

S03 Voice Editor Bedienungsanleitung

Inhalt

Einführung	2
Inbetriebnahme	3
Menüleiste	3
Das Bibliotheksfenster	6
Die Werkzeugleiste	8
Das Bearbeitungsfenster	14
Die Werkzeugleiste	14
Bearbeitungsfenster	
„Normalstimme“	15
Bearbeitungsfenster	
„Schlagzeugstimme“	21
OMS-Einstellungen (Macintosh) . . .	23
Voice Editor in Gebrauch	
– ein Beispiel	25
Fehlerbehebung	26

- Klicken Sie auf den roten Text, um zu dem entsprechenden Punkt in dieser Bedienungsanleitung zu springen.
- Die Software sowie diese Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieses Handbuchs als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung von Handbuch und Software verantwortlich gemacht werden.
- Das Kopieren kommerziell vertriebener Musik-Sequenzdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- OMS® und **OMS™** sind Warenzeichen der Firma Opcode Systems, Inc.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen der Verdeutlichung und sind nicht immer mit den von Ihrem Rechner angezeigten Bildschirmseiten identisch.

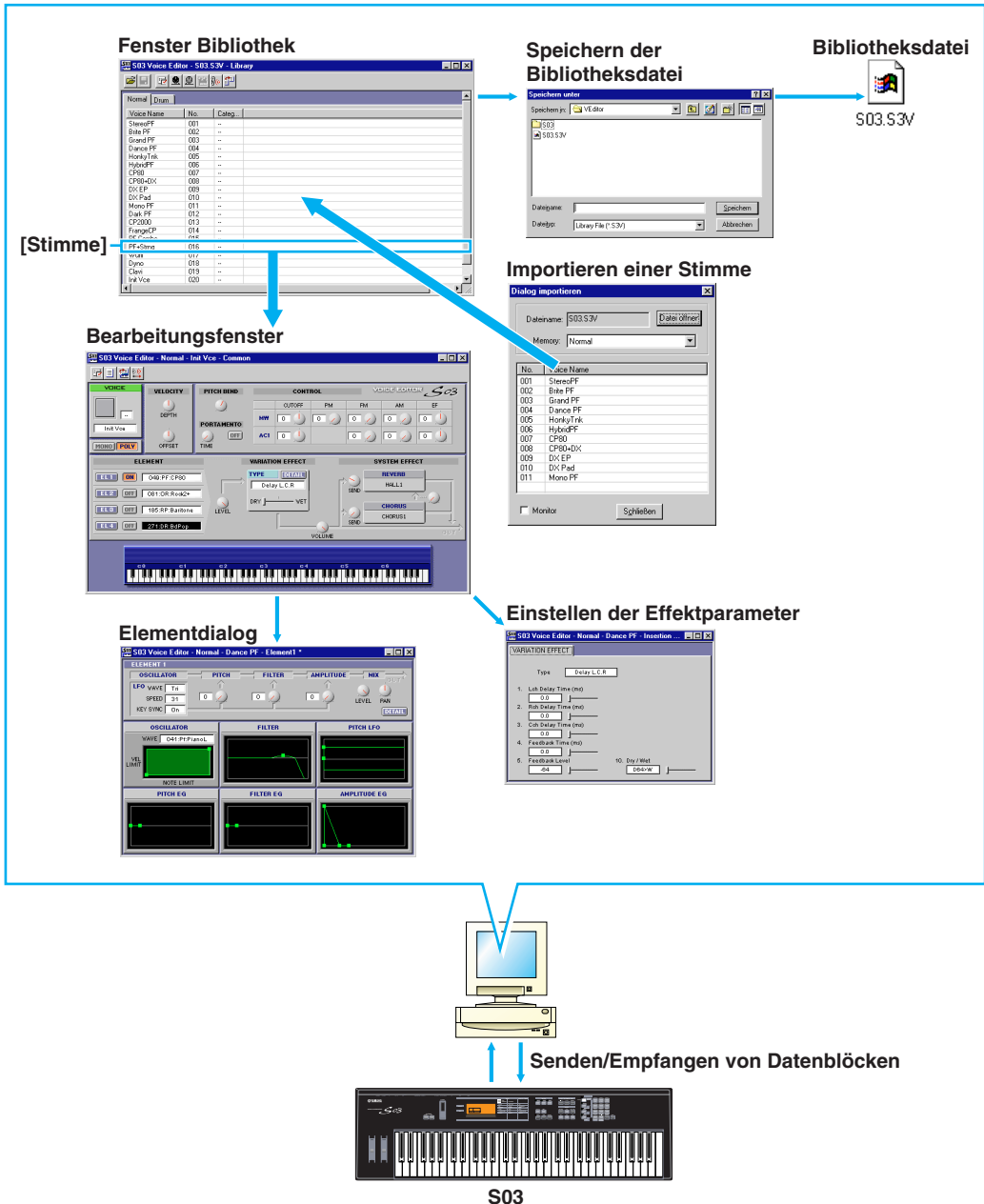
In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß Sie mit den Bedienungsgrundlagen für Windows-/Macintosh-Betriebssysteme schon vertraut sind. Ist dies nicht der Fall, lesen Sie bitte in den Bedienungsanleitungen zu Windows-/Mac OS-Software nach, bevor Sie den Voice Editor verwenden.

Informationen über Hardwareanforderungen, über die Verbindung von Geräten und die Installation der Voice Editor-Software finden Sie im jeweiligen „Installationshandbuch“ und in der Bedienungsanleitung für das entsprechende MIDI-Gerät.

Einführung

Mit dem S03 Voice Editor (im weiteren als Voice Editor bezeichnet) können Sie Stimmen und Effekte des S03-Synthesizers an Ihrem Computer bearbeiten. Die grafische Benutzeroberfläche erlaubt müheloses Editieren. Jeder Synthesizer-Parameter ist auf dem Bildschirm als Schieberegler oder Schalter dargestellt, die Sie mit Hilfe der Maus oder der Tastatur Ihres Computers einstellen können bzw. umschalten können. Am Ende können Sie alle Veränderungen, die Sie an Ihren Stimmen vorgenommen haben, auf dem Computer speichern.

HINWEIS Der Voice Editor für Windows ist ein Plug-In für XGworks(lite). Bevor Sie den Voice Editor für Windows benutzen können, muß XGworks(lite) installiert sein.



Inbetriebnahme

Windows

Starten Sie den Voice Editor durch Starten von XGworks und auswählen von „S03 VoiceEditor“ aus dem Menü [Plug-In].

Macintosh

HINWEIS Wenn Sie Voice Editor auf einem Macintosh-Computer verwenden, öffnen Sie im Apple-Menü [Chooser] (Auswahl) und deaktivieren Sie [Apple Talk].

Öffnen Sie den Ordner „S03 Voice Editor“ innerhalb des Ordners „YAMAHA Voice Editor“ und doppelklicken Sie auf das Symbol „S03 Voice Editor“.

Menüleiste

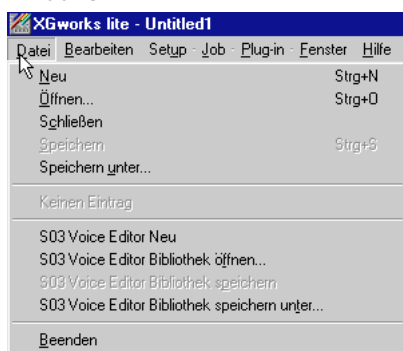
Auf der Menüleiste finden Sie die verschiedenen Bearbeitungs- und Setup-Funktionen/Befehle der jeweiligen Menüs. Klicken Sie auf den Menünamen, um das zugehörige Einblendmenü zu öffnen und wählen Sie die Funktion oder den Befehl, die oder den Sie anwenden möchten. Funktionen/Befehle, die nicht zur Verfügung stehen, werden ausgeblendet angezeigt.

HINWEIS Die am häufigsten benutzten Menüs auf der Menüleiste können Sie auch über Schaltflächen auf der Werkzeugleiste des Voice Editors öffnen.

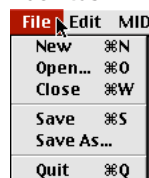
HINWEIS Zur Benutzung von Voice Editor für Windows schlagen Sie bitte in den Unterlagen nach, die Sie mit XGworks(lite) erhalten haben.

Datei (File)

Windows



Macintosh



S03 Voice Editor Neu (New)

Dieser Befehl erzeugt und öffnet eine neue Bibliotheksdatei.

S03 Voice Editor Bibliothek öffnen (Open)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Öffnen] der Werkzeugleiste (Seite 8).

S03 Voice Editor Bibliothek speichern (Save)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion die Schaltfläche [Speichern] der Werkzeugleiste (Seite 9).

S03 Voice Editor Bibliothek speichern unter (Save as)

Mit diesem Befehl können Sie die Bibliothek unter einem neuen oder anderen Namen speichern.

Quit (nur Macintosh)

Mit diesem Befehl schließen Sie das Fenster. Das ist die gleiche Funktion wie das Feld [Close] auf der Titelleiste.

Bearbeiten (Edit)



Kopieren (Copy)

Hiermit kopieren Sie die ausgewählte Stimme in die Zwischenablage. Solange nichts ausgewählt ist, erscheint der Menüpunkt ausgeblendet.

