


Voice Editor für MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 Bedienungsanleitung

Inhalt

Über den Voice Editor	2
Starten des Voice Editors	3
Menüleiste	3
Das Library-Fenster	6
Die Werkzeugleiste im Library-Fenster	8
Das Edit-Fenster	14
Das Voice Edit-Fenster.....	28
OMS-Einstellungen (Macintosh).....	30
Fehlerbeseitigung.....	32

- Das Kopieren kommerziell vertriebener Sequencerdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Die Software sowie diese Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung 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 der Bedienungsanleitung und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der exemplarischen Darstellung und können von der Darstellung auf Ihrem Computer abweichen.
- Klicken Sie auf den roten Text, um zum entsprechenden Punkt in dieser Bedienungsanleitung zu springen.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten OMS[®] und  sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von Opcode Systems, Inc.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.

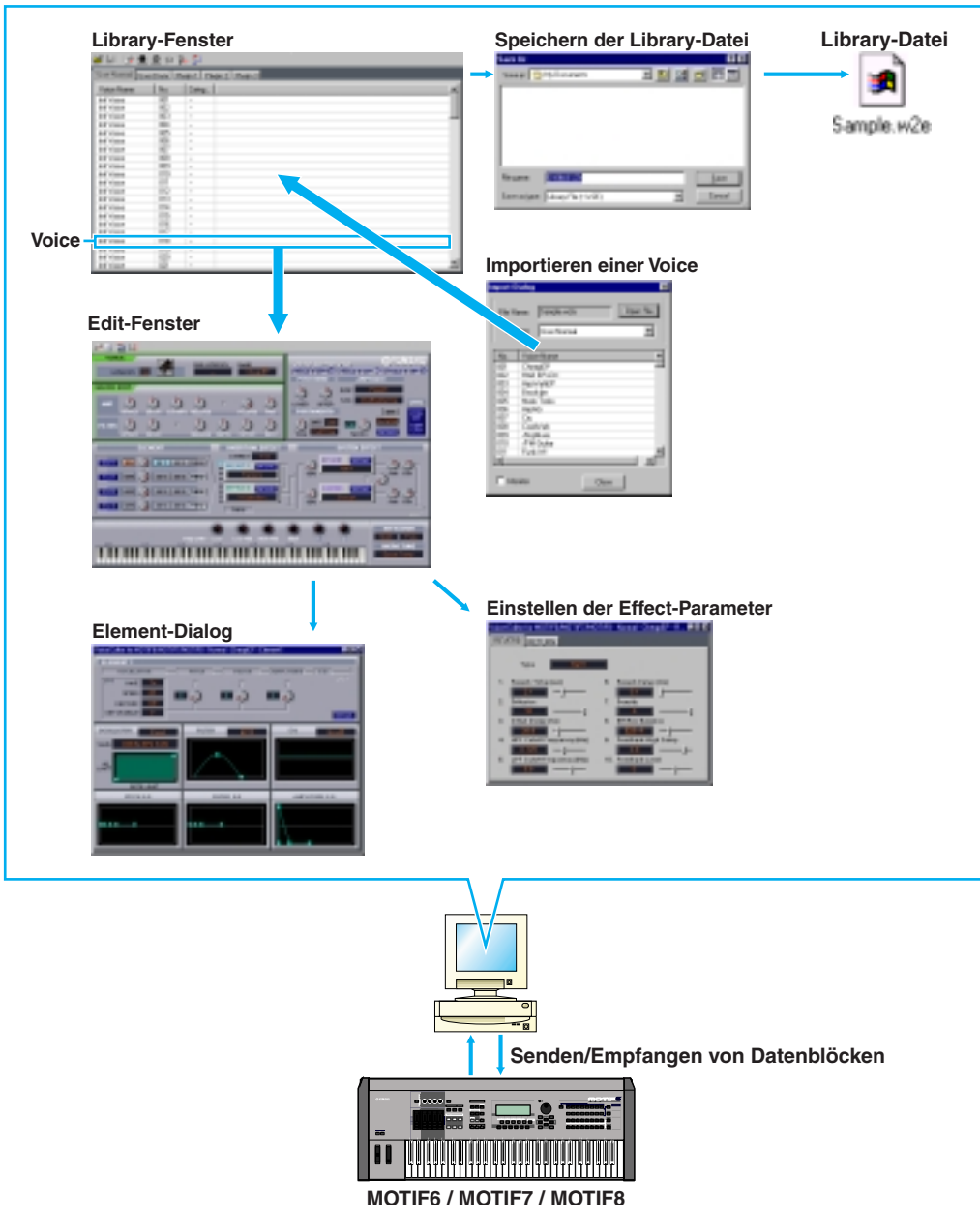
In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß Sie mit den Bedienungsgrundlagen für Windows-/Macintosh-Betriebssysteme bereits vertraut sind. Ist dies nicht der Fall, gehen Sie bitte zunächst die entsprechenden Kapitel in den Bedienungsanleitungen zum Windows-/Mac-Betriebssystem durch, bevor Sie den Voice Editor verwenden.

