



SS08

MUSIC SYNTHESIZER

使用说明书



特别注意事项

本产品采用电池或外部电源供电（变压器）。不要把本产品连接到任何没有在使用手册和铭牌上说明或是未经 Yamaha 公司特别推荐的供电装置或变压器上。

警告：

请不要将本产品放置在人会走过，绊倒的地方或是把任何东西缠绕到电源线或任何种类的连接线上。不推荐使用延长线。如果你必须使用延长线，那么每 25 英寸线材（或更少）的最小线径是 18AWG。注意：AWG 号数越小，电流承载能力就越大。如果需要使用，请咨询当地电工。

本产品仅可使用所提供的附件或是由 Yamaha 公司所推荐的机架，乐谱支架等。如果您在使用机架等物品时请遵照所有附带在附件产品中的安全规范和使用说明。

规格变动因素：

本手册中所包含的信息在交付印刷时都是确信无误的。然而 Yamaha 公司保留其更改或修正技术规范说明中遗漏的或有待补充的内容之权利。

本产品可以独立或与放大器和耳机（或扬声器）结合使用。请注意控制声音音量否则可能会导致永久的听力丧失。所以不要长时间在一个过高或令人不适的音量水平下操作。如果您有任何失聪或耳鸣的感觉，请向听觉病矫治专家咨询。

重要：声音越大，发生损伤就越早。

某些 Yamaha 产品可能会附送有座椅和 / 或附属的装配物品。它们都是由产品附带提供或是可选购的附件。这些附件中的一些是被设计为已装配或安装好的。请在使用前确认座椅是否稳固并且任何所选购的装备品是否牢靠。Yamaha 公司所提供的座椅只是设计用来坐的。最好不要将它用作其它用途。

注意：

因为缺乏有关功能或效果如何运行（当此单元符合设计操作时）的知识而导致的维修所花费用不在厂商的担保范围内，用户应该对此负责。请认真研读本手册并在要求维修前咨询向您的经销商咨询。

环境问题：

Yamaha 公司一直致力于制造既能安全使用又不会对环境造成破坏的产品。我们真诚地相信本公司的产品和用来制造产品的方式都符合这些目的。为了遵循有关法律的书面含意及其精神，我们想要请您了解如下信息：

电池使用注意事项：

本产品可能包含一块小型不可再充电电池。这种类型电池的平均使用年限大约为 5 年。当需要更换电池时请联系有资格的售后服务机构进行更换。

本产品也可能使用消费型电池。它们中的一些是可充电的。请确保正在被充电的电池是可充电型的，并且充电器是适用于所充电电池的。

当安装电池时，不要把新旧电池混用，或是把不同种类电池混用。电池必须安装正确。不匹配或不正确的安装可能导致电池过热，电池盒破裂。

警告：

请不要试图拆卸或焚烧任何电池。请把所有电池放在远离儿童的地方。请在当地法律规定下及时处理用过的旧电池。注意：可在任何当地消费型电池零售商那里查询有关电池处理的信息。

处理注意事项：

本产品会发生不能修复的损坏，或因为某些原因它的有效寿命会终止。请注意遵守所有地方，政府和联邦有关处理包含铅，电池，塑料等产品的法则。如果您的经销商不能协助您，请直接联系 Yamaha 公司。

铭牌位置：

铭牌位于本产品的背部。型号数，序列号，电源规格等都印在这块铭牌上。您最好将型号数，序列号和购买日期记在下面所提供册子的空白处并将此册保存好作为您购买的永久记录。

型号

序列号

购买日期

请保存好本手册

联邦通信委员会信息（美国）

1. 重要注意事项：不要擅自更改此设备！

本产品应按照包含在此手册中的说明所指示的进行安装，符合 FCC（联邦通信委员会）所要求规格。任何未经 Yamaha 公司认可的更改都可能造成您所使用产品的 FCC 授权认证无效。

2. 重要：

当把本产品连接到其它附件和 / 或另一个产品时只能使用高品质屏蔽线。一定要使用本产品所附带提供的线缆。请遵循所有安装说明。在美国不遵循安装说明会导致您使用本产品时 FCC 授权认证无效。

3. 注意：

本产品已经通过检测确认符合美国通信委员会规范条例中第 15 部分关于 B 级数码设备的规定。符合这些规范可以有效地保证当您在居住环境中使用此产品不会对其它电子设备造成有害电磁干扰。本设备产生并使用无线电频率，如果没有按照此使用手册中的说明进行安装和使用可能会对其它电子设备的操作造成有害干扰。符合 FCC 规范并不能保证在所有安装中干扰不会发生。如果本产品被发现是干扰源时（可通过开关此设备进行确认），请试着使用如下措施中的一种来消除干扰问题：

重新安放本产品或被干扰影响的设备

利用不同分支（电路开关或保险丝）电流回路上的电源插座或安装交流电线性滤波器

在被收音机或电视机干扰的情况下，重新摆放和调整天线。如果引入天线是 300 欧姆带状线，请将其更换为同轴类型的线。

如果这些矫正措施都不能产生令人满意的结果，请联系当地授权经营此类产品的零售商。如果您不能在当地找到合适的零售商，请联系位于 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620 的 Yamaha 美国公司电子服务部。

以上声明只适用于 Yamaha 美国公司或其子公司出产的产品。

* 以上仅对 Yamaha 美国公司的产品有效

(class B)

NEDERLAND / THE NETHERLANDS

- Dit apparaat bevat een lithium batterij voor geheugen back-up.
- This apparatus contains a lithium battery for memory back-up.
- Raadpleeg uw leverancier over de verwijdering van de batterij op het moment dat u het apparaat aan het einde van de levensduur afdankt of de volgende Yamaha Service Afdeling:
Yamaha Music Nederland Service Afdeling
Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel. 030-2828425
- For the removal of the battery at the moment of the disposal at the end of the service life please consult your retailer or Yamaha Service Center as follows:
Yamaha Music Nederland Service Center
Address: Kanaalweg 18-G, 3526 KL UTRECHT
Tel: 030-2828425
- Gooi de batterij niet weg, maar lever hem in als KCA.
- Do not throw away the battery. Instead, hand it in as small chemical waste.

(lithium disposal)

ADVARSEL!

Lithiumbatteri—Eksplodingsfare ved fejlagtig håndtering. Udskiftning m* kun ske med batteri af samme fabrikat og type. Levér det brugte batteri tilbage til leverandoren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte. Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren. Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu. Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävit* käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

(lithium caution)

注意事项

请在使用前仔细阅读以下文字
* 请将本手册保存在安全的地方以便将来查阅



警告

请一直遵循下列基本注意事项以避免可能产生的严重后果或是因电击，短路，损坏，火灾或其它危险因素造成严重伤害甚至死亡的可能。这些防范措施包含如下，但并不只限于此：

电源供应 / 交流电源变压器

- 只使用正确适用于的规定电压。所要求的电压值印在器材铭牌上。
- 请使用规定的变压器（如 PA-5C 或 Yamaha 公司所推荐的代用产品）。使用不适当的变压器会对器材造成损害或导致其烧毁。
- 请定期检查电路插头并清除积累在上面的污物或灰尘。
- 请不要把变压器的线放在离热源太近的地方，例如电热器或散热器。也不要过分弯折或以其它方式损伤线缆，不要把重的物体放在上面，也不要把它放在可能有人走过，绊倒的地方，不要把任何东西缠绕在上面。

请勿拆开

- 请不要随意拆开器材或以试图以任何方式拆卸或更改内部元件。本器材包含有易损耗元件。如果它出现不能正常工作的情况，请立刻停止使用并把它交给有资格认证的 Yamaha 维修人员进行检查。

关于水的警告

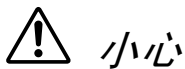
- 请不要把本器材暴露在雨中，在靠近水或在潮湿的环境下使用，也不要把装有液体的容器放在它上面以免泼洒进任何空隙中。
- 绝对不要用湿手拔插带电的插头。

关于火的警告

- 不要把燃烧的物体（例如蜡烛）放在器材上。燃烧的物体可能会导致火灾。

如果您注意到任何异常状况

- 如果交流变压器的线或插头变得磨损或已经损坏了，或者如果在使用本器材的过程中出现突然的声音衰减现象，或是闻到了由器材发出的任何不正常的气味或烟味，请立即关闭电源开关，从插座上拔掉变压器插头，并把它交给有资格的 Yamaha 维修人员进行检查。



小心

请一直遵循下列基本注意事项以避免对您或他人造成人身伤害的可能，或对本器材及其它财物造成的损害。这些注意事项包含如下（但并不只限于这些）：

电源供应 / 交流电源变压器

- 当从器材或插座拔掉电路插头时，请注意总是拿着插头而不是线。
- 当不使用器材或有电路干扰时请拔掉变压器。
- 不要把器材连接到一个多路插座上。这样做会造成音质降低或可能导致电源插座烧毁。

摆放

- 请不要把器材放在过多灰尘或过度振动，或太冷太热的地方（例如直接放在太阳下暴晒，放在靠近电热器的地方，或白天放在车内）以防止外部面板变形的可能或对内部元件的损坏。
- 请不要在电视，收音机，音频设备，移动电话或其它电子设备附件使用本器材。否则该器材，电视或收音机会产生噪音。
- 请不要把器材放在不稳固的地方。
- 在移动器材前请拔掉所有变压器和线缆。
- 只能使用指定的支架安置器材。当装配支架或机架时只能使用其附带提供的螺丝。不这样做会造成对器材内部零部件的损伤或导致器材散落。

连接

- 在将本器材连接到其它电子设备前请关闭所有设备的电源。在开关所有设备电源前请把音量电平都设定为最低。还一定要将所有设备音量设定在最小值并且在弹奏时逐渐提高音量直至设定为所要的听力水平。

维护保养

- 当清洁本器材时请使用干燥的软布。请不要使用涂料稀释剂、溶剂，清洁液或用化学药剂浸泡过的抹布。

搬运注意事项

- 不要把手指或手插入器材的任何空隙。
- 绝不要把纸张，金属物品或其它物体塞入或掉入面板或键盘的空隙中。如果发生了这种情况，请立即关闭电源然后从插座上拔掉电源线。然后把器材交给有资格认证的 Yamaha 维修人员进行检查。
- 不要把乙烯，塑料或橡胶类的物品放在本器材上，因为这样可能会使面板或键盘变色或褪色。
- 不要将您的体重压在上面，或把重的物体放在器材上，并且不要在按钮，开关或接头上用过大的力。
- 要长时间在一个过高或另人不适的音量水平下操作本器材，因为这样会导致永久的听力丧失。如果你有任何失聪或耳鸣的感觉，请向内科医生咨询。

备用电池

- 本器材有内置的备用锂电池。当你从交流电源插座上拔掉电源线时，内部数据仍然被保留着。然而如果备用电池完全被消耗完时，这些数据就会丢失。当备用电池电量低时，液晶屏上就会显示“!BatteryLo”讯息。在这种情况下应立即将数据保存到记忆卡中（Smart Media 卡），然后交给有资格认证的 Yamaha 维修人员更换备用电池。

保存数据

保存和备份您的数据

- 如果您关闭器材电源，那么任何还未储存的已编辑好的数据（请看 33 页和 40 页）将会丢失。请把数据保存到用户（USER）内存中。（请 50 页）。
- 用户内存中的数据（请看 20 页）在电源被关闭时仍然保留着，只要备用电池保持着电量。然而这些数据还是有可能因为故障或不正确的操作而造成丢失。所以请将重要的数据保存在记忆卡中（SmartMedia 卡）。

备份记忆卡 (SmartMedia)

- 为了保护数据不因记忆卡的损坏而丢失，我们建议您将重要的数据同时保存在两块记忆卡中（SmartMedia 卡）。

Yamaha 公司不对因不正当使用或篡改本器材而导致的损坏或是数据的丢失或毁坏负责。

当您长时间不使用本器材时，请一定要将交流电源变压器从墙上的交流插座拔下。

即使当电源开关处于“STANDBY”位置时，本器材中仍然会有微弱电流。

产品简介

感谢您购买 Yamaha S08 音乐合成器。为了使您能最大限度的了解这台新买的 S08 并掌握它那些充满高端技术的复杂功能，我们建议您将这本手册彻底地通读一遍。并且最好把它放在一个安全且能方便取到的地方，这样您就可以在需要时随时翻阅查找所需资料。

包装内容物

- PA-5C 交流变压器 *
- 使用手册
- 光盘
- 数据列表
- 安装向导

* 在您所在的区域可能不包含。请向您的 Yamaha 经销商查询索取。

关于光盘

光盘包含了您 S08 所需的相关应用程序。音色编辑软件 (Voice Editor) 可以让您通过一个高度直观的图形界面来编辑 S08 的音色。通过所含的音序软件 (目前仅有 Windows 版)，您可以轻易地在电脑上创作和编辑原先的歌曲。有关详细说明请参阅单独的安裝向导或包含在软件中的在线版手册。



绝对不要试图在普通 CD 机上播放此光盘。这样做可能会对您的听力或是您的 CD 播放机和音响扬声器造成损坏。

主要产品特性

- 高品质的充满动态感的音色—包含了许多来自于 Yamaha 顶级 S80 音乐合成器的音色 (请看 16 页)。
- 自然力度响音 88 键平衡击弦效果键盘 (带触后)，这得益于我们在钢琴制造方面丰富的经验和专业技术。
- 广泛的专业品质的数码效果器 (请看 46 页)。
- 用类别搜寻功能可以基于它们所在的乐器组快速地调出您想要的音色 (请看 31 页)。
- 总数为 493 个标准音色和 29 个鼓音色，全部兼容 GM2/XG 规范—此外还有预置和用户音色 (请看 20 页)。
- 记忆卡让您您可以轻松地管理和存档内部数据 (请看 53 页)。
- 音序播放功能可以让你轻松地直接播放储存在记忆卡中歌曲。(请看 51 页)。
- 丰富细致的编辑特性让您可以自己定制想要的音色。(请看 40 和 58 页)。
- 方便的 USB 介面让您仅用一根连接线就能轻易地将 S08 直接连接到电脑上。(请看 14 页)。



GM System Level 1

“GM System Level 1”是一种标准技术规范，它规定了音源中的音色配置及其 MIDI 功能参数，这样可确保数据在任何兼容 GM 规范的音源上回放时实质上能产生相同的声音，而不必考虑它的厂牌和型号。符合“GM System Level 1”规范的音源和歌曲文件带有这个 GM 标志。



GM System Level 2 (GM2)

“GM System Level 2”是一种标准技术规范，它扩展了原先的“GM System Level 1”并改进了歌曲文件的兼容性。它提供了更多的发音数，更多的音色选择，扩展的音色参数和完整的效果处理方式。符合“GM System Level 2”规范的音源和歌曲文件带有这个 GM2 标志。



XG

“XG”是一种音源格式，它扩展了“GM System Level 1”规范中的音色配置以满足当今电脑周边设备日益增长的需求，提供了更丰富的表现力并且能保证数据的向上兼容。“XG”通过规定了音色被扩展或编辑的方式还有效果器的结构和类型极大地扩展了“GM System Level 1”规范。当带有 XG 标志的商用歌曲数据在一台带有 XG 标志的音源上回放时。您将会充分体验到包含了无限扩展音色和效果器功能的音乐享受。



USB

USB 是 Universal Serial Bus (通用串行总线) 的缩写。它是一种用来连接电脑和外部设备的串行接口。它允许“热拔插”(就是在电脑通电运行时连接外部设备)。

关于本手册

本手册由以下几部分构成

- **基本操作**（请看 11 页）
这部分提供了对 S08 主要功能和特性的简介并向您介绍基本的操作规范。
- **快速入门**（请看 29 页）
这部分向您讲解了如何使用那些基本功能
- **参考资料：功能列表**（请看 58 页）
这一部分相当于 S08 的百科全书。在该部分将会详尽地讲解所有参数。
- **附录**（请看 72 页）
这部分包含 S90 其它一些相关的细节资料，比如 MIDI 信息，液晶屏显示讯息，故障诊断和产品规格。
- **安装向导**（单独的小册子）
里面是有关在电脑安装所附送软件程序（光盘上）的说明
- **数据列表**（单独的小册子）
这其中包括了各种重要的列表例如音色列表（Voice List），波形列表（Wave List），多音色列表（Multi List），和 MIDI 执行表（MIDI Implementation Chart）。

关于本手册中的“页码（Page）”参考

大写的 page ... PAGE xx 是指液晶屏中的显示页码。

小写的 page ... page xx 是指本手册中的实际页码。

许多 S08 的功能和参数都被显示在不同的显示“页码”中，它们的每一个都根据相应模式和其在液晶屏中的显示被编上了号。通过使用这些页码编号使得功能或参数的搜索变得更加方便快捷。

为了区别这些显示页码和手册中的实际页码，我们采用如下约定：“PAGE”（全部大写字母）代表显示屏中的显示页面。除非特别指明，否则 PAGE 在相同模式（mode）下都是指显示页面。

贯穿整本手册，参数名称都用数字编号开头。例如“13-2 Resonance”这是指在所选模式下显示页 PAGE 13 中的 Resonance（共鸣）参数。

当一个显示页面中包含两个或更多相关参数时，请用 [◀]/[▶] 按钮（请看 26 页）翻动到所要的参数。这些由 [◀]/[▶] 按钮来选择的相关参数被标注了带有连字符的数字（例如 13-1，13-2 等）。在上面的例子中您可用 [◀]/[▶] 按钮移动到第二页选中 Resonance（共鸣）参数。

NOTE 注意：有关完整的参数列表和它们相应的显示页，请查阅功能列表（Function List）（请看 58 页）或参数表（Parameter Table）（请看 18 页）。

-
- 任何出于商业应用而非个人使用目的将音乐音序数据和 / 或数字音频文件进行拷贝的行为在法律上都是被严令禁止的
- 这本使用手册中所示的插图和液晶屏显示图都只是作为指导目的，可能与您在自己机器上所看到的显示有少许不同。
- 这本使用手册中所出现的公司名称和产品名称都是相应公司的商标或注册商标。

应用目录索引

这个简捷易用的目录索引被分成了几个总的类别，这样当您想要找到某一特定主题功能的相关信息时就会觉得很有帮助。

■ 收听 / 播放

- 听演示曲 演示曲回放 (16 页)
- 弹奏音色 (29 页)
- 在所要的乐器组别中调出音色 使用音色类别搜寻功能 (31 页)
- 从记忆卡中播放歌曲 (51 页)
- 将歌曲自动分配给每一个链级 (52 页)
- 将标准 MIDI 文件格式从 format 1 转换为 format 0. 单独的安装向导和记忆卡文件管理程序使用手册 (PDF)
- 当回放歌曲文件时现场演奏 (34 页)
- 键盘分割—设置音色上限和下限范围
 - 在 Multi 模式下 (34 页)
 - 在音色 (Voice) 模式下 音符限制 (59 页)
- 将两个音色 (声部) 分层叠置在一起 (35 页)
- 在 Multi 模式下改变键盘所弹奏的声部 传送通道 (66 页)
- 选择触键感应 (全局设置) (57 页)
- 改变音量对所弹奏力量的响应—弱弹奏得到高音量或强弹奏得到低音量 (对于每一个 Voice/Multi) VelSnsDpt/VelSnsOfs (58, 64 页)

■ 使用控制器

- 连接控制器 (15 页)
- 设置弯音范围 PB Range (58, 65 页)
- 使用踏板控制器 / 踏板开关控制参数 (38 页)
- 使用踏板开关控制音序播放的开始或停止 (38 页)
- 使用踏板开关级进 Voice 或 Multi 程序 (38 页)
- 当您在音色间切换时保持控制器状态 / 位置 控制器复位 (67 页)
- 设置 AC1 (可分配控制器 1) 控制器 (37, 38 页)
- 控制效果深度
 - MW (调制轮设置) MW VarCtl (59, 64 页)
 - AC1 (可分配控制器 1) 设置 AC1 VarCts (59, 64 页)

■ 复制

- 将音色的变化音效果器设置复制给 Multi 模式 复制抖音效果 (49 页)
- 将音色模式的控制器设置复制给 Multi 模式 复制控制器 (49 页)
- 将已编辑好的音色的因子参数设置复制给同一个音色中的另一个因子 (48 页)
- 将已编辑好的 Multi 声部的参数设置复制给同一个 Multi 中的另一个声部 (49 页)
- 备份您的 S08 数据 将 S08 设置保存到外部设备 / 保存设置 (36, 50 页)

■ 改变声音

- 编辑一个音色 音色编辑 (40 页)
- 效果器结构和信号流 效果器 (46 页)
- 编辑效果器设置 效果器设置示范 (46 页)
- 调整音色延持 AEGReIR (61 页)
- 得到更明亮的声音 截频 (43 页)
- 得到更洪亮浑厚的效果 共鸣 (43 页)
- 模拟单音乐器 单音 / 复音 (58, 64 页)
- 设置立体声声像位置 声像 (59, 62, 63 页)
- 因子 / 声部的发声根据力度进行变化 VelLmt-L/H
 - 在音色模式下 (59 页)
 - 在 Multi 模式下 (64 页)
- 从一个音符到下一个音符在音高上得到平滑的过渡 Porta Sw/Time (58, 65 页)

■ 改变音高

- 变换声音 / 调整音高 (音源设置)
 - 音色 (因子) 设置 音符移位 / 失谐 (59 页)
 - Multi (声部) 设置 音符移位 / 失谐 (64 页)
 - Multi (Common) 设置 移调 (63 页)
- 键盘移调 Kbd Trans (67 页)
- 调校对其它乐器的音准 主调音 (66 页)
- 将所有音符 (键) 设定至同一音高 PchSc1Snc (59 页)

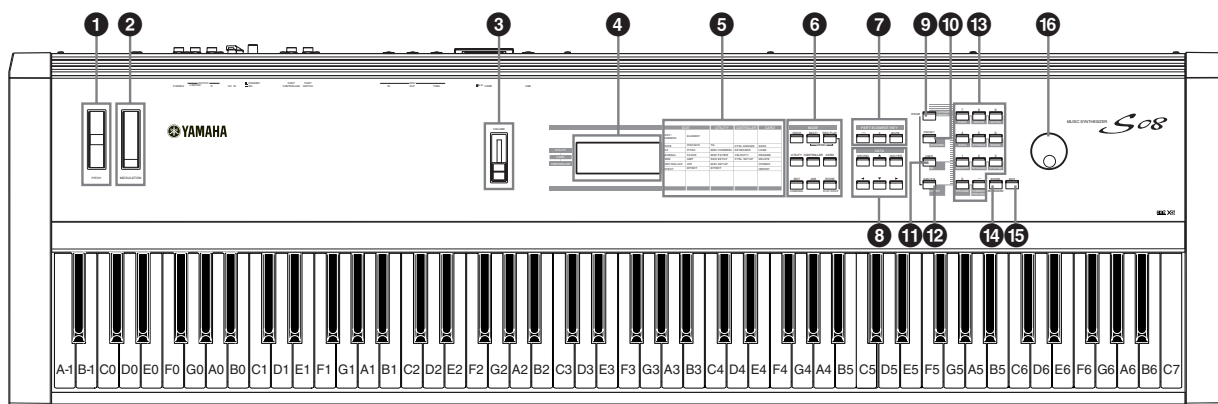
- **设置音量 / 电平**
 - 调节总音量..... 音量推子 (12 页)
 - 调节 Multi 音量 (影响所有声部)..... 总音量 (63 页)
 - 调节每一个声部的音量..... 音量 (64 页)
 - 调节 音色音量 (影响所有因子)..... 总电平 / 音量 (63 页)
 - 调节每一个因子的音量..... 电平 (59 页)
 - 调节每一个 drum key 的音量..... 电平 (62 页)
- **设置鼓音色 (drum voice) 的声音**
 - 每次琴键按下随机移动声像位置..... 声像 (62 页)
 - 设置鼓键作为独立的开镲和闭镲发声..... Alt. Group (62 页)
 - 设置琴键释键响应: 使得即使琴键被释放后声音能够自然衰减或是琴键释放后声音立即截止..... RxNoteOff (62 页)
 - 禁止套鼓中特定乐器发声..... RxNoteOn (62 页)
- **选择性地禁止发声**
 - 在编辑过程中暂时禁止某一个因子发声..... 静音功能 (41, 42 页)
 - 禁止特定的因子发声..... 因子开关 (59 页)
 - 保留某一个声部暂时发声..... 静音 (41 页)
 - 禁止特定的声部发声..... RcvCh (64 页)
 - 禁止套鼓中特定键 (乐器音色) 的声音..... Rx NoteOn (62 页)
- **方便的编辑功能**
 - 监听正在编辑的因子..... (42 页)
 - 用 scratch 创建一个全新的音色 /Multi scratch..... (48 页)
 - 听听您已编辑好设置的音色 /Multi 和先前所要编辑的同一个音色 /Multi 之间的不同..... 比较功能 (41 页)
- **输入数据**
 - 用数字小键盘或键盘直接输入数值..... (28 页)
 - 输入字符 (Voice /Multi/File 名称设置)..... (50 页)
- **保存数据**
 - 将编辑好的音色 /Multi 储存到 S08 的内部 (USER) 存储器中..... (50 页)
 - 将 S08 的设置 (Voice/Multi/MIDI/Utility) 保存到外部设备例如电脑或记忆卡..... (36, 54 页)
- **将 S08 连接到其它设备**
 - 与电脑连接..... 连接个人电脑 (14 页)
 - 设置 Local On/Off..... Local On/Off (15, 67 页)
 - 用 S08 作为多音色音源..... (33 页)
 - 用 Bulk Dump 功能发送 S08 数据..... 将 S08 设置保存到外部设备 (36 页)
 - 用电脑编辑音色..... 单独的安装向导 和 S08 音色编辑软件的用户使用手册 (PDF)
 - 使用附含的音序软件 (只有 Windows 版本)..... 单独的安装向导 和在线帮助
 - 将设置 S08 接收或忽略来自于外部设备的程序变换 (Voice/Multi)..... RxPgmChng/RxBankSel (66 页)
 - 确定 S08 是否将程序变换发送给外部设备..... TxPgmChng/TxBankSel (66 页)
 - 确定当开始 / 停止 S08 的音序器时外部音序器是否开始 / 停止..... SeqCtl (66 页)
 - 确定当开始 / 停止外部音序器时 S08 的音序器是否开始 / 停止..... SeqCtl (66 页)
- **重置参数 (初始化)**
 - 初始化音色 /Multi 参数..... 初始化 (48 页)
 - 初始化链级参数..... InitSeq (52 页)
 - 格式化记忆卡..... (55 页)
 - 将 S08 恢复其默认设置..... 出厂设置 (恢复出厂默认) (23 页)
- **快速解答及参考材料**
 - 功能列表的全局功能..... (58 页)
 - S08 的参数结构和液晶屏显示页..... 参数表 (18 页)
 - 显示指示..... (25 页)
 - 存储器结构 — 指明了各种设置被存储到哪里..... (20 页)
 - 音色 结构 — 查看哪几个因子在音色中被使用..... 查看音色结构和静音 (42 页)
 - 不对分配给声部的鼓音色而有效的参数..... (22 页)
 - 效果类型的说明..... 单独的数据列表
 - 音色, Multi, Waves, Original Kit 等列表..... 单独的数据列表
 - 有关 MIDI 的通用信息..... 关于 MIDI (72 页)
 - 显示讯息的含义..... (77 页)
 - 故障诊断..... (78 页)

内容目录

基础部分	11	音色编辑 (Voice Edit)	40
操控件 & 接插件	11	效果器	46
顶部面板	11	在音色模式中的效果器	47
背部面板	11	在多音色模式中的效果器	47
在使用前	12	使用 Job	48
电源供应	12	保存设置 (存储)	50
电源接通步骤	12	播放歌曲	51
开启 S08	12	使用记忆卡	53
连接	13	触键感应	57
演示回放	16	参考资料	58
S08 的简介	16	音色编辑 (标准)	58
控制器	17	音色编辑 (Drum)	62
音源	17	音色 Job	63
效果器	17	音色 存储	63
读卡器 / 音序器	17	多音色编辑	63
参数一览表	18	多音色 Job	65
音色 (VOICE) 和多音色 (Multi)	20	多音色存储	66
存储结构	20	音序播放	66
音色 / 因子 / 多音色的简介	21	音序播放 Job	66
标准音色和鼓音色	22	Utility	66
声部模式设置	22	Utility Job	67
出厂设置 (恢复出厂默认值)	23	控制器	67
基本操作	24	记忆卡	67
模式 (Mode)	24	附录	72
模式一览表	24	关于 MIDI	72
选择模式	24	显示讯息	77
显示屏指示	25	故障诊断	78
选择屏幕显示页面	26	产品规格	83
输入数据	27	索引	84
快速入门	29		
弹奏音色	29		
使用多音色模式 (Multi Mode)	32		
在多音色模式下弹奏	32		
将 S08 作为多音色音源使用 (多音色编辑)	33		
将两个音色 (声部) 分层叠置在一起	35		
使用控制器	37		
弯音轮 & 调制轮	37		
踏板控制器	38		
踏板开关	38		

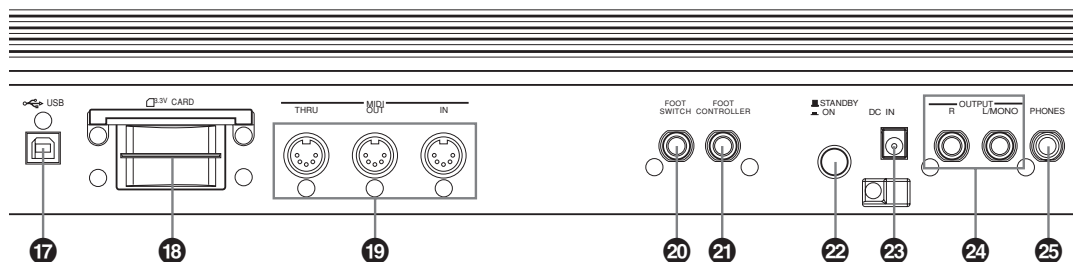
操控件和接插件

顶部面板



- ❶ 弯音轮 PITCH bend wheel (37 页)
- ❷ 调制轮 MODULATION wheel (37 页)
- ❸ 音量推子 [VOLUME] Slider (12 页)
- ❹ LCD (液晶显示屏) (24 页)
- ❺ 参数类型列表 Parameter Type List (26 页)
- ❻ 模式 (MODE) 按钮 (page 24)
- ❼ [PART/ELEMENT/KEY] 按钮
 - ❼-1 [+] / [-] 按钮 (26 页)
 - ❼-2 [MUTE] 按钮 (41, 42 页)
- ❽ 数据 (DATA) 按钮 (26 页)
 - ❽-1 [DEC/NO] 按钮 (27 页)
 - ❽-2 [INC/YES] 按钮 (27 页)
 - ❽-3 [▲] / [▼] 按钮 (26 页)
 - ❽-4 [◀] / [▶] 按钮 (26 页)
- ❾ [CATEGORY SEARCH/DRUM] 按钮 (30, 31 页)
- ❿ [PRESET/(DRUM/PERC)] 按钮 (29, 31 页)
- ⓫ [USER/(SE)] 按钮 (29, 31 页)
- ⓬ [GM2/XG/(OTHER)] 按钮 (29, 31 页)
- ⓭ 数字小键盘 (28, 30 页)
- ⓮ [ENTER/KEYBOARD] 按钮 (28 页)
- ⓯ [EXIT] 按钮 (27 页)
- ⓰ Data Dial (27 页)

背部面板

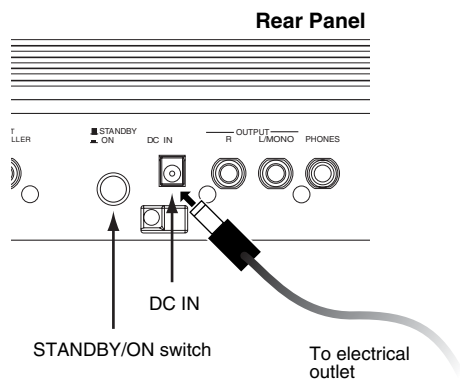


- ❶⑷ USB 端子 (14 页)
 - ❶⑸ 记忆卡驱动器 (Memory Card) 插槽 (53 页)
 - ❶⑹ MIDI IN/OUT/THRU 端子 (13 页)
 - ❶⑺ 踏板开关 (FOOT SWITCH) 接口 (15, 38 页)
 - ❶⑻ 踏板控制器 (FOOT CONTROLLER) 接口 (15, 38 页)
 - ❶⑿ STANDBY/ON 开关 (12 页)
 - ❶⑿⑰ 直流电输入 (DC IN) 端子 (12 页)
 - ❶⑿⑱ OUTPUT L/MONO 和 R 接口 (13 页)
 - ❶⑿⑳ 耳机 (PHONES) 接口 (13 页)
- NOTE** 主机选择 (Host Select) 参数在 Utility 模式中设置 (13 页)。

在使用前

电源供应

当将 S08 作为 MIDI 从属设备使用时：



- 1 确认 S08 的 STANDBY/ON 开关被打在 STANDBY (off) 位置。
- 2 将 PA-5C 的直流电 (DC) 插头接在 S08 背部面板的 DC IN 端口上。
- 3 将变压器的交流电 (AC) 插头接在最近的插座上。

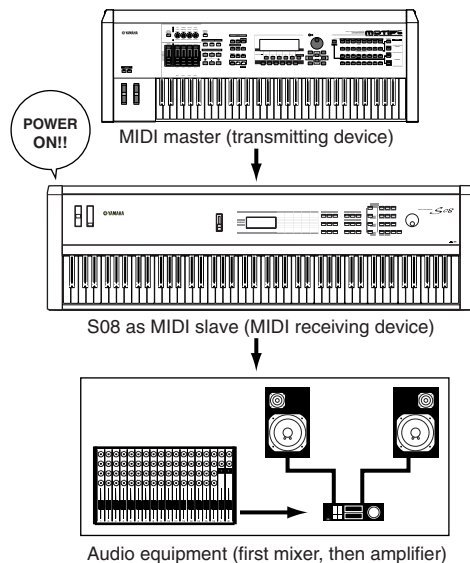
! 不要试图使用除 Yamaha PA-5C 以外的变压器或是使用不被 Yamaha 公司推荐的产品。使用不兼容的变压器可能会导致对 S08 的损害，甚至可能会引起严重的电击事故。当不使用 S08 时请一定要从电源插座中拔下变压器。

! 即使当电源开关打在“STANDBY”位置时，设备中仍然会有微弱电流通过。当长时间不使用 S08 时，请一定要从电源插座上拔下变压器。

电源接通步骤

当您完成 S08 和其它设备间的所有必要连接后，请确保全部音量设置都被调低至零。然后按照 MIDI 主控设备（发送），MIDI 从属设备（接收）的顺序打开每一台设备的电源。这样做可以确保平稳的 MIDI 操作和防止损坏扬声器。

当关闭电源时，先把每一台音频设备的音量打到最低。接着按照与之前相反的顺序关闭每一台设备（先音频设备，再 MIDI 设备）。

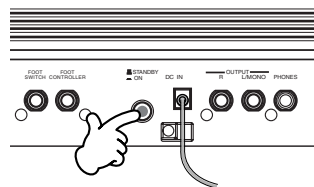


开启 S08

! 为了避免对扬声器或所连接的其它电子设备可能造成损坏，请总是在接通放大扬声器或调音台和放大器电源之前接通 S08 电源。同样地，请总是在切断放大扬声器或调音台和放大器电源后关闭 S08 电源。

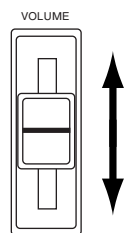
NOTE 在您打开或关闭 S08 电源前，请先将任何所连接音频设备的音量调低。

- 1 按下 STANDBY/ON 开关



一个闪光的屏幕（“Welcome to S08”）短暂地显示在液晶屏上。接下来 Multi 或 Voice Play Mode 屏幕显示页面就会出现。

- 2 把放大器的音量调大到所需水平。
- 3 调节 S08 的 [VOLUME] 推子设定适当的音量电平。



连接

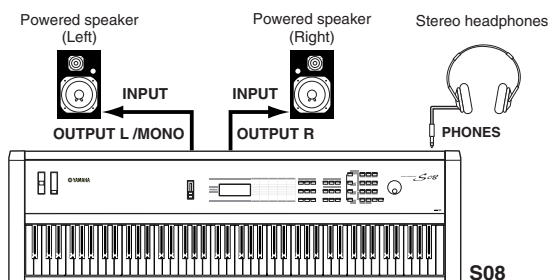
! 在将 S08 连接到其它电子设备前，请关掉所有设备的电源。在开启或关闭所有设备电源前，请将音量电平设置为最小（0）。否则可能会发生电击或造成对设备的损坏。