Einfügen (Paste)

Hiermit kopieren Sie die in der Zwischenablage gespeicherte Stimme zum Voice Editor.

S03 Voice Editor Edit Bearbeiten (Edit)

Dieser Menüpunkt erfüllt dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Bearbeitungsfenster] der Werkzeugleiste (Seite 12).

S03 Voice Editor Bibliothek (Library)

Dieser Menüpunkt ist in seiner Funktion identisch mit dem Button [Bibliotheksfenster] auf der Werkzeugleiste (Seite 14).

S03 Voice Editor Speichern (Store)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Speichern] auf der Werkzeugleiste (Seite 14).

S03 Voice Editor Importieren (Import)

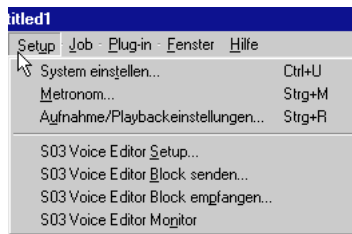
Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Importieren] auf der Werkzeugleiste (Seite 13).

S03 Voice Editor Vergleichen (Compare)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Vergleichen] auf der Werkzeugleiste (Seite 15).

Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)

Windows



Macintosh



S03 Voice Editor Setup (Editor Setup)

Dieser Menüpunkt erfüllt dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Editor Setup] auf der Werkzeugleiste (Seite 10).

S03 Voice Editor Block senden (Transmit)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Übertragen] auf der Werkzeugleiste (Seite 11).

S03 Voice Editor Block empfangen (Receive)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie die Schaltfläche [Empfangen] auf der Werkzeugleiste (Seite 12).

S03 Voice Editor Monitor (Monitor)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der [Monitor] auf der Werkzeugleiste (Seite 12).

OMS Port Setup (nur Macintosh)

Hiermit öffnen Sie das Fenster „OMS Port Setup“ für Voice Editor. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „OMS Port Setup“ (Seite 24).

OMS MIDI Setup (nur Macintosh)

Mit diesem Befehl rufen Sie das Fenster für das OMS MIDI Setup auf. Weitere Einzelheiten finden Sie in Ihren Unterlagen zu OMS.

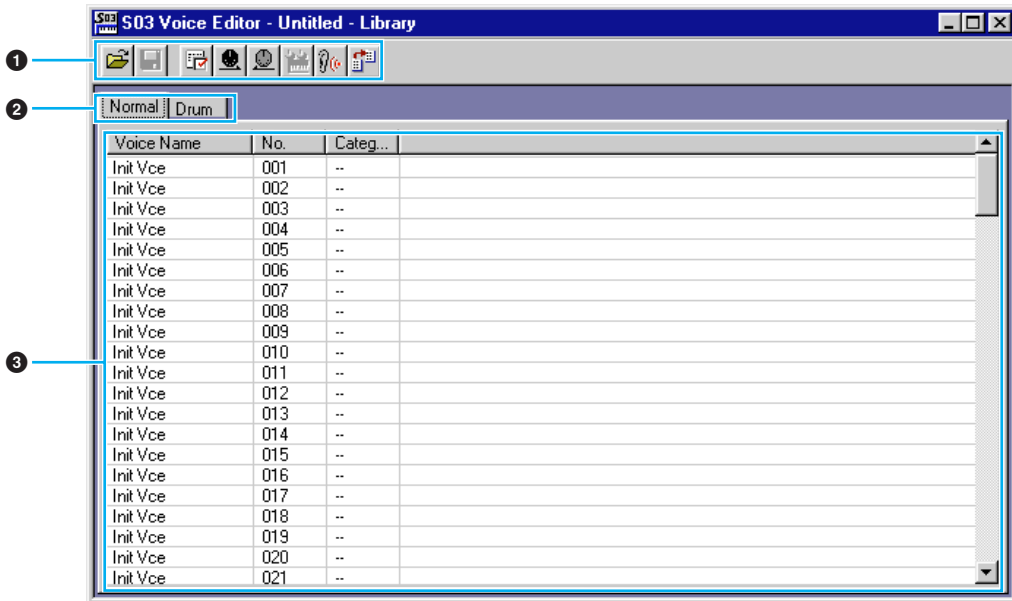
OMS Studio Setup (nur Macintosh)

Mit diesem Befehl rufen Sie das Fenster für das OMS Studio Setup auf. Weitere Einzelheiten finden Sie in Ihren Unterlagen zu OMS.

Das Bibliotheksfenster

Wenn Sie den Voice Editor starten, sehen Sie zuerst das Fenster „Bibliothek“, das aus den Registerkarten für „Normal“ und „Drum“ besteht, wobei jede Registerkarte den Stimmentyp darstellt. In jeder Registerkarte werden alle Stimmnamen, -nummern und -kategorien aufgelistet, die sich in der ausgewählten Stimmengruppe befinden. Sobald Sie eine Stimme im Bibliotheksfenster zur Bearbeitung auswählen, wird das Fenster „Bearbeiten“ für diese Stimme geöffnet.

HINWEIS Sie können Ihre Einstellungen als Bibliotheksdatei (*.S3V) speichern.



1 Werkzeugleiste

In diesem Bereich befinden sich die Schaltflächen, mit denen Sie den Voice Editor bedienen (Seite 8).

2 Registerkarten

Klicken Sie auf eine dieser Registerkarten, um die Stimmenliste für diese Gruppe zu sehen.

3 Stimmenliste

Hier werden alle Stimmen der ausgewählten Gruppe in einer durchblätterbaren Liste angezeigt. In der Liste sind jeweils der Name, die Nummer und die Kategorie der Stimme aufgeführt. Sie können die Stimmen umsortieren, indem Sie die Stimmnummern an die gewünschte Stelle ziehen. In Windows benennen Sie eine Stimme um, indem den Stimmnamen auswählen, ihn noch einmal anklicken und den neuen Namen eingeben. Auf einem Macintosh klicken Sie dazu auf den Stimmnamen, während Sie gleichzeitig die <Control>-Taste gedrückt halten. Wählen Sie dann im Einblendmenü die Option [Edit Voice Name] aus und geben Sie im Dialogfenster den neuen Namen ein.

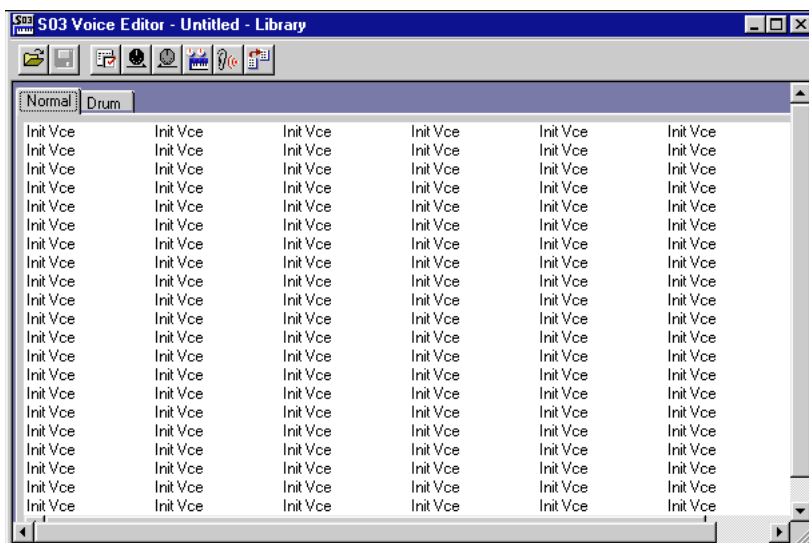
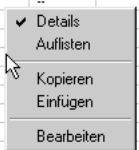
HINWEIS Für die Auswahl eines zusammenhängenden Stimmenblocks, klicken Sie auf die Nummer der ersten Stimme, halten Sie die <Shift>-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf die letzte Nummer.

HINWEIS Stimmnamen können aus bis zu 8 Zeichen bestehen.

Nur die Stimmnamen anzeigen (Windows)

Sie können auch nur die Namen aller Stimmen der Gruppe ohne Stimmnummer und Kategorie anzeigen. Wenn Sie diese Ansicht wünschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Stimmenliste und wählen Sie im Einblendmenü die Option [Auflisten] aus. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie schnell eine Stimme auswählen möchten: Die Liste wird handlicher.

Normal	Drum		
Voice Name	No.	Categ..	
Init Vce	001	--	
Init Vce	002	--	
Init Vce	003	--	
Init Vce	004	--	
Init Vce	005	--	
Init Vce	006	--	
Init Vce	007	--	
Init Vce	008	--	
Init Vce	009	--	
Init Vce	010	--	
Init Vce	011	--	
Init Vce	012	--	



HINWEIS Um wieder zu der vollen Listenansicht mit Stimmnamen, -nummern und Kategorien umzuschalten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Stimmenliste und wählen Sie [Details] aus.