Informationen über Hardware-Voraussetzungen, die Verbindung von Geräten und die Installation der Voice Editor-Software finden Sie in der separaten „Installationsanleitung“ und in der Bedienungsanleitung für das entsprechende MIDI-Gerät.

Die Screenshots in dieser Bedienungsanleitung stammen hauptsächlich aus der Windows-Version. Unterschiede in der Macintosh-Version werden entsprechend aufgezeigt und erläutert.

Über den Voice Editor

Mit dem Voice Editor für den MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 (im weiteren einfach als Voice Editor bezeichnet) können Sie Voices und Effekte Ihres MOTIF mit Ihrem Computer bearbeiten. Dank der leicht verständlichen grafischen Oberfläche können Sie nahezu jeden der Voice-Parameter des MOTIF (im folgenden steht MOTIF immer für MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8) von Ihrem Computer aus bearbeiten – indem Sie mit der Maus die virtuellen Regler und Tasten bewegen und mit der Computertastatur Werte direkt eingeben. Und schließlich können Sie alle Änderungen, die Sie an Ihren Voices vorgenommen haben, auf dem Computer speichern. Wenn Sie Ihre Bearbeitungen auf eine SmartMedia-Speicherkarte im Computer gespeichert haben, können Sie die Speicherkarte direkt in Ihren MOTIF einstecken und verwenden (dazu muß der Load File Type auf „Voice Editor“ stehen).



Starten des Voice Editors

Nachdem Sie den Voice Editor installiert und die notwendigen Verbindungen hergestellt haben, können Sie den Voice Editor wie folgt starten.

Windows

Wählen Sie [Voice Editor for MOTIF6] aus Start / Programme / YAMAHA Tools aus.

HINWEIS Um den Voice Editor mit dem MOTIF nutzen können, müssen Sie den USB MIDI-Treiber (Seite 10) installieren.

Macintosh

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

Öffnen Sie den Ordner „YAMAHA Tools“, und doppelklicken Sie auf das „VoiceEditorforMOTIF6“-Icon im „Voice Editor for MOTIF6“-Ordner.

Menüleiste

In der Menüleiste finden Sie die verschiedenen Bearbeitungs- und Setup-Funktionen/Befehle. Klicken Sie auf den Menünamen, um das zugehörige Pulldown-Menü zu öffnen, und wählen Sie die Funktion oder den Befehl aus, die oder den Sie anwenden möchten. Die Funktionen/Befehle, die momentan nicht zur Verfügung stehen, werden ausgegraut angezeigt.

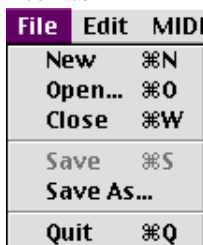
HINWEIS Die am häufigsten gebrauchten Funktionen/Befehle der Menüleiste können Sie auch über Schalter auf der Werkzeugleiste des Voice Editors aufrufen.

File (Datei)

Windows



Macintosh



New

Dieser Befehl erzeugt und öffnet eine neue Library-Datei.

Open Library... (Open...)

Diese Funktion entspricht der Funktion des Schalters [Open] in der Werkzeugleiste (Seite 8).

Save Library... (Save)

Diese Funktion entspricht der Funktion des Schalters [Save] in der Werkzeugleiste (Seite 9).

Save Library As... (Save As...)

Mit dieser Funktion können Sie die Library-Datei unter einem neuen oder anderen Namen speichern.

Close (nur Macintosh)

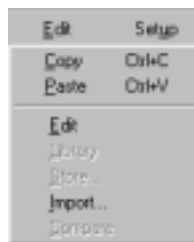
Mit diesem Befehl schließen Sie das Fenster. Dieser Befehl entspricht dem Schalter [Close] in der Titelleiste.

Exit (Quit)

Beendet den Voice Editor.

Edit (Bearbeiten)

Windows



Macintosh



Copy

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

Paste

Hiermit kopieren Sie die in der Zwischenablage gespeicherte Voice in den Voice Editor.

Edit

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Edit Window] in der Werkzeugleiste ([Seite 13](#)).

Library

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Library Window] in der Werkzeugleiste ([Seite 15](#)).

Store...

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Store] in der Werkzeugleiste ([Seite 27](#)).

Import...

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Import] in der Werkzeugleiste ([Seite 13](#)).

Compare

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Compare] in der Werkzeugleiste ([Seite 28](#)).

Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)

Windows



Macintosh



Setup... (Editor Setup...)

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Editor Setup] in der Werkzeugleiste ([Seite 10](#)).

Transmit Bulk... (Transmit...)

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Transmit Bulk] in der Werkzeugleiste ([Seite 11](#)).

Receive Bulk... (Receive...)

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Receive Bulk] in der Werkzeugleiste ([Seite 12](#)).

Monitor

Dieser Menüpunkt entspricht dem Schalter [Monitor] in der Werkzeugleiste ([Seite 13](#)).

OMS Port Setup... (nur Macintosh)

Hiermit öffnen Sie den Dialog „OMS Port Setup“ des Voice Editors. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „OMS Port Setup“ ([Seite 31](#)).