连接到外部音频设备

因为 S08 没有内置扬声器，您就需要通过外部音频设备来监听它的声音输出。除此之外您也可以一副立体声耳机。这里有几种连接外部音频设备的方式，如下图所示。

连接立体声有源音箱

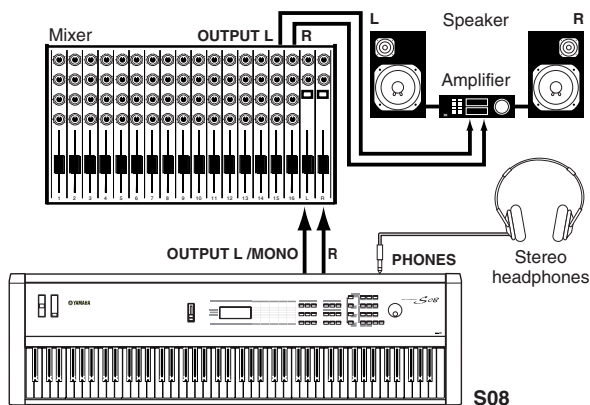
一对有源音箱可以准确地展现 S08 那些附带了自身声像和效果设置的丰富声音。请将有源音箱连接到背部面板上的 OUTPUT L/MONO 和 R 插孔上。



NOTE 当您仅使用一只只有源音箱时，请把它连接到 OUTPUT L/MONO 插孔上。

连接到调音台

如果你想要把 S08 和其它器材组成一个完整的大系统使其增强音频处理能力，请将它按照下图所示与调音台，放大器还有立体声监听系统连接起来。



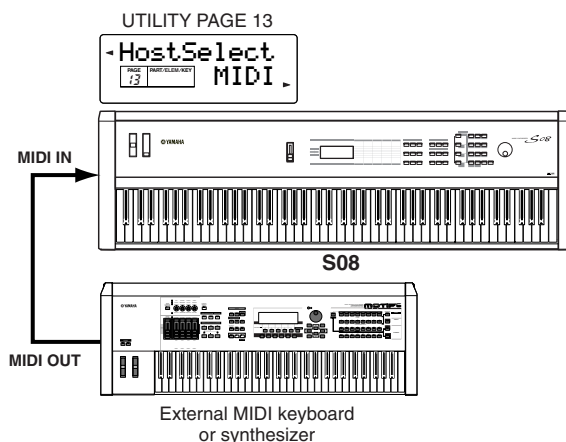
NOTE 连接上一副立体声耳机并不会影响 OUTPUT (L/MONO 和 R) 插孔的音频输出。耳机 (PHONES) 插孔的音频输出和 OUTPUT 插孔完全相同。

连接到外部 MIDI 设备

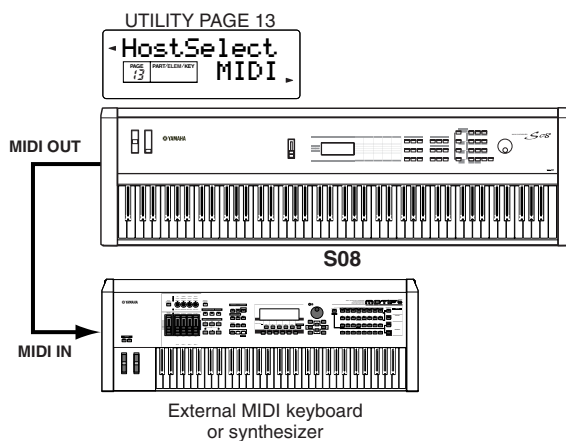
您可以用 MIDI 线连接到外部 MIDI 设备并通过 S08 控制该设备。您也可以使用外部 MIDI 键盘或音序器来控制 S08 内部的声音。这一部分将介绍几种 MIDI 应用实例。

NOTE HOST SELECT (UTILITY PAGE 13) 应该被设定“MIDI”。否则 MIDI 数据将不会从 S08 的 MIDI OUT 接口中传送出来。

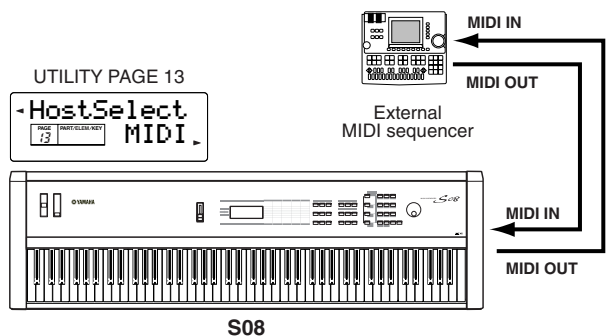
通过外部 MIDI 设备控制 S08



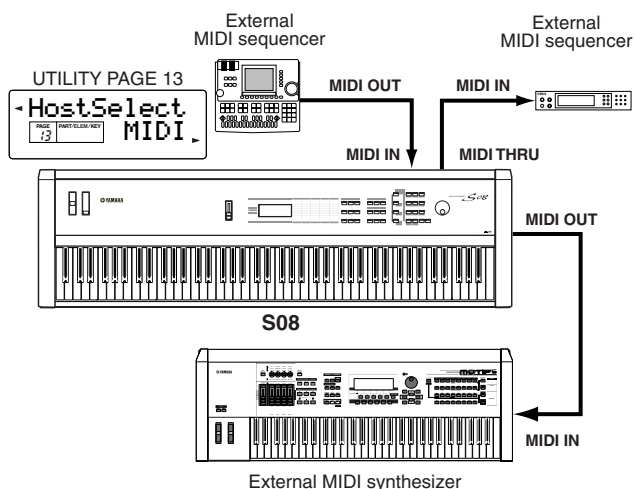
用 S08 控制外部 MIDI 设备



使用外部 MIDI 音序器录音和回放



通过 MIDI THRU 端子控制另外的 MIDI 设备



通过以上的 MIDI 连接，您可以将 MIDI 数据从 S08 的 MIDI OUT 端子送出，也可以通过 S08 的 MIDI THRU 端子将 MIDI 数据从外部音序器传送给外部 MIDI 合成器。

NOTE MIDI THRU 只是传递 MIDI IN 端子接收到的 MIDI 信息。

NOTE MIDI 线在长度上不应超过 15 米，在一个 MIDI 连接链中不应超过 3 台设备（通过各自的 MIDI THRU 形成链状串联）。要连接更多台请用 MIDI THRU 接线盒实现并联连接。如果您所使用的 MIDI 线过长或是有过多台设备通过它们自身的 MIDI THRU 端子链接在一起，那么实际工作中会出现错误。

连接到个人电脑

您可使用所连接的电脑控制 S08 并且通过 MIDI 介面在两者之间传输数据。例如通过所含的音色编辑软件您可以编辑 S08 的音色。

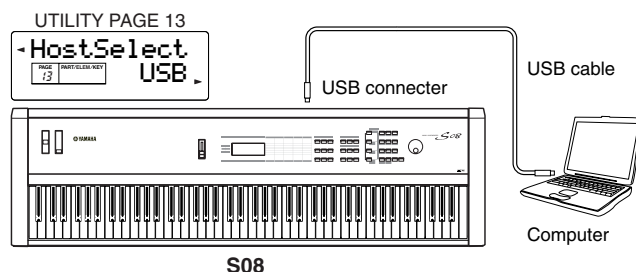
这里有两种方式可将您的 S08 连接到电脑：

依据您个人电脑的情况连接方式可能会有些不同。（请看下面）

NOTE 依据在您的 MIDI 系统中所使用 S08 的方式，可能您还要改变 Local On/Off 设置（请看 15 和 67 页）。

NOTE 您还需要有与所使用电脑操作平台相兼容的适合的 MIDI 应用软件（音序器，编辑器等）。

1: USB 连接



NOTE 当使用 USB 端口时通过 MIDI IN 端子的数据就会被忽略（Host Select 被设定为“USB”）。

NOTE 当通过 USB 线把 S08 连接到电脑上时，请确认在打开电源前 USB 线已被正确连接。请当心如果有利用 USB/MIDI 连接的应用程序正在运行时则不要关闭电源。

NOTE USB 连接只能被用来传输 MIDI 数据。音频数据则不能通过 USB 介面传输。

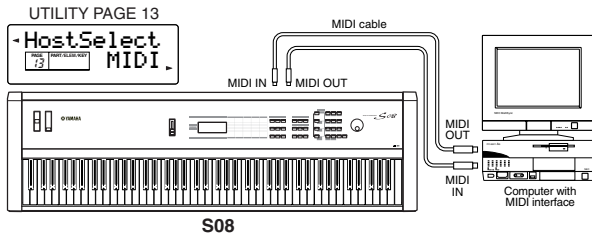
NOTE 一旦通过 USB 介面完成连接，S08 在短时间后就开始通讯。

NOTE 请切记在使用 Windows 2000/XP 系统时，当电脑启动时可能会有些操作问题出现。如果这种情况发生时，请试着在电脑正确运行后再开启 S08 的电源。

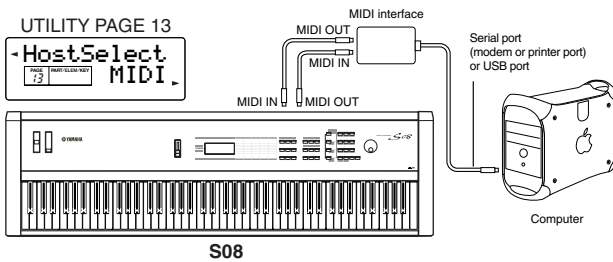
NOTE 当使用 USB 介面连接 S08 和您的电脑时请确保将它们直接连接而不要通过 USB 集线器的途径。

2:MIDI 连接

使用电脑上的 MIDI 介面



使用外部 MIDI 介面

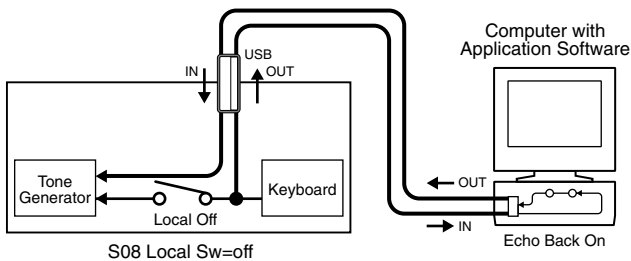


NOTE 请使用适用于您电脑的 MIDI 介面。

Local On/Off — 当连接到电脑时 (UTILITY PAGE 12)

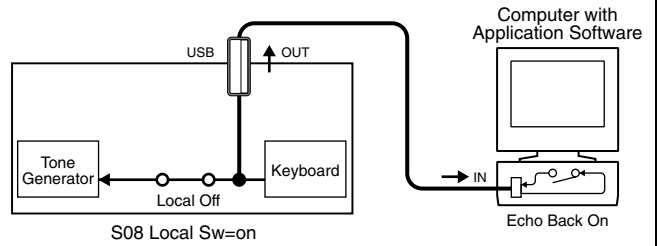
当把 S08 连接到电脑时，键盘演奏数据将直接被发送给电脑，然后再从电脑返回回来以触发音色发生器或音源。如果 Local Switch (本地开关) 被设定为 “on” 时，会导致双重声音。因为音色发生器会接收到直接来自键盘的演奏数据还有来自电脑的演奏数据。请用下面所建议的设置作为指导；具体的使用说明依据您个人的电脑和所用软件可能会有不同。

当软件 / 电脑上的 MIDI “Echo” 选项被启用时，请将 S08 的 Local 开关设定为 “off.”



NOTE 当传送或接收系统专用数据时 (例如使用 Bulk Dump 功能，请看 36 和 49 页)，请使用下面的设置示范，确保电脑软件上的 MIDI “Echo” 选项被设定为 “off.”。

当软件 / 电脑上的 MIDI “Echo” 选项被禁用时，请将 S08 的 Local 开关设定为 “on”。



NOTE 尽管以上图示没有指明，但 S08 实际上是接收并响应来自于电脑应用程序 (音序器) 的 MIDI 数据，而不必考虑 S08 上的 Local Sw 设置。

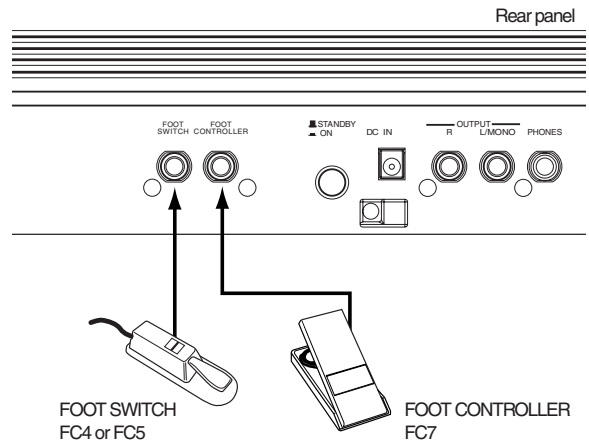
* MIDI “Echo” 是音序器上的一项功能，其作用是接受任何通过 MIDI IN 接收到的数据并将其通过 MIDI OUT 返送 (或发送) 出去。在有些软件中，此功能也被称为 “MIDI Thru”。

NOTE 请查阅您个人所使用软件的使用手册中的具体使用说明。

连接控制器

S08 在背部面板有控制器接口，包括 FOOT SWITCH (踏板开关) 和 FOOT CONTROLLER (踏板控制器)。您也可以连接任意的控制器作为踏板开关 (FC4 或 FC5) 和踏板控制器 (FC7) 来控制音色，音量，音高和其它参数。

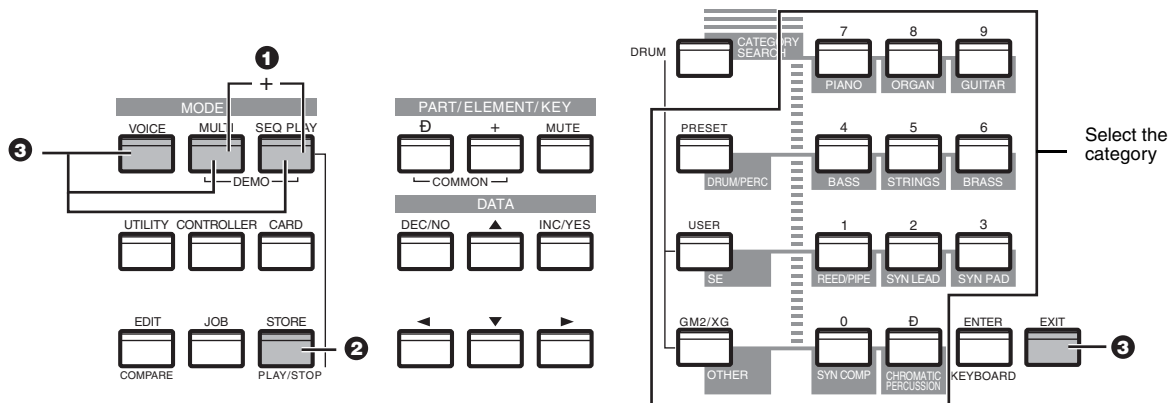
NOTE 在 37 页提供了有关如何使用这些控制器的详细说明。



演示曲回放

S08 自帶了多种风格的演示歌曲，用来展现其富有动态感的音色和高端复杂的功能。

NOTE 确认合成器已做好了回放的准备。有关详细说明已经在 12 页的“在使用前”一部分中给出。



① 同时按下 [MULTI] 和 [SEQ PLAY] 按钮调出 Demo 显示页面并将自动开始演示曲的回放。

演示曲的选择

在演示曲正在播放时，您可以选择希望听到的某一首特定歌曲。用数字小键盘选择进入所要听的演示曲的类别调出歌曲。

例如，您可以按数字小键盘上的 7 (PIANO) 按钮选择播放钢琴曲。如果您没有选择某一特定曲目，那么一首群奏 (OTHER) 歌曲将自动开始播放。

NOTE 例如，您可以按数字小键盘上的 7 (PIANO) 按钮选择播放钢琴曲。如果您没有选择某一特定曲目，那么一首群奏 (OTHER) 歌曲将自动开始播放。

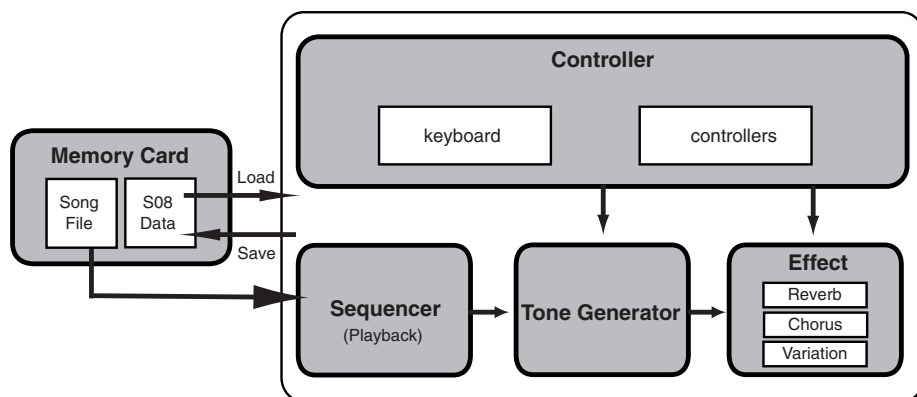
② [PLAY/STOP] 按钮让您可以暂停播放并从同一点再次开始播放。

③ 想要停止演示曲播放，请按下列按钮中的任意一个：[VOICE]，[MULTI]，[SEQ PLAY] 或 [EXIT]。这样就可以从 Demo 模式下退出并自动返回到 Multi 模式，音色模式，或之前所选的模式。

NOTE 演示曲的播放在你停止前会一直延续下去。

S08 的简介

S08 具有很多高级且便捷的特性。这部分将对这些特性做一个简介。下面的原理流程图展示了 S08 的各个不同组成部分或“模块”。

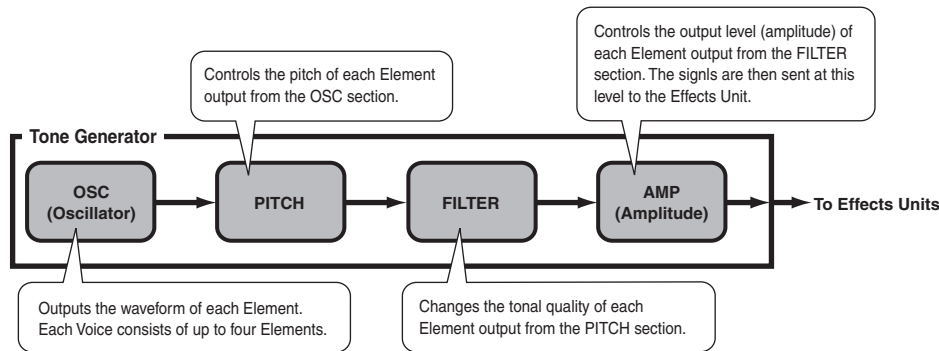


控制器

这个模块由键盘，弯音轮和调制轮等部分组成（37 页）。键盘本身并不能产生声音，只是将您所弹奏音符包含的音符，力度及其它信息发送给 S08 的音源部分。控制器也可发送非音符演奏数据。来自键盘和控制器的信息可通过 MIDI OUT 端子被传送给其它外部 MIDI 设备。

音源

这个模块根据从键盘和控制器接收到的信息回放声音。下面的示例图解说明了在音色模式下来自于因子（Element）的信号所经过的处理路径。



关于音源（AWM2）& 波形（WAVE）

S08 的音源采用了高端的 AWM2 系统。

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) 是一种基于波形采样的合成系统。它已被许多 Yamaha 合成器所采用。为了达到特有的真实感，每一个 AWM2 音色都采用了真实乐器波形的多重采样。此外，丰富的包络发生器，滤波器，调制器和其它参数选项都可应用到基本波形上。

NOTE AWM2 并不限于常规调性乐器（标准音色），也可产生各种鼓和打击乐器音色（Drum 音色）。有关标准音色和鼓音色的详细说明请看 22 页。

最大发音数

S08 的最大发音数是 64 个音符。然而实际的发音数根据音色中的因子个数会有些变化。要计算实际的发音数，用总数为 64 的发音数除以音色中的因子个数。比方说如果一个音色包含两个因子，那么最大音符发音数则是 32。

效果器

效果器可用来使 Multi 或音色的声音产生变化。

这些效果器包括用来给声音增加真实环境感的 Reverb 效果部分（17 种），用来增加声音生动性和深度的 Chorus 效果部分（17 种），和特有丰富额外效果的 Variation 效果部分（54 种）。

NOTE 有关效果器的更多详细说明请看 46 页。

读卡器 / 音序器

读卡器（Card Drive）模块让您可将数据保存到记忆卡中或将数据从记忆卡中导入（53 页）。

音序器模块可用来回放保留在记忆卡中的标准 MIDI 文件（51 页）。

参数一览表

每一列中的数字表明了左边参数的相应显示屏页码（最右边的数字除外，它们则是用来表示相应的手册页码）。例如，您可以分别在3个屏幕显示页面中查看 Reverb Send 参数：PAGE 22 的 Multi Part Edit, PAGE 11 的 Normal Voice Common Edit 和 PAGE 9 的 Drum Voice Key Edit。

这张表对在不同模式中定位到相应屏幕显示页很有帮助。当您想在不同的模式下对同一个参数做相同或相近的设置时将非常方便。例如，将 Multi 模式下的 Reverb Send 参数设置成与 Voice 模式下的 Reverb Send 相同。对于交叉检索同一个参数从而进行程序设计出复杂的声音变化它也显得很方便。例如将 Voice 的 Filter Cutoff 设定为某一个值，接着进入 Multi 模式下的 Cutoff 再进一步调整。

因此这里还提供了使用手册页面参考，通过在 S08 上检索当前所选的模式和显示页面（PAGE）编号还有查阅此表您可以快速找到相应的解释说明。

For numbers in parentheses, the parameter name or type differs.

Parameter Type	LCD Display (parameter name)	Voice Edit				Multi Edit		UTILITY	CONTROLLER	Owner's Manual Page
		Common		Element/Key		Common	Part			
		Normal	Drum	Normal	Drum					
GENERAL	Name	1	1			1				58, 62, 63
	Total Vol (Total Volume)	2				2	(2)			58, 63, 64
	Total Lvl (Level)	2		(3)	(1)					58, 59, 62
	Transpose					3				63
	Rcv Ch (MIDI Receive Channel)						6	(3)		64, 66
	NoteShift/Detune			(7)			7			59, 64
	Mono/Poly	3					8			58, 64
	VelSnsDpt/Ofs	4					(10)			58, 64
EFFECT*	Part Mode						9			64
	OrgKt (Original Kit)		2							62
	RevEF (Reverb Effect Type)					4				63
	(Reverb Parameters)					5				63
	Rev Return (Reverb Return)					6				63
	Reverb Pan					7				63
	ChoEF (Chorus Effect Type)					8				63
	(Chorus Parameters)					9				63
	Cho Return (Chorus Return)					10				63
	Chorus Pan					11				63
	SndCho→Rev (Send Chorus to Reverb)	13				12				58, 63
	VarEF (Variation Effect Type)	14				13				58, 63
	(Variation Parameters)	15				14				59, 63
	VarConnect (Variation Connection)					15				63
	Var Return (Variation Return)					16				63
	Var Pan					17				63
	Snd Var→Rev (Send Variation to Reverb)					18				64
	Snd Var→Cho (Send Variation to Chorus)					19				64
	MW VarCtl (MW Variation Effect Control Depth)	16				20				59, 64
AC1VarCtl (AC1 Variation Effect Control Depth)	17				21				59, 64	
ReverbSend	11			9		22			58, 62, 65	
ChorusSend	12			10		23			59, 62, 65	
Var Send (Variation Send)						24			65	
V EfBypass (Voice Effect Bypass)								14		67
VOICE	(Voice Selection)						1			64
MIX	Volume	(2)		(3)	(1)	(2)	2			64
	Pan			(4)	(2)		3			59, 62, 63
	NtLmt-L/H (Note Limit Low/High)			(5)			4			59, 64
	VelLmt-L/H (Velocity Limit Low/High)			(6)			5			59, 64
TONE	VelSnsDpt/Ofs (Velocity Sensitivity Depth/Offset)	(4)					10			58, 64
	Cutoff/Resonance			(13)	(7)		11			60, 62, 64
	Attack/Decay/Release Tm (Attack/Decay/Release Time)						12			64
	PEG L/Tm (PEG Level/Time)						13			65
	Vib Rate/Depth/Delay (Vibrato Rate/Depth/Delay)						14			65
CONTROLLER*	Porta Sw/Time (Portamento Switch/Time)	5					15			58, 65
	PB Range (Pitch Bend Range)	6					16			58, 65
	MW FltCtl (MW Filter Control)	7					17			58, 65
	MW PMod (MW LFO Pitch Modulation Depth)	8					18			58, 65
	MW FMod (MW LFO Filter Modulation Depth)	8					18			58, 65
	MW AMod (MW LFO Amplitude Modulation Depth)	8					18			58, 65
	AC1 CC No (AC1 Control Number)						19		(8)	65, 67
	AC1 FltCtl (AC1 Filter Control)	9					20			58, 65
	AC1 FMod (AC1 LFO Filter Modulation Depth)	10					21			58, 65
	AC1 AMod (AC1 LFO Amplitude Modulation Depth)	10					21			58, 65

Parameter Type	LCD Display (parameter name)	Voice Edit				Multi Edit		UTILITY	CONTROLLER	Owner's Manual Page	
		Common		Element/Key		Common	Part				
		Normal	Drum	Normal	Drum						
OSC/MIX (Oscillator/Mixer)	Element Sw (Element Switch)			1						59	
	(Wave Number)			2						59	
	Level	(2)	(3)	3	1	(2)	(2)			59, 62	
	Pan			4	2		(3)			59, 62, 64	
	NtLmt-L/H			5			(4)			59, 64	
	VelLmt-L/H			6			(5)			59, 64	
	Alt.Group (Alternate Group)				3					62	
	Key Assign				4					62	
RxNoteOff/On (Receive Note On/Off)				5					62		
PITCH	NoteShift/Detune			7			(7)			59, 64	
	PchScI Sns (Pitch Scaling Sensitivity)			8						59	
	PchScI CN (Pitch Scaling Center Note)			8						59	
	PEG R (PEG Rate)			9						59	
	PEG L (PEG Level)			10						59	
	PEGScI Sns (PEG Scaling Sensitivity)			11						60	
	PEGScI CN (PEG Scaling Center Note)			11						60	
	PEGrtVel (PEG Rate Velocity)			12						60	
	PEGLvlVel (PEG Level Velocity)			12						60	
	PitchCrs/Fine (Pitch Coarse/Fine)				6					62	
	FILTER	Cutoff/Resonance			13	7		(11)			60, 62, 64
CutoffVel (Cutoff Velocity Sensitivity)				14						60	
ResoVel (Resonance Velocity Sensitivity)				14						60	
FltScI Flag (Filter Scaling Flag)				15						60	
Flt BP1-4 (Filter Scaling Break Point 1-4)				16						60	
Flt Of1-4 (Filter Scaling Offset 1-4)				17						60	
FltScI Sns (Filter Scaling Sensitivity)				18						60	
FltVelCrv (Filter Scaling Velocity Sensitivity)				18						60	
FEG R (FEG Rate)				19						60	
FEG L (FEG Level)				20						60	
FEGScI Sns (FEG Scaling Sensitivity)				21						60	
FEGAtkVel (FEG Attack Velocity)				22						60	
FEGOthVel (FEG Other Velocity)				22						60	
AEG R (AEG Rate)				23						61	
AEG L (AEG Level)				24						61	
AEGScI Sns (AEG Scaling Sensitivity)			25						61		
AEGLvlVel (AEG Level Velocity Sensitivity)			26						61		
AEGAtkVel (AEG Attack Velocity Sensitivity)			26						61		
LvlScI Flag (AEG Level Scaling Flag)			27						61		
Lvl BP1-4 (Level Break Point 1-4)			28						61		
Lvl Of1-4 (Level Offset 1-4)			29						61		
LvlScI Sns (Level Scaling Sensitivity)			30						61		
KeyonDelay			31						61		
EG Attack/Decay1/Decay2(EG Attack/Decay1/Decay2 Rate)				8					62		
LFO (Low Frequency Oscillator)	LFO Wave			32						61	
	LFO Phase (LFO Phase Initialize)			32						61	
	LFO Speed			33						61	
	LFO PMod (LFO Pitch Modulation Depth)			34						61	
	LFO FMod (LFO Filter Modulation Depth)			34						61	
	LFO AMod (LFO Amplitude Modulation Depth)			34						61	
	PLFODelay (Pitch LFO Delay)			35						61	
	PLFO Fade (Pitch LFO Fade Time)			35						61	
TG (Tone Generator)	MasterTune							1		66	
MIDI CHANNEL	Device No (Device Number)							2		66	
	Rcv Ch (Voice Mode MIDI Receive Channel)							(6)	3	66	
	Trans Ch (MIDI Transmit Channel)								4	66	
	Thru Port								5	66	
										66	
MIDI FILTER	RxPgmChng (Receive Program Change On/Off)								6	66	
	RxBankSel (Receive Bank Select On/Off)								7	66	
	TxPgmChng (Transmit Program Change On/Off)								8	66	
	TxBankSel (Transmit Bank Select On/Off)								9	66	
SEQ SETUP	Sync								10	66	
	Seq Ctl (Sequencer Control)								11	66	
MIDI SETUP	Local Sw (Local Switch)								12	67	
	HostSelect								13	67	
CTRL ASSIGN (CONTROLLER ASSIGN)	MWTxCtlNo (MW Transmit Control Number)									1	67
	FCtxCtlNo (Foot Controller Transmit Control Number)									2	67
	FSTxCtlNo (Footswitch Transmit Control Number)									3	67
KEYBOARD	Kbd Trans (Keyboard Transpose)									4	67
VELOCITY	Vel Curve (Velocity Curve)									5	67
	Fixed Vel (Fixed Velocity)									6	67
CTRL SETUP (CONTROLLER SETUP)	Ctl Reset (Controller Reset)									7	67
	AC1 CC No (AC1 Control Number)							(19)		8	65, 67

NOTE 对于在不同模式下有着相同名称的参数而言，该参数的有效参数值及其设置依据其所在模式可能会有些不同。

NOTE 关于 Reverb, Chorus 和 Variation 效果器参数的详细说明，请查阅单独的数据列表。

NOTE 有关 SEQ PLAY, CARD 和 JOB 显示页面的信息请查阅功能列表 (Function List) (58 页)。

* 在 Multi 模式下，音色公用效果器/控制器的设置被忽略，并且 Multi 设置变为有效。通过使用 Multi Job 功能可将音色模式下的 Variation 效果器/控制器设置复制给 Multi 模式 (49 页)。

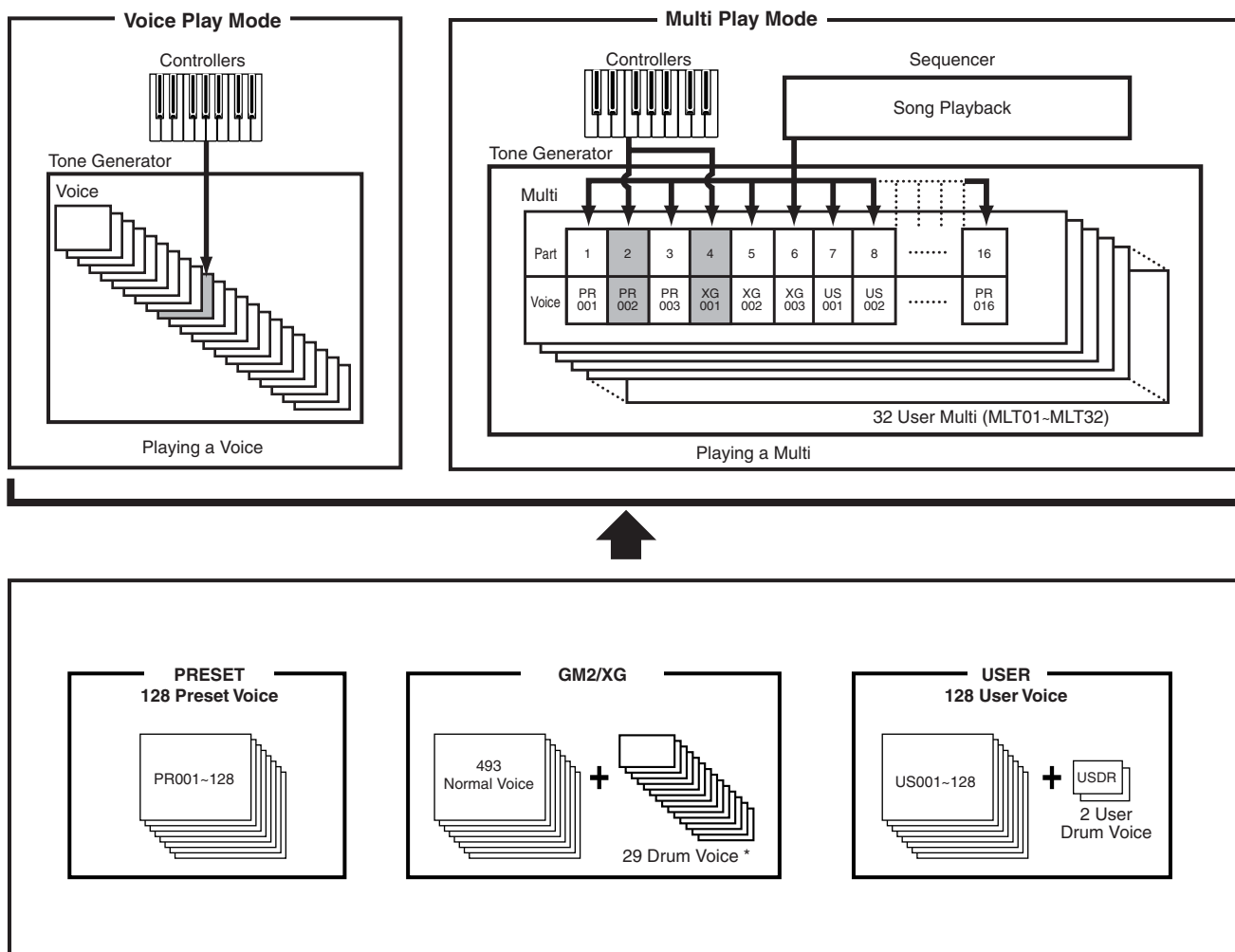
Voice (音色) & Multis (多音色)

存储器结构

一个音色就是一个单独的乐器音色，是用因子及其各种参数设置所创建而成的。在 Voice Play 模式下，您可以选择并弹奏这些音色中的任意一个。在 Multi Play 模式下，您可将不同的音色分配给每一个声部并可用音序器同时播放几个音色。

Voice 被储存在内部存储器 (PRESET, USER, GM2/XG) 中。

Multi 被存储在内部存储器 (USER) 中。



* 鼓音色 XG121 ~ 128 并不属于 GM2/XG 配置，而是将原来的鼓音色针对 S08 经过特别编制而成。

NOTE 总共有 493 个 (GM2/XG) 和 128 个 (预置) 标准音色附带 29 个鼓音色可作为有效的预置。您可创建并储存您自己的原始音色；S08 具有用户 (User) 存储空间用来储存 128 个用户标准音色和两个用户鼓音色。

音色 / 因子 / Multi 的简介

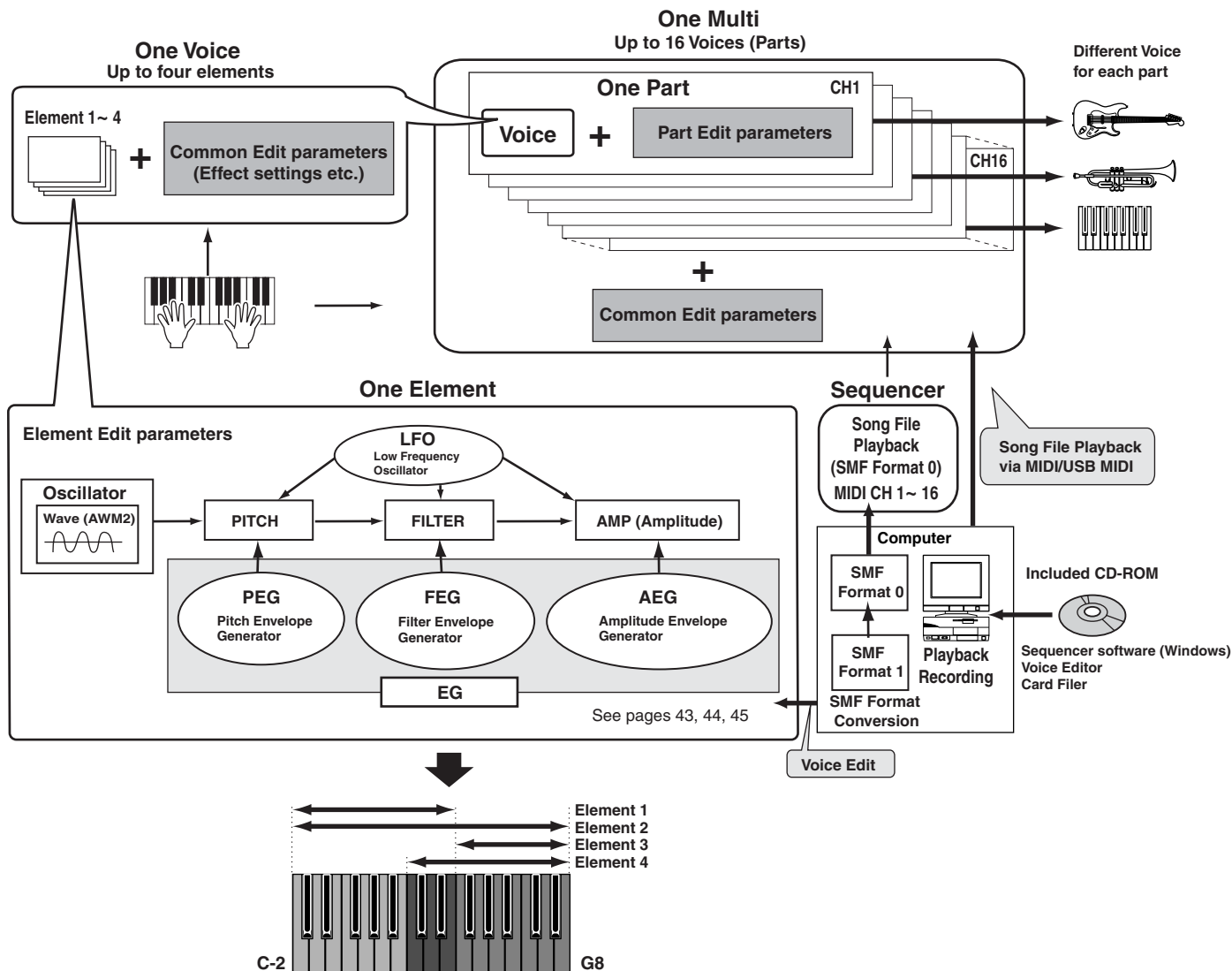
每一个音色最多可由 4 个因子所组成。每一个因子本身就是一个高品质的波形文件或乐器声音。