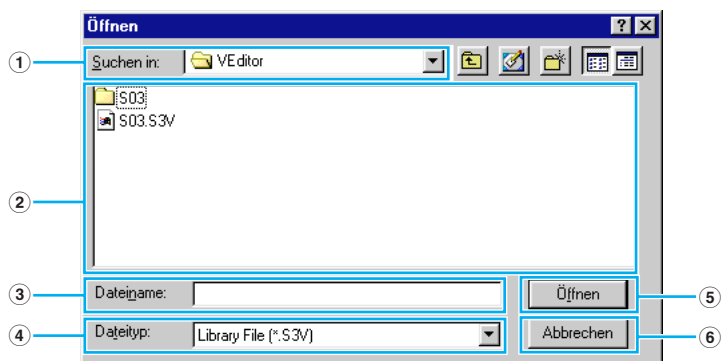
Die Werkzeugleiste



1 Schaltfläche [Öffnen]

Klicken Sie hier, um den Dialog „Datei öffnen“ zu starten und wählen Sie ein Bibliotheksdatei zum öffnen aus.

Dialog „Datei öffnen“



HINWEIS Auf einem Macintosh wird das gewohnte Macintosh Dialogfenster „Open“ angezeigt.

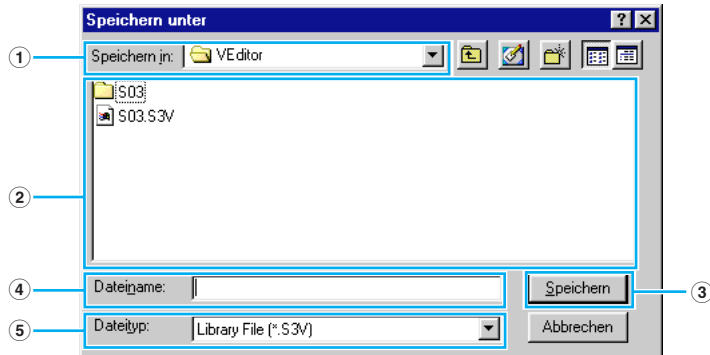
- ① „Suchen in:“ Klicken Sie hier und wählen Sie den Ordner mit den Voice Editor-Dateien aus.
- ② **Listenfeld** Hier wird der Inhalt des aktuellen Ordners angezeigt.
- ③ **Schaltfläche [Öffnen]** Klicken Sie hier, um die Datei aus der Liste zu öffnen.
- ④ **Schaltfläche [Abbrechen]** .Klicken Sie hier, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.
- ⑤ „Dateiname:“ Hier sehen Sie den Namen der Dateien, die Sie im Listenfeld ausgewählt haben.
- ⑥ „Dateityp:“ Klicken Sie hier und wählen Sie den Dateityp.

2 Schaltfläche [Speichern]

Klicken Sie hier, um eine existierende Bibliotheksdatei mit Ihren neuen Einstellungen zu speichern. Wenn Sie mit einer neuen Datei arbeiten, öffnet dieses Schaltfläche das Dialogfenster [Speichern unter], wo Sie Ihre Einstellungen mit einem Namen versehen und als neue Bibliotheksdatei (*.S3V) speichern können.

Dialog „Speichern unter...“

HINWEIS Der Name einer Bibliotheksdatei kann aus bis zu 8 Zeichen plus 3 Zeichen für die Dateierweiterung bestehen.



HINWEIS Auf einem Macintosh wird das gewohnte Macintosh Dialogfenster „Save As“ angezeigt.

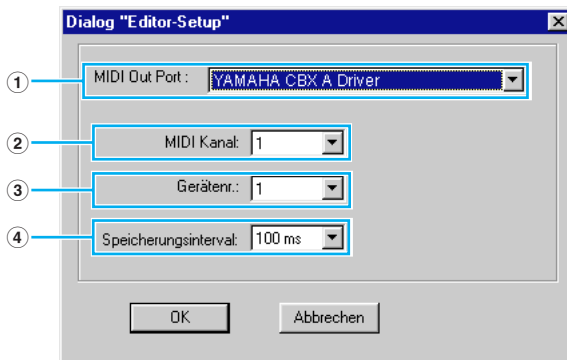
- ① **„Speichern in:“** Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem Sie die Bibliotheksdatei speichern möchten.
- ② **Listenfeld** Hier wird der Inhalt des Ordners angezeigt, in dem Sie Ihre Daten speichern möchten.
- ③ **Schaltfläche [Speichern]**.. Klicken Sie hier, um die Bibliotheksdatei zu speichern, die im Feld „File name:“ angezeigt wird.
- ④ **„Dateiname:“** Hier können Sie den Namen der zu speichernden Bibliotheksdatei festlegen.
- ⑤ **„Dateityp:“** Klicken Sie hier und wählen Sie den Dateityp.

3 Schaltfläche [Editor Setup]

Klicken Sie hier, um den Dialog „Editor Setup“ zu starten und legen Sie den MIDI Out Port fest.

Dialog „Editor Setup“

In diesem Dialog stellen Sie den Voice Editor für die Übertragung von Stimmdateien zu Ihrem S03-Synthesizer ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche [OK], um die Einstellungen zu aktivieren und den Dialog zu verlassen. Wenn Sie den Dialog beenden möchten, ohne die Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie auf [Abbrechen].



- ① „MIDI Out Port:“Hier können Sie den MIDI Out Port auswählen. Mit Voice Editor bedienen und bearbeiten Sie das Gerät, das an diesem Port angeschlossen ist. Wählen Sie den Port aus, der Ihrem S03-Synthesizer in XGworks(lite) zugewiesen ist.

HINWEIS Auf einem Macintosh wird die MIDI Out Port-Einstellung im OMS Port Setup vorgenommen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt „OMS-Einstellungen“. (Seite 23)

- ② „MIDI Kanal:“Hier wählen Sie den MIDI Out-Kanal aus. Dieser wird verwendet, wenn Sie die Bildschirmtastatur in den Bearbeitungsfenstern als Klangmonitor verwenden möchten.
- ③ „Gerätenr.:“Zur Auswahl der MIDI-Gerätenummer Ihres S03-Synthesizers klicken Sie hier.
- ④ „Speicherungsintervall:“ ..Hier wählen Sie das Zeitintervall zwischen aufeinanderfolgenden MIDI-Speichervorgängen aus.

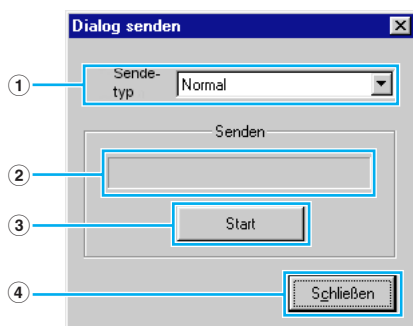
HINWEIS Ein zu kurzes Speicherintervall kann zu Fehlern beim Senden von MIDI-Daten führen.

4 Schaltfläche [Übertragen]

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Übertragen“ zu öffnen, um alle Einstellungen an Ihrem S03-Synthesizer übermitteln.

Dialog „Transmit“

Stimmdateien können blockweise an Ihren S03-Synthesizer gesendet werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Start], um die Übertragung der Daten zu beginnen. Die Balkenanzeige zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon gesendet worden sind. Klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche [Schließen], um den Dialog abzuschließen.



- ① **„Sendetyp“**Hier werden die zu übertragenden Stimmdateien (Normal/ Drum/All) angezeigt.
- ② **Balkenanzeige**Dieses Feld zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon gesendet sind.
- ③ **Schaltfläche [Start]**Klicken Sie hier, um die Daten zu senden.
- ④ **Schaltfläche [Schließen]** ..Klicken Sie hier, um diesen Dialog zu beenden.

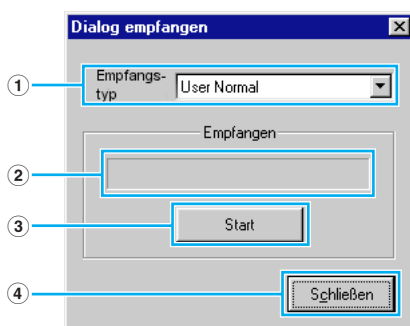
HINWEIS Die MIDI-Gerätenummer muß korrekt festgelegt werden, wenn Sie Blockdaten senden wollen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf [Seite 10](#).

5 Schaltfläche [Empfangen]

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Empfangen“ zu öffnen, um alle Einstellungen von Ihrem S03-Synthesizer zu empfangen.

Dialog „Empfangen“

Stimmdaten können blockweise von Ihren S03-Synthesizer empfangen werden. Wählen Sie den Stimmdatenblock aus, den Sie empfangen möchten, und klicken sie auf die Schaltfläche [Start]. Die Balkenanzeige zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon empfangen worden sind. Klicken Sie schließlich auf die Schaltfläche [Schließen], um den Dialog abzuschließen.



- ① **„Empfangstyp“**Wählen Sie hier die zu empfangenden Stimmdaten (Anwender-Normal/Anwender-Drum/voreingestellt Normal/voreingestellte Drum).
- ② **Balkenanzeige**Dieses Feld zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon empfangen wurden.
- ③ **Schaltfläche [Start]**Klicken Sie hier, um die Daten zu empfangen.
- ④ **Schaltfläche [Schließen]** ..Klicken Sie hier, um diesen Dialog zu beenden.

HINWEIS Die MIDI-Gerätenummer muß korrekt festgelegt werden, wenn Sie Blockdaten empfangen wollen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf [Seite 10](#).