OMS MIDI Setup... (nur Macintosh)

Mit diesem Menüpunkt rufen Sie den Dialog „OMS MIDI Setup“ auf. Weitere Einzelheiten finden Sie in Ihren Unterlagen zu OMS.

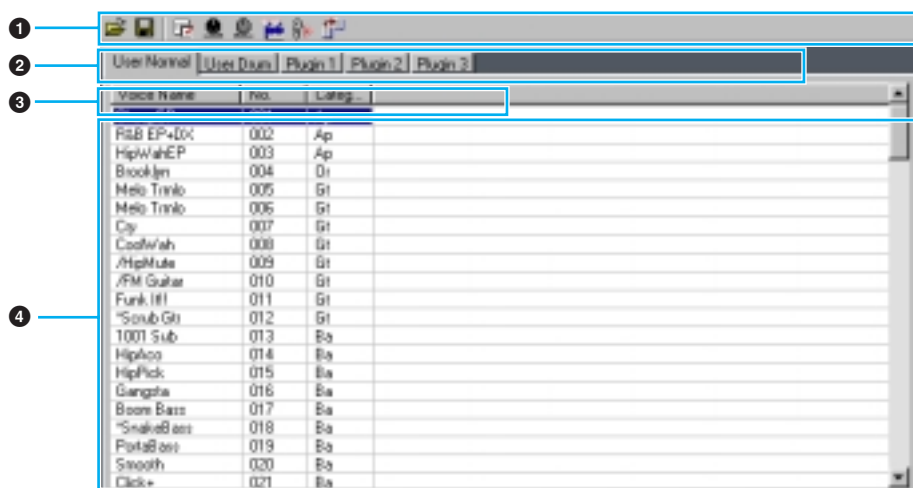
OMS Studio Setup... (nur Macintosh)

Mit diesem Menüpunkt rufen Sie den Dialog „OMS Studio Setup“ auf. Weitere Einzelheiten finden Sie in Ihren Unterlagen zu OMS.

Das Library-Fenster

Nach dem Programmstart des Voice Editors sehen Sie als erstes das Library-Fenster, das mehrere Registerkarten enthält, die jeweils einen Speicherbereich (englisch: Memory) des Klangerzeugers repräsentieren. Jede Registerkarte enthält wie in einer Art Bibliothek (englisch: Library) alle Namen, Nummern und Kategorien (Category) der Voices, die sich im entsprechenden Speicherbereich befinden. Durch einen Doppelklick auf einen Voice-Namen öffnen Sie das Edit-Fenster, in dem Sie die ausgewählte Voice bearbeiten können.

HINWEIS Sie können Ihre Einstellungen als Library-Datei (*.W2E) speichern.



1 Werkzeugleiste

In dieser Leiste befinden sich Schalter, mit denen Sie den Voice Editor steuern können (Seite 8).

2 Registerkarten

Klicken Sie auf eine der Registerkarten, um die Voice-Liste des entsprechenden Speicherbereichs einzusehen.

3 Voice-Liste

Hier werden alle Voices des ausgewählten Speicherbereichs als scrollbare Liste aufgeführt. In der Liste sind jeweils der Name, die Nummer und die Kategorie (Category) der Voice aufgeführt. Sie können die Voices umsortieren, indem Sie ihre Voice-Nummern an die gewünschten Stellen ziehen. In Windows benennen Sie eine Voice um, indem Sie den Voice-Namen auswählen, ihn noch einmal anklicken und dann den neuen Namen eingeben. Auf einem Macintosh klicken Sie dazu auf den Voice-Namen, während Sie gleichzeitig die [control]-Taste gedrückt halten. Wählen Sie dann [Edit Voice Name] aus dem Pulldown-Menü aus, und geben Sie im Dialog den neuen Namen ein.

HINWEIS Sie können auch einen ganzen Block an Voices auswählen. Klicken Sie dazu auf die Nummer der ersten auszuwählenden Voice, halten Sie die [Shift]-Taste gedrückt, und klicken Sie dann auf die Nummer der letzten auszuwählenden Voice.

HINWEIS Voice-Namen können aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

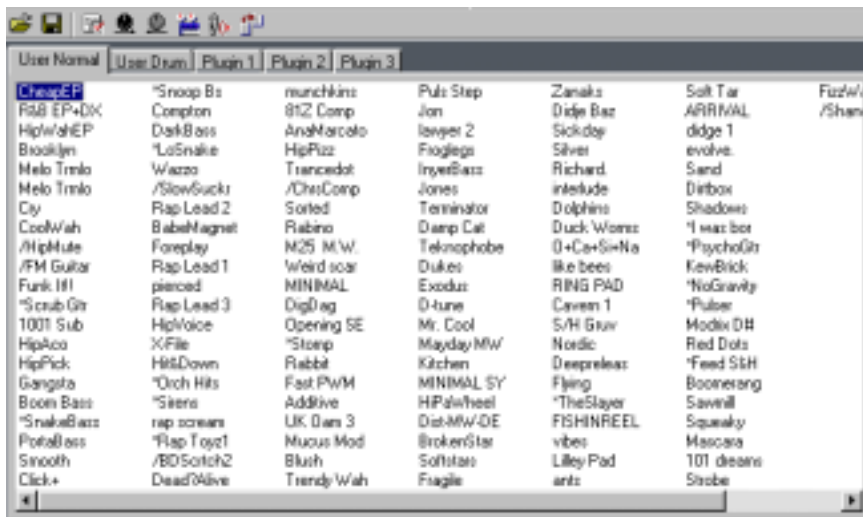
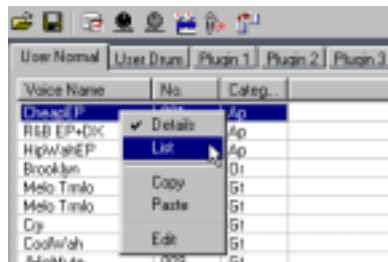
Trennungslinie (nur Windows)