Voice & Element (音色 & 因子)

每一个音色可最多由 4 个因子组成。因子是由波形制作而成的，因子的品质足够高以至于每一个因子本身都可作为单独的音色 (Voice) 使用。因为您可将最长达 4 个因子组合在一个音色中，所以得到极富表现力和具有丰富质感的音色就成为可能。您也可以将不同的乐器声音通过键盘分割后使得您的左右手可分别弹奏不同音色—而不必特别设立一个 Multi 程序 (请看 42 页)

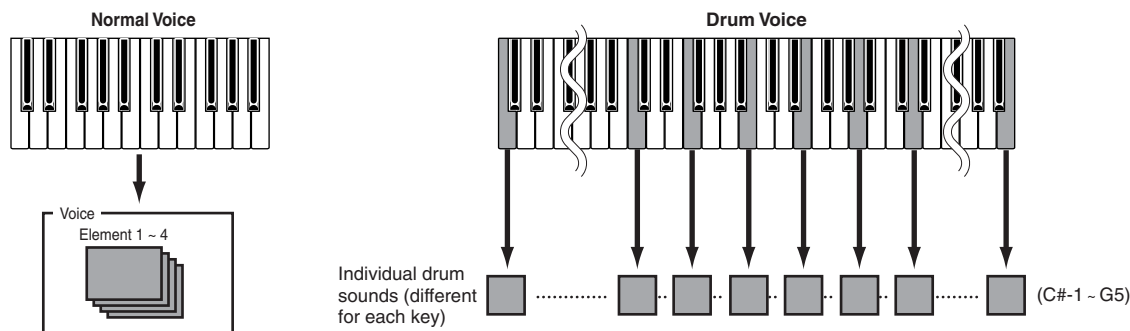
Multi

Multi 最多可由 16 个声部 (Part) 组成，其中每一个都可担当标准音色或鼓音色声部。通过将不同的音色和 MIDI 通道分配给每一个声部，并通过使用可回放歌曲数据的音序器或电脑，这样您就可得到完整的 16 个独立的乐器音色体系。您也可以用键盘来弹奏 Multi。这样就允许您设立不同音色的分层，或是特殊的键盘分割使得您左右手可以分别弹奏不同音色 (请看 34 页)。



标准音色 (Normal Voice) & 鼓音色 (Drum Voice)

这里有两种音色类型：标准音色和鼓音色。标准音色主要是那些可跨越整个键盘音域的调性乐器音色。鼓音色主要是那些可被指定分配给键盘上单个琴键的打击乐 / 鼓音色。鼓音色还包含了特殊音效组 (SFX Kit)。



NOTE 您可在声部 (Part) 模式显示页面 (MULTI PART EDIT PAGE 9) 中选择每一个声部是使用标准音色还是鼓音色。

NOTE Kit 音色键的分配是固定不可以改动的。

声部模式设置 (MULTI PART EDIT PAGE 9)

norm (标准音色)

通过此设置，标准音色可被指定分配给声部。

drum (鼓音色)

通过此设置，鼓音色可被指定分配给声部。

drumS1/2 (鼓组配置 1/2)

被用来播放商用乐曲数据 (自动切换)。

NOTE 被设定为除 “norm” 以外设置的声部称鼓声部。

NOTE 如果您已经在鼓音色编辑 (Drum Voice Edit) 模式下编辑好了一组套鼓并且想要使用它，就将其设置为 “drum”。

NOTE 当 “XG System On” 信息从外部音序器被接收到时，它被自动设定为 “drumS1”。为了使用在 Drum Voice Edit 中所作的设置，要在歌曲文件中记录相应的信息 (当声部模式被设定为 Drum 时)。请查阅在单独的数据列表中的 MIDI 数据格式部分。

F0 43 10 4C 08 nn 07 01 F7 (nn= 声部编号) (十六进制)。

参数仅对分配了标准音色的声部有效：

参数	MULTI EDIT PAGE	用户手册页码
Transpose	COMMON 3	63页
Mono/Poly	PART 8	64页
Porta Sw	PART 15-1	65页
PortaTime	PART 15-2	65页

出厂设置（恢复出厂默认值）

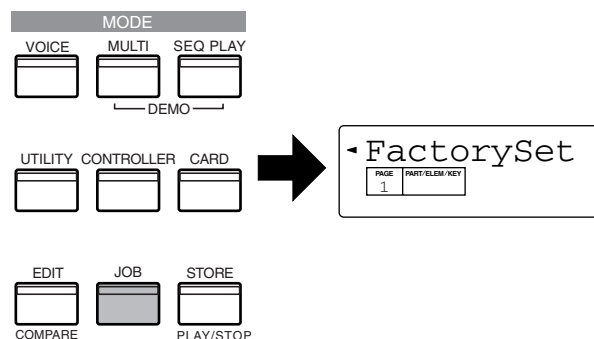
出厂设置让您可以恢复合成器默认的内部音色（用户内存）和 Multi，也能恢复其系统设置及其它设置。

一旦您编辑了任何设置，那么其相应的出厂默认设置就将被改写和丢失。

请按照以下步骤恢复出厂默认设置。

! 当您恢复出厂默认设置后，所有当前相关的 Multi 和用户音色设置都会被出厂默认设置覆写。请您确认不会有任何重要数据被改写掉。您应该提前将所有重要的数据备份到记忆卡（Memory Card）或电脑上。

1 在 Utility 模式中按 [JOB] 按钮（24 页）。Factory Set（出厂设置）显示页面就会出现。



2 按 [ENTER] 按钮，一条确认讯息就会显现。

NOTE 要取消程序作业（job）请按 [DEC/NO] 按钮。

3 按 [INC/YES] 按钮来执行出厂设置工作设置。在作业完成后一条“Completed!”讯息就会显示在液晶屏幕上。

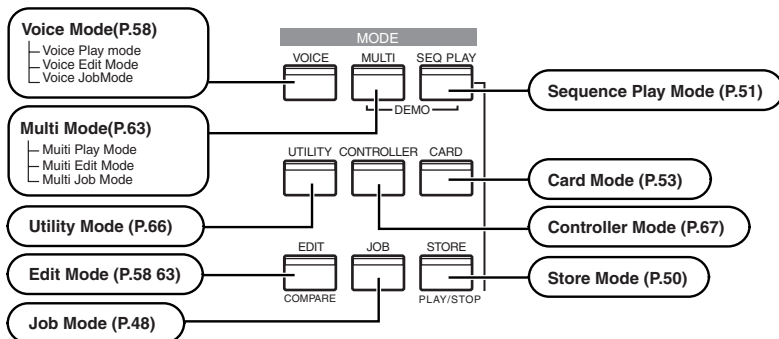
4 按 [EXIT] 按钮返回到 Utility 模式。

基本操作

在这一部分里，您将学习有关 S08 模式的结构，及其面板显示指示和基本操作。

模式 (Mode)

S08 由多种不同的模式所组成，每一种模式都涵盖了一套不同的操作和功能。



模式表

模式 (状态)	PLAY	EDIT (LED灯亮, 当比较时, 它会闪烁)	JOB (显示了)	STORE (显示了)	相关功能
VOICE (LED灯亮)	page 29	page 40	page 48	page 50	Play/Edit/Save the Voice
MULTI (LED灯亮)	page 32	pages 33, 63	page 48	page 50	Play/Edit/Save the Multi
SEQ PLAY (LED灯亮, 当弹奏时, 它闪烁)	page 51		page 52		Song playback (from memory card)
UTILITY (LCD中上面的 ◀ 点亮)			page 23		Global settings for the entire system
CARD (LCD中上面和下面的 ◀ 都点亮)					Save/Load the S08 data (page 54)
CONTROLLER (LCD下面的 ◀ 点亮)					Controller settings (page 38)

NOTE 在进入编辑模式前您需要选定音色 /Multi。每一个音色 /Multi 的所有参数都可被设定和储存。

参数被分成两种基本组别：1) 与每一个音色 (或 Multi) 有关的参数，和 2) 影响所有音色 (或 Multi) 的参数。前者在 Voice/Multi Edit 模式下设置，后者在 Utility 模式下设置。Utility 模式下的设置可以连同音色和 Multi 一起被保存到记忆卡上。

选择模式

Multi 和 Voice 有独立的 Play 模式。要进入这些模式的每一种请使用其相应的模式按钮来选择。([VOICE] 按钮对应于 Voice Play 模式，[MULTI] 按钮对应于 Multi Play 模式)。这里对于 Multi 和 Voice 也有独立的 Edit 和 Job 模式。要进入 Edit 和 Job 模式只要在各自所对应的 Play 模式下简单地按下 [EDIT] 或 [JOB] 按钮即可。

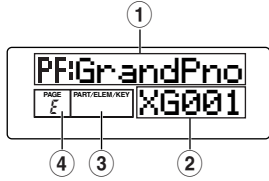
同样的在 Voice 或 Multi 模式下按下 [STORE] 按钮就可把您带到可以储存 Multi 或 Voice 的存储 (Store) 模式下。除了上面所提到的模式以外，还有用来对合成器作全局设置的 Utility 模式，包含了控制器有关设置的 Controller 模式，包含了记忆卡相关设置的 Card 模式。最后还有 Demo 模式让您可以回放演示曲。

要选择这些模式，按 [UTILITY] 按钮就可到 Utility 模式下，按 [CONTROLLER] 按钮就可到 Controller 模式下，按 [CARD] 按钮就可到 Card 模式下。

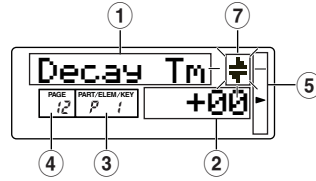
要退出到另一个模式下，只要按各自的模式按钮或 [EXIT] 按钮。

屏幕显示指示

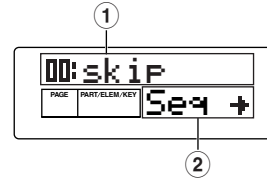
Voice mode
(ex. Voice Play mode)



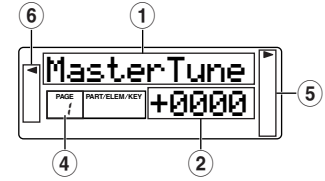
Multi Mode
(ex. Multi Part edit)



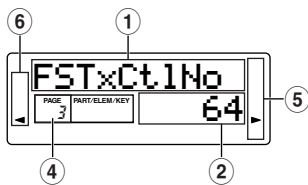
Sequence Play mode



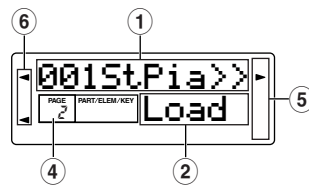
Utility mode



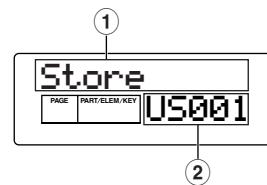
Controller mode



Card mode (ex. Load)



Store mode (ex. Normal Voice)



模式	①顶部一行: 10个字符	②底部一行: 5个字符	③(声部 / 因子 / 键)
	细节		
Voice Mode			
Voice Play (page 29)	Voice Category (page 50) Voice Name	Voice Memory Type/Voice Number PR: Preset, US: User, XG: GM (2)/XG, GM: GM2, USDR: User Drum, BK: Bank, BKsfx: Bank SFX, BK dr: Bank Drum, GM dr: GM2 Drum	
Voice Edit (pages 40, 58)	Parameter name (rarely settings)	Settings (rarely Parameter name)	EC = Common Edit Status E1 to E4 = Element Edit status Editing Element (this flashes when Ele- ment is muted)
Voice Job (page 48)	Job Name	Settings/Source Element/Key	
Multi Mode			
Multi Play (page 32)	Multi Category (page 50) Multi Name	Multi (MLT) Number	Target Part for Mute (this flashes when Part is muted)
Multi Edit (page 33, 63)	Parameter name (rarely settings)	Settings (rarely Parameter name)	PC = Common Edit status P1 to P16 = Part Edit status Editing Part (this flashes when Part is muted)
Multi Job (page 48)	Job Name	Settings/Source Part	Destination Part
Sequence Play Mode			
Sequence Play (page 51)	Chain Step Number/Settings (Song file)	Parameter name/tempo	
Sequence Play Job (page 52)	Job Name		
Other Modes			
Utility (page 66)	Parameter name	Settings	
Utility Job (page 23)	Job Name		
Controller (pages 37, 67)	Parameter name	Settings	
Card (page 53)	File name/settings (Song file)	Function Name	
Store (page 50)	Store:Store mode status	Destination Store (US:User, USDR:User Drum, MLT:Multi)	

NOTE 有关显示讯息含义的信息请看 77 页。有关每一个参数的详细说明请看 58 页。

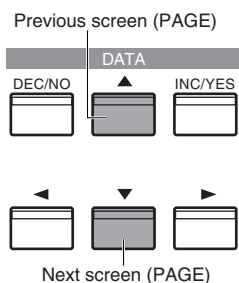
- ④ 指明所在模式下的 PAGE 编号, “E” 意味当前 Multi/ 音色已被修改过但还没被储存 (50 页)。
- ⑤ 指明当前所选参数的参数类型 (26 页)。
- ⑥ 指明相关的模式 (Utility 或 Controller), 在 card 模式下, 两个指示灯都亮。
- ⑦ 可以调出更多的菜单。使用 [◀]/[▶] 按钮 来选择显示页 (请看 26 页)。

选择屏幕显示页

您可以用 [▲]/[▼], [◀]/[▶], [+]/[-] 和 [EXIT] 按钮在显示页面间切换

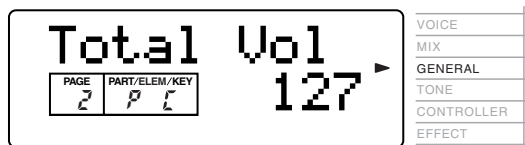
[▲]/[▼] 按钮

多数屏幕显示是由各种不同的显示页面所组成。可用 [▲]/[▼] 按钮来选择各种屏幕显示页面。

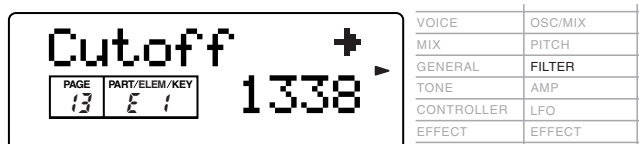


当选择各种显示页面时，会有一个箭头出现在液晶显示屏的右侧，它指明了以列表方式印在面板上的参数类型。

例如，如果在 Multi Edit 模式下的 Total Volume 参数显示页面被调出时，液晶显示屏中的箭头指示此参数属于 General（通用）类型。



在下面的例子中，展示了在音色编辑 (Voice Edit) 模式下 (Element)Cutoff 参数显示页面，此箭头指明了此参数属于滤波器 (Filter) 类型。

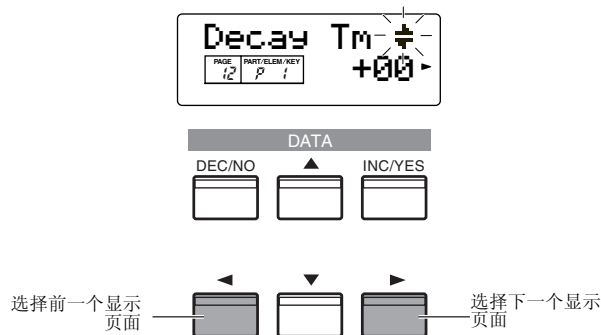


[◀]/[▶] 按钮

有些显示页面具有多层“屏幕”。它们被用一个特殊的箭头标明在液晶显示屏的右上方（请看下图）。可用 [◀]/[▶] 按钮来选择这些页面。

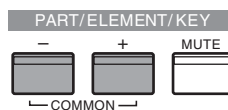
当一组多层显示页面中的第一个屏幕显示页被调出时，箭头会指向右方 (→)，这表明还有页面可选。当这一组中间的页面被调出时，箭头会同时指向两个方向 (← →)，这表明您既可选择前一个屏幕页面也选择下一个屏幕页面。当最后一个屏幕页面被调出时，箭头将指向左方 (←)，这表明再无屏幕页面可选。

对于某一个参数（例如 Voice Name 等），这些按钮可用来移动显示屏中的光标位置。



[+]/[-] 按钮

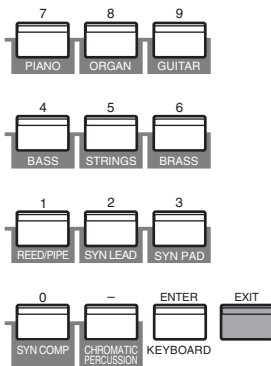
在 Multi Edit 模式下，这两个按钮可用来选择每一个声部。要选择 Common 参数就同时按下两个按钮即可。在 Voice Edit 模式下，这两个按钮可用来选择每一个因子。要选择 Common 参数就同时按下两个按钮即可。



NOTE 有关 Multi Edit 和 Voice Edit 模式的参数和页面配置 的详细说明请查阅本手册中参考资料部分中相关的模式说明。

[EXIT] 按钮

按 [EXIT] 按钮可在分层显示结构中上移（退出）并返回到前一个屏幕显示页面。



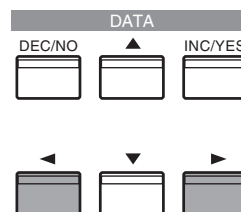
NOTE 根据具体的某个操作，[EXIT] 按钮也用来可执行其它操作功能。这些交替的功能在手册中的相应部分都已指出。

输入数据

可使用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮来增减数值，或者是也可以直接用数字小键盘输入数值然后按 [ENTER] 按钮。

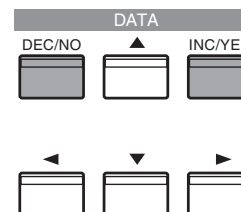
移动光标位置

对于某些参数，比如象音色名 (Voice Name) 等，可用 [◀]/[▶] 按钮移动显示屏中的光标位置。（选中的字符会闪动）移动光标至所要位置接着设定数值。



[INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮

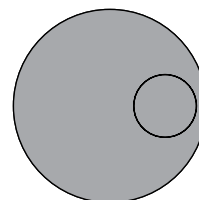
这些按钮可用来改变当前所选参数的数值。您可按 [INC/YES] 按钮一步步增大参数设置的数值，或按 [DEC/NO] 按钮来减小它。如果您按住按钮不动，数值将连续不断地改变。当确认讯息显示时您也可用这些按钮回复“YES”或“NO”。



NOTE 要以 10 为单位减小数值，按住 [DEC/NO] 按钮的同时按 [INC/YES] 按钮。要以 10 为单位增大数值，按住 [INC/YES] 按钮的同时按 [DEC/NO] 按钮。

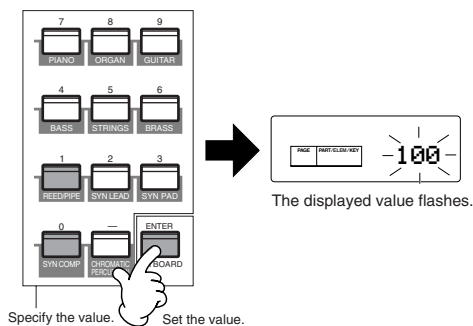
数据轮 (Data Dial)

向右旋转数据轮（顺时针）可增大数值，而向左旋转数据轮（逆时针）可减小数值。



数字小键盘, [ENTER] 按钮

您可以用数字小键盘指定所选参数的数值，然后按 [ENTER] 按钮实际设定数值。例如，要设定数值“100”，依次按数字小键盘上的按钮 [1]，[0]，和 [0]。（参数指示符号会闪动）。最后按 [ENTER] 按钮来设定数值。

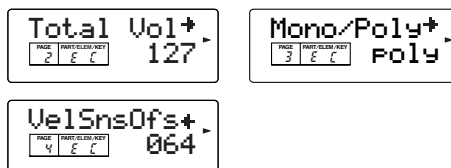


通过 数字小键盘 或 键盘输入数值 (当编辑时)

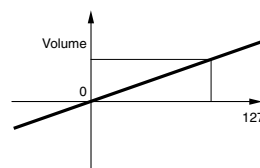
参数	ENTER + 键盘 (音符编号输入)	数字小键盘								
		0	17	18	1-63	64	65-128	96/97	98	129-130
Pan (Normal Voice)		Scale: the note position			L63 (hard left)-L01	C (Cener)	R01-R63 (hard right)			
Pan (Drum Voice/Multi)		Rnd: Random			L63 (hard left)-L01	C (Cener)	R01-R63 (hard right)			
NI Lmt-L/H	Lowest/highest note									
PchScICN	Basic pitch									
PEGSICN	Basic pitch									
Flt BP1-4	Break point									
Lvl BP1-4	Break point									
Alt.Group		off								
Reverb/Chorus /Var Pan		L63 (hard left)			L63 (hard left)-L01	C (Cener)	R01-R63 (hard right)			
Device No			all	off						
Rcv Ch			omni							
FSTxCtlNo		off						PCInc PCDec	PLAY (START/ STOP)	
Load (User voice)		all			Normal 1 to 128					User Drum 1/2
Sequence Play (tempo)		default tempo								

参数的类型 (绝对和相对)

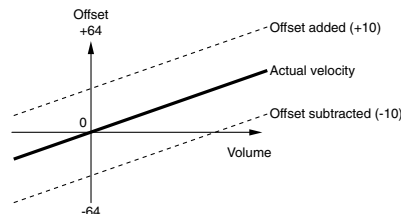
这里有很多种方式来设置参数。有些参数需要您直接输入数字设置值或字母符号。通过其它的方式，您可从多个有效设置中选定一个。此外有些参数的类型属于“绝对型”而另一些却属于“相对型”。例如，下面插图中的绝对型参数可被设定为“mono”或“poly”。对于其它的绝对型参数（例如音量），其设置值可介于0到127之间的任何一个。音量设置是线性的，实际音量是一对一的关系，正如右图所示的一样。然而，相对型参数不遵循同样的关系。下面的曲线图展示了力度补偿 (Velocity Offset) 参数的作用。这里您所设定的数值也就是我们所知的“offset”是被用来从实际的数值中增加或减少的。通过 Velocity Offset，指定的偏移量将从您在键盘上弹奏音符的实际力度值中加上或减去。有时候，这些类型的关系参数也被设定为百分比值。



1. Total Volume (absolute)



2. Velocity Sensitivity offset (relative)

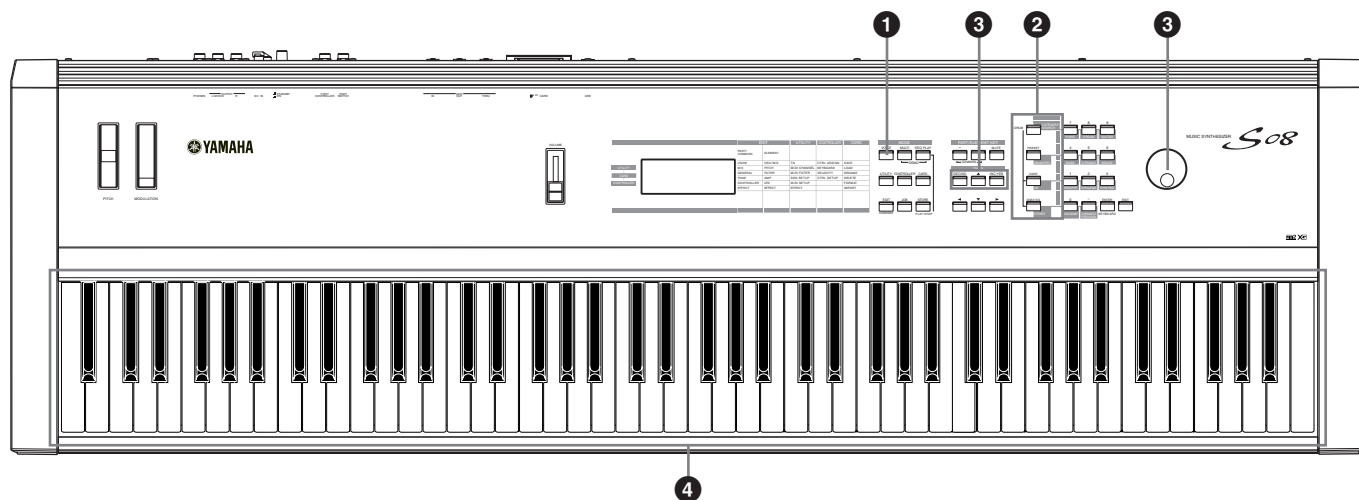


弹奏音色

您可以从 PRESET, USER 和 GM2/XG 内存模组中自由选择并弹奏音色（各种乐器的声音），详细说明如下：

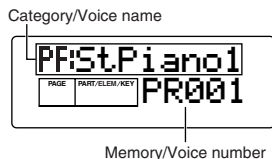
NOTE 有关音色（voice）的详细说明请看 20 页。要查看有关音色列表（Voice List）的信息请看单独的数据列表。

NOTE 用户内存可包含最多达 128 个标准音色和 2 个鼓音色（20 页）。音色的设置应在音色编辑（Voice Edit）模式下进行。（40, 58 页）



① 按 [VOICE] 按钮。

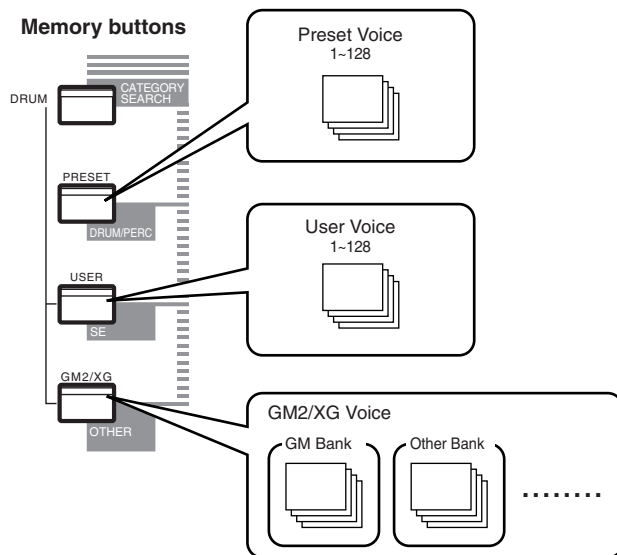
按下 [voice] 按钮（指示灯会亮）进入 Voice Play 模式。显示屏中会出现如下显示。



现在可用键盘弹奏音色（显示屏中所显示的）。

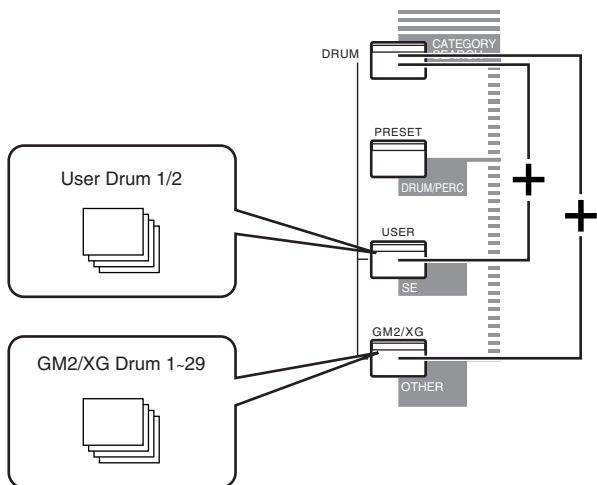
② 按 MEMORY 按钮来选择一个音色内存 (Voice Memory)。

对于标准音色（22 页）有 3 种不同的内存单元：PRESET, USER 和 GM2/XG。各种音色被相应分配到如下图所示的每一个内存单元中。GM2/XG 音色被分成几个不同的音色库（bank）。



鼓音色（22页）被储存在 User 和 GM2/XG 内存单元的独立区域中。

- 要调出用户库的鼓音色 (USDRI/USDRI2):
当按住 [DRUM] 按钮时按 [USER] 按钮。
- 要调出 GM2/XG Drum memory
- 要调出 XG SFX Kit memory
当按住 [DRUM] 时按 [GM2/XG] 按钮。

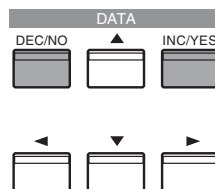


NOTE PRESET 中当然包含 Preset Voice。XG 音色是根据 GM 格式的音色组序来安排的，从音色库 1 开始，并且各种 GM2/XG 音色被分配遍布在整个 GM2/XG 内存库中。USER 则被储存在内部 RAM 内存中并且包含了出厂默认音色。这些数据都能被改写，但也都可在任何需要的时候重新恢复为原始的出厂设置。

③ 选择音色编号。

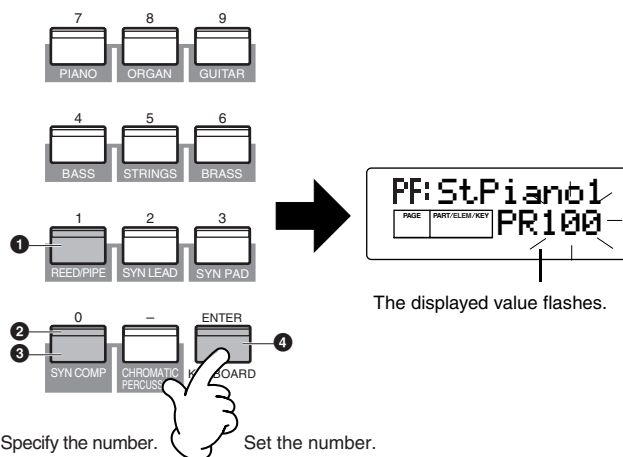
用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮来进行选择

首先按下 [ENTER] 按钮以指定 Voice Memory，接着按 [INC/YES] 按钮可以增大音色号，按 [DEC/NO] 按钮则可减小音色号。



用数字键盘和 [ENTER] 按钮来进行选择

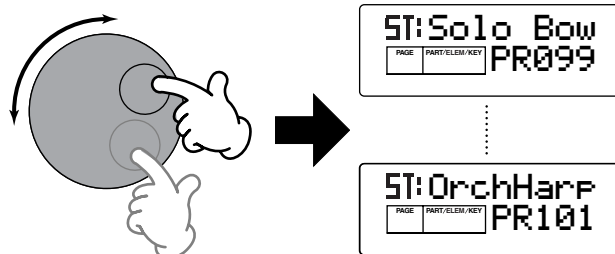
先用数字键盘指定音色号，接着按 [ENTER] 按钮来实际设定。例如要选择音色号 100，请依次按下 [1]，[0] 和 [0] 按钮（相应的数字就会闪现）。最后按 [ENTER] 来选定音色。



NOTE 对于一位或两位编号，没有必要输入全部三个数位（比如象“001”或“010”）。举例，当要输入音色号“3”时，只要简单按一下数字键盘上的按钮 [3]，然后按 [ENTER] 按钮确定即可。

用数据轮 (data dial) 来进行选择

向右旋转数据轮（顺时针方向）可以增大音色号，而向左旋转数据轮（逆时针方向）可减小音色号。

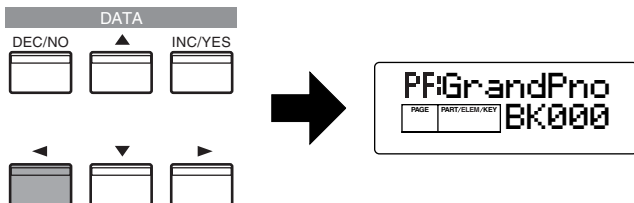


④ 现在弹奏键盘可以听到所选定的音色。也可以选择弹奏其它音色。

选择 GM2/XG 音色库

GM2/XG 音色被分成了几个不同的音色库。这样您就可以存取更多的音色和种类丰富的声音。

- 1 确认 GM2/XG 内存被选定，接着用 [◀] 按钮调出 BK (库选择) 显示页面。



- 2 通过使用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮或数据轮来选择所要的音色库号。

GM2/XG Bank

Normal Voice

Display	MSB	LSB
BK000	0	0
BK001	0	1
↓	↓	↓
BK101	0	101
BKsfx	64	0
GM000	121	0
↓	↓	↓
GM009	121	9

Drum Voice

Display	MSB	LSB
BKsfx	126	0
BKdr	127	0
GMdr	120	0

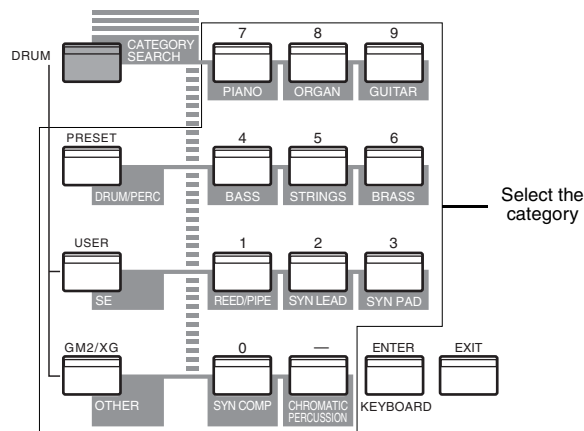
改变音色库。用 [◀]/[▶] 键回到 GM2/XG 屏幕并选择需要的音色。

NOTE 有关音色库 (Bank) 类型的详细说明请查阅单独的数据列表。

使用音色类别搜寻

凭借音色类别搜寻特性，您可以在指定的音色类别中快速找到想要的音色。例如，当您选定钢琴音色类别后就可以立即调出任何一个被归类进“PF”(PIANO) 音色类别中的音色。

- 1 在 Voice 模式下按一下 [CATEGORY SEARCH] 按钮。指示灯就会点亮，类别搜寻功能就被启用。Memory 按钮和数字键盘可用来选择类别。



NOTE 按 [EXIT] 按钮可以中止类别搜寻。

NOTE 类别名称都被印在每一个按钮下面。要在“ME”和“CO”类别之间切换请按 [OTHER] 按钮。

NOTE 请查阅第 50 页的类别列表 (Category List) 了解更多有关音色类别的类型的信息。

- 2 用以上这些按钮指定想要的类别。此类别中的第一个音色将被自动选定。

NOTE 在这一步中，该类别中最小编号的音色被选中。

NOTE S08 按照如下次序进行搜寻：先是 PRESET，接着是 USER，然后是 GM2/XG。

- 3 按 [INC/YES] 按钮可以增大该类别中的音色号数，按 [DEC/NO] 按钮则可减小。

NOTE 您可以用这里介绍的同样操作方式来选择音色进行多声部编辑 (64 页)。

使用 Multi 模式

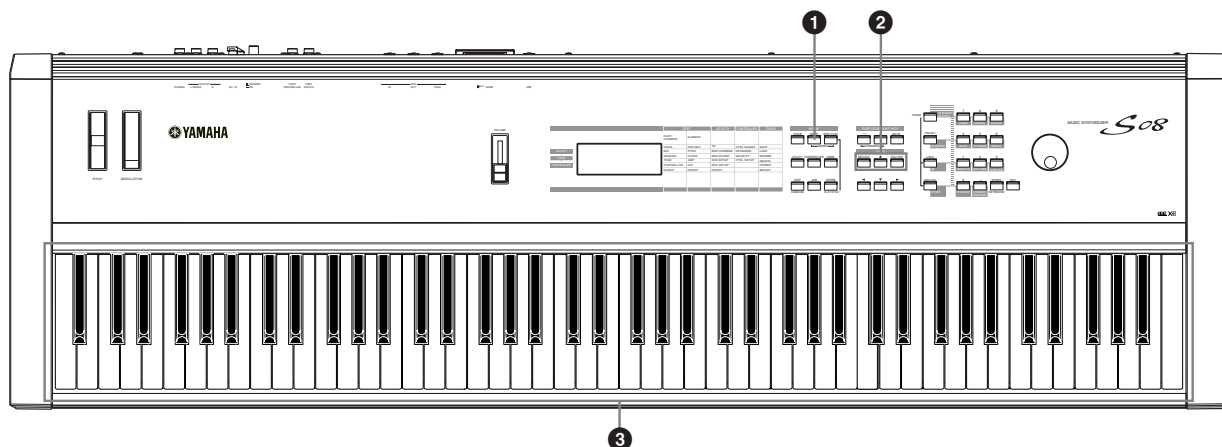
在 Multi 模式下弹奏

在 Multi Play 模式中，您可以选择和弹奏任何一个 Multi。

NOTE 有关 Multi 的更多详细说明请看 20 和 21 页。关于 Multi 列表的信息请看单独的数据列表。

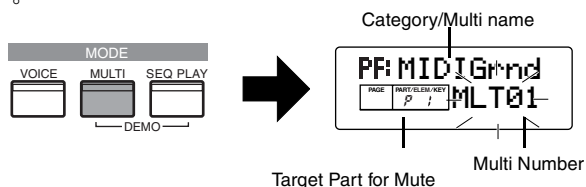
NOTE 最多达 32 个 Multi 可以被存储在 USER（内部）内存中。这些 Multi 设置都是在 Multi Edit 模式下完成（请看 63 页）。