6 Schaltfläche [Bearbeitungsfenster]

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Bearbeitungsfenster (Allgemein) für die in der Liste ausgewählte Stimme zu öffnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf [Seite 14](#).

7 Schaltfläche [Monitor]

Wenn Sie hier klicken, wird jedesmal, wenn Sie eine Stimme auswählen, ein Stimmdatenblock zur Überprüfung (Monitoring) zu Ihrem S03-Synthesizer gesendet. Klicken Sie wieder auf den Schalter, um die Monitor-Funktion zu deaktivieren.

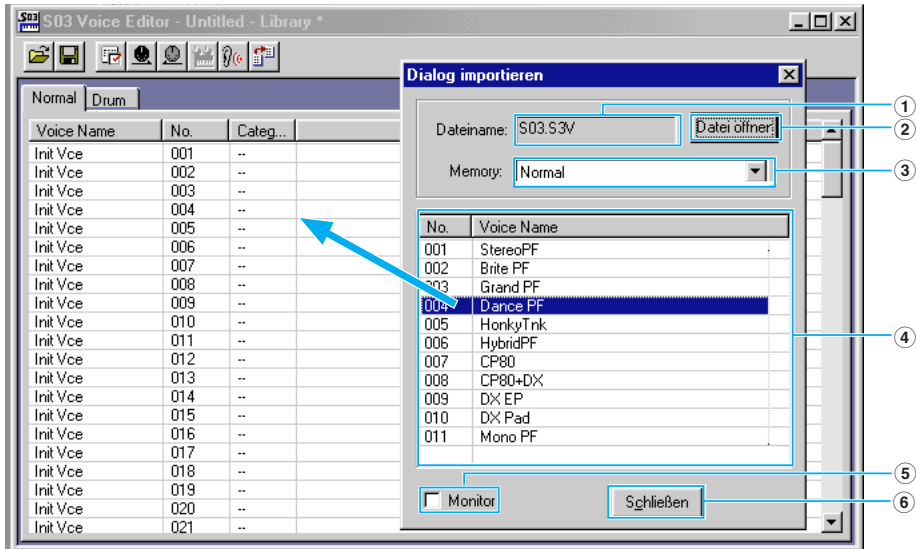
HINWEIS Für die Überwachung der Stimme müssen Sie auf dem Keyboard Ihres S03-Synthesizers spielen.

8 Schaltfläche [Importieren]

Klicken Sie hier, um den Dialog „Importieren“ zu öffnen und Stimmen aus einer existierenden Bibliotheksdatei zu importieren. Sie können Stimmen aus dem Listefeld des Dialogfensters in das Bibliotheksfenster ziehen.

HINWEIS Sie können mehrere dieser Dialoge gleichzeitig geöffnet halten.

Dialog „Importieren“



- ① „Dateiname:“ Hier sehen Sie den Namen der Bibliotheksdatei, aus der Sie Stimmdaten importieren.
- ② **Schaltfläche**
„Datei Öffnen“ Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Datei öffnen“ zu starten, und wählen Sie eine Bibliotheksdatei zum Öffnen aus.
- ③ „Memory:“ Hier wählen Sie die Stimmengruppe aus, aus der Sie Stimmdaten importieren möchten.
- ④ **Stimmenliste** Hier werden alle Stimmen im ausgewählten Speicher in einer durchblätterbaren Liste in Reihenfolge der Stimmennummern angezeigt. Sie können hier eine Stimme auswählen, die Sie dann direkt in die Stimmenliste importieren können, indem Sie sie mit der Maus in das Bibliotheksfenster ziehen. (Auf dieselbe Weise können Sie auch mehrere Stimmen importieren.) In Windows haben Sie auch die Möglichkeit, die Stimme zu kopieren, indem Sie sie auswählen und auf der Computertastatur <STRG>+[C] drücken. Gehen Sie dann zum Bibliotheksfenster über und drücken Sie an der Stelle, wo Sie die Stimme einfügen (importieren) möchten, <STRG>+[V].

Für die Auswahl eines Stimmenblocks, klicken Sie auf die Nummer der ersten Stimme, halten Sie die [Shift]-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf die letzte Stimme.

HINWEIS

Eine Schlagzeugstimmme kann nicht in eine Normalstimmenliste und eine Normalstimmme kann nicht in eine Schlagzeug-Stimmenliste importiert werden.

HINWEIS

- ⑤ „Monitor“ Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, werden die Blockdaten für jede Stimme, die Sie in der Liste auswählen, zur Überprüfung an Ihren S03-Synthesizer gesendet. Für die Überwachung der Stimme nutzen Sie das Keyboard Ihres S03-Synthesizers.

Die Überprüfung der Stimme ist nur möglich, wenn der MIDI Out-Port und andere Parameter

HINWEIS

im Editor Setup richtig festgelegt wurden. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf [Seite 10](#).

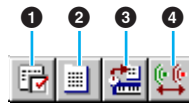
- ⑥ **Schaltfläche** Klicken Sie hier, um den Dialog „Import“ zu beenden.
[Schließen]

Das Bearbeitungsfenster

Es gibt zwei Typen von Stimmen, die Sie mit Voice Editor bearbeiten können: Normale Stimmen und Schlagzeugstimmen. Klicken Sie im Bibliotheksfenster auf die Registerkarte, unter der die Normalstimme oder die Schlagzeugstimme zu finden ist, die Sie bearbeiten möchten. Doppelklicken Sie dann auf die Stimme (oder wählen Sie sie aus und klicken Sie auf die Schaltfläche [Bearbeitungsfenster], um das Fenster „Edit“ zu öffnen.

Die Werkzeugleiste

In diesem Bereich befinden sich die Schaltflächen, mit denen Sie das Fenster „Edit“ bedienen.



❶ Schaltfläche [Editor Setup]

Siehe Punkt ❸ im Abschnitt „Die Werkzeugleiste“ in „Das Bibliotheksfenster“ (Seite 10).

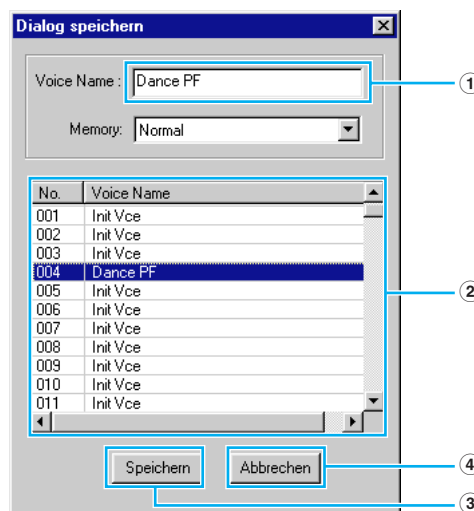
❷ Schaltfläche [Bibliotheksfenster]

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Bibliotheksfenster anzuzeigen.

❸ Schaltfläche [Speichern]

Klicken Sie hier, um den Dialog „Speichern“ zu öffnen, in dem Sie die bearbeitete Stimme benennen und den Speicherort auswählen können.

Dialog „Speichern“



❶ „Voice Name:“ Geben Sie einen Namen für die bearbeitete Stimme an.

HINWEIS Stimmnamen können aus bis zu 8 Zeichen bestehen.

❷ **Stimmenliste** Hier wird der Inhalt der Stimmengruppe aufgelistet. Klicken Sie auf die Stimme, als die Sie die bearbeitete Stimme speichern möchten.

- ③ **Schaltfläche [Speichern]**.. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die bearbeitete Stimme am oben angegebenen Ort zu speichern.



Nach der Speicherung in einer Bibliotheksdatei werden die Daten der ursprünglichen Stimme überschrieben, sobald Sie die Bibliotheksdatei abspeichern. Wir empfehlen, wichtige Daten vorher zu sichern.



Der Dialog „Speichern“ dient der temporären Speicherung Ihrer Bibliotheksdatei. Wenn Sie danach die Bibliotheksdatei nicht speichern, werden Ihre Änderungen nicht abgespeichert.

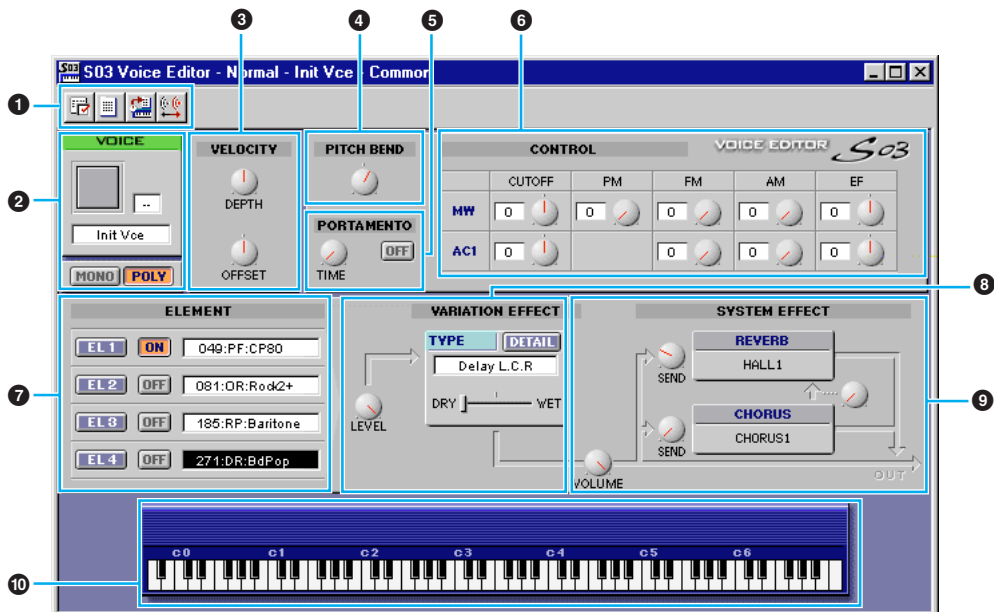
- ④ **Schaltfläche [Abbrechen]** .Klicken Sie hier, wenn Sie den Dialog ohne zu speichern verlassen möchten.

