Send (Variation Send)		24							67
V EfBypass (Voice Effect Bypass)							8		92	
VOICE	Voice Selection		1							59
MIX	Volume		2							60
	Pan		3			4	2			60, 73, 85
	NtLmt-H (Note Limit Low/High)		4			5				60, 73
	VelLmt-L (Velocity Limit Low/High)		5			6				60, 74
	VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)		10	4						62
TONE	Cutoff/Resonance		11			13	7			63, 77, 86
	Attack/Decay/Release Tm (Attack/Decay/Release Time)		12							63
	PEG L/Tm (PEG Level/Time)		13							64
	Vib Rate/Depth/Delay (Vibrato Rate/Depth/Delay)		14							64
	Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)		15	5						65
CONTROLLER*	PB Range (Pitch Bend Range)		16	6						65
	MW FilCtl (MW Filter Control)		17	7						65
	MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)		18	8						65
	MW FMod (MW Filter Modulation Depth)		18	8						65
	MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)		18	8						65
	AC1 CC No (AC1 Control Change Number)		19					7		66, 92
	AC1FICtl (AC1 Filter Control)		20	9						66
	AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)		21	10						66
	AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)		21	10						66
	MW TxCtlNo (MW Transmit Control Number)							4		91
	FCTxCtlNo (Foot Controller Transmit Control Number)							4		91
	FSTxCtlNo (Footswitch Transmit Control Number)							5		91
	Ctl Reset (Controller Reset)							6		91

Parametertype	LCD Scherm (parameternaam)	Multi Edit		Voice Edit				UTILITY	MIDI	Hand- leiding Blz.	
		Common	Part	Common		Element/Key					
				Normal	Drum	Normal	Drum				
OSC/MIX (Oscillator/Mixer)	Element Sw (Element Switch)					1				73	
	Wave Selection					2				73	
	Level					3				85	
	Alt.Group (Alternate Group)						3			85	
	Key Assign						4			85	
	RxNoteOff/On (Receive Note On/Off)						5			86	
PITCH	NoteShift/Detune		7			7				61, 74	
	PchScI Sns (Pitch Scale Sensitivity)					8				74	
	PchScI CN (Pitch Scale Center Note)					8				74	
	PEG R (PEG Rate)					9				75	
	PEG L (PEG Level)					10				75	
	PEGScI Sns (PEG Scale Sensitivity)					11				76	
	PEGScI CN (PEG Scale Center Note)					11				76	
	PEGRTVel (PEG Rate Velocity)					12				76	
	PEGLvVel (PEG Level Velocity)					12				76	
	PitchCors/Fine (Pitch Coarse/Fine)						6			86	
FILTER	Cutoff/Resonance		11			13	7			63, 77, 86	
	CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)					14				77	
	ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)					14				77	
	FltScI Flag (Filter Scale Flag)					15				77	
	Flt BP1~4 (Filter Scale Break Point 1~4)					16				78	
	Flt Ofs1~4 (Filter Scale Offset 1~4)					17				78	
	FltScI Sns (Filter Scale Sensitivity)					18				78	
	FltScI Vel (Filter Scale Velocity Sensitivity)					18				78	
	FEG R (FEG Rate)					19				79	
	FEG L (FEG Level)					20				79	
	FEGScI Sns (FEG Scale Sensitivity)					21				79	
	FEGATkVel (FEG Attack Velocity)					22				80	
	FEGOthVel (FEG Other Velocity)					22				80	
	AMP (Amplitude)	AEG R (AEG Rate)					23				80
		AEG L (AEG Level)					24				80
AEGScI Sns (AEG Scale Sensitivity)						25				81	
AEGLvVel (AEG Level Velocity Sensitivity)						26				81	
AEGATkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)						26				81	
LvlScI Flag (AEG Level Scale Flag)						27				81	
Lvl BP1~4 (Level Break Point 1~4)						28				81	
Lvl Ofs1~4 (Level Offset 1~4)						29				82	
LvlScI Sns (Level Scale Sensitivity)						30				82	
KeyonDelay						31				82	
LFO (Low Frequency Oscillator)	EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 Rate)						8			86	
	LFO Wave					32				82	
	LFO Phase (LFO Phase Initialize)					32				82	
	LFO Speed					33				83	
	LFO PMod (LFO Pitch Modulation)					34				83	
	LFO FMod (LFO Filter Modulation)					34				83	
	LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)					34				83	
	PLFODelay (Pitch LFO Delay)					35				83	
	PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)					35				83	
TG (Tone Generator)	MasterTune							1		90	
KEYBOARD	Kbd Trans (Keyboard Transpose)							2		90	
	Vel Curve (Velocity Curve)							3		90	
	Fixed Vel (Fixed Velocity)							3		90	
	MIDI CHANNEL	Device No (Device Number)								1	93
Local Sw (Local On/Off Switch)									2	93	
Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)									3	94	
Trans Ch (MIDI Transmit Channel)									4	94	
MIDI FILTER		RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)								5	94
	RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)								5	94	
	TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)								6	94	
	TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)								6	94	
	Thru Port								7	94	

OPM. Als parameters in verschillende modes dezelfde naam hebben, kan het zijn dat de beschikbare parameterwaardes en -instellingen voor die parameter verschillen afhankelijk van de mode. Zie de uitleg voor iedere parameter voor details.

OPM. Voor details over de parameters van de Reverb, Chorus en Variation effecten, zie de aparte Data List.

OPM. Voor informatie over de Job pagina's, zie Functiestructuur (blz. 20).

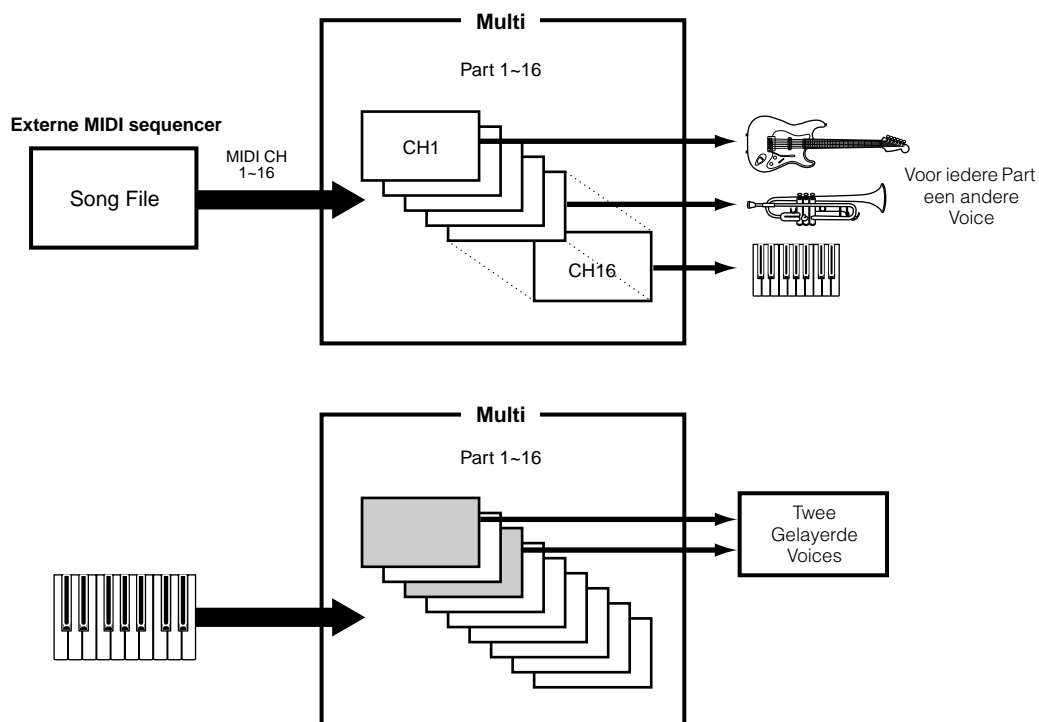
* In de Multi mode worden de Voice Common Effect/Controller instellingen genegeerd en worden de Multi instellingen actief. De Variation Effect/Controller instellingen van de Voice mode kunnen naar de Multi mode worden gekopieerd met behulp van de Multi Job functie (blz. 68).

Multi's

Een Multi bestaat uit 16 Parts, die elk een Normal Voice of Drum Voice Part kunnen afspelen.

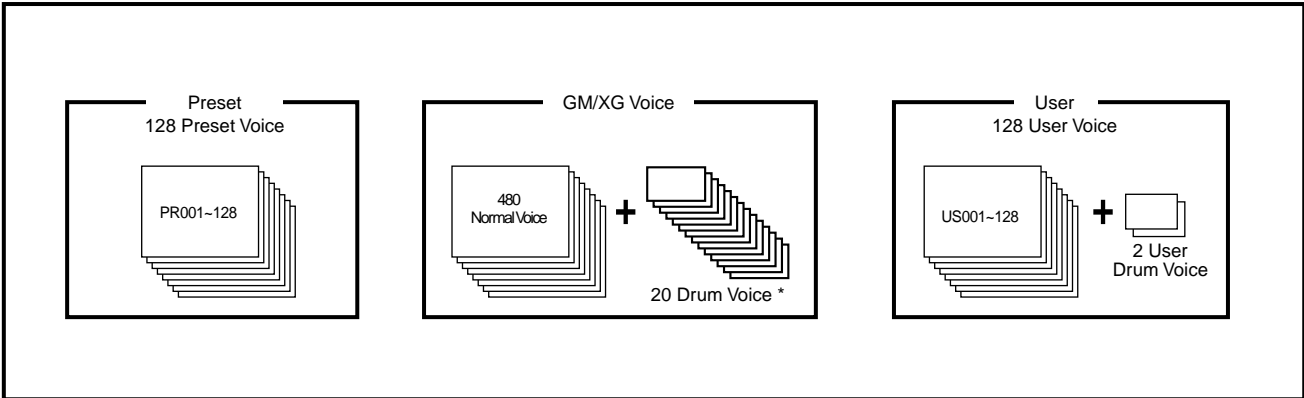
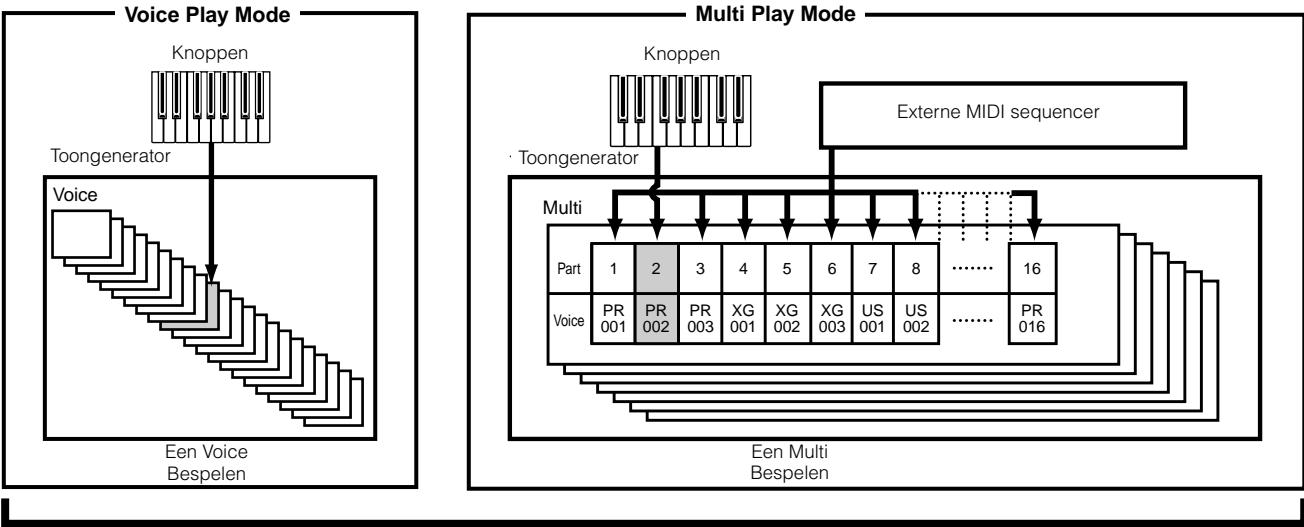
Door het toewijzen van verschillende Voices en MIDI kanalen aan iedere part en door het gebruik van een sequencer of computer voor het afspelen van song data, kunt u een compleet orkest van 16 verschillende instrumentgeluiden realiseren.

U kunt Multi's ook vanaf het toetsenbord bespelen. Zo kunt u layers van verschillende Voices samenstellen, of speciale splits maken, zodat u met uw linker- en rechterhand verschillende Voices kunt bespelen (blz. 41).



Voices

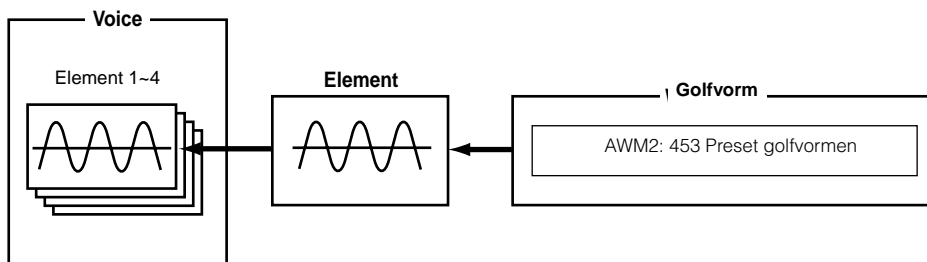
Een Voice is een enkelvoudig instrumentgeluid, gecreëerd met gebruik van de Elementen en diverse parameterinstellingen. In de Voice Play mode kunt u deze Voices selecteren en bespelen. In de Multi Play mode wijst u aan iedere Part een andere Voice toe en gebruikt u een externe sequencer om diverse Voices tegelijk af te spelen. Voices worden bewaard in het interne geheugen (PRESET, USER, GM/XG).



* De Drum Voices XG121 ~ 128 zijn niet van de GM/XG set, maar zijn originele Drum Kits speciaal geprogrammeerd voor de S03.

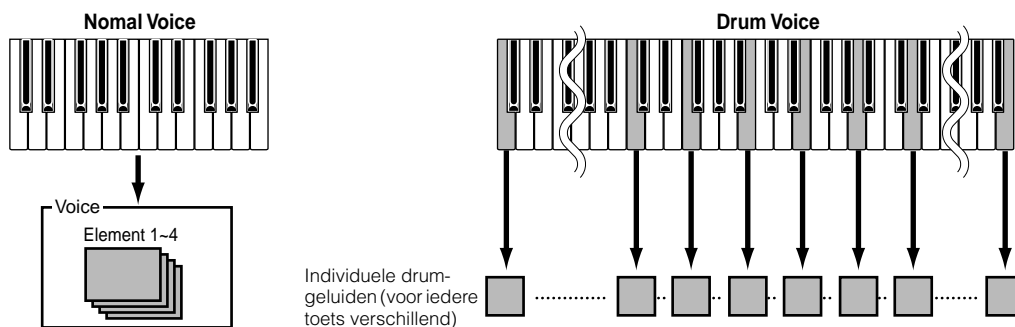
Een Overzicht van de Voices/Waves

Iedere Voice bestaat kan uit maximaal vier Elementen bestaan. Ieder Element afzonderlijk gebruikt zijn eigen waveform (golfvorm) van hoge kwaliteit of instrumentgeluid.



Er zijn twee Voice types: Normal Voices en Drum Voices. Normal Voices zijn meestal normaal gestemde instrumentgeluiden die over het gehele toetsenbord kunnen worden bespeeld. Drum Voices zijn meestal percussie/drumgeluiden, elk toegewezen aan zijn eigen noot op het toetsenbord. De Drum Voices voorzien ook in speciale geluidseffecten.

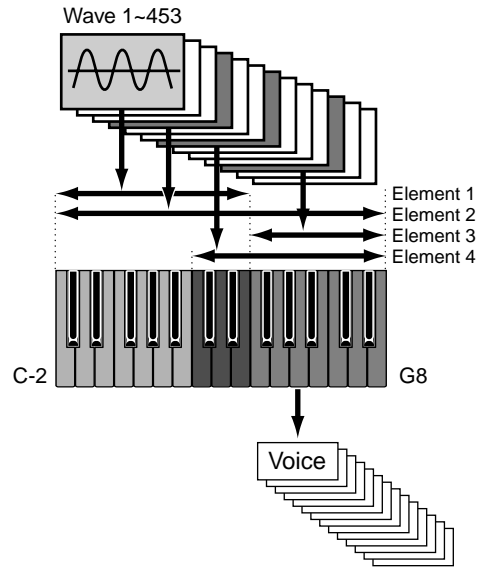
Over het algemeen kan een Voice (bestaande uit maximaal vier Elementen) over het gehele toetsenbord worden bespeeld. Dit kan echter worden gewijzigd; het feitelijke toetsenbereik voor de Voice wordt bepaald door de Note Limit parameters (blz. 73).



OPM. Er zijn in totaal 480 (XG) en 128 (Preset) Normal Voices plus 20 Drum Voices als presets beschikbaar. U kunt tevens uw eigen Voices creëren en bewaren; de S03 beschikt over geheugenruimte voor 128 User Normal Voices en twee User Drum Voices.

Waves

Waves (golfvormen) zijn de basisgeluidsbouwstenen die worden gebruikt als Elementen waaruit een Voice wordt opgebouwd. Er zijn 453 Waves van hoge kwaliteit beschikbaar. Zoals u in de volgende illustratie ziet, kunt u, als u een Voice wilt creëren, de Wave selecteren die u als Element wilt gebruiken en dan zijn level (niveau), pitch (toonhoogte), tone (klankkleur) en andere parameters instellen.



Basisprocedures

In dit gedeelte zult u de fundamentele procedures van de S03 leren kennen.

Een Mode Selecteren

Er zijn diverse bedieningsmodes beschikbaar — Multi Play mode, Voice Play mode, etc. — die het stuk voor stuk mogelijk maken om efficiënt met de diverse functies van de S03 te werken.

OPM. Voor een overzicht van de verschillende modes, zie blz. 19.

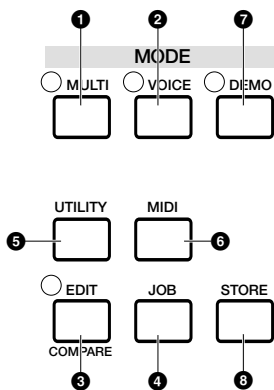
Voor Multi's en Voices zijn er afzonderlijke Play modes. Gebruik, om deze modes te selecteren, de juiste MODE knop ([Multi] voor Multi Play mode, [VOICE] voor Voice Play mode).

Er zijn voor Multi's en Voices tevens aparte Edit en Job modes. Druk, om de Edit of Job mode te activeren in de gewenste Play mode, simpelweg op de [EDIT] of [JOB] knop.

Op soortgelijke wijze komt u, door vanuit de Multi of Voice mode op de Store knop te drukken, in de Store mode alwaar u Multi's of Voices kunt bewaren.

Behalve de hierboven genoemde modes, is er ook nog een Utility mode voor het maken van globale instellingen voor het instrument, alsook een MIDI mode die MIDI-gerelateerde instellingen bevat. Tenslotte is er nog de DEMO mode, waarmee u de Demo songs kunt afspelen.

Druk, om deze te selecteren, op de [UTILITY] knop voor de Utility mode, op de [MIDI] knop voor de MIDI mode, en op de [DEMO] knop voor de Demo mode.



Play Modes

1 Multi Play Mode (Blz. 37)

Druk, om de Multi Play mode te activeren, op de [MULTI] knop (LED licht op). Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode.



2 Voice Play Mode (Blz. 33)

Druk, om de Voice Play mode te activeren, op de [VOICE] knop (LED licht op). Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode.



Edit Modes

Ook voor iedere Play mode zijn er aparte Edit en Job modes. Het [EDIT] lampje licht op samen met het betreffende Play mode lampje: [MULTI] of [VOICE].

3 Multi Edit Mode (Blz. 55)

Druk op de [EDIT] knop in de Multi Play mode. Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode. Druk op de [EXIT] knop om naar de Multi Play mode terug te keren.



3 Voice Edit Mode (Blz. 47, 70)

Druk op de [EDIT] knop in de Voice Play mode. Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode. Druk op de [EXIT] knop om naar de Voice Play mode terug te keren.



Job Modes

Iedere Play mode heeft een eigen Job mode. U kunt de gewenste Job mode selecteren als het betreffende Play mode lampje brandt: [MULTI] of [VOICE].

4 Multi Job Mode (Blz. 67)

Druk op de [JOB] knop in de Multi Play mode. Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode. Druk op de [EXIT] knop om naar de Multi Play mode terug te keren.



4 Voice Job Mode (Blz. 87)

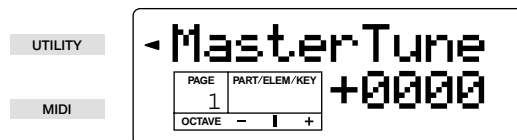
Druk op de [JOB] knop in de Voice Play mode. Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode. Druk op de [EXIT] knop om naar de Voice Play mode terug te keren.



Overige Modes

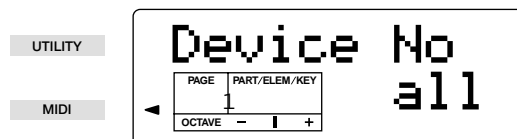
5 Utility Mode (Blz. 90)

Druk op de [UTILITY] knop om de Utility mode te activeren. Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode. Als één van de Play mode lampjes ([MULTI] of [VOICE]) brandt, blijft de betreffende Play mode nog steeds actief, ook als u deze (Utility) mode activeert. Een pijl verschijnt rechtsboven in de LCD, wijzend naar "UTILITY" op het bedieningspaneel, zodat u weet dat u zich in de Utility mode bevindt.



6 MIDI mode (Blz. 93)

Druk op de [MIDI] knop om de MIDI mode te activeren. Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode. Als één van de Play mode lampjes ([MULTI] of [VOICE]) brandt, blijft de betreffende Play mode nog steeds actief, ook als u deze (Utility) mode activeert. Een pijl verschijnt linksonder in de LCD, wijzend naar "MIDI" op het bedieningspaneel, zodat u weet dat u zich in de MIDI mode bevindt.



7 Demo Mode (Blz. 16)

Druk, om de Demo mode te activeren, op de [DEMO] knop (LED licht op). Druk, om de Demo mode te verlaten en om te schakelen naar de Multi of Voice Play mode, op de [EXIT], [MULTI] of [VOICE] knop.



In het "Demo" scherm wordt alle data in het User Voice geheugen van het instrument overschreven door de data van de demo song. Belangrijke data dient van tevoren te worden opgeslagen op een extern MIDI apparaat of een computer.



In het "DEMO" scherm zal de Master Tune parameter (in Utility) worden overschreven en op "0" gezet.

8 Store Mode (Blz. 69, 89)

Wanneer u in de Multi of Voice mode op de [STORE] knop drukt, wordt de Store mode geactiveerd, alwaar u Multi's of Voices kunt bewaren. Het Play mode lampje ([MULTI] of [VOICE]) blijft branden, ook als u deze (Store) mode activeert. Druk, om naar een andere mode te gaan, op de desbetreffende knop voor die mode. Door op de [EXIT] knop te drukken verlaat u de Store mode.

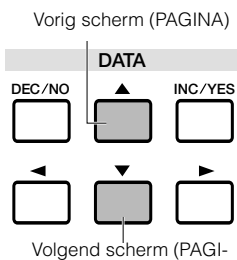


Een Scherm Selecteren

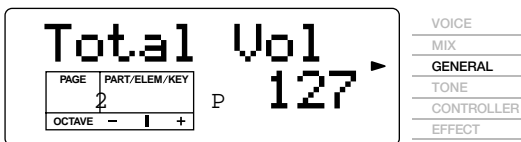
U kunt met behulp van de [▲]/[▼], [◀]/[▶], [+]/[-] en [EXIT] knoppen naar andere schermen omschakelen.

[▲]/[▼] knoppen

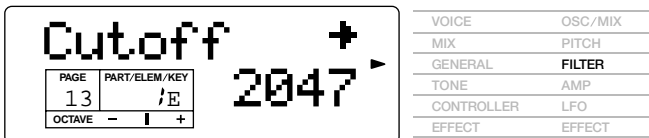
Veel van de schermpagina's bestaan uit meerdere schermen. Gebruik de [▲]/[▼] knoppen om de verschillende schermen te selecteren.



Tijdens het selecteren van de verschillende schermpagina's, verschijnt er rechts in de LCD een pijl die naar het parametertype van de op het bedieningspaneel gedrukte lijst wijst. Als bijvoorbeeld het scherm voor de Total Volume parameter in de Multi Edit mode wordt opgeroepen, geeft de pijl in de LCD aan dat deze parameter tot het type General behoort.



In het onderstaande voorbeeld, ziet u het scherm voor de (Element) Cutoff parameter in de Voice Edit mode en de pijl geeft aan dat deze parameter tot het type Filter behoort.

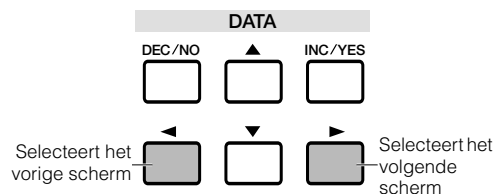


[◀]/[▶] knoppen

Sommige schermpagina's bestaan uit meerdere "schermen". Dit wordt aangegeven door speciale pijlen rechtsboven in de LCD (zie hieronder). Gebruik de [◀]/[▶] knoppen om deze pagina's te selecteren.

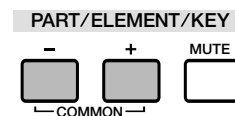
Als het eerste scherm van een meervoudige paginaserie wordt opgeroepen, geeft de pijl die naar rechts wijst (→) aan dat er nog meer schermen beschikbaar zijn. Als er een pagina ergens middenin wordt opgeroepen, dan wijzen er pijlen in beide richtingen (← →), om aan te geven dat u zowel een volgend als een vorig scherm kunt selecteren. Als het laatste scherm wordt opgeroepen, wijst de pijl naar links (←), om aan te geven dat er geen volgende schermen meer beschikbaar zijn.

Voor bepaalde parameters (zoals Voice Name, etc.) worden deze knoppen gebruikt om de cursorpositie in het scherm te verplaatsen.



[+]/[-] knoppen

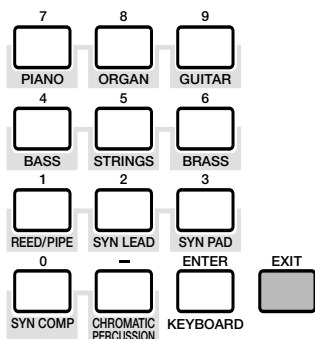
In de Multi Edit mode worden deze knoppen gebruikt om elke part te selecteren. Druk gelijktijdig op beide knoppen om de Common parameters te selecteren. In de Voice Edit mode worden deze knoppen gebruikt om elk Element te selecteren. Druk gelijktijdig op beide knoppen om de Common parameters te selecteren.



OPM. Zie voor details over de parameters en paginaconfiguraties van de Multi Edit en de Voice Edit mode, de relevante mode uitleg in het Referentiegedeelte van deze handleiding.

[EXIT] knop

Druk op de [EXIT] knop om in de hiërarchische structuur omhoog te gaan (exit) en terug te keren naar het vorige scherm.



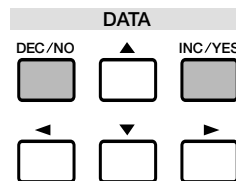
OPM. Afhankelijk van de handeling in kwestie, kan de [EXIT] knop soms ook andere functies hebben. Deze alternatieve functies worden waar van toepassing, in de betreffende gedeelten van deze handleiding beschreven.

Data Ingeven

Gebruik de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen om een waarde in te geven, of doe dit rechtstreeks met het numerieke toetsenbord en de [ENTER] knop. Gebruik, voor bepaalde parameters (zoals Voice Name, etc.) waarvoor meer dan één waarde moet worden ingesteld, de [◀] / [▶] knoppen om de cursorpositie in het scherm te verplaatsen en dan de waarde in te stellen.

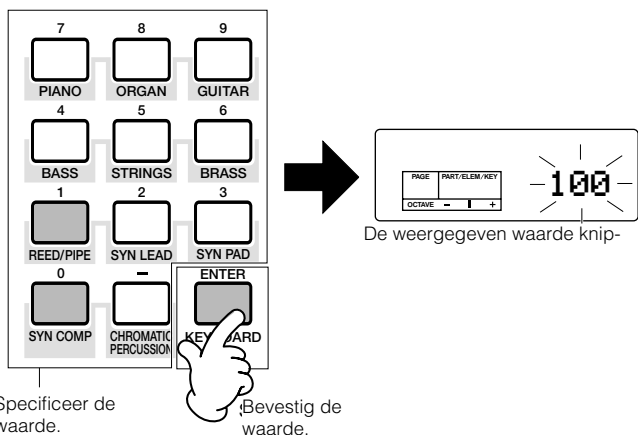
[INC/YES] en [DEC/NO] knoppen

Deze worden gebruikt om de waarde van de momenteel geselecteerde parameter te wijzigen. Met de [INC/YES] knop kunt u een parameterinstelling met één stap verhogen, of met de [DEC/NO] knop verlagen. Als u één van deze knoppen ingedrukt houdt, blijft de waarde doorlopend veranderen. U kunt deze knoppen ook gebruiken om wanneer een schermmededeling u een vraag stelt deze met "YES" of "NO" te beantwoorden.



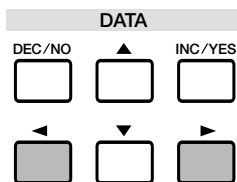
Numeriek toetsenbord, [ENTER] knop

U kunt de waarde voor de geselecteerde parameter specificeren met gebruik van het numerieke toetsenbord, en deze waarde vervolgens bevestigen door op de [ENTER] knop te drukken. Druk, om bijvoorbeeld een waarde "100" in te geven, (achtereenvolgens) op [1], [0] en [0]. (De parameter-indicator knippert.) Druk tenslotte op de [ENTER] knop de waarde te bevestigen.



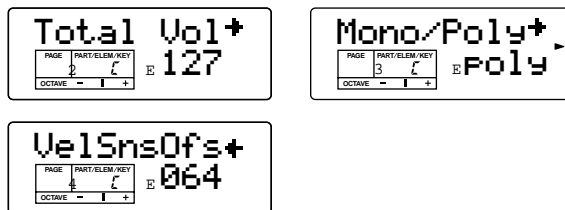
De Cursorpositie Verplaatsen

Voor bepaalde parameters (zoals Voice Name, etc.) worden de [◀] / [▶] knoppen gebruikt om de cursorpositie in het scherm te verplaatsen. (Het geselecteerde karakter knippert.) Verplaats de cursor naar de gewenste positie en stel de waarde in.

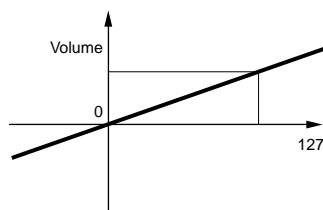


Parametertypes (Absoluut en Relatief)

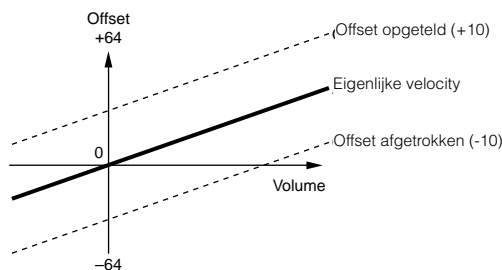
Er bestaan veel manieren om parameters in te stellen. Sommige parameters vereisen dat u numerieke instellingen of alfabetische karakters rechtstreeks ingeeft. Bij andere kunt u kiezen uit diverse beschikbare instellingen. Verder zijn sommige parametertypes "absoluut", terwijl andere "relatief" zijn. De absolute parameter in de onderstaande illustratie kan bijvoorbeeld op "mono" of "poly" worden ingesteld. Voor andere absolute parameters zoals Volume kan de waarde worden ingesteld tussen 0 en 127. De volume-instelling staat in een lineaire, één op één verhouding met het eigenlijke volume, zoals u hieronder in de bovenste grafiek kunt zien. Relatieve parameters volgen echter niet deze zelfde verhouding. De onderste grafiek toont de werking van de Velocity Offset parameter. De hier ingestelde waarde wordt opgeteld bij de eigenlijke waarde, of ervan wordt afgetrokken. Door de Velocity Offset wordt de gespecificeerde offset waarde bij de eigenlijke velocity van de op het toetsenbord gespeelde noten opgeteld, of ervan afgetrokken. Soms worden deze relatieve parametertypes ingesteld in een percentage.



1. Total Volume (absoluut)



2. Velocity offset (relatief)



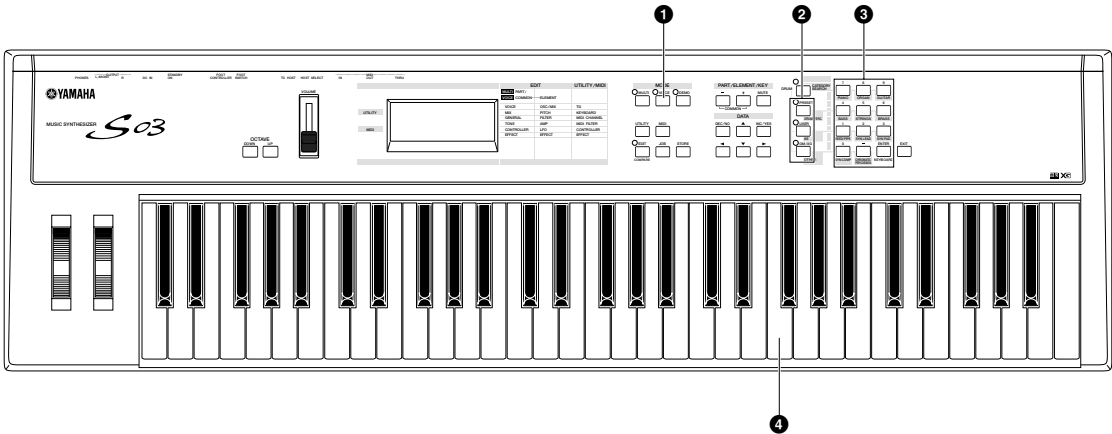
De S03 Bespelen

Voices Bespelen

U kunt vrijelijk Voices selecteren en bespelen vanuit de PRESET, USER en GM/XG geheugengroepen, zoals hieronder zal worden uitgelegd.

OPM. Voor details over Voice, zie blz. 25.

OPM. Het user geheugen kan tot 128 Normal Voices en 2 Drum Voices bevatten.