Wenn Sie den Mauszeiger zu der dicken Linie führen, die das Track Parameter-Feld vom Block-Feld trennt (die sog. Trennungslinie), ändert sich der Mauszeiger zu einem Trennwerkzeug. Mit diesem Werkzeug können Sie die Trennungslinie nach links oder rechts verschieben, um eines der beiden Felder zu vergrößern (während das andere schmaler wird).

HINWEIS Sie können die Größe jedes Fensters verändern, indem Sie mit dem Mauszeiger den oberen, unteren, linken oder rechten Rand des Fensters anfassen und dann wie gewünscht verschieben.

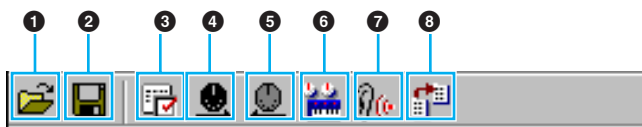
Nur die Voice-Namen anzeigen (nur Windows)

Sie können auch nur die Namen aller Voices im Speicherbereich anzeigen lassen, also ohne die Informationen über Nummer und Kategorie. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Voice-Liste, und wählen Sie im Kontextmenü die Option [List] aus. Diese Funktion ist besonders nützlich, wenn Sie schnell eine Voice auswählen möchten, da die Liste dadurch handlicher wird.



HINWEIS Um wieder zu der vollständigen Listenansicht mit Voice-Namen, -Nummern und -Kategorien umzuschalten, klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Stelle der Voice-Liste, und wählen Sie dann [Details] aus.

Die Werkzeugleiste im Library-Fenster

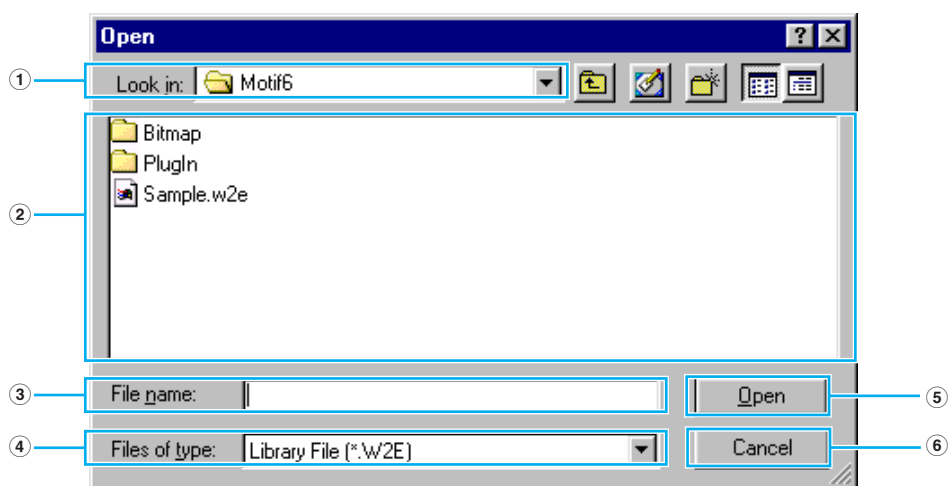


1 Schalter [Open] (Öffnen)

Klicken Sie hierauf, um den Dialog „Open File“ aufzurufen, wo Sie eine Library-Datei auswählen und öffnen können.

Dialog „Open“

Wählen Sie die gewünschte Library-Datei (mit der Dateierdung .W2E), und klicken Sie auf [Open]. Daraufhin wird der Inhalt der ausgewählten Datei im Library-Fenster angezeigt.



Auf einem Macintosh wird der gewohnte Macintosh-Dialog „Open“ aufgerufen.