④ Schaltfläche [Vergleichen]

Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, werden Blockdaten für die ursprüngliche Stimme (vor der Bearbeitung) an Ihren S03-Synthesizer gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf die Schaltfläche senden Sie die Blockdaten für die bearbeitete Stimme. Diese Schaltfläche ist nützlich, wenn Sie A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Stimme durchführen möchten.

Bearbeitungsfenster „Normalstimme“

Während der Bearbeitung einer Stimme sehen Sie den folgenden Bildschirm:



HINWEIS Weitere Informationen zu jedem Parameter finden Sie im Benutzerhandbuch des S03.

① Werkzeugleiste

Siehe [Seite 14](#).

② VOICE-Bedienfeld

Hier wird der Name und die Instrumentenkategorie der Stimme angezeigt. Sie können die bearbeitete Stimme auch umbenennen und die Instrumentenkategorie im Einblendmenü [Stimmenkategorie] ändern. Durch Klicken auf die Schaltflächen [MONO] oder [POLY] können die Optionen Monophonie oder Polyphonie ausgewählt werden.

HINWEIS Stimmnamen können aus bis zu 8 Zeichen bestehen.

③ VELOCITY

Hier wird die Anschlagempfindlichkeit (DEPTH) und der Offset-Wert (OFFSET) festgelegt.

4 PITCH BEND

Hier wird der Einstellbereich für das PITCH BEND-Rad (Tonhöhenverstimmungsrad) festgelegt.

5 PORTAMENTO

Mit dem Schalter aktivieren/deaktivieren Sie das Portamento und mit dem [TIME]-Regler stellen Sie die Portamentozeit ein.

6 CONTROL

Folgende Optionen für das Modulationsrad (MR) und den zuordenbaren Controller 1 (AC1) können festgelegt werden.

CUTOFF: die Intensität der Steuerung über die Filter-Grenzfrequenz

PM: die Intensität der Steuerung über die Tonhöhenmodulation

FM: die Intensität der Steuerung über die Modulation der Filter-Grenzfrequenz

EF: die Intensität der Steuerung über den Variationseffekt

7 ELEMENT

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Elementfeld“ (Seite 16) näher erklärt.

8 VARIATION EFFECT

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Bereich „Variationseffekt““ (Seite 20) näher erklärt.

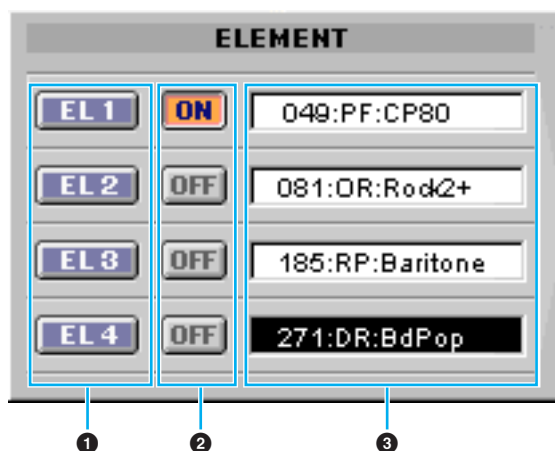
9 SYSTEM EFFECT

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Bereich „Systemeffekt““ (Seite 20) näher erklärt.

10 Tastatur

Schlagen Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur an, um die bearbeitete Stimme für diese Note abzuhören.

■ Elementfeld



1 Schaltflächen EL (Element) 1 bis 4

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die entsprechenden „ELEMENT“-Dialoge zu öffnen.

2 ON/OFF-Schalter

Hier können Sie jedes einzelne Element ein- oder ausschalten.

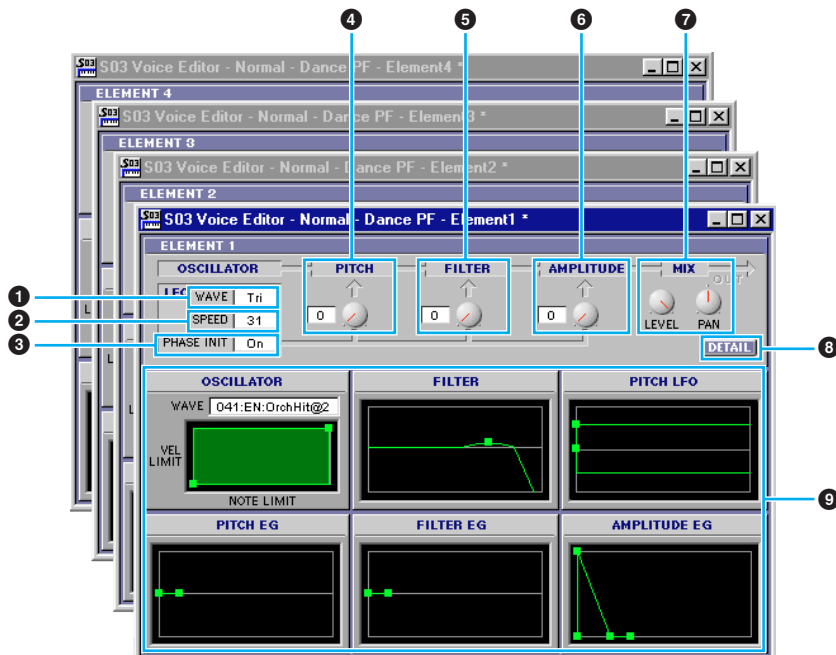
3 Wave

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Wave List“ zu öffnen und eine Wave auszuwählen.

HINWEIS Die folgenden Parameter können mit den Wellenformen 001 bis 029 in der Liste der Wellenformen belegt werden:

- Note Shift (Tonhöhenversatz)
- Note Limit Low/High (Notengrenze unten/oben)
- Velocity Limit Low/High (Velocity-Grenze unten/oben)
- Pitch Scale Sensitivity (Empfindlichkeit der Tonhöhenkalierung)
- Pitch Scale Center Note (Mittlere Note der Tonhöhenkalierung)

● Dialog „Element“



1 LFO WAVE

Klicken Sie auf das Textfeld „WAVE“ und wählen Sie eine LFO-Wellenform (LFO: niederfrequente Schwingung) aus.

2 SPEED

Klicken Sie auf das Textfeld „SPEED“ und geben Sie die Geschwindigkeit an.

3 PHASE INIT

Klicken Sie auf das Textfeld „PHASE INIT“, um LFO-Notensynchronisation ein- oder auszuschalten. (Im eingeschalteten Zustand bewirkt die LFO-Notensynchronisation, daß die LFO-Wellenform jedesmal neu gestartet wird, wenn Sie einen Note spielen.)

4 LFO PITCH-Regelknopf

Benutzen Sie diesen Regler, um die Modulationstiefe der Tonhöhe der LFO einzustellen. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in dem Textfeld links neben dem Regler eingeben.

5 LFO FILTER-Regelknopf

Benutzen Sie diesen Regler, um die Modulationstiefe des Filters der LFO einzustellen. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in dem Textfeld links neben dem Regler eingeben.

6 LFO AMPLITUDE-Regelknopf

Benutzen Sie diesen Regler, um die Amplituden-Modulationstiefe der LFO einzustellen. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in dem Textfeld links neben dem Regler eingeben.

7 MIX-Regelknöpfe

Legen Sie den Ausgangspegel (LEVEL) und die Stereo-Einstellung (PAN) fest.

8 Schaltfläche [DETAIL]

Klicken Sie hier, um den Dialog „EL DETAIL“ zu öffnen, und die Parameter jedes Elements einzugeben. So haben Sie weitere und genauere Kontrolle über die Parameter als mit den Editor-Grafiken.

9 Editor-Grafiken

Klicken Sie auf die Quadrate (Handles) in diesen Grafiken und ziehen Sie diese, um die Parameter für jedes Element visuell abzugleichen.

HINWEIS Manchmal sind nicht alle Quadrate zu sehen, da sie an derselben Stelle liegen und sich überlagern können. In diesem Fall klicken Sie auf das sichtbare Quadrat und ziehen Sie es beiseite, um das nächste Quadrat sichtbar zu machen.