这里我们要指导您如何在选定一个 Multi 后进行多音色演奏。



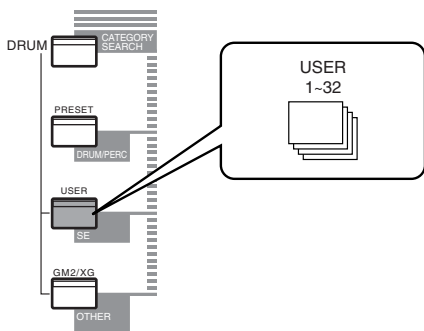
① 按 [MULTI] 按钮

[MULTI] 按钮的发光二极管灯会点亮，这样是提示您已处于 Multi Play 模式下。如下显示会出现在显示屏屏幕中。



此刻您就可以用键盘弹奏试听 Multi（其名称显示在显示屏中）。

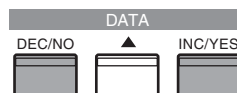
最多达 32 个 Multi 可以被存储在 USER（内部）内存中。



NOTE 用户设置（USER）是被存储在随机存取存储器（RAM）中，其中包含有出厂默认 Multi。这些数据都可被改写但也可随时恢复（请看 23 页）。

② 选择 Multi 编号

按 [INC/YES] 按钮可增大音色编号，按 [DEC/NO] 按钮可减小音色编号。



NOTE 此编号与选择音色的方式相同，使用数字小键盘和 [ENTER] 按钮。请查阅有关选择音色编号的说明（请看 30 页）。

③ 现在您可通过键盘弹奏 Multi 中的声部

如果每一个声部的 MIDI 接收通道参数都是相同的，则这些声部可被同时弹奏。现在试着选择其它 Multi。

NOTE 要用键盘弹奏一个音色，请确保音色所在声部的 MIDI 接收通道与键盘的 MIDI 发送通道的设置值是相同的。

将 S08 作为多音色音源使用 (Multi 编辑)

Multi 模式使得您可将 S08 作为多音色音源与电脑音乐软件或外部音序器一起使用。如果歌曲中的每一轨各自占用不同的 MIDI 通道，那么 Multi 中的声部就会被一一分配给那些相应的 MIDI 通道。因此您就可在外部音序器上回放歌曲文件并且会有不同的音色同时在不同轨上播放。

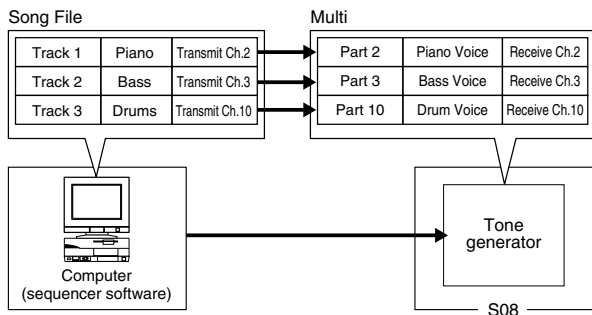
在下面的实例中，我们将创建一个 Multi，它可适用来回放由 3 个声部（钢琴，贝司和鼓）构成的歌曲文件。Piano 轨被分配给 MIDI 通道 2，bass 轨被分配给 MIDI 通道 3，drum 则被分配给通道 10。

NOTE 具体的某一个声部可被暂时开启 / 关闭（静音）

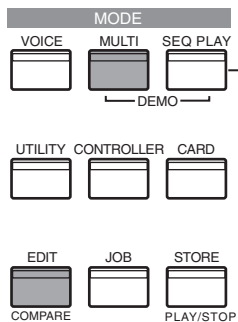
NOTE 您能听到最新编辑好的 Multi 与先前所编辑的同一个 Multi 之间的不同（请看 41 页）。

NOTE 关于 MIDI 通道的详细说明请看 72 页。

NOTE 您可使用附送的音序软件（只有 Windows 版本；请看附带的安装向导）在 S08 上播放多重声部 (Part)。然而在这样做之前，请确保已经做好了电脑和 S08 之间所有连线的正确连接。（请看 14 页）。



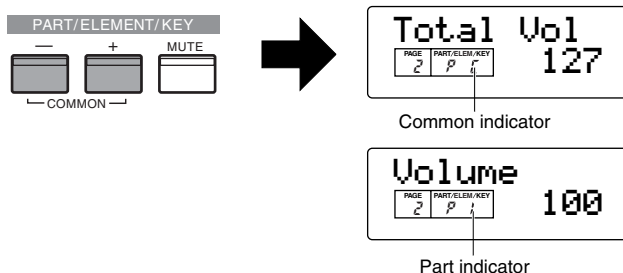
1 按住 [MULTI] 按钮以后，按 [EDIT] 按钮（各自的指示灯将会点亮）。现在您已处于多音色编辑（Multi Edit）模式下。



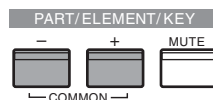
NOTE 在进入 Multi Edit 模式前，您需要选择一个要编辑的 Multi。

NOTE 如果需要的话您可初始化 Multi（请看 48 页）。

2 如果常规编辑（Common Edit）显示屏出现时，按 [+] 或 [-] 按钮可切换到声部（Part Edit）显示屏。



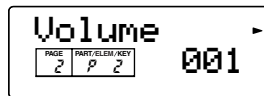
3 用 [+] 和 [-] 按钮选定声部。这里您可选定 piano 作为 P2（声部 2），bass 作为 P3（声部 3），drum 作为 P10（声部 10）。首先让我们来选择 P2（声部 2）。



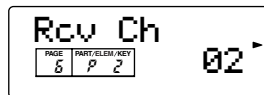
4 用 [▲] 和 [▼] 按钮切换到音色选择（Voice Selection）显示屏（PAGE 1），然后指定一个作为钢琴声部所用的音色。



5 接下来用 [▲] 和 [▼] 按钮切换到音量（Volume）显示屏（PAGE 2），然后设定 piano 声部的音量，如果需要的话还可设定它的声像位置还有合唱和混响效果发送量。有关详细说明请看 65 页。



6 继续用 [▲] 和 [▼] 按钮切换到 Rcv Ch（MIDI 接收通道）显示屏（PAGE 6）。将参数设定为 2。

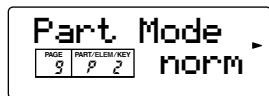


- 7 用 [▲] 和 [▼] 按钮切换到单音 / 复音 (Mono/Poly) 显示页面 (PAGE 8). 将参数设定为 “poly” (复音)。



- NOTE** 对于声部 (Part) 来说不要求复音, 故模式参数可被设定为 “mono” (单音)。

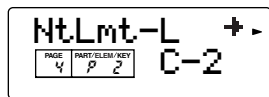
- 8 用 [▲] 和 [▼] 按钮切换到声部模式 (Part Mode) 显示页面 (PAGE 9), 设定参数为 “norm” (标准)。



- NOTE** 如果对于鼓声部, 则将其模式设定为 “drum”。

- NOTE** 有关声部模式 (Part mode) 的详细说明请看 22 页。

- 9 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出 NtLmt (音符限制) 和 VelLmt (力度限制) 设置显示页面, 并检查钢琴音色声部的设置是否适当—换句话说, 就是要确保音符或力度设置不会妨碍音色的正常弹奏。除非在特殊情况下, 否则为了确保音符能正确发声并且声音不会被截断您通常应该避免在音符或力度范围上设置限定值。



通过遵循以上第 3 步到第 9 步, 当您在音序器中回放歌曲时, 钢琴轨通过 MIDI 通道 2 被发送。被 S08 接收到的 MIDI 数据接着触发分配给 MIDI 通道 2 的声部音色。

- 10 再重复以上第 3 步到第 9 步, 不过这次将设置作为 bass 的声部 3 并在 MIDI 通道 3 上接收数据。
- 11 再一次重复以上第 3 步到第 9 步, 设置作为 drum 的声部 10 并使其在 MIDI 通道 10 上接收数据。

NOTE 为避免未被使用的声部突然被回放的情况发生, 您应该将未被使用的声部的 MIDI 接收通道设定为 “off”。

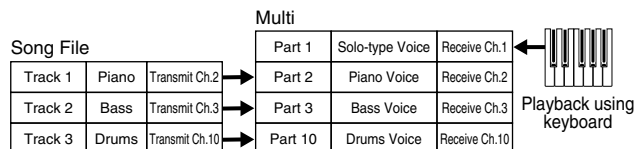
NOTE 在多音色编辑 (Multi Edit) 模式下有许多其它声部特定参数。有关详细说明请看 63 页。

- 12 在退出多音色编辑 (Multi Edit) 模式前, 您需要将 Multi 的设置储存起来。有关存储 Multi 的详细说明请看 50 页。

现在, 当您在多音色演奏 (Multi Play) 模式下选择这个 Multi 时, 就可以在电脑 (音序器) 上回放歌曲文件, piano, bass 和 drum 声部将会根据每一轨的 MIDI 通道进行回放。

在回放乐曲文件的过程中进行现场演奏

在回放一个预先指定了 piano, bass 和 drum 声部的歌曲文件过程中, 您可以通过设置 Multi 实现在回放过程中现场弹奏另外一个声部 (Part)。



这个 Multi 和之前创建的 Multi 相同 (33 页), 不过额外加上了另一个声部用来进行现场回放。要注意做好如下重要的设置。

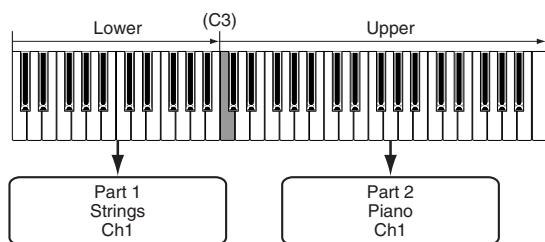
- 在之前创建的 Multi 中, 声部 2, 3 和 10 正在被使用。作为一个范例, 我们现在将另一个声部 (Part 1) 分配给一个独奏类型的音色上并将 MIDI 接收通道设定为 1。
- 在 MIDI 模式下的 Trans Ch (PAGE 4) 显示屏中将 MIDI 接收通道设定为 1。这样一来声部 1 的音色现在可用键盘现场进行弹奏。

NOTE 因为 S08 特有的具有完全兼容性的 XG 音源, 您可播放各种各样商业 XG/GM/GM2 歌曲软件中的任何一种。这样可确保宽广的动态和表现范围, 并且还有丰富的乐器音色和效果。您可以将 MIDI 数据中的某一特定声部静音—这样允许您自己练习丢去的声部, 或用歌曲数据作为您自身歌唱和演奏的乐器伴奏。

分割键盘—设定音色 (Voice) 的音域上限和下限

下面的这个插图演示了一个范例, 在这个例子中键盘被分割成相互独立的两部分区域, 您可以在一个区域上弹奏一种音色, 在另一个区域中弹奏第二种音色。下面的示例中, 音色以音符 C3 处为界发生改变。这样让您可以在较低的音区弹奏弦乐音色, 在较高的区域弹奏钢琴音色。要以这种方式设立音色, 请按照以下说明。

NOTE 有关在音色模式下设立琴键分割的信息请看 42 页。



- 按 [MULTI] 按钮,接着通过 [EDIT]按钮(每一个 LED 灯将点亮)进入多音色编辑 (Multi Edit) 模式。

NOTE 在进入 Multi Edit 模式前您需要选定一个 Multi (32 页)。

- 如果公共编辑 (Common Edit) 显示页面出现时,按 [+] 或 [-] 按钮来选定 Part Edit 显示页面。
- 用 [+] 和 [-] 按钮选择一个用于较低音区的声部。对于本示例选择 “P1(声部 1)。”
- 用 [▲] 和 [▼] 按钮 (如果需要) 调出音色选择 (Voice Selection) 显示屏 (PAGE 1) 选择一个弦乐音色 (strings Voice) 作为较低音域的声部。



NOTE 有关音色选择的详细说明请看 70 页。

- 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出音量 (Volume) 显示页面 (PAGE 2), 然后设定 piano 声部的音量和声像位置, 如果需要的话还可设定合唱和混响发送量。有关详细说明请看 62 页。
- 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出 NtLmt 显示页面 (PAGE 4), 并指定较低声部和较高声部的键盘区域。通过按 [◀] 和 [▶] 按钮可在 NtLmt-L (音符下限) 和 NtLmt-H (音符上限) 显示页面间切换。选定 “C-2” 作为最低音符并选定 “B2” 作为最高音符。



- 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出 Rcv Ch (MIDI 接收通道) 显示页面 (PAGE 6)。并且选定 “1” 作为 “RcvCh”

NOTE 在 MIDI 模式下的 Trans Ch (PAGE 6) 显示页面中将 MIDI 发送通道设定为 1。现在您已准备好在较低的音区弹奏声部 1 的音色。分配给声部 1 的音色可通过 MIDI 接收通道 1 进行弹奏。

- 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出单音/复音 (Mono/Poly) 显示页面 (PAGE 8)。并将参数设定为 “poly” (复音)。

- 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出 Mode 显示页面 (PAGE 9)。并将参数设定为 “norm” (标准)

通过以上第 3 到第 9 步的设置,您可以弹奏被分配给 “P1” (声部 1) 的弦乐音色并将其设定到 MIDI 接收通道 (RcvCh) — 当您在低于 B2 的键盘区域弹奏时。

- 使用之前第 3 到第 9 步同样的方法设置好较高的声部 (Part 2),

对于声部 2, 选定一个钢琴音色, 将其音符下限设定为 “C3” 并将音符上限设定为最高的 “G8”。用与之前对声部 1 一样的方式将 MIDI 接收通道设定为 1。当您弹奏高于 C3 的琴键时会听到声部 2 的钢琴音色。

NOTE 在编辑 (Edit) 模式下, 所选的声部的音色被回放。

NOTE 为避免未被使用的声部突然被回放的情况发生, 您应该将未被使用的声部的 MIDI 接收通道设定为 “off”。

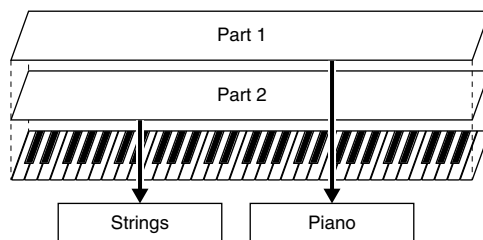
NOTE 在 Multi Edit 模式下有许多其它特殊的声部参数。有关详细说明请看 64 页。

- 在退出 Multi Edit 模式前请将以上关于 Multi 的设置储存起来。有关存储一个 Multi 的说明请查阅 50 页。

现在您已经创建并储存了一个 Multi, 您可随时在 Multi Play 模式中将其调出— 在键盘 B2 及其以下区域弹奏弦乐音色, 在键盘 C3 及其以上区域弹奏钢琴音色。

将两个音色 (声部) 分层叠置在一起

下面的图解给出了一个在将两个音色合并在同一层的应用示例。在这个例子中, 弦乐音色被选为声部 1 而钢琴音色被选为声部 2, 两个音色被弹奏时可同时发声。



这个 Multi 可被轻松创建并被设定为声部 1 和声部 2 通过分层同时叠置在整个键盘区域上。

- 对于声部 1 和声部 2, 都将音符下限参数设定到 “C-2” 且音符上限参数设定到 “G8。”

NOTE 在编辑 (Edit) 模式下, 所选的声部的音色被回放。

将 S08 的设置保存到外部设备上 (通过 Bulk Dump 发送)

通过使用 Bulk Dump 功能, 您可将自己 S08 的设置传送到外部设备上 (例如电脑) 将其保存起来。这是将您重要数据备份起来的一种便捷的方式。

您也可使用此功能在歌曲的开头录入重要的 S08 数据, 这样当您回放歌曲时所有原先的设置及相关数据将被自动重置。

下面的说明将指导您如何使用所附送的音序软件 (只有 Windows 版本) 完成实时录音功能。在这个例子中, 其中一条 MIDI 轨被用来录制用户多音色 (User Multi) 数据。

NOTE 当然本操作并不限于只可在所附送的音序软件中使用。其它的音序软件也会运行的很好。相关的具体信息和操作说明请查阅您所用音序软件的使用手册 (或帮助信息)

NOTE 当然实际的音序软件操作根据您所使用的软件版本和个人电脑可能会与这里所描述的有少许不同之处。

NOTE 确保 S08 已被正确连接到电脑上 (14 页)。有关所附送音序软件的使用说明请查阅该软件自带的在线帮助手册。

- 1 在 Multi 模式下, 选定您想要传送的 S08 的 Multi
- 2 按 [JOB] 按钮 进入多音色作业 (Multi Job) 模式。
- 3 从 Multi Job 模式下的“BlkDmp”参数 (PAGE 5) 中选择要传送的数据类型。这里我们用 [INC/DEC] 按钮选定“Curnt” (当前) 来将当前所选的 Multi 数据传送出去, 接着按 [ENTER] 按钮。



- 4 在您个人所使用的音序软件中指定一条 MIDI 轨用来录制。



选择用来录制的轨道

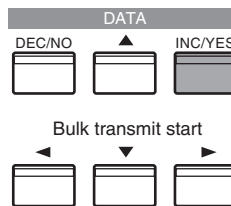


按 Record 按钮 来激活 录音等

- 5 在开始用音序软件录音后, 按 S08 的 [INC/YES] 按钮来传送数据。



按 Play 按钮来激活录音



- 6 当数据传输完成时, 停止音序软件的录音。检查事件列表窗口以确认相关数据 (以十六进制方式显示) 是否已被音序软件准确接收并记录下来。

NOTE 有关录音或保存的信息请查阅音序软件自带的在线帮助手册。

现在, 无论您何时回放带有此录音数据的歌曲文件时, 相应的 S08 Multi 设置数据将作为系统专用 (System Exclusive) 信息从音序软件中发送出来。

NOTE 为了达到最好的结果, 请试着将回放速度与先前的录音速度保持一致。

NOTE 当您用户音色分配给所选 Multi 的声部时, 可用同样的方式录下用户音色。先在 Voice Job 模式下的 BlkDmp 显示页面中 (PAGE 3) 选中 ALLUS (所有用户音色), 然后可用与 Multi 同样的方式传送 bulk 数据。

NOTE 如果需要的话, S08 系统数据 (Utility 和 MIDI) 也可被记录下来。在 Multi Job 或 Voice Job 模式下的 BlkDmp 显示屏中选中 “System.”

NOTE 要保存 S08 的设置, 请将以下 3 种数据类型传送并记录和保存到电脑上。

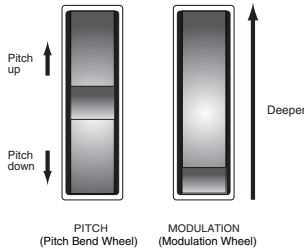
- **All:** All Multis (Multi Job 模式)
- **AllUs:** All User Voices (Voice Job 模式)
- **System:** System (Multi Job 或 Voice Job 模式)

使用控制器

S08上配备了弯音轮 (Pitch Bend wheel) 和调制轮 (Modulation Wheel)。通过连接一个可以选购的踏板控制器或踏板开关, 您可使用踏板来控制各种参数 (例如改变音色, 改变程序号等) — 这样您就可放开双手弹奏键盘了。

弯音轮 & 调制轮

弯音轮的功能是控制音高。通过向上向下拨动弯音轮可以改变音调的高低。其作用效果也可逆反。您越向上拨动调制轮, 越多的调制效果会作用到发出的声音上。



NOTE 每一个音色 / 声部的弯音范围都可被设定 (请看 58 和 65 页)。

NOTE 调制深度 (Modulation Depth) 也能被设定。另外调制轮可被分配用来控制其它参数, 诸如音量或声像 (请看 67 页)。

NOTE 调制轮也可控制音色 (tone), 振幅 (音量), 音高, 或音色的滤波器设置。调制轮还可用来控制如下参数。

- MW Variation Effect Control Depth (VarCtl)
- MW Filter Control (FltCtl)
- MW LFO Pitch Modulation Depth (PMod)
- MW LFO Filter Modulation Depth (FMod)
- MW LFO Amplitude Modulation Depth (AMod)

MW/AC1/LFO Control Depth Edit PAGE 编号

		PMod	FMod	FltCtl	AMod	VarCtl
NORMAL VOICE	MW	COMMON 8	COMMON 8	COMMON 7	COMMON 8	COMMON 16
	AC1		COMMON 10	COMMON 9	COMMON 10	COMMON 17
	LFO	ELEMENT 34	ELEMENT 34		ELEMENT 34	
MULTI	MW	PART 18	PART 18	PART 17	PART 18	COMMON 20
	AC1		PART 21	PART 20	PART 21	COMMON 21

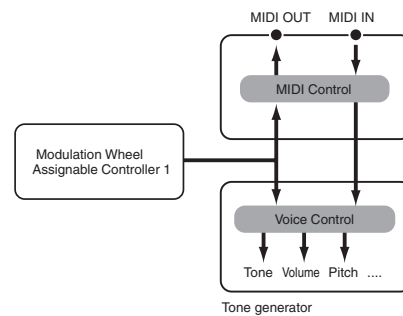
每一行中的编号表示左边相应的 MW/AC1/LFO 控制深度参数的编辑显示页面。

如果 vibrato 效果也被运用了并且您只想要通过调制轮控制截止频率, 请将 Pmod 参数 (被分配给同一个控制器或 LFO) 设定为 “0”。

NOTE 您可将音色模式的控制器设置复制到 Multi 模式下。

控制器和外部 MIDI 控制

各种各样的控制功能可被分配给调制轮 (Modulation Wheel) 和可分配控制器 (Assignable Controller) (请看下面的图示)。除了这些其它功能, 控制器已经被设定用来控制音色色调 (tone), 振幅 (音量), 音高, 和音色的滤波器设置。当控制器被使用时, 它不仅作用影响内建的 S08 音源, 还可同时通过 MIDI OUT 端子输出相应的 MIDI 数据。



NOTE 当 Multi 模式被激活时, 这样是控制声部使得 MIDI 模式 (PAGE 4) 的传送通道设置 和多音色声部编辑 (Multi Part Edit) 的接收通道设置 (PAGE 6) 是相同的。

AC1 (可分配控制器 1)

The AC1 (Assignable Controller 1) 也可用作外部 MIDI 控制器 (例如连接到 MIDI 键盘的踏板控制器)。通过设定这里的 AC1 控制号使其与所连接 MIDI 设备上的控制器相匹配, 您可使用控制器来改变声音, 根据在其它 AC1 参数中所做的设置 — 例如 AC1FltCtl, AC1 FMod/PMod, 或 Variation 效果器的 AC1VarCtl。

例如, 这里通过将 AC1 设定为 “2” 您可使用呼吸控制器来控制声部的音色。

为了得到最好的结果, 还要确保灵敏度参数 (AC1FitCl, AC1 FMod/PMod, 或 Variation 效果器的 AC1VarCtl) 按照需要被恰当设置。

踏板控制器 (Foot Controller)

接到背部 FOOT CONTROLLER 插孔 (15 页) 的可选购的踏板控制器 (FC7) 可被分配给任何一个控制器参数号 (请看 39 页)。通过使用踏板控制器进行参数控制, 您的双手可被解放出来弹奏键盘 (或操作其它的控制器)。这样在现场演奏时则显的非常方便。

NOTE 通过将 AC1 设置为与踏板控制器相同的控制号, 您可使用踏板控制器连续地控制每一个声部或音色的以下参数。

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

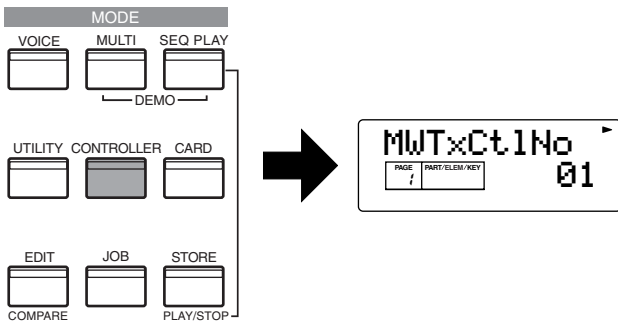
AC1 的控制号可在下列显示页面中设定:
Multi Part Edit PAGE 19 (当在 Multi 模式中控制时)
Controller PAGE 8 (当在 Voice 模式中控制时)

请看下面一部分有关设置踏板控制器 (Foot Controller) 控制号的信息。

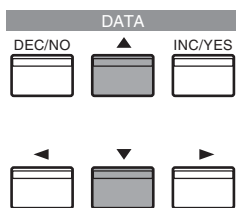
使用 Foot Controller 来控制参数

在现场演奏中, 您可在舞台上使用踏板控制器将双手解放出来弹奏键盘, 但仍然还可用来控制歌曲和演奏所需的各种功能。在下面的示例中, 我们将指导您如何将踏板控制器设置为与调制轮同样的功能 (和作为代用品)。

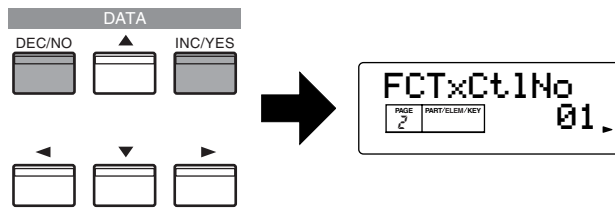
- 按 [CONTROLLER] 按钮进入控制器 (Controller) 模式。



- 按 [▲] 和 [▼] 按钮调出 FCTxCt1No (FC 传送控制号) 显示页面 (PAGE 2)。



- 用 [INC/DEC] 按钮 来选择 “01” (Modulation Wheel)。



踏板控制器现在可被用来完成与调制轮相同的控制功能。

NOTE 有关控制号和控制改变信息的详细说明请查阅单独的数据列表 (Data List)。

踏板开关 (Foot Switch)

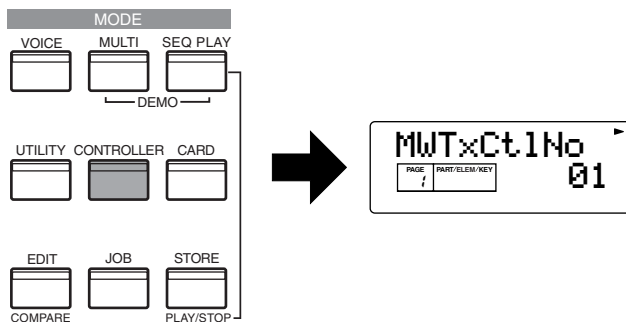
连接到背部面板上 FOOT SWITCH 插孔 (15 页) 的可选购 Yamaha FC4 或 FC5 踏板开关可被分配给一系列参数。这是被设计用来进行开关型 (on/off) 控制 (例如增大 / 减小 Voice 或 Multi 的编号), 不能用来进行参数的连续控制。其默认的出厂设置是用来控制延持 (FSTxCt1No = 64)。

NOTE 请看下面下一部分有关设置踏板开关控制号的信息。有关控制号和控制变换信息的详细说明请查阅 73 页和单独的数据列表。

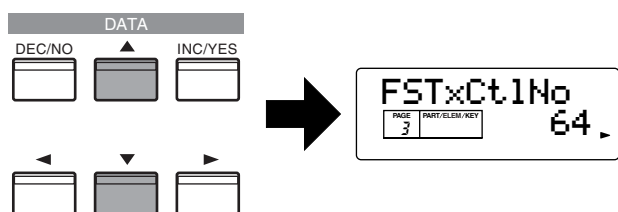
使用踏板开关进行程序 (Program) 级进

当进行现场演奏时, 您可安装上踏板开关来实现用脚变换 Voice 或 Multi, 而不必将手从键盘上移开。例如, 如果您将 Voice/Multi 以连贯次序排布在存储器中, 则您可在演奏时轻松地通过脚踩踏板开关完成在 Voice/Multi 中一个接一个的级进。下面地说明步骤将指导您如何完成此操作。

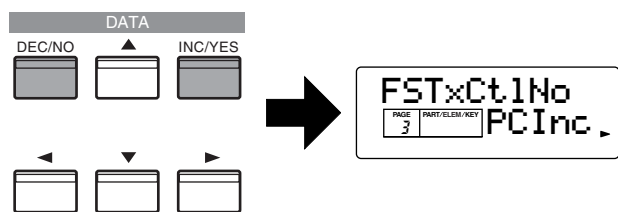
- 按 [CONTROLLER] 按钮 进入控制器 Controller 模式。



- ② 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出 FSTxCtrlNo (踏板开关传送控制号) 显示页面 (PAGE 3)。



- ③ 按 [INC/DEC] 按钮选定 “96” (PCInc) (或是直接输入数字 96 再按 [ENTER] 按钮)。



在 Voice/Multi 模式下, 踏板可用来级进程序号。

主要控制号及其功能

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

See page 73

不用控制器时来控制音调、滤波器、功放、包络生成器的比率 / 电平参数 (常规音色参数编辑页面编号) 你可根据音符位置或力度 (你以多大的力量弹奏琴键) 控制各种参数。

此表格对于定位不同参数的相应显示页很有帮助。例如, 如果您想要通过力度来控制滤波器截止频率和 AEG 电平, 您可在 PAGE 14-1/26-1 中设置相关参数。

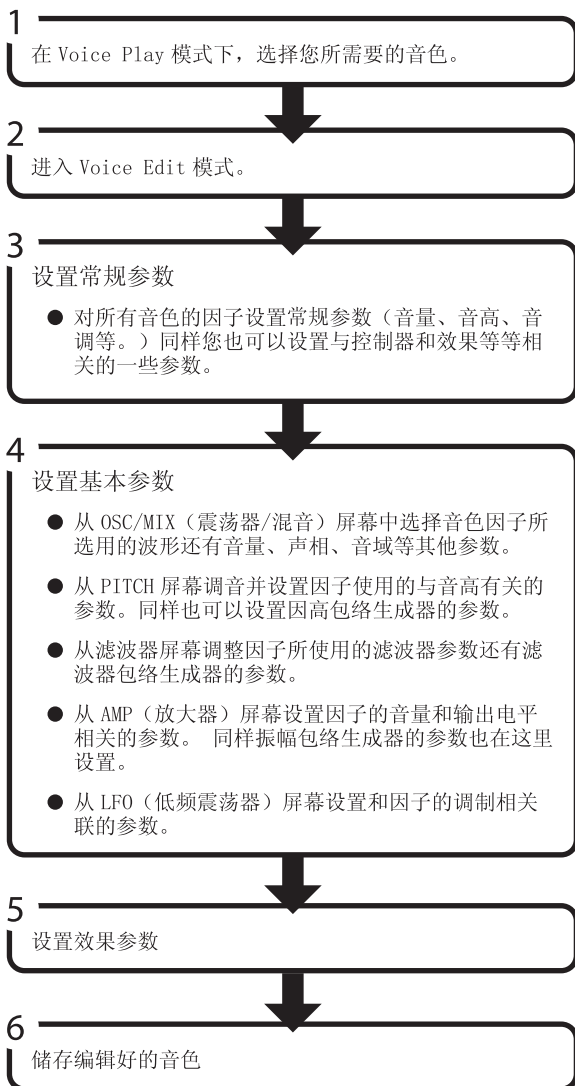
Control parameters	Target parameters											
	PITCH (P)			FILTER (F)				AMP (A)				
	PITCH	PEG		FILTER		FEG		AMP	AEG			
	Rate	Level	Cutoff	Resonance	Rate	Attack Rate	Other Rate		Rate	Attack Rate	Level	
Velocity Sensitivity		12-1	12-2	14-1	14-2		22-1	22-2	(MULTI PART 10) (VOICE COMMON 4) (CONTROLLER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

音色 (Voice) 编辑

下面的步骤将向您展示创建和编辑音色 (Voice) 的基本原理。

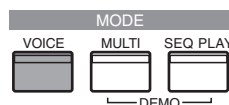
当然这只是一个示范；您可以按照自己喜欢的方式自由设置任何参数。有关每一个参数的详细说明在本手册中的参考资料 (Reference) 部分会提供 (请看 58 页)。

NOTE 所有参数设置都将连同音色本身一起被保存。



1 选择所要编辑的音色

通过按 [VOICE] 按钮进入 Voice Play 模式



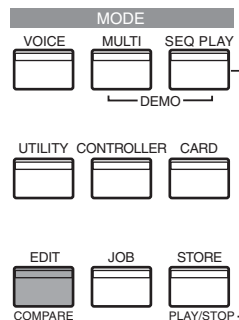
选择您所要编辑音色的音色编号 (请看 29 页)

NOTE 当您在一个现有音色的基础上创建音色时，选择一个与您所要创建音色有着相似声音的音色会对此很有帮助。以这种方式您就可以避免做太大的改动和过多的参数编辑—这样就能让您轻松快捷地创建想要的音色。如果您正从新建一个音色，请使用方便的初始化功能 (在 Voice Job 模式下) 将内部用户存储器中的音色初始化。有关详细说明请看 48 页。

2 进入音色编辑 (Voice Edit) 模式

所有音色的创建和编辑都是在 Voice Edit 模式下完成的

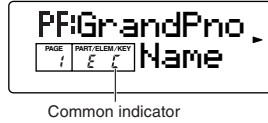
要进入 Voice Edit 模式，只要当处在音色演奏 (Voice Play) 模式下时按一下 [EDIT] 按钮即可。



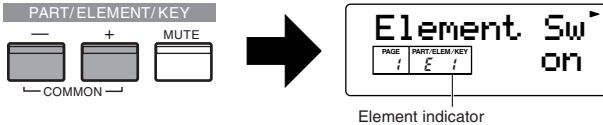
常规编辑 (Common Edit) 和编辑单个的因子

1 个音色最多可由 4 个因子构成 (请看 21 页)。使用常规编辑可对全部 4 个因子的公用设置参数进行编辑。Voice Edit 模式可被分成进行公共编辑的显示页面和那些编辑单个因子的显示页面。在 Voice Edit 模式下, 同时按下 [-] 和 [+] 按钮可在常规编辑显示页面和单个因子编辑显示页面之间切换。

Common Edit 显示页面



Element Edit screens



NOTE 以与音色编辑 (Voice Edit) 模式下同样的方式, 您也可在多音色编辑 (Multi Edit) 模式下的 Common Edit 显示屏和 Part Edit 显示页面间切换。

切换因子 (或琴键, 声部) On/Off (Mute)

在编辑 (Edit) 模式下, 当您按 [MUTE] 按钮时可临时切换 1 个因子的开闭状态。当被静音时 Element 指示符会在显示屏屏幕上闪动。这样您就可将音色中其它的因子静音从而听听您所在编辑的因子的变化。



NOTE 在 Multi 模式下 (包含 Play 模式), 声部可以通过与 Voice Edit 模式相同的方法被暂时切换开 / 闭状态。

比较 (Compare) 功能

您可使用此功能来听听您已编辑好设置的音色 / Multi 和先前所要编辑的同一个音色 / Multi 之间的不同。

① 在编辑 (Edit) 模式下时按 [COMPARE (EDIT)] 按钮。Edit LED 灯将会闪动并且先前的编辑设置将出于比较目的而被临时复原。

NOTE 当比较功能启用时, [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮就不能作为编辑用途。

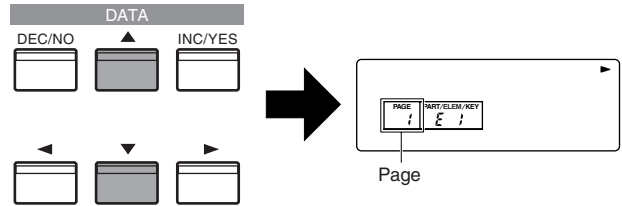
② 再按一次 [EDIT] 按钮可禁用比较功能并恢复最近一次的编辑设置。

NOTE 比较功能也可在多音色编辑 (Multi Edit) 模式下使用。

NOTE 当在 Multi Edit 模式下使用比较功能时那些不能通过 S08 面板设置的 Multi 参数将被初始化。

在显示页面间切换并输入设置值

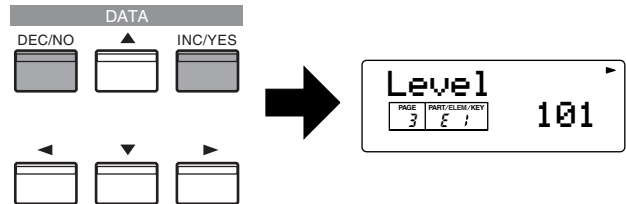
在选定常规编辑 (Common Edit) 显示页面或一个因子 (1 到 4) 编辑显示页面后, 按 [▲] 和 [▼] 按钮可切换到其它显示页面。



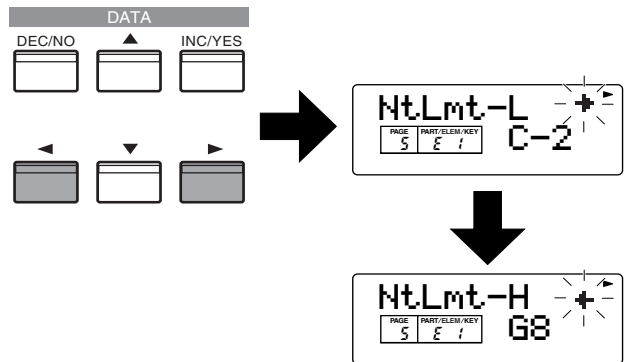
S08 有各种各样的有效参数。当您改变显示页面时, 位于显示屏右侧的一个箭头记号会指向印在面板上的参数图表, 它指明了参数类型和相关的乐器。



用 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮来设定每一个参数值。



有些参数具有多重显示页面, 它们用一个位于液晶屏右上方的特殊的箭头记号 (“→”) 标明了 (看下图)。用 [◀]/[▶] 按钮来选择这些页面。



③ 设定常规参数

每一个音色最多由 4 个因子构成。这里我们将讲解对所有因子作用的常规参数。

● GENERAL (Common General)

在屏幕显示页面 PAGE 1 到 4 中，您可设置音色名称，音色输出设置和其它的综合参数。

● CONTROLLER (Common Controller)

在屏幕显示页面 5 到 10 中，您可将各种不同的功能分配并设定给正面的控制器（如调制轮和弯音轮）还有连接到背部面板的控制器。有关各种不同控制器使用的详细说明请看 38 页。

● EFFECT (Common Effect)

在屏幕显示页面 11 到 17 中，您可设置效果参数。这里有系统（System）效果器（混响和合唱）和变异（Variation）效果器。

④ 设置因子 (Element) 参数

NOTE 被切换为“off”状态的因子其设置不能改变，并且在显示屏中会显示为“***”。

监听正在编辑的因子（查看音色结构和静音）

因为音色最多可由 4 个因子组成，通过设置使得只有您正在编辑的那个因子发声这样您就可更好地听到所作的编辑。

通过下面的步骤查看有多少因子被使用。

NOTE 您也可参考单独的数据列表 (Data List) 中的音色列表 (Voice List) 查看所用因子的编号。

- 1 在音色编辑 (Voice Edit) 模式下，按 [+] 或 [-] 按钮切换到因子编辑 (Element Edit) 显示页面。
- 2 用 [▲] 按钮来切换到 Element Sw 屏幕显示 (PAGE 1)。
- 3 用 [+] / [-] 按钮将光标移动至所要的因子 (Element)。已编辑好的音色是由被显示为 “on” 的因子所组成。

例如，在一个音色是由因子 1 和因子 2 所构成的情况下您查验具体声音是由哪一个因子产生的一按照如下步骤。

- 4 用 [-] 按钮将光标移动至因子 1 (E1)。

- 5 按下 [MUTE] 按钮。屏幕中 E1 开始闪动，所选的因子就被静音了。当您弹奏键盘时就只有因子 2 能发声了。再按一次 [MUTE] 按钮可取消静音。

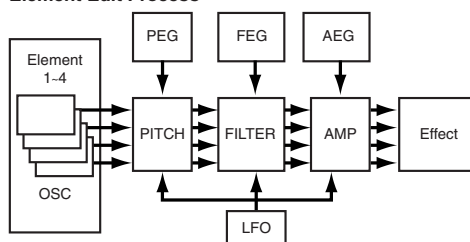
- 6 用 [+] 按钮将光标移动到因子 2。

- 7 按 [MUTE] 按钮。屏幕中 E2 开始闪动，所选的因子就被静音了。当您弹奏键盘时就只有因子 1 会发声了。再按一次 [MUTE] 按钮可取消静音。

通过执行以上的操作，您可查验所要编辑的任一特定因子的声音，并可将其余因子静音，这样您就可清楚地听到所做的改变。

在您完成编辑后取消全部因子的静音。现在全部因子的声音（包括您所编辑的那个）被混合在一起了—让您可以听到对音色总体声音所作的效果改变。

Element Edit Process



● OSC/MIX (振荡器 / 混音器)

在屏幕显示页面 1 ~ 6 中，您可设定各种参数控制音色所基于的波形文件。您可选择因子所用的波形，还有每一个因子的音量和音符范围等等。

Element Sw (因子开关)

Determines whether each Element sounds or not.