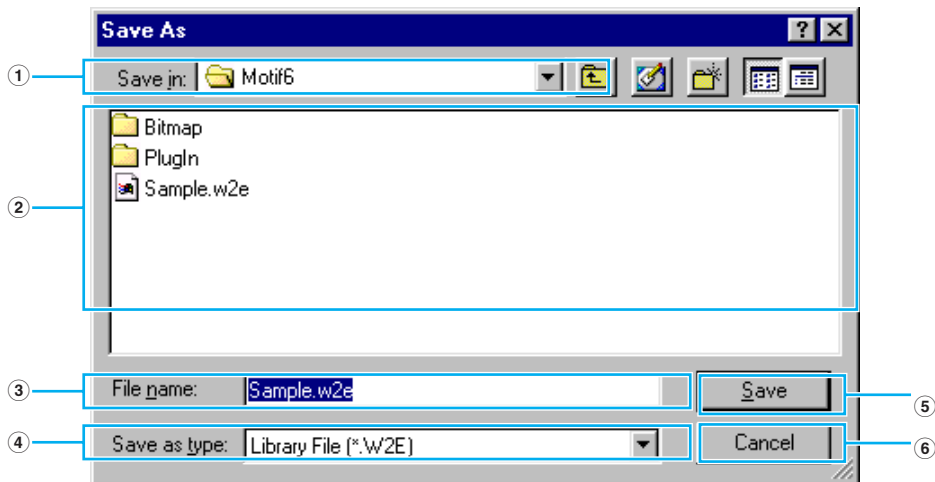
- ① **Look in:**..... Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem sich die zu ladenden Voice Editor-Dateien befinden.
- ② **Listenfeld**..... Hier wird der Inhalt des aktuellen Ordners angezeigt.
- ③ **File name:**..... Hier sehen Sie den Namen der Datei, die Sie im Listenfeld ausgewählt haben.
- ④ **Files of type:** Wählen Sie hier den anzuzeigenden Dateitypen.
- ⑤ **[Open]-Schalter**..... Klicken Sie hier, um die Datei zu öffnen, die Sie im Listenfeld ausgewählt haben.
- ⑥ **[Cancel]-Schalter** ...Klicken Sie hier, wenn Sie den Vorgang abbrechen (englisch: Cancel) möchten.

2 Schalter [Save] (Speichern)

Klicken Sie hier, um die derzeit geöffnete Library-Datei mit Ihren neuen Einstellungen zu speichern. Wenn Sie mit einer neu angelegten Datei arbeiten, öffnet dieser Schalter den Dialog „Save as“, wo Sie der Datei einen Namen geben und dann als Library-Datei (*.W2E) speichern können.

Dialog „Save as“

HINWEIS Der Name einer Library-Datei kann aus bis zu 8 Zeichen plus 3 Zeichen für die Dateiendung bestehen.



HINWEIS Auf einem Macintosh wird der gewohnte Macintosh-Dialog „Save As“ aufgerufen.

- ① **Save in:** Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem Sie die Library-Datei speichern möchten.
- ② **Listenfeld** Hier wird der Inhalt des Ordners angezeigt, den Sie bei „Save in:“ ausgewählt haben.
- ③ **File Name:** Hier können Sie den Namen eingeben, unter dem die Library-Datei gespeichert werden soll.
- ④ **Files of type:** Wählen Sie hier den anzuzeigenden Dateitypen.
- ⑤ **[Save]-Schalter** Klicken Sie hier, um die Library-Datei unter dem Namen zu speichern, der im Feld „File name:“ angezeigt wird.
- ⑥ **[Cancel]-Schalter** ... Klicken Sie hier, wenn Sie den Dialog verlassen möchten, ohne zu speichern.

HINWEIS Wenn Sie eine neue Library-Datei (*.W2E) speichern, wird automatisch eine Datei mit der Endung „.W3E“ erzeugt. Diese „.W3E“-Datei wird gebraucht, wenn Sie die Library-Datei von einer Speicherkarte in den MOTIF laden möchten.

HINWEIS Bei Macintosh-Computern wird die Dateiendung „.W2E“ beim Speichern nicht automatisch hinzugefügt. Bevor Sie solche Dateien in den MOTIF laden können, müssen Sie ihnen die Dateiendung „.W2E“ von Hand hinzufügen.

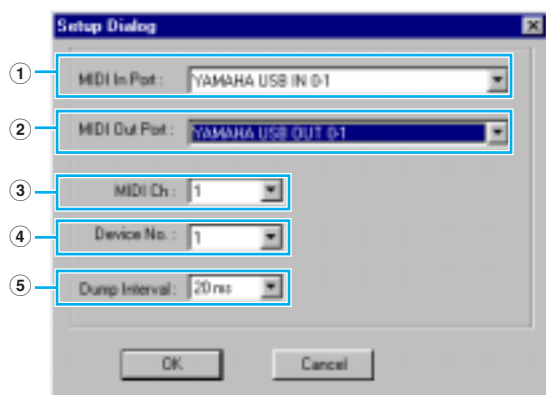
3 Schalter [Editor Setup]

Klicken Sie hier, um den Dialog „Editor Setup“ zu öffnen und dort den MIDI Out Port anzugeben, den Sie benutzen möchten.

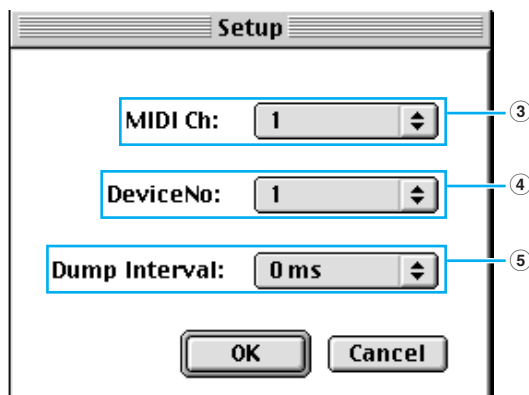
Dialog „Editor Setup“

In diesem Dialog stellen Sie den Voice Editor für die Übertragung von Voice-Daten zu Ihrem MOTIF ein. Klicken Sie auf den Schalter [OK], um die Einstellungen zu übernehmen und den Dialog zu verlassen. Wenn Sie den Dialog beenden möchten, ohne die Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie auf [Cancel] (Abbrechen).