HINWEIS Die folgenden Parameter können mit den Wellenformen 001 bis 029 in der Liste der Wellenformen belegt werden:

- Note Shift (Tonhöhenversatz)
- Note Limit Low/High (Notengrenze unten/oben)
- Velocity Limit Low/High (Velocity-Grenze unten/oben)
- Pitch Scale Sensitivity (Empfindlichkeit der Tonhöhenskalierung)
- Pitch Scale Center Note (Mittlere Note der Tonhöhenskalierung)

OSCILLATOR-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld „WAVE“ und wählen Sie eine Quellwellenform aus. Eines der Quadrate dient dazu, „VEL LIMIT LOW“ und „NOTE LIMIT LOW“ einzustellen. Stellen Sie das Anschlagempfindlichkeit der tiefsten Note ein, indem Sie dieses Quadrat nach vertikal ziehen. Stellen Sie die tiefste Note in der Tonskala ein, indem Sie das Quadrat nach horizontal ziehen. Auf die gleiche Weise stellen Sie mit dem anderen Quadrat die Anschlagempfindlichkeit der höchsten Note („VEL LIMIT HIGH“) und die höchste Note („NOTE LIMIT HIGH“) ein.

HINWEIS Während Sie die Quadrate ziehen, werden deren Position in (X,Y)-Koordinaten angezeigt. X repräsentiert das NOTE LIMIT (angegeben als MIDI-Notennummer) und Y das VEL LIMIT. Wenn Sie anstatt der Notennummer den Notennamen anzeigen möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „OSCILLATOR“ aus.

FILTER-Einstellungen

Ziehen Sie das Quadrat für die Einstellung der Filterverstärkung vertikal. Ziehen Sie das Quadrat für die Einstellung der Filter-Grenzfrequenz horizontal.

HINWEIS Während Sie die Quadrate ziehen, werden die Parameterwerte angezeigt. Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „FILTER EG“ aus.

PITCH LFO-Einstellungen

Ziehen Sie die quadratischen Markierungen (Handles) mit der Maus, um das zeitabhängige Verhalten der PITCH LFO einzustellen. Das linke Quadrat steuert die „LFO Delay“ (LFO-Verzögerung). Das rechte Quadrat steuert das „LFO Fade“ (LFO Ein-Ausblenden).

HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „LFO“ aus.

PITCH EG-Einstellungen

Der PITCH EG (Envelope Generator; Hüllkurvengenerator) bestimmt den Tonhöhenübergang, während eine Taste gehalten wird. In dieser Grafik gibt es fünf Quadrate, von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert. Das erste Quadrat (am weitesten links) steuert den Parameter „Initial Level“ (Anfangspegel). Das zweite Quadrat steuert die Parameter „Attack Rate/Level“ (Einschwingrate/-pegel). Das dritte Quadrat steuert die Parameter „Decay 1 Rate/Level“ (Abklingrate/-pegel). Das vierte Quadrat steuert die Parameter „Decay 2 Rate/Sustain Level“ (2. Abklingrate/Haltepegel). Das letzte Quadrat (am weitesten rechts) steuert die Parameter „Release Rate/Level“ (Ausklingsrate/-pegel). Ziehen Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Pegel einzustellen, und nach links oder rechts, um die Übergangszeiten einzustellen.

HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „PITCH“ aus.

FILTER EG-Einstellungen

Der FILTER EG (Envelope Generator) bestimmt den Klangfarbenübergang, während eine Taste gehalten wird. In dieser Grafik gibt es fünf Quadrate, von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert. Das erste Quadrat (am weitesten links) steuert die Parameter „Hold Rate/Initial Level“ (Haltrate/Anfangspegel). Das zweite Quadrat steuert die Parameter „Attack Rate/Level“ (Einschwingrate/-pegel). Das dritte Quadrat steuert die Parameter „Decay 1 Rate/Level“ (Abklingenrate/-pegel). Das vierte Quadrat steuert die Parameter „Decay 2 Rate/Sustain Level“ (2. Abklingrate/Haltepegel). Das letzte Quadrat (am weitesten rechts) steuert die Parameter „Release Rate/Level“ (Ausklingsrate/-pegel). Ziehen Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Pegel einzustellen, und nach links oder rechts, um die Übergangsrate einzustellen.

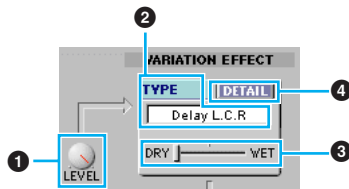
HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „FILTER EG“ aus.

AMPLITUDE EG-Einstellungen

Der AMPLITUDE EG (Envelope Generator) bestimmt den zeitabhängigen Amplitudenübergang. In dieser Grafik gibt es fünf Quadrate, von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert. Das erste Quadrat (am weitesten links) steuert die Parameter „Keyon Delay“ (Eintastverzögerung) und „Initial Level“ (Anfangspegel). Das zweite Quadrat steuert die Parameter „EG Attack Rate/Level“ (Einschwingrate/-pegel der Hüllkurve). Das dritte Quadrat steuert die Parameter „EG Decay 1 Rate/Level“ (Abklingenrate/-pegel der Hüllkurve). Das vierte Quadrat steuert die Parameter „Decay 2 Rate/Sustain Level“ (2. Abklingrate/Haltepegel). Das letzte Quadrat (am weitesten rechts) steuert die Parameter „EG Release Rate“ (Hüllkurven-Ausklingsrate). Ziehen Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Pegel einzustellen, und nach links oder rechts, um die Übergangsrate einzustellen.

HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „AMP EG“ aus.

■ Bereich „Variationseffekt“



1 LEVEL

Legen Sie den Ausgangspegel derjenigen Elemente fest, die zum Variationseffekt-Bereich gesendet werden.

2 TYPE

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Variationseffekttyp aus.

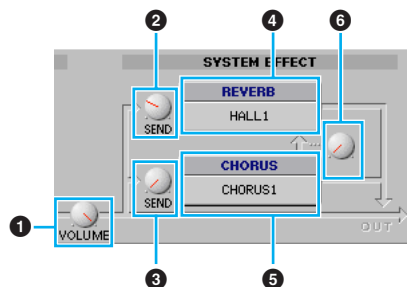
3 DRY/WET

Hier wird die Dry/Wet-Balance eingestellt.

4 DETAIL

Klicken Sie hier, wenn Sie die genauen Parameter für den jeweiligen Variationseffekt über den Dialog „VARIATION EFFECT“ einstellen möchten.

■ Bereich „Systemeffekt“



1 VOLUME

Hier können Sie den Ausgabepegel des Signals einstellen, das von Variationseffekt (oder daran vorbei) an die Systemeffekteinheit gesendet wird.

2 SEND (REVERB)

Hier legen Sie den Hallanteilpegel fest.

3 SEND (CHORUS)

Hier legen Sie den Chorus-Anteilpegel fest.

4 REVERB

Hier wird der für die Stimme verwendete Halltyp angezeigt. Dieser ist für jede Stimme festgesetzt.

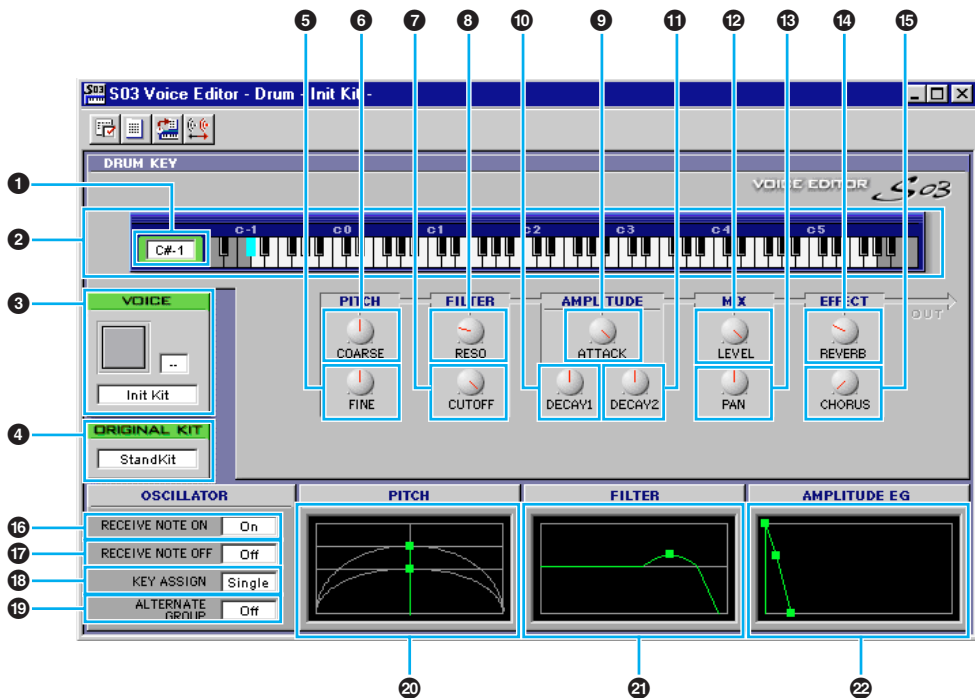
5 CHORUS

Hier wird der für die Stimme verwendete Chorus-Typ angezeigt. Dieser ist für jede Stimme festgesetzt.

6 CHORUS → REVERB-Regler

Mit diesem Regelknopf stellen Sie den Pegel des Signals ein, das von der Chorus-Einheit an die Hall-Einheit gesendet wird.

Bearbeitungsfenster „Schlagzeugstimme“



1 KEY

Hier wird der zu ändernde Notenname angezeigt.