Wave Number

Select the Wave for each Element.

Level

Pan

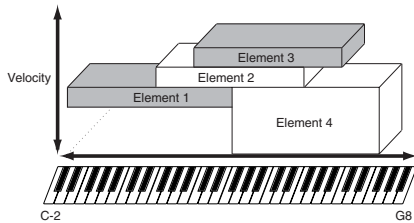
Set the volume (output level) and stereo pan position of each Element.

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

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

设定每一个因子的音符范围（因子在键盘上发声的音符范围）还有力度响应（因子所发声的音符力度范围）。您可对每一个因子指定不同的设置值。通过这些参数，您可将因子分层并控制它们的输出。

例如，您能够将一个因子设定在键盘较高区域发声，将另一个因子设定在键盘较低区域发声。这样，即使在同一个音色里，您在不同的键盘区域得到两个不同的声音或者您可将两个因子的发声范围重叠，这样它们的声音就分层分布在设定区域。此外您可将每一个因子相应设定为响应不同的力度范围，这样一个因子可在较低的音符力度范围内发声，而另一个因子在较高的音符力度范围内发声。



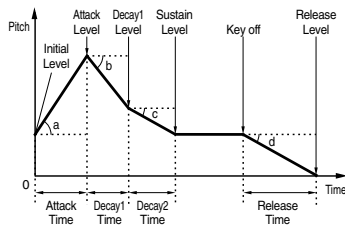
NOTE 在 Multi 模式下，相似的设定值可被分配给每一个声部。

● 音高 (PITCH)

在屏幕显示页面 7 ~ 12 中，您可设定每一个因子的基本音高参数。您可失谐因子，应用音高缩放等。通过设置 PEG (音高包络发生器)，您还可控制音高如何随时间改变。

PEG (Pitch Envelope Generator)

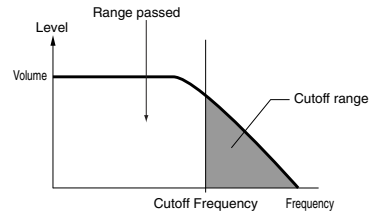
您可设定 4 个速率 (Rate) 参数 (用来控制音高从一个水平改变到下一个水平的快慢)；还可设定 5 个水平 (音高) 参数，其作用是控制从您按下琴键的瞬间到声音停止的瞬间音高的改变量。起始音高和起音速率的设定值决定了当琴键被弹奏时音符从哪一个音高开始，还有达到起音水平音高设置所用的时间。衰减 1 和 2 速率控制音高达到衰减 1 和 2 水平所花的时间。最后，释音速率和释音水平参数决定了当琴键被释放时音符所能到达的最终音高和到达该音高所花的时间长短。在图解中，字母 a-d 表示 Attack (起音) - Release (释音) 各自的速率 (R) 设置。每一个速率值越大，则音高越快达到下一个设定水平—换句话说，音高改变 (在两个水平设置间) 所用的时间变得越短。如果需要的话，还可设定力度灵敏度及其它参数。



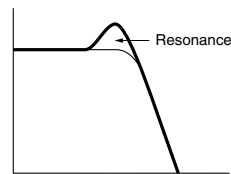
● 滤波器 (FILTER)

在屏幕显示页面 13 ~ 22 中，通过调整因子所用波形的泛音音色，您可用滤波器改变每一个因子的音色特性。S08 采用了 LPF (低通滤波器)，只有截频点以下的频率才可透过。此外您可设定应用到截频点附近的共鸣度 (泛音增强) 总量。这是一个给声音添加更多特性的有效方式。

截止 (Cutoff)



共鸣度 (Resonance)

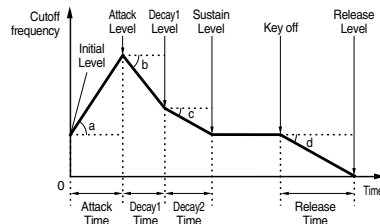


NOTE 在每一个 Multi 声部中也可运用滤波器。

您还可设置滤波包络发生器 (FEG) 用来描述滤波器是如何随时间变化工作的，这样可以在总的声音特性上造成动态的变化。这里我们将给您讲解 FEG 是如何运作的。

FEG (Filter Envelope Generator)

有 5 个速率设置参数 (控制声音的改变快慢) 和 5 个水平设置参数 (控制滤波的应用总量)。只要音符一旦被弹奏，滤波器将被定位于起始水平设置值并且在保持 (Hold) 速率所设定的时间长度里保持此水平。滤波器在此之后改变的程度是由起音水平还有衰减 1 和水平衰减 2 水平所决定的；在那些改变之间所花的时间是由起音速率还有衰减 1 速率和衰减 2 速率所决定的。当音符被释放时，其音色色调上的改变是由释音速率 / 水平设置所决定的。在图解中，字母 a-d 表明了 Attack (起音) - Release (释音) 各自的速率 (R) 设置。每一个速率值越大，则滤波器越快改变到下一个设定水平—换句话说，滤波器改变 (在两个水平设定值之间) 所用的时间变得越短。如果需要的话，力度灵敏度和其它参数也可被设定。



● AMP (Amplitude)

在屏幕显示页面 23 ~ 31 中，在应用了 OSC（振荡器），音高和滤波器参数后您可设定每一个因子的音量，还可设定发送至输出端的信号的最后总音量。每一个因子的信号以指定音量发送至下一个效果器部分。

还有，通过设置 AEG（振幅包络发生器）您可控制音量如何随时间变化。

NOTE 所有因子的最终音量在 Common Edit PAGE 2 的 TotalVol (Total Volume) 参数中设置。

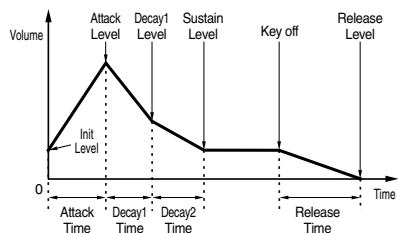
Level (Volume) 相关参数

参数r	类型	PAGE
Volume Slider	Top panel	
Total Vol	Multi Common Edit	2
Volume	Multi Part Edit	2
Total Lvl	Voice Common Edit	2
Total Vol	Voice Common Edit	2
Level	Voice Element Edit	3
Level	Voice Key Edit	1

AEG (Amplitude Envelope Generator)

这里有 4 个速率设置值（用来控制音量从一个值改变到下一个值的快慢）和 3 个电平设置值（控制实际的音量）。当您弹奏一个琴键时，音量将以起音速率所设定的速度从起始电平开始变化。从这里再分别以衰减 1 速率和衰减 2 速率所设定的速度达到衰减电平和延持电平。当琴键被释放时，音量将以释音速率所设定的速度变为 0。

在下面的图解说明中，字母 a-d 分别代表对于 Attack（起音）- Release（释音）的速率（R）设置。每一个速率值越大，滤波器越快改变为下一个设定值—换句话说，音量改变（在电平设置间）所花的时间变得越短。力度灵敏度和其它参数如果需要的话也可被设定。



AEG 设置的范例

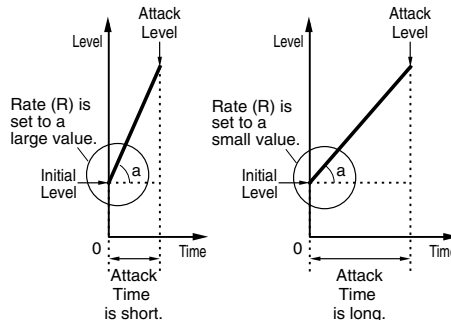
类别	AEG 速率				AEG 水平		
	AtkR	Dcy1R	Dcy2R	RelR	InitL	Dcy1L	SusL
Piano	127	34	12	65	0	124	0
Organ	127	10	0	100	255	255	255
Guitar	127	33	16	93	255	200	107
Bass	127	33	0	95	0	0	0
Strings	63	18	0	43	0	250	200
Brass	127	39	0	73	0	234	0
Reed/Pipe	127	39	0	83	0	234	0
Synth Lead	106	18	0	77	0	255	255
Synth Pad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

关于 EG 速率和时间（音色模式）

从您按下琴键的一刻直到声音衰减为无声的过程中 EG（包络发生器）是用来处理并定形音源的输出电平。其输出电平（下面图解中所示的 Y 轴）依据所用的 EG 会形成不同的声音讯号曲线。对于 PEG 而言，其量值相应于音高而变化。对于 FEG 而言则是相应于截止频率而变化。对于 AEG 而言则是相应于音量而变化。

EG 在时间上的表现特性是由速率（R）参数所控制的。速率（Rate）是指从一个水平值变化到到下一个水平值所用的时间（例如，从所起始水平到起音水平）。

下面的图解展示了不同的速率设置是如何对声音产生影响。要延长水平值之间改变所用的时间使其变得更长，可将速率（R）设置为小一些的数值。



EG Types

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

● LFO (低频振荡器)

在屏幕显示页面 32 ~ 35 中您可编辑 LFO，顾名思义 LFO 的作用就是产生一个低频波形。这些波形可被用来改变每一个因子的音高，滤波器或振幅从而创造出诸如颤音，哇音和震音效果。然而实际有效 LFO 参数根据因子的类型会有所改变。

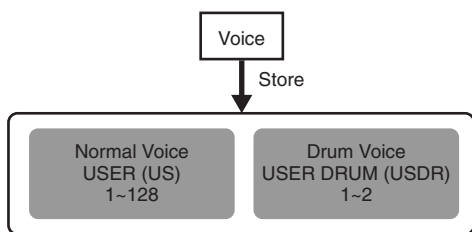
LFO 能以各种不同的方式制造出丰富的效果。通过调制音高改变量它可创造抖音 (vibrato) 效果。通过调制可调频率范围内的滤波它可制造哇音效果和动态滤波扫描效果。通过在可调深度内调制音量 (或“振幅”) 可制造颤音效果。

⑤ 设定效果器参数

有关指导您如何使用效果器的应用示例请看 46 页。

⑥ 储存编辑好的音色 (Voice)

最多可有 128 个标准音色和 2 个鼓音色可被储存到内部用户存储器。



当储存一个音色时，任何处在存储位置的现有数据将会丢失。您始终应该事先将重要数据备份到电脑或某些其它存储介质上。

NOTE 注意：有关存储音色的详细说明请看 50 页。

效果器 (Effects)

在音色编程的最后一个阶段里，您可设定效果器参数以进一步改变声音的特性。S08 有两个系统效果器单元（混响效果和合唱效果）还附带一个变音效果器单元（请看下面）。

不同的效果设置可被设定给每一个音色（在音色模式下）和每一个 Multi（在 Multi 模式下），尽管效果器单元之间的连接在每种情况下会有不同。

混响 (Reverb)

混响模块包含了 17 种混响类型效果器的一个选集，包括对各种大厅和房间自然混响的真实模拟。在 Multi 模式下，混响效果设置将作用给整个 Multi。在音色 (Voice) 模式中，每一个音色的混响发送 (Reverb Send) 参数可被设定。

合唱 (Chorus)

合唱模块包含了 17 种类型的合唱效果器，其中包含了镶边 (flanger) 和其它一些效果。这些效果器中的大部分都是为了达到使声音听起来更厚实的目的。Multi 模式下，合唱效果设置将作用给整个 Multi。在 Voice 模式下，可对每一个音色进行合唱效果发送参数的设定。

变化 (Variation)

在 Variation 模块中总共有 54 个不同效果类型可被运用。它们的范围涵盖了从常规效果（例如为了使声音听起来更宽广的混响效果）到特殊效果（例如能主动改变声音或能创造新声音的失真效果）。

NOTE 有关每一种效果类型的详细说明请查阅单独的数据列表中的效果器类型列表。

System and Insertion Effects

S08 的效果器单元可被指定为系统效果器或插入效果器。混响效果和合唱效果总是作为系统效果器使用，这意味着它们可被作用给全体声部或任意一个声部。Variation 效果器也可作为系统效果器，或者也可被指定为插入效果器，这意味着它可作用给某一特定声部。

基本上，S08 系统效果器或插入效果器都是以与调音台同样的方式运作，就如同下一页中的原理图所示。例如，系统效果器可被应用给连接到各个调音台通道上的乐器（如声部）；每一个系统效果器的总量是由通道“发送”和系统“返还”电平量控制所决定的。一个插入效果器可被连接进（“插入”）某一特定通道的信号流中，这样做是为了可以只处理该乐器的声音（如音色 / 声部）。

在音色模式下，插入效果器 (Variation) 可被应用给音色，而在多音色演奏 (Multi Play) 模式下它只能作用给单个声部。

当 S08 处在 Multi Play 模式时系统效果器和插入效果器的配置可由 XG 歌曲数据（用 XG 标志表示）在细节上进行控制。

效果器设置示范

这里我们将演示一个在 Voice Edit 模式下编辑效果器参数的范例（请看 40 页）。在这个范例中我们将改变音色的 Variation 效果器参数设置 OR:

Cathedr1 (PR070) 从 HALL1 到 GM FLANGER（类似喷气机的声音）。

- 1 选择您所要编辑音色的音色号（这里我们选 OR: Cathedr1=PR070），接着进入音色编辑模式（29 和 40 页）。
- 2 同时按下 [-] 和 [+] 按钮选中 Common Edit 显示页面（41 页）。
- 3 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出 VarEF 显示页面（在显示屏底部行中有显示；PAGE 14）。
- 4 用数据轮选中“GM FLANGER”，接着弹奏键盘。尝试一下其它不同的效果器类型，可查阅单独的数据列表 (Data List) 中的效果器类型列表。

NOTE 您可聆听并比较您已编辑好参数设置的音色和以前还没编辑的同一个音色之间有何不同 (page 41)。

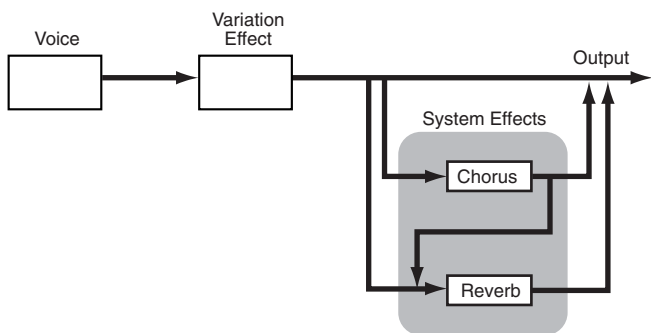
NOTE 在效果器参数页面中 (PAGE 15)，您可做各种详细的参数设置。有关效果器参数的资料，请查阅单独的数据列表。

- 5 如果您想要保存新的设置，在离开音色编辑模式前将所做的设置作为一个单独的音色储存好。有关储存音色的详细说明请看 50 页。

音色模式中的效果器

在音色 (Voice) 模式下, 您可对混响 (Reverb) 和合唱 (Chorus) 部分设定效果发送参数并将它们连同每一个音色储存起来。

对于变异 (Variation) 效果器, 可设置效果器类型和各种效果器参数, 还可设定每一个音色的效果器启闭。被 Variation 模块处理过的信号被混合并发送给 Reverb 和 Chorus 部分。



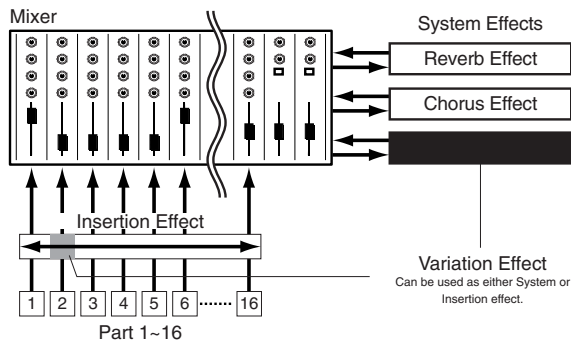
NOTE 在音色模式下的鼓音色 (Drum Voice) 不具有变异效果器。

NOTE 系统效果器在音色 (Voice) 模式下可被旁通 (UTILITY PAGE14)。

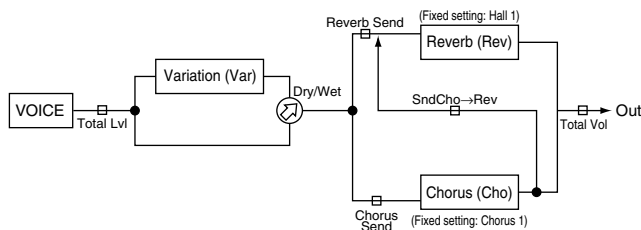
多音色模式中的效果器

在多音色 (Multi) 模式下您可将每一个效果器部分设定为所要的效果类型, 还可设定其对于每一个 Multi 的参数值。通过将 Variation 作为插入效果器使用, 您可将效果器只作用给其中一个声部 (请看下面的图解)。

如下面图解所示, Reverb 和 Chorus 部分功能作为系统效果器, 对所有的声部进行处理, 根据每一个声部的效果发送设置和总体效果返回设置—就象实际的调音台一样。将 Variation 作为插入效果器使用时, 信号连接是串连方式, 并且效果器只对所选的声部作用—就象在一个单独的乐器通道上将信号接到外部效果器中。

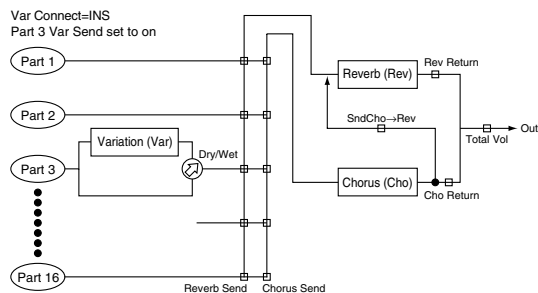


音色 (Voice)

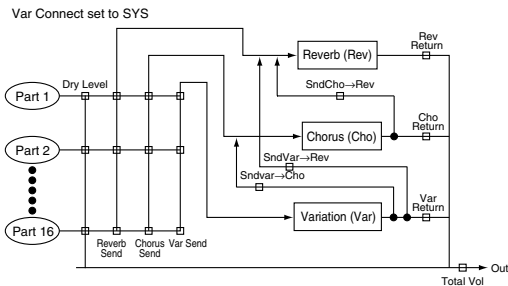


* 依照所选的效果器类型, Dry/Wet 参数可能无效。有关详细说明请查阅单独的数据列表小册子中的效果器参数列表。

Multi



* 依照所选的效果器类型, Dry/Wet 参数可能无效。有关详细说明请查阅单独的数据列表小册子中的效果器参数列表。



* 默认的 Dry Level 值是 127。它不能由 S08 面板设置; 然而却可通过从外部设备中传送过来的适用 MIDI 信息进行设置。

使用 Job

在 Job 模式下您可执行各种操作 (Job)。例如将 Voice/Multi 恢复为原始设置 (包括那些当前正在被编辑的) 或复制因子 (Element)/ 声部 (Part)。

Job (PAGE)

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

每一行中的数字表示 Job 参数相对应的屏幕显示页码。

执行 Job

- 在 Voice/Multi 模式下, 选中您想要执行 Job 命令的 Voice/Multi 编号。
- 按下 [JOB] 按钮进入 Job 模式。
- 用 [▲][▼] 按钮切换到显示了您所执行 Job 的显示页面。



- 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮来选择您想要执行 Job 命令的参数。

NOTE 当使用 Copy CpyElm/CpyKey (音色) 功能时用 [+] / [-] 按钮设定目标因子 / 键。

NOTE 当使用 Init Part/CpyVar/CpyCtl 或 Copy Part (Multi) 功能时用 [+] / [-] 按钮设定声部 (Part) 或目标声部。

- 当您按下 [ENTER] 按钮时, 将会被提示是否确认。



- 按 [INC/YES] 按钮来确认。当 Job 完成时显示屏上出现 “Completed” 讯息, 操作返回到初始的显示页面。

按 [DEC/NO] 按钮可取消 Job。

NOTE 当 Job 要花较长时间进行处理时, 在处理过程中您将看到显示屏上出现 “Executing” 讯息。如果当此讯息显示时您关闭 S08 电源, 那么就有损坏数据的危险。

- 按 [VOICE]/[MULTI] 按钮退出 Job 模式并返回到弹奏 (Play) 模式。

将 Voice/Multi 的参数重置 (初始化) 为它们的默认设置

当您从头创建一个全新的 Voice/Multi 时此功能对于建立一个 “空白模板” 是很有用的。要记住: 这样做不是将 Multi 还原到它之前的设置。

选择要被初始化的参数类型

目标	液晶显示屏中的设置		
	Multi	Normal Voice	Drum Voice
Whole currently selected data	multi	voice	kit
Common data for currently selected Voice/Multi	cmmn		
Part/Element/Key data for currently selected Voice/Multi	part	elemnt	key

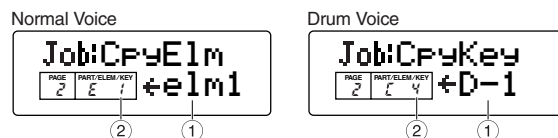
使用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮选中要被初始化的参数。当它被设定为 “Part1” 时, 用 [+] / [-] 按钮选中所要用的声部 (1 到 16) / 因子 (1 到 4) / 鼓键 (C#-1 到 G5)。通过在键盘上按下合适的琴键选定所要的鼓键 (Drum Key)。

使用复制 (Copy) 功能

音色 (Voice)

CpyElm (复制因子) / CpyKey (复制鼓键)

此功能让您可以将编辑好的音色的因子 / 鼓键 (Drum Key) 参数设置复制给相同模式下的另一个因子 / 鼓键。



- 源因子 / 鼓键**
选择音色的源因子 / 鼓键 (要被复制的数据)。

- 设置值:**
 - 标准音色: elm1 ~ elm4 (因子 1~4)
 - 鼓音色: C#-1 ~ G5 (鼓键 C#-1 ~ G5)

② 目标 因子 / 鼓键

Set the Element/Drum Key of the Voice that is to be the destination for the copy.

□ 设置值：

Normal Voice:

E1 ~ E4 (Element 1 ~4)

Drum Voice:

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

多重音色 (Multi)

CpyVar (复制 Variation 效果器)

当变异效果连接 (Var Connect) 被设定为 “SYS” 时，这样使得您可将被分配给当前声部的音色的效果器设置进行复制。当 Var Connect 被设定为 “INS” 时，这样您可将音色的 Variation 效果器设置复制，而此音色是被分配给了 “Var Send” 参数被设定为 “on” 的声部。如果所有声部的 Var Send 设定值都为 “off”，那么音色效果器设置可被复制的声部可被选定，就如同上面做法一样（当 Var Connect 被设定为 “SYS” 时）。

Var Connect=SYS



Var Connect=INS



□ 设置值: P1 ~ P16 (声部 1 ~ 16) (当 Var Connect 被设定为 “SYS” 时，或是当 Var Connect 被设定为 “INS” 并且所有声部的 Var Send 设置为 “off” 时)。No Parameter (当 Var Connect 被设定为 “INS” 且有一个声部的 Var Send 设置为 “on” 时)

NOTE

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

NOTE When you copy the Variation effect data of a Drum Voice, the 2 Band EQ effect settings are copied.

CpyCtl (复制 控制器)

这使得您能够将分配给声部的音色的控制器设置进行复制。



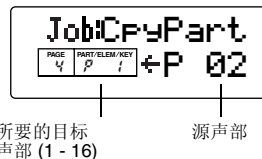
□ 设置值：1 ~ 16, A (All Parts)

NOTE

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

CpyPart (复制 声部)

这样使得您可以将已经编辑好的 Multi 的声部参数设置复制给同一 Multi 中的另一个声部 (Part)。使用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮选定源声部 (Part)。使用 [-] 和 [+] 按钮选定所要选择的目标声部 (1 - 16)。



□ 设置值：P1 ~ P16 (Part 1 ~ 16)

将数据保存到外部设备中 (Bulk Dump)

您可使用 Bulk Dump 将当前或全部 Multi 的所有参数设置发送给电脑或其它外部 MIDI 设备。



NOTE 要执行 Bulk Dump，相应的 MIDI 设备号必须被设定。有关细节请看 66 页。

NOTE 请看 36 页中的一个指导如何使用 Bulk Dump 功能的应用示例。

NOTE

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

Select parameter type to be transmitted

Display	Voice Job mode	Multi Job mode
Currt (current)	Whole currently selected Voice data	Whole currently selected Multi data
AllUs (Voice)/All (Multi)	All User Voices (Normal 1 to 128, Drum 1 and 2)	All Multis (1-32)
System (System)	System data (Utility/Controller)	

NOTE 将所有用户音色作为 bulk 数据接收时，已导入的音色数据实际上没被激活直到音色被选中。

NOTE 将当前音色作为 bulk 数据被接收以后，如果您选择另外的音色或模式则当前音色将会丢失。为了避免丢失数据，您应该使用音色存储 (Voice Store) 来储存所接收到的数据 (请看 50 页)。

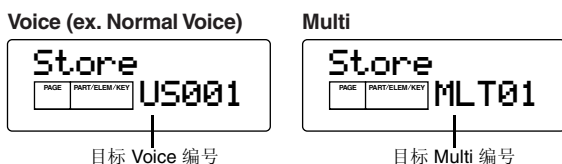
保存设置 (储存)

您可以将多达 128 个标准音色，2 个鼓音色和 32 个 Multi 的原始参数设置储存 (保存) 到用户内存 (User Memory) 中。其步骤如下：

! 当您执行此操作时，目标音色的设置将被改写。重要的数据总是应该备份到电脑，Yamaha MIDI 数据处理器 MDF3 或其它存储设备上。

NOTE 当您想更改 Voice/Multi 的名称时，请查阅如下的具体说明。

- 在编辑好一个 Voice/Multi 后按下 [STORE] 按钮，储存 (Store) 显示页面就会出现。



- 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮来选择目标 Voice/Multi 的编号。
- 当您按下 [ENTER] 按钮，就会出现提示问您是否确认。



- 按下 [INC/YES] 按钮进行确认。在 JOB 正在处理过程中“Executing”讯息会一直显示着。当此操作完成时“Completed”讯息就会出现，操作返回到 Play 模式下。

NOTE 您可按 [DEC/NO] 按钮取消 Job (程序作业) 返回到原来的显示页面。

指示符号 E

如果您在 Edit 模式下修改了任何参数，从 Edit 模式退出后指示符号 E (Edit) 将显示在屏幕的 PAGE 栏中。这样就对当前已被修改但还未存储的 Voice/Multi 提供了一个快捷指示。



Voice/Multi/File 名称设置 (输入字符)

以下说明将指导您如何在 Name 显示页面 (Voice/Multi Edit 模式) 和 Save/Rename 显示页面 (Card 模式) 中输入字符。

- (当输入 Voice/Multi 名称时) 使用 [◀] 和 [▶] 按钮来将光标移动到下一个字母的位置。通过所分配的类别 (Category) 名称这样以后就可以很容易确定 Voice/Multi。类别搜寻功能 (31 页) 可用来搜索相应类别。如果没有设定相应类别名称，Category 就会显示为两个连字符。
- 使用 [◀] 和 [▶] 按钮移动光标至第一个字符的位置。所选中的字符将会闪烁。
- 使用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮可以输入字母/符号或用数字小键盘输入数字符号。
- 使用 [◀] 和 [▶] 按钮来将光标移动至下一个字符的位置。
- 重复第 3 和第 4 步直至名称中所有的字符都已被设定。

有效的数字和字符 (对于 Voice/Multi)

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

有效的数字和字符 (对于 File)

!	#	\$	%	&	'	()	-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	
9	@	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	^	_	'	{	}	~

类别列表 (Category List)

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

播放歌曲

您可以直接回放存储在记忆卡中的歌曲文件。利用链级 (Chain Step) 特性可以将多达 100 首歌曲连续完整地播放。并且该链级数据也可被保存到记忆卡中。(54 页)。

NOTE 包含歌曲文件的记忆卡 (Memory Card) 必须已被插入记忆卡插槽中。

NOTE 请一定要阅读 53 页中的“运用记忆卡”这一部分内容。

NOTE 记忆卡最上层目录中的 Format 0 格式的标准 MIDI 文件 (SMF) 可被回放。通过附带的软件“Card Filer”您可以将电脑上 format 1 格式的标准 MIDI 文件转化为 format 0。

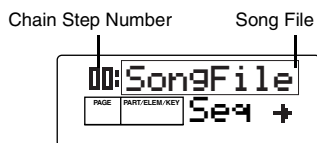
! 绝对不要在音序播放 (SEQ PLAY) 模式下拔插记忆卡。

设定播放链 (Chain)

在这里您可以在一个播放链中设置 100 级 (Step)。每一级都可以分配给歌曲文件。您可以单独播放某一特定链级或是将多个链级连续完整地播放。

链级编号

可以通过使用 [▲]/[▼] 按钮改变每一个链级。如果您选定了一个级号 (Step Number)，则所选链级将在屏幕中显示。



□ 设置值: 00 ~ 99

NOTE 您可以跳到下一个链级显示屏提前改变播放链的设置，甚至当歌曲在被播放时也可以。

NOTE 当歌曲被播放时，一个指示符 [P] 会出现在当前歌曲链式播放 (Chain Play) 显示页面的 PART/ELEM/KEY 栏中。

歌曲文件

任何后缀名为“.MID”的歌曲文件都可被选择用来分配给链级。当你选定一个文件编号，该文件名称会显示在显示屏的最上一行中。

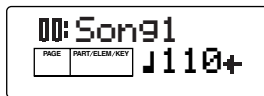
对于多重链级的连续播放，您可以通过选择“skip”，“end”和“stop.”等选项规定该链级在前一个文件播放完后如何进行播放。

如果您选择“skip (跳过)”，当前链级将被跳过直接进行到下一级开始播放。如果您选择跳过第 99 链级，在第 98 链级播放完后将跳到第 1 级。如果您选择“end (终止)”，当歌曲播放到达该链级时，整个链式播放会停止并将返回到第 1 链级。

如果您选择“stop (停止)”，歌曲播放到达该链级时将暂停。

□ 设置值: skip, end, stop, song file

① 按 [SEQ PLAY] 按钮进入音序播放 (Sequence Play) 模式。



② 使用 [▲] 和 [▼] 按钮来选择链级号，接着按 [ENTER] 按钮确定。

③ 使用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮将歌曲文件或 skip/end/stop 等指令分配给链级，接着按 [ENTER] 按钮确定

④ 重复以上第 2 和第 3 步设定好整个链级。

歌曲回放

① 按照上面 1 和 3 提到的方法选择您想要播放的歌曲文件。

NOTE 当播放单个文件时，您不需要选择一个链级号 (您可使任何链级显示页面打开)。

② 设定速度 (如果需要的话)。

③ 按 [PLAY/STOP] 按钮播放歌曲。

④ Press the [PLAY/STOP] button again to stop the Song playback.