Windows



Macintosh



- ① **MIDI In Port:** Hier können Sie den MIDI In Port auswählen. Der Voice Editor kann dann Daten von einem Gerät empfangen, das an diesem Port angeschlossen ist.
- ② **MIDI Out Port:** Hier können Sie den MIDI Out Port auswählen. Mit dem Voice Editor können Sie dann das Gerät steuern und bearbeiten, das an diesem Port angeschlossen ist.

HINWEIS Auf einem Macintosh wird die MIDI Out Port-Auswahl im Dialog „OMS Port Setup“ vorgenommen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „OMS-Einstellungen“. (Seite 30)

- ③ **MIDI Ch:** Hier wählen Sie den MIDI Out-Kanal (englisch: MIDI Channel). Er wird verwendet, wenn Sie über die Bildschirmtastatur im Edit-Fenster Sounds zur Probe spielen wollen.
- ④ **Device No.:** Hier können Sie die MIDI Device Number Ihres MOTIF einstellen.
- ⑤ **Dump Interval:** Hier können Sie den Zeitabstand zwischen aufeinanderfolgenden MIDI-Dumps – den Datenübertragungen – einstellen.

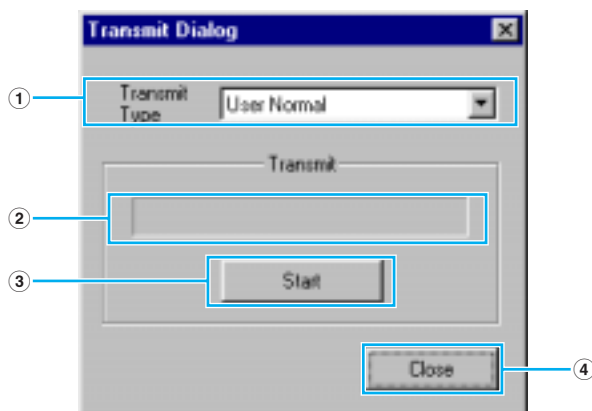
HINWEIS Ein zu klein eingestelltes Intervall kann zu Fehlern bei der Übertragung von Datenblöcken führen.

4 Schalter [Transmit] (Senden)

Klicken Sie hier, um den Dialog „Transmit“ zu öffnen und die Library oder Teile davon an Ihren MOTIF zu senden.

Dialog „Transmit“

Die Voice-Daten der Library können in Datenblöcken an Ihren MOTIF gesendet werden. Klicken Sie auf den Schalter [Start], um die Übertragung der Daten zu beginnen. Die Balkenanzeige zeigt an, wie viele der Daten schon gesendet worden sind. Klicken Sie schließlich auf den Schalter [Close] (Schließen), um den Dialog zu verlassen.



① **Transmit Type**Hier können Sie einstellen, welche Voice-Daten gesendet werden sollen.

- User Normal..... Alle User Normal Voices
- User Drum..... Alle User Drum Voices
- User Normal + Drum..... Alle User Voices
- Plugin 1 Alle Plug-in 1 Voices
- Plugin 2 Alle Plug-in 2 Voices
- Plugin 3 Alle Plug-in 3 Voices
- Plugin 1+2+3 Alle Plug-in Voices
- All Alle Voices (Normal, Drum und Plug-in)

② **Fortschrittsanzeige** Zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon gesendet worden sind.

③ **[Start]-Schalter**.....Klicken Sie hier, um die Daten zu senden.

④ **[Close]-Schalter**Klicken Sie hier, um den Dialog zu verlassen.

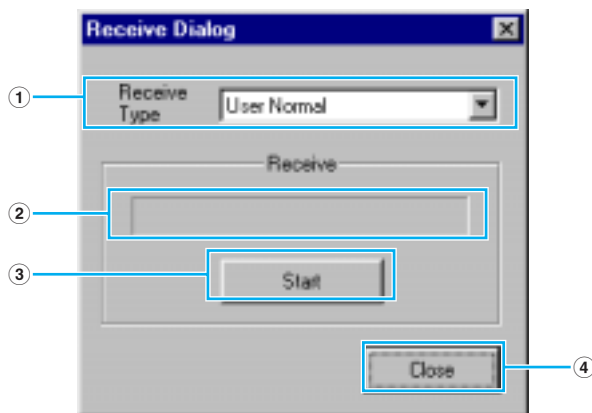
HINWEIS Die MIDI Device Number muß richtig eingestellt sein, damit die Datenübertragung korrekt funktioniert. (Einzelheiten siehe Seite 10.)

5 Schalter [Receive] (Empfangen)

Klicken Sie hier, um den Dialog „Receive“ zu öffnen und die Voices (oder Teile davon) Ihres MOTIF zu empfangen.