1 Druk op de [VOICE] knop.

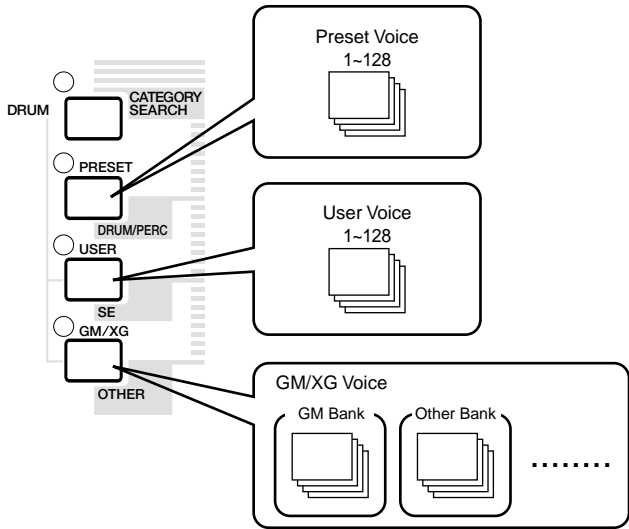
Druk, om de Voice Play mode te activeren, op de [VOICE] knop (LED licht op). Het volgende scherm verschijnt.



Bespeel nu de Voice (die in het scherm staat aangegeven) vanaf het toetsenbord.

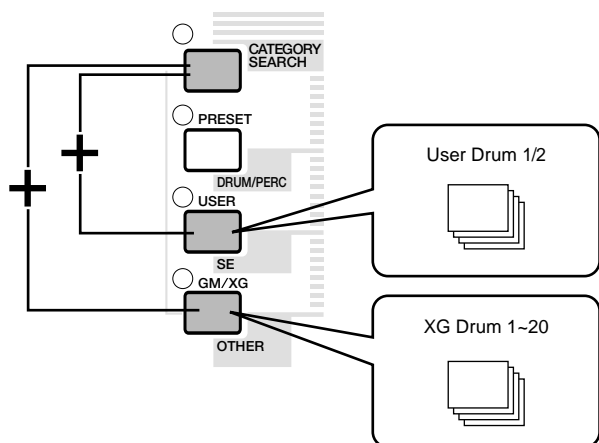
2 Druk op een MEMORY knop om een Voice Memory te selecteren.

Voor de Normal Voices zijn er drie verschillende geheugensecties: PRESET, USER en GM/XG. De vele Voices zijn elk aan een geheugensectie toegewezen, zoals u in het schema hiernaast kunt zien. De GM/XG Voices zijn verdeeld over verschillende banken.



De Drum Voices bevinden zich in aparte gedeelten van de User en GM/XG geheugensecties.

- **Voor toegang tot het User Drum geheugen (USDR1/USDR2):**
Druk op de [USER] knop terwijl u de [DRUM] knop ingedrukt houdt.
- **Voor toegang tot het GM/XG Drum geheugen**
- **Voor toegang tot het XG SFX Kit geheugen**
Druk op de [GM/XG] knop terwijl u de [DRUM] knop ingedrukt houdt.

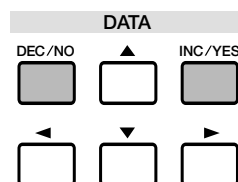


OPM. PRESET bevat vanzelfsprekend de Preset Voices. De XG Voices zijn toegewezen volgens het GM format, te beginnen met Bank 1, en de vele XG Voices zijn over de GM/XG geheugenbanken verdeeld. USER wordt in het RAM geheugen bewaard en bevat reeds fabrieksgeluiden. Deze kunnen wel overschreven worden, maar de oorspronkelijke fabrieksinstellingen kunnen indien nodig altijd weer teruggezet worden.

3 Selecteer een Voice nummer.

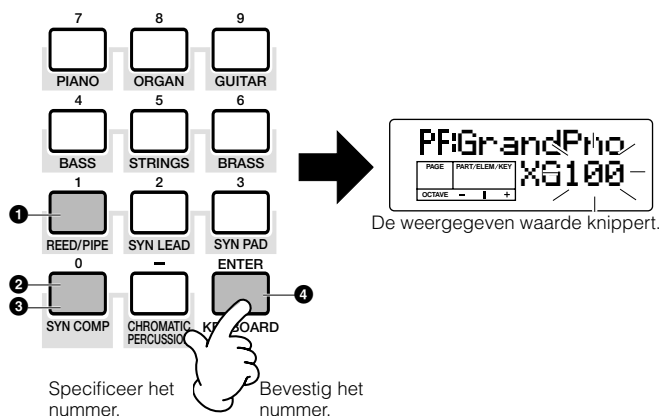
Selecteren met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen

Druk eerst op de [ENTER] knop om de Voice Memory te specificeren, druk vervolgens op de [INC/YES] knop om het Voice Nummer verhogen of druk op [DEC/NO] om dit te verlagen.



Selecteren met het numerieke toetsenbord en de [ENTER] knop

Specificeer eerst het Voice nummer met het numerieke toetsenbord, druk vervolgens op de [ENTER] knop om dit te bevestigen. Druk, om bijvoorbeeld voice nummer 100 te selecteren, (achtereenvolgens) op de knoppen [1], [0] en [0]. (Het nummer knippert.) Druk tenslotte op de [ENTER] knop om de Voice te selecteren.



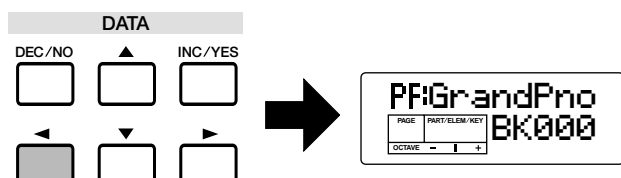
OPM. Voor één- of tweecijferige nummers, is het niet nodig om drie cijfers in te geven (zoals "001" of "010"). Druk, om bijvoorbeeld het Voice nummer "3" in te geven op knop [3] van het numerieke toetsenbord en vervolgens op de [ENTER] knop.

4 Bespeel nu het toetsenbord en u hoort de geselecteerde Voice. Selecteer en bespeel ook andere Voices.

XG Banken Selecteren

De XG Voices zijn verdeeld over verschillende banken. XG geeft u toegang tot zelfs een nog groter aantal Voices met meer variaties.

- Controleer of het XG geheugen geselecteerd is, roep vervolgens het BK (Bank Select) scherm op met de [◀] knop.



- Selecteer het gewenste Banknummer met de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen of met gebruik van het numerieke toetsenbord en de [ENTER] knop.

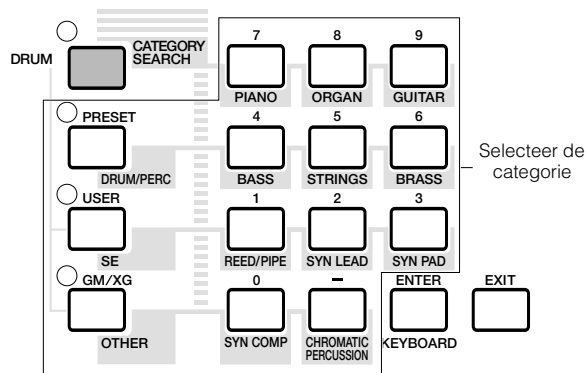
De bank is nu gewijzigd. Keer terug naar het XG scherm met gebruik van de [◀]/[▶] knoppen en selecteer het gewenste Voice nummer.

OPM. Voor details over de Banktypes, zie de aparte Data List.

Voice Category Search Gebruiken

Met de Voice Category Search functie kunt u Voices binnen een specifieke Voice categorie snel vinden. Bijvoorbeeld, door het selecteren van de PIANO Voice categorie kunt u rechtstreeks uitsluitend alleen die Voices oproepen die deel uit maken van de "PF" (PIANO) Voice categorie.

- Druk in Voice mode op de [CATEGORY SEARCH] knop. Zijn LED licht op en Category Search is geactiveerd. De Memory knoppen en het numerieke toetsenbord worden gebruikt voor het selecteren van categorieën.



OPM. Druk op de [EXIT] knop om Category Search uit te schakelen.

OPM. De categorienamen staan onder iedere knop. Druk op de [OTHER] knop om te wisselen tussen de "ME" en "CO" categorieën.

OPM. Voor meer informatie over Voice categorietypes, zie de categorietabel op blz. 71.

- Specificeer de gewenste categorie met gebruik van de bovenvermelde knoppen. De eerste Voice in die categorie wordt automatisch geselecteerd.

OPM. In deze stap wordt de Voice met het laagste nummer in de categorie geselecteerd.

OPM. De S03 zoekt in deze volgorde: eerst PRESET, dan USER, dan GM/XG.

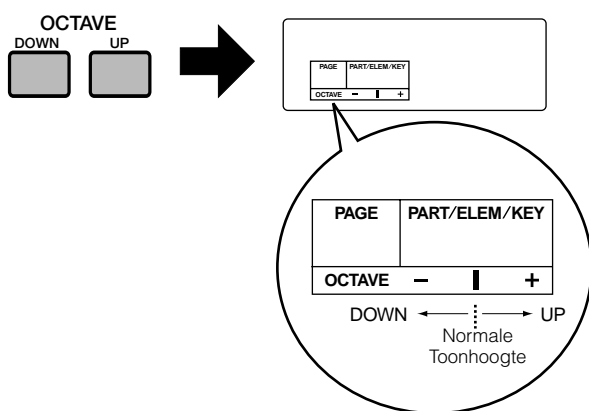
- Druk op de [INC/YES] knop om het Voice nummer in die categorie te verhogen of druk op [DEC/NO] om dit te verlagen.

OPM. U kunt dezelfde methode gebruiken als beschreven voor het selecteren van Voices voor Multi Part Edit (blz. 59).

Transponeren per heel Octaaf

Als het nodig is om het toetsenbordnootbereik voor de Voice te verhogen of te verlagen, kunt u de OCTAVE [UP] knop gebruiken om het gebied per heel octaaf te verhogen, of de OCTAVE [DOWN] knop om dit te verlagen. U kunt dit nootbereik met maximaal drie octaven in beide richtingen verschuiven. Terwijl de OCTAVE [UP] of [DOWN] knop ingedrukt is, kan de actuele octave instelling in de linker bovenhoek van het scherm worden afgelezen.

Als u bijvoorbeeld tweemaal op de OCTAVE [UP] knop drukt (+ 2), dan zal de noot C3 van het toetsenbord in werkelijkheid C5 spelen (m.a.w. de gespeelde noot verschuift twee octaven omhoog). Druk om terug te keren naar het standaardoctaafbereik (0) gelijktijdig op de OCTAVE [UP] en [DOWN] knoppen.



OPM. Zou u het octaaf instellen buiten de limieten van het nootbereik van de Voice, dan zullen de buiten dit bereik gespeelde noten één octaaf hoger of lager dan normaal klinken.

OPM. De OCTAVE [UP] en [DOWN] knoppen zullen wellicht niet functioneren als de “Note Shift” parameter (blz. 61, 74) in Voice Edit mode en ook de “Kbd Trans (Keyboard Transpose)” parameter (blz. 90) in Utility mode zijn ingesteld om het bereik te verschuiven.

OPM. In Multi Play mode kunt u de OCTAVE [UP] en [DOWN] knoppen ook gebruiken.

Multi Mode Gebruiken

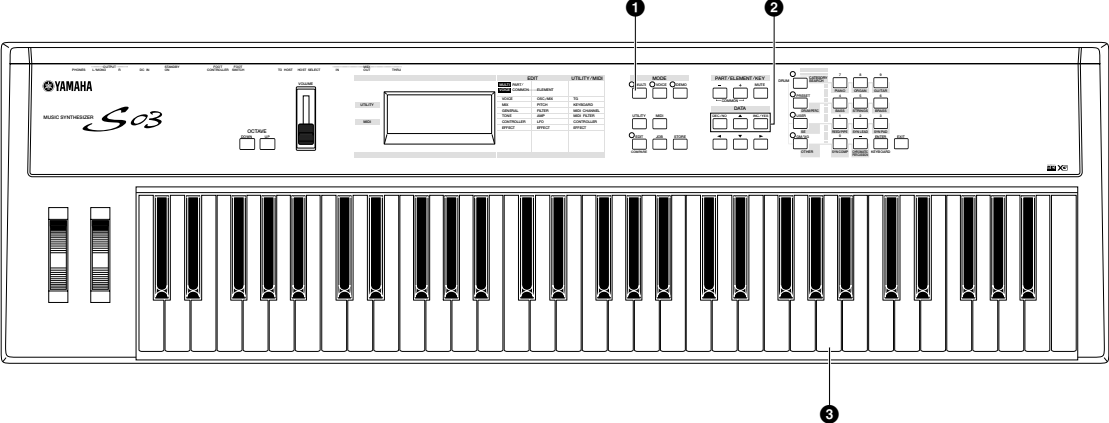
Spelen in Multi Mode

In de Multi Play mode kunt u één van de Multi's selecteren en bespelen.

OPM. Voor meers details over Multi's, zie blz. 24.

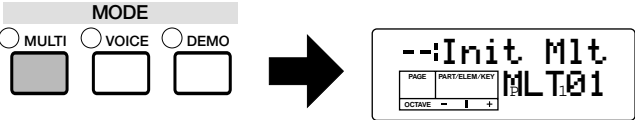
OPM. Er kunnen tot 32 Multi's in het USER (interne) geheugen worden bewaard. Deze Multi instellingen zijn beschikbaar in Multi Edit mode (blz. 55).

Hier zullen we u laten zien hoe u na het selecteren van een Multi een begin kunt maken met Multi Play.



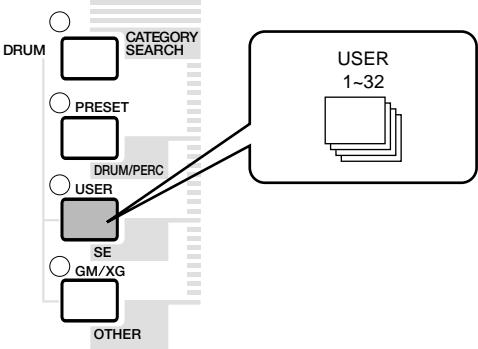
1 Druk op de [MULTI] knop

De [MULTI] knop LED gaat branden, om aan te geven dat u nu in de Multi Play mode bent. In het scherm verschijnt het volgende.



Op dit punt aangekomen kunt u de Multi (bij name genoemd in het scherm) vanaf het toetsenbord bespelen.

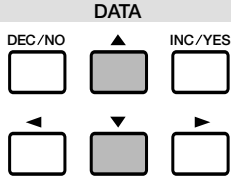
Er kunnen tot 32 Multi's in het USER (interne) geheugen worden bewaard.



OPM. USER wordt in het Random Acces Memory (RAM) geheugen bewaard en bevat reeds fabrieks-Multi's. Deze kunnen worden overschreven, maar kunnen te allen tijde weer worden teruggezet.

2 Selecteer een Multi nummer

Druk op de [INC/YES] knop om het Multi nummer te verhogen. Druk op de [DEC/NO] knop om het Multi nummer te verlagen.



OPM. Het selecteren gaat op dezelfde manier als het selecteren van Voices, met gebruik van het numerieke toetsenbord en de [ENTER] knop. Zie de instructies over het selecteren van Voice nummers (blz. 34).

③ U kunt nu Parts in de Multi bespelen via het toetsenbord.

Als de MIDI Receive Channel (ontvangstkanaal) parameter voor alle Parts hetzelfde is, kunnen die Parts in unison worden bespeeld. Selecteer nu ook andere Multi's.

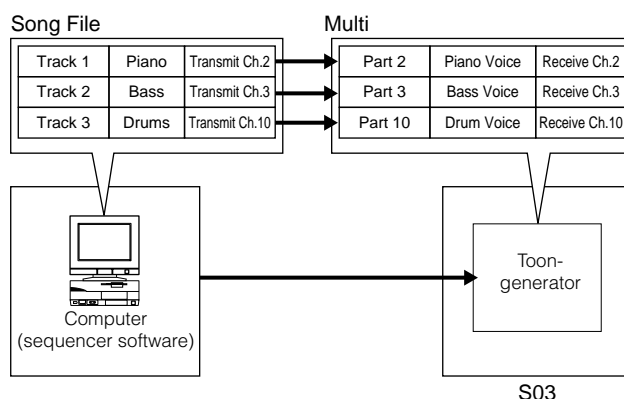
OPM. Controleer, om een Voice vanaf het toetsenbord te kunnen bespelen, of het MIDI Receive Channel (ontvangstkanaal) voor die Voice Part en het MIDI Transmit Channel (zendkanaal) voor het toetsenbord beide op dezelfde waarde staan ingesteld.

De S03 Gebruiken als een Multitimbrale Toongenerator (Multi Edit)

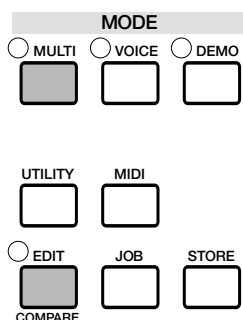
In de Multi mode kunt u de S03 configureren als een multitimbrale toongenerator voor het gebruik met computergebaseerde muziek software of externe sequencers. Als iedere track in een song file een ander MIDI kanaal gebruikt, dan kunnen de Parts in een Multi dienovereenkomstig worden toegewezen aan de corresponderende MIDI kanalen. Daarom kunt u een song file afspelen op een externe sequencer waarbij verschillende Voices tegelijk op verschillende tracks afspelen.

In het onderstaande voorbeeld zullen we een Multi creëren die geschikt is om een song file af te spelen die bestaat uit drie Parts: piano, bas en drums. De piano track wordt toegewezen aan MIDI kanaal 2, de bas track aan kanaal 3 en de drums aan kanaal 10.

OPM. U kunt de bijgeleverde XGworks lite sequencer software (zie de bijgesloten Installation Guide) gebruiken om deze Parts op de S03 af te spelen. Zorg voordat u dit gaat doen echter dat alle verbindingen tussen de computer en de S03 correct gemaakt zijn (blz. 13).

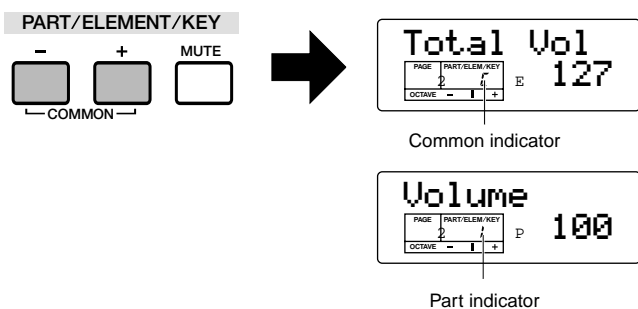


- 1 Druk, na het drukken op de [MULTI] knop, op de [EDIT] knop (de respectievelijke LEDs gaan branden). U bent nu in de Multi Edit mode.

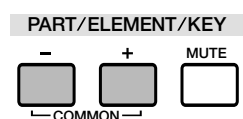


OPM. Voordat u de Multi Edit mode activeert, dient u eerst de Multi die u wilt bewerken te selecteren.

- 2 Druk, als het Common Edit scherm zichtbaar is, op de [+] of [-] knop om om te schakelen naar het Part Edit scherm.



- 3 Gebruik de [+] en [-] knoppen om Parts te selecteren. Hier kunt u P2 (Part 2) voor de piano, P3 (Part 3) voor bas en P10 (Part 10) voor drums selecteren. Selecteer eerst P2 (Part 2).



- 4 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om naar het Voice Selection scherm (PAGINA 1) om te schakelen, specificeer dan de Voice die u als piano Part wilt gebruiken.



- 5 Gebruik hierna de [▲] en [▼] knoppen om naar het Volume scherm (PAGINA 2) om te schakelen, stel dan het volume voor de piano Part in, alsook zijn Pan positie, Chorus en Reverb Send levels, indien nodig. Zie blz. 56 voor details.



- 6 Gebruik vervolgens de [▲] en [▼] knoppen en schakel om naar het Rcv Ch (MIDI Receive Channel) scherm (PAGINA 6). Stel de parameter in op 2.



- 7 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen en schakel om naar het Mono/Poly scherm (PAGINA 8). Stel de parameter in op "poly" (polyfoon).



OPM. Voor Parts die geen polyfonie vereisen, kan de mode parameter worden ingesteld op "mono" (monofoon).

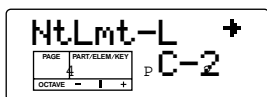
- 8 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen en schakel om naar het Part mode scherm (PAGINA 9). Stel de parameter in op "norm" (normaal).



OPM. Stel in het geval van een Drum Part, de mode in op "drum".

OPM. Voor details over de Part mode, zie blz. 61.

- 9 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om de NtLmt (Note Limit) en VelLmt (Velocity Limit) instellingen op te roepen en controleer of de Part van de piano Voice goed is ingesteld — met andere woorden of de Note of Velocity instellingen niet verhinderen dat de Voice normaal kan worden bespeeld. Behalve in speciale gevallen kunt u beter geen limieten voor het noot- en velocity bereik instellen, om er zeker van te zijn dat noten op juiste wijze klinken en niet worden gedempt.



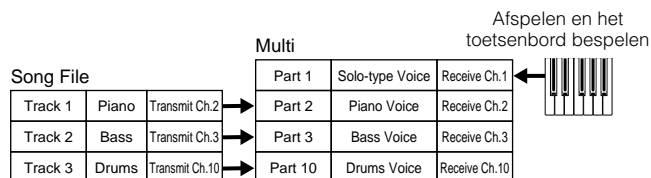
Door het uitvoeren van de stappen 3 tot 9 hierboven, wordt als u een song file in de sequencer afspeelt, de piano track verzonden via MIDI kanaal 2. De MIDI data wordt ontvangen door de S03 die dan de Voice voor de Part die is toegewezen aan MIDI kanaal 2 afspeelt.

- 10 Herhaal de stappen 3 tot 9 hierboven, maar stel nu Part 3 in voor bas en voor ontvangst via MIDI kanaal 3.
- 11 Herhaal de stappen 3 tot 9 hierboven, maar stel nu Part 10 in voor drums en voor ontvangst via MIDI kanaal 10.
- OPM.** Om situaties te voorkomen waarbij de Voices van ongebruikte Parts plotseling gaan afspelen, dient u de MIDI ontvangtkanalen van deze ongebruikte Parts op “off” in te stellen.
- OPM.** Er zijn nog veel meer andere Part-specifieke parameters in de Multi Edit mode. Zie blz. 55 voor details.
- 12 Voordat u de Multi Edit mode verlaat, dient u eerst de instellingen van de Multi te bewaren. Voor details over het bewaren van Multi's, zie blz. 69.

Als u nu deze Multi in de Multi Play mode selecteert, kunt u de song file afspelen op een computer (sequencer) en de piano, bas en drum Parts zullen via het MIDI kanaal van iedere track worden afgespeeld.

Live Spelen Terwijl er een Song File Afspeelt

Terwijl er een song file afspeelt met de eerder toegewezen piano, bas en drum Parts, kunt u de Multi zo instellen dat u een andere Part live kunt meespelen.

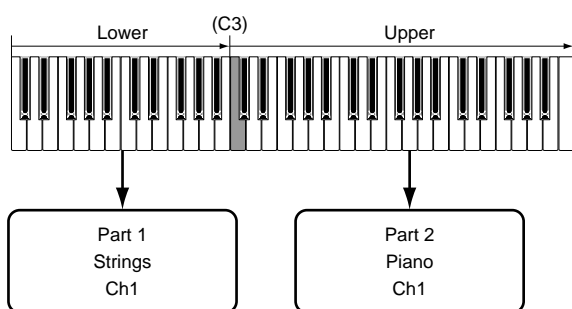


Dit gaat hetzelfde in zijn werk als voor de Multi die eerder werd gecreëerd (blz. 38), alleen wordt hier een extra Part voor het live spelen toegevoegd. Maak in ieder geval de volgende belangrijke instellingen.

- In de eerder gecreëerde Multi zijn de Parts 2, 3 en 10 in gebruik. Als voorbeeld zullen we nu een extra Part (Part 1) toewijzen aan een voor solo geschikte Voice en het MIDI Receive Channel (ontvangstkanaal) instellen op kanaal 1.
 - Stel, in het Trans Ch (PAGINA 4) scherm in MIDI mode, het MIDI Receive Channel in op 1. De Voice voor Part 1 kan nu live vanaf het toetsenbord worden bespeeld.
- OPM.** Omdat de S03 een volledig compatibele XG toongenerator heeft, kunt u alle beschikbare XG/GM song software afspelen. Dit staat borg voor een breed, dynamisch en expressief bereik, met een grote verscheidenheid aan instrumentgeluiden en effecten. U kunt ook specifieke Parts van de MIDI data uitschakelen — waardoor u deze ontbrekende partijen zelf kunt oefenen, of om de song data te gebruiken als begeleiding van uw zang en spel.

Het Toetsenbord Splitten – Het Instellen van Upper en Lower Gebieden voor de Voices

De illustratie hieronder toont een voorbeeld waarbij het toetsenbord in twee aparte toetsengebieden is verdeeld, waardoor u één Voice in het ene en een tweede in het andere gebied kunt bespelen. In het onderstaande voorbeeld, ligt het splitpunt bij de noot C3, waardoor u een string Voice in het lower (linker) gebied kunt bespelen en een piano Voice in het upper (rechter) gebied. Volg, om de Voices op deze manier in te stellen, de onderstaande instructies op.



- 1 Druk op de [MULTI] knop, gevolgd door de [EDIT] knop (beide LEDs gaan branden) om de Multi Edit mode te activeren.

OPM. Voordat u de Multi Edit mode activeert, dient u eerst de Multi te selecteren die u wilt bewerken (blz. 37).

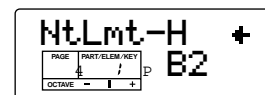
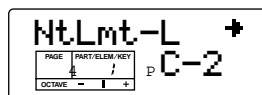
- 2 Druk, als het Common Edit scherm zichtbaar is, op de [+] of [-] knop om om te schakelen naar het Part Edit scherm.
- 3 Selecteer een Part voor het lower gebied met gebruik van de PART [+] en [-] knoppen. Selecteer in dit voorbeeld "P1 (Part 1)".

- 4 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om het Voice Selection scherm (PAGINA 1) op te roepen om een string Voice voor de lower Part te selecteren.



OPM. Voor details over het selecteren van Voices, zie blz. 59.

- 5 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om het Volume scherm (PAGINA 2) op te roepen, stel dan het volume voor de piano Part in, alsook zijn Pan positie, Chorus en Reverb Send levels, indien nodig. Zie blz. 56 voor details.
- 6 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om het Volume scherm (PAGINA 4) op te roepen, specificeer dan het nootbereik voor de lower en upper Part. Schakel tussen de NtLmt-L (Note Limit Low) en NtLmt-H (Note Limit High) schermen door op de [◀] en [▶] knoppen te drukken. Selecteer "C-2" als laagste noot en "B2" als hoogste.



- 7 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om het Rcv Ch (MIDI Receive Channel) scherm (PAGINA 6) op te roepen. Selecteer "1" als "RcvCh".

OPM. Stel het MIDI Transmit Channel (zendkanaal) in op 1 vanuit het Trans Ch scherm (PAGINA 4) in de MIDI mode. Nu bent u klaar om de Part 1 Voice te bespelen in het lower gebied. De aan Part 1 toegewezen Voice kan worden bespeeld via MIDI ontvangstkanaal 1.

- 8 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om het Mono/Poly scherm (PAGINA 8) op te roepen. Stel de parameter in op "poly" (polyfoon).

- 9 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om het Part mode scherm (PAGINA 9) op te roepen. Stel de parameter in op “norm” (normaal)

Met de hierboven in de stappen 3 tot 9 gemaakte instellingen, kunt u nu de strings voice die is toegewezen aan “P1” (Part 1), die is ingesteld op MIDI ontvangstkanaal 1 (RcvCh), bespelen — als u in het gebied van B2 en lager speelt.

- 10 Maak, op dezelfde manier als dat u dit heeft gedaan in de stappen 3 tot 9, de instellingen voor de upper Part (Part 2).

Selecteer voor Part 2 een piano Voice, waarbij u Note Limit Low instelt op “C3” en de Note Limit High op het maximum “G8”. Stel ook het MIDI Receive Channel in op 1, zoals u dit deed voor Part 1. De piano Voice van Part 2 klinkt als u op toetsen hoger dan C3 speelt.

OPM. In de Edit mode hoort u de Voice van de geselecteerde Part.

OPM. Om situaties te voorkomen waarbij de Voices van ongebruikte Parts plotseling gaan afspelen, dient u de MIDI ontvangstkanalen van deze ongebruikte Parts op “off” in te stellen.

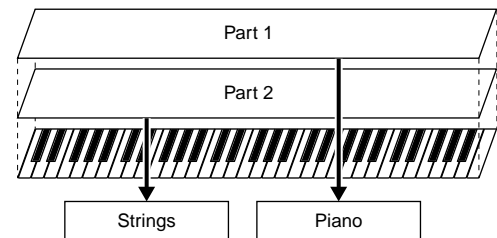
OPM. Er zijn nog veel meer andere Part-specifieke parameters in de Multi Edit mode. Zie blz. 55 voor details.

- 11 Bewaar, voordat u de Multi Edit mode verlaat, uw zojuist gemaakte instellingen eerst in een Multi. Voor instructies over het bewaren van een Multi, zie blz. 69.

Nu u een Multi heeft gecreëerd en bewaard, kunt u hem te allen tijde oproepen in de Multi Play mode — en een strings Voice bespelen vanaf B2 en lager, terwijl u een piano Voice kunt bespelen vanaf C3 en hoger.

Twee Voices (Parts) Layeren (mengen)

De onderstaande illustratie toont één voorbeeld van een toepassing van het combineren van twee voices in een layer. In dit voorbeeld wordt er een strings Voice geselecteerd voor Part 1 en een piano Voice voor Part 2 en deze twee worden in unison (tegelijk) bespeeld.



Deze Multi kan eenvoudig worden gecreëerd en ingesteld, zodat zowel Part 1 als 2 over het gehele toetsenbord gelayerd zijn.

- Stel voor zowel Part 1 als Part 2 de Note Limit Low parameter in op “C-2” en de Note Limit High parameter op “G8”.

OPM. In de Edit mode hoort u de Voice van de geselecteerde Part.

S03 Instellingen Opslaan via een Extern Apparaat (Bulk Dump Send)

Met gebruik van de Bulk Dump functie, kunt u uw S03 instellingen verzenden naar een extern apparaat, zoals een computer, om ze daar op te slaan. Dit is een snelle en handige manier om uw belangrijke data te back-uppen. U kunt deze functie ook gebruiken om belangrijke S03 data aan het begin van een song op te nemen, zodat al uw oorspronkelijke instellingen en data automatisch worden teruggezet als de song begint af te spelen. De nu volgende uitleg toont hoe u dit kunt doen met gebruik van de realtime opnamefuncties van de bijgeleverde XGworks (lite) sequencer. In dit voorbeeld wordt track 1 gebruikt voor het opnemen van de User Multi data.

OPM. Vanzelfsprekend is deze procedure niet beperkt tot het gebruik met XGworks (lite); andere sequencers zijn hiervoor ook geschikt. Zie, voor specifieke informatie en bedieningsinstructies, de handleiding (of helpmededelingen) van uw specifieke sequencer.

OPM. De hier beschreven XGworks (lite) procedures kunnen wellicht enigszins afwijken afhankelijk van de versie van XGworks (lite) die u gebruikt en uw specifieke computer.

OPM. Zorg dat de S03 correct op de computer is aangesloten (blz. 13). Voor informatie over instellingen voor XGworks(lite), zie de on-line handleiding van de software.

- ❶ Selecteer in de Multi mode de S03 Multi die u wilt verzenden.
- ❷ Druk op [JOB] om de Multi Job mode te activeren.
- ❸ Selecteer, vanuit de “BlkDmp” parameter (PAGINA 5) in de Multi Job mode, het data type voor verzending. Selecteer hier “Curnt” (Current) om de momenteel geselecteerde Multi data te verzenden en druk op de [ENTER] knop.



- ❹ Specificeer in XGworks (lite) track 1 voor opname.



Selecteer de track voor op-

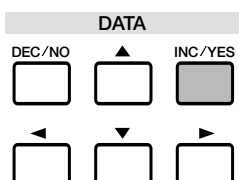


Druk op de Record knop om de opname standby te zetten

- ❺ Druk, na het opnemen in XGworks (lite), op de [INC/YES] knop van de S03 om de data te verzenden.



Druk op de Play knop om de opname te starten



Bulk verzending begint

- ❻ Stop het opnemen in XGworks (lite) als de data verzending voltooid is. Check het List scherm om u ervan te verzekeren dat de data (hexadecimaal weergegeven) correct is ontvangen en opgenomen in XGworks (lite).

OPM. Voor informatie over opnemen of opslaan, zie de on-line handleiding van XGworks (lite).

Als u voortaan de song file met deze opgenomen data afspeelt, worden de juiste S03 Multi instellingen als System Exclusive commando's (blz. 99) door XGworks (lite) verzonden.

OPM. Houd, voor de beste resultaten, zoveel mogelijk hetzelfde afspeeltempo aan als tijdens de opname.

OPM. Als u de User Voice toewijst aan de geselecteerde Multi Part, neem dan de User Voice op dezelfde manier op. Selecteer AllUS (All User Voices) in het BlkDmp scherm (PAGINA 3) in de Voice Job mode en verzend hierna de bulk data op dezelfde manier als voor Multi.

OPM. Indien nodig kan de S03 system (Utility en MIDI) data ook worden verzonden. Selecteer “System” in het BlkDmp scherm van de Multi Job of Voice Job mode.

OPM. Verzend, om alle S03 instellingen op te slaan, alle drie de onderstaande data types en neem/sla ze op in de computer.

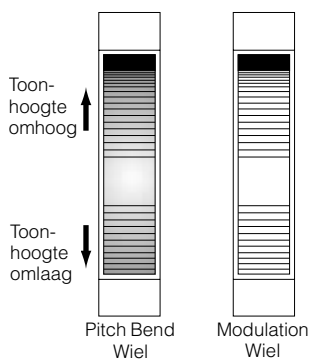
- **All:** Alle Multi's (Multi Job mode)
- **AllUs:** Alle User Voices (Voice Job mode)
- **System:** System (Multi Job of Voice Job mode)

Controllers Gebruiken

De S03 is uitgerust met Pitch Bend en Modulation wielen. Door het aansluiten van een optionele Foot Controller of voetschakelaar, kunt u ook heel wat parameters (zoals het veranderen van het geluid, het omschakelen van Program nummers, etc.) met uw voet besturen — zodat u uw handen vrij heeft om op het toetsenbord te spelen.

Pitch Bend Wiel

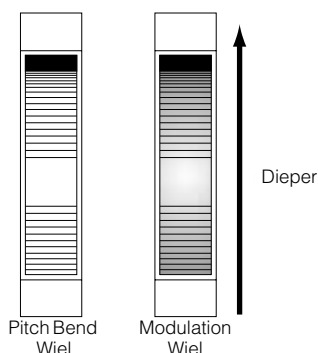
De functie van dit wiel is het besturen van de toonhoogte. Draai het wiel omhoog/omlaag om de toonhoogte omhoog/omlaag te buigen. De werking kan ook worden omgedraaid.



OPM. De Pitch Bend Range kan per Voice ingesteld worden (blz. 65).

Modulation Wiel

Hoe verder u dit wiel omhoog draait, hoe meer modulatie er aan het geluid zal worden toegevoegd.