链式播放

① 使用 [▲][▼] 键选择您希望播放的第一首歌曲的链编号。

② 设置速度 (如果需要)。

③ 按下 [PLAY/STOP] 键播放乐曲。
当一个乐曲链播放完毕后，下一个链的第一首乐曲会自动播放。歌曲可以按这样的方式连续播放。

④ 再次按下 [PLAY/STOP] 键停止播放。
同样，当乐曲链遇到一个“end”或者“stop”指令时，停止播放。

改变速度

这是决定当前选定链中乐曲播放速度的，这里的设置将自动取代原来乐曲播放速度的设置。如果要恢复乐曲原来的播放速度，请在“***”中输入小于 25 的值。



□ 设置值: 25 ~ 300

- ❶ 按照下面的设置步骤设定链级（步骤 1 到 4）。
- ❷ 用 [▲] 和 [▼] 按钮调出您所要改变速度的链级，接着按 [ENTER] 按钮指定它。
- ❸ 按 [▶] 按钮进入速度设置显示页面。
- ❹ 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮设定播放速度。

Sequence Play Job

在 Sequence Play Job 模式下可进行两个操作。有关的信息请看 48 页。

InitSeq (Initialize Sequence Chain)

您可以重置（初始化）全部链级设置。

SeqAll (Sequencer All Chain)

这样使得您能将记忆卡最高一层目录中的所有歌曲自动分配给每一个链级。

NOTE 歌曲文件是按文件名称的字母顺序分配的。

- ❶ 在音序播放（Sequence Play）模式下按 [JOB] 按钮。Job 显示页面将出现。
- ❷ 用 [▲] 和 [▼] 按钮来选择“InitSeq”或“SeqAll”。
- ❸ 当您按下 [ENTER] 按钮，将会有确认提示出现。

ex. Sequencer All Chain



- ❹ 按 [INC/YES] 按钮来确认。当 Job 操作完成时一个“Completed”显示讯息会出现，操作将返回到原来的显示页面。按 [DEC/NO] 按钮可取消 Job 操作。

NOTE 对于 Job 操作如果处理时间较长，您会在处理过程中看到“Executing”显示讯息。如果您在此讯息显示时关闭 S08 的电源，会有损坏数据的危险。

- ❺ 按 [EXIT] 按钮退出 Job 模式。

使用记忆卡 (Memory Card)

在 Card 模式下, 您可以使用记忆卡 (商业通用 SmartMedia™ 卡) 将数据保存到合成器中或从合成器中导入数据, 还可执行其它的数据交换操作。通过附带的记忆卡文件处理 (Card Filer) 软件, 您可使用电脑管理记忆卡中的数据。也可用它来在电脑和记忆卡之间交换数据。

NOTE 绝对不要试图在音序播放 (SEQ PLAY) 模式下拔插记忆卡。

NOTE 只有记忆卡最高一层目录中的文件可被读取。

NOTE 除非记忆卡已被正确插入卡槽否则不能进入 Card 模式。

运用记忆卡 (Memory Card) (SmartMedia™*)

请小心运用处理记忆卡。要遵照下面的重要注意事项。

*SmartMedia 是东芝公司的商标

■ 兼容的记忆卡类型

3. 3V (3V) 记忆卡可被使用。5V 类型的记忆卡与本合成器不兼容。

■ 存储容量

目前有 7 种容量类型的记忆卡: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB。

■ 插入 / 拔出记忆卡

• 插入记忆卡:

拿住记忆卡确保记忆卡的连接部分 (金色) 朝下, 对准记忆卡插槽, 小心地将记忆卡插入卡槽, 慢慢地左右晃动推压入相配合的位置。

- 不要将记忆卡插错方向。

- 不要在卡槽中插入其它任何东西。

• 拔除记忆卡:

在拔出记忆卡前请务必确认记忆卡已不被使用, 或是没有被合成器读取。然后用手将记忆卡慢慢拔出。如果记忆卡正在被读取时, 会有一个表明它正在被使用的讯息显示在合成器的显示屏中。

* 此讯息中包含了保存, 载入, 格式化和删除。还要知道在合成器开启时, 当插入记忆卡合成器会自动读取记忆卡检测媒体类型。



绝对不要试图在记忆卡被读取时将卡拔出或关闭合成器的电源。如此做法会损毁合成器 / 记忆卡中的数据, 也可能损坏记忆卡本身。

■ 格式化记忆卡

在您的合成器上使用记忆卡前一定要先将卡格式化。一旦卡被格式化后卡上的所有数据会被清除。操作前请预先检查数据是否已不再需要。

NOTE 在本合成器上格式化过的记忆卡可能不能被其它合成器使用。

■ 关于记忆卡

• 小心运用处理记忆卡:

静电会对记忆卡有影响。在运用记忆卡前, 请先尽量减少静电产生的可能, 接触一下金属物体, 例如门把手和铝质窗框。

当记忆卡长时间不用时请一定要将它从卡槽中拔出。不要将记忆卡直接暴露在太阳光下, 过高或过低的温度环境中, 或过分潮湿, 太多灰尘或液体的地方。

不要将重物压在记忆卡上, 不要弯折记忆卡或以任何方式人为向卡施加压力。

不要接触记忆卡的金属部分 (金色) 或把任何金属片放在此部分上。

不要把记忆卡暴露在磁场区域, 例如象电视机, 扬声器, 发电机等产品附近。因为磁场会导致卡中的数据部分或全部被清除, 并将其磁化使之不能再被读取。

不要把任何除附带所提供的标签以外的东西贴在记忆卡上。还要确保标签贴在正确的位置。

• 保护您的数据 (写保护):

为了防止重要数据无意中被清除, 请将写保护封条 (记忆卡包装中有提供) 粘到记忆卡的指定区域上 (在一个圆圈内)。要在记忆卡上保存数据, 请确定已将写保护封条从卡上撕去。封条剥落后不要重复使用。

■ 数据备份

为了最大限度的安全保证 Yamaha 公司推荐您将重要的数据分别在两张记忆卡上都做个备份。这样如果其中一张记忆卡丢失或损坏就还能给您提供一份备份。

■ 防盗锁

本合成器装配了一把记忆卡防盗锁。如果需要可将防盗锁安装到合成器上。

安装防盗锁:

- 1 用 Philips 螺丝刀卸下金属挡板。
- 2 上下转动金属部分接着再将其装上。

将 S08 的数据保存到记忆卡中 (Save)

您可按如下方法将文件保存到记忆卡中。

- 1 按 [CARD] 按钮, Card Mode 屏幕页面显现。
- 2 用 [▲] 按钮来选定 Save 屏幕页面。
- 3 要改写已存在的文件, 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮选中文件, 然后执行第 6 步。
- 4 按 [ENTER] 按钮来调出名称 (Name) 输入显示页面。
- 5 输入文件名 (50 页)。
- 6 按 [ENTER] 按钮执行此操作。当操作完成时会会有一个 “Completed!” 讯息显现。



NOTE 如果此保存 (Save) 操作将导致现有文件被改写, 就会有确认提示出现。按 [INC/YES] 按钮保存文件并覆盖原来的数据, 或按 [EXIT] 按钮取消操作。



NOTE 下列数据可被保存到记忆卡中。

- User Normal Voice 1 到 128
- User Drum Voice 1 和 2
- Multi 1 到 32
- System (Utility/controller, Sequence chain)

从记忆卡中导入 S08 的数据 (Load)

您可从记忆卡中将文件载入到 S08, 下面这些类型的数据可被载入。

❑ **设置值:** All, An User Normal Voice (1 到 128), An User Drum Voice (1 和 2)

- 1 按 [CARD] 按钮。
Card Mode 屏幕显示页面出现。
- 2 用 [▲] 和 [▼] 按钮来选定 Load 屏幕显示页面。
- 3 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮选中您想要载入的文件。
NOTE 当您选择文件时, 如果记忆卡中没有文件就会有 “FileNone” 讯息显示。
- 4 按 [ENTER] 按钮可调出用来选择数据类型的显示屏。



- 5 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮选定您想要载入的数据。若选定 “All”, 则跳到第 8 步。

NOTE 当选定 “All” 时, 如下数据可被载入。

- User Normal Voice 1 到 128
- User Drum Voice 1 和 2
- Multi 1 到 32
- System (Utility/Controller, Sequence chain)

- 6 按 [▶] 按钮来调出用来选择目标用户音色号的显示页面。



- 7 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮选定目标用户音色号。
- 8 当您按下 [ENTER] 按钮时, 会提示您是否确认。



NOTE 如果您按下 [EXIT] 按钮此操作将会被取消。

- 9 按 [INC/YES] 按钮来执行操作。当此操作完成时 “Completed” 讯息会出现。

重命名文件 (Renam)

您可用最多达 8 个字母和数字字符重命名文件。

NOTE 只有 S08 格式的文件（由 S08 所保存的）可被重命名。

- 1 按 [CARD] 按钮。Card Mode 显示页面出现。
- 2 使用 [▲] 和 [▼] 按钮来选定 Renam (Rename) 显示页面。
- 3 使用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮来选定您所要重命名的文件。

NOTE 当您选择一个文件时，如果记忆卡上没有文件那么“FileNone”讯息就会显示。

- 4 按 [ENTER] 按钮调出将被重命名的文件的显示屏。
- 5 更改文件名（50 页）。
- 6 按 [ENTER] 按钮来执行操作。当此操作完成时显示屏上会出现“Completed”讯息。

NOTE 当输入名称时如果已经有一个同名的文件被保存了就不能再应用该名称，“!Same Name”讯息将会显示。在这种情况下，请回到第 5 步再输入一个与之不同的名称。

删除记忆卡上的文件 (Del)

您可删除保存在记忆卡中的文件。

NOTE 只有 S08 格式的文件（由 S08 所保存的）可被删除。

- 1 按 [CARD] 按钮。Card Mode 屏幕显示页出现。
- 2 使用 [▲] 和 [▼] 按钮来选定 Del (Delete) 屏幕显示页。
- 3 使用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮来选择您想要删除的文件。

NOTE 当您选择文件时，如果记忆卡上没有文件显示屏上会出现“FileNone”讯息。

- 4 当您按下 [ENTER] 按钮时，屏幕上会出现确认提示。



NOTE 如果您按下 [EXIT] 按钮则此操作将会被取消。

- 5 按 [INC/YES] 按钮来执行操作。当此操作完成时显示屏上会出现“Completed”讯息。

格式化记忆卡 (Frmt)

在您使用一块全新的记忆卡前需要将其格式化。

! 如果记忆卡中已经有数据，那么当您格式化后数据将完全丢失。

- 1 按 [CARD] 按钮。Card Mode 屏幕显示页面出现。
- 2 使用 [▲] 和 [▼] 按钮来选定 Frmt (Format) 屏幕显示页面。
- 3 当您按下 [ENTER] 按钮时，屏幕上将会出现确认提示。



NOTE 如果您按下 [EXIT] 按钮则此操作将会被取消。

- 4 按 [INC/YES] 按钮来执行操作。当此操作完成时显示屏上会出现“Completed”讯息。

导入记忆卡中由 S08 音色编辑软件所保存的文件 (Imprt)

您可以导入由 S08 音色编辑软件（在附带的光盘中；请看单独的安装向导）所保存的数据。选择您想要导入的参数类型。

□ 设置值：

源音色数据：所有音色，001 到 128，DR1 到 2
目标音色编号：001 到 128，DR1 到 2

- 1 按 [CARD] 按钮。Card Mode 屏幕显示页面出现。
- 2 用 [▼] 按钮来选定 Imprt (Import) 屏幕显示页面。
- 3 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮选择您想要导入的文件。
- 4 当您按下 [ENTER] 按钮时，屏幕上会出现确认提示。



- 5 使用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮来选择您想要导入的数据。若选定 “All” 则跳到第 8 步。

NOTE When selecting the “all Voice,” the data below will be imported.

- User Normal Voice 1 to 128
- User Drum Voice 1 to 2

- 6 按 [▶] 按钮来调出选择目标用户音色的屏幕显示页面。



- 7 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮来选择目标用户音色号。

- 8 当您按下 [ENTER] 按钮时，屏幕上会出现确认提示。



NOTE 如果您按下 [EXIT] 按钮则此操作将会被取消。

- 9 按 [INC/YES] 按钮执行操作。当此操作完成时显示屏上会出现 “Completed” 讯息。

NOTE 文件名应该包含后缀 “.S6V”。如果您将文件保存到苹果机上，后缀 “.S6V” 不会被自动加上。在将这样的文件导入到 S08 前，您需要手动给文件名加上后缀 “.S6V”。

记忆卡文件处理软件 (Card Filer)

通过所附带的 Card Filer 软件，您可以：

- 将您记忆卡中的 S08 数据保存到电脑上。
- 将数据从电脑上传送到 S08 上的记忆卡中。
- 用电脑删除和重命名您 MIDI 乐器上记忆卡中的文件。
- 将您电脑上的标准 MIDI 文件从 Format 1 格式转换为 Format 0 格式，这样它们就能在 S08 上播放了。

当使用 Card Filer 软件时，所有 S08 面板操作或键盘弹奏都将被忽略。在此情况下，显示屏上会出现 “File Mode” 讯息。有关 Card Filer 软件的详细明请查阅单独的安​​装向导或软件自带的在线帮助手册 (PDF 格式)。

NOTE 绝对不要试图在 S08 与 Card Filer 通讯时拔插记忆卡。

NOTE 在下列情况下 S08 不能与 Card Filer 通讯。若使用 Card Filer 请从这些操作或模式中退出。

- Sequence Play 模式
- Card 模式
- Bulk 传输
- 当屏幕中显示 “Executing” 讯息时，例如在执行 Job 的过程中。

NOTE 当 S08 与 Card Filer 通讯时应当心不要使任何连接线缆断开，否则 S08 的操作可能会被锁死。如果发生了这种情况，请关闭电源再重来一次。

触键灵敏度

这里有六种不同类型的触键敏感度可供选择以配合各种不同的演奏风格及参数选择。

① 按 [CONTROLLER] 按钮进入控制器 (Controller) 模式。

② 用 [▲] 和 [▼] 按钮来选定 Fixed Vel 显示页面 (PAGE 6)，接着按 [DEC/NO] 按钮选定为 “off”。

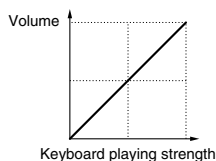
NOTE 当您以同一音量弹奏键盘时，输入力度 (音量) 的数值。在这种情况下，下列步骤则不需要了。

③ 用 [▲] 按钮来选择 Vel Curve 显示页 (PAGE 5)，接着按 [INC/YES] 和 [DEC/NO] 按钮选择想要的设置 (请看下面)。

④ 按 [EXIT] 按钮从 Controller 模式下退出。

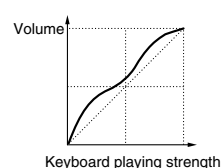
norm (Normal)

该力度与您弹奏所用的力量成正比 (取决于您用大的力量弹奏键盘)。



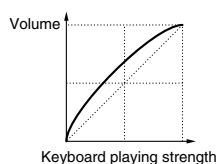
easy

该曲线也是被设计用来给轻柔的弹奏风格增大音量。然而，其音量电平是平稳的因为此力度曲线中段与 Normal 相近。



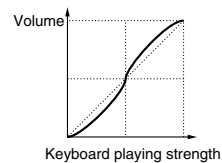
soft1

该曲线提供了增强的响应曲线，特别是对于较低的力度。换句话说，轻柔地弹奏能导致比 “norm” 曲线高的响应。如果您想要在较低力度范围内更多地控制请使用此曲线。



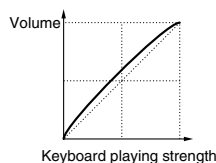
wide

此设置规定了对于较低力度和较高力度的相反响应曲线。它扩展了控制器的表面动态范围，使得在轻柔的力度范围内产生较小的声音改变而在较大力度范围内产生更多的变化。



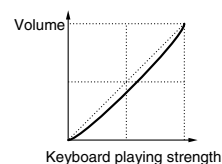
soft2

该曲线提供了增强的响应曲线，特别是对于较低的力度。换句话说，轻柔地弹奏能导致比 “norm” 曲线高的响应。如果您想要在较低力度范围内更多地控制请使用此曲线。此响应介于 Soft1 和 Normal 之间。



hard

该曲线与 “norm” 曲线相比有效地减小了总体响应。如果您趋向于弹奏地很用力但想要使声音改变有较小灵敏度可使用该曲线。



参考资料（功能列表）

这个列表清楚地解释了每一个参数的功能。下面的表格有各种附注，为那些用星号标记的项目提供了进一步的详细说明和解释。“相关页面”栏也提供了对于操作范例，其余细节和相关参数的交叉式参考。

NOTE 有关显示屏指示的资料请看第 25 页；有关模式选择的资料请看第 24 页；有关弹奏 Voice/Multi 的资料请看第 29 和 32 页。

通过选择 ▼▲	通过选择 ▼▲	显示	参数名	解释说明	相关页 码
■ 音色编辑 (Normal)					
Common... 对全部 4 个因子作用的设置 [VOICE] → Normal Voice 选择 → [EDIT] → [+][&][=] (同时按住)					
GENERAL					
1	Name	Name (Name 1-8/Category)		设定音色的名称（最多 8 个字符）和类别。	50
2 -1	Total Vol	Total Volume		确定总体音量，包括所应用的效果器。	44, 47
2 -2	Total Lvl	Total Level		确定发送给效果器的音色电平。	44, 47
3	Mono/Poly	Mono/Poly Mode		选择音色回放是以单音模式（每次仅有一个音符发声）还是复音模式（多个同时发声音符）。	
4 -1	VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth		确定力度感应或是音色的电平根据您所弹奏的力量（力度）相应有多大改变。	*1
4 -2	VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset		确定所接收到的力度相对于实际力度效果的调整量。	
CONTROLLER					
5 -1	Porta Sw	Portamento Switch		确定是否将滑音（在音高上从一个音符到下一个音符的平滑过渡）打开或关闭。	
5 -2	Porta Time	Portamento Time		确定滑音的音高过渡时间。数值越大则滑音时间越长。	
6	PB Range	Pitch Bend Range		确定当您上下拨动弯音轮时音符在音高上的改变量（以半音为单位；12 个半音为一个八度）。	37
7	MW FitCtl	MW Filter Control		确定调制轮在滤波截止频率上的深度。	37
8 -1	MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth		确定调制轮在音高调制上的控制深度（颤音效果）。	37
8 -2	MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth		确定调制轮在滤波器截止调制上的控制深度（哇音效果）。	37
8 -3	MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth		确定调制轮在振幅调制上的控制深度（震音效果）。	37 *2
9	AC1FitCtl	AC1 Filter Control		确定 AC1（可分配控制器 1）在滤波截止频率上的深度。	37
10 -1	AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth		确定 AC1 在滤波截止调制上的控制深度（哇音效果）。	37
10 -2	AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth		确定 AC1 在放大调制上的控制深度（颤音效果）。	37 *2
EFFECT					
11	ReverbSend	Reverb Send Level		确定混响效果器的发送量。	47 *3
12	ChorusSend	Chorus Send Level		确定合唱效果效果器的发送量。	47
13	SndCho→Rev	Send Chorus To Reverb		确定从合唱效果器发送给混响效果器的信号发送量。	47

通过选择	通过选择	显示	参数名	解释说明	相关页码
14	VarEF	Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB)	Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB)	确定 Variation 效果器类型 (请查阅单独的数据列表)。	46
15	(Variation Parameters)	MW VarCtl	(Variation Parameter 1-5,10 MSB/LSB)	确定 Variation 效果器参数 (请查阅单独的数据列表)。	46
16	AC1 VarCtl	MW Variation Control Depth	MW Variation Control Depth	每一种 Variation 效果器类型具有一个特有的固定参数,它可被 MW 或 AC1 实时控制。(请查阅在单独的数据列表中的效果器参数列表。)	37
17		AC1 Variation Control Depth	AC1 Variation Control Depth		
Settings...MIDI Data Tables 2-9 and 2-10 in the separate Data List					
Element...Settings of individual four Elements					
[VOICE] → Normal Voice Selection → [EDIT] → [+] or [-]					
OSC(Oscillator)/MIX					
1	Element Sw	Element Switch	Element Switch	确定每一个因子是否发声。	*4
2	(Wave Number)	Wave Number	Wave Number	确定波形, 每一个因子可被分配不同的波形 (声音)。	*5
3	Level	Element Level	Element Level	确定每一个因子的输出电平。	44
4	Pan	Pan	Pan	确定立体声声像位置, 依比例决定: 根据音符 (键盘) 的位置声音被非布在左边和右边。	28
5	NtL.mt-L/H	NtL.mt-L/H	Note Limit Low/High	确定键盘区域中的最高和最低音符。	28, 42
6	-1/-2	Vel.L.mt-L/H	Velocity Limit Low/High	确定在每一个因子所响应力度范围内的最大和最小值	42
PITCH					
7	-1/-2	NoteShift/Detune	Note Shift/Detune	对于音符移位: 确定以半音为单位的音高 (移调) 设置 (12 个半音为一个八度)。对于失谐: 确定微调。	
8	-1	PchScISns	Pitch Scaling Sensitivity	确定音高缩放 (相邻音符的间隔) 的灵敏度, 在 +100% 来说, 相邻音符音高间隔一个半音 (100 音分)。在 0% 来说, 所有音符为同一音高 (例如对打击乐声音等来讲)。在 50% 来说, 一个八度被拉伸为 24 个音符长度。	39
8	-2	PchScICN	Pitch Scaling Center Note	确定 PchSc1Sns 参数 (上面提到的) 所用的基准音高 (音符编号)。此设置中的音符号通常为同一音高 (100%)。	28, 39
9	-1	PEGAtkR	PEG Attack Rate	确定音高从音符在键盘上被按下的瞬间到声音停止那一刻的转变, 请查阅音高包络发生器设置 (43 页)。	28, 39 43
9	-2	PEGDecy1R	PEG Decay 1 Rate		
9	-3	PEGDecy2R	PEG Decay 2 Rate		
9	-4	PEGRelR	PEG Release Rate		
10	-1	PEGInitL	PEG Initial Level		
10	-2	PEGAtkL	PEG Attack Level		
10	-3	PEGDecy1L	PEG Decay 1 Level		
10	-4	PEGSusL	PEG Sustain Level		
10	-5	PEGRelL	PEG Release Level		
11	-1	PEGScISns	PEG Rate Scaling Sensitivity	确定 PEG 速率设置 (PEG 变化速度) 对于音符位置的灵敏度	*6
11	-2	PEGScICN	PEG Rate Scaling Center Note	确定 PEGSc1Sns 参数 (上面所提到的) 所用的基准音高 (音符编号)。当中央音符被弹奏时, PEG 速率根据其实际设置值运作。	*6
12	-1	PEGRtVel	PEG Rate Velocity Sensitivity	确定 PEG 速率 (PEG 变化快慢) 对于力度的灵敏度。	*7
12	-2	PEGLvlVel	PEG Level Velocity Sensitivity	确定 PEG 音量 (PEG 改变幅度) 对于力度的灵敏度。	*7

通过选 择 ▲▲	通过选 择 ▼▼	显示	参数名	解释说明	相关页 码
FILTER					
13	-1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	确定低通滤波器的截止频率。	43
13	-2	Resonance	Filter Resonance	确定滤波器共振或截止频率的增强量。	43
14	-1	CutoffVel	Cutoff Velocity Sensitivity	确定截止频率如何对力度进行响应。	39, 43
14	-2	ResoVel	Resonance Velocity Sensitivity	确定共振效果如何对力度进行响应。	39, 43
15		FltSelFlag	Filter Cutoff Scaling Flag	确定滤波器缩放类型，或是滤波器截止频率如何对音符位置进行响应。	39
16		Flt BP1-4	Filter Cutoff Scaling BP 1-4	确定转折点（音符编号）。BP1 至 BP4 按上升序列被自动分布到整个键盘上。	28, 39
17		Flt Ofs 1-4	Filter Cutoff Sacling Offset 1-4	确定滤波器缩放偏移量水平。这些偏移量是被转折点（音符位置）所用的。	39
18	-1	FltSelSns	Filter Cutoff Scaling Sensitivity	确定滤波器缩放灵敏度，或是截止频率相对于键盘上音符位置响应量的大小（按比例决定）。	39
18	-2	FltVelCrv	Filter Velocity Curve Sensitivity	适当的预置曲线对每一个因子都是有效的。要降低效果，请减小此数值（0：平坦或没有效果）。	*10
19	-1	FEGHoldR	FEG Hold Rate	确定（截止频率）从琴键上音符被按下的一瞬间到声音停止那一刻上 tone（截止频率）的转变。	39, 43
19	-2	FEGAtkR	FEG Attack Rate	请查阅滤波器包络发生器设置（43 页）。	
19	-3	FEGDcy1R	FEG Decay 1 Rate		
19	-4	FEGDcy2R	FEG Decay 2 Rate		
19	-5	FEGRelR	FEG Release Rate		
20	-1	FEGInitL	FEG Initial Level		
20	-2	FEGAtkL	FEG Attack Level		
20	-3	FEGDcy1L	FEG Decay 1 Level		
20	-4	FEGSusL	FEG Sustain Level		
20	-5	FEGRelL	FEG Release Level		
21		FEGScsSns	FEG Rate Scaling Sensitivity	确定 FEG 速率设置（FEG 改变快慢）对于音符位置的敏感度。	39
22	-1	FEGAtkVel	FEG Attack Rate Velocity Sensitivity	确定 FEG 速率对于力度的敏感度。	39
22	-2	FEGothVel	FEG Other Rate Velocity Sensitivity	确定所有 FEG 速率对于力度的敏感度，除了起音和持续速率。	39

AMP (Amplitude)

23	-1	AEGAtkR	AEG Attack Rate	确定从键盘上琴键被按下的一瞬间到停止发声那一刻音量（振幅）上的转变。这样让您可以实现许多自然声学乐器的特性 - 例如打击乐器的快速起音和声音衰减，或一个踏板钢琴音色的长释音。请牢记住：不同的声音各自具有不同的自然衰减程度。例如，当您按住琴键时钢琴的声音在音量上会逐渐减小；然而，管风琴的声音却能持久保持在同一个音量上。并且，如果 AEG 释音速率被设定为较小的数值，则持续时间将更长。请查阅振幅包络发生器设置（44 页）。	44
23	-2	AEGDcy1R	AEG Decay 1 Rate		
23	-3	AEGDcy2R	AEG Decay 2 Rate		
23	-4	AEGRelR	AEG Release Rate		
24	-1	AEGInitL	AEG Initial Level		
24	-2	AEGDcy1L	AEG Decay 1 Level		
24	-3	AEGSusL	AEG Sustain Level		

通过选择 ▲▲	通过选择 ▼▼	显示	参数名	解释说明	相关页码
25		AEGScISens	AEG Scaling Sensitivity	确定 AEG 速率设置 (AEG 改变的快慢) 对音符位置的灵敏度。	39 *6
26	-1	AEGLvVel	AEG Level Velocity Sensitivity	确定 AEG 电平的敏感度, 或 AEG (音量) 相对力度改变的幅度。	39 *7
26	-2	AEGAtkVel	AEG Attack Rate Velocity Sensitivity	确定 AEG 起音速率相对于力度的灵敏度。	39 *7
27		LvISclFlag	Level Scaling Flag	确定振幅 (电平) 缩放类型, 或是音量如何对音符位置进行响应。	39 *8
28		LvI BPI-4	Level Scaling BPI-4	确定转折点 (音符编号)。BP1 到 BP4 按上升序列被自动分布到整个键盘上。	28, 39 *11
29		LvI Ofst1-4	Level Scaling Offset 1-4	确定电平缩放偏移量。这些偏移量是转折点所用的 (音符位置)。	*12
30		LvISclSens	Level Saling Sensitivity	适当的预置电平缩放灵敏度曲线 (确定音符所在位置如何对音量产生影响) 对每一个因子都是有影响的。要减小这种效果, 请减小此数值 (0: 平坦, 或没有效果)。	39 *11 *12
31		KeyonDelay	Key on Delay	确定您按下键盘上音符那一瞬间和声音发出那一刻之间的时间 (延迟)。	
LFO (Low Frequency Oscillator)					
32	-1	LFO Wave	LFO Wave	确定 LFO 波形。	45 *12
32	-2	LFO Phase	LFO Phase Initialize	确定每次音符键被按下 LFO 是否被重置。	
33		LFO Speed	LFO Speed	确定 LFO 波形的速度。	
34	-1	LFO PMod	LFO Pitch modulation Depth	确定 LFO 波形改变 (调制) 声音音高的总量 (深度)。	37
34	-2	LFO Fmod	LFO Filter Modulation Depth	确定 LFO 波形改变 (调制) 滤波截止频率的总量 (深度)。	37
34	-3	LFO AMod	LFO Amplitude modulation Depth	确定 LFO 波形改变 (调制) 声音振幅的总量 (深度)。	37 *2
35	-1	PLFODelay	Pitch LFO Delay	确定 LFO 产生效果前的延迟时间。	*14 *15
35	-2	PLFO Fade	Pitch LFO Fade-in Time	确定 LFO 效果淡入的时间总量 (在延迟时间逝去以后)。	*15 *16

通过选择 ▲▲	通过选择 ▼▼	显示	参数名	解释说明	相关页码
---------	---------	----	-----	------	------

■ 音色编辑 (鼓)

Settings...MIDI Data Table 2-11 in the separate Data List

公共 (Common) ... 对所有鼓键起作用的设置
[VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → [+]&[-] (同时按)

通用

1	Name	Name (Name 1-8/Category)	S 设定音色名称 (最多 8 个字符) 和类别。	50
2	Org Kit	Original Kit	选择原始套鼓 (不同的波形声音被分配给每一个琴键), 套鼓中声音对应琴键的分配被固定了。请查阅单独的数据列表中的原始套鼓列表 (Original Kit List)。	

Settings...MIDI Data Table 2-12 in the separate Data List

Key... 单个鼓键 (drum key) 设置的 (C#-1~G5)

[VOICE] → 鼓音色选择 → [EDIT] → [+] 或 [-] (Drum key can be selected by pressing the appropriate key.)

OSC(Oscillator)/MIX

1	Level	Level	调整每一个鼓键 (Drum Key) 的输出音量电平。	44
2	Pan	Pan	确定立体声声像位置。(Rnd: 每一次琴键被弹奏时声像位置随意移动。)	28
3	Alt. Group	Alternate Group	给不想使其同时发声的鼓音符分配相同的编号 (例如开擦和闭擦)。	28
4	Key Assign	Key Assign	当相同的音符编号 (key) 被音源接收到时此设置起作用。当设定为 "Sng1" 时, 当下一个音符开始发声则前一个声音截止。当设定为 "multi" 时, 音符将以它原本的持续时间发声。	*17
5 - 1	RxNoteOff	Receive Note Off	选择 Note Off (Key Off) 信息是否被接收 (on) 或不被接收 (off)。	
5 - 2	RxNote On	Receive Note On	选择 Note On (Key On) 信息是否接收 (on) 或不被接收 (off)。	

PITCH				
6 - 1	Pitch Cors	Pitch Coarse	确定以半音为单位的音高设置 (12 个为一个八度) (音符偏移)。	
6 - 2	Pitch Fine	Pitch Fine	确定微调音。	

FILTER				
7 - 1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	确定低通滤波器的截止频率。	43
7 - 2	Resonance	Filter Resonance	确定滤波器共振度或截止频率增强量。	43

AMP (Amplitude)				
8 - 1	EG Attack	EG Attack Rate	确定振幅包络发生器 (从键盘上琴键被按下的一瞬间到声音停止发声那一刻在音量上的过渡)。	*18
8 - 2	EG Decay1	EG Decay 1 Rate		
8 - 3	EG Decay2	EG Decay 2 Rate		

EFFECT				
9	ReverbSend	Reverb Send Level	确定混响 (Reverb) 效果发送量。	47
10	ChorusSend	Chorus Send Level	确定合唱 (Chorus) 效果发送量。	47

通过选择 ▲▲	通过选择 ◀▶	显示	参数名	解释说明	相关页码
---------	---------	----	-----	------	------

■ Voice Job [VOICE] → 音色选择 → [JOB]

1	Init	Initialize		将音色的所有参数重置（恢复）为它们的默认设置值。 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮可被用来选择所要被初始化的参数类型。	48
2	CpyElm/ Copy Key	Copy Element/Copy Key		将被编辑好的音色的因子 / 鼓键 (Drum Key) 参数设置值复制给同一个音色中的另一个因子 / 鼓键。	48
3	BlkDmp	Bulk Dump		将所有您已编辑好的音色数据发送到电脑或另一台 MIDI 设备上作为数据备份。	36, 48

■ Voice Store → [VOICE] → [STORE]

				储存您的原始参数设置值。	50
--	--	--	--	--------------	----

■ 多音色 (Multi) 编辑

Common... 对所有 16 个声部起作用的设置
[MULTI] → Multi Selection → [EDIT] → [+]&[-] (Press simultaneously)

GENERAL					
1	Name	Multi Name (Multi Name 1-8/Voice Category)		设定 Multi 名称 (最多 8 个字符) 和类别。	50
2	Total Vol	Total Volume		确定 Multi 的总音量。	44
3	Transpose	Transpose		确定 Multi 以半音为单位的总的移调设置值 (12 个半音为一个八度)。它不会影响通过 MIDI 方式传递的信息, 如果声部模式被设定为除 “norm” 以外的任何模式此参数将无效。	22

EFFECT					
4	RevEF	Reverb Effect Type (Reverb Type MSB/LSB)		确定 Reverb 效果器类型 (请查阅单独的数据列表)。	
5	(Reverb Parameters)	(Reverb Parameter 1-16 MSB/LSB)		确定 Reverb 效果器参数 (请查阅单独的数据列表)。	
6	Rev Return	Reverb Return		确定 Reverb 效果器的返送量。	47
7	Reverb Pan	Reverb Pan		确定 Reverb 效果器的立体声声像位置。	28
8	ChoEF	Chorus Effect Type (Chorus Type MSB/LSB)		确定 Chorus 效果器类型 (请查阅单独的数据列表)。	47
9	(Chorus Parameters)	(Chorus Parameter 1-16 MSB/LSB)		确定 Chorus 效果器参数值 (请查阅单独的 D 数据列表)。	47
10	Cho Return	Chorus Return		确定 Chorus 效果器的返送量。	47
11	Chorus Pan	Chorus Pan		确定 Chorus 效果器的立体声声像位置。	28, 47
12	SndCho → Rev	Send Chorus To Reverb		确定从 Chorus 效果器发送给 Reverb 效果器的信号的发送量。	47
13	VarEF	Variation Effect Type (Variation Type MSB/LSB)		确定 Variation 效果器类型 (请查阅单独的数据列表)。	46
14	(Variation Parameters)	(Variation Parameter 1-10 MSB/LSB)		确定 Variation 效果器参数 (请查阅单独的数据列表)。	46
15	VarConnect	Variation Connection		确定 Variation 效果器在信号处理链中是如何被使用的 - 作为插入 (INS) 效果器 (对于个别声部) 或是作为系统 (SYS) 效果器 (对于所有声部的公共作用)。	*19 *29
16	Var Return	Variation Return		确定 Variation 效果器的返送量。	47
17	Var Pan	Variation Pan		确定 Variation 效果器的立体声声像位置。	28

通过选择	通过选择	显示	参数名	解释说明	相关页码
18	Send Var → Rev	Send Variation To Reverb	确定从 Variation 效果器发送给 Reverb 效果器的信号的发送量。	47	*20
19	Send Var → Cho	Send Variation To Chorus	确定从 Variation 效果器发送给 Chorus 效果器的信号的发送量。	47	*20
20	MW VarCtl	MW Variation Control Depth	每一个 Variation 效果器类型都有一个特有的固定参数，该参数可被 MW 或 AC1 实时控制。（请查阅单独数据列表中的效果器参数列表）	37	*21
21	AC1 VarCtl	AC1 Variation Control Depth		37	

Settings...MIDI Data Table 2-8 in the separate Data List

ParL...Settings of individual 16 parts
 [MULTI] → Multi 选择 → [EDIT] → [+] 或 [-]

VOICE

1	Voice Selection	Bank Select MSB/LSB, Program Number	将音色分配给每一个声部。	31	*22
MIX					
2	Volume	Volume	调节每一个声部的输出音量电平。	44	
3	Pan	Pan	确定立体声声像位置。（Rnd：每一次琴键被弹奏时声像位置随意移动）。	28	
4	NtLmt-L/H	Note Limit Low/High	确定键盘弹奏范围的最高和最低音符。	28	
5	VelLmt-L/H	Velocity Limit Low/High	确定在每一个声部所能响应力度范围内的最大值和最小值。	42	

GENERAL

6	Rcv Ch	MIDI Receive Channel	每一个声部根据这里所设定的通道接收 MIDI 信息，将您不想使其对 MIDI 响应的声部选定为“off”。	28	*23
7	NoteShift/Detune	Note Shift/Detune	对于音符移位：确定以半音为单位的音高（移调）设置（12 个半音一个八度），对于失谐：确定微调。		*24
8	Mono/Poly	Mono/Poly	选择每一个声部是以单音模式（只有单个音符）回放还是以复音模式（同时有多个音符）回放。	22	
9	Part Mode	Part Mode	确定声部使用标准音色（norm）还是鼓音色（drum）。	22	

音色调 (TONE)

10	-1	VelSnsDpt	Velocity Sensitivity Depth	确定力度灵敏度或是音色的改变对应于所弹奏力量（力度）的响应程度大小。	39	*1
	-2	VelSnsOfs	Velocity Sensitivity Offset	确定所接受到的力度相对于实际力度效果的调整量。	39	
11	-1	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	确定低通滤波器的截止频率。	43	
	-2	Resonance	Filter Resonance	确定滤波器共鸣度或截止频率增强量。	43	
12	-1	Attack Tm	Attack Time	控制从键盘上音符被按下的一瞬间到琴键被释放的一瞬间或是音量电平淡化为 0 那一刻声音色调（滤波器）或音量（振幅）的改变。		*25
	-2	Decay Tm	Decay Time			
	-3	Releas Tm	Release Time			

通过选择 ▲▲	通过选择 ▼▼	显示	参数名	解释说明	相关页码
13	-1	PEGIntL	Pitch EG Initial Level	控制音高从键盘上琴键被按下那一瞬间到它被释放那一瞬间或是音量电平淡化为 0 那一刻是如何改变的。	*26
13	-2	PEGAtkTm	Pitch EG Attack Time		
13	-3	PEGRelL	Pitch EG Release Level		
13	-4	PEGRelTm	Pitch EG Release Time		
14	-1	Vib Rate	Vibrato Rate	确定音高调制快慢。	*27
14	-2	Vib Depth	Vibrato Depth	确定音高调制的深度或程度。	*27
14	-3	Vib Delay	Vibrato Delay Time	确定在颤音 (Vibrato) 产生效果前的延迟时间。	*27
CONTROLLER					
15	-1	Porta Sw	Portamento Switch	确定滑音 (从一个音符到下一个音符在音高上的平滑过渡) 是开启 (on) 还是关闭 (off)。	22
15	-2	PortaTime	Portamento Time	确定滑音的音高过渡时间, 数值越高则过渡时间越长。	22
16		PB Range	Pitch Bend Range	确定当您上下移动弯音轮时音高的改变量 (以半音为单位; 12 个为一个八度)。	37
17		MW FitCtl	MW Filter Control	确定 MW (调制轮) 在滤波截止频率上的深度。	
18	-1	MW PMod	MW LFO Pitch Modulation Depth	确定调制轮在音高调制上的控制深度 (颤音效果器)。	
18	-2	MW FMod	MW LFO Filter Modulation Depth	确定调制轮在滤波截止调制上的控制深度 (哇音效果器)。	
18	-3	MW AMod	MW LFO Amplitude Modulation Depth	确定调制轮在振幅调制上的控制深度 (震音效果器)。	
19		AC1 CC No	Multi Mode AC1 Control Number	确定每一个声部的 AC1 控制器编号。	
20		AC1 FiltCtl	AC1 Low Pass Filter Control	确定 AC1 (可分配控制器) 在滤波截止频率上的控制深度。	
21	-1	AC1 FMod	AC1 LFO Filter Modulation Depth	确定 AC1 在滤波截止调制上的控制深度 (哇音效果器)。	
21	-2	AC1 AMod	AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	确定 AC1 在振幅调制上的控制深度 (震音效果器)。	
EFFECT					
22		ReverbSend	Reverb Send	确定 Reverb 效果器的发送量。	47 *3
23		ChorusSend	Chorus Send	确定 Chorus 效果器的发送量。	47
24		Var Send	Variation Send	确定 Variation 效果器的发送量。	47 *29