Dialog „Receive“

Die Voice-Daten Ihres MOTIF können in Datenblöcken empfangen werden. Wählen Sie den Voice-Datenblock aus, den Sie empfangen möchten, und klicken Sie auf den Schalter [Start]. Die Balkenanzeige zeigt an, wie viele der Daten schon empfangen worden sind. Klicken Sie schließlich auf den Schalter [Close] (Schließen), um den Dialog zu verlassen.



① **Receive Type**Hier können Sie die Voice-Daten auswählen (internal/external/all), die Sie empfangen möchten.

- User Normal..... Alle User Normal Voices
- User Drum..... Alle User Drum Voices
- User Normal + Drum..... Alle User Voices
- Plugin 1 Alle Plug-in 1 Voices
- Plugin 2 Alle Plug-in 2 Voices
- Plugin 3 Alle Plug-in 3 Voices
- Plugin 1+2+3 Alle Plug-in Voices
- All Alle Voices (Normal, Drum und Plug-in)

② **Fortschrittsanzeige** Zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon empfangen worden sind.

③ **[Start]-Schalter**.....Klicken Sie hier, um den Empfang der Daten zu starten.

④ **[Close]-Schalter**Klicken Sie hier, um den Dialog zu verlassen.

HINWEIS Die MIDI Device Number muß richtig eingestellt sein, damit der Datenempfang korrekt funktioniert. (Einzelheiten siehe Seite 10.)

6 Schalter „Edit Window“

Klicken Sie auf diesen Schalter, um das Edit-Fenster für die ausgewählte Voice zu öffnen. (Einzelheiten siehe Seite 15.)

7 Schalter „Monitor“

Wenn dieser Schalter aktiviert ist, werden die Daten der jeweils ausgewählten Voice zu Ihrem MOTIF gesendet, um sie probenhalber spielen zu können (englisch: Monitoring). Klicken Sie erneut auf den Schalter, um die Monitor-Funktion zu deaktivieren.

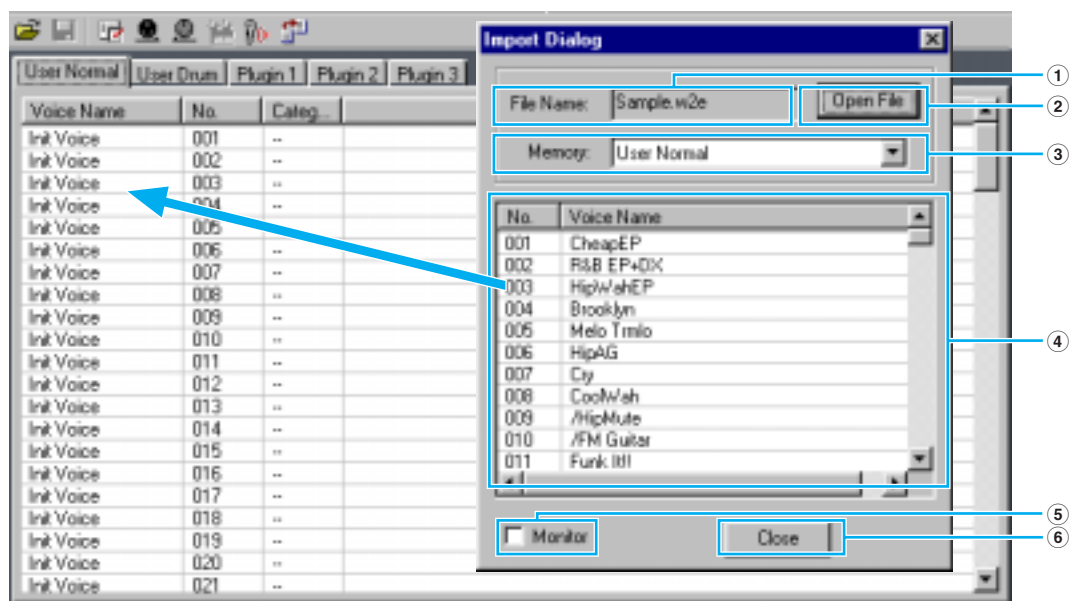
HINWEIS Um die Voice probenhalber zu spielen, müssen Sie auf der Tastatur des MOTIF oder auf einer an den MOTIF angeschlossenen Tastatur spielen.

8 Schalter „Import“

Klicken Sie hier, um den Dialog „Import“ zu öffnen und Voices einer existierenden Library-Datei in die geöffnete Library zu importieren. Sie können Voices aus dem Listenfeld des Dialogs in das Library-Fenster ziehen.

Dialog „Import“

HINWEIS Sie können mehrere dieser Dialoge gleichzeitig geöffnet halten.



- ① **File name:** Hier wird der Name der Library-Datei angezeigt, die im Import-Dialog geöffnet ist.
- ② **[Open File]-Schalter** Klicken Sie hier, um den „Open File“-Dialog zu öffnen und eine Library-Datei auszuwählen.
- ③ **Memory:** Hier können Sie den Speicherbereich auswählen, aus der Sie Voice-Daten importieren wollen.