2 Keyboard

Klicken Sie auf die Tastatur, um eine Note anzugeben, die Welle zugeordnet ist, die Sie bearbeiten.

3 VOICE

Hier wird der Name und die Instrumentenkategorie des Drum-Kit angezeigt. Sie können bearbeitete Drum-Kits auch umbenennen und die Instrumentenkategorie im Einblendmenü ändern.

HINWEIS Kit-Namen können aus bis zu 8 Zeichen bestehen.

4 ORIGINAL KIT

Hier wird die Welleneinstellung des voreingestellten Kits angezeigt, das für das bearbeitete Kit verwendet wird. Sie können die verwendete Welleneinstellung auch ändern, indem Sie im Feld ORIGINAL KIT den Kit-Namen anklicken und ein neues Kit auswählen.

5 FINE

Hier wird die Tonhöhe feineingestellt.

6 COARSE

Hier wird die Tonhöhe in groben Schritten (Halbtöne) eingestellt.

7 CUTOFF

Hier wird die LFO-Grenzfrequenz eingestellt.

8 RESO

Hier wird der LFO-Resonanzpegel eingestellt.

9 ATTACK

Hier wird die Attack-Rate (Einschwingzeit) eingestellt.

10 DECAY1

Hier wird die Decay-Rate 1 (Abklingrate) eingestellt.

11 DECAY2

Hier wird die Decay-Rate 2 (Abklingrate) eingestellt.

12 LEVEL

Hier wird der Ausgangspegel der Welle eingestellt.

13 PAN

Hier wird die Stereobalance eingestellt.

14 REVERB

Hier legen Sie den Hallanteilpegel fest.

15 CHORUS

Hier legen Sie den Chorus-Anteilpegel fest.

16 RECEIVE NOTE ON

Hier wird festgelegt, ob die MIDI-Noten-On-Meldungen empfangen werden.

17 RECEIVE NOTE OFF

Hier wird festgelegt, ob die MIDI-Noten-Off-Meldungen empfangen werden.

18 KEY ASSIGN

Hier wird Tastenzuordnung „Single“ oder „Multi“ ausgewählt.

19 ALTERNATE GROUP

Hier können Sie Nummer der alternierenden Gruppe auswählen. Mit dieser Einstellung können Sie verhindern, daß zwei Schlagzeugklänge, wie etwa offener und geschlossener Hi-Hat, gleichzeitig erklingen.

20 PITCH

Diese Grafik zeigt die Einstellungen von **6** und **7** visuell an. Durch Ziehen der Quadrate mit der gedrückten Maustaste können Sie die Einstellungen ändern.

21 FILTER

Diese Grafik zeigt die Einstellungen von **7** und **8** visuell an. Durch Ziehen des Quadrats mit der gedrückten Maustaste können Sie die Einstellungen ändern.

22 AMPLITUDE EG

Diese Grafik zeigt die Einstellungen von **9** und **11** visuell an. Durch Ziehen der Quadrate mit der gedrückten Maustaste können Sie die Einstellungen ändern.

OMS-Einstellungen (Macintosh)

Die Voice Editor-Software verwendet für MIDI-Input/Output OMS (Open Music System). Bevor Sie die Voice Editor-Software verwenden können, muß OMS installiert sein.

HINWEIS Informationen zur Installation von OMS finden Sie im gesonderten Installationshandbuch.

Über OMS

Für die Übertragung von MIDI-Daten an ein externes MIDI-Gerät verwendet Voice Editor OMS (Open Music System). OMS ist eine Systemerweiterung im Mac OS-Systemordner, die den MIDI-Datenfluß (Eingang und Ausgang) zu einem Computer verwaltet und die MIDI-Datenübertragung zwischen MIDI-Software und -Hardware, die an den Computer angeschlossen ist, ermöglicht. OMS ist der De-facto-Standard der MIDI-Umgebung unter Mac OS. OMS-kompatible Sequenzer und andere Programme sind heute von einer Reihe von Musiksoftware-Herstellern erhältlich.

OMS hat folgende Vorzüge:

- Da OMS-kompatible MIDI-Programme verschiedene MIDI-Geräte über OMS ansprechen, ist es nicht mehr notwendig, eigene MIDI-Treiber für die jeweiligen Programme einzurichten. So vermeiden Sie Konflikte zwischen unterschiedlichen Treibern, die alle demselben Zweck dienen (MIDI-Steuerung).
- Hat OMS ein Studio-Setup einmal eingelesen, wird dieses von jedem OMS-kompatiblen Programm anerkannt, selbst wenn Sie das Routing des MIDI-Datenstroms neu konfigurieren müssen oder das aktuelle Studio-Setup zu ändern haben. OMS-kompatible Programme erkennen im allgemeinen die neue Konfiguration.
- Sie können mehrere Studio-Setups vorbereiten, unter denen Sie eines auswählen, und so im Handumdrehen zu einer anderen MIDI-Route (einem Software-Patch zwischen Programm und MIDI-Geräten) umschalten.
- Jedesmal, wenn Sie das OMS-Setup-Programm öffnen, werden alle MIDI-Geräte, die am Computer angeschlossen sind, automatisch erkannt und deren Symbole mit dem jeweiligen MIDI-Status (Kanal, Port-Nummer, Patches usw.) angezeigt. Haben Sie die Geräte einmal mit Hilfe des OMS-Setups konfiguriert, brauchen Sie sich um den Status nicht mehr besonders kümmern.
- OMS kann verschiedene MIDI-Schnittstellen betreiben, darunter den Standardtyp (16 Kanäle) und den Multiporttyp (16 Kanäle pro Schnittstelle). Wenn Sie einen Multiporttyp benutzen, können Sie mit OMS über 16 Kanäle gleichzeitig bedienen.

HINWEIS Weitere Informationen über OMS finden Sie in der zu OMS gehörigen LIES-MICH-Datei.

Einstellen von OMS

Setup-Dateien für die Synthesizertyp S03 wurden bereits für die Verwendung mit Voice Editor erstellt. Bitte verwenden Sie die entsprechende Datei für Ihr Gerät.

1. Verbinden Sie zunächst den „TO HOST“-Anschluß des S03 mit der seriellen Schnittstelle Ihres Macintoshs, und stellen Sie danach den „Host Select“-Schalter auf „Mac“ ein.
2. Doppelklicken Sie im Ordner „OMS Application“ (OMS-Anwendungen) auf das Symbol „OMS-Setup“ (OMS-Einstellungen).
3. Klicken Sie im Menü „File“ (Datei) auf „Open“ (Öffnen), und wählen Sie aus dem Ordner „OMS Setup for YAMAHA“ (OMS-Einstellungen für YAMAHA) die Option „S03-Modem“ aus.

HINWEIS Wenn Sie einen Computer ohne Modemschnittstelle verwenden (wie z. B. die Performa-Serie), schauen Sie statt dessen im Ordner „S03-Printer“ (S03-Drucker) nach.

4. Wählen Sie aus dem Menü „File“ (Datei) die Option „Make Current“ (Aktualisieren) aus. Das Setup für Ihren S03 ist nun als aktuelles Studio-Setup gespeichert.
5. Um die OMS-Einstellungen zu schließen, klicken Sie im Menü „File“ (Datei) auf „Quit“ (Beenden).

HINWEIS Voice Editor ist nur mit OMS-Versionen höher als 2.0 kompatibel.

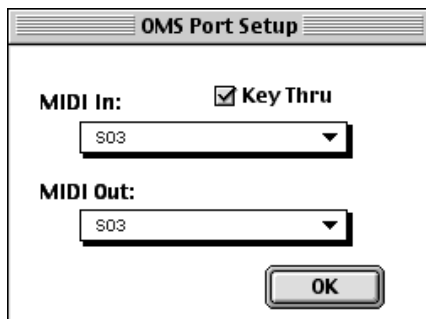
Einstellen der OMS-Schnittstellen

Nachdem Sie OMS eingerichtet haben, müssen Sie nun Voice Editor starten und die OMS-Schnittstellen einstellen.

1. Starten Sie zunächst Voice Editor durch Doppelklicken auf das zugehörige Symbol.

HINWEIS Falls AppleTalk aktiviert ist, erhalten Sie eine Warnmeldung. Klicken Sie auf „OFF“ (AUS). Sie werden sich eine Weile gedulden müssen, bis AppleTalk deaktiviert ist.

2. Wählen Sie im [MIDI]-Menü des Voice Editors die Option [OMS Port Setup] und wählen Sie Ihre Einstellungen aus. Im folgenden Beispiel ist der Klangerzeuger, dessen Einstellungen an OMS übergeben werden, ein S03.



Key Thru: Aktivieren Sie dieses Kästchen, wenn Sie eine externe Tastatur als Monitor für Ihr Klangerzeugungsmodul benutzen.

MIDI In: Wählen Sie „S03“ aus.

MIDI Out: Wählen Sie „S03“ aus.

3. Klicken Sie auf [OK], um das Fenster „OMS Port Setup“ zu schließen.

Voice Editor in Gebrauch – ein Beispiel

Sie können die vielen Komponenten in Voice Editor auf vielfältige Weise einsetzen. Obwohl Ihre Bearbeitungsanforderungen sicherlich unterschiedlich sind, finden Sie im folgenden ein Beispiel, das Sie Schritt für Schritt durch eine Voice Editor-Sitzung führt. Das Bibliotheksfenster ist das erste Fenster, daß Sie sehen werden. Dort beginnen wir daher auch mit der Erklärung.