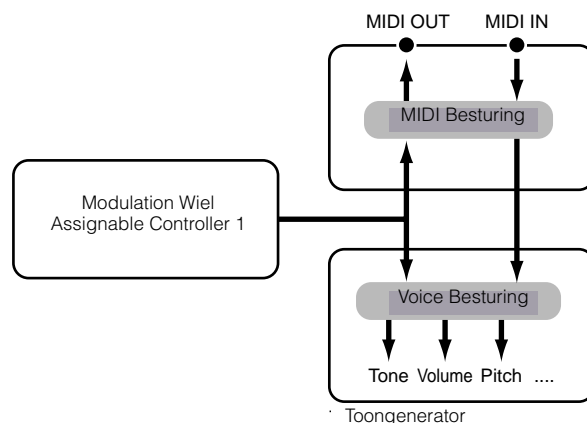
OPM. De Modulation Depth kan ook worden ingesteld. Aan dit wiel kunnen ook andere parameters, zoals Volume of Pan, worden toegewezen (blz. 91).

OPM. Het Modulation wiel kan ook worden ingesteld om tone (klankkleur), amplitude (volume), pitch (toonhoogte) of de filterinstelling van de Voice te besturen. Het Modulation wiel kan worden gebruikt om de onderstaande parameters te besturen.

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

Controllers en Externe MIDI Besturing

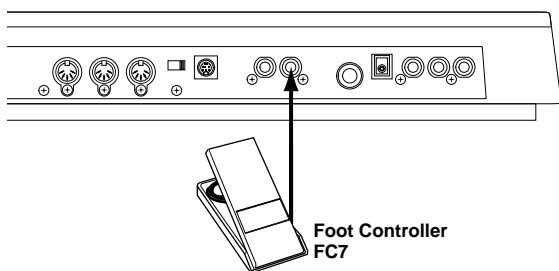
Er kunnen een aantal besturingsfuncties worden toegewezen aan het Modulation wiel en de Assignable Controller (blz. 66). Met uitzondering van deze overige functies zijn de controllers reeds ingesteld om tone (klankkleur), volume, pitch (toonhoogte), en de filterinstellingen te besturen. Als er een controller wordt gebruikt heeft dit niet alleen invloed op de ingebouwde toongenerator van de S03, maar dit wordt tevens als MIDI data verzonden via de MIDI OUT aansluiting.



OPM. Als de Multi mode actief is, bestuurt dit de Part waarvoor de Transmit Channel instelling van de MIDI mode (PAGINA 4) en de Receive Channel instelling van Multi Part Edit (PAGINA 6) overeenkomen.

Foot Controller

Een optionele Foot Controller (zoals de FC7), die is aangesloten op de FOOT CONTROLLER aansluiting (blz. 10) op het achterpaneel, kan worden toegewezen aan één van de controller parameters. Als u een Foot Controller voor parameterbesturing gebruikt, heeft u beide handen vrij om het toetsenbord te bespelen (of om andere controllers te bedienen). Dit is erg handig als u live optreedt.



OPM. Als u de AC1 op hetzelfde control nummer instelt als de Foot Controller, kunt u de Foot Controller gebruiken om de onderstaande parameters voor iedere Part of Voice continue te besturen.

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

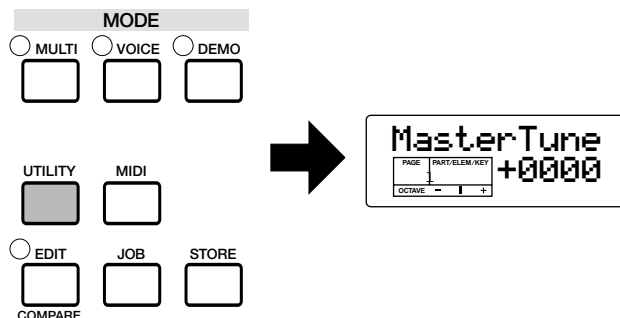
OPM. Het control nummer voor AC1 kan worden ingesteld in de volgende scherpagina's:
Multi Part Edit PAGINA 19 (voor besturing in de Multi mode)
Utility PAGINA 7 (voor besturing in de Voice mode)

OPM. Zie het volgende gedeelte voor informatie over het instellen van het control nummer voor de Foot Controller.

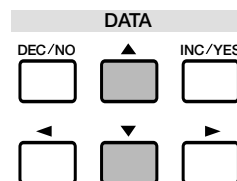
De Foot Controller Gebruiken om Parameters te Besturen

Tijdens een live optreden, kunt u de Foot Controller gebruiken om uw handen vrij te houden om het toetsenbord te bespelen, en toch in staat te zijn de nodige functies te besturen voor uw songs of uw eigen spel. In het onderstaande voorbeeld zullen we tonen hoe u de Foot Controller kunt instellen om hetzelfde te functioneren als (en ter vervanging van) het Modulation wiel.

1 Druk op de [UTILITY] knop om de Utility mode te activeren.

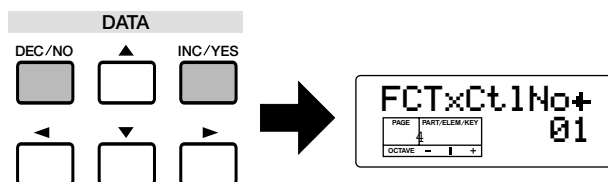


2 Druk op de [▲] en [▼] knoppen om het FCTxCtlnO (FC transmit Control Nummer) scherm (PAGINA 4) op te roepen.



OPM. Selecteer deze parameter met gebruik van de [▶] knop als het MWTxCtlnO scherm zichtbaar is.

3 Gebruik de [INC/YES]/[DEC/NO] knoppen om "01" (Modulation wiel) te selecteren.

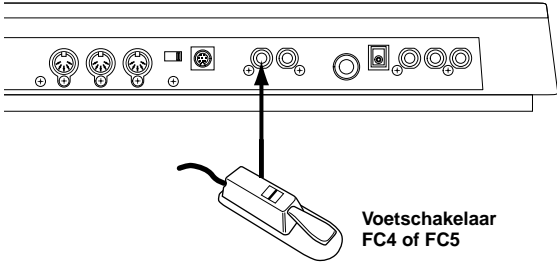


De Foot Controller kan nu worden gebruikt om dezelfde functie als die van het Modulation wiel te besturen.

OPM. Voor details over Control nummers en Control Change commando's, zie de aparte Data List.

Voetschakelaar

U kunt aan een optionele Yamaha FC4 of FC5 voetschakelaar, die is aangesloten op de FOOT SWITCH aansluiting (blz. 10) op het achterpaneel, één van de parameters toewijzen. Dit is bedoeld voor schakelfuncties (aan/uit) zoals die voor het verhogen/verlagen van Voice of Multi nummers en deze kunnen niet worden gebruikt voor continuebesturing van een parameter. De fabrieksinstelling hiervoor is de bediening van sustain (FSTxCtrlNo = 64).



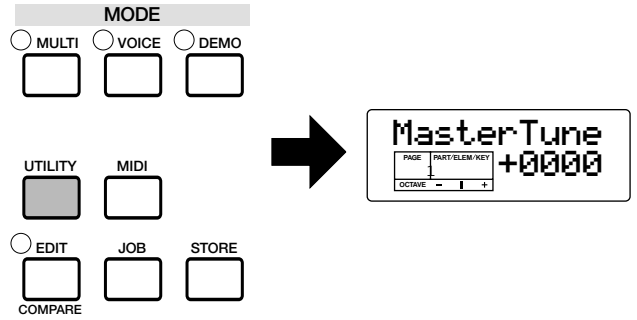
Voetschakelaar
FC4 of FC5

OPM. Zie het nu volgende gedeelte voor informatie over het instellen van het control nummer voor de voetschakelaar. Voor details over Control nummers en Control Change commando's, zie de aparte Data List.

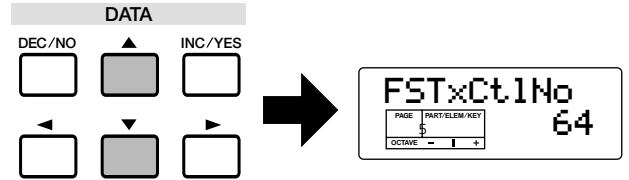
De Voetschakelaar Gebruiken om door de Programs te Scrollen

Tijdens een live optreden kunt u de voetschakelaar zo instellen dat u er Voices of Multi's mee kunt omschakelen, zonder uw handen van het toetsenbord af te halen. Als u bijvoorbeeld de Voices/Multi's in de goede volgorde in het geheugen plaatst (zoals u van plan bent ze te gebruiken), kunt u ze tijdens het spelen makkelijk stuk voor stuk in die volgorde selecteren door op de voetschakelaar te drukken. De volgende procedure-stappen zullen u tonen hoe u dit kunt doen.

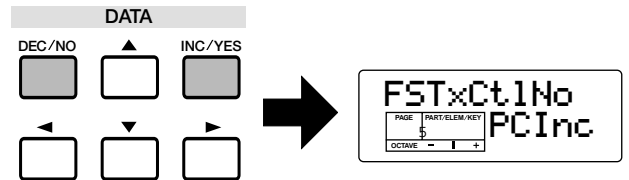
- 1 Druk op de [UTILITY] knop om de Utility mode te activeren.



- 2 Gebruik de [▲] en [▼] knoppen om het FSTxCtrlNo (FS transmit Control Nummer) scherm (PAGINA 5) op te roepen.



- 3 Druk op de [INC/YES]/[DEC/NO] knoppen om "96" (PCInc) te selecteren. (Of, geef het nummer 96 in en druk op de [ENTER] knop.)



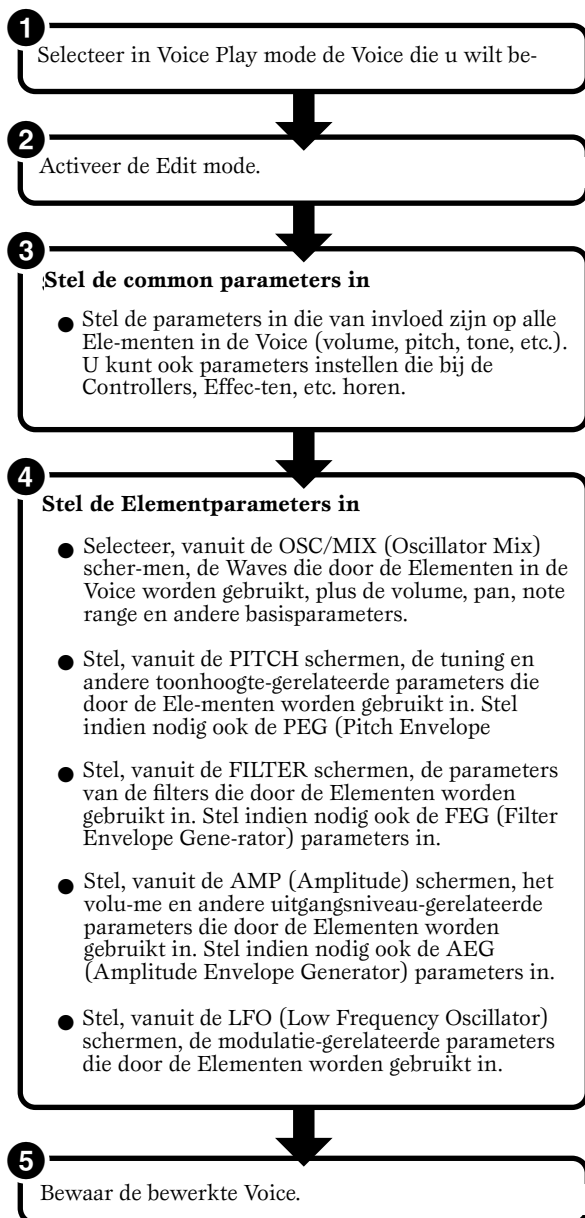
In de Voice/Multi mode kan de voetschakelaar nu worden gebruikt voor het omschakelen naar het volgende program nummer.

Voice Edit

De volgende procedure toont u de fundamentele beginselen voor het creëren en bewerken van Voices.

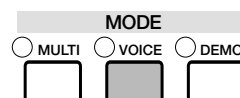
Dit is natuurlijk slechts een voorbeeld; u bent vrij om alle parameters naar eigen inzicht in te stellen. Details over elke parameter vindt u in het Referentiegedeelte van deze handleiding.

OPM. Alle parameterinstellingen worden samen met de Voice bewaard.



1 Een Voice Selecteren om te Bewerken

Activeer de Voice Play mode door op de [VOICE] knop te drukken.



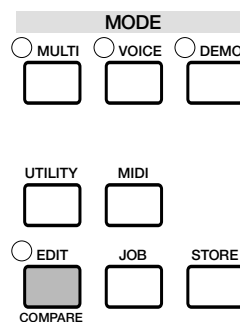
Selecteer het Voice nummer van de Voice die u wilt bewerken (blz. 34).

OPM. Als u een Voice creëert door een bestaande te bewerken is dit een hulp om een Voice te selecteren die iets weg heeft van het geluid dat u wilt gaan creëren. Op deze manier kunt u voorkomen dat u grote veranderingen moet aanbrengen en veel parameters moet bewerken — op deze manier kunt u snel en eenvoudig een Voice creëren. Als u een Voice van meet af aan creëert, gebruik dan de handige Initialize functie (in de Voice Job mode) om een Voice in het interne user geheugen te initialiseren. Voor details, zie blz. 87 en 88.

2 De Voice Edit Mode Activeren

Het creëren en bewerken van Voices geschiedt altijd in Voice Edit mode.

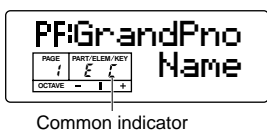
Druk, om de Voice Edit mode te activeren, op de [EDIT] knop in de Voice Play mode.



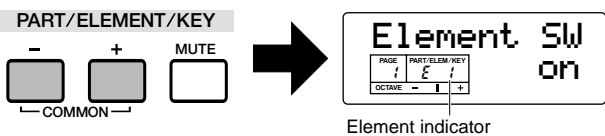
Common Edit en Individuele Elementen Bewerken

Voices kunnen bestaan uit maximaal vier Elementen (blz. 26). Gebruik Common Edit om de instellingen te bewerken die van toepassing zijn op alle vier de Elementen. De Voice Edit mode kan worden verdeeld in schermen voor Common Edit en voor het bewerken van elk Element afzonderlijk. Druk in de Voice Edit mode, gelijktijdig op de [-] en [+] knoppen om beurtelings om te schakelen tussen de Common Edit schermen en de schermen voor het bewerken van elk Element afzonderlijk.

Common Edit schermen

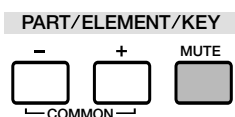


Element Edit schermen



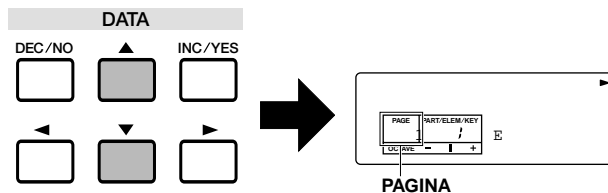
Elementen Aan/Uit (Mute) Schakelen

In Voice Edit mode kan een Element tijdelijk worden uitgeschakeld door op de [MUTE] knop te drukken. De Elementindicator die is uitgeschakeld knippert. Hierdoor kunt u bepaalde Elementen in de Voice uitschakelen zodat u de wijzigingen die u aan een Element aanbrengt beter kunt horen.

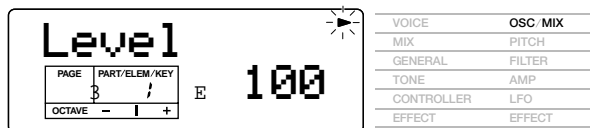


Beurtelings Omschakelen Tussen Schermen en het Ingeven van Instellingen

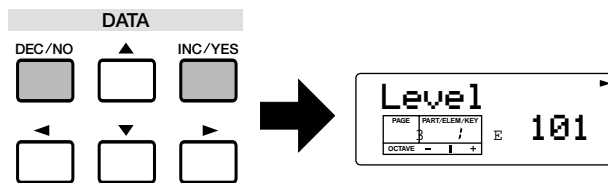
Gebruik, na het selecteren van een Common Edit scherm of een bewerkingsscherm voor één Element (1 - 4), de [▲] en [▼] knoppen om naar andere schermen om te schakelen.



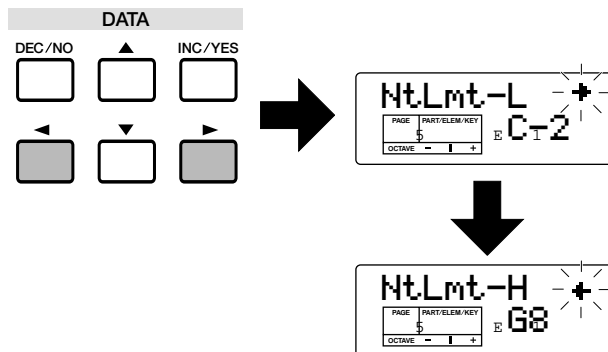
De S03 heeft een groot aantal beschikbare parameters. Als u naar andere scherpagina's omschakelt, wijst een pijl rechts in het scherm naar de parameterlijst op het bedieningspaneel, om het parametertype aan te geven en met welk aspect van het instrument het te maken heeft.



Gebruik de [INC/YES] en [DEC/NO] knoppen om elke parameterwaarde in te stellen.



Sommige parameters hebben meerdere "pagina's", wat wordt aangegeven door een speciale pijl ("→") rechtsboven in de LCD (zie hieronder). Gebruik de [◀] / [▶] knoppen om deze pagina's te selecteren.

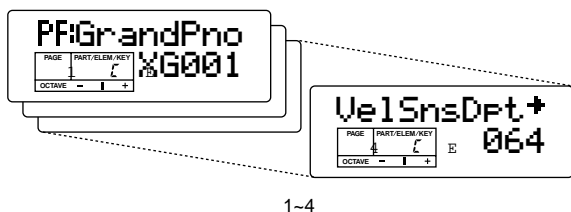


③ Stel de Common Parameters in

Iedere Voice bestaat uit maximaal vier Elementen. Hier worden de parameters uitgelegd die van invloed zijn op alle Elementen.

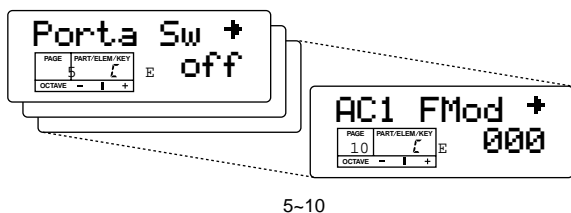
● GENERAL (Common General)

In de PAGINA's 1 - 4 kunt u de Voice naam, het Voice volume en andere algemene parameters instellen.



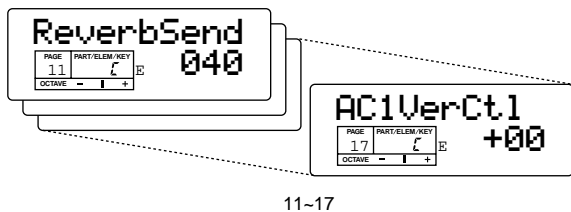
● CONTROLLER (Common Controller)

In de PAGINA's 5 - 10 kunt u een aantal functies voor de controllers op het bedieningspaneel (zoals de Modulation en Pitch Bend wielen) en de controllers die kunnen worden aangesloten op het achterpaneel toewijzen. U kunt bijvoorbeeld parameters toewijzen aan het Modulation wiel om hiermee de klank van de Voice realtime te kunnen wijzigen. Voor details over de diverse controller toepassingen, zie blz. 45.



● EFFECT (Common Effect)

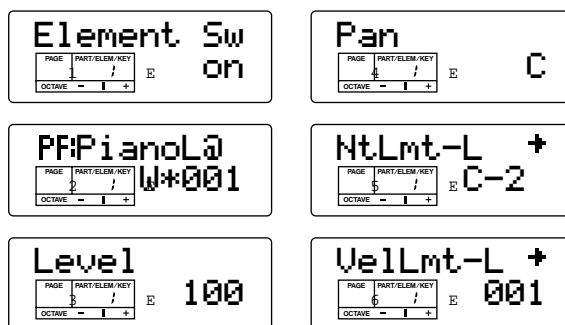
In de PAGINA's 11 - 17 kunt u de Effectparameters voor de Voice instellen. Er zijn Systemeffecten (Reverb en Chorus) en Variation Effecten.



④ Stel de Elementparameters in

● OSC/MIX (Oscillator/Mix)

In de PAGINA's 1 - 6 kunt u de diverse parameters instellen die de golfvormen waarop de Voice gebaseerd is besturen. U kunt de Wave die voor het Element wordt gebruikt selecteren, alsook het volume, het nootbereik van ieder Element, etc.



Element Sw (Element Switch)

Bepaalt of ieder Element wel of niet klinkt.

Wave Selectie

Selecteert de Wave voor ieder Element.

Level

Pan

Stelt het volume (output level) in en de stereo (pan) positie van ieder Element.

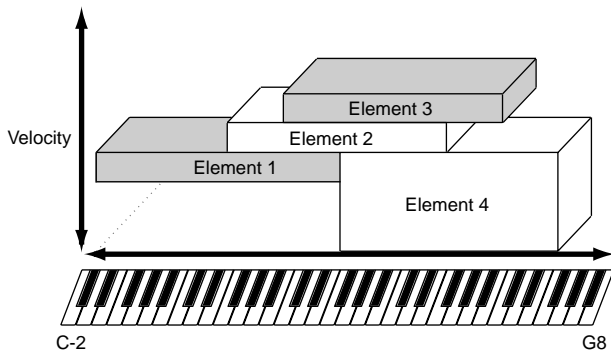
NtLmt-L/H (Note Limit Low/High)

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

Stel het nootbereik voor ieder Element in (het gebied van het toetsenbord waardoor het Element zal gaan klinken) alsook de velocity respons (het aanslagsterktebereik waarbinnen het Element zal klinken). U kunt verschillende instellingen voor ieder Element toewijzen. Met deze parameters kunt u Elementen layeren en hun volume regelen.

U kunt bijvoorbeeld één Element instellen om in het upper gebied van het toetsenbord te klinken en een ander Element in het lower gebied. Dus zelfs binnen dezelfde Voice kunnen er twee verschillende geluiden klinken in verschillende gebieden van het toetsenbord, of kunt u de twee Elementgebieden elkaar laten overlappen, zodat hun geluiden over het gehele toetsenbord worden gelayerd.

Verder is het mogelijk om ieder Element zo in te stellen dat elk daarvan op een ander aanslaggevoeligheidsbereik zal reageren: het ene Element op lagere aanslagsterktes, het andere op hogere aanslagsterktes.

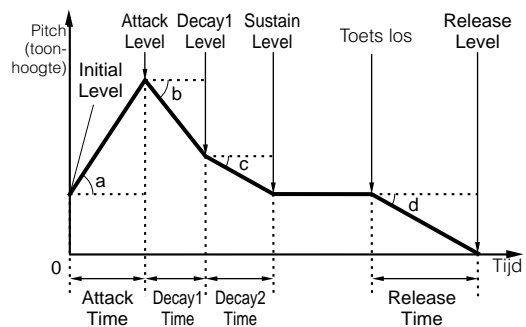


● **PITCH**

In de PAGINA's 7 - 12 kunt u de basis pitch (toonhoogte) parameters voor de Voice instellen. U kunt Elementen verstemmen, Pitch Scaling toepassen, etc. Door het instellen van de PEG (Pitch Envelope Generator) kunt u bepalen hoe de toonhoogte in een bepaald tijdsbestek zal veranderen.

PEG (Pitch Envelope Generator)

Met gebruik van PEG kunt u bepalen hoe de toonhoogte zal veranderen vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat deze weer wordt losgelaten. Dit is handig voor het creëren van automatische toonhoogteveranderingen. Verder kunnen er verschillende PEG parameters voor ieder Element worden ingesteld.

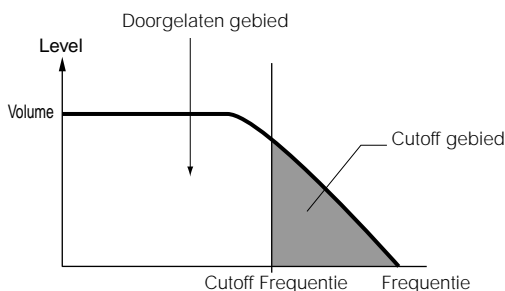


In de illustratie geven de letters a - d de respectievelijke Rate (R) instellingen aan voor Attack - Release. Hoe groter de waarde voor iedere Rate, hoe sneller de toonhoogte naar het volgende Level gaat — met andere woorden, de tijd die de toonhoogte erover doet om te wijzigen (tussen Level instellingen) wordt korter.

OPM. Voor details over de PEG parameters, zie blz. 75.

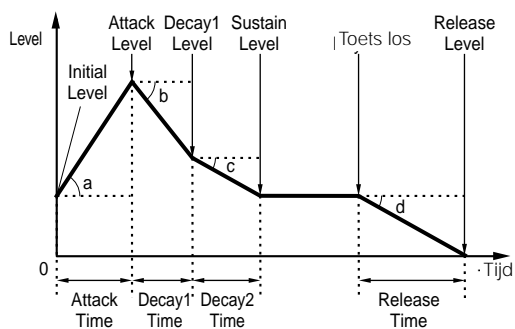
● FILTER

In de PAGINA's 13 - 22 kunt u de filter gebruiken om de klankeigenschappen van ieder Element te wijzigen door de boventonen (harmonischen) bij te stellen die zich in de golfvorm van het element bevinden. De S03 bevat een LPF (Low Pass Filter). Uitsluitend frequenties onder dit punt worden doorgelaten. U kunt ook de Filter Envelope Generator (FEG) instellen voor tijdgestuurde variaties in de filterwerking, met dynamische veranderingen in klankeigenschappen als resultaat. Hier zullen we u laten zien hoe de FEG werkt.



FEG (Filter Envelope Generator)

Met gebruik van FEG kunt u bepalen hoe de klank zal veranderen vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat deze weer wordt losgelaten. Als u een toets indrukt, zal de cutoff frequentie veranderen overeenkomstig deze envelope instellingen. Dit is bijvoorbeeld handig voor het creëren van automatische wah effecten. Verder kunnen er verschillende FEG parameters voor ieder Element worden ingesteld.



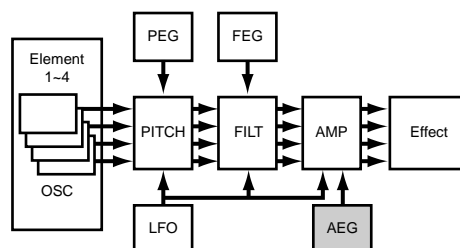
In de illustratie geven de letters a - d de respectievelijke Rate (R) instellingen aan voor Attack - Release. Hoe groter de waarde voor iedere Rate, hoe sneller de filter naar het volgende Level gaat — met andere woorden, de tijd die de filter erover doet om te veranderen (tussen Level instellingen) wordt korter.

OPM. Voor details over de FEG parameters, zie blz. 79.

● AMP (Amplitude)

In de PAGINA's 23 - 31 kunt u het volume van ieder Element instellen, nadat de OSC (Oscillator), PITCH en FILTER parameters zijn ingesteld, alsook het uiteindelijke totaalvolume van het signaal dat naar de uitgangen wordt gestuurd.

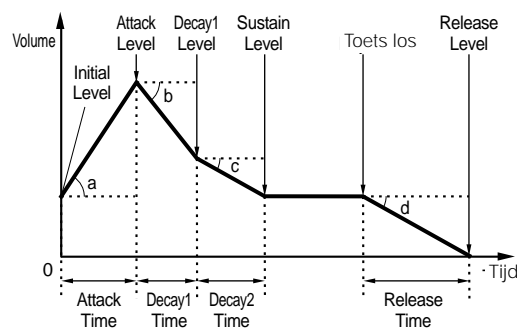
Het signaal van ieder Element wordt met het gespecificeerde volume naar de volgende Effectsectie gestuurd. Door het instellen van de AEG (Amplitude Envelope Generator) kunt u bepalen hoe het volume in een bepaald tijdsbestek zal veranderen.



OPM. Het uiteindelijke volume voor alle Elementen wordt ingesteld met de Total Vol (Total Volume) parameter, in Common Edit PAGINA 2.

AEG (Amplitude Envelope Generator)

Met gebruik van AEG kunt u bepalen hoe het volume zal veranderen vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat deze weer wordt losgelaten. Als u een toets indrukt, zal het volume veranderen overeenkomstig deze envelope instellingen. Verder kunnen er verschillende AEG parameters voor ieder Element worden ingesteld.



In de illustratie geven de letters a - d de respectievelijke Rate (R) instellingen aan voor Attack - Release. Hoe groter de waarde voor iedere Rate, hoe sneller het volume naar het volgende Level gaat — met andere woorden, de tijd die het volume erover doet om te wijzigen (tussen Level instellingen) wordt korter.

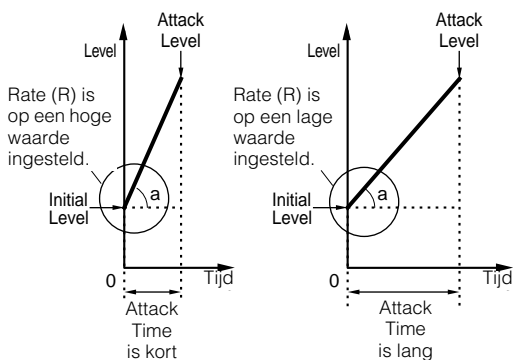
OPM. Voor details over de AEG parameters, zie blz. 80.

Omtrent EG Rate en Time (Voice Mode)

De EG (Envelope Generator) verwerkt en bepaalt het uitgangsniveau van de toongenerator vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat het geluid geheel is weggestorven. Het level (de Y-as in de onderstaande illustratie) is een ander aspect van het geluid, afhankelijk van welke EG er wordt gebruikt. Bij de PEG komt het level overeen met Pitch (toonhoogte). Bij de FEG komt dit overeen met de cutoff frequentie. Bij de AEG komt dit overeen met het volume.

Het gedrag van de EG in een bepaald tijdsbestek wordt bestuurd door de Rate (R) parameters. Rate verwijst naar de tijd die het duurt om van het ene naar het andere level te gaan (bijvoorbeeld van het initial level naar het attack level).

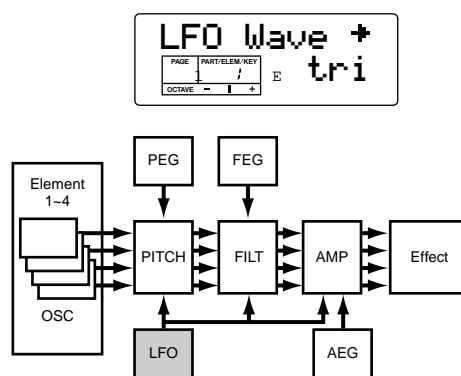
De onderstaande illustraties tonen hoe verschillende Rate instellingen het geluid beïnvloeden. Stel, om de tijd tussen level veranderingen lang te maken, de Rate (R) in op een lage waarde.



LFO (Low Frequency Oscillator)

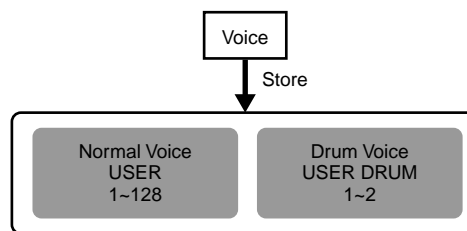
In de PAGINA's 32 - 35 kunt u de LFO bewerken die (zoals de naam al doet vermoeden) golfvormen produceert met een lage frequentie. Deze golfvormen kunnen worden gebruikt om de toonhoogte, filter of amplitude van ieder Element te wijzigen om effecten te creëren zoals vibrato, wah en tremolo. De beschikbaarheid van LFO parameters hangt af van het Elementtype.

De LFO is in staat om een groot aantal effecten op verschillende manieren te produceren. Door het moduleren van de toonhoogte in een bepaalde snelheid, wordt vibrato gecreëerd. Door het moduleren van de filter binnen een instelbaar bereik van frequenties, worden wah-wah en dynamische filter sweep effecten gecreëerd. Door het moduleren van het volume (of "amplitude") binnen een instelbare depth, wordt tremolo gecreëerd.



5 Bewerkte Voices Bewaren

Er kunnen tot 128 nieuwe/bewerkte Normal Voices en 2 nieuwe/bewerkte Drum Voices in het interne user geheugen worden bewaard.



Door het bewaren van een Voice, gaat de bestaande data in de betreffende lokatie verloren. Daarom dient u van belangrijke data van tevoren altijd een backup te maken met een computer of een ander opslagmedium.

OPM. Voor details over het bewaren van Voices, zie blz. 89.

Effecten

In het eindstadium van het programmeren kunt u de effectparameters instellen om het klankkarakter nog meer te wijzigen. Over het algemeen zijn Systeemeffecten van invloed op het totale geluid, ongeacht of het om een Voice gaat of om een Multi. Insertion Effecten echter, kunnen worden toegepast op afzonderlijke Voices. De S03 heeft twee Systeemeffectsecties (Reverb en Chorus) plus een Variation Effectsectie (zie hieronder).

Er kunnen verschillende effectinstellingen per Voice (in de Voice mode) en per Multi (in de Multi mode) worden gemaakt, hoewel de manier waarop de Effectsecties aaneengeschakeld zijn in iedere situatie kan verschillen.

Reverb Sectie

De Reverb sectie bevat 11 verschillende types reverb effecten, waaronder realistische simulaties van de natuurlijke nagalm van verschillende zalen en ruimten.

In de Multi mode zullen de Reverb instellingen op de Multi als geheel worden toegepast.

In de Voice mode kan de Reverb Send parameter voor iedere Voice afzonderlijk worden ingesteld.

Chorus Sectie

De Chorus sectie bevat 11 types chorus effecten, waaronder een flanger, etc. De meeste van deze effecten zijn ideaal om het geluid te verbreden. In de Multi mode zullen de Chorus instellingen op de Multi als geheel worden toegepast. In de Voice mode kan de Chorus Send parameter voor iedere Voice afzonderlijk worden ingesteld.

Variation Effecten

In de Variation sectie zijn er in totaal 42 verschillende Effecttypes beschikbaar. Deze variëren van conventionele effecten zoals Reverb, voor het verbeteren van het geluid, tot extremere effecten zoals Distortion, die het geluid drastisch wijzigen, of om geheel nieuwe geluiden te creëren.

OPM. Voor details over ieder Effecttype, zie de Effect Type List in de aparte Data List.

Systeem en Insertion Effecten

De S03 effecten kunnen worden ingesteld als hetzij Systeem- of Insertion effecten. Reverb en Chorus zijn altijd Systeemeffecten, wat inhoudt dat ze van invloed zijn op alle Parts. Het Variation effect kan ook een Systeemeffect zijn, of het kan worden ingesteld als een Insertion effect, wat inhoudt dat het op één specifieke Part van invloed is.