■ Multi Job [MULTI] → Multi Selection → [JOB]

1	Init	Initialize	将 Multi 的所有参数重置 (初始化) 为它们的默认设置, 用 [DEC/NO] 和 [INC/YES] 按钮来选择要被初始化的参数类型。	48
2	CpyVar	Copy Variation Effect	将 Voice 的效果器设置值复制给 Multi。	48
3	CpyCtl	Copy Controller	复制被分配给声部的音色的控制器设置值。	48
4	CpyPart	Copy Part	将编辑好的 Multi 中声部的参数设置值复制给同一个 Multi 中的另一个声部。	48
5	BlkDmp	Bulk Dump	将您编辑好的 Multi 数据发送给电脑或另一台 MIDI 设备作为数据存档。	36, 49
■ Multi Store [MULTI] → [STORE]				50

通过选择 ▲▲	通过选择 ▼▼	显示	参数名	解释说明	相关页码
■ Sequence Play [SEQ PLAY]					
		Seq	Sequence Chain	确定链式回放的设置 (链级)。	
		(Tempo)	Tempo	确定播放速度。	28
■ Sequence Play Job [SEQ PLAY] → [JOB]					
1		Init Seq	Initialize Sequence	重置 (初始化) 链级设置。	52
2		SeqAll	Sequencer All Chain	自动设置链式回放 (链级)。	52
■ Utility [UTILITY]					
TG (Tone Generator)					
1		MasterTune	Master Tune	调整音源音准 (每一级 0.1 音分; 1000 个一个半音)。	
MIDI CHANNEL					
2		Device No	Device Number	确定 MIDI 设备号。当传送 / 接收系统专用信息时此编号必须与外部 MIDI 设备的设备号相匹配。	28
3		Rcv Ch	Receive Channel	确定将 S08 (在 Voice 模式下) 与外部 MIDI 设备使用时和将其作为 MIDI 音源使用时的 MIDI 接收通道。(Omni: 所有通道)。	28 *30
4		Trans Ch	Transmit Channel	确定用来传送来自于键盘, 控制器等设备的 MIDI 信息的 MIDI 传送通道。	
5		Thru Port	Thru Port	许多电脑音序器能够通过多个 MIDI 端口发送数据, 有效地打破了 16 通道的屏障, 当使用 USB 端子作为 MIDI 接收时, 通过 USB 连接端子接收到的 MIDI 信息可通过 S08 的 MIDI OUT 连接端子被传递给其它设备。当 Host Select (UTILITY PAGE 13) 被设定为 “USB” 时这才是有效的。	
MIDI FILTER					
6		RxPgmChng	Receive Program Change	通过外部 MIDI 设备或 S08 音序器启用 (on) 或禁用 (off) S08 对程序变换 / 音色库信息的接收。	
7		RxBankSel	Receive Bank Select		
8		TxPgmChng	Transmit Program Change		
9		TxBankSel	Transmit Bank Select	确定由 S08 面板执行的程序变换 / 音色库选择信息是通 MIDI 传送 (on) 还是不通过 (off)。	
SEQ SETUP (Sequencer Setup)					
10		Sync	Sync	确定歌曲回放是与 S08 内部时钟 (int) 还是与外部 MIDI 时钟 (MIDI) 同步。	
11		Seq Ctrl	Sequencer Control	确定音序器控制信号 - 开始, 继续和停止 - 是否被接收和 / 或传送, 并且 MIDI 时钟信息是否将通过 MIDI OUT/USB 端子被传送。	
MIDI 配置					
12		Local Sw	Local Switch	当它被设定为 “off” 时, 键盘和控制器与合成器音源部分的连接被内部切断。	15 *32
13		HostSelect	Host Select Switch	确定哪一个物理输入 / 输出端口被用来传送 / 接收 MIDI 数据:	13 *31
效果器 (EFFECT)					
14		V EffBypass	Voice Effect Bypass	确定在 Voice 模式下是否有效果器可被旁通, 只有系统效果器 (Reverb/Chorus) 可被旁通。	47

通过选择 ▲▲	通过选择 ▼▼	显示	参数名	解释说明	相关页码
---------	---------	----	-----	------	------

■ Utility Job [UTILITY] → [JOB]

1	FactorySet	Factory Set	恢复合成器的出厂默认设置值 (Factory Set)。	23
---	------------	-------------	------------------------------	----

■ Controller [CONTROLLER]

Settings... MIDI Data Table 2-3 in the separate Data List

CTRL ASSIGN (控制器分配)					
1	MW Tx Ctl No	MW Transmit Control Number	确定分配给调制轮和踏板控制器的 MIDI 控制号。	37, 39	*33
2	FC Tx Ctl No	FC Transmit Control Number		37, 39	
3	FSTx Ctl No	FS Transmit Control Number	确定分配给踏板开关的 MIDI 控制号。	28, 39	*33

键盘 (KEYBOARD)

4	Kbd Trans	Keyboard Transpose	向上或向下将键盘音高移位 (以半音为单位)。它会影响 MIDI 数据的传递。		
---	-----------	--------------------	--	--	--

力度 (VELOCITY)

5	Vel Curve	Velocity Curve	确定声音的音量大小受弹奏力量 (力度) 所影响的方式。每一条曲线都具有不同的响应特性。	57	
6	Fixed Vel	Fixed Velocity	力度被固定在此设定值。声音输出量总是相同，而不必考虑您弹奏键盘的轻重强弱。(Off: 没有固定)	57	

CTRL SETUP (控制器配置)

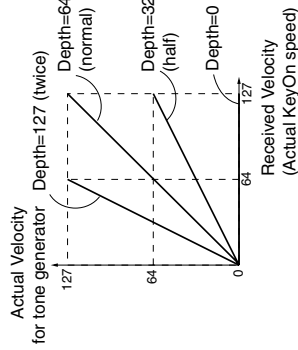
7	Ctl Reset	Voice Mode Controller Reset	确定当您音色间切换时控制器 (调制轮, 踏板控制器) 当前的状态是被保留还是重置。		
8	AC1 CC No	Voice Mode AC1 Control Number	确定在 Voice 模式下的 AC1 控制号。	37	*28

■ Card [CARD]

1	Save	Save	将设置作为文件保存到记忆卡中。	53	
2	Load	Load	将文件从记忆卡中载入到合成器。	28, 53	
3	Renam	Rename	可使用最多达 8 个字符重命名文件。	55	
4	Del	Delete	删除保存在记忆卡中的文件。	55	
5	Frmnt	Format	格式化记忆卡。	55	
6	Imprt	Import	从音色编辑软件库文件中导入指定的数据。	55	

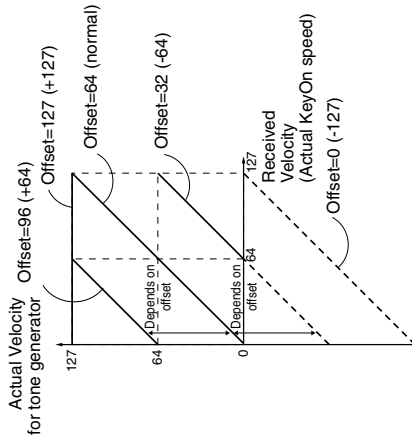
*1 根据 VelDepth 改变力度曲线 (偏移量设置为 64)

VelSnsDpt



根据 VelOffset 改变力度曲线 (深度设定为 64)

VelSnsOfs



*2 依据所选的 LFO 波形类型和振幅调制深度的设置,当控制器被调动时可能会导致噪音。如果发生这种情况,请减小调制深度值。

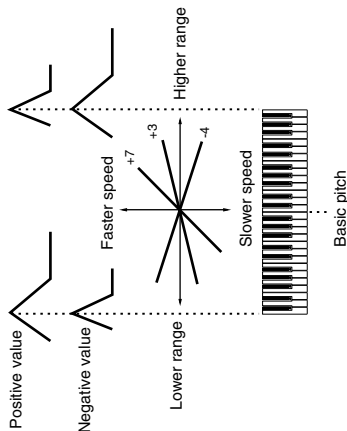
*3 此数值过高会导致噪音的产生。如果发生了这种情况请减小该数值。

*4 开关被设定为“off”的因子其设置不能被改变并且会有“***”讯息显示在屏幕中。

5 用星号()表示波形编号和用“at”(Ⓜ)标记表示波形名称的波形具有固定参数值(依据发声范围)。对于这些波形,因子的编辑只限于以下参数。所有其它参数值在液晶屏中可用一系列星号代替显示,这样表明它们不能被设定。

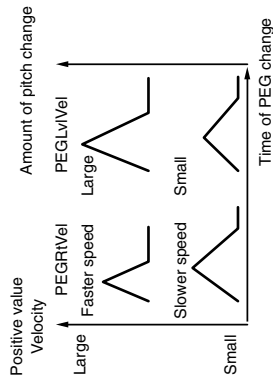
- Element Switch
- Wave Selection
- Note Shift
- Note Limit Low/High
- Velocity Limit Low/High
- Pitch Scale Sensitivity
- Pitch Scale Center Note

*6 因子根据键盘上的音符位置进行控制 (例如: PEG 速率: PEG 改变快慢)



* 负数值仅对 PEG 有效

*7 因子根据力度进行控制 (例如: PEG)



* 只有正值对于 AEG 和滤波器设置有效。

*8 设置值:brk.p (在下列显示页面中所应用的 BP 参数设置值),table(应用每一个音色的预置设定值。此设定值只对 XG 音色有效。)

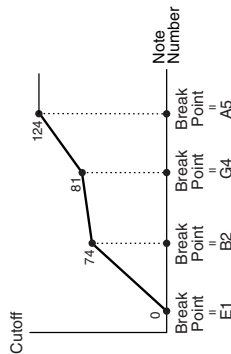
*9

Filter Scaling Settings

通过范例所示的方法,您可按照下表设定 Level1(偏移量)和转折点(BP1BP4)。

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

这里,当前的截频设置为 .64。在 BP1 处偏移量为 -64 (设定为音符 E1),在 BP2 处偏移量为 +10 (设定为音符 B2),在 BP3 处偏移量为 +17 (设定为音符 G4) 还有在 BP4 处偏移量为 +60 (设定为音符 A5)。那么在每一个转折点处的截止频率则分别为 0, 74, 81 和 124。对于其它的音符,截止频率将处在连接两个转折点的直线上。



转折点水平值是用来增大或减小当前在指定音符上的截频设置值的偏移量。不考虑这些偏移量的大小,但不能超出最小和最大的截频限制(数值分别为 0 和 127)。

设定在 BP1 以下的音符将变为 BP1 水平值。设定在 BP4 以上的音符将变为 BP4 水平值。

PEG 缩放参数的可用度取决于在 Flt BP/Flt Ofs 显示页面中的转折点 and 偏移量设置。

*10

当 FltScISns 被设定为 0 时,滤波器缩放设置值(PAGES 15, 16, 17)将被忽略(平坦)。当被设定为 15 时,Flt Ofs 设置中的数值将以 100% 的比率增加。

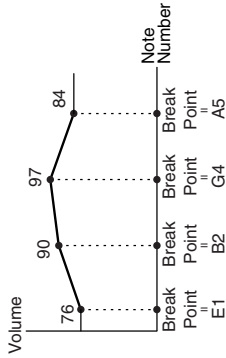
***11**

电平 (振幅) 缩放设置

通过范例的方法, 您可按照如下所示设定电平 (偏移量) 和转折点 (BP1 到 4)。

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

这里, 当前的振幅是 80。在 BP1 处偏移量为 -4 (设定为音符 E1), 在 BP2 处偏移量为 +10 (设定为音符 B2), 在 BP3 处偏移量为 +17 (设定为音符 G4) 还有在 BP4 处偏移量 +4 (设定为音符 A5)。那样, 每一个转折点处的振幅分别为 76, 90, 97 和 84。对于其它的音符, 振幅将位于连接两个相邻转折点的直线上。



转折点电平是用来增大或减小在指定音符处当前振幅的偏移量。不考虑这些偏移量的大小, 不能超过最小和最大的振幅限制 (数值分别为 0 和 127)。

AEG 缩放参数的可用性取决于在 Lvl1 BP/Lvl1 Ofs 显示页面中的 Break Point 和 Offset 设定值。

***12**

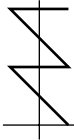
设定在 BP1 以下的音符将变为 BP1 水平值。设定在 BP4 上的音符将变为 BP4 水平值。

***13**

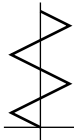
LFO (低频振荡器) 是被用来产生低频信号并且当应用给音高/滤波器/振幅/等等参数时用来创造抖动音, 哇音, 颤音和其它效果。例如, 它可被同时应用到音高和滤波器, 或是单个因子的特定参数。

下列 3 种 LFO 波形是可用的。

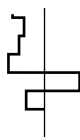
Saw (锯齿波)



Tri (三角波)



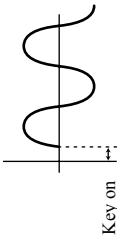
S&H (采样 & 保持)



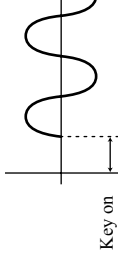
S&H = 给音高增加随机变化。三角波 (Triangle) 将被应用到 LFO Amod 和 LFO FMod。当用调制轮控制 LFO Pmod 时即使您选择 S&H, 三角波仍将对 LFO Pmod 起作用。

***14**

短延迟



长延迟



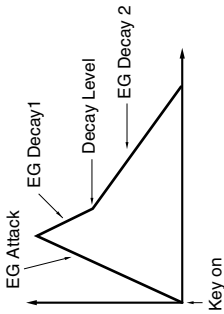
***15**

当 LFO Wave (PAGE 32) 被设定为 "S&H" 时此设置无效

***17**

要在 Multi 模式下应用 Key Assign 设置, 您需要将 Multi 声部中的 SAME NOTE NUMBER KEY ASSIGN 设定为 "INST (对于 Drum 而言)". 此设置不能由 S08 面板操作完成; 然而它可通过由外部设备传送来的适用 MIDI 信息完成设置。有关详细说明请查阅单独数据列表中的表格 1-5。

***18**

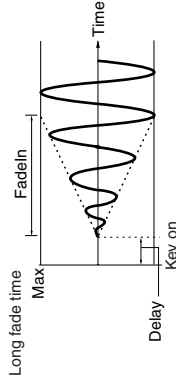
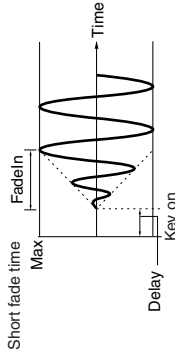


这是确定 EG (包络发生器) 的起音速率 (速度), 或是当音符被弹奏时所选的鼓音色要花多长时间达到完全音量。依据音色和起音速率设置, 有些音色可能在 EG 波未得及将声音提升就衰灭了。换句话说, 将这个设置值设定得过低 (慢起音) 将会导致一个不自然的声音或根本完全无声。越高的值会导致起音时间越短。

这是确定 EG 衰减 1 速率 (速度), 或是声音多快衰弱到下一个衰减 (Decay) 水平数值越高则导致衰减时间越短。

这是确定 EG 的衰减 2 速率 (速度), 或是声音多快完全衰减。数值越高则导致衰减时间越短。

***16**



***19** Variation 效果器的功能依据此设置改变，就如同参数类型的改变。

20** 只有当 Variation Connection (PAGE 15) 被设定为“SYS”时才可被设定。当 Variation Connection 被设定为“INS”时，“”显示在显示屏中并且其设置不能被改变。

21** 只有当 Variation Connection (PAGE 15) 被设定为“INS”时才可被设定。当 Variation Connection 被设定为“SYS”时，“”显示在显示屏中并且其设置不能被改变。

***22** **每一个声部的音色选择**
先用 [+] 和 [-] 按钮来选择 声部，接着选择它的音色。屏幕显示将根据所选 Memory 发生如下变化。

通过按下相应的 Memory 按钮指定某一特定的 Voice Memory: PRESET, USER 或 GM2/XG。

要选择 一个鼓音色，同时按住 [DRUM] 按钮和相应的 Memory 按钮：[USER] 或 [GM2/XG]。

Voice 可通过与类别搜寻相同的方式来设置 (31 页)。

有关类别的详细说明，请查阅 50 页的类别列表 (Category List)。有关使用类别搜寻的详细说明请看 31 页。

● 预设 **PRESET**



□ 设置值：PR001~PR128

● 用户 **USER**



□ 设置值：US001~US128,
USDR 01~USDR02

● **GM2/XG**



使用 [◀] 和 [▶] 按钮在不同音色库间切换以选择程序编号。

Settings:

XG001 ~ XG128 (有效程序的实际编号根据所选的音色库会有不同，有关详细说明请查阅单独的数据列表中的 XG 音色列表和 XG Drum List。)

按下 [ENTER] 按钮以后音色将被切换。

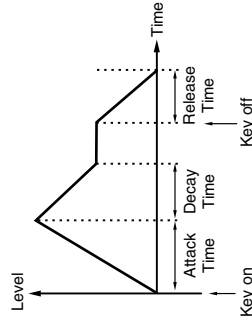
***23**

Voice 模式下的 Rcv Ch 参数被设定在 UTILITY 模式下 (PAGE 3)。

***24 (Detune)**

当用数字小键盘输入数值时忽略小数位。例如，要输入数值“-1.5”，依次按下列按钮：“-”、“1”接着是“5”。

***25**



Attack Tm

确定从键盘上琴键按下的一瞬间到音色音量电平达到其峰值那一点所需的转变时间。正数值将延长转变时间而负数值将缩短它。

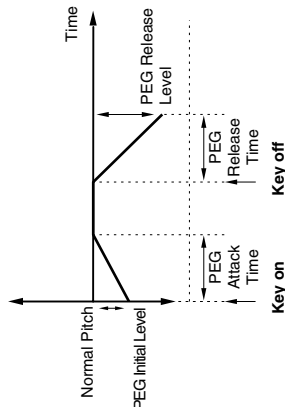
Decay Tm

确定从音色的电平达到其峰值那一点到其电平所用的转变时间。正数值将延长转变时间而负数值将缩短它。

Releas Tm

确定从琴键被释放时到声音音量等级衰减为 0 所需的转变时间。正数值将延长过渡时间而负数值将缩短它。

***26**



PEGIntL

确定起始音高，或琴键被弹奏那一刻所发声的音高。

PEGAtkTm

确定在您弹奏琴键后从上面设定在 PEG 起始水平的音高开始到音高恢复到正常水平 (或原先水平) 所用的时间。

PEGRell

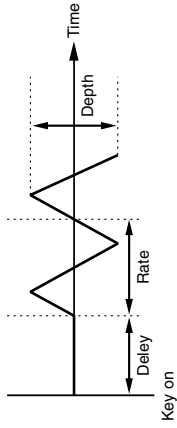
确定在您将手指从琴键上释放后所能达到的最终音高。

PEGRelTm

确定从您将手指从琴键释放到音高达到上面在 PEG 释音水平所作设定值所花的时间。

这里所设定的值是用来增大和减小因子 PEG 设置值的偏移量。

*27



Vib Rate (颤音速率)

确定音高调制快慢。

Vib Depth (颤音深度)

确定音高调制深度或程度。

Vib Delay (颤音延迟)

确定从琴键被弹奏的时刻到 Vibrato 效果器作用开始所用的时间量。数值越高，则 Vibrato 效果作用前的延迟越长。

这里的设置值是用来增大和减小因子音高 LFO 设置的偏移量。(PAGE 35)

*28

AC1 CC No 参数在下列屏幕显示页面中设置。

对于 Voice

CONTROLLER PAGE 8

对于 Multi (每一个声部)

MULTI PART EDIT PAGE 19

*29

设置值:

当 VarConnect 被设定为“INS”时: on (效果器被应用), off (效果器没被应用)

当 VarConnect 被设定为“SYS”时: 0~127

当 VarConnect 被设定为“INS”时,此参数用来确定是否将 Variation 效果器应用给特定声部。在这种情况下, Variation 效果器不能同时作用于多个声部。只有最后所选的声部将被路由而通过 Variation 效果器。

当 VarConnect 被设定为“SYS”时,此参数可用来调整 Variation 效果器对于每一个声部的发送量。还可设定所要的相关 Multi Common Edit 参数(在 PAGES16 到 21 中)。

*30

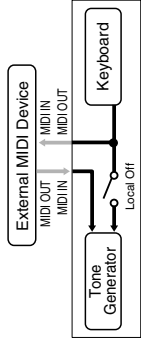
Multi 模式下的 Rev Ch 参数被设定在 MULTI 模式 (MULTI PART EDIT PAGE 6)。

*31

当使用 USB 端口时 (Host Select 设定为“USB”) 通过 MIDI IN 端子的数据将被忽略。

*32

即使本地开关 (Local Sw) 被设定为“off,”数据将通过 MIDI OUT 端子被传送。还有,音源部分将对通过 MIDI IN 端子所接收到的信息作出响应。



*33

有关控制器编号和控制器变换 (Control Change) 信息的详细说明, 请看 72 页和单独的数据列。

关于 MIDI

MIDI 是 Musical Instrument Digital Interface 的首字母缩写词，它使得电子音乐器材可以彼此间相互通讯，发送和接收彼此兼容的音符信息（Note），控制变换（Control Change），程序变换（Program Change）和各种其它类型的 MIDI 数据或信息。

S08 可通过传送与音符相关的数据和各种类型的控制器数据来控制 MIDI 设备。S08 也可由输入的 MIDI 信息控制从而实现自动选定音源模式，选择 MIDI 通道，音色，效果器，改变参数值并播放指定给各个声部的音色。

多数 MIDI 信息是以 16 进制或 2 进制数字表示的。16 进制数字可能包含一个字母“H”作为后缀。字母“n”则表明其为一个整数。

下面的图表列出了每一个 16 进制（hexadecimal）/2 进制（binary）数字相对应的十进制（decimal）数字。

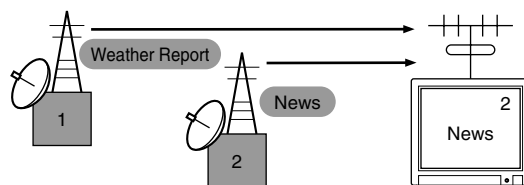
Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
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 通道

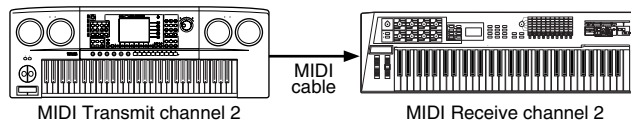
MIDI 演奏数据被分配给 16 个 MIDI 通道中的一个。通过使用这些通道，1~16，16 个不同乐器声部的演奏数据可同时经由一根 MIDI 线被发送出去。

您可将 MIDI 通道想象为电视频道。每一家电视台通过某一特定频道发送它的广播信号。您家中的电视机可同时从几个电视台接收许多不同的电视节目，您可选择相应的频道观看您想看的节目。



MIDI 操作基于相同的原理。

传送乐器通过单独一根 MIDI 线将某一特定 MIDI 通道上的 MIDI 数据发送给接收乐器。如果接收乐器的 MIDI 通道（MIDI 接收通道）与传送通道相匹配，则接收的乐器将根据传送乐器所发送的数据发声。



S08 是一台十足的多音色音源，它允许您同时听到不同的乐器声部—仅仅来自于 S08—通过将不同的 MIDI 通道分配给每一个声部。

由 S08 传送 / 接收的 MIDI 信息

MIDI 信息可被分为两组：通道信息和系统信息。以下是可被 S08 接收 / 传送的各种类型 MIDI 信息的解释说明。

通道信息 (CHANNEL MESSAGES)

通道信息是与特定通道的键盘演奏相关的数据。

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

当键盘被弹奏时所触发的信息

所能接收的音符范围 = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60

力度范围 = 1 - 127 (仅有 Note On 力度可被接收)

Note On: 当琴键被按下时所触发

Note Off: 当琴键被释放时所触发

每一种信息包含了一个特定的对应于所按琴键的音符编号，附带了一个基于琴键以多大力量所被敲击的力度值。

■ Control Change

通过与各种参数一一对应的特定控制变换编号，控制变换信息使得您可选择音色库，控制音量，声像，调制，滑音时间，音色明亮度和各种其它控制器参数。

音色库选择 MSB (控制号 #000)

音色库选择 LSB (控制号 #032)

此信息是用来通过由外部设备联合并发送 MSB 和 LSB 从而选择各种音色库号。

MSB 和 LSB 依照音源模式其功用有所不同。

MSB 号用来选择音色类型 (标准音色或鼓音色)，LSB 号用来选择音色库。

(有关音色库和程序的更多信息请看“数据列表”书中的音色列表)

新的音色库选择直到下一个程序变换信息被接收了才会生效。

调制 (控制号 #001)

使用调制轮控制抖音深度的信息

将该值设定到 127 会产生最大的抖音效果，而设定到 0 会导致抖音效果关闭。

滑音时间 (控制号 #005)

信息是用来控制滑音持续时间或两个依次弹奏的音符间的连续音高滑移。

当参数 Portamento Switch (控制号 #065) 被设定为开启时，这里所设定的数值可调整音高改变的快慢。

设定值为 127 时产生最长的滑音时间而其值为 0 时滑音时间最短。

Data Entry MSB (Control #006)

Data Entry LSB (Control #038)

此信息是用来设定由 RPN MSB/LSB(75 页) 和 NRPN MSB/LSB(74 页) 所指定的参数数值。

其参数值由 MSB 和 LSB 联合决定的。

Main Volume (Control #007)

此信息是用来控制每一个声部的音量。

设定值为 127 时可产生最大音量而其值为 0 时导致音量关闭。

声像 (Control #010)

此信息是用来控制每一个声部的立体声声像位置 (对于立体声输出而言)。

设定值为 127 时声音的位置在最右而其值为 0 时声音位置为最左。

Expression (Control #011)

此信息是用来在演奏时控制每一个声部的音调表情。

设定值为 127 时可产生最大音量而其值为 0 时导致音量关闭。

Hold1 (Control #064)

用来控制延持开 / 闭的信息。

设定值在 64 - 127 之间时延持开启，在 0 - 63 之间时延持关闭。

Portamento Switch (Control #065)

用来控制滑音开 / 闭的信息。

设定值在 64 - 127 之间时滑音开启，设定值在 0 - 63 之间时滑音关闭。

Sostenuto (Control #066)

用来控制延音开 / 闭的信息。

保持着特定的音符然后按下并保持延音踏板当您弹奏后来音符时那些音符将延持。

设定值在 64 - 127 之间时延音开启，在 0 - 63 之间时延音关闭。

Soft Pedal (Control #067)

用来控制软踏板开 / 闭的信息。

当保持软踏板时所弹音符将衰弱。

设定值在 64 - 127 之间时软踏板开启，在 0 - 63 之间时软踏板关闭。

Harmonic Content (Control #071)

此信息是用来调整每一个声部的滤波器共鸣度。

这里所设定的数值是从音色数据中加上或减去的偏移值。数值越高则声音共鸣特性越强。

依据具体音色，有效范围可能比实际可调范围要窄。

释音时间 (控制号 #072)

此信息用来调整每一个声部的 AEG 释音时间设置。

这里所设定的数值是一个将给音色数据加上或减去的偏移量数值。

起音时间 (控制号 #073)

此信息用来调整每一个声部的 AEG 起音时间设置

这里所设定的数值是一个将给音色数据加上或减去的偏移量数值。

明亮度 (控制号 #074)

此信息用来调整每一个声部滤波器截止频率设置。

这里所设定的数值是一个将给音色数据加上或减去的偏移量数值。

数值越小则得到的声音越柔和。

依据所选音色，有效范围可能比实际可调整范围要窄。

衰减时间（控制号 #075）

用来调整每一个声部的 AEG 衰减时间设置的信息。这里所设定的数值是一个将给音色数据加上或减去的偏移量数值。

颤音速率（控制号 #076）

用来调整每一个声部抖音速率设置的信息。这里所设定的数值是一个将给音色数据加上或减去的偏移量数值。

颤音深度（控制号 #077）

用来调整每一个声部抖音深度设置的信息。这里所设定的数值是一个将给音色数据加上或减去的偏移量数值。

颤音衰减时间（控制号 #078）

用来调整每一个声部抖音衰减时间的信息。这里所设定的数值是一个将给音色数据加上或减去的偏移量数值。

滑音控制（控制号 #084）

此信息是用来在当前发声音符和紧接其后的音符之间应用一个滑音。

滑音控制被传送给用来指定当前发声音符的开音键。

在 0 - 127 之间指定滑音源键编号。

当滑音控制信息被接收后，当前正在发声的音高将经过滑音时间改变为同一通道上的下一个开音键。

例如，下列设置将作用为一个从音符 C3 到 C4 的滑音。

```
90H 3CH 7FH..... C3 Note on
B0H 54H 3CH..... Source key number set to C3
90H 48H 7FH..... C4 Note on (When C4 is on, C3 is
                    raised by a portamento to C4.)
```

效果器 1 深度（Reverb 效果发送量）

（控制号 #091）

此信息用来调整 Reverb 效果器发送量。

效果器 3 深度（Chorus 效果发送量）

（控制号 #093）

此信息用来调整 Chorus 效果器发送量。

效果器 4 深度（Variation 效果发送量）

（控制号 #094）

此信息用来调整 Variation 效果器发送量。

如果 Variation 效果器作为系统效果器使用，此信息用来设定 Variation 效果器发送量。如果它用作插入效果器，则此设置无效。

RPN 数据增量（控制号 #096）

对于 RPN 的减量（控制号 #097）

用来增大或减小弯音灵敏度，细调或粗调的 MSB 数值。这要求您提前分配这些参数中一个用作外部设备的 RPN。数据字节被忽略。

当达到最大或最小数值时，数值将不再增大或减小。

（增大细调量将不会导致粗调量的增大）

NRPN (Non-Registered Parameter Number)

LSB（控制号 #098）

NRPN (Non-Registered Parameter Number)

MSB（控制号 #099）

用来调整音色的抖音，滤波器，包络发生器，鼓组配置或其它参数设置值。

首先发送 NRPN MSB 和 NRPN LSB 以指定所要被控制的参数。接着用数据输入（73 页）来设定指定参数的值。注意一旦 NRPN 已经设定了通道，后来的数据输入将作为同一个 NRPN 的数值改变被认可。因此，在您使用 NRPN 后，应该设定一个空值（7FH, 7FH）以避免意想不到的结果。

下列 NRPN 编号可被接受。

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

*rr=Note number for each drum voice instrument.

RPN (Registered Parameter Number) LSB
(控制号 #100)

RPN (Registered Parameter Number) MSB
(控制号 #101)

此信息用来将声部的弯音灵敏度，调音或其它参数设置值偏移或是增加或是减去数值。

首先发送 RPN MSB 和 RPN LSB 以指定所要控制的参数。接着用数据增量 / 减量 (74 页) 来设定所指定参数的数值。

注意一旦 RPN 已经被设定了通道，后来的数据输入将被认为是同一 RPN 的数值改变。因此在您使用 RPN 以后，应该设定一个空值 (7FH, 7FH) 以避免意外的结果。

下列 RPN 编号可被接收。

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
00	05	Modulation Sensitivity
7F	7F	Null

■ 通道模式信息

下列通道模式信息可被接收。

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

所有声音关闭 (控制号 #120)

消除当前所有在指定通道上发声的声音。然而，通道状态讯息 (例如 Note On 和 Hold On) 被保留。

重置所有控制器 (控制号 #121)

下列控制器的参数值可被重置为默认值。

CONTROLLER	VALUE
Pitch Bend Change	0 (center)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
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

所有音符关闭 (控制号 #123)

消除所有指定通道上的音符发声。

然而，如果 Hold1 或延音 (Sostenuto) 开启了，音符将继续发声直至它们被关闭。

Mono (控制号 #126)

与当所有声音关闭 (All Sounds Off) 的信息被接收时一样执行相同的操作，并且如果第 3 个字节 (单音编号) 在 0 - 16 的范围内，则将相应的通道设定到单音模式 (Mode 4 : m = 1)。

Poly (控制号 #127)

当 All Sounds Off 信息被接收时执行同样的操作，并且将相应的通道设置到 Poly 模式。

■ 程序变换 (Program Change)

用来决定每一个声部所用音色的讯息。通过与音色库选择 (Bank Select) 的组合，您不仅可选择基本音色号，还可选择变化音色库号。

■ 弯音 (Pitch Bend)

Pitch Bend 信息是用来允许指定音符的音高在特定持续时间内以规定量被升高或降低的连续控制信息。

■ 通道触后 (Channel Aftertouch)

此信息是用来让您在开始触键后通过施加给琴键的压力来控制声音，这是对于整个通道而言。

S08 不能从键盘传送此数据；然而，当 S08 从外部设备接收时可正确响应此数据。

■ 复音触后 (Polyphonic Aftertouch)

用来让您在开始触键后通过施加给琴键的压力控制声音的讯息，这是对于每一个独立的琴键而言。

S08 不能从键盘传送此数据；然而，当 S08 从外部设备接收时可正确响应此数据。

系统信息 (SYSTEM MESSAGES)

系统信息是与设备总体系统相关的数据。

■ 系统专用信息 (System Exclusive Messages)

系统专用信息控制各种 S08 的功能, 包含了主音量和主调音, 音源模式, 效果器类型和各种其它参数。

General MIDI (GM) 系统开启

当“General MIDI (GM) System On”被接收到以后, 音源模式将改变为 XG (Multi) 模式。当, S08 将接收兼容 GM System Level 1 规范的 MIDI 信息并且从而不再接收 NRPN 和音色库选择信息。

F0 7E 7F 09 01 F7 (十六进制)

NOTE 确保此信息和第一个音符数据间的间隔在长度上至少有 1/4 个音符或更多。

GM2 系统开启

当“GM2 System On”被接收到以后, 音源模式改变为 XG (Multi) 模式。S08 被设定为接收兼容 GM System Level 2 的 MIDI 信息。

F0 7E 7F 09 03 F7 (十六进制)

NOTE 确保此信息和第一个音符数据间的间隔在长度上至少有 1/4 个音符或更多。

GM 系统关闭

当“GM System off”信息被接收后, 音源模式改变为除 GM/GM2 以外的模式。当“XG System on”信息被接收时 S08 执行相同的操作。

F0 7E 7F 09 02 F7 (十六进制)

NOTE 确保此信息和第一个音符数据间的间隔在长度上至少有 1/4 个音符或更多。

主控音量 (Master Volume)

当此信息被接收后, 音量 MSB 将作为系统参数生效。

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (十六进制)

* mm(MSB) = 适当的音量值, ll(LSB) = 呼

XG 系统开启

当此数据被接收后, S08 将切换到 XG (Multi) 模式并且所有参数将因此而被初始化, XG 兼容信息 (例如 NRPN 和音色库选择信息) 可被接收。

F0 43 1n 4C 00 00 7E 00 F7 (十六进制)

*n = 设备号 (通常设定为 “0”)

NOTE 确保此信息和第一个音符数据间的间隔在长度上至少有 1/4 个音符或更多。

Multi 模式开启

F0 43 1n 6C 0A 00 00 01 F7 (十六进制)

*n = 设备号 (通常设定为 “0”)

NOTE 在某些运行条件下 S08 不能对 MIDI 数据作出响应, 例如当使用比较功能时或是处在 Demo 模式下时。

■ 系统实时信息 (System Realtime Messages)

活动检测 (只能接收)

一旦 FEH (活动检测) 已经被接收后, 如果后来被接收的 MIDI 数据没有超过大约 300 毫秒的间隔, 则 S08 将执行与接收到 All Sounds Off, All Notes Off, 和 Reset All Controllers 信息时相同的操作, 并且将返回到 FEH 没被监测时的状态。