- ④ **Voice-Liste** In diesem Feld werden alle Voices des ausgewählten Speicherbereichs nach Voice-Nummern sortiert als scrollbare Liste angezeigt. Sie können hier eine Voice auswählen und sie dann direkt in die Voice-Liste des Library-Fensters importieren, indem Sie sie mit der Maus in das Library-Fenster ziehen. (Auf dieselbe Weise können Sie auch mehrere Voices importieren.) In Windows können Sie die Voice auch kopieren, indem Sie sie auswählen und auf der Computertastatur [Strg] + [C] drücken. Wechseln Sie dann zum Library-Fenster, markieren Sie die Stelle, an der Sie die Voice einfügen (importieren) möchten, und drücken Sie [Strg] + [V].

HINWEIS Sie können auch einen ganzen Block an Voices auswählen. Klicken Sie dazu auf die Nummer der ersten auszuwählenden Voice, halten Sie die [Shift]-Taste gedrückt, und klicken Sie dann auf die Nummer der letzten auszuwählenden Voice.

HINWEIS Eine Normal Voice kann nicht auf den Speicherplatz einer Drum oder Plug-in Voice importiert werden. Dementsprechend kann auch eine Drum Voice nicht auf den Speicherplatz einer Normal oder Plug-in Voice importiert werden.

- ⑤ **Monitor** Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Daten der jeweils ausgewählten Voice zu Ihrem MOTIF gesendet, um sie probenhalber spielen zu können. Verwenden Sie dazu die Tastatur Ihres MOTIF.

HINWEIS Das Monitoring der Voice ist nur möglich, wenn der MIDI Out Port und andere Parameter im Dialog „Editor Setup“ korrekt eingestellt wurden. (Einzelheiten siehe [Seite 10](#).)

- ⑥ **[Close]-Schalter** Klicken Sie hier, um den Dialog zu schließen.

Das Edit-Fenster

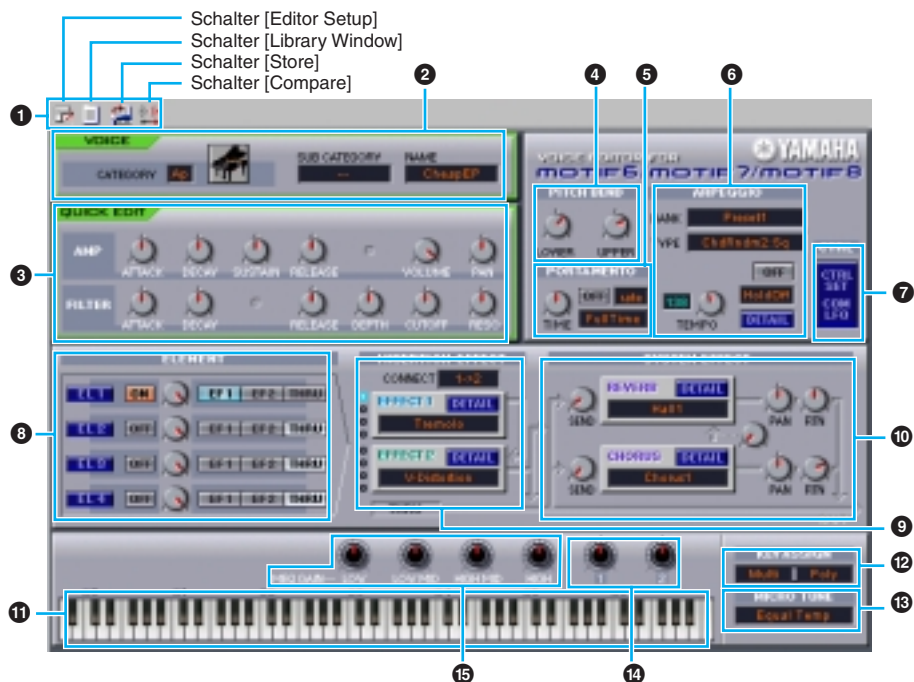
Es gibt drei Typen von Voices, die Sie mit dem Voice Editor bearbeiten können: Normal Voices, Drum Voices und Plug-in Voices.

Klicken Sie im Library-Fenster auf die Registerkarte, die die Normal Voice / Drum Voice / Plug-in Voice enthält, die Sie bearbeiten möchten. Doppelklicken Sie dann auf die betreffende Voice, um das Edit-Fenster zu öffnen (oder wählen Sie sie aus, und klicken Sie auf den Schalter [Edit-Fenster]).

- Die Änderungen, die Sie im Edit-Fenster vornehmen, werden über MIDI direkt zu Ihrem MOTIF übertragen.
- Die im Edit-Fenster eingestellten Werte können in einer Library-Datei gespeichert werden.
- Weitere Informationen zu jedem Parameter finden Sie in der Bedienungsanleitung und der Data List des MOTIF.

Das Voice Edit-Fenster

Während der Bearbeitung einer Voice sehen Sie den folgenden Bildschirm:



1 Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste enthält Schalter, mit denen Sie verschiedene Funktionen auslösen können. Es stehen die folgenden vier Schalter zur Verfügung.

- Schalter [Editor Setup] Siehe [Seite 10](#).
- Schalter [Library Window]..... Klicken