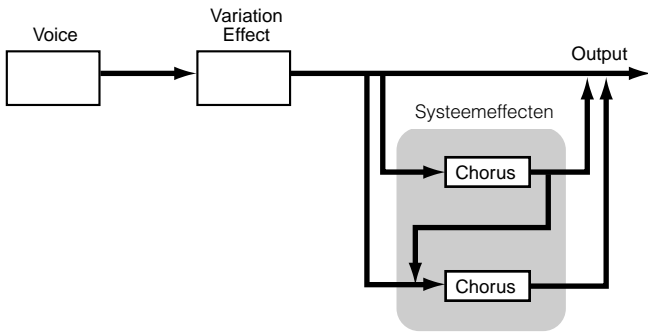
In principe werken S03 Systeem- en Insertion effecten op dezelfde manier als in een mixer, zoals u in het schema op de volgende bladzijde kunt zien. Systeemeffecten bijvoorbeeld kunnen worden toegepast op instrumenten (d.w.z. Parts) die zijn aangesloten op de diverse mixerkanalen; de hoeveelheid van ieder Systeemeffect wordt bepaald door de channel "send" en system "return" level knoppen. Er kan een Insertion effect worden ingevoegd ("inserted") in de signal flow van een specifiek kanaal om het geluid van uitsluitend dat ene instrument (d.w.z. Voice/Part) te bewerken.

In de Voice mode van de S03 kan het Insertion effect (Variation) op een Voice worden toegepast, terwijl het in de Multi Play mode alleen op een afzonderlijke Part kan worden toegepast. Als de S03 in de Multi Play mode is, kunnen de Systeem- en Insertion effectconfiguraties tot in detail worden bestuurd door XG song data (herkenbaar aan het XG logo).

Effecten in Voice Mode

In de Voice mode kunt u de Effect Send parameter voor de Reverb en Chorus secties instellen en deze samen met iedere Voice bewaren.

Voor het Variation Effect kunnen het effecttype en diverse effectparameters worden ingesteld, alsook de effect on/off instelling voor iedere Voice. Het signaal dat door het Variation blok wordt bewerkt, wordt gemixt en naar de secties Reverb en Chorus gestuurd.

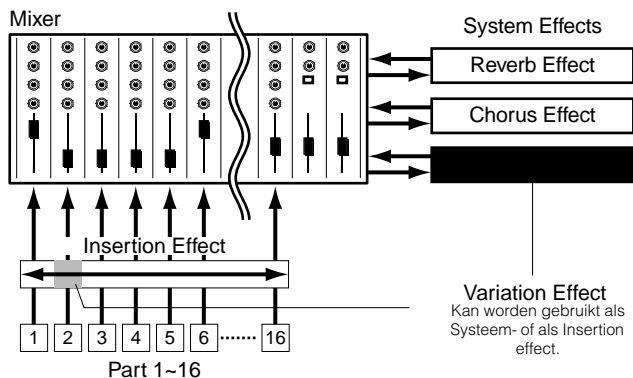


OPM. Drum Voices in Voice mode hebben geen Variation effect.

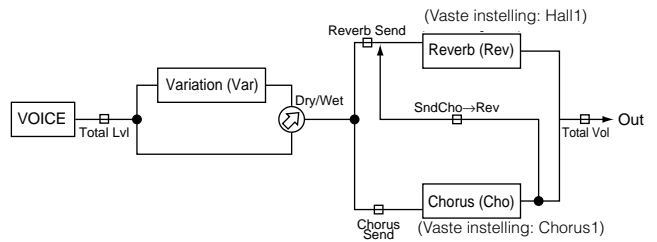
Effecten in Multi Mode

U kunt het gewenste effecttype voor iedere effectsectie, alsook zijn parameterwaardes, instellen voor iedere Multi in de Multi mode. Door Variation als Insertion effect te gebruiken, kunt u het effect op slechts één van de Parts toepassen (zie onderstaande illustratie).

Zoals in de onderstaande illustratie wordt getoond, functioneren de Reverb en Chorus secties als Systeemeffecten die van invloed zijn op alle Parts tegelijk, overeenkomstig de send en de globale effect return instelling van iedere Part — precies als bij een echte mixer. Door Variation als Insertion effect te gebruiken, wordt het signaal in serie geschakeld en is het effect alleen van invloed op de geselecteerde Part — precies als wanneer u een extern effectapparaat op een instrumentkanaal zou aansluiten.

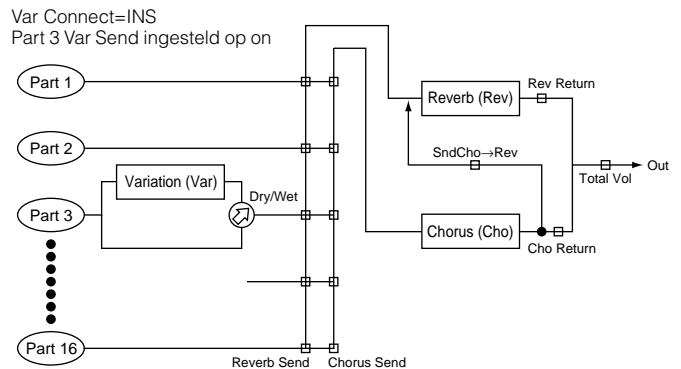


Voice



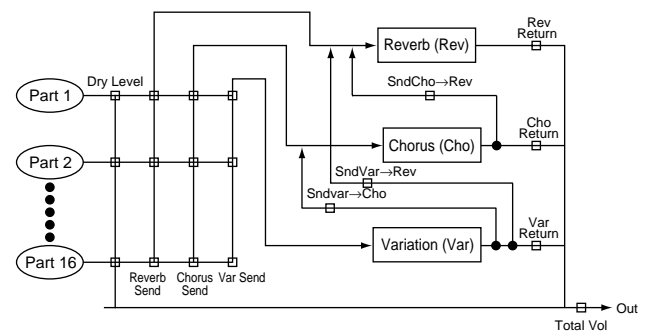
* Afhankelijk van het geselecteerde effecttype kan het zijn dat de Dry/Wet parameter niet beschikbaar is. Voor details, zie de Effect Parameter List in de aparte Data List.

Multi



* Afhankelijk van het geselecteerde effecttype kan het zijn dat de Dry/Wet parameter niet beschikbaar is. Voor details, zie de Effect Parameter List in de aparte Data List.

Var Connect ingesteld op SYS



* De standaardwaarde van Dry Level is 127. Dit kan niet worden ingesteld vanaf het bedieningspaneel van de S03; het kan echter worden ingesteld door het verzenden van de juiste MIDI commando's vanaf een extern apparaat.

Multi Mode

Multi Edit

In deze mode kunt u Multi Edit parameters instellen. Deze kunnen grofweg onderverdeeld worden in Common parameters, die van invloed zijn op alle Parts tegelijk en in Part-specifieke parameters.

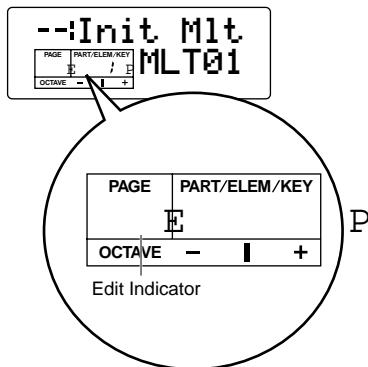
OPM. Voordat u de Multi Edit mode activeert, dient u eerst de Multi te selecteren (blz. 37). Alle parameters kunnen per Multi worden ingesteld en bewaard.

OPM. Voor details over het gebruik van de Multi mode, zie blz. 37.

OPM. Voor details over hoe u de Multi Edit mode kunt activeren, zie blz. 28.

De E Indicator

Als u één of meer parameters heeft gewijzigd in Multi Edit mode, dan zal na het verlaten van de Multi Edit mode de E (Edit) indicator zichtbaar zijn in het PAGE kader van het scherm. Hierdoor ziet u snel dat de huidige Multi gemodificeerd, maar nog niet bewaard is.



De Compare Functie

Gebruik dit om het verschil te beluisteren tussen de Multi met uw bewerkte instellingen en dezelfde Multi vóórdat u hem begon te bewerken.

1 Druk vanuit de Multi Edit mode op de [COMPARE (EDIT)] knop. De EDIT LED gaat knipperen en de Multi instellingen voorafgaand aan uw bewerking zullen tijdelijk worden hersteld, zodat u kunt vergelijken.

OPM. Terwijl de Compare functie geactiveerd is, kunnen de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen niet worden gebruikt voor bewerkingen.

2 Druk nogmaals op de [EDIT] knop om de Compare functie uit te schakelen en uw recente bewerkte instellingen te herstellen.

Parts Aan/Uitschakelen

In de Multi Edit mode, kan een Part worden aan/uitgeschakeld door op de [MUTE] knop te drukken. De Part indicator die uitgeschakeld is knippert. Hierdoor kunt u bepaalde Parts in de Multi uitschakelen zodat u de wijzigingen die u aan een Part aanbrengt beter kunt horen.

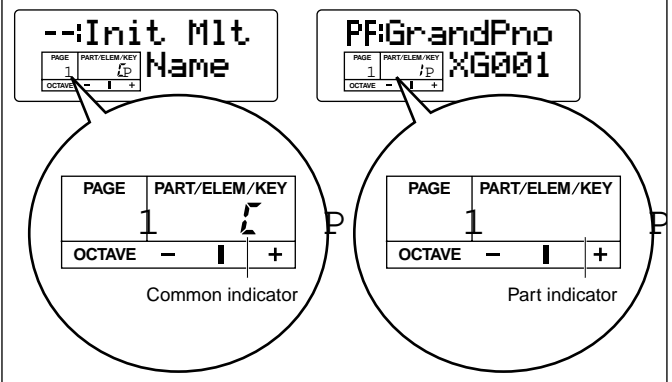
Multi Store

De bewerkte instellingen voor de huidige Multi zullen verloren gaan als u een andere Multi of mode selecteert. Om het verlies van belangrijke data te voorkomen, dient u altijd Multi Store te gebruiken om uw bewerkte Multi te bewaren. Voor details over de Multi Store procedure, zie blz. 69.

OPM. Tijdens het van meet af aan creëren van een nieuwe Multi, kan het handig zijn om, voordat u met bewerken begint, alle instellingen voor de Multi te wissen met gebruik van de Initialize functie in de Multi Job mode (blz. 67 en 68).

Common Edit en Individuele Parts Bewerken

Een Multi kan bestaan uit 16 Voice Parts (blz. 24). De parameters die van invloed zijn op alle Parts tegelijk worden Common Edit genoemd. De Multi Edit mode kan worden onderverdeeld in schermen voor Common Edit en voor het bewerken van iedere Part afzonderlijk. Druk, in de Multi Edit mode, gelijktijdig op de [-] en [+] knoppen om de Common Edit schermen te selecteren.



Common (Instellingen voor alle Parts Tegelijk)

Hier zullen we uitleggen hoe common instellingen kunnen worden bewerkt voor alle Parts in een Multi. Er zijn twee types beschikbaar, die ieder uit meerdere PAGINA's bestaan.

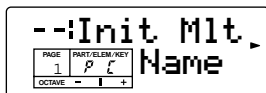
OPM. Zie de Functiestructuur (blz. 20) of de Parametertabel (blz. 22).

Common General (PAGINA 1 - 3)

 Common Effect (PAGINA 4 - 21)

1. Name

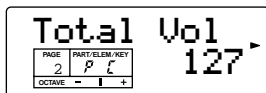
U kunt de Multi een naam geven bestaande uit maximaal 8 karakters. U kunt links van de Multi naam ook een Categoriernaam selecteren.



OPM. De methode voor het ingeven van de Multi naam is dezelfde als voor de Voice naam. Details vindt u op blz. 71.

2. Total Vol (Total Volume)

Stel het totaalvolume van de Multi in.



Instellingen: 0 ~ 127

3. Transpose

Dit bepaalt de totaal Transpose instelling van de Parts, in stappen van een halvetoonsafstand. Dit heeft geen invloed op de via MIDI verzonden informatie.

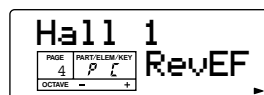


Instellingen: -24 (-2 octaven) ~ + 24 (+ 2 octaven)

OPM. Deze parameter heeft geen invloed op Parts die op de Drum mode (blz. 61) staan ingesteld.

4. RevEF (Reverb Effecttype)

Selecteer hier het effecttype Reverb en stel hierna in de volgende PAGINA's de effectparameters in.



Instellingen: Details vindt u in de Effect Type List van de aparte Data List.

5. Reverb Parameters

Stel de diverse Reverb effectparameters in.



Instellingen: Het aantal parameters en de inhoud van elk scherm hangt af van het geselecteerde Effecttype. Details vindt u in de Effect Type List van de aparte Data List.

6. Rev Return (Reverb Return)

Stel het Return level van het Reverb effect in.



Instellingen: 0 ~ 127

7. Reverb Pan

Hiermee stelt u de stereopositie van het geluid in.



□ **Instellingen:** L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

OPM. U kunt de onderstaande instellingen ook ingeven met gebruik van het numerieke toetsenbord.

1 ~ 63: L63 ~ L01

64: C (Centraal)

65 ~ 127: R01 ~ R63

8. ChoEF (Chorus Effect Type)

Selecteer hier het Chorus effecttype en stel hierna in de volgende PAGINA's de effectparameters in.



□ **Instellingen:** Details vindt u in de Effect Type List van de aparte Data List.

9. Chorus Parameters

Hiermee stelt u de diverse Chorus effectparameters in.



□ **Instellingen:** Het aantal parameters en de inhoud van elk scherm hangt af van het geselecteerde Effecttype. Details vindt u in de Effect Type/Parameter List van de aparte Data List.

10. Cho Return (Chorus Return)

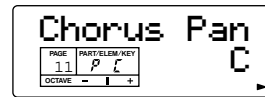
Hiermee stelt u het volume van het Chorus effect in.



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

11. Chorus Pan

Hiermee stelt u de stereopositie van het geluid in.



□ **Instellingen:** L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

OPM. U kunt de onderstaande instellingen ook ingeven met gebruik van het numerieke toetsenbord.

1 ~ 63: L63 ~ L01

64: C (Centraal)

65 ~ 127: R01 ~ R63

12. SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)

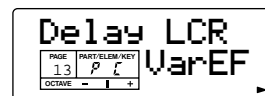
Hiermee stelt u het send level van het signaal dat van het Chorus Effect naar het Reverb Effect gestuurd wordt in.



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

13. VarEF (Variation Effecttype)

Selecteer hier het Variation effecttype en stel hierna in de volgende PAGINA's de effectparameters in.



□ **Instellingen:** Details vindt u in de Effect Type List van de aparte Data List.

14. Variation Parameters

Hiermee stelt u de diverse Variation effectparameters in.

□ **Instellingen:** Het aantal parameters en de inhoud van elk scherm hangt af van het geselecteerde Effecttype. Details vindt u in de Effect Type/Parameter List van de aparte Data List.

15. VarConnect (Variation Connection)

Dit bepaalt hoe het Variation Effect wordt gebruikt in de signaalverwerkingsketen — als een Insertion effect of als een Systemeffect.



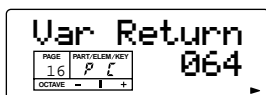
Instellingen: INS (Insertion), SYS (Systeem)

OPM. De werking van het Variation Effect verschilt afhankelijk van deze instelling, alsook de soort van parameterveranderingen.

OPM. Voor meer details over Systeem- en Insertion effecten, zie blz. 53.

16. Var Return (Variation Return)

Hiermee stelt u het level van het Variation Effect in.



Instellingen: 0 ~ 127

OPM. Dit kan alleen worden ingesteld als Variation Connection (hierboven) op "SYS" staat ingesteld. Als Variation Connection op "INS" staat ingesteld, verschijnt er "****" in het scherm en kan de instelling niet worden gewijzigd.

17. Var Pan (Variation Pan)

Hiermee stelt u de stereopositie van het Variation Effect in.



Instellingen: L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

OPM. U kunt de onderstaande instellingen ook ingeven met gebruik van het numerieke toetsenbord.

1 ~ 63: L63 ~ L01

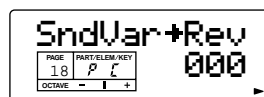
64: C (Centraal)

65 ~ 127: R01 ~ R63

OPM. Dit kan alleen worden ingesteld als Variation Connection (hierboven) op "SYS" staat ingesteld. Als Variation Connection op "INS" staat ingesteld, verschijnt er "****" in het scherm en kan de instelling niet worden gewijzigd.

18. SndVar→Rev (Send Variation to Reverb)

Hiermee stelt u het send level van het signaal dat van het Variation Effect naar het Reverb Effect gestuurd wordt in.

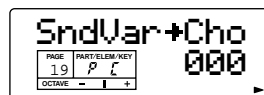


Instellingen: 0 ~ 127

OPM. Dit kan alleen worden ingesteld als Variation Connection (hierboven) op "SYS" staat ingesteld. Als Variation Connection op "INS" staat ingesteld, verschijnt er "****" in het scherm en kan de instelling niet worden gewijzigd.

19. SndVar→Cho (Send Variation to Chorus)

Hiermee stelt u het send level van het signaal dat van het Variation Effect naar het Chorus Effect gestuurd wordt in.



Instellingen: 0 ~ 127

OPM. Dit kan alleen worden ingesteld als Variation Connection (hierboven) op "SYS" staat ingesteld. Als Variation Connection op "INS" staat ingesteld, verschijnt er "****" in het scherm en kan de instelling niet worden gewijzigd.

20. MW VarCt1 (MW Variation Effect Control Depth)

Dit bepaalt de mate waarin het MODULATION wiel het Variation Effect kan beïnvloeden.



Instellingen: -64 ~ +63

OPM. Dit kan alleen worden ingesteld als Variation Connection (hierboven) op "INS" staat ingesteld. Als Variation Connection op "SYS" staat ingesteld, verschijnt er "****" in het scherm en kan de instelling niet worden gewijzigd.

OPM. De betreffende parameter die kan worden bestuurd door het Modulation wiel is voor elk van de Variation effecten vast ingesteld. Zie de aparte Data List voor details.

21. AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)

Dit bepaalt de mate waarin de Assignable Controller 1 het Variation Effect kan beïnvloeden.



□ **Instellingen:** -64 ~ +63

OPM. Dit kan alleen worden ingesteld als Variation Connection (hierboven) op "INS" staat ingesteld. Als Variation Connection op "SYS" staat ingesteld, verschijnt er "***" in het scherm en kan de instelling niet worden gewijzigd.

OPM. De betreffende parameter die kan worden bestuurd door de Assignable Controller 1 is voor elk van de Variation Effecten vast ingesteld. Zie de aparte Data List voor details.

OPM. Voor informatie over de AC1, zie AC1 CC No (blz. 66 en 92) in de Multi en Utility modes.

Part (Instellingen voor iedere Part)

Het volgende is een uitleg van de Part parameters die worden gebruikt om elke Multi te bewerken.

OPM. Zie de Functiestructuur (blz. 20) of de Parametertabel (blz. 22).

Voice Selection (PAGINA 1)

.....
 Part Mix (PAGINA 2 - 5)

 Part General (PAGINA 6 - 9)

 Part Tone (PAGINA 10 - 14)

 Part Controller (PAGINA 15 - 21)

 Part Effect (PAGINA 22 - 24)

1. Voice Selection

U kunt een Voice aan iedere Part toewijzen. Gebruik de [+] en [-] knoppen om de Part te selecteren, selecteer hierna zijn Voice. Het scherm zal verschillen afhankelijk van de geselecteerde Memory (zie hieronder).

OPM. Specificeer de betreffende Voice Memory door op de juiste Memory knop te drukken: PRESET, USER of GM/XG.

OPM. Druk, om een Drum Voice te selecteren, terwijl u de [DRUM] knop ingedrukt houdt, op de juiste Memory knop: [USER] of [GM/XG].

OPM. De Voice kan op dezelfde manier worden ingesteld als bij Category Search (blz. 35).

OPM. Voor details over Categorieën, zie de Categorielijst op blz. 71. Voor details over het gebruik van Category Search, zie blz. 35.

●PRESET



□ **Instellingen:** PR001 ~ PR128

●USER

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



●GM/XG

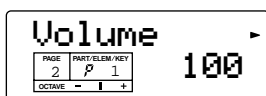


Gebruik de [E] en [F] knoppen om naar andere banken om te schakelen voor het selecteren van program nummers.

- ❑ **Instellingen:**
 Bank Select: BK*** (Zie de XG Voice List en XG Drum List in de aparte Data List.)
 Program Nummer: XG001 ~ XG128 (Het aantal beschikbare programs hangt af van de geselecteerde bank. Voor details, zie de XG Voice List en de XG Drum List in de aparte Data List.)

2. Volume

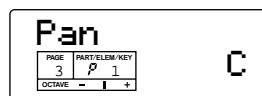
Hiermee stelt u het uitgangsniveau van de Part in.



- ❑ **Instellingen:** 0 ~ 127

3. Pan

Hiermee stelt u de stereopositie van de Part in.



- ❑ **Instellingen:** Rnd (random; de stereopositie verplaatst willekeurig, telkens als er een nieuwe noot wordt gespeeld), L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

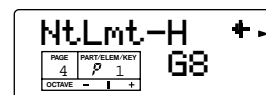
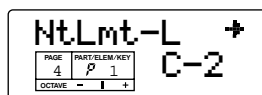
OPM. U kunt de onderstaande instellingen ook ingeven met gebruik van het numerieke toetsenbord.

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

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

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

Hiermee stelt u de laagste en hoogste noot van het toetsengebied voor iedere Part in. Iedere Part zal alleen klinken voor noten die gespeeld worden binnen zijn gespecificeerde toetsengebied.



- ❑ **Instellingen:** C-2 ~ G8

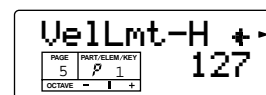
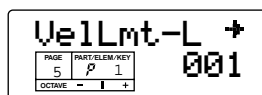
OPM. U kunt de laagste en hoogste noot voor het toetsengebied instellen door achtereenvolgens twee toetsen in te drukken, terwijl u de [ENTER] knop ingedrukt houdt.

OPM. Voor meer informatie en enkele instelvoorbeelden, zie blz. 41.

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

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

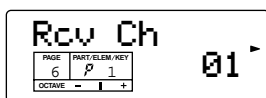
Hiermee stelt u voor iedere Part afzonderlijk de minimum- en de maximumwaarde van het velocity bereik in waarbinnen de Parts zullen reageren. Iedere Part zal alleen klinken voor noten die gespeeld worden binnen zijn gespecificeerde velocity bereik.



- ❑ **Instellingen:** 1 ~ 127

6. Rcv Ch (MIDI Receive Channel)

Hiermee stelt u het MIDI ontvangstkanaal voor iedere Part in. Iedere Part ontvangt MIDI commando's overeenkomstig het hier ingestelde kanaal. Selecteer "off" voor Parts die u niet op MIDI wilt laten reageren.



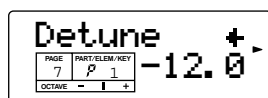
Instellingen: 1 ~ 16, off

JOPM. Voor informatie over het instellen van het MIDI ontvangstkanaal in de Voice mode, zie blz. 94.

7-1. NoteShift

7-2. Detune

Deze parameters bepalen de toonhoogte voor iedere Part.



■ NoteShift

Hiermee stelt u de mate in (in stappen van een halvetoonsafstand) waarin de toonhoogte van de noot wordt verschoven.

Instellingen: -24 ~ 0 ~ +24

■ Detune

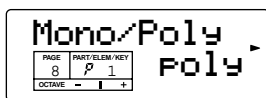
Bepaalt de mate van fijnstemming van de toonhoogte. Gebruik dit om een warm effect te bereiken door iedere Part een hele kleine afwijking in stemming te geven.

Instellingen: -12,8 (Hz) ~ 0 ~ +12,7 (Hz)

JOPM. Negeer de decimalen als u waarden ingeeft met gebruik van het numerieke toetsenbord. Om bijvoorbeeld de waarde "-1,5" in te geven, drukt u achtereenvolgens op de volgende knoppen: "-", "1" en "5".

8. Mono/Poly

Hiermee selecteert u monofoon of polyfoon afspelen. Bepaalt voor iedere Part of deze monofoon (één noot tegelijk) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) bespeelbaar is.



Instellingen: mono, poly

JOPM. Als de Part mode op "drum" staat ingesteld, verschijnt er "****" in het scherm en kan de parameter niet worden ingesteld.

9. Part Mode

Dit bepaalt of de Part Normal Voices of Drum Voices gebruikt.



Instellingen:

norm (Normal Voice)

Met deze instelling kunnen er Normal Voices aan de Part worden toegewezen.

drum (Drum Voice)

Met deze instelling kunnen er Drum Voices aan de Part worden toegewezen.

drumS1/2 (Drum Setup 1/2)

Wordt gebruikt voor het afspelen van commercieel verkrijgbare song data (schakelt automatisch om).

JOPM. Een Part die niet is ingesteld op "norm" wordt een Drum Part genoemd.

JOPM. Als u een Drum Kit heeft bewerkt in Drum Voice Edit mode en u deze kit wilt gebruiken, stel hem dan in op "drum".

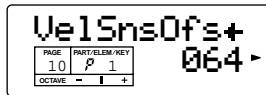
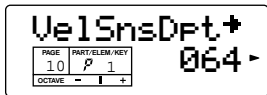
JOPM. Als er een XG System On commando van een externe sequencer wordt ontvangen, wordt de mode automatisch op "drumS1" ingesteld. Neem, om de instellingen die in Drum Voice Edit zijn gemaakt te gebruiken, het juiste commando op in de song data (Part mode ingesteld op Drum). Zie MIDI Data Format in de aparte Data List.

F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn = Part nummer)
(hexadecimaal)

10-1. VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)

10-2. VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid en de Velocity Offset (wijzigingswaarde) voor iedere Part in.

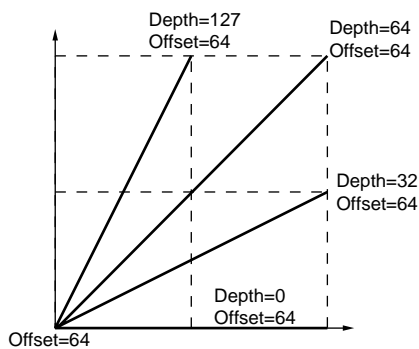


□ Instellingen: 0 ~ 127

■ VelSnsDpt

Zoals hieronder geïllustreerd, zal een hogere waarde een grotere verandering in velocity veroorzaken als u het toetsenbord bespeelt.

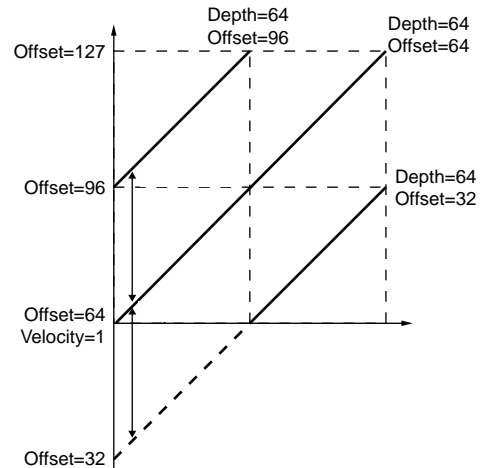
Veranderingen in de Velocity Curve overeenkomstig de VelDepth instelling.
(waarbij offset op 64 staat ingesteld)



■ VelSnsOfs

Zoals hieronder geïllustreerd, zal de velocity toenemen met de gespecificeerde waarde.

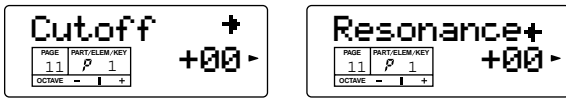
Veranderingen in de Velocity Curve overeenkomstig de VelDepth instelling.
(waarbij offset op 64 staat ingesteld)



11-1. Cutoff

11-2. Resonance

U kunt Filterparameters instellen om de klankeigenschappen van iedere Part te wijzigen.

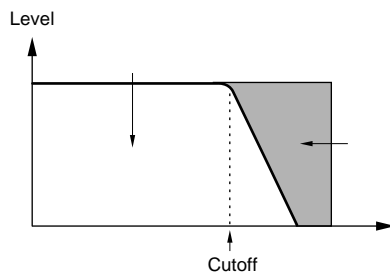


Filter is de sectie van de toongenerator die de klankkwaliteit van een Voice beïnvloedt door alleen een beperkt frequentiegebied door te laten en het signaal dat hier buiten valt af te kappen. De S03 bevat een LPF (Low Pass Filter).

□ **Instellingen:** -64 ~ +63

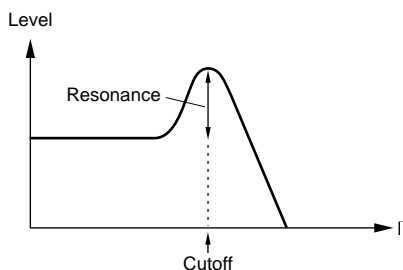
■ Cutoff

Hiermee stelt u de Cutoff frequentie van de low pass filter in. Alleen frequenties onder dit punt worden doorgelaten.



■ Resonance

Hiermee stelt u de mate van Resonantie (harmonisch accent) in dat rond de Cutoff frequentie aan het signaal wordt toegevoegd. Dit is een goede manier om het geluid meer karakter te geven.



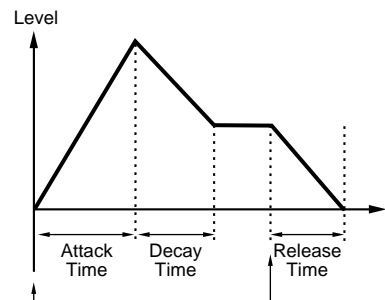
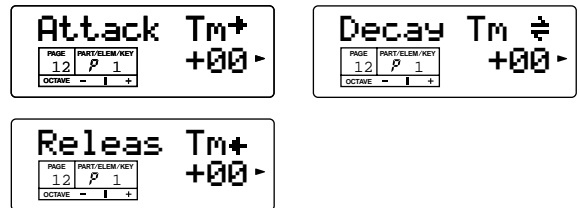
12-1. Attack Tm (Attack Time)

12-2. Decay Tm (Decay Time)

12-3. Releas Tm (Release Time)

Dit bepaalt de EG (Envelope Generator) Parameters voor iedere Part. Er zijn drie parameters die de verandering in klank en uitgangsniveau regelen, vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat hij wordt losgelaten of dat het geluid geheel is weggestorven.

■ **OPM.** Deze drie parameters beïnvloeden zowel de AEG als de FEG.



□ **Instellingen:** -64 ~ +63

■ Attack Tm

Bepaalt de tijd die voorbij gaat vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt tot het punt waarop het level van de Voice zijn piek bereikt. Positieve waarden verlengen de wijzigingstijd en negatieve waarden verkorten deze.

■ Decay Tm

Bepaalt de tijd die voorbij gaat vanaf het punt waar het level van de Voice zijn piek bereikt tot aan het punt waar zijn level stabiliseert. Positieve waarden verlengen de wijzigingstijd en negatieve waarden verkorten deze.

■ Releas Tm

Bepaalt de tijd die voorbij gaat vanaf het moment dat een toets wordt losgelaten tot het punt waar het level van de Voice geheel is weggestorven. Positieve waarden verlengen de wijzigingstijd en negatieve waarden verkorten deze.

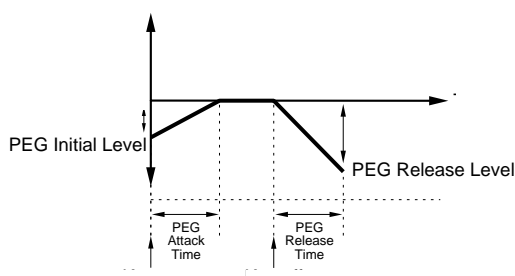
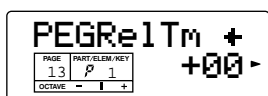
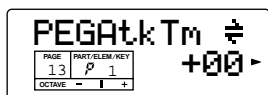
13-1. PEGIntL (PEG Initial Level)

13-2. PEGAtkTm (PEG Attack Time)

13-3. PEGReIL (PEG Release Level)

13-4. PEGRelTm (PEG Release Time)

U kunt PEG (Pitch Envelope Generator) Parameters voor iedere Part instellen. Er zijn drie parameters die bepalen hoe de toonhoogte zal veranderen, vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt totdat hij wordt losgelaten of dat het geluid geheel is weggestorven.



□ **Instellingen:** -64 ~ +63

■ PEGIntL

Bepaalt het aanvangstoonhoogteniveau, d.w.z. de toonhoogte op het moment dat de toets wordt ingedrukt.

■ PEGAtkTm

Bepaalt, nadat u een toets heeft ingedrukt, hoe lang de toonhoogte erover doet om terug te keren van de toonhoogte die is ingesteld bij PEG Initial Level (hierboven) naar normaal (oorspronkelijke toonhoogte).

■ PEGReIL

Bepaalt de uiteindelijke toonhoogte die bereikt wordt nadat u de toets heeft losgelaten.

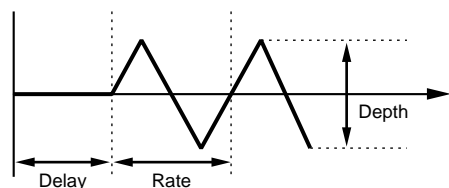
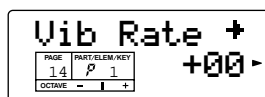
■ PEGRelTm

Bepaalt hoe lang de toonhoogte erover doet om de bij PEG Release Level (hierboven) ingestelde waarde te bereiken, vanaf het moment dat u de toets loslaat.

14-1. Vib Rate (Vibrato Rate)

14-2. Vib Depth (Vibrato Depth)

14-3. Vib Delay (Vibrato Delay)



□ **Instellingen:** -64 ~ +63

■ Vib Rate

Bepaalt de snelheid van de toonhoogtemodulatie.

■ Vib Depth

Bepaalt de depth of diepte van de toonhoogtemodulatie.

OPM. Deze Parameter is niet beschikbaar voor Drum Parts.

■ Vib Delay

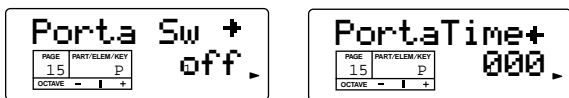
Bepaalt de tijd die voorbij gaat vanaf het moment dat een toets wordt ingedrukt tot aan het moment dat het Vibrato effect begint. Hoe hoger de waarde, hoe langer de delay, voordat het Vibrato effect inschakelt.

OPM. De Parameter is niet beschikbaar voor Drum Parts.

15-1. Porta Sw (Portamento Switch)

15-2. PortaTime (Portamento Time)

Hiermee stelt u de Portamento parameters in. Portamento creëert een gelijkmatige toonhoogteverschuiving, van de toonhoogte van de eerst gespeelde noot naar de toonhoogte van de volgende.



■ Porta Sw

Schakelt Portamento aan of uit.

Instellingen: off, on

■ PortaTime

Stelt de snelheid van de toonhoogteverschuiving in. Hogere waarden resulteren in een langere wijzigingstijd.

Instellingen: 0 ~ 127

16. PB Range (Pitch Bend Range)

Hiermee stelt u de mate in (in stappen van een halvetoonsafstand) waarmee de toonhoogte van de noot kan worden gebogen als u het Pitch Bend wiel omhoog/omlaag draait. Als u bijvoorbeeld een waarde instelt van + 12, zal het omhoog draaien van het wiel de toonhoogte maximaal één octaaf verhogen.