HINWEIS Im Bibliotheksfenster können Sie existierende Bibliotheksdateien öffnen, welche die Stimmen enthalten, die Sie bearbeiten möchten. Sie können auch bestimmte Stimmen in das Bibliotheksfenster importieren.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Editor Setup] auf der Werkzeugleiste des Bibliotheksfensters, um den Dialog „Editor-Setup“ zu öffnen. Wählen Sie dann die geeigneten Einstellungen für den MIDI Out Port und die Gerätenummer für Ihren S03-Synthesizer aus (siehe Dialog „Editor Setup“).

HINWEIS Wenn Sie einen Macintosh benutzen, müssen Sie auch Einstellungen in OMS vornehmen (Seite 23).

2. Öffnen Sie die Bibliotheksdatei. Doppelklicken Sie in der Stimmenliste des Bibliotheksfensters auf die Stimme, die Sie bearbeiten möchten. Daraufhin wird sich das Bearbeitungsfenster für diese Stimme öffnen.
3. Im Bearbeitungsfenster sind verschiedene Funktionsfelder angeordnet. Als erstes wollen wir im Elementfeld die Parameter für die Elemente 1 bis 4, aus denen sich die Stimme zusammensetzt, einstellen. Öffnen Sie die Dialoge für Element 1 bis 4, wählen Sie die Wellenformen aus und stellen Sie mit Hilfe der Filter und anderen Einstellungen die Klangcharakteristik der Stimme ein. In jedem Dialog können Sie Grafik-Editoren benutzen, um die Parameter visuell zu bearbeiten.

HINWEIS Erheblich feinere Einstellungsmöglichkeiten bieten die Dialoge in „EL DETAIL“. Die Elementdialoge sind mit den „EL DETAIL“-Dialogen verknüpft. Änderungen in dem einen spiegeln sich deshalb sofort in dem anderen Dialog wider. Sie können die Grafiken und die „EL DETAIL“-Dialoge während der Bearbeitung nebeneinander anzeigen lassen.

HINWEIS Durch Anklicken oder Ziehen der Schaltflächen auf der Tastatur unten im Bearbeitungsfenster können Sie die Stimme, die Sie bearbeiten, überprüfen.

HINWEIS Wenn Sie die Schaltfläche [Vergleichen] auf der Werkzeugleiste aktivieren, können Sie A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Stimme durchführen.

4. Wählen Sie den Variationseffekttyp im Bereich und stellen Sie die übrigen Parameter ein.
5. Legen Sie die Parameter im Bereich SYSTEM EFFECT fest.
6. Legen Sie ggf. die Parameter für die Anschlagstärke und das Portamento fest.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Speichern] auf der Werkzeugleiste des Bearbeitungsfensters, um den Dialog „Speichern“ zu öffnen. Damit speichern Sie die Bearbeitungen für die aktuelle Stimme in der Bibliotheksdatei.
8. Kehren Sie zum Bibliotheksfenster zurück und klicken Sie dort auf die Schaltfläche [Speichern] auf der Werkzeugleiste, um die Bibliotheksdatei zu speichern (überschreiben) Die Änderungen an der bearbeiteten Stimme werden nun mit der Stimme selbst an der von Ihnen angegebenen Stelle in der Stimmenliste gespeichert.

HINWEIS Die Änderungen an der Stimme werden nur temporär in der Bibliotheksdatei gespeichert. Wenn Sie nun fortfahren, ohne auch die Bibliotheksdatei selbst zu speichern, werden Sie alle Ihre Änderungen verlieren.

HINWEIS Eine von Ihnen gespeicherte Bibliotheksdatei, kann im Bibliotheksfenster jederzeit geöffnet werden. Stimmen im Bibliotheksfenster können an Ihren S03-Synthesizer gesendet werden.

HINWEIS Sie können eine Vielzahl verschiedener Bibliotheksdateien erzeugen, jede maßgeschneidert für Live-Auftritte, Aufnahme etc. So können Sie Stimmen bequem ändern, je nach Situation und Anforderungen.

Fehlerbehebung

Im Falle von Fehlfunktionen – zum Beispiel keine Klangausgabe oder sonstige Unregelmäßigkeiten – sollten Sie zunächst sicherstellen, daß alle Kabel richtig angeschlossen sind, bevor Sie sich den im folgenden beschriebenen Fragen und Maßnahmen zuwenden. Zur Benutzung von Voice Editor für Windows schlagen Sie bitte auch in den Unterlagen nach, die Sie mit XGworks(lite) erhalten haben.

<Macintosh>

Die Druckerschnittstelle wird nicht erkannt.

- Die Druckerschnittstelle kann nicht erkannt werden, wenn AppleTalk eingeschaltet ist. Manche Macintosh-Modelle aktivieren AppleTalk automatisch bei jedem Einschalten des Computers.
- Stellen Sie sicher, daß das Kontrollkästchen „Printer“ (Drucker) im Fenster „OMS MIDI Setup“ aktiviert ist.

Die Modemschnittstelle wird nicht erkannt.

- In manchen Macintosh-Modellen, zum Beispiel in der Performa-Serie, kann die Modemschnittstelle nicht verwendet werden. Es steht also nur die Druckerschnittstelle zur Verfügung.
- Stellen Sie sicher, daß das Kontrollkästchen „Modem“ im Fenster „OMS MIDI Setup“ aktiviert ist.

Keine MIDI-In/Out-Daten

Ist der HOST SELECT-Schalter des MIDI-Geräts richtig eingestellt?

- Nehmen Sie die korrekten Einstellungen gemäß der Bedienungsanleitung des S03 vor.
- Ist MIDI-In/Out im OMS Port Setup als „unbekannt“ eingetragen? Wenn Sie die OMS-Schnittstellen oder das OMS-Setup ändern, müssen Sie auch im Fenster „OMS Port Setup“ die „OMS Output Ports“ in Voice Editor entsprechend einrichten. Wählen Sie das entsprechende Empfangsgerät.
- Verwendet OMS dieselbe Schnittstelle, an die das Kabel angeschlossen ist? Öffnen Sie das Fenster „OMS MIDI Setup“ und überzeugen Sie sich, daß das Kästchen für die betreffende Schnittstelle aktiviert ist.
- Wenn die Schnittstellen- und Setup-Zuweisungen häufig geändert werden, könnte OMS nicht mehr in der Lage sein, die serielle Schnittstelle zu erkennen. Starten Sie Ihren Macintosh neu, richten Sie OMS richtig ein und starten Sie den Voice Editor.

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Öffnen Sie das Fenster „OMS Port Setup“ und überzeugen Sie sich, daß MIDI-In richtig zugewiesen wurde (Seite 24).
- Öffnen Sie den Dialog „Editor-Setup“ und überzeugen Sie sich, daß die Gerätenummer richtig zugewiesen wurde (Seite 10).

Voice Editor startet nicht, wenn Sie auf eine Bibliotheksdatei (Dateityp .S3V) doppelklicken.

- Ändern Sie die Type/Creator-Einstellungen für Bibliotheksdateien wie folgt und versuchen Sie noch einmal, auf die Datei doppelzuklicken.

Type: S3V_
Creator: YS03

<Windows>

Voice Editor steht im Plug-In-Menü nicht zur Verfügung.

- Ist Voice Editor im selben Ordner wie XGworks(lite) installiert? Wenn nicht, installieren Sie Voice Editor neu.

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Ist MIDI-In im System-Setup von XGworks richtig eingestellt?
- Öffnen Sie den Dialog „Editor-Setup“ und überzeugen Sie sich, daß die Gerätenummer richtig zugewiesen wurde (Seite 10).

MIDI Out Port steht im „Editor Setup“ nicht zur Verfügung.

- Der MIDI Out Port im „Editor Setup“ kann unter den MIDI Out Ports im „System Setup“ von XGworks(lite) ausgewählt werden. Überprüfen Sie die MIDI Out-Einstellungen im „System Setup“ von XGworks(lite).

<Windows / Macintosh>

Der Klang ändert sich nicht, wenn die Regelknöpfe oder Schieberegler verstellt werden.

- Sind MIDI Out Port und Gerätenummer in Editor-Setup korrekt eingestellt? (Seite 10)

Es werden keine Datenblöcke gesendet.

- Sind MIDI Out Port und Gerätenummer in Editor-Setup korrekt eingestellt? (Seite 10)
- Ist das Speicherungsintervall im Editor-Setup zu kurz? Vergewissern Sie sich, daß das Speicherungsintervall mindestens 10 ms beträgt.

Sie hören doppelten Klang, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

- Schalten Sie an Ihrem S03 den Schalter „Local“ auf OFF.

Sie hören keinen Ton, wenn Sie auf die Bildschirmtastatur im Bearbeitungsfenster klicken.

- Ist der MIDI-Kanal im „Editor Setup“ richtig eingestellt? (Seite 10)

Der Klang ändert sich nicht, wenn Sie die Monitor-Schaltfläche drücken.

- Sind MIDI Out Port und Gerätenummer in Editor-Setup (OMS Port Setup) korrekt eingestellt? (Seiten 10 und 24)