NOTE 查阅“数据列表”中的 MIDI 数据格式以获取更多关于各种信息的资料。

显示讯息

讯息	含义
有关音序操作或标准 MIDI 文件回放	
!Can'tOpen	不能找到指定类型的文件。
!Can'tPlay	不能在这些操作状态下播放音序文件。
!IllgIFile	指定的标准 MIDI 文件不能被 S08 播放。
!No SMF	没有在卡中找到标准 MIDI 文件。
!Not Frmt0	标准 MIDI 文件 format (1) 不能被 S08 支持 (51 页)。
!Not SMF	不能播放指定类型的文件 (51 页)。
!IllgSMF*	在读取标准 MIDI 文件时发生错误 (除去以上所描述的情况)。
有关记忆卡的操作	
!Bad File	文件中的数据被损坏了不能使用。
!Can'tOpen	当从记忆卡中读取数据时发生错误。
!Card Full	记忆卡中再无可用存储空间。
!FileHdErr	文件格式不被认可。
File None	不能找到指定类型的文件。
!Format	当格式化记忆卡时出现错误。请重新将卡格式化。
!Mount Err	安装记忆卡时出现错误。
!No Card	记忆卡没有被插入, 或是插入了不兼容的记忆卡 (5V 类型)。
!No Name	指定文件名。
!OVER 256	没有更多的文件可被创建。
OverWrite	这里已经又一个相同名称的文件被储存了。请用一个新的名称取代。
!Protected	记忆卡被写保护了。
!Read Only	文件是只读类型的, 并且并且不能被删除, 重命名或改写。
!SameName	具有相同名称的文件已经存在了。
!TooMany	已经超出了最大的文件显示数目 (100)。
!Write Err	当向记忆卡写入文件时出现错误。
其它	
!BatteryLo	电池电量低; 内存数据不能被备份。将必要的数据存储到记忆卡或 MIDI 数据存储设备 (例如 Yamaha MIDI Data Filer MDF3) 中, 并且找当地的 Yamaha 经销商或其它任何经过认可 Yamaha 服务人员更换电池, 并通过当地的 Yamaha 经销商或任何授权的 Yamaha 服务维修机构更换新电池。
!Buff Full	因为同时接收了太多的数据而导致 MIDI 数据处理失败。
Bulk Rx...	MIDI Bulk 数据正在被接收。
Bulk Tx...	MIDI Bulk 数据正在被传送。
!Checksum	在接收 bulk 数据时出现错误。
Completed!	操作已经完成。
!DeviceNum	因为设备号不匹配或是其被设定为 “off.” 导致 Bulk 数据不能被传送和接收。
Executing	操作正在被执行。
!MIDI Data	当接收 MIDI 数据时出现错误。
Sure?	最后确认。

故障诊断

下面的一览表提供了故障诊断提示和一些常见问题的书面参考。大部分的问题都可能是因为不正确的设置所造成的。在向专业机构求助前请查阅以下的故障诊断建议，看看是否能找到并纠正导致问题的原因。

特别是当您遇到了 S08 不能出声的问题，请检查以下几点试着查明故障的原因。

- ❶ 连接上一副耳机检查 S08 是否能正确发声。如果您能在耳机里听到声音但不能从您所连接的外部音频系统中听到声音，您就可初步确定问题出在音频系统的线缆连接上。
 - ❷ 如果您不能通过耳机听到声音，请试着选择不同的音色或 Multi 看看问题是否依然存在。如果选定了其它的音色或 Multi 问题清除了，您就可初步确定原先的音色或 Multi 设置有错误。
- NOTE** 当歌曲文件的设置（例如音量或表情，请看 73 页）导致音量的减小时，选择一个不同的音色或 Multi 可将音量恢复。
- ❸ 如果即使在更换音色或 Multi，检查了 S08 主音量设置后问题依然存在。请用 VOLUME 推子增大音量，并且如果连接了踏板控制器请将其向下踩到最大限度。
 - ❹ 如果在执行过上面的步骤 ❸ 后依然没有声音输出，那问题可能是出在 S08 的全局设置（UTILITY/CONTROLLER），任何与 S08 相连接的 MIDI 设备的设置或所用的 MIDI 连接线上。

不能发声。

有关音量设置

- 音量设置是否适当？（11 和 12 页）
- 如果踏板控制器已经被连接到了 S08 的 FOOT CONTROLLER 插孔并且配置作为音量 / 表情控制，它是否被完全踩下了（15 页）

相关 Voice 和 Multi 设置

- 以下的 Voice 或 Level 参数是否已被设置恰当？
 - Voice Element Edit “Level”（59 页）
 - Voice Key Edit “Level”（62 页）
 - Voice Common Edit “Total Vol”（58 页）
 - Voice Common Edit “Total Lvl”（58 页）
 - Multi Part Edit “Volume”（64 页）
 - Multi Common Edit “Total Vol”（63 页）
- 是否有任何声部或因子被静音？（41 页）
- 是否 “Element Sw” 被设定为 off？（59 页）
- 滤波器是否被设置为使得几乎所有的声音被静音（60，62，64 页）
- 效果器参数是否被设置恰当？（59，63 页）
- 效果器类型被设定为除 “No Effect” 之外的值？（63 页）
- 力度感应参数是否被设置恰当？（58 和 64 页）
- 音符限制参数（声部 / Voice）和力度限制参数是否被设置恰当？（59 和 64 页）
如果音符 / 力度下限被设定为一个高于音符 / 力度上限的数值，则不会有声音输出。

相关的 S08 全局设置 (UTILITY)

- MIDI 接收通道是否被设置正确？（64 页）
- Local 开关是否被设定为 off？（67 页）
- 在 Utility 模式下的 Hose Select 参数是否设置恰当？（13 到 15 页）
- Demo 模式（16 页）或 Compare 功能（41 页）是否被激活？当两者中任意一个被激活时，输入的 MIDI 数据将被忽略。

在歌曲数据中和所连接 MIDI 设备上的相关设置

- 当使用 MIDI 音序器播放 Multi 时，每一条音序轨的传送通道和 Multi 中每一个声部的接收通道是否被设置正确？（64 页）
- 电脑的“MIDI Echo”或“MIDI Thru”是否被设置恰当？（15 页）
- 当用 MIDI 音序器回放歌曲时，音量和表情（73 页）参数是否设置恰当？

线缆及其连接问题

- 音频设备是否已被正确连接？（13 页）
- IMIDI 线是否完好并且被连接正确？（13, 14, 15, 81 页）

声音失真。

- 效果器是否设置恰当？（46, 58 和 63 页）
- 音量是否设置得过高？（11 和 12 页）

声音太弱。

- MIDI 音量或 MIDI 表情（73 页）是否被设置得过低？
- 滤波器截止频率是否被设定得过低？（60, 62, 64 页）

音高不准。

- 在 Utility 模式下的主调音（Master Tune）参数是否被设置正确？（66 页）
- 在 Controller 模式下的 KbdTrans 参数是否被设置正确？（67 页）
- 在 PITCH 菜单中与音高有关的参数是否被设置恰当？（59 页）
- 在 LFO 显示页面中（Voice Edit 模式下）的音高调制深度是否设置得过高？（61 页）
- 对于声部或音色而言，音符移位（Note Shift）参数是否被设定为非 0 值？（59 和 64 页）
- 每一个声部或音色的失谐参数是否被设定为非 0 值？（59 和 64 页）

声音有破音且断断续续。

- 是否已超出最大复音数？（17 页）

一次只能听到一个音符声音。

- Mono/Poly 参数是否被设定为“mono”？（58 和 64 页）

没有效果器起作用。

- 音色效果旁通（Voice Effect Bypass）是否已被设定为 off？（67 页）
- 在对于 Multi 的情况下，声部编辑中的 Var Sendb 是否已被设定为 off 或接近于 0 的过低数值？（65 页）
- 效果器类型是否已被设定为除“Thru”或“No Effect”之外的值？（63 页）
- 在对于 Multi 的情况下，是否已指定了插入效果声部？（65 页）

对音色所做的与缩放灵敏度，力度灵敏度和比例（声像设置参数的）有关的编辑没有起作用。

- 灵敏度是否设置得过低？（39 页）
- 依据所选的音色或相关参数的设置，这些参数的改变可能有很小的可听效果或没有。

不能找到鼓音色 (Drum Voice)。

- 所选的鼓音色与标准音色不同。(30 页)

对鼓音色所做的编辑没有起作用。

- 声部模式参数是否已被设置正确？(22 页)

不能弹奏或编辑被分配给低于 A-1 琴键的鼓音色的声音。

- 将 Kbd Trans (CONTROLLER PAGE 4) 设定为一个负值。(67 页)

所做编辑不能实行。

- 类别搜寻功能是否已被开启？如果类别搜寻被激活，则 Edit 模式不能被启用。(31 页)
- 您是否选择了参数设置被固定的 Wave (001 至 029, 和 521)? (59 和 68 页)
- Utility 模式或 Controller 模式是否被激活了？
- 您是否正在试图对于 Voice 模式编辑？请记住：Voice 的合唱和混响效果器设置被固定了且不能被改变的 (46 页)

当使用控制器或 LFO 时，效果作用给了非所要或意料之外的参数。

- 各种参数可同时被分配给调制轮和可分配控制器1还有LFO所进行控制。对于那些您不想要控制的参数，请将其深度设定为“0。”(37 页)

当使用键盘和 [ENTER] 按钮改变一个设置时得到一个数值结果。

- 是否 Controller 模式下的 KbdTrans 参数是否已被设置为非 0 值？(Page 67)

不能接收 bulk 数据。

- 当使用 S08 音色编辑软件时，您是否已设置了足够的 Dump 缓冲区？在音色编辑软件设置对话框中的缓冲 (Dump Interval) 必须被设定为 10ms 或更多。
- 设备号 (Device Number) 参数是否被设置正确？通过 S08 的 Bulk Dump 功能接收数据时，您必须将 S08 的设备号设定为与指定的传送设备相同。(66 页)
- 在 Utility 模式下的 Host Select 参数是否被设置恰当？(13 到 15 页)

不能正确接收或响应来自于所连接设备的数据。

- 在 Utility 模式下的 Host Select 参数是否设置得恰当？(13 到 15 页)
- Demo 模式 (16 页) 或 Compare 功能 (41 页) 是否被激活？当两者中任意一个被激活时，输入的 MIDI 数据将被忽略。
- MIDI 线是否完好并且被正确连接？

检查 MIDI 线缆

这里有一个快速的方法检查 MIDI 线从而确保它能准确地传导信号。

NOTE 在开始之前，请将 S08 设定为 Voice 模式并且确保当您弹奏键盘时 S08 能正确地输出声音。

- ❶ 通过将 Local Sw (在 Utility 模式下的 PAGE 12) 设定为 “off” 禁止键盘对于音源的控制。在这种状态下，弹奏键盘并不会产生任何声音。(67 页)
- ❷ 直接连接待查的有问题 MIDI 线— 一头连到 S08 的 MIDI IN 端口，另一头则连到 MIDI OUT 端口。这样就建立了一个外部 MIDI “循环”，其路径是从 S08 的键盘到它的音源，这里是通过 MIDI 线连接的方式（并不是通过 Local 开关）。
- ❸ 在 Utility 模式下将 Host Select 参数设定为 “MIDI.” (PAGE 13)。
- ❹ 将接收通道 (Receive Channel) 参数 (在 Utility 模式下的 PAGE 3) 设定为 “omni” (所有通道)。这样使得音色能够响应输入的 MIDI 数据，而不必考虑键盘的 MIDI 传送通道 (Transmit Channel) 设置。
- ❺ 弹奏键盘。如果您已将以上所有设置正确完成了，那么您将会听到所弹奏的音色，则这根 MIDI 线是完好的。

NOTE 始终要记住：即使您听到了声音，线缆及其连接仍然会存在故障—特别是如果声音时断时续的话。

NOTE 在完成了此检查后，如果需要的话请一定要将 Local Sw (在 Utility 模式下的 PAGE 12) 恢复为 “on”。如果您继续将其设定为 “off” 则 S08 的键盘将不能控制其自身的声音。

即使按 [PLAY/STOP] 按钮也不能回放歌曲或停止回放。

- 是否将 format 0 格式的标准 MIDI 文件 (SMF) 歌曲分配给了链级？(51 页)
- 分配给链级的标准 MIDI 文件 (SMF) 歌曲是否带有后缀名 “.MID”？(51 页)
- Sync 参数是否被设定为 “MIDI”？(66 页) 通常要确保 Sync 被设定为 “Int”，除了在将 S08 作为 MIDI “从属设备” 使用与其它设备进行同步时。
- Sequence Play 模式是否被激活？如果 S08 被设定为除 Sequence Play 之外的任何模式时，则 [PLAY/STOP] 按钮将作为 [STORE] 按功能使用。

歌曲文件的回放有时会中断。

- 当记忆卡中的歌曲被回放时，从卡中读取数据和歌曲的回放是同时完成的。如果歌曲数据量太大，则回放可能在数据的读取上出现稍许延迟。如果发生这种情况，请在您所用的音序软件上从歌曲文件中删除不必要的轨道数据或是将歌曲回放速度设定为比正常速度慢一点。

记忆卡中的文件不能被载入 / 保存 / 导入。

- 您试图从记忆卡的子目录下导入文件吗？S08 只能处理根目录下的文件。
- 记忆卡的根目录中是否包含超过 100 个文件？S08 所用的记忆卡对于下列文件中的任一种只能处理最多达 100 个：所有文件 (可通过保存 / 载入进行运用处理的文件类型)，所有音色 (Voice) 文件 (可被 S08 的音色编辑软件所处理的文件类型) 和标准 MIDI 文件 (SMF)。
- 当用 S08 的 Macintosh 版本音色编辑软件载入文件时，请用电脑在文件名称中输入 “.S6V” 扩展名，接着将它保存到记忆卡中。

记忆卡文件不能被重命名或删除。

- 所有文件中 (可通过保存 / 载入进行运用处理的文件类型) 只有指定的文件类型可使用重命名 / 删除功能。所有音色 (Voice) 文件 (可被 S08 音色编辑软件所处理的文件类型) 和标准 MIDI 文件 (SMF) 不能被重命名 / 删除。

不能用记忆卡文件管理软件（Card Filer）传送文件。

- 一块记忆卡最大可用容量是 128 MB。确保记忆卡使用容量不要超过 128 MB。
- 您个人的电脑对存储设备的读取速度将会影响文件传递。如果出现这种情况，您可以通过以下操作的一个或多个进行补救：

NOTE 确保查询硬盘制造商的网站取得有关升级驱动力的详细说明。

- 使用系统工具中的磁盘碎片整理程序整理硬盘碎片。
- 升级硬盘驱动程序使其为高速驱动。
- 将硬盘设定为高速模式，例如打开 DMA。

对于 Windows 98/98SE/Me:

控制面板 → 系统 → 设备管理器 → 磁盘驱动器或硬盘控制器

对于 Windows 2000/XP:

控制面板 → 系统 → 硬件 → 设备管理器

- 当将S08通过USB端口与电脑相连使用Card Filer软件时，确保S08通过USB线被正确连接到电脑上，并且通过下面所叙述的方式将MIDI-USB Driver的Thru On/Off设置设定为“Off”：

对于 Windows 98/98SE/Me:

从控制面板中，选择MIDI-USB Driver，接着将Thru On/Off复选框设定为Off（无校验标记）。

对于 Macintosh:

从系统文件夹中，选择控制面板，接着从Yamaha USB MIDI Patch中将Thru On/Off复选框设定为off（无校验标记）。

- 在某些状况下Card Filer软件不能用来在记忆卡上创建目录（文件夹）。S08只能处理最高层目录中的文件（根目录）。请不要使用Card Filer软件的创建目录（文件夹）功能。

由 S08 设定的音色名不能在音色编辑软件中正确显示。

- 可用在 S08 上命名音色的有效字符当中，字符“→”和“←”不能被 S08 音色编辑软件显示。当使用 S08 音色编辑软件时，在 S08 上命名音色避免用这两个字符。

当使用 USB 介面时电脑挂起或死机。

- 拔插USB线或开关电源可能会导致电脑操作挂起，或是使S08正常运行停止。当心不要在下列运行条件下中断USB连接或开关电源。
 - S08 正在识别设备或载入驱动时。
 - 当开启或关闭操作系统时。
 - 当电脑运行被暂停时（通过电源管理控制例如睡眠或休眠）。
 - 当MIDI应用程序启动时。
- 如果您做了如下操作电脑也可能挂起和 / 或 S08 的操作可能终止：
 - 打开 / 关闭电源，或过于频繁地拔插连线。
 - 在传输MIDI数据的过程中进入睡眠模式再恢复操作。
 - 当S08电源接通时拔插连线。
 - 开启 / 关闭S08，启动电脑，或是当大量数据被传输时安装驱动软件。

产品规格

键盘	88 键 (平衡击弦效果键盘)		
音源 (音色发生器)	AWM2		
复音数	64 个音符		
多声部音色 (MULTI TIMBRE)	16		
波形	521 个波形文件		
音色 (VOICE)	标准音色	Preset	128
		User	128
		GM2/XG	493
	鼓音色	User	2
		GM2/XG	29 (包括 8 个原始音色)
多音色 (MULTI)		User	32
效果器	混响 (Reverb)		17
	合唱 (Chorus)		17
	变异 (Variation)		54
音序播放	SMF Format 0 (Direct Play only)		
外部存储器	SmartMedia™ (3.3V)		
	* 最大有 128MB 空间可被使用。		
操控件	STANDBY/ON, VOLUME, Pitch Bend wheel, Modulation wheel, VOICE, MULTI, SEQ PLAY, UTILITY, CONTROLLER, CARD, EDIT/COMPARE, JOB, STORE (PLAY/STOP), EXIT, E/F, ▲ / ▼, PART (ELEMENT/KEY) -/+ , MUTE, INC/YES, DEC/NO, PRESET, USER, GM2/XG, CATEGORY SEARCH, Numeric Keypad, ENTER, Data dial		
接口 & 端子	PHONES (Stereo Phone), OUTPUT (Phone): L (MONO)/R, DC IN, FOOT CONTROLLER, FOOT SWITCH, MIDI IN/OUT/THRU, USB, Card slot		
显示	LCD (背光)		
电源供应	Yamaha 交流变压器 PA-5C (附带)*		
	* 您所在区域可能没有。请向您的 Yamaha 经销商索取。		
耗电量	8W		
最大输出电平	输出 +9±2dBm (10 k ³ / ₄), 耳机 : +0±2dBm (33 ³ / ₄)		
外形尺寸	1323 (长) x 389 (宽) x 159 (高) mm		
重量	19.8kg		

本手册中的产品规格及描述只是出于通报资料的目的。Yamaha 公司保留在不提前通知的情况下随时变更或修正产品或产品规格的权利。因此产品规格, 装备或选购品在同一地区也可能不相同, 请向您的 Yamaha 经销商洽询。

索引

符号

[◀/▶]	11, 26
[▲/▼] 按钮	11, 26
[+]/[-] 按钮	11, 26

A

About EG Rate and Time (Voice Mode)	44
About MIDI	72
Absolute	28
AC1 (Assignable Controller 1)	37
AC1 AMod	58
AC1 CC No	67
AC1 Control Depth Edit PAGE number	37
AC1 Filter Control	58
AC1 FMod	58
AC1 LFO Amplitude Modulation Depth	58
AC1 LFO Filter Modulation Depth	58
AC1 VarCtl	59
AC1 Variation Control Depth	59, 64
AC1FltCtl	58
AC1VarCtl	64
Active Sensing (Receive only)	76
AEG (Amplitude Envelope Generator)	44
AEG Attack Rate	61
AEG Attack Rate Velocity Sensitivity	61
AEG Decay 1 Level	61
AEG Decay 1 Rate	61
AEG Decay 2 Rate	61
AEG Initial Level	61
AEG Level Velocity Sensitivity	61
AEG Release Rate	61
AEG Scaling Sensitivity	61
AEG Sustain Level	61
AEGAtkR	61
AEGAtkVel	61
AEGDcy1L	61
AEGDcy1R	61
AEGDcy2R	61
AEGInitL	61
AEGLv1Vel	61
AEGReLr	61
AEGScLSens	61
AEGSusL	61
All Notes Off (Control #123)	75
All Sounds Off (Control #120)	75
Alt.Group	62
Alternate Group	62
AMP (Amplitude) (Quick Guide)	44
AMP (Amplitude) (Voice Edit Drum)	62
AMP (Amplitude) (Voice Edit Normal)	60
Amplitude	44
Amplitude Envelope Generator	44
Assignable Controller 1	37
Attack Time (Control #073)	74
AWM2	17

B

Bank Select LSB (Control #032)	73
Bank Select MSB (Control #000)	73
Basic Operations	24
Before Use	12
Binary	72
BlkDmp	63
Brightness (Control #074)	74
Bulk Dump	63
Bulk Dump (Using the Jobs)	49
Burglarproof Lock	53

C

Card	53, 67
Card Drive/Sequencer	17
Card Filer	56
Category List	50
Category Search	31
[CATEGORY SEARCH/DRUM] button	11
CD-ROM	6
Chained Playback	51
Changing the Tempo	52
Channel Aftertouch	75
CHANNEL MESSAGES	73
Channel Mode Messages	75
Characters	50
Checking the MIDI Cable	81
Cho Return	63
ChoEF	63
Chorus	46, 62
Chorus Effect Type (Chorus Type MSB/LSB)	63
Chorus Pan	63
Chorus Parameters	63
Chorus Return	63
Chorus Send	59
ChorusSend	59, 62
Common (Multi Edit)	63
Common (Voice Edit Drum)	62
Common (Voice Edit Normal)	58
Common Edit and Editing Individual Elements	41
Common Edit screens	41
Compare Function	41
Connecting Controllers	15
Connecting External MIDI Equipment	13
Connecting Stereo Powered Speakers	13
Connecting to a Mixer	13
Connecting to a Personal Computer	14
Connecting to External Audio Equipment	13
Connections	13
Control Change	73
Controller	17, 67
CONTROLLER (Common Controller)	42
CONTROLLER (Multi Edit)	65
CONTROLLER (Voice Edit Normal)	58
Controllers and External MIDI Control	37
Controlling an External MIDI device with the S08	13
Controlling Another MIDI Device via MIDI THRU	14
Controlling the S08 from an External MIDI device	13
Copy Controller	49
Copy Drum Key	48
Copy Element	48
Copy Element/Copy Key	63
Copy Part	49
Copy Variation Effect	49
CpyCtl (Copy Controller)	49
CpyElm (Copy Element)/CpyKey (Copy Drum Key)	48
CpyElm/CopyKey	63
CpyPart (Copy Part)	49
CpyVar (Copy Variation Effect)	49
Ctl Reset	67
Cutoff (Quick Guide)	43
Cutoff (Reference)	60, 62
Cutoff Velocity Sensitivity	60
CutoffVel	60

D

DATA buttons	11
Data Dial	11, 27
Data Entry LSB (Control #038)	73
Data Entry MSB (Control #006)	73
Data Increment (Control #096)	74
DC IN terminal	11
[DEC/NO] button	11
Decay Time (Control #075)	74
Decimal	72
Decrement (Control #097) for RPN	74
Del	67
Delete	67
Delete (Deleting the Files on Memory Card)	55
Deleting the Files on Memory Card (Del)	55
Demo Playback	16

Demo Song Selection	16
Display Indications	25
Display Messages	77
drum (Drum Voice)	22
drumS1/2 (Drum Setup 1/2)	22

E

E Indicator	50
Echo	15
EFFECT (Common Effect)	42
EFFECT (Multi Edit)	63, 65
EFFECT (Utility)	67
EFFECT (Voice Edit Drum)	62
EFFECT (Voice Edit Normal)	58
Effect Settings (Example)	46
Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)	74
Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)	74
Effect4 Depth (Variation Effect Send Level)	74
Effects	17, 46
Effects in Multi Mode	47
Effects in Voice Mode	47
EG Attack	62
EG Attack Rate	62
EG Decay 1 Rate	62
EG Decay 2 Rate	62
EG Decay1	62
EG Decay2	62
EG Rate Scaling Sensitivity	60
EG Type	44
Element (Basics Section)	21
Element (Voice Edit Drum)	62
Element (Voice Edit Normal)	59
Element Edit Process	42
Element Edit screens	41
Element Sw	59
Element Switch	59
[ENTER] button	11
Entering Data	27
Example of Effect Settings	46
[EXIT] button	11
Expression (Control #011)	73

F

Factory Set (Restore Factory Defaults)	23
FactorySet	67
FC Transmit Control Number	67
FCTxCtlNo	67
FEG (Filter Envelope Generator)	43
FEG Attack Level	60
FEG Attack Rate	60
FEG Attack Rate Velocity Sensitivity	60
FEG Decay 1 Level	60
FEG Decay 1 Rate	60
FEG Decay 2 Rate	60
FEG Hold Rate	60
FEG Init Level	60
FEG Other Rate Velocity Sensitivity	60
FEG Rate Scaling Sensitivity	60
FEG Release Level	60
FEG Release Rate	60
FEG Sustain Level	60
FEGAtkL	60
FEGAtkR	60
FEGAtkVel	60
FEGDcy1L	60
FEGDcy1R	60
FEGDcy2R	60
FEGHoldR	60
FEGInitL	60
FEGOthVel	60
FEGReLl	60
FEGReLr	60
FEGScLSens	60
FEGSusL	60
FILTER (Basics)	43
FILTER (Voice Edit Drum)	62
FILTER (Voice Edit Normal)	60
Filter Cutoff Frequency	60, 62
Filter Cutoff Sacling Offset 1-4	60

Filter Cutoff Scaling BP 1-4	60
Filter Cutoff Scaling Flag	60
Filter Cutoff Scaling Sensitivity	60
Filter Envelope Generator	43
Filter Resonance	60, 62
Filter Scaling Settings	68
Filter Velocity Curve Sensitivity	60
Fixed Vel	67
Fixed Velocity	67
Flt BP1-4	60
Flt Of1-4	60
FltScfFlag	60
FltScfSns	60
FltVelCrv	60
FOOT Controller	38
FOOT CONTROLLER jack	11
Foot Switch	38
FOOT SWITCH jack	11
Format (Reference)	67
Format (Formatting Memory Card)	55
Formatting Memory Card (Frmt)	55
Frmt	67
FS Transmit Control Number	67
FSTxCtlNo	67

G

GENERAL (Common General)	42
GENERAL (Multi Edit)	63, 64
GENERAL (Voice Edit Drum)	62
GENERAL (Voice Edit Normal)	58
General MIDI (GM) System On	76
GM System Level 1	6
GM System Level 2 (GM2)	6
GM System Off	76
GM2 Bank	31
GM2 System On	76
GM2/XG	20
[GM2/XG/(OTHER)] button	11

H

H (hexadecimal)	72
Handling the Memory Card (SmartMedia™*)	53
Harmonic Content (Control #071)	73
Hold1 (Control #064)	73

I

Import	55
Imprt	67
[INC/YES] and [DEC/NO] buttons	11, 27
Init	63
Initialize (Using the Jobs)	48
InitSeq (Initialize Sequence Chain)	52
Insertion Effects	46

J

Job	48
-----------	----

K

Kbd Trans	67
Key Assign	62
Key on Delay	61
Key On/Key Off	73
Keyboard Transpose	67
KeyonDelay	61

L

Layering Two Voices (Parts) Together	35
LCD (Liquid Crystal Display)	11
Level	59, 62
Level (Amplitude) Scaling Settings	69
Level Saling Sensitivity	61
Level Scaling BP1-4	61
Level Scaling Flag	61
Level Scaling Offset 1-4	61
LFO (Low Frequency Oscillator)	45
LFO (Low Frequency Oscillator) (Voice Edit Normal)	61
LFO AMod	61
LFO Amplitude modulation Depth	61
LFO Control Depth Edit PAGE number	37
LFO Filter Modulation Depth	61
LFO Fmod	61
LFO Phase	61
LFO Phase Initialize	61
LFO Pitch modulation Depth	61
LFO PMod	61
LFO Speed	61
LFO Wave	61
LFO waveforms	69
Load	54
Loading the files saved by the Voice Editor for S08 on Memory Card. (Imprt)	55
Loading the S08 Data from Memory Card (Load)	54
Local On/Off — When Connected to a Computer	15
Local Switch (Reference)	67
Low Frequency Oscillator	45
LSB (Control #098)	74
Lv1 BP1-4	61
Lv1 Of1-4	61
Lv1ScfFlag	61
Lv1ScfSns	61

M

Main Volume (Control #007)	73
Master Volume	76
masters	12
Maximum Polyphony	17
Memory Card	53
Memory Card slot	11
Memory Structure	20
MIDI	72
MIDI CHANNEL	66
MIDI channels	72
MIDI channels (About MIDI)	72
MIDI connection	15
MIDI Echo	15
MIDI FILTER	66
MIDI IN/OUT/THRU terminals	11
MIDI Messages Transmitted/Received by the S08	73
MIDI SETUP	67
MIDI Thru	15
MIX	64
MODE buttons	11
Mode Tables	24
Modes	24
Modulation (Control #001)	73
MODULATION wheel	11
Modulation Wheel (Using Controllers)	37
Monitoring the Element for Editing (Checking the Voice Structure and Muting)	42
Mono (Control #126)	75
Mono/Poly	58
Mono/Poly Mode	58
MSB (Control #099)	74
Multi (Basics Section)	21
Multi Edit (Reference)	63
Multi Edit (Quick Guide)	33
Multi Mode On	76
Multi Name (Multi Name 1-8/Voice Category)	63
Mute	41
[MUTE] button	11
MW AMod	58
MW Filter Control	58
MW FltCtl	58
MW FMod	58
MW LFO Amplitude Modulation Depth	58
MW LFO Filter Modulation Depth	58
MW LFO Pitch Modulation Depth	58
MW PMod	58
MW Transmit Control Number	67
MW VarCtl	59, 64

MW Variation Control Depth	59, 64
MW/AC1/LFO Control Depth EDIT PAGE number	37
MWtxCtlNo	67

N

Name	50, 58, 62, 63
Name (Name 1-8/Category)	58, 62
norm (Normal Voice)	22
Normal Voices & Drum Voices	22
Note Limit Low/High	59
Note On/Note Off (Key On/Key Off)	73
Note Shift/Detune	59
NoteShift/Detune	59
NRPN (Non-Registered Parameter Number)	74
NtLmt-L/H	59
Numeric keypad	11, 28

O

offset	28
OrgKt	62
Original Kit	62
OSC (Oscillator)/MIX (Voice Edit Drum)	62
OSC (Oscillator)/MIX (Voice Edit Normal)	59
OSC/MIX (Oscillator/Mix)	42
OUTPUT L/MONO and R jack	11
Overview of the S08	16
Overview of Voice/Element/Multi	21

P

PAGE	7
Pan (Reference)	59, 62
Pan (Control #010)	73
Parameter Table	18
Parameter Type List	11
Part Mode Setting (MULTI PART EDIT PAGE 9)	22
[PART/ELEMENT/KEY] button	11
PB Range	58
PchScfCN	59
PchScfSns	59
PEG (Pitch Envelope Generator)	43
PEG Attack Level	59
PEG Attack Rate	59
PEG Decay 1 Level	59
PEG Decay 1 Rate	59
PEG Decay 2 Rate	59
PEG Initil Level	59
PEG Level Velocity Sensitivity	60
PEG Rate Scaling Center Note	60
PEG Rate Velocity Sensitivity	60
PEG Release Level	59
PEG Release Rate	59
PEG Sustain Level	59
PEGAtkL	59
PEGAtkR	59
PEGDcy1L	59
PEGDcy1R	59
PEGDcy2R	59
PEGInitL	59
PEGLvlVel	60
PEGReL	59
PEGReR	59
PEGrtVel	60
PEGSclCN	60
PEGSclSns	60
PEGSusL	59
Performing a Job	48
Performing Live While Playing Back a Song File	34
PHONES jack	11
PITCH (Quick Guide)	43
PITCH (Voice Edit Drum)	62
PITCH (Voice Edit Normal)	59
Pitch Bend	75
Pitch Bend Range	58
PITCH bend wheel	11
Pitch Bend Wheel (Using Controllers)	37
Pitch Coarse	62
Pitch Envelope Generator	43
Pitch Fine	62
Pitch LFO Delay	61
Pitch LFO Fade-in Time	61
Pitch Scaling Center Note	59
Pitch Scaling Sensitivity	59
PitchCors	62
PitchFine	62

Play	51
Playing in Multi Mode	32
Playing the Songs	51
Playing Voices	29
PLFO Fade	61
PLFODelay	61
Poly (Control #127)	75
Polyphonic Aftertouch	75
Porta Sw	58
Porta Time	58
Portamento Control (Control #084)	74
Portamento Switch (Reference)	58
Portamento Switch (Control #065) (About MIDI)	73
Portamento Time (Reference)	58
Portamento Time (Control #005) (About MIDI)	73
Power Supply	12
Power-on Procedure	12
[PRESET/(DRUM/PERC)] button	11
PRESET	20
Program Change	75

R

Receive Note Off	62
Receive Note On	62
Recording and Playback using an External MIDI Sequencer	14
Relative	8
Release Time (Control #072)	74
Renam (Renaming the Files)	55
Rename	67
Renaming the Files (Renam)	55
Reset All Controllers (Control #121)	75
Resetting (initializing) parameters of a Multi to their default settings	48
Resonance (Quick Guide)	43
Resonance (Reference)	60, 62
Resonance Velocity Sensitivity	60
ResoVel	60
Rev Return	63
RevEF	63
Reverb	46
Reverb Effect Type (Reverb Type MSB/LSB)	63
Reverb Pan	63
Reverb Parameters	63
Reverb Return	63
Reverb Send	58, 62
ReverbSend	58, 62
RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control #100)	75
RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control #101)	75
RxNote On	62
RxNoteOff	62

S

S&H (Sample & Hold)	69
Save	54
Saving Data to an External Device (Bulk Dump)	49
Saving S08 Settings to an External Device (Bulk Dump Send)	36
Saving the S08 data to Memory Card (Save)	54
Saving the Settings (Store)	50
Saw (Sawtooth Wave)	69
Scaling	39
Selecting a Mode	24
Selecting a Screen	26
Selecting GM2/XG Banks	31
Selecting with the data dial	30
Send Chorus To Reverb	59, 63
Send Variation To Chorus	64
Send Variation To Reverb	64
SEQ SETUP (Sequencer Setup)	66
SeqAll (Sequencer All Chain)	52
Sequence Play	51
Sequence Play Job	52
Sequencer	17
Setting the Chain	51
slaves	12
Slider	11
SmartMedia	53
SndCho → Rev	63
SndCho→Rev	59
SndVar → Cho	64
SndVar → Rev	64
Soft Pedal (Control #067)	73

Song Playback	51
Sostenuto (Control #066)	73
Specifications	83
Splitting the Keyboard — Setting Upper and LowSer Ranges for the Voices	34
STANDBY/ON switch	11
Store	50
Switching Between Screens and Entering Settings	41
Switching Elements (or Keys, Parts) On/Off (Mute)	41
System and Insertion Effects	46
System Effects	46
System Exclusive Messages	76
SYSTEM MESSAGES	76
System Realtime Messages	76

T

Tempo	52
TG (Tone Generator)	66
The Compare Function	41
The Controls & Connectors	11
TONE	64
Tone Generator	17
Top Panel	11
Total Level	58
Total Lvl	58
Total Vol	58, 63
Total Volume	58, 63
Touch Sensitivity	57
Transpose	63
Tri (triangular Wave)	69
Troubleshooting	78
Turning on the S08	12
Types of Parameters (Absolute and Relative)	28

U

USB	6
USB connection	14
USB terminal	11
USER	20
[USER/(SE)] button	11
Using Controllers	37
Using Multi Mode	32
Using the Copy function	48
Using the Foot Controller to Control Parameters	38
Using the Foot Switch to Advance Through Programs	38
Using the Jobs	48
Using the Memory Card	53
Using the S08 as a Multitimbral Tone Generator	33
Using Voice Category Search	31
Utility Job	67

V

V EfBypass	67
Var Pan	63
Var Return	63
VarConnect	63
VarEF	59, 63
Variation	46
Variation Connecton	63
Variation Effect Type	59, 63
Variation Effects	46
Variation Pan	63
Variation Parameter (Multi)	63
Variation Parameter (Voice)	59
Variation Return	63
Vel Curve	67
VelLmt-L/H	59
Velocity	39
Velocity Curve	67
Velocity Limit Low/High	59
Velocity Sensitivity Depth	58
Velocity Sensitivity Offset	58
VelSnsDpt	58
VelSnsOfs	58
Vibrato Delay Time (Control #078)	74
Vibrato Depth (Control #077)	74
Vibrato Rate (Control #075)	74
VOICE	64
Voice & Element	21
Voice Edit (Drum)	62
Voice Edit (Normal)	58
Voice Edit (Quick Guide)	40
Voice Editor	6

Voice Effect Bypass	67
Voice Job	63
Voice Mode AC1 Control Number	67
Voice Mode Controller Reset	67
Voice Selection for Each Part	70
Voice Store	63
Voice/Multi/File Name Settings (Entering Characters)	50
Voices & Multis	20
[VOLUME] slider	11

W

Wave	17
Wave Number (Wave Selection)	59
Waveform	17

X

XG	6
XG Bank	31
XG System On	76

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México S.A. de C.V.
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,
Col. Guadalupe del Moral
C.P. 09300, México, D.F., México
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Reboucas 2636-Pinheiros CEP: 05402-400
Sao Paulo-SP, Brasil
Tel: 011-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha Music Latin America, S.A.
Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

THE NETHERLANDS

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BELGIUM/LUXEMBOURG

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevestraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANCE

Yamaha Musique France
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONESIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)
PT. Nusantara
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot Subroto
Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0660

MALAYSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
#03-11 A-Z Building
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015
Tel: 747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