Instellingen: -24 ~ + 24

17. MW FltCtl (MW Filter Control)

Stelt de depth in, d.w.z. de mate waarin het Modulation wiel de filter cutoff frequentie kan beïnvloeden.



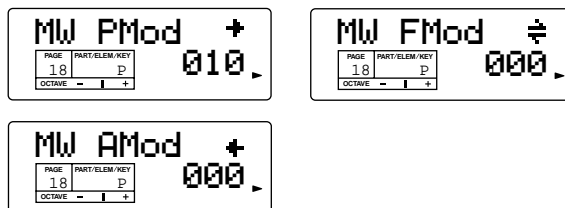
Instellingen: -64 ~ + 63

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

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

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

Met deze parameters kunt u de depth instellen, d.w.z. de mate waarin het Modulation wiel de toonhoogte, filter en amplitudemodulatie van de Voice kan beïnvloeden.



Instellingen: 0 ~ 127

■ MW PMod

Hiermee bepaalt u in welke mate de toonhoogtemodulatie zal wijzigen als het Modulation wiel gebruikt wordt. Hoe hoger de waarde, hoe groter de invloed van het wiel. (Het vibrato effect wordt dieper.)

■ MW FMod

Bepaalt de mate waarin de filter Cutoff frequentie zal wijzigen als het Modulation wiel gebruikt wordt. Hoe hoger de waarde, hoe groter de invloed van het wiel. (Het wah effect wordt dieper.)

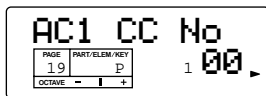
■ MW AMod

Hiermee bepaalt u in welke mate de amplitudemodulatie zal wijzigen als het Modulation wiel gebruikt wordt. Een hogere instelling produceert een grotere modulatie depth. (Het tremolo effect wordt dieper.)

OPM. Afhankelijk van het geselecteerde LFO wave type en de amplitude modulation depth instelling, kan er ruis optreden als u aan het wiel draait. Als dit het geval is, reduceer dan de modulation depth waarde.

19. AC1 CC No (AC1 Control Change Nummer)

Bepaalt het Control Change nummer voor de AC 1 (Assignable Controller 1) van iedere Part.



□ **Instellingen:** 0 ~ 95

OPM. De AC1 CC No parameter in de Voice mode wordt ingesteld in de Utility mode (PAGINA 7).

AC1 (Assignable Controller 1)

De AC1 (Assignable Controller 1) is uitsluitend beschikbaar als u gebruik maakt van een externe MIDI Controller (zoals een Foot Controller die is aangesloten op een MIDI keyboard). Door het AC1 Control Change nummer hier in te stellen op het nummer dat overeenkomt met het aangesloten MIDI apparaat, kunt u die controller gebruiken om de klank te veranderen, overeenkomstig de instellingen van de overige AC1 parameters — zoals AC1FltCtl, AC1 FMod/PMOD, of Effect AC1VarCtl van het Variation Effect.

Als u AC1 hier bijvoorbeeld op “2” instelt, kunt u een breath controller gebruiken om de Voice van een Part te beïnvloeden.

Als de aangesloten MIDI Controller op “0” staat ingesteld kan de Part niet worden bestuurd, al heeft u het juiste Control Change nummer ingesteld. Controleer, voor het beste resultaat, ook of de sensitivity parameters (AC1FltCtl, AC1 FMod/PMOD, of AC1VarCtl van Variation Effect) correct zijn ingesteld.

20. AC1FltCtl (AC1 Filter Control)

Bepaalt de mate waarin de filter cutoff frequentie zal wijzigen als de controller (Assignable Controller 1) gebruikt wordt.



□ **Instellingen:** -64 ~ +63

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

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

Met deze parameters kunt u de depth van de besturing instellen, d.w.z. de invloed van de Control Change commando's (via Assignable Controller 1) op de filter en amplitude van de Part (Voice).



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ AC1 FMod

Bepaalt de mate waarin de filter Cutoff frequentie zal wijzigen als de Assignable Controller 1 gebruikt wordt. Hoe hoger de waarde, hoe groter de invloed van het wiel. (Het wah effect wordt dieper.)

■ AC1 AMod

Hiermee stelt u de depth van de besturing in, d.w.z. de invloed die de Assignable Controller 1 op de amplitudemodulatie heeft. Een hogere instelling produceert een grotere modulatie depth. (Het tremolo effect wordt dieper.)

OPM. Afhankelijk van het geselecteerde LFO wave type en de amplitude modulation depth instelling, kan er ruis optreden als u aan het wiel draait. Als dit het geval is, reduceer dan de modulation depth waarde.

22. ReverbSend

Stelt het volume van het Reverb Effect in.



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

OPM. Als de waarde te hoog is kan er ruis optreden. Als dit het geval is, reduceer dan de waarde.

23. ChorusSend

Stelt het volume in van het Chorus Effect.



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

24. Var Send (Variation Send)

Als het Variation effect is ingesteld als Insertion Effect, bepaalt dit of het Variation Effect wel of niet wordt toegepast. Als het Variation Effect is ingesteld als Systeemeffect, bepaalt dit het send level voor het effect. (Maak de Insertion/Systeeminstelling voor de Variation Connection parameter (PAGINA 15) in Multi Common Edit; zie blz. 58.)



Instellingen:

Als VarConnect op "INS" staat ingesteld: on (effect wordt toegepast), off (effect wordt niet toegepast)

Als VarConnect op "SYS" staat ingesteld: 0 ~ 127

OPM. Als VarConnect op "INS" staat ingesteld, bepaalt deze parameter of het Variation Effect al dan niet wordt toegepast op de betreffende Part. In dit geval kan het Variation Effect niet voor verschillende Parts tegelijk worden gebruikt. Uitsluitend de laatst geselecteerde Part zal naar het Variation Effect worden gestuurd. Als VarConnect op "SYS" staat ingesteld, kunt u met deze parameter het send level voor het Variation Effect voor iedere Part afzonderlijk instellen. Stel ook de bijbehorende Multi Common Edit parameters (PAGINA 16 - 21) naar wens in.

OPM. Voor meer details over de Effecten, zie blz. 53.

Multi Job

In de Multi Job mode kunt u diverse procedures (Jobs) uitvoeren. U kunt bijvoorbeeld Multi's terugzetten op hun oorspronkelijke instellingen (waaronder de zojuist gemaakte), of Parts kopiëren.

OPM. U dient, voordat u de Multi Job mode activeert en de Initialize of Copy functie gaat gebruiken, de Multi te selecteren die u wilt gebruiken voor de betreffende procedure (blz. 37).

OPM. Voor details over hoe u de Multi Job mode kunt activeren, zie blz. 28.

Een Job Uitvoeren

- 1 Selecteer in de Multi Play mode het Multi nummer waarvoor u de Job wilt uitvoeren.
- 2 Druk op de [JOB] knop om de Multi Job mode te activeren.
- 3 Gebruik de [▲][▼] knoppen en schakel om naar het scherm met de Job die u wilt uitvoeren.



- 4 Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om de parameter te selecteren waarvoor u de Job wilt uitvoeren.

OPM. Deze stap is niet van toepassing op de Bulk Dump Job.

OPM. Gebruik de [+]/[-] knoppen om de Part of de destination Part in te stellen als u Init Part/CpyVar/CpyCtl of Copy Part (CpyPart) gebruikt.

- 5 Als u op de [ENTER] knop drukt, zal er om uw bevestiging worden gevraagd.



- 6 Druk op de [INC/YES] knop om te bevestigen. De mededeling "Completed" verschijnt als de Job voltooid is en de procedure keert terug naar het vorige scherm.

Druk op de [DEC/NO] knop om de Job te annuleren.

OPM. Voor Jobs die langere tijd in beslag nemen, verschijnt de mededeling "Excuting.." tijdens de uitvoering. Als u de S03 uit zou zetten terwijl deze mededeling nog zichtbaar is, loopt u het risico dat uw data beschadigd raakt.

- 7 Druk op de [Multi] knop om de Multi Job mode te verlaten en terug te keren naar de Multi Play mode.

1. Init (Initializers)

U kunt alle parameters van een Multi terugzetten (initialiseren) op hun standaardinstellingen. U kunt bepaalde parameters ook selectief initialiseren, zoals Common instellingen, instellingen voor iedere Part, etc. Merk op dat dit de Multi niet terugzet op zijn instellingen voorafgaand aan het bewerken. In plaats daarvan, is dit handig als u een geheel nieuwe Multi van meet af aan gaat opbouwen.



■ Selecteer het Parametertype dat u wilt Initialiseren

Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om de parameter te selecteren die u wilt initialiseren. Als dit op "Part" staat ingesteld, gebruik dan de [+]/[-] knoppen om de gewenste part (1 - 16) te selecteren.

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

2. CpyVar (Copy Variation Effect)

Als Var Connect op "SYS" staat ingesteld, kunt u hiermee de Effectinstellingen kopiëren voor de Voice die is toegewezen aan de huidige Part.

Als Var Connect op "INS" staat ingesteld, kunt u hiermee de Variation Effectinstellingen kopiëren voor de Voice die is toegewezen aan de Part waarvoor "Var Send" (PAGINA 24 in Multi Part Edit) op "on" staat ingesteld. Als alle Var Send instellingen van de Parts op "off" staan ingesteld, kan de Part waarvan u de Voice Effectinstellingen wilt kopiëren worden geselecteerd, zoals hierboven (als Var Connect op "SYS" staat ingesteld).

Var Connect=SYS



Var Connect=INS



□ Instellingen:

P1 ~ P16 (Part 1 ~ 16) (Als Var Connect op "SYS" staat ingesteld of Var Connect op "INS" en de Var Send instellingen van alle Parts op "off" staan ingesteld.)
Geen Parameter (Als Var Connect op "INS" staat ingesteld en de Var Send instellingen van één Part op "on" staan ingesteld.)

♪OPM. De volgende parameters kunnen worden gekopieerd.

- Variation Effecttype
- Variation Parameters
- MW Variation Control Depth
- AC1 Variation Control Depth

♪OPM. Tijdens het kopiëren van de Variation effect data van een Drum Voice, worden ook de 2 Band EQ effectinstellingen gekopieerd.

3. CpyCtl (Copy Controller)

Hiermee kunt u de Controller instellingen van de aan de Part toegewezen Voice kopiëren.



- **Instellingen:** 1 ~ 16, A (Alle Parts)

♪OPM. De volgende parameters kunnen worden gekopieerd.

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

4. CpyPart (Copy Part)

Hiermee kunt u Part parameterinstellingen van de bewerkte Multi naar een andere Part in dezelfde Multi kopiëren. Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om de source (bron) Part te selecteren. Gebruik de [-/NO] en [+ /YES] knoppen om de gewenste destination (bestemmings) Part (1 - 16) te selecteren.



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

5. BldDmp (Bulk Dump)

U kunt alle parameterinstellingen voor de huidige Multi of alle Multi's tegelijk naar uw computer of naar een ander extern MIDI apparaat verzenden, met gebruik van Bulk Dump.



- **Instellingen:** Curnt (Current (huidige) Multi), All (Alle Multi's), System (Alle Utility en MIDI data)

♪OPM. Voor het verzenden van Voice data, zie de betreffende Bulk Dump functie in de Voice Jobs (blz. 88).

♪OPM. Om een Bulk Dump uit te voeren, dient het juiste MIDI Device nummer te worden ingesteld. Zie blz. 93 voor details.

♪OPM. Voor een voorbeeld dat toont hoe de Bulk Dump functie gebruikt kan worden, zie blz. 42.

Multi Store

U kunt uw eigen parameterinstellingen bewaren in de 32 Multi's van het User geheugen. De procedure is als volgt.

OPM. Tijdens de uitvoering hiervan, zal de destination (bestemmings) Multi worden overschreven. Belangrijke data moet daarom altijd worden gebackupt op een computer, de Yamaha MDF3 MIDI Data Filer of een ander opslagmedium.

- 1 Druk op de [STORE] knop nadat u klaar bent met het bewerken van een Multi. Het Multi Store scherm verschijnt.



- 2 Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om het destination (bestemmings) Multi nummer te selecteren.

- 3 Als u op de [ENTER] knop drukt, zal er om uw bevestiging worden gevraagd.



- 4 Druk op de [INC/YES] knop om te bevestigen. De mededeling "Excuting.." verschijnt terwijl de Job wordt uitgevoerd. Als de Job voltooid is, verschijnt de mededeling "Completed" en de procedure keert terug naar de Multi Play mode.

OPM. U kunt op de [DEC/NO] knop drukken om de Job te annuleren. Hierdoor keert u terug naar het vorige scherm.

Voice Mode

Voice Edit

Er zijn twee Voice types: Normal Voices en Drum Voices. Het volgende is een uitleg van de parameters die worden gebruikt om Voices te bewerken.

OPM. Details over de Voice types en de Voice Memories vindt u op blz. 25.

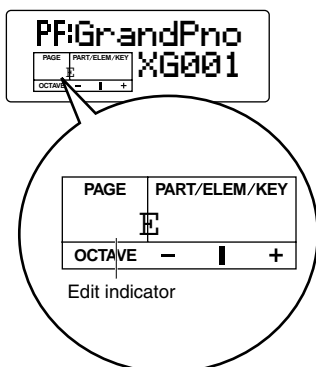
OPM. Voor meer informatie over het bespelen van Voices, zie blz. 33.

OPM. Voordat u de Voice Edit mode activeert, dient u eerst de Voice te selecteren (blz. 33). Alle parameters kunnen per Voice worden ingesteld en bewaard.

OPM. Voor details over hoe u de Voice Edit mode kunt activeren, zie blz. 28.

De E Indicator

Als u één of meer parameters heeft gewijzigd in Voice Edit mode, dan zal na het verlaten van de Voice Multi Edit mode de E (Edit) indicator zichtbaar zijn in het PAGE kader van het scherm. Hierdoor ziet u snel dat de huidige Voice gemodificeerd, maar nog niet bewaard is.



De Compare Functie

Gebruik dit om het verschil te beluisteren tussen de Voice met uw bewerkte instellingen en dezelfde Voice vóórdat u hem begon te bewerken.

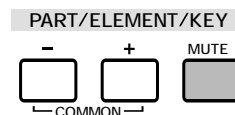
1 Druk vanuit de Voice Edit mode op de [COMPARE (EDIT)] knop. De EDIT LED gaat knipperen en de Voice instellingen voorafgaand aan uw bewerking zullen tijdelijk worden hersteld, zodat u kunt vergelijken.

OPM. Terwijl de Compare functie geactiveerd is, kunnen de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen niet worden gebruikt voor bewerkingen.

2 Druk nogmaals op de [EDIT] knop om de Compare functie uit te schakelen en uw recente bewerkte instellingen te herstellen.

Elementen Aan/Uitschakelen

In Voice Edit mode kan een Element tijdelijk worden uitgeschakeld door op de [MUTE] knop te drukken. Hierdoor kunt u bepaalde Elementen in de Voice uitschakelen zodat u de wijzigingen die u aan een Element aanbrengt beter kunt horen.



Voice Store

De bewerkte instellingen voor de huidige Voice zullen verloren gaan als u een andere Voice of mode selecteert. Om het verlies van belangrijke data te vermijden, dient u altijd Voice Store te gebruiken om uw bewerkte Voice te bewaren. Voor details over de Voice Store procedure, zie blz. 89.

OPM. Tijdens het van meet af aan creëren van een geheel nieuwe Voice, kan het handig zijn om, voordat u met bewerken begint, alle instellingen voor de huidige Voice te wissen met gebruik van de Initialize functie in de Voice Job mode (blz. 87 en 88).

Normal Voice

Tijdens het bewerken van Normal Voices zijn er 52 PAGINA's bestaande uit 17 Common Edit instellingen (van invloed op alle vier de Elementen) en 35 Element-specifieke instellingen.

OPM. Voor informatie over hoe u kunt wisselen tussen de Common Edit en Element Edit schermen, zie blz. 48.

OPM. Veel parameters zijn gelijk aan die voor de Multi's. Voor details over de deze parameters, zie blz. 22.

OPM. Zie de Functiestructuur (blz. 20) of de Parametertabel (blz. 22).

Common General (PAGINA 1 - 4)

 Common Controller (PAGINA 5 - 10)

 Common Effect (PAGINA 11 - 17)

Het volgende is een uitleg van de Common parameters die worden gebruikt om Voices te bewerken.

1. Name

U kunt de Voice een naam geven bestaande uit maximaal 8 karakters. U kunt links van de Voice naam ook een Categoriernaam selecteren.



De Voice Naam Ingeven

- 1 Gebruik de [E] en [F] knoppen om de cursor naar de positie van het volgende karakter te verplaatsen. Door een Categoriernaam toe te wijzen, is het later makkelijker om de Voice te identificeren. De Category Search functie (blz. 35) kan ook worden gebruikt om hem te zoeken. Als er geen Categoriernaam is ingesteld, dan verschijnen er op de plaats van de Categorie twee streepjes.
- 2 Gebruik de [E] en [F] knoppen om de cursor naar de positie van het eerste karakter te verplaatsen. Het geselecteerde karakter knippert.
- 3 Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om een alfabetisch karakter/symbool in te geven, of gebruik het numerieke toetsenbord om een numeriek karakter in te geven.
- 4 Gebruik de [E] en [F] knoppen om de cursor naar de positie van het volgende karakter te verplaatsen.
- 5 Herhaal de stappen 3 en 4 totdat alle karakters voor uw Voice naam zijn ingegeven.

Beschikbare cijfers en letters

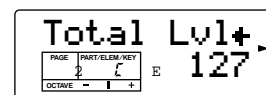
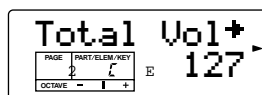
	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?	@	A	B	C	D	E
F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	[¥]	^	_	`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k
l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→
←																		

LCD	Categorie	LCD	Categorie
--	Niet toegewezen	SC	Synth Comping
PF	Piano	CP	Chromatic Percussion
OR	Organ	DR	Drums
GT	Guitar	SE	Sound Effects
BA	Bass	ME	Musical Effects
ST	Strings/Orchestral	CO	Combination
BR	Brass	(OTHER)	Musical Effects/Combination
RP	Reed/Pipe		
LD	Synth Lead		
PD	Synth Pad		

2-1. Total Vol (Total Volume)

2-2. Total Lvl (Total Level)

Hiermee stelt u het uitgangsniveau van de Voice in. Total Volume bepaalt het algehele volume, met inbegrip van het toegepaste effect. Total Level bepaalt het level van de Voice dat naar het effect wordt gestuurd.



Instellingen: 0 ~ 127

3. Mono/Poly

Hiermee selecteert u monofoon of polyfoon bespelen. Bepaalt of een Voice monofoon (één noot tegelijk) of polyfoon (meerdere noten tegelijk) bespeelbaar is.



Instellingen: mono, poly

4-1. VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)

4-2. VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)

De parameters en instellingen zijn dezelfde als die voor Multi's. Zie blz. 62 voor details.

5-1. Porta Sw (Portamento Switch)

5-2. PortaTime (Portamento Time)

6. PB Range (Pitch Bend Range)

7. MW FltCtl (MW Filter Control)

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

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

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

9. AC1FltCtl (AC1 Filter Control)

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

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

De parameters en instellingen zijn dezelfde als die voor Multi's. Voor details, zie blz. 65 en 66.

11. ReverbSend

12. ChorusSend

De parameters en instellingen zijn dezelfde als die voor Multi's. Zie blz. 66 voor details.

13. SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)

14. VarEF (Variation Effecttype)

15. Variation Parameters

De parameters en instellingen zijn dezelfde als die voor Multi's. Zie blz. 57 voor details.

16. MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)

17. AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)

De parameters en instellingen zijn dezelfde als die voor Multi's. Voor details, zie blz. 58 en 59.

Voice Mode/Multi Mode Parameters

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

Element Oscillator/Mixer (PAGINA 1 - 6)

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

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

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

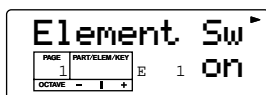
.....
Element LFO (PAGINA 32 - 35)

.....
Het volgende is een uitleg van de Elementparameters die worden gebruikt om Voices te bewerken.

OPM. De Elementinstellingen waarvoor de Element Switch op "off" staat ingesteld, kunnen niet worden gewijzigd en er verschijnt "***" in het scherm.

1. Element Sw (Element Switch)

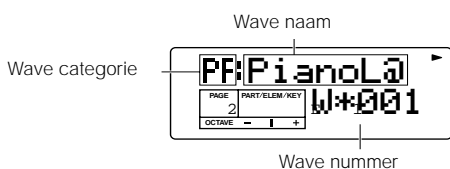
Dit bepaalt of ieder Element wel of niet klinkt.



Instellingen: off, on

2. Wave Selectie

Selecteert de Wave. Ieder Element kan aan een andere wave (geluid) worden toegewezen.



Instellingen: 1 ~ 453

OPM. Wave nummers met een asterisk (*) en Wave namen met het "at" (@) symbool hebben een vast ingestelde parameterwaarde (afhankelijk van het bereik van het geluid). Het bewerken van de Elementen van deze waves is beperkt tot het selecteren van Waves en de Element Switch parameters. In plaats van alle overige parameterwaardes verschijnen er een aantal asterisks in de LCD, om aan te geven dat ze niet kunnen worden gewijzigd.

3. Level

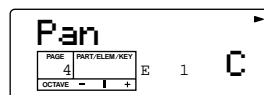
Hiermee stelt u het uitgangsniveau van ieder Element in.



Instellingen: 0 ~ 255

4. Pan

Hiermee stelt u de stereopositie voor iedere wave in.



Instellingen: Scale, L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

Scale: Bepaalt de mate waarin het geluid links en rechts zal worden geplaatst, op basis van de plaats van de noot op het toetsenbord.

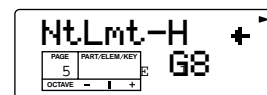
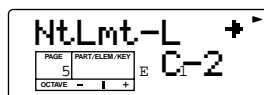
OPM. U kunt de onderstaande instellingen ook ingeven met gebruik van het numerieke toetsenbord.

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

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

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

Hiermee stelt u de laagste en hoogste noot van het toetsengebied voor ieder Element in. Ieder Element zal alleen klinken voor noten binnen zijn gespecificeerde toetsengebied.



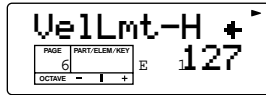
Instellingen: C-2 ~ G8

OPM. U kunt de laagste en hoogste noot voor het toetsengebied instellen door achtereenvolgens twee toetsen in te drukken, terwijl u de [ENTER] knop ingedrukt houdt.

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

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

Hiermee stelt u voor ieder Element afzonderlijk de minimum- en de maximumwaarde van het velocity bereik in, waarbinnen ieder Element zal reageren. Ieder Element zal alleen klinken voor noten gespeeld binnen zijn gespecificeerde toetsengebied.

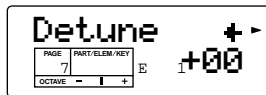


Instellingen: 1 ~ 127

7-1. NoteShift

7-2. Detune

Deze parameters bepalen de toonhoogte voor ieder Element.



Instellingen: -63 ~ 0 ~ + 63

■ NoteShift

Hiermee stelt u de mate in (in stappen van een halvetoonsafstand) waarin de toonhoogte van de noot wordt verschoven.

■ Detune

Bepaalt de mate van fijnstemming van de toonhoogte.

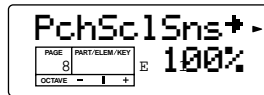
8-1. PchScISns

(Pitch Scale Sensitivity)

8-2. PchScICN

(Pitch Scale Center Note)

U kunt de Pitch Scaling voor ieder Element afzonderlijk instellen. Pitch Scaling bestuurt de toonhoogte op basis van de positie van de noten op het toetsenbord.



■ PchScISns

Stelt de gevoeligheid van de Pitch Scaling voor ieder Element in op basis van de positie van de noot op het toetsenbord. De "PchScICN" parameter (hieronder) wordt gebruikt als de basistoonhoogte voor deze parameter. Hoe hoger de waarde, hoe lager de toonhoogte wordt als er lage noten worden gespeeld, en hoe hoger de toonhoogte wordt als er hoge noten worden gespeeld.

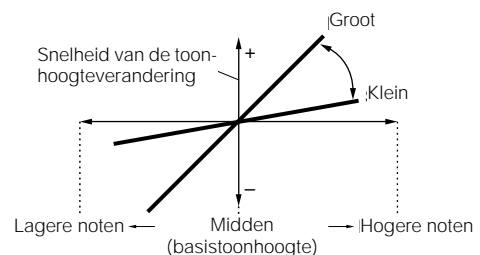
Instellingen: 0%, 5%, 10%, 20%, 50%, 100% Bij + 100%, wordt iedere aangrenzende noot één halve toon verstemd (100 cent).

■ PchScICN

Stelt de door de PchScISns parameter (hierboven) gebruikte basistoonhoogte in.

Instellingen: C-2 ~ G8

OPM. U kunt deze parameter ook instellen door de betreffende toets van het toetsenbord in te drukken, terwijl u de [ENTER] knop ingedrukt houdt.



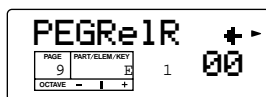
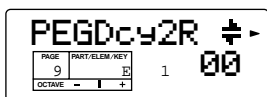
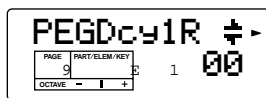
9-1. PEGAtkR (PEG Attack Rate)

9-2. PEGDcy1R (PEG Decay 1 Rate)

9-3. PEGDcy2R (PEG Decay 2 Rate)

9-4. PEGReIR (PEG Release Rate)

U kunt diverse Rate parameters van de Envelope Generator (PEG) instellen (de tijd die de toonhoogte erover doet om van het ene level naar het volgende te gaan). Gecombineerd met de PEG Level instellingen (hieronder), kunnen deze worden gebruikt om het geluid te beïnvloeden vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat hij weer wordt losgelaten (zie onderstaande illustratie). U kunt diverse waarden voor ieder Element afzonderlijk instellen.



□ **Instellingen:** 0 ~ 63

10-1. PEGInitL (PEG Initial Level)

10-2. PEGAtkL (PEG Attack Level)

10-3. PEGDcy1L (PEG Decay 1 Level)

10-4. PEGSusL (PEG Sustain Level)

10-5. PEGReIL (PEG Release Level)

U kunt diverse Level parameters voor de Pitch Envelope Generator (PEG) instellen. Gecombineerd met de Rate instellingen hierboven (PEG Atk/Dcy 1/ Dcy 2/Rel R), kunnen deze worden gebruikt om het geluid te beïnvloeden vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat hij weer wordt losgelaten (zie onderstaande illustratie). U kunt diverse waarden voor ieder Element afzonderlijk instellen.

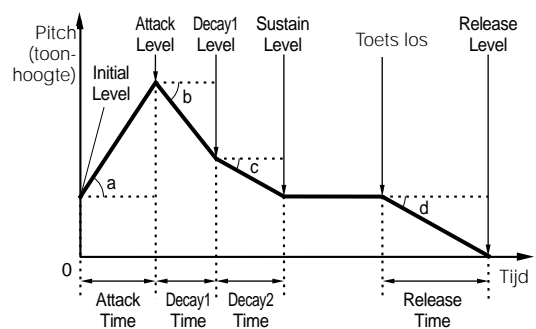


□ **Instellingen:** -2400 ~ + 2400

Pitch Envelope Generator Instellingen

U kunt vier Rate parameters (die bepalen hoe snel de toonhoogte verandert van het ene Level naar het volgende) instellen en vijf Level (toonhoogte) parameters die de toonhoogteverandering besturen vanaf het moment dat u de toets indrukt totdat u hem weer loslaat. Het Initial (aanvangs) Level en de Attack Rate instellingen bepalen bij welke toonhoogte de noot begint op het moment dat hij wordt gespeeld en de tijd die hij erover doet om de Attack Level (toonhoogte) instelling te bereiken. De Decay 1 en 2 Rate instellingen bepalen hoe lang de toonhoogte erover doet om respectievelijk het Decay 1 en het Decay 2 Level te bereiken. De Release Rate en Release Level parameters tenslotte, bepalen de uiteindelijke toonhoogte die het geluid zal bereiken als een toets wordt losgelaten en hoe lang het zal duren om die toonhoogte te bereiken.

In de illustratie geven de letters a - d de respectievelijke Rate (R) instellingen aan voor Attack - Release. Hoe groter de waarde voor iedere Rate, hoe sneller de toonhoogte naar het volgende Level gaat — met andere woorden, de tijd die de toonhoogte erover doet om te veranderen (tussen twee Level instellingen) wordt korter. Velocity Sensitivity en andere parameters kunnen eveneens worden ingesteld, indien nodig.



1 1-1. PEGScISns (PEG Scale Sensitivity)

1 1-2. PEGScICN (PEG Scale Center Note)

U kunt voor ieder Element afzonderlijk PEG scale parameters instellen. Deze parameters besturen de PEG snelheid en de mate waarin de toonhoogte zal veranderen op basis van de positie van de gespeelde noten op het toetsenbord.



■ PEGScISns

Dit bepaalt de gevoeligheid van de PEG Rate voor ieder Element op basis van de positie van de noot op het toetsenbord. Met andere woorden, de snelheid waarmee de toonhoogte verandert varieert op basis het bereik van het toetsenbord dat wordt bespeeld. De PEGScICN parameter (hieronder) wordt gebruikt als de basis of centrale toonhoogte voor deze parameter. Een positieve waarde veroorzaakt langzamere veranderingen voor lage noten en snelle veranderingen voor hoge noten. Een negatieve waarde heeft de tegenovergestelde uitwerking.

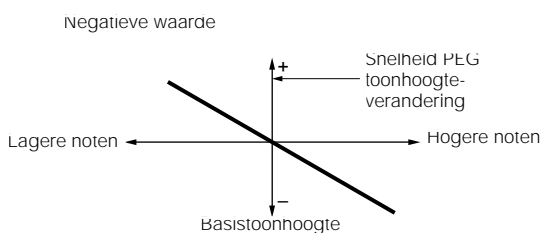
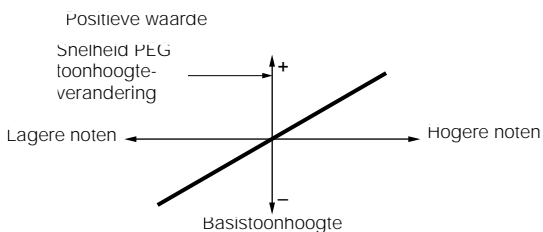
☐ **Instellingen:** -7 ~ +7

■ PEGScICN

Dit bepaalt de basis of centrale toonhoogte die door de PEG Scale Sensitivity parameter (hierboven) wordt gebruikt. Als de centrale noot wordt gespeeld, gedraagt de PEG zich overeenkomstig zijn actuele instellingen. De toonhoogteveranderingen voor andere noten zullen variëren in relatie tot de EG Rate instellingen.

☐ **Instellingen:** C-2 ~ G8

OPM. U kunt deze parameter ook instellen door de betreffende toets op het toetsenbord in te drukken, terwijl u de [ENTER] knop ingedrukt houdt.



1 2-1. PEGRtVel (PEG Rate Velocity)

1 2-2. PEGLvVel (PEG Level Velocity)

Dit bepaalt hoe de Pitch Envelope Generator (PEG) op verschillende aanslagsterktes reageert.



☐ **Instellingen:** -7 ~ +7

■ PEGRtVel

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van de PEG Rate (snelheid) parameters in. Positieve waardes zorgen ervoor dat de toonhoogte omhoog gaat naarmate u harder op het toetsenbord speelt (een hogere Velocity waarde). Negatieve waardes hebben de tegenovergestelde uitwerking.

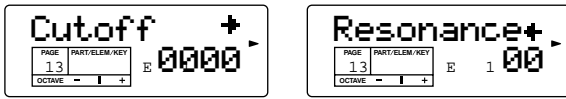
■ PEGLvVel

Hiermee stelt u de aanslaggevoeligheid van het PEG Level in. Positieve waardes zorgen ervoor dat de toonhoogte, hoe harder u op het toetsenbord speelt, hoger wordt en negatieve waardes hebben de tegenovergestelde uitwerking.

13-1. Cutoff

13-2. Resonance

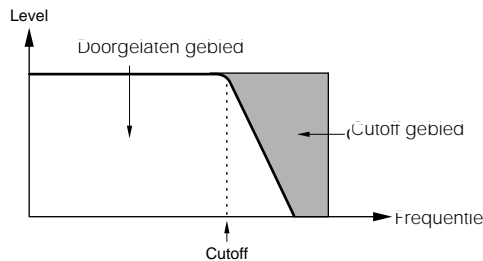
U kunt de Filterparameters instellen om de klankeigenschappen van ieder Element te wijzigen.



Filter is de sectie van de toongenerator die de klankkwaliteit van een Voice beïnvloedt door alleen een beperkt frequentiegebied door te laten en het signaal dat hier buiten valt af te kappen. De S03 bevat een LPF (Low Pass Filter).

■ Cutoff

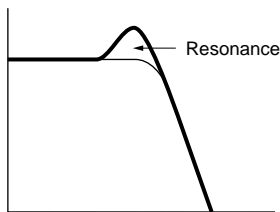
Hiermee stelt u de Cutoff frequentie van de low pass filter in. Alleen frequenties onder dit punt worden doorgelaten.



☐ **Instellingen:** 0 ~ 2047

■ Resonance

Hiermee stelt u de mate van Resonantie (harmonisch accent) in dat aan het signaal wordt toegevoegd rond de Cutoff frequentie. Dit is een goede manier om het geluid meer karakter te geven.



☐ **Instellingen:** 0 ~ 63

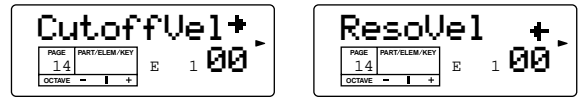
14-1. CutoffVel

(Cutoff Velocity Sensitivity)

14-2. ResoVel

(Resonance Velocity Sensitivity)

U kunt voor ieder Element afzonderlijk de Filter Sensitivity parameters instellen.



☐ **Instellingen:** 0 ~ 15

■ CutoffVel

Hiermee stelt u de gevoeligheid in van de Cutoff frequentie in reactie op verschillende aanslagsterktes. Positieve waarden verhogen de Cutoff frequentie voor harder gespeelde noten, en verlagen deze voor zachter gespeelde noten.

■ ResoVel

Hiermee stelt u de gevoeligheid in van de Resonance parameter in reactie op verschillende aanslagsterktes. Positieve waarden veroorzaken grotere Resonantieveranderingen voor harder gespeelde noten, en kleinere veranderingen voor zachter gespeelde noten.

15. FltScIFlag (Filter Scale Flag)

U kunt het Filter Scaling type instellen. Filter Scaling bestuurt de filter cutoff frequentie op basis van de positie van de noten op het toetsenbord. Er worden vier Break Points in het Flt BP scherm (PAGINA 16) gebruikt om verschillende instellingen over het toetsenbord te verdelen en toe te wijzen. De Levels (Offsets) op elk van de Break Points worden ingesteld in het Flt Ofs scherm (PAGINA 17).

NOPM. Details over Filter Scaling worden later beschreven in "Filter Scaling Instellingen" op blz. 78.



☐ **Instellingen:** brk.p (van toepassing op de BP parameterinstellingen in de volgende PAGINA's), table (van toepassing op de instellingen die voor iedere voice zijn voorgeprogrammeerd)

NOPM. De "table" instelling is uitsluitend van toepassing op XG Voices.

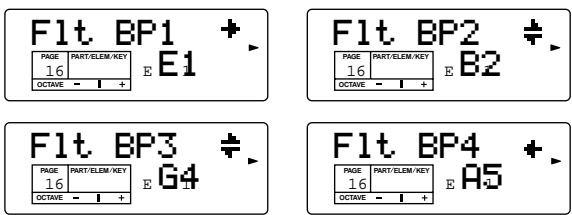
16-1. Flt BP1
(Filter Scale Break Point 1)

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

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

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

Hiermee stelt u de Break Points voor ieder Element afzonderlijk in. BP1 - BP4 zullen automatisch over het gehele toetsenbord worden verdeeld.



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

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

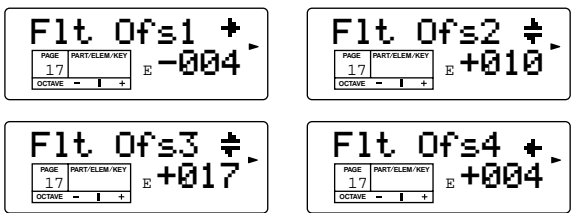
17-2. Flt Ofs2
(Filter Scale Offset 2)

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

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

Hiermee kunt u de Filter Scaling Offset Levels instellen. Deze Offsets (wijzigingswaarden) worden door de Break Points (BP1/BP2/BP3/BP4) gebruikt.

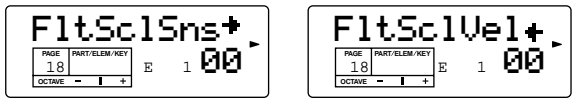
OPM. Details over Filter Scaling worden later beschreven in "Filter Scaling Instellingen" op blz. 78.



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

18-1. FltScISns
(Filter Scale Sensitivity)

18-2. FltScIVel
(Filter Scale Velocity Sensitivity)



Instellingen: 0 ~ 15

FltScISns

Bepaalt de Time Scale (de snelheid van de verandering in de FEG over het gehele toetsenbord) voor ieder Element afzonderlijk. Hoe hoger de waarde, hoe langzamer de verandering voor lagere noten, en hoe sneller de verandering voor hogere noten.

FltScIVel

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van het FEG Level. Voor hogere waarden: hoe harder u de toetsen bespeelt, hoe groter de klankverandering (FEG Level) wordt.

Filter Scaling Instellingen

Bij wijze van voorbeeld zou u de Levels (Offsets) en Break Points (BP1 - BP4) als volgt kunnen instellen.

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

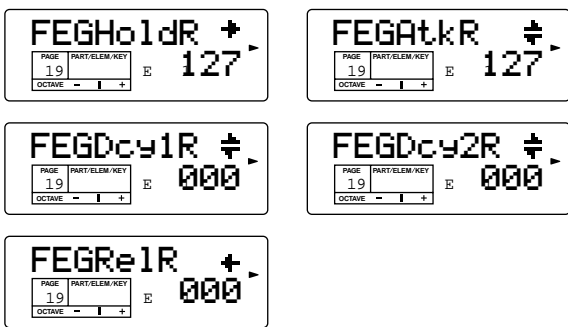
Hier is de actuele Cutoff instelling 64. De Offsets zijn -4 voor BP1 (op noot E1 ingesteld), + 10 voor BP2 (op noot B2 ingesteld), + 17 voor BP3 (op noot G4 ingesteld) en + 4 voor BP4 (op noot A5 ingesteld). Het resultaat is dat de Cutoff frequenties voor iedere Break Point respectievelijk 60, 74, 81 en 68 zijn. Voor andere noten zullen de Cutoff frequenties tussen twee opeenvolgende Break Points lineair oplopen.

OPM. De Break Point Levels zijn Offsets die worden gebruikt om de actuele Cutoff instelling voor de gespecificeerde noten te verhogen of te verlagen. Ongeacht de ingestelde waarden van deze Offsets, de minimum en maximum Cutoff limieten (respectievelijk 0 en 127) kunnen niet worden overschreden.

OPM. Een noot die onder BP1 wordt ingesteld, krijgt het BP1 Level. Een noot die boven BP4 wordt ingesteld, krijgt het BP4 Level.

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

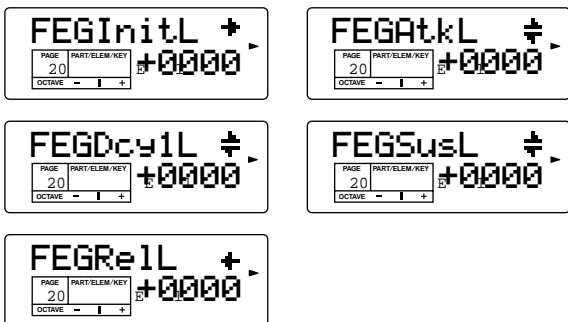
U kunt diverse Rate parameters voor de Filter Envelope Generator (FEG) instellen (de tijd die de Filter erover doet om van het ene level naar het volgende te gaan). Gecombineerd met de FEG Level instellingen, kunnen deze worden gebruikt om het geluid te beïnvloeden vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat hij weer wordt losgelaten (zie onderstaande illustratie). U kunt diverse waardes voor ieder Element afzonderlijk instellen.



Instellingen: 0 ~ 127

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

U kunt de Level parameters voor de Filter Envelope Generator (FEG) instellen. Gecombineerd met de Rate instellingen hierboven (FEG Hold/Atk/Dcy1/Dcy2/Rel R), kunnen deze worden gebruikt om het geluid te beïnvloeden vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat hij weer wordt losgelaten (zie onderstaande illustratie). U kunt diverse waardes voor ieder Element afzonderlijk instellen.

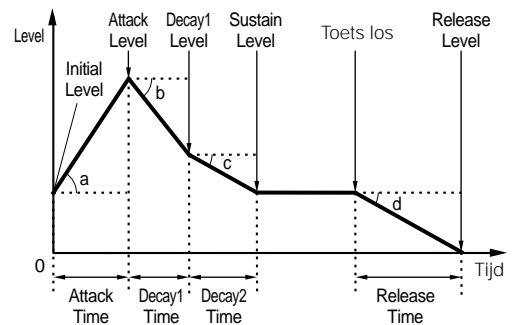


Instellingen: -2047 ~ +2047

Filter Envelope Generator Instellingen

Er zijn vijf Rate instellingen (die de snelheid van de klankverandering besturen) en vijf Level instellingen (die bepalen hoeveel filtering er wordt toegepast). Zodra er een noot wordt gespeeld, wordt de filter gefixeerd op zijn Initial Level instelling en houdt dat level aan gedurende de bij Hold Rate ingestelde tijd. De mate waarin de filter hierna zal veranderen, wordt bepaald door het Attack Level en het Decay 1 en Decay 2 Level; de tijd die dit zal duren wordt bepaald door de Attack Rate en de Decay 1 en Decay 2 Rate. Als de noot wordt losgelaten, wordt de klankverandering bepaald door de Release Rate/Level instellingen.

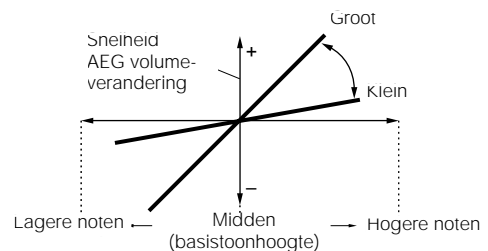
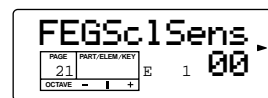
In de illustratie geven de letters a - d de respectievelijke Rate (R) instellingen aan voor Attack - Release. Hoe groter de waarde voor iedere Rate, hoe sneller de filter naar het volgende Level gaat — met andere woorden, de tijd die de filter erover doet om te veranderen (tussen twee Level instellingen) wordt korter. Velocity Sensitivity en andere parameters kunnen eveneens worden ingesteld, indien nodig.



21. FEGScISens (FEG Scale Sensitivity)

U kunt voor ieder Element afzonderlijk FEG Scale parameters instellen. Deze parameter bestuurt de Filter Cutoff en het FEG gedrag op basis van de positie van de op het toetsenbord gespeelde noten.

OPM. Of de FEG Scale parameter beschikbaar is hangt af van de Break Point en Offset instellingen in de Flt BP/Flt Ofc PAGINA's (hierboven).



Instellingen: 0 ~ 15

22-1. FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)

22-2. FEGOthVel (FEG Other Velocity)

U kunt parameters instellen die de aanslaggevoeligheid van de Filter Envelope Generator (FEG) besturen in reactie op verschillende aanslagsterktes.



■ FEGAtkVel

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van de FEG Attack Rate.

Instellingen: -7 ~ +7

■ FEGOthVel

Bepaalt de aanslaggevoeligheid van alle FEG Rates, behalve Attack Rate.

Instellingen: -7 ~ +7

23-1. AEGAtkR (AEG Attack Rate)

23-2. AEGDcy1R (AEG Decay 1 Rate)

23-3. AEGDcy2R (AEG Decay 2 Rate)

23-4. AEGReIR (AEG Release Rate)

U kunt diverse Rate parameters instellen van de Amplitude Envelope Generator (AEG) (de tijd die het volume erover doet om van het ene level naar het volgende te gaan). Gecombineerd met de AEG Level instellingen (hieronder), kunnen deze worden gebruikt om de veranderingen in uitgangsniveau te besturen vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat hij weer wordt losgelaten (zie onderstaande illustratie). U kunt diverse waarden voor ieder Element afzonderlijk instellen.



Instellingen: 0 ~ 127

Bijvoorbeeld, als de AEG Release Rate op een lage waarde staat ingesteld, dan is de sustain lang.

24-1. AEGInitL (AEG Initial Level)

24-2. AEGDcy1L (AEG Decay 1 Level)

24-3. AEGSusL (AEG Sustain Level)

U kunt diverse Level parameters voor de Amplitude Envelope Generator (AEG) instellen. Gecombineerd met de Rate instellingen, hierboven (AEG Atk/Dcy 1/Dcy 2/Rel R), kunnen deze worden gebruikt om de veranderingen in uitgangsniveau te besturen vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat hij weer wordt losgelaten (zie onderstaande illustratie). U kunt diverse waarden voor ieder Element afzonderlijk instellen.

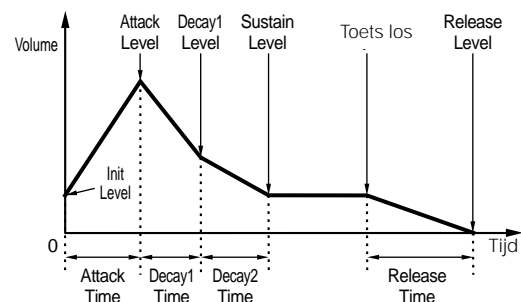


Instellingen: 0 ~ 255

Amplitude Envelope Generator Instellingen

Er zijn vier Rate instellingen (die bepalen hoe snel het volume van het ene Level naar het volgende zal veranderen) en drie Level instellingen (die het feitelijke volume bepalen). Als u een toets indrukt gaat het volume naar het Initial Level, met de bij Attack Rate ingestelde snelheid. Van daar af gaat het naar het Decay en Sustain Level, met snelheden die zijn ingesteld bij respectievelijk de Decay 1 en 2 Rates. Als de noot wordt losgelaten, gaat het volume omlaag naar nul, met de snelheid die is ingesteld bij Release Rate.

In de onderstaande illustratie staan de letters a - d voor de respectievelijke Rate (R) instellingen voor Attack tot Release. Hoe hoger de waarde voor iedere Rate, hoe sneller het volume naar het volgende Level gaat — met andere woorden, de tijd die het volume erover doet om te wijzigen (tussen twee Level instellingen) wordt korter. Velocity Sensitivity en andere parameters kunnen eveneens worden ingesteld, indien nodig.



25. AEGScISens (AEG Scale Sensitivity)

Dit bepaalt de AEG scaling parameters voor ieder Element afzonderlijk. Deze parameter bepaalt de hoeveelheid van de AEG op basis van de posities van noten op het toetsenbord.

OPM. Of de AEG Scale parameter beschikbaar is hangt af van de Break Point en Offset instellingen in het LvlScI scherm.



Instellingen: 0 ~ 15

26-1. AEGLvlVel (AEG Level Velocity Sensitivity)

26-2. AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)

Dit bepaalt hoe de Amplitude Envelope Generator (AEG) op verschillende aanslagsterktes zal reageren.



Instellingen: 0 ~ 15

■ AEGLvlVel

Dit bepaalt hoe het AEG Level op verschillende aanslagsterktes zal reageren. Bij hogere waarden: hoe harder u de toetsen bespeelt, hoe groter de volumeveranderingen (AEG Level).

■ AEGAtkVel

Dit bepaalt hoe de AEG Attack Rate op verschillende aanslagsterktes zal reageren. Bij hogere waarden wordt de Attack Rate sneller naarmate u harder op het toetsenbord speelt.

27. LvlScIFlag (AEG Level Scale Flag)

U kunt de Amplitude Scaling Break Points voor ieder Element afzonderlijk instellen. Amplitude Pitch Scaling bestuurt de amplitude op basis van de positie van de noten op het toetsenbord. Er worden vier Break Points gebruikt om verschillende instellingen over het toetsenbord te verdelen en toe te wijzen. De Levels (Offsets) voor elk van de Break Points worden ingesteld in het Level Offset scherm (PAGINA 30).

OPM. Details over Amplitude Scaling worden later beschreven in "Amplitude Scaling Instellingen", hieronder.

OPM. De Levels van de Elementen zelf worden ingesteld in het Level (PAGINA 3) scherm (blz. 73).



Instellingen: brk.p (van toepassing op de BP parameterinstellingen in de volgende PAGINA's), table (van toepassing op de instellingen die voor iedere voice zijn voorgeprogrammeerd)

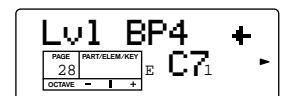
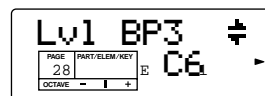
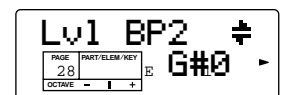
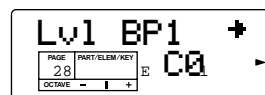
28-1. Lvl BP1 (Level Break Point 1)

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

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

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

Hiermee stelt u de Break Points voor ieder Element afzonderlijk in. BP1 - BP4 zullen automatisch over het gehele toetsenbord worden verdeeld.



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

29-1. Lvl Ofs1 (Level Offset 1)

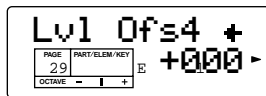
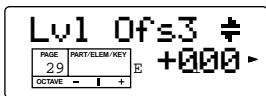
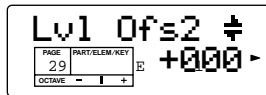
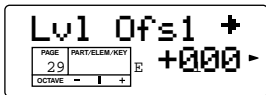
29-2. Lvl Ofs2 (Level Offset 2)

29-3. Lvl Ofs3 (Level Offset 3)

29-4. Lvl Ofs4 (Level Offset 4)

Hiermee kunt u de Amplitude Scaling Offset Levels instellen. Deze Offsets (wijzigingswaardes) worden door de Break Points (BP1/BP2/BP3/BP4) gebruikt.

OPM. Details over Amplitude Scaling worden later beschreven in “Amplitude Scaling Instellingen”, hieronder.



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

Amplitude Scaling Instellingen

Bij wijze van voorbeeld zou u de Levels (Offsets) en Break Points (BP1 - BP4) als volgt kunnen instellen.

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

Hier is de actuele amplitude 80. De Offsets zijn -4 voor BP1 (op noot E1 ingesteld), + 10 voor BP2 (op noot B2 ingesteld), + 17 voor BP3 (op noot G4 ingesteld) en + 4 voor BP4 (op noot A5 ingesteld). Dit houdt in dat de amplitude voor ieder Break Point respectievelijk 76, 90, 97 en 84 is. Voor andere noten zullen de amplitudes tussen twee opeenvolgende Break Points lineair oplopen.

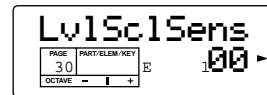
OPM. De Break Point Levels zijn Offsets die worden gebruikt om de actuele amplitude voor de gespecificeerde noten te verhogen of te verlagen. Ongeacht de ingestelde waardes van deze Offsets, de minimum amplitude limieten (respectievelijk 0 en 127) kunnen niet worden overschreden.

OPM. Een noot die onder BP1 wordt ingesteld, krijgt het BP1 Level. Een noot die boven BP4 wordt ingesteld, krijgt het BP4 Level.

30. LvlScISens

(Level Scale Sensitivity)

Bepaalt de Time Scale (de snelheid van de veranderingen in volume over het gehele toetsenbord) voor ieder Element afzonderlijk. Hoe hoger de waarde, hoe langzamer de verandering voor lagere noten, en hoe sneller de verandering voor hogere noten.



Instellingen: 0 ~ 15

31. KeyonDelay

Bepaalt de tijd (delay) tussen het moment dat u een toets indrukt tot het moment dat het geluid hoorbaar wordt. U kunt diverse delay tijden voor ieder Element afzonderlijk instellen.



Instellingen: 0 ~ 15

32-1. LFO Wave

32-2. LFO Phase

(LFO Phase Initialize)

Er zijn diverse instellingen voor de LFO. De LFO wordt gebruikt om signalen met een lage frequentie te genereren en kan worden gebruikt om vibrato, wah, tremolo en andere effecten te creëren als ze worden toegepast op pitch/filter/amplitude/etc. parameters. Hij kan bijvoorbeeld tegelijk worden toegepast op pitch en filter, of op specifieke parameters van individuele Elementen.

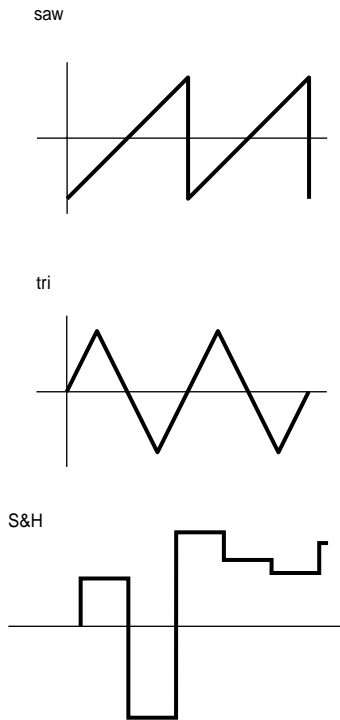


■ LFO Wave

Bepaalt de LFO Wave (golfvorm). Afhankelijk van de geselecteerde Wave, kunt u verschillende soorten gemoduleerde geluiden creëren. De volgende drie LFO golfvormen zijn beschikbaar.

Instellingen: saw, tri, S&H

OPM. S&H = Brengt willekeurige veranderingen in toonhoogte aan. Tri (Triangel) golfvormen zullen worden toegepast op de LFO AMod en LFO FMod. Als u de LFO PMod met het Modulation wiel bestuurt wordt er een Triangel wave toegepast, zelfs als u S&H voor LFO PMod selecteert.



■ LFO Phase

Bepaalt of de LFO, nadat er een noot is ingedrukt, gereset zal worden.

Instellingen: off, on

33. LFO Speed

Bepaalt de snelheid van de LFO golfvorm. Een hogere waarde produceert een hogere snelheid.



Instellingen: 0 ~ 63

34-1. LFO PMod (LFO Pitch Modulation)

34-2. LFO FMod (LFO Filter Modulation)

34-3. LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)

Bepaalt de mate waarin de LFO golfvorm de pitch/filter/amplitude bestuurt.



Instellingen: 0 ~ 127

■ LFO PMod

Bepaalt de mate (depth) waarin de LFO golfvorm de toonhoogte van het geluid laat variëren (moduleren). Hoe hoger de waarde, hoe groter de invloed.

■ LFO FMod

Bepaalt de mate (depth) waarin de LFO golfvorm de Filter Cutoff frequentie van het geluid laat variëren (moduleren). Hoe hoger de waarde, hoe groter de invloed.

■ LFO AMod

Bepaalt de mate (depth) waarin de LFO golfvorm de amplitude van het geluid zal variëren (moduleren). Een hogere instelling produceert een diepere modulatie.

35-1. PLFODelay (Pitch LFO Delay)

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

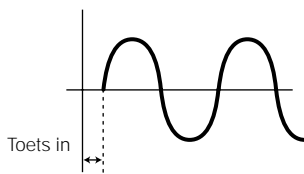


Instellingen: 0 ~ 127

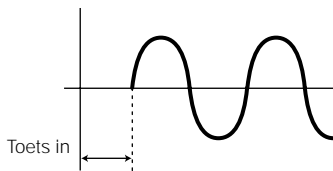
■ PLFODelay

Bepaalt de delay tijd voordat de LFO in actie komt. Hogere waarden produceren een langere delay tijd.

Korte Delay



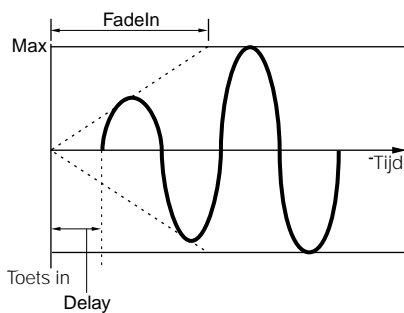
Lange Delay



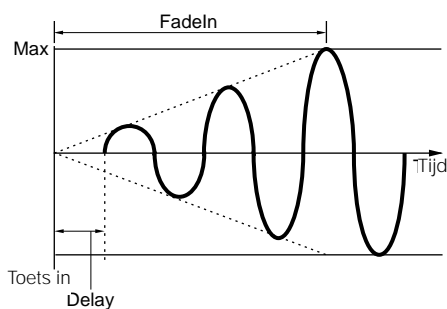
■ PLFO Fade

Bepaalt hoe lang de fade-in van het LFO effect duurt (nadat de Delay tijd voorbij is). Hogere waarden resulteren in een langere fade-in.

Lage Fade waarde



Hoge Fade waarde



Drum Voices

Bij de Drum Voices zijn er verschillende drum- en percussiegeluiden toegewezen aan toetsen verdeeld over het hele toetsenbord (van C0 tot C6), die tezamen een compleet drumstel vormen. Voor het bewerken van Drum Voices zijn er vijf Common Edit schermen (die van invloed zijn op alle Drum Voices tegelijk) en vijf Drum Key schermen.

Als u een Drum Voice selecteert en de Voice Edit mode activeert, dan verschijnt het Drum Voice Edit scherm dat u het laatst bewerkt heeft.

OPM. Een overzicht van alle Drum Voices treft u aan op blz. 26.

Drum Common Edit en Drum Key Edit

Iedere Drum Voice bestaat uit meerdere Voices die aan toetsen van het toetsenbord (C#-1 ~ G5) zijn toegewezen (blz. 26). U kunt Drum Common Edit gebruiken voor instellingen die op alle Drum Keys (toetsen) in de Drum Voice van invloed zijn. Drum Key Edit beschikt over Edit schermen voor iedere Wave, zodat u instellingen kunt maken voor iedere Voice afzonderlijk. Bij Drum Voice Edit kunt u de [+]/[-] knoppen gebruiken om tussen de schermen Drum Common Edit en Drum Key Edit te schakelen.

Drum Common schermen

Drum Key schermen



PAGE	PART/ELEM/KEY
2	5
OCTAVE - +	

Drum Common indicator

PAGE	PART/ELEM/KEY
1	5 4
OCTAVE - +	

Drum Key indicator

Drum Common General (PAGINA 1 - 2)

Voor Drum Voices zijn er twee Common General parameters, zie hieronder.

1. Name

De parameters en instellingen zijn dezelfde als die voor Normal Voices. Details vindt u op blz. 71.

2. OrgKt (Original Kit)

Dit selecteert de Original Kit (de Wave set waarin aan iedere toets een ander geluid is toegewezen).



OPM. De geluidtoewijzingen voor de Kit zijn vast ingesteld en kunnen dus niet worden gewijzigd.

Instellingen: Zie de aparte Data List.

Drum Key Oscillator/Mix (PAGINA 1 - 5)

Drum Key Pitch (PAGINA 6)

Drum Key Filter (PAGINA 7)

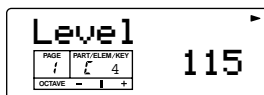
Drum Key Amplitude (PAGINA 8)

Drum Key Effect (PAGINA 9 - 10)

Het volgende is een uitleg van de Key parameters die worden gebruikt om iedere Drum Key (toets) te bewerken. Iedere toets kan zijn eigen onafhankelijke instellingen hebben. Selecteer de gewenste Drum Key door de betreffende toets van het toetsenbord in te drukken.

1. Level

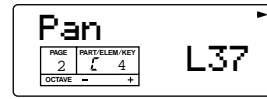
Dit kan worden gebruikt om het volumenniveau van iedere Drum Key in te stellen. Selecteer de gewenste Drum Key door de betreffende toets van het toetsenbord in te drukken.



Instellingen: 0 ~ 127

2. Pan

Hiermee stelt u de stereopositie in voor ieder geluid in een Drum Voice (Drum Kit).



Instellingen: Rnd (random; de stereopositie verplaatst willekeurig, telkens als er een nieuwe noot wordt gespeeld), L63 (Links) ~ C (Centraal) ~ R63 (Rechts)

OPM. Het numerieke toetsenbord kan ook worden gebruikt om de waarde in te geven, zoals hieronder wordt getoond.

0: Rnd

1 ~ 63: L63 ~ L01

64: C (Centraal)

65 ~ 127: R01 ~ R63

3. Alt.Group (Alternate Group)

Bepaalt de Alternate Group waaraan de Wave wordt toegevoegd. Bij een echt drumstel is het voor sommige drumgeluiden fysiek onmogelijk om tegelijk te worden bespeeld, zoals bijvoorbeeld open en gesloten hi-hats. U kunt voorkomen dat bepaalde geluiden op hetzelfde moment worden bespeeld, door ze aan dezelfde Alternate Group toe te wijzen. Er kunnen maximaal 127 Alternate Groups worden gedefinieerd. U kunt hier ook "off" selecteren als u het tegelijk bespelen van geluiden wel wilt toestaan.

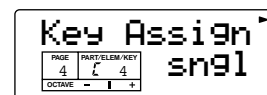


Instellingen: off, 1 ~ 127

OPM. Druk, om de "off" waarde te selecteren, op de [0] knop van het numerieke toetsenbord en druk op de [ENTER] knop.

4. Key Assign

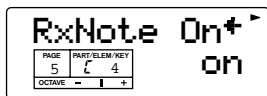
Zet Key Assign op "sngl" (single) om het dubbel bespelen te voorkomen, als gevolg van het tegelijk ontvangen van dezelfde noten. Selecteer "multi" om elke zelfde noot die bij herhaling wordt ontvangen aan een ander kanaal toe te wijzen.



Instellingen: sngl, multi

5-1. RxNoteOff (Receive Note Off)

5-2. RxNote On (Receive Note On)



□ **Instellingen:** off, on

■ **RxNoteOff**

Bepaalt of MIDI Note Off commando's door iedere Drum Key worden ontvangen.

■ **RxNote On**

Bepaalt of MIDI Note On commando's door iedere Drum Key worden ontvangen.

6-1. PitchCors (Pitch Coarse)

6-2. PitchFine



□ **Instellingen:** -64 ~ +63

■ **PitchCors**

Hiermee kunt u de toonhoogte van iedere Drum Key (toets) instellen in stappen van een halvetoonsafstand.

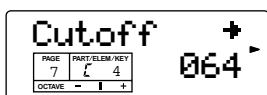
■ **PitchFine**

Hiermee kunt u de toonhoogte van iedere Drum Key (toets) fijnstemmen.

7-1. Cutoff

7-2. Resonance

Hiermee kunt u de filterinstellingen op iedere Drum Key toepassen.



♪OPM. De parameters en instellingen zijn dezelfde als die voor Normal Voices. Details vindt u op blz. 77.

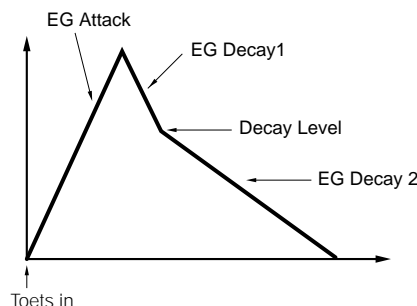
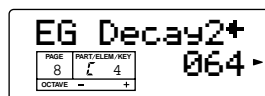
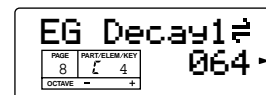
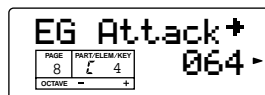
♪OPM. In tegenstelling tot bij het bewerken van een Normal Voice, zijn hier de beschikbare Cutoff en Resonance instellingen 0 - 127.

8-1. EG Attack (EG Attack Rate)

8-2. EG Decay1 (EG Decay1 Rate)

8-3. EG Decay2 (EG Decay2 Rate)

De Amplitude Envelope Generator bestuurt de veranderingen in amplitude vanaf het moment dat de toets wordt ingedrukt totdat hij weer wordt losgelaten. Met deze instellingen kunt u bepalen hoe snel het geluid zijn grootste amplitude zal bereiken en hoe lang de fade-out zal duren. De parameters kunnen voor iedere Drum Key afzonderlijk worden ingesteld.



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

■ **EG Attack**

Dit bepaalt de Attack Rate (snelheid) van de EG (Envelope Generator), of hoe lang het duurt voordat het drumgeluid zijn hoogste volume bereikt, als er een noot wordt gespeeld. Afhankelijk van het geluid en de Attack Rate instelling, kunnen sommige geluiden wellicht al zijn weggestorven voordat de EG de kans heeft gehad om het geluid te laten klinken. Met andere woorden, als u deze waarde te hoog instelt (langzame attack), kan dit resulteren in een onnatuurlijk, of zelfs helemaal geen geluid. Hogere waarden resulteren in een kortere Attack tijd.

■ **EG Decay 1**

Dit bepaalt de Decay 1 Rate (snelheid) voor de EG, of hoe snel het geluid naar het volgende Decay level wegsterft. Hogere waarden resulteren in een kortere Decay tijd.

■ **EG Decay 2**

Dit bepaalt de Decay 2 Rate (snelheid) voor de EG, of hoe snel het geluid geheel wegsterft. Hogere waarden resulteren in een kortere Decay tijd.

9. ReverbSend

Bepaalt het send level van het Reverb Effect.



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

10. ChorusSend

Bepaalt het send level van het Chorus Effect.



□ **Instellingen:** 0 ~ 127

Voice Job

In de Voice Job mode kunt u diverse procedures (Jobs) uitvoeren. U kunt bijvoorbeeld Voices op hun oorspronkelijke instellingen (waaronder de zojuist gemaakte) terugzetten, of Elementen kopiëren.

JOPM. U dient, voordat u de Voice Job mode activeert en de Initialize of Copy functie gaat gebruiken, de Voice te selecteren waarvoor u de betreffende procedure wilt uitvoeren (blz. 33).

JOPM. Voor details over hoe u de Voice Job mode kunt activeren, zie blz. 28.

Een Job Uitvoeren

- 1 Selecteer in de Voice Play mode het Voice nummer waarvoor u de Job wilt uitvoeren.
- 2 Druk op de [JOB] knop om de Voice Job mode te activeren.
- 3 Gebruik de [▼][▲] knoppen en schakel om naar het scherm van de Job die u wilt uitvoeren.



- 4 Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om de parameter te selecteren waarvoor u de Job wilt uitvoeren.

JOPM. Deze stap is niet van toepassing op de Bulk Dump Job.

JOPM. Gebruik de [+]/[-] knoppen om het destination (bestemmings) Element of de Drum Key in te stellen, als u gebruik maakt van Copy Element (CpyElm) of Copy Drum Key (CpyKey).

- 5 Als u op de [ENTER] knop drukt, zal er om uw bevestiging worden gevraagd.



- 6 Druk op de [INC/YES] knop om te bevestigen. De mededeling "Completed" verschijnt als de Job voltooid is en de procedure keert terug naar het vorige scherm.

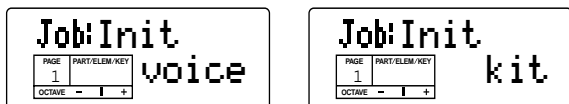
Druk op de [DEC/NO] knop om de Job te annuleren.

JOPM. Voor Jobs die langere tijd in beslag nemen, verschijnt de mededeling "Excusing.." tijdens de uitvoering. Als u uw synthesizer uit zou zetten terwijl deze mededeling nog zichtbaar is, loopt u het risico dat uw data beschadigd raakt.

- 7 Druk op de [VOICE] knop om de Voice Job mode te verlaten en terug te keren naar de Voice Play mode.

1. Init (Initialiseren)

U kunt alle parameters van een Voice terugzetten (initialiseren) op hun standaardinstellingen. U kunt bepaalde parameters ook selectief initialiseren, zoals Common instellingen, instellingen voor ieder Element/Drum Key, etc. Merk op dat dit de Voice niet terugzet op zijn instellingen voorafgaand aan het bewerken. In plaats daarvan, is dit handig als u een geheel nieuwe Voice van meet af aan gaat opbouwen.



■ Selecteer het Parametertype dat u wilt Initialiseren

Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om de parameter te selecteren die u wilt initialiseren. De beschikbaarheid van parameters voor initialisatie hangt af van het type Voice dat momenteel geselecteerd is (Normal/Drum).

□ Instellingen:

Normal Voice:

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

OPM. Als dit op "elmnt" staat ingesteld, gebruik dan de [+]/[-] knoppen om het gewenste Element (1 - 4) te selecteren.

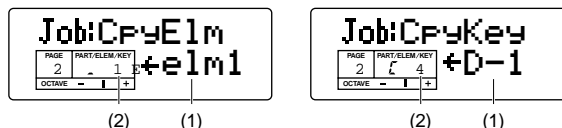
Drum Voice:

kit (alle huidige Drum Voices), cmmn (data van toepassing op alle Drum Keys), key (Drum Key (toets) C#-1 ~ G5)

OPM. Als dit op "key" staat ingesteld, kunt u de gewenste Drum Key selecteren door de betreffende toets van het toetsenbord in te drukken (van C#-1 tot G5).

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

Hiermee kunt u Element/Drum Key parameterinstellingen van de bewerkte Voice naar een ander Element/Drum Key in dezelfde Voice kopiëren.



■ (1) Source Element/Drum Key

Selecteert het bron Element/Drum Key (de data die u wilt kopiëren) van de Voice.

□ Instellingen:

Normal Voice:

elm1 ~ elm4

Drum Voice:

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

■ (2) Destination Element/Drum Key

Hiermee stelt u het Element/Drum Key van de Voice in dat de kopieerbepanning moet worden.

□ Instellingen:

Normal Voice:

E1 ~ E4

Drum Voice:

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

3. BlkDmp (Bulk Dump)

U kunt alle parameterinstellingen voor de huidige Voice, of alle Voices tegelijk, naar uw computer of naar een ander extern MIDI apparaat verzenden, met gebruik van Bulk Dump.



□ **Instellingen:** Curnt (Current (huidige) Voice), All (Alle user Voices), System (Alle Utility en MIDI data)

OPM. Voor het verzenden van Multi data, zie de betreffende Bulk Dump functie in de Multi Jobs (blz. 68).

OPM. Voor een voorbeeld dat toont hoe de Bulk Dump functie gebruikt kan worden, zie blz. 42.

OPM. Om een Bulk Dump uit te voeren, dient het juiste MIDI Device nummer te worden ingesteld. Zie blz. 93 voor details.

Voice Store

U kunt uw eigen parameterinstellingen bewaren in de 128 Normal Voices en de 2 Drum Voices van het User geheugen. De procedure is als volgt.

OPM. Tijdens de uitvoering hiervan, zal de destination (bestemmings) Voice worden overschreven. Belangrijke data moet daarom altijd eerst worden gebackupt op een computer, de Yamaha MDF3 MIDI Data Filer of een ander opslagmedium.

- 1 Druk, als u klaar bent met het bewerken van een Voice, op de [STORE] knop. Het Voice Store scherm verschijnt.



- 2 Gebruik de [DEC/NO] en [INC/YES] knoppen om het destination (bestemmings) Voice nummer te selecteren.

- 3 Als u op de [ENTER] knop drukt, zal er om uw bevestiging worden gevraagd.



- 4 Druk op de [INC/YES] knop om te bevestigen. De mededeling "Excuting.." verschijnt terwijl de Job wordt uitgevoerd. Als de Job voltooid is, verschijnt de mededeling "Completed" en de procedure keert terug naar de Voice Play mode.

OPM. U kunt op de [DEC/NO] knop drukken om de Job te annuleren. Hierdoor keert u terug naar het vorige scherm.

Utility Mode

De MIDI mode bevat acht parameterpagina's, waaronder globale instellingen voor het gehele S03 systeem, alsook bepaalde controller instellingen.

OPM. Voor instructies over hoe de Utility mode kan worden geactiveerd, zie blz. 28.

OPM. MIDI instellingen worden gemaakt vanuit de MIDI mode (blz. 93).

OPM. Zie de Functiestructuur (blz. 20) of de Parametertabel (blz. 22).

Toongenerator (PAGINA 1)

.....
Keyboard (PAGINA 2 - 3)

.....
Controller (PAGINA 4 - 7)

.....
Effect (PAGINA 8)

1. Master Tune

Stel de toetsenbordstemming in (in stappen van 0,1 cent).



Instellingen: -1024 ~ +1023

OPM. Een waarde van 100 cent komt overeen met één halvetoonsafstand.

2. Kbd Trans (Keyboard Transpose)

Dit transposeert de toonhoogte van het toetsenbord omhoog of omlaag (in stappen van een halvetoonsafstand). Dit beïnvloedt tevens de via MIDI verzonden informatie.



Instellingen: -11 ~ +11

3-1. Vel Curve (Velocity Curve)

3-2. Fixed Vel (Fixed Velocity)



■ Vel Curve

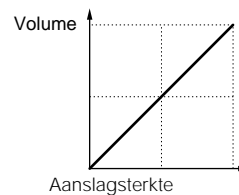
De Velocity Curve bepaalt in welke mate verschillen in aanslagsterkte van gespeelde noten het volume van het geluid kunnen beïnvloeden.

De Vel Curve parameter is uitsluitend beschikbaar als Fixed Velocity (hieronder) op "off" staat ingesteld.

Instellingen:

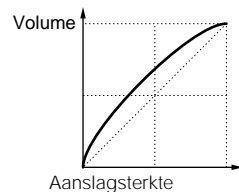
norm (Normaal)

Het volume neemt evenredig toe in verhouding tot een toenemende aanslagsterkte (hoe hard u op het toetsenbord speelt).



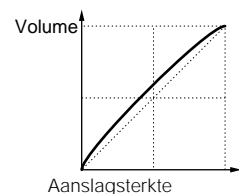
soft1

Zachte aanslagen resulteren in een hoger volume dan normaal. Dit is geschikt voor personen met een zachte aanslag.



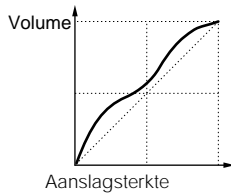
soft2

Zachte aanslagen resulteren in een hoger volume dan normaal; de respons ligt tussen Soft1 en Normal.



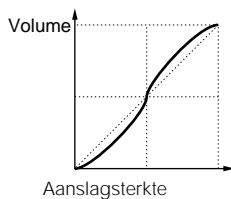
easy

Deze curve is eveneens bedoeld om het volume bij een zachte speelstijl te verhogen. Het volumenniveau is echter stabiel in alle registers, aangezien de velocity curve in het middengebied dicht bij die van Normal ligt.



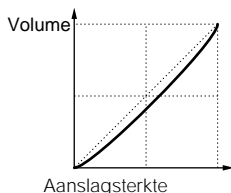
wide

Zachte aanslagen resulteren in een lager volume dan normaal en harde aanslagen resulteren in een hoger volume dan normaal. De uitwerking hiervan is een grotere dynamiek.



hard

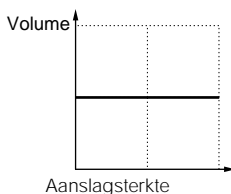
Harde aanslagen resulteren in een lager volume dan normaal. Dit is geschikt voor personen met een krachtige aanslag.



■ Fixed Vel

De velocity wordt op deze waarde vastgezet. Het volume van het geluid is, ongeacht uw aanslagsterkte, altijd hetzelfde.

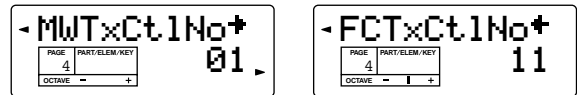
Instellingen: off, 1 ~ 127



4-1. MWTxCt1No (MW Transmit Control Nummer)

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

Dit bepaalt de MIDI Control Change nummers die aan het Modulation wiel en de Foot Controller worden toegewezen.

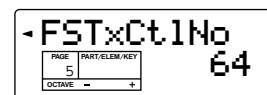


Instellingen: 0 ~ 95 (0/32 = off), AT (After Touch)

OPM. Voor details over Control nummers en Control Change commando's, zie de aparte Data List.

5. FSTxCt1No (Footswitch Transmit Control Nummer)

Dit bepaalt de MIDI Control Change nummers die aan de voetschakelaar worden toegewezen.



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

OPM. Voor details over Control nummers en Control Change commando's, zie de aparte Data List.

OPM. De fabrieksinstelling hiervoor is de bediening van sustain (64).

6. Ct1 Reset (Controller Reset)

Dit bepaalt of de stand/positie van iedere controller (Modulation wiel, Foot Controller), op het moment dat er een andere Voice wordt geselecteerd, behouden ("hold") of gereset moet worden.



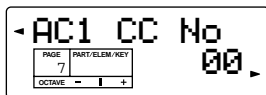
Instellingen: hold, reset

Als u "reset" selecteert, worden de controllers naar de volgende stand/positie teruggebracht:

Pitch Bend	Centraal
Modulation wiel	Minimum
Foot Controller	Maximum
Foot Switch	Off (uit)

7. AC1 CC No (AC1 Control Change Nummer)

In de Voice mode, bepaalt dit welk Control Change nummer aan de AC1 (Assignable Controller 1) wordt toegewezen.



Instellingen: 0 ~ 95

OPM. Voor details over Assignable Controller 1, zie blz. 66.

OPM. De AC1 CC No parameter in de Multi mode wordt ingesteld in de Multi Part Edit mode (PAGINA 66).

8. V EfBypass (Voice Effect Bypass)

Dit bepaalt of effecten in de Voice mode wel of niet kunnen worden gebypassed. Uitsluitend Systemeffecten kunnen worden gebypassed.



Instellingen: off (niet gebypassed), on (gebypassed)

Utility Job

In de Utility Job mode kunt u de fabrieksinstellingen van de S03 terugzetten (Factory Set).

Factory Set (Fabrieksinstellingen Terugzetten)

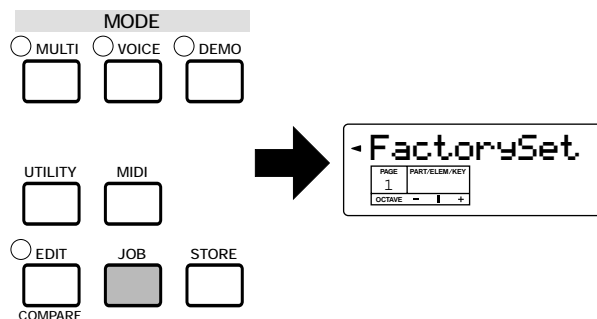
Hiermee kunt u alle fabrieksinstellingen van de interne Voices (User geheugen) en Multi's, alsook Systeem- en andere instellingen terugzetten.

Door het bewerken van de fabrieksinstellingen worden deze overschreven en gaan dus verloren.

Gebruik de onderstaande procedure als u de fabrieksinstellingen wilt terugzetten.

 Als u de fabrieksinstellingen terugzet, worden alle actuele instellingen voor alle Multi's en User Voices overschreven door de fabrieksinstellingen. Pas op dat u geen belangrijke data overschrijft. U dient alle belangrijke data eerst te back-uppen op uw computer of een ander extern apparaat.

1 Druk op de [JOB] knop in de Utility mode. Het Factory Set scherm verschijnt.



2 Druk op de [ENTER] knop. Er verschijnt een scherm waarin om uw bevestiging wordt gevraagd.

3 Druk op de [INC/YES] knop om de Factory Set job uit te voeren. Nadat de job voltooid is, verschijnt de mededeling "Completed!". Druk, om een job te annuleren, terwijl deze al wordt uitgevoerd, op de [DEC/NO] knop.

4 Druk op de [EXIT] knop om naar de Utility mode terug te keren.

MIDI Mode

De MIDI mode bevat zeven parameterpagina's, waaronder globale instellingen voor het gehele S03 systeem, alsook bepaalde controller instellingen.

OPM. Voor instructies over hoe de MIDI mode kan worden geactiveerd, zie blz. 28.

OPM. Zie de Functiestructuur (blz. 20) of de Parametertabel (blz. 22).

MIDI Channel (PAGINA 1 - 4)

MIDI Filter (PAGINA 5 - 7)

1. Device No (Device Nummer)

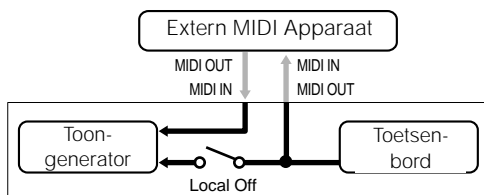
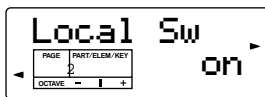
Dit bepaalt het MIDI Device nummer. Dit nummer moet overeenkomen met het Device nummer van het externe MIDI apparaat als er bulk data, parameterveranderingen of andere system exclusive commando's worden verzonden/ontvangen.



Instellingen: 1 ~ 16, all, off

2. Local Sw (Local On/Off Schakelaar)

Als u Local op "off" instelt, worden het toetsenbord en de controllers losgekoppeld van de toongeneratorsectie van de synthesizer, zodat er geen geluid wordt uitgestuurd als u op het toetsenbord speelt of de controllers gebruikt. De data wordt echter wel verzonden via de MIDI OUT. Ook zal de toongeneratorsectie reageren op commando's ontvangen via de MIDI IN.

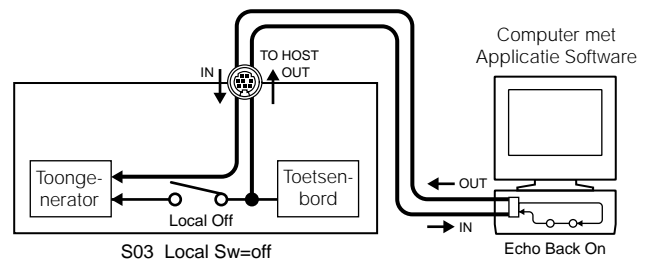


Instellingen: off, on

Local On/Off — Wanneer Aangesloten op een Computer

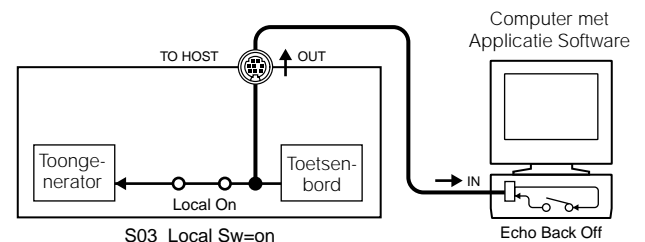
Als de S03 wordt aangesloten op een computer, wordt de toetsenbord data gewoonlijk naar de computer verzonden en dan door de computer geretourneerd om de toongenerator of klankbron te bespelen. Als de Local Switch op "on" staat ingesteld, kan dit een "dubbel" geluid tot gevolg hebben, aangezien de toongenerator speel data ontvangt zowel rechtstreeks van het toetsenbord als van de computer. Gebruik de onderstaande instelvoorbeelden als richtlijn; specifieke instructies kunnen verschillen afhankelijk van uw computer en de door u gebruikte software.

Als MIDI "Echo" aan staat bij de software/computer, stel de Local Switch van de S03 dan in op "off".



OPM. Als er System Exclusive data (zoals met de Bulk Dump functie, blz. 68 en 88) wordt ontvangen of verzonden, gebruik dan het onderstaande instelvoorbeeld, waarbij u erop let dat MIDI "Echo" bij de computer software uit staat.

Als MIDI "Echo" uit staat bij de software/computer, zet dan de Local Switch van de S03 op "on".



OPM. Hoewel dit niet in de bovenstaande illustratie staat aangegeven, ontvangt en reageert de S03 op MIDI data van de computerapplicatie (sequencer), ongeacht de Local Sw instelling van de S03.

* MIDI "Echo" is een functie op sequencers die alle data aanneemt die wordt ontvangen via de MIDI IN en deze "echoot" (d.w.z. onveranderd doorzendt) via de MIDI OUT. Bij sommige software wordt deze functie ook wel "MIDI Thru" genoemd.

OPM. Voor specifieke instructies, zie de handleiding van de door u gebruikte software.

3. Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)

Stel het MIDI Receive (ontvangst) kanaal in om de S03 (in de Voice mode) te gebruiken met een externe sequencer, computer, etc. en om hem te gebruiken als een MIDI toongenerator.



Instellingen: 1 ~ 16, omni (alle kanalen)

OPM. Voor informatie over het instellen van het MIDI Receive (ontvangst) kanaal voor iedere Part in de Multi mode, zie blz. 61.

4. Trans Ch (MIDI Transmit Channel)

Stel het MIDI Transmit (zend) kanaal in om MIDI te verzenden vanaf het toetsenbord, controllers, etc.



Instellingen: 1 ~ 16

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

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

Stel dit in om de ontvangst van Program Change/Bank Select commando's tussen de S03 en een extern MIDI apparaat aan/uit te zetten.



Instellingen: off (uit), on (aan)

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

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

Bepaalt of Program Change/Bank Select commando's die vanaf het bedieningspaneel van de S03 worden uitgevoerd wel of niet via MIDI worden verzonden. Stel dit in op "on" als u ook de programs van een aangesloten MIDI apparaat wilt kunnen omschakelen.



Instellingen: off (uit), on (aan)

7. Thru Port

U kunt de S03 met een computer verbinden via de TO HOST aansluiting, met een hiervoor geschikte seriële kabel. In deze situatie kunnen MIDI commando's, die via de TO HOST aansluiting worden ontvangen, naar andere aangesloten apparaten worden doorgezonden via de MIDI OUT aansluiting. Stel hier het poortnummer in.



Instellingen: 1 ~ 8

Appendix

Omtrent MIDI

MIDI is een afkorting van Musical Instrument Digital Interface, hetgeen communicatie mogelijk maakt tussen verschillende muziekinstrumenten, door het verzenden en ontvangen van compatibele informatie zoals: Noten, Control Changes, Program Changes en andere MIDI data types of commando's.

De S03 kan een ander MIDI apparaat besturen door het zenden van nootgerelateerde data en een verscheidenheid aan besturingsdata. De S03 kan op zijn beurt ook worden bestuurd door inkomende MIDI commando's die automatisch de toongenerator mode bepalen, MIDI kanalen, voices en effecten selecteren, parameterwaardes wijzigen en natuurlijk de voices bespelen die zijn geselecteerd voor de verschillende Parts.

Veel MIDI commando's worden uitgedrukt in hexadecimale of binaire getallen. Hexadecimale getallen kunnen soms de letter "H" bevatten als achtervoegsel. De letter "n" geeft een bepaald heel getal aan. De onderstaande tabel toont het corresponderende decimale getal voor ieder hexadecimaal/binair getal.

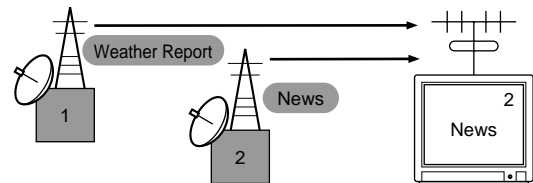
Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001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

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

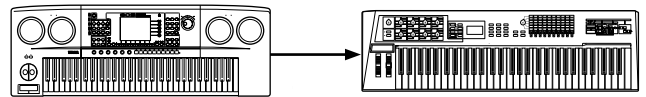
MIDI kanalen

MIDI speel data is toegewezen aan één van de zestien MIDI kanalen. Door middel van deze kanalen (1 - 16), kan de speel data voor zestien verschillende instrumentale partijen tegelijk via één MIDI kabel worden verzonden.

Denk bij MIDI kanalen aan TV kanalen. Elk TV station verzendt zijn programma via een specifiek kanaal. Uw TV-toestel ontvangt vele programma's van de verschillende TV stations tegelijk en u selecteert het juiste kanaal om het gewenste programma te bekijken.



MIDI werkt in principe hetzelfde. Het zendende instrument verzendt MIDI data op een specifiek MIDI kanaal (MIDI Transmit Channel) via één enkele MIDI kabel naar het ontvangende instrument. Als het MIDI kanaal (MIDI Receive Channel) van het ontvangende instrument overeenkomt met het zendkanaal (Transmit Channel), zal het ontvangende instrument klinken, in overeenstemming met de data van het zendende instrument.



De S03 is een volledig multitimbrale toongenerator, zodat u verschillende instrumentale partijen tegelijk kunt weergeven — met slechts alleen de S03 — door aan iedere partij een ander MIDI kanaal toe te wijzen.

Door de S03 Verzonden/ Ontvangen MIDI Commando's

MIDI commando's kunnen worden verdeeld in twee groepen: Kanaalcommando's en Systeemcommando's. Hieronder volgt een beschrijving van de verschillende types MIDI commando's die de S03 kan ontvangen/verzenden.

KANAALCOMMANDO'S

Kanaalcommando's vormen de data die te maken heeft met het spel op het toetsenbord voor het specifieke kanaal.

■ Note On/Note Off (Toets In/Toets Los)

Commando's die door het spelen op het toetsenbord worden gegenereerd.

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

Aanslaggevoeligheidsbereik = 1 - 127 (Uitsluitend de Note On velocity wordt ontvangen)

Note On: Gegenereerd als er een toets wordt aangeslagen.

Note Off: Gegenereerd als er een toets wordt losgelaten.

Ieder commando bevat een specifiek nootnummer, dat correspondeert met de toets die wordt aangeslagen, plus een velocity waarde gebaseerd op de aanslagsterkte.

■ Control Change

Met Control Change commando's kunt u een voice bank selecteren, of volume, portamento snelheid, brightness en vele andere parameters instellen, met gebruik van specifieke Control Change nummers die corresponderen met elk van de diverse parameters.

Bank Select MSB (Control nr. 000)

Bank Select LSB (Control nr. 032)

Commando's die variation voice banknummers selecteren door het combineren en verzenden van de MSB en LSB vanaf een extern apparaat.

MSB en LSB functies verschillen afhankelijk van de toongenerator mode.

MSB nummers selecteren het voice type (Normal Voice of Drum Voice) en LSB nummers selecteren de voice bank.

(Voor meer informatie over Banken en Programs, zie Voice List in de aparte Data List.)

Een nieuwe bankselectie zal pas worden uitgevoerd na de ontvangst van het volgende Program Change commando.

Modulation (Control nr. 001)

Commando's die de vibrato depth besturen van het Modulation wiel.

Een ingestelde waarde van 127 produceert de maximale vibrato en 0 schakelt de vibrato uit.

Portamento Time (Control nr. 005)

Commando's die de snelheid van de portamento (een gelijkmatige toonhoogteverschuiwing tussen opeenvolgend gespeelde noten) bepalen.

Als de parameter Portamento Switch (blz. 96) aan staat, zal de hier ingestelde waarde de snelheid van de toonhoogteverschuiwing bepalen.

Een ingestelde waarde van 127 produceert de maximale en 0 de minimale portamento snelheid.

Data Entry MSB (Control nr. 006)

Data Entry LSB (Control nr. 038)

Commando's die de waarde instellen voor de parameter gespecificeerd door 1.2.23RPN MSB/LSB en 1.2.22 NRPN MSB/LSB. De parameterwaarde wordt bepaald door het combineren van MSB en LSB.

Main Volume (Control nr. 007)

Commando's die het volume van iedere Part instellen.

Een ingestelde waarde van 127 produceert het maximale volume en 0 zet het volume helemaal uit.

Pan (Control nr. 010)

Commando's die de stereopositie van iedere Part bepalen (in geval van stereouitsturing).

Een ingestelde waarde van 127 positioneert het geluid geheel rechts en 0 geheel links.

Expression (Control nr. 011)

Commando's die tijdens het spelen de intonatie-expressie van iedere Part bestuurt.

Een ingestelde waarde van 127 produceert het maximale volume en 0 zet het volume helemaal uit.

Hold1 (Control nr. 064)

Commando's die de sustain aan/uitzetten.

Ingestelde waardes tussen 64 en 127 zetten de sustain aan, waardes tussen 0 en 63 zetten de sustain uit.

Portamento Switch (Control nr. 065)

Commando's die de portamento aan/uitzetten.

Ingestelde waardes tussen 64 en 127 zetten de portamento aan, waardes tussen 0 en 63 zetten de portamento uit.

Sostenuto (Control nr. 066)

Commando's die de sostenuto aan/uitzetten.

Als u specifieke noten ingedrukt houdt en dan het sostenuto pedaal indrukt, zullen alleen die noten doorklinken zolang het pedaal is ingedrukt, terwijl ondertussen gespeelde noten niet zullen doorklinken.

Ingestelde waardes tussen 64 en 127 zetten de sostenuto aan, waardes tussen 0 en 63 zetten de sostenuto uit.

Soft Pedal (Control nr. 067)

Commando's die het soft pedaal aan/uitzetten.

Gespeelde noten zullen, terwijl het soft pedaal ingedrukt is, zachter klinken.

Ingestelde waardes tussen 64 en 127 zetten het soft pedaal aan, waardes tussen 0 en 63 zetten het uit.

Harmonic Content (Control nr. 071)

Commando's die de filterresonantie voor iedere voice instellen. De hier ingestelde waarde is een wijzigingswaarde die wordt bijgeteld bij de voice data, of ervan wordt afgetrokken. Hogere waarden zullen resulteren in een meer karakteristiek, resonerend geluid. Afhankelijk van de voice, kan het effectieve bereik smaller zijn dan het beschikbare instelbereik.

Release Time (Control nr. 072)

Commando's die de EG release time set voor iedere voice instellen. De hier ingestelde waarde is een wijzigingswaarde die wordt bijgeteld bij de voice data, of ervan wordt afgetrokken.

Attack Time (Control nr. 073)

Commando's die de EG attack time set voor iedere voice instellen. De hier ingestelde waarde is een wijzigingswaarde die wordt bijgeteld bij de voice data, of ervan wordt afgetrokken.

Brightness (Control nr. 074)

Commando's die de filter cutoff frequentie set voor iedere voice instellen. De hier ingestelde waarde is een wijzigingswaarde die wordt bijgeteld bij de voice data, of ervan wordt afgetrokken. Lagere waarden resulteren in een zachter geluid. Afhankelijk van de voice, kan het effectieve bereik smaller zijn dan het beschikbare instelbereik.

Portamento Control (Control nr. 084)

Commando's die een portamento toevoegen tussen de momenteel klinkende noot en de volgende noot. Portamento Control wordt verzonden samen met de note on toets van de momenteel klinkende noot. Specificeer een Portamento Brontoetsnummer tussen 0 en 127. Als er een Portamento Control commando wordt ontvangen, zal de momenteel klinkende toonhoogte verschuiven met een Portamento Time van 0 naar de volgende note on toets op hetzelfde kanaal. De volgende instellingen zouden bijvoorbeeld resulteren in een portamento van noot C3 naar C4:

90H 3CH 7FH..... C3 Note on
B0H 54H 3CH..... Brontoetsnummer ingesteld op C3
90H 48H 7FH..... C4 Note on (Als C4 ingedrukt wordt, gaat de toonhoogte van C3 omhoog met een portamento naar C4.)

Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control nr. 091)

Commando's die het send level voor het Reverb effect instellen.

Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control nr. 093)

Commando's die het send level voor het Chorus effect instellen.

Effect4 Depth (Variation Effect Send Level) (Control nr. 094)

Commando's die het send level voor het Variation effect instellen. Als Variation effect gebruik maakt van Systeemeffect, stelt dit commando het send level voor het Variation effect in. Als het gebruik maakt van Insertion effect, dan is deze instelling buiten gebruik.

Data Increment (Control nr. 096)

Decrement (Control nr. 097) voor RPN
Commando's die de MSB waarde van de pitch bend gevoeligheid, fine tune of course tune in stappen van 1 verhogen of verlagen. U dient van tevoren in het externe apparaat één van die parameters toe te wijzen met behulp van de RPN. De data byte wordt genegeerd. Als de maximum- of minimumwaarde is bereikt, zal de waarde niet verder toe- of afnemen. (Het toenemen van fine tune zal niet tot gevolg hebben dat course tune toeneemt.)

NRPN (Non-Registered Parameter Nummer) LSB (Control nr. 098)

NRPN (Non-Registered Parameter Nummer) MSB (Control nr. 099)

Commando's die de vibrato, het filter, de EG, de drum setup of andere parameters instellen. Verzond eerst de NRPN MSB en de NRPN LSB om de parameter te specificeren die u wilt besturen. Gebruik daarna Data Entry (blz. 96) om de waarde van de gespecificeerde parameter in te stellen. Onthoud dat als de NRPN voor een kanaal eenmaal is geselecteerd, daaropvolgende data eveneens zal worden herkend als een NRPN waardewijziging. Daarom dient u na het gebruik van de NRPN, een nulwaarde (7FH, 7FH) in te stellen om een ongewenst resultaat te voorkomen. De onderstaande NRPN nummers kunnen worden ontvangen.

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	66	EG Release Time
14	rr	Drum Filter Cutoff Frequency
15	rr	Drum Filter Resonance
16	rr	Drum EG Attack Rate
17	rr	Drum EG Decay Rate
18	rr	Drum Instrument Pitch Coarse
19	rr	Drum Instrument Pitch Fine
1A	rr	Drum Instrument Level
1C	rr	Drum Instrument Panpot
1D	rr	Drum Instrument Reverb Send Level
1E	rr	Drum Instrument Chorus Send Level
1F	rr	Drum Instrument Variation Send Level

*n = Nootnummer voor ieder drum Voice instrument.

RPN (Registered Parameter Nummer)LSB (Control nr. 100)

RPN (Registered Parameter Nummer)MSB (Control nr. 101)

Commando's die waardes wijzigen (offset), m.a.w. bij de pitch bend sensitivity, tuning, of andere parameters van een Part een waarde bijtellen of aftrekken.

Verzend eerst de RPN MSB en de RPN LSB om de parameter te specificeren die u wilt besturen. Gebruik daarna Data Increment/Decrement (blz. 97) om de waarde van de gespecificeerde parameter in te stellen.

Onthoud dat als de RPN voor een kanaal eenmaal is geselecteerd, daaropvolgende data eveneens zal worden herkend als een RPN waardewijziging. Daarom dient u na het gebruik van de RPN, een nulwaarde (7FH, 7FH) in te stellen om een ongewenst resultaat te voorkomen. De onderstaande RPN nummers kunnen worden ontvangen.

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

Channel Mode Commando's

De onderstaande Channel Mode Commando's kunnen worden ontvangen.

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

All Sounds Off (Control nr. 120)

Wist alle geluiden die momenteel op het gespecificeerde kanaal klinken. De status van de kanaalcommando's zoals Note On en Hold On blijven echter behouden.

Reset All Controllers (Control nr. 121)

De waardes van de onderstaande controllers zullen worden teruggezet op hun fabrieksinstellingen.

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)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancels the Portamento source key number
RPN	Number not specified; internal data will not change
NRPN	Number not specified; internal data will not change

All Notes Off (Control nr. 123)

Annuleert alle noten die momenteel op het gespecificeerde kanaal klinken.

Als Hold1 of Sostenuto aan staan, zullen noten wel gewoon doorklinken totdat deze uit zijn.

Mono (Control nr. 126)

Voert dezelfde functie uit als het All Sounds Off commando, en als de derde byte (mononummer) tussen 0 en 16 ligt, wordt het betreffende kanaal op Mono mode (mode 4 : m = 1) gezet.

Poly (Control nr. 127)

Voert dezelfde functie uit als het All Sounds Off commando, en zet het betreffende kanaal op Poly mode.

Program Change

Commando's die bepalen welke voice er voor iedere Part wordt geselecteerd.

Met een Bank Select combinatie, kunt u niet alleen basis voice nummers selecteren, maar ook variation voice banknummers.

Channel Aftertouch

Commando's waarmee u de geluiden kunt besturen door druk uit te oefenen op reeds ingedrukte toetsen, hetgeen invloed heeft op het gehele kanaal.

De S03 verzendt deze data niet vanaf het toetsenbord; hoewel de S03 correct reageert op dergelijke data afkomstig van een extern apparaat.

Polyphonic Aftertouch

Commando's waarmee u de geluiden kunt besturen door druk uit te oefenen op reeds ingedrukte toetsen, hetgeen ditmaal zijn invloed heeft op iedere individuele toets.

De S03 verzendt deze data niet vanaf het toetsenbord; hoewel, de S03 correct reageert op dergelijke data afkomstig van een extern apparaat.

Pitch Bend

Pitch Bend commando's zijn continue controller commando's waarmee u de toonhoogte van noten tijdelijk in een bepaalde mate kunt verhogen of verlagen.

SYSTEEMCOMMANDO'S

Systeemcommando's vormen de data die betrekking heeft op het gehele systeem.

■ System Exclusive Commando's

System Exclusive commando's besturen de verschillende functies van de S03, zoals master volume en master tuning, toongenerator mode, effecttype en vele andere parameters.

General MIDI Mode On

Als General MIDI Mode On ontvangen wordt, wordt de toongenerator mode in de XG mode gezet.

In dat geval zal de S03 MIDI commando's ontvangen die compatibel zijn met GM System Level 1, met als consequentie dat er geen NRPN en Bank Select commando's zullen worden ontvangen.

Zorg, aangezien er ongeveer 50ms nodig zijn om dit commando uit te voeren, voor een geschikte interval voorafgaand aan het volgende commando. De S03 reageert alleen op dit commando als hij in de Multi mode is.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadecimaal)

Master Volume

Indien ontvangen, zal de volume MSB van invloed zijn op de System Parameter.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hexadecimaal)

* mm(MSB) = geschikte volumewaarde, ll(LSB) = genegeerd

XG System On

Als deze data wordt ontvangen, zal de S03 naar de XG mode omschakelen en alle parameters zullen dienovereenkomstig worden geïntialiseerd en XG-compatibele commando's zoals NRPN en Bank Select kunnen worden ontvangen.

Zorg, aangezien er ongeveer 50ms nodig zijn om dit commando uit te voeren, voor een geschikte interval voorafgaand aan het volgende commando. De S03 reageert alleen op dit commando als hij in de Multi mode is.

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (Hexadecimaal)

*n = device nummer (gewoonlijk ingesteld op "0")

OPM.

Multi Mode On

F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7 (Hexadecimaal)

*n = device nummer (gewoonlijk ingesteld op "0")

Er kunnen bepaalde bedieningssituaties bestaan waarin de S03 niet op MIDI data reageert, zoals tijdens het gebruik van de Compare functie in de Demo mode.

■ Active Sensing (uitsluitend ontvangst)

Als FE (Active Sensing) ontvangen is en er binnen ongeveer 300ms verder geen MIDI data wordt ontvangen, zal de S03 dezelfde functie uitvoeren als wanneer de commando's All Sounds Off, All Notes Off en Reset All Controllers worden ontvangen, waarna hij terugkeert naar een status waarin FE niet wordt waargenomen. Zie MIDI Data Format in de aparte Data List voor meer informatie over de verschillende commando's.

Schermmededelingen

Commando	Betekenis
Bulk Tx.....	MIDI Bulk data wordt verzonden.
Bulk Rx.....	MIDI Bulk data wordt ontvangen.
Excuting..	De procedure wordt uitgevoerd.
Completed!.....	De procedure is voltooid.
!Buff Full.....	MIDI data proces mislukt, omdat er teveel data tegelijk werd ontvangen.
!MIDI Data.....	Er is iets misgegaan tijdens de ontvangst van MIDI data.
!Checksum.....	Er is iets misgegaan tijdens de ontvangst van bulk data.
!DeviceNum.....	Bulk data kan niet worden verzonden/ontvangen, omdat het device nummer (apparaatnummer) niet overeenkomt of uit staat.
Sure?	Laatste verzoek om uw bevestiging.
Host:MIDI.....	HOST SELECT schakelaar staat op "MIDI" ingesteld.
Host:PC2.....	HOST SELECT schakelaar staat op "PC2" ingesteld.
Host:Mac.....	HOST SELECT schakelaar staat op "Mac" ingesteld.
Host:off.....	HOST SELECT schakelaar staat op "OFF" ingesteld.
!BatteryLo.....	De geheugen backup batterij is bijna leeg; het geheugen kan niet worden bewaard. Sla de noodzakelijke data op via een MIDI data opslagapparaat zoals de Yamaha MDF3 MIDI Data Filer en laat de batterij vervangen door uw plaatselijke Yamaha dealer of door geautoriseerd Yamaha servicepersoneel.

Appendix

Problemen Oplossen

De onderstaande tabel biedt tips met bladzijdeverwijzingen voor het oplossen van de meest voorkomende problemen. Deze worden over het algemeen door verkeerde instellingen veroorzaakt. Lees, voordat u de hulp inroept van de technische dienst, eerst de onderstaande adviezen door, waardoor u wellicht in staat zult zijn om de oorzaak te vinden en het probleem zelf op te lossen.

Check, vooral als u geen geluid uit de S03 krijgt, de onderstaande punten om de oorzaak van het probleem te achterhalen.

- 1 Sluit een hoofdtelefoon aan om te controleren of de S03 wel geluid produceert. Als u wel geluid via de hoofdtelefoon hoort, maar niet via uw aangesloten audio systeem, dan kan het probleem gelegen zijn in de kabelaansluitingen naar het audio systeem.
 - 2 Als er geen geluid hoorbaar is via de hoofdtelefoon, probeer dan andere Voices of Multi's te selecteren om te zien of het probleem wel of niet blijft bestaan. Als dit het probleem oplost, kunt u aannemen dat de instellingen van de oorspronkelijke Voice of Multi er de oorzaak van waren.
- OPM.** Als song data instellingen, zoals volume of expression (blz. 96), een volumevermindering veroorzaken, kan het selecteren van een andere Voice of Multi het volume herstellen.
- 3 Als het probleem, zelfs na het omschakelen naar een andere Voice of Multi, blijft bestaan, controleer dan de Master Volume instelling van de S03. Verhoog het volume met de VOLUME schuif en, als er een Foot Controller is aangesloten, druk deze dan geheel in.
 - 4 Als er, na stap 3 hierboven, nog steeds geen geluid hoorbaar is, dan kan het probleem wellicht gelegen zijn in de globale instellingen van de S03 (UTILITY/MIDI), de instellingen van een aangesloten MIDI apparaat en/of de MIDI verbinding.

Geen geluid.

.....

Relevante Volume-instellingen

- Staat het volume goed ingesteld? (blz. 8 en 15)
- Als er een Foot Controller op de FOOT CONTROLLER aansluiting van de S03 is aangesloten voor het besturen van volume/expressie, is deze dan diep genoeg ingedrukt? (blz. 14)

Relevante Voice en Multi Instellingen

- Staan de onderstaande Volume- of Level parameters goed ingesteld?
 - Voice Element Edit "Level" (blz. 73)
 - Voice Key Edit "Level" (blz. 85)
 - Voice Common Edit "Total Vol" (blz. 71)
 - Voice Common Edit "Total Lvl" (blz. 71)
 - Multi Part Edit "Volume" (blz. 60)
 - Multi Common Edit "Total Vol" (blz. 56)
- Zijn er Parts of Elementen uitgeschakeld? (blz. 48 en 55)
- Staat de "Element Sw" uit? (blz. 73)
- Staan de filters dusdanig ingesteld dat het geluid nagenoeg gedempt is? (blz. 63, 77, 86)
- Staan de effectparameters goed ingesteld? (blz. 56, 67, 72)
- Staat het effecttype op een andere instelling dan "No Effect"? (blz. 56 en 57)
- Staan de Velocity Sensitivity parameters goed ingesteld? (blz. 62 en 72)
- Staan de Note Limit (Part/Voice) en Velocity Limit parameters goed ingesteld? (blz. 60 en 73)
 - Als Note/Velocity Limit Low op een hogere waarde dan Note/Velocity Limit High staat ingesteld, hoort u geen geluid.

Relevante Globale Instellingen van de S03 (UTILITY of MIDI)

- Staan de MIDI ontvangstkanalen goed ingesteld? (blz. 61 en 94)
- Staat de Local switch op “off”? (blz. 93)
- Staat de HOST SELECT schakelaar (blz. 10) goed ingesteld? (blz. 12 - 14)
- Is hetzij de Demo mode (blz. 16) of de Compare functie (blz. 55 en 70) actief? Als één van beide actief is, wordt inkomende MIDI data genegeerd.

Instellingen Betrekking Hebbend op Song Data en op Aangesloten MIDI Apparaten

- Zijn, als u Multi's bespeelt met gebruik van een externe MIDI sequencer, de zendkanalen voor iedere sequencer track en de ontvangstkanalen voor iedere Part in de Multi correct ingesteld? (blz. 61)
- Staat de “MIDI Echo” of “MIDI THRU” van de computer goed ingesteld? (blz. 93)
- Staan, als u een song afspeelt met gebruik van een externe MIDI sequencer, de volume- en expression parameters (blz. 96) goed ingesteld?

Kabel- en Aansluitproblemen

- Is de audio apparatuur goed aangesloten? (blz. 11)
- Is de MIDI kabel intact en goed aangesloten?

Het geluid klinkt vervormd.

.....

- Staan de effecten goed ingesteld? (blz. 56 en 72)
- Staat het volume te hoog ingesteld? (blz. 8 en 15)

Het geluid is te zacht.

.....

- Staat MIDI volume of MIDI expression (blz. 96) te laag ingesteld?
- Staat de filter cutoff frequency te laag ingesteld? (blz. 63, 77, 86)

De toonhoogte is verkeerd.

.....

- Staat de Master Tune parameter in Utility mode correct ingesteld? (blz. 90)
- Staat de KbdTrans parameter in Utility mode correct ingesteld? (blz. 90)
- Is de Octave Up/Down instelling goed? (blz. 36)
- Staan de toonhoogtegerelateerde parameters in het PITCH menu goed ingesteld? (blz. 74)
- Staat Pitch Modulation Depth in het LFO scherm (Voice Edit mode) te hoog ingesteld? (blz. 83)
- Staat, voor Parts of Voices, de Note Shift parameter op een andere waarde dan “0” ingesteld? (blz. 61 en 74)
- Staat de Detune parameter voor iedere Part of Voice op een andere waarde dan “0” ingesteld? (blz. 61 en 74)

Het geluid hapert en is niet vloeiend.

- Wordt de maximum polyfonie overschreden? (blz. 18)

Er klinkt slechts één noot tegelijk.

- Staat de Mono/Poly parameter op “mono” ingesteld? (blz. 61 en 71)

Er worden geen effecten toegepast.

- Staat de V EfBypass (Voice Effect Bypass) op “off” ingesteld? (blz. 92)
- Staat, in het geval van een Multi, Var Send in Part Edit op “off” ingesteld of op een waarde te dicht bij “0”? (blz. 67)
- Staat het effecttype op een andere instelling dan “Thru” of “No Effect”? (blz. 56 en 57)
- Zijn, in het geval van een Multi, de Insertion Effect Parts gespecificeerd? (blz. 67)

Bewerkingen voor de Voice, die te maken hebben met Scale Sensitivity, Velocity Sensitivity en Scale (van de Pan instelparameter), hebben geen invloed.

- Afhankelijk van de geselecteerde Voice of de instellingen van gerelateerde parameters, kunnen wijzigingen aan deze parameters wellicht weinig of geen hoorbaar effect hebben.

Kan de Drum Voice niet vinden.

- Drum Voices worden anders geselecteerd dan Normal Voices (blz. 34)

Bewerkingen van de Drum Voice hebben geen invloed.

- Staat de Part Mode parameter goed ingesteld? (blz. 61)

Bewerken lukt niet.

- Staat de Category Search functie aan? Als Category Search actief is, kan de Edit mode niet gebruikt worden. (blz. 35)
- Heeft u een Wave (001 - 029) geselecteerd waarvan de parameterinstellingen gefixeerd zijn? (blz. 73)
- Is de Utility mode of MIDI mode actief?
- Probeert u te bewerken in de Voice mode? Onthoud dat Chorus en Reverb effectinstellingen voor Voices gefixeerd zijn en dus niet kunnen worden gewijzigd. (blz. 54)

Er kan geen bulk data worden ontvangen.

- Heeft u, als u de S03 Voice Editor gebruikt, een geschikte Dump Interval ingesteld? De Dump Interval in de Voice Editor Setup dialoog moet worden ingesteld op 10ms of meer.
- Staat de Device nummerparameter goed ingesteld? Als er via de Bulk Dump functie van de S03 data wordt ontvangen, moet het device nummer van de S03 hetzelfde zijn als gespecificeerd op het zendende apparaat. (blz. 93)
- Staat de HOST SELECT schakelaar (blz. 10) goed ingesteld? (blz. 12 - 14)

De data afkomstig van het aangesloten apparaat wordt niet correct ontvangen of er is helemaal geen respons.

- Staat de HOST SELECT schakelaar (blz. 10) goed ingesteld? (blz. 12 - 14)
- Is hetzij de Demo mode (blz. 16) of de Compare functie (blz. 55 en 70) actief? Als één van beide actief is, wordt inkomende MIDI data genegeerd.
- Is de MIDI kabel intact en goed aangesloten?

De MIDI Kabel Controleren

Hier volgt een snelle manier om een MIDI kabel te controleren, om u ervan te verzekeren dat deze de signalen correct doorgeeft.

OPM. Zorg, voordat u hiermee begint, dat de S03 in Voice mode is, om er zeker van te zijn dat de S03 geluid uitstuurt als u het toetsenbord bespeelt.

- 1 Zet de toetsenbordbesturing van de toongenerator uit door Local Sw (PAGINA 2 in de MIDI mode) op “off” in te stellen. Het onder deze omstandigheden op het toetsenbord spelen zal geen enkel geluid produceren. (blz. 93)
- 2 Verbind nu de te controleren MIDI kabel rechtstreeks — het ene einde in de MIDI IN aansluiting van de S03, het andere einde in de MIDI OUT. Hierdoor ontstaat er een externe MIDI “loop” die het toetsenbord van de S03 met zijn toongenerator verbindt via de MIDI kabel (in plaats van door de Local Switch).
- 3 Zet de HOST SELECT schakelaar op het achterpaneel op “MIDI”. (blz. 10)
- 4 Zet de Receive Channel parameter (PAGINA 3 in de MIDI mode) op “omni” (alle kanalen). Hiermee kunt u de Voice laten reageren op inkomende MIDI data, ongeacht de MIDI Transmit Channel instelling voor het toetsenbord.
- 5 Bespeel het toetsenbord. Als u de bovenstaande instellingen correct heeft gemaakt en u de Voice hoort, is de MIDI kabel in orde.

OPM. Houd in gedachte dat de kabel of aansluitingen nog steeds verkeerd kunnen zijn, ook al hoort u geluid — vooral als het geluid af en toe aan en uit gaat.

OPM. Vergeet niet om, na het uitvoeren van deze controle, de Local Sw (PAGINA 2 in de MIDI mode) indien nodig weer op “on” te zetten. Zou u dit op “off” laten staan, dan zal het toetsenbord van de S03 zijn eigen geluid niet besturen.

Specificaties

TOETSENBORD	61 aanslaggevoelige toetsen		
TOONGENERATOR	AWM2		
POLYFONIE	64 noten		
MULTI TIMBRE	16		
VOICE	Normal Voice	Preset	128
		User	128
		XG	480
	Drum Voice	User	2
		XG	20 (inclusief 8 Originele Voices)
MULTI		User	32
EFFECT	Reverb		11
	Chorus		11
	Variation		42
KNOPPEN	STANDBY/ON, HOST SELECT, VOLUME, Pitch Bend, Modulation, MULTI, VOICE, DEMO, UTILITY, MIDI, EDIT/COMPARE, JOB, STORE, EXIT, E /F , ▲ / ▼, PART (ELEMENT/KEY) -/+ , MUTE, OCTAVE UP/DOWN, INC/YES, DEC/NO, PRESET, USER, XG/GM, CATEGORY SEARCH, Numeriek toetsenbord, ENTER		
AANSLUITINGEN	PHONES (Stereo jack plug), OUTPUT (jack plug): L (MONO)/R, DC IN, FOOT CONTROLLER, FOOT SWITCH, TO HOST, MIDI IN/OUT/THRU		
DISPLAY	verlicht LCD scherm		
STROOMVOORZIENING	Yamaha netadaptor PA-3B (bijgeleverd)*		
	* Mogelijkerwijs in uw land niet bijgeleverd. Vraag alstublieft uw Yamaha dealer.		
STROOMVERBRUIK	7W (120V), 7,5W (230V)		
MAXIMUM UITGANGSNIVEAU OUTPUT:	+ 9 ± 2dbm (10k ohm), PHONES: + 0 ± 2dbm (33 ohm)		
AFMETINGEN	976 (B) x 285 (D) x 87 (H) mm		
GEWICHT	6kg		

Specificaties en beschrijvingen in deze handleiding zijn uitsluitend als informatie bedoeld. Yamaha Corp. behoudt zich het recht voor om producten of specificaties te allen tijde te wijzigen of te modificeren zonder voorafgaande aankondiging. Specificaties, apparatuur of opties zouden mogelijkerwijs niet overal hetzelfde kunnen zijn, vraag daarom uw Yamaha dealer.

Index

Symbolen

[+]/[-] knoppen (Basisprocedures)	30
[+]/[-] knoppen (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	8
[▲]/[▼] knoppen (Basisprocedures)	30
[▲]/[▼] knoppen (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9
[E]/[F] knoppen (Basisprocedures)	30
[E]/[F] knoppen (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9

A

Aansluiten op een Personal Computer	13
Aansluiten op Externe Audio Apparatuur	11
Aansluitingen	8, 11
Absoluut	32
AC1 (Assignable Controller 1)	66
AC1 (Foot Controller)	45
AC1 AMod (AC1 Amplitude Modulation Depth)	66, 72
AC1 Amplitude Modulation Depth	66, 72
AC1 CC No (AC1 Control Change Nummer) (Multi)	66
AC1 CC No (AC1 Control Change Nummer) (Voice)	92
AC1 Control Change Nummer (Multi)	66
AC1 Control Change Nummer (Voice)	92
AC1 Filter Control	66, 72
AC1 Filter Modulation Depth	66, 72
AC1 FMod (AC1 Filter Modulation Depth)	66, 72
AC1 VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	59, 72
AC1 Variation Effect Control Depth	59, 72
AC1FitCtl (AC1 Filter Control)	66, 72
Achterpaneel	10
AEG (Amplitude Envelope Generator) (Basics)	51
AEG Attack Rate	80
AEG Attack Velocity Sensitivity	81
AEG Decay 1 Level	80
AEG Decay 1 Rate	80
AEG Decay 2 Rate	80
AEG Initial Level	80
AEG Level Scale Flag	81
AEG Level Velocity Sensitivity	81
AEG Release Rate	80
AEG Scale Sensitivity	81
AEG Sustain Level	80
AEGAtrR (AEG Attack Rate)	80
AEGAtrVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)	81
AEGDcy1L (AEG Decay 1 Level)	80
AEGDcy1R (AEG Decay 1 Rate)	80
AEGDcy2R (AEG Decay 2 Rate)	80
AEGInitL (AEG Initial Level)	80
AEGLvVel (AEG Level Velocity Sensitivity)	81
AEGReIR (AEG Release Rate)	80
AEGScLSens (AEG Scale Sensitivity)	81
AEGSusL (AEG Sustain Level)	80
Alt.Group (Alternate Group)	85
Alternate Group	85
Alvorens te Beginnen	11
AMP (Amplitude) (Basics)	51
Amplitude (Basics)	51
Amplitude Envelope Generator (Basics)	51
Amplitude Envelope Generator Instellingen	80
Amplitude Scaling Instellingen	82
Assignable Controller 1	66
Attack Time	63
Attack Tm (Attack Time)	63
AWM2	18

B

Bedieningsknoppen & Aansluitingen	8
Bedieningspaneel	8
Beurtelings Omschakelen Tussen Schermen en het Ingeven van Instellingen	48
Binair	95
BlkDmp (Bulk Dump) (Multi Job)	68
BlkDmp (Bulk Dump) (Voice Job)	88
Bulk Dump (Multi Job)	68
Bulk Dump (Voice Job)	88
Bulk Dump Send (S03 Instellingen Opslaan via een Extern Apparaat)	42

C

Categorie	71
Category Search (Voice Category Search Gebruiken)	35
CD-ROM (Omtrent de Bijgeleverde CD-ROM)	4
Cho Return (Chorus Return)	57
ChoEF (Chorus Effect Type)	57
Chorus Effect Type	57
Chorus Pan	57
Chorus Parameters	57
Chorus Return	57
Chorus Sectie	53
ChorusSend (Drum Voice)	87
ChorusSend (Multi)	66
ChorusSend (Normal Voice)	72
Common Controller (Basics)	49
Common Controller (Referentie)	71
Common Edit en Individuele Elementen Bewerken	48
Common Edit en Individuele Parts Bewerken	55
Common Effect (Basics)	49
Common Effect (Multi)	56
Common Effect (Voice)	71
Common General (Basics)	49
Common General (Multi)	56
Common General (Voice)	71
Compare Functie (Multi Mode)	55
Compare Functie (Voice Mode)	70
CONTROLLER (Common Controller) (Basics)	49
Controller (Een Overzicht van de S03)	17
Controller (Utility)	90
Controller Reset	91
Controllers Aansluiten	14
Controllers en Externe MIDI Besturing	44
Controllers Gebruiken	44
Copy Controller	68
Copy Drum Key	88
Copy Element	88
Copy Part	68
Copy Variation Effect	68
CpyCtl (Copy Controller)	68
CpyElm (Copy Element)	88
CpyKey (Copy Drum Key)	88
CpyPart (Copy Part)	68
CpyVar (Copy Variation Effect)	68
Ctl Reset (Controller Reset)	91
Cutoff (Drum Voice)	86
Cutoff (Multi)	63
Cutoff (Normal Voice)	77
Cutoff Velocity Sensitivity	77
CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)	77

D

Data Ingeven	31
DATA knoppen	9
DC IN aansluiting	10
[DEC/NO] knop (Basisprocedures)	31
[DEC/NO] knop (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9
Decay Time	63
Decay Tm (Decay Time)	63
Decimaal	95
DEMO Mode	19
Demo Mode (Een Mode Selecteren)	29
Demo's Afspelen	16
Demo Songs Selecteren	16
Detune (Multi)	61
Detune (Voice)	74
Device No (Device Nummer)	93
Device Nummer	93
[DOWN] knop	8
[DRUM] knop	9
Drum Common Edit en Drum Key Edit	84
Drum Common General	85
Drum Key Amplitude	85
Drum Key Effect	85
Drum Key Filter	85
Drum Key Oscillator/Mix	85
Drum Key Pitch	85
Drum Voice (Basics)	26
Drum Voices (Referentie)	84

E

E Indicator (Multi Mode)	55
E Indicator (Voice Mode)	70
Echo	93
Edit Modes (Een Mode Selecteren)	28
Effect	92
EFFECT (Common Effect) (Basics)	49
Effect Bypass (Voice Effect Bypass)	92
Effecten (Basics)	53
Effecten in Multi Mode	54
Effecten in Voice Mode	54
EG (Envelope Generator)	52
EG Attack (EG Attack Rate)	86
EG Attack Rate	86
EG Decay1 (EG Decay1 Rate)	86
EG Decay1 Rate	86
EG Decay2 (EG Decay2 Rate)	86
EG Decay2 Rate	86
Element Amplitude	73
Elementen Aan/Uit (Mute) Schakelen	48
[ELEMENT] knop	8
Element Filter	73
Element LFO	73
Element Oscillator/Mixer	73
Element Pitch	73
Element Sw (Element Switch)	73
Element Switch	73
[ENTER] knop (Basisprocedures)	32
[ENTER/KEYBOARD] knop (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9
[EXIT] knop	31
[EXIT] knop (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9
Externe MIDI Apparatuur Aansluiten	12

F

Fabriekinstellingen	92
FCTxCtlNo (Foot Controller Transmit Control Nummer)	91
FEG (Filter Envelope Generator) (Basics)	51
FEG Attack Level	79
FEG Attack Rate	79
FEG Attack Velocity	80
FEG Decay 1 Level	79
FEG Decay 1 Rate	79
FEG Decay 2 Rate	79
FEG Hold Rate	79
FEG Initial Level	79
FEG Other Velocity	80
FEG Release Level	79
FEG Release Rate	79
FEG Scale Sensitivity	79

FEG Sustain Level	79
FEGAtkL (FEG Attack Level)	79
FEGAtkR (FEG Attack Rate)	79
FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)	80
FEGDcy1L (FEG Decay 1 Level)	79
FEGDcy1R (FEG Decay 1 Rate)	79
FEGDcy2R (FEG Decay 2 Rate)	79
FEGHoldR (FEG Hold Rate)	79
FEGInitL (FEG Initial Level)	79
FEGOthVel (FEG Other Velocity)	80
FEGReL (FEG Release Level)	79
FEGReR (FEG Release Rate)	79
FEGScLsSens (FEG Scale Sensitivity)	79
FEGSusL (FEG Sustain Level)	79
FILTER (Basics)	51
Filter Envelope Generator (Basics)	51
Filter Envelope Generator Instellingen	79
Filter Scale Break Point 1-4	78
Filter Scale Flag	77
Filter Scale Offset 1-4	78
Filter Scale Sensitivity	78
Filter Scale Velocity Sensitivity	78
Filter Scaling Instellingen	78
Fixed Vel (Fixed Velocity)	90
Fixed Velocity	90
Flt BP1-4 (Filter Scale Break Point 1-4)	78
Flt Of1-4 (Filter Scale Offset 1-4)	78
FltScLFlag (Filter Scale Flag)	77
FltScLSns (Filter Scale Sensitivity)	78
FltScLVel (Filter Scale Velocity Sensitivity)	78
Foot Controller (Controllers Gebruiken)	45
FOOT CONTROLLER aansluiting	10
Foot Controller Gebruiken om Parameters te Besturen	45
Foot Controller Transmit Control Nummer	91
FOOT SWITCH aansluiting	10
Footswitch Transmit Control Nummer	91
FSTxCtNo (Footswitch Transmit Control Nummer)	91
Funciestructuur	20

G

GENERAL (Common General) (Basics)	49
GM System Level 1	4
[GM/XG/(OTHER)] knop	9

H

H (Hexadecimaal)	95
HOST SELECT schakelaar	10

I

[INC/YES] en [DEC/NO] knoppen (Basisprocedures)	31
[INC/YES] knop (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9
Inhoud van de Verpakking	4
Init (Initializeren) (Multi)	68
Init (Initializeren) (Voice)	88
Initializeren (Multi)	68
Initializeren (Voice)	88
Inschakelprocedure	15
Insertion Effecten	53

J

Job (Multi)	67
Job (Utility)	92
Job (Voice)	87
Job Modes (Een Mode Selecteren)	29

K

Kbd Trans (Keyboard Transpose)	90
Key Assign	85
Keyboard	90
[KEYBOARD] knop (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9
Keyboard Transpose	90
[KEY] knop	8
KeyonDelay	82

L

Layeren (mengen) van Twee Voices (Parts)	42
LCD (Liquid Crystal Display)	8
Level (Drum Voices)	85
Level (EG)	52
Level (Normal Voice)	73
Level Break Point 1-4	81
Level Offset 1-4	82
Level Scale Sensitivity	82
LFO (Low Frequency Oscillator) (Basics)	52
LFO AMod (LFO Amplitude Modulation)	83
LFO Amplitude Modulation	83
LFO Filter Modulation	83
LFO FMod (LFO Filter Modulation)	83
LFO Phase (LFO Phase Initialize)	82
LFO Phase Initialize	82
LFO Pitch Modulation	83
LFO PMod (LFO Pitch Modulation)	83
LFO Speed	83
LFO Wave	82
Live Spelen Terwijl er een Song File Afspeelt	40
Local On/Off — Wanneer Aangesloten op een Computer	93
Local Sw (Local On/Off Schakelaar)	93
Low Frequency Oscillator (Basics)	52
Lvl BP1-4 (Level Break Point 1-4)	81
Lvl Of1-4 (Level Offset 1-4)	82
LvlScLFlag (AEG Level Scale Flag)	81
LvlScLSens (Level Scale Sensitivity)	82

M

masters	15
Master Tune	90
Maximum Polyfonie	18
MIDI	95
MIDI Channel (MIDI mode)	93
MIDI "Echo"	93
MIDI Filter	93
MIDI IN/OUT/THRU aansluitingen	10
MIDI kanalen (Omtrent MIDI)	95
MIDI Mode (Een Mode Selecteren)	29
MIDI Mode (Omtrent de Modes)	19
MIDI mode (Referentie)	93
MIDI OUT aansluiting	10
MIDI Receive Channel (Multi)	61
MIDI Receive Channel (Voice)	94
MIDI THRU aansluiting	10
MIDI Transmit Channel	94
MODE knoppen	8
Mode Selecteren	28
MODULATION wiel (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	8
Modulation Wiel (Controllers Gebruiken)	44
Mono/Poly (Multi)	61
Mono/Poly (Voice)	71
Multi Edit (Referentie)	55
Multi Edit Mode (Een Mode Selecteren)	28
Multi Edit Mode (Omtrent de Modes)	19
Multi Job	67
Multi Job Mode (Een Mode Selecteren)	29
Multi Job Mode (Omtrent de Modes)	19
Multi Mode (Omtrent de Modes)	19
Multi Mode (Referentie)	55
Multi Mode Gebruiken	37
Multi Play Mode (Een Mode Selecteren)	28
Multi Play Mode (Omtrent de Modes)	19
Multi's	24
Multi Store	69
[MUTE] knop	8
MW AMod (MW Amplitude Modulation Depth)	65, 72
MW Amplitude Modulation Depth	65, 72
MW Filter Control	65, 72
MW Filter Modulation Depth	65, 72
MW FltCtL (MW Filter Control)	65, 72
MW FMod (MW Filter Modulation Depth)	65, 72
MW Pitch Modulation Depth	65, 72
MW PMod (MW Pitch Modulation Depth)	65, 72
MW Transmit Control Nummer	91
MW VarCtL (MW Variation Effect Control Depth)	58, 72
MW Variation Effect Control Depth	58, 72
MWTxCtNo (MW Transmit Control Nummer)	91

N

Name (Drum Voice)	85
Name (Multi)	56
Name (Normal Voice)	71
Normal Voice (Basics)	26
Normal Voice (Referentie)	70
Note Limit High (Multi)	60
Note Limit High (Voice)	73
Note Limit Low (Multi)	60
Note Limit Low (Voice)	73
Note Limit Low/High (Basics)	50
Note On/Note Off	96
NoteShift	61, 74
NtLmt-H (Note Limit High) (Multi)	60
NtLmt-H (Note Limit High) (Voice)	73
NtLmt-L (Note Limit Low) (Multi)	60
NtLmt-L (Note Limit Low) (Voice)	73
NtLmt-L/H (Note Limit Low/High) (Basics)	50
Numeriek toetsbord (Basisprocedures)	32
Numeriek toetsbord (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	9

O

OCTAVE [DOWN]	8
OCTAVE [UP] en [DOWN] knoppen	8
offset	32
Omtrent de Modes	19
Omtrent de Toongenerator	18
Omtrent EG Rate en Time (Voice Mode)	52
Omtrent MIDI	95
OrgKt (Original Kit)	85
Original Kit	85
OSC/MIX (Oscillator/Mix) (Basics)	49
Oscillator/Mix (Basics)	49
OUTPUT L/MONO en R aansluiting	10
Overige Modes (Een Mode Selecteren)	29
Overzicht Parametertypes	8
Overzicht van de S03	17
Overzicht van de Voices/Waves	26

P

Pan (Drum Voice)	85
Pan (Multi)	60
Pan (Normal Voice)	73
Parametertabel	22
Parametertypes (Absoluut en Relatief)	32
Part	59
Part Controller	59
Part Effect	59
Part General	59
Part Mix	59
Part Mode	61
Parts Aan/Uitschakelen	55
Part Tone	59
[PART/ELEMENT/KEY] knoppen	8
PB Range (Pitch Bend Range)	65, 72
PchScLcN (Pitch Scale Center Note)	74
PchScLSns (Pitch Scale Sensitivity)	74
PEG (Pitch Envelope Generator) (Basics)	50
PEG Attack Level	75
PEG Attack Rate	75
PEG Attack Time	64
PEG Decay 1 Level	75
PEG Decay 1 Rate	75
PEG Decay 2 Rate	75
PEG Initial Level (Multi)	64
PEG Initial Level (Voice)	75
PEG Level Velocity	76
PEG Rate Velocity	76
PEG Release Level (Multi)	64
PEG Release Level (Voice)	75
PEG Release Rate	75
PEG Release Time	64
PEG Scale Center Note	76
PEG Scale Sensitivity	76
PEG Sustain Level	75
PEGAtkL (PEG Attack Level)	75
PEGAtkR (PEG Attack Rate)	75
PEGAtkTm (PEG Attack Time)	64
PEGDcy1L (PEG Decay 1 Level)	75
PEGDcy1R (PEG Decay 1 Rate)	75
PEGDcy2R (PEG Decay 2 Rate)	75
PEGInitL (PEG Initial Level)	75
PEGIntL (PEG Initial Level)	64
PEGLvlVel (PEG Level Velocity)	76
PEGRlL (PEG Release Level) (Multi)	64
PEGRlL (PEG Release Level) (Voice)	75
PEGRlR (PEG Release Rate)	75

PEGReTm (PEG Release Time)	64
PEGRTVel (PEG Rate Velocity)	76
PEGSclCN (PEG Scale Center Note)	76
PEGSclSns (PEG Scale Sensitivity)	76
PEGSusL (PEG Sustain Level)	75
PHONES aansluiting	10
PITCH (Basics)	50
Pitch Bend Range	65, 72
PITCH bend wiel (Bedieningsknoppen & Aansluitingen)	8
Pitch Bend Wiel (Controllers Gebruiken)	44
Pitch Coarse	86
PitchCors (Pitch Coarse)	86
Pitch Envelope Generator (Basics)	50
Pitch Envelope Generator Instellingen	75
PitchFine	86
Pitch LFO Delay	83
Pitch LFO Fade Time	83
Pitch Scale Center Note	74
Pitch Scale Sensitivity	74
Play Modes (Een Mode Selecteren)	28
PLFODelay (Pitch LFO Delay)	83
PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)	83
Portamento Switch	65, 72
Portamento Time	65, 72
Porta Sw (Portamento Switch)	65, 72
PortaTime (Portamento Time)	65, 72
[PRESET/(DRUM/PERC)] knop	9
Program Change	98

R

Rcv Ch (MIDI Receive Channel)	61
Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)	94
Receive Bank Select On/Off	94
Receive Note Off	86
Receive Note On	86
Receive Program Change On/Off	94
Relatief	32
Release Time	63
Releas Tm (Release Time)	63
Resonance (Drum Voice)	86
Resonance (Multi)	63
Resonance (Normal Voice)	77
Resonance Velocity Sensitivity	77
ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)	77
RevEF (Reverb Effecttype)	56
Reverb Effecttype	56
Reverb Pan	57
Reverb Parameters	56
Reverb Return	56
Reverb Sectie	53
ReverbSend (Drum Voice)	87
ReverbSend (Multi)	66
ReverbSend (Normal Voice)	72
Rev Return (Reverb Return)	56
RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)	94
RxNoteOff (Receive Note Off)	86
RxNote On (Receive Note On)	86
RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)	94

S

S&H	83
S03 Bescpen	33
S03 Gebruiken als een Multi-timbrale Toongenerator	38
S03 Instellingen Opslaan via een Extern Apparaat	42
saw	83
Scherm Selecteren	30
Send Chorus to Reverb (Multi)	57
Send Chorus to Reverb (Voice)	72
Send Variation to Chorus	58
Send Variation to Reverb	58
slaves	15
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb) (Multi)	57
SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb) (Voice)	72
SndVar→Cho (Send Variation to Chorus)	58
SndVar→Rev (Send Variation to Reverb)	58
Spelen in Multi Mode	37
Spalten Toetsenbord	41
STANDBY/ON schakelaar	10
Store (Multi)	69
Store (Voice)	89
Store Mode	19
Store Mode (Een Mode Selecteren)	29
Stroom Inschakelen	15
Stroomvoorziening	11
sustain (AEG Release Rate)	80
sustain (voetschakelaar)	46
Systeemeffecten	53
Systeem en Insertion Effecten	53
System Exclusive commando's	99

T

Thru Port	94
Toets In/Toets Los	96
TO HOST aansluiting	10
Toongenerator (Een Overzicht van de S03)	17
Toongenerator (Utility)	90
Total Level	71
Total Lvl (Total Level)	71
Total Vol (Total Volume) (Multi)	56
Total Vol (Total Volume) (Normal Voice)	71
Total Volume (Multi)	56
Total Volume (Normal Voice)	71
Trans Ch (MIDI Transmit Channel)	94
Transmit Bank Select On/Off	94
Transmit Program Change On/Off	94
Transponeren Octaaf	36
Transpose	56
tri	83
TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)	94
TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)	94

U

[UP] knop	8
USB	14
[USER/(SE)] knop	9
Utility Job	92
Utility Mode (Een Mode Selecteren)	29
Utility Mode (Omtrent de Modes)	19
Utility Mode (Referentie)	90

V

VarConnect (Variation Connection)	58
VarEF (Variation Effecttype)	57, 72
Variation Connection	58
Variation Effecten	53
Variation Effecttype	57, 72
Variation Pan	58
Variation Parameters	57, 72
Variation Return	58
Variation Send	67
Var Pan (Variation Pan)	58
Var Return (Variation Return)	58
Var Send (Variation Send)	67
V EfBypass (Voice Effect Bypass)	92
Vel Curve (Velocity Curve)	90
VelLmt-H (Velocity Limit High) (Multi)	60
VelLmt-H (Velocity Limit High) (Voice)	74
VelLmt-L (Velocity Limit Low) (Multi)	60
VelLmt-L (Velocity Limit Low) (Voice)	74
VelLmt-L/H (Velocity Limit Low/High) (Basics)	50
Velocity Curve	90
Velocity Limit High (Multi)	60
Velocity Limit High (Voice)	74
Velocity Limit Low (Multi)	60
Velocity Limit Low (Voice)	74
Velocity Limit Low/High (Basics)	50
Velocity Sensitivity Depth	62, 72
Velocity Sensitivity Offset	62, 72
VelSnsDpt (Velocity Sensitivity Depth)	62, 72
VelSnsOfs (Velocity Sensitivity Offset)	62, 72
Verplaatsen Cursorpositie	32
Vib Delay (Vibrato Delay)	64
Vib Depth (Vibrato Depth)	64
Vib Rate (Vibrato Rate)	64
Vibrato Delay	64
Vibrato Depth	64
Vibrato Rate	64
Voetschakelaar (Controllers Gebruiken)	46
Voetschakelaar Gebruiken om door de Programs heen te Scrollen	46
Voice (Basics)	25
Voice (Referentie)	70
Voice Category Search Gebruiken	35
Voice Edit (Basics)	47
Voice Edit (Referentie)	70
Voice Edit Mode (Een Mode Selecteren)	29
Voice Edit Mode (Omtrent de Modes)	19
Voice Effect Bypass	92
Voice Job	87
Voice Job Mode (Een Mode Selecteren)	29
Voice Job Mode (Omtrent de Modes)	19
Voice Mode (Omtrent de Modes)	19
Voice Mode (Referentie)	70
Voice Mode MIDI Receive Channel	94
Voice Naam Ingeven	71
Voice Play Mode (Een Mode Selecteren)	28
Voice Play Mode (Omtrent de Modes)	19
Voices	25
Voices Bescpen	33
Voice Selectie	59
Voice Store	89
Volume	60
[VOLUME] schuif	8
Voor toegang tot het GM/XG Drum geheugen	34
Voor toegang tot het User Drum geheugen (USDR1/USDR2) ...	34
Voor toegang tot het XG SFX Kit geheugen	34

W

Waves	27
Wave Selectie	73

X

XG	4
XG Banken Selecteren	35



Actuele Yamaha informatie:
<http://www.yamaha.nl>
Yamaha Handleidingen Bibliotheek (ook Nederlandstalige versies)
<http://www2.yamaha.co.jp/manual/dutch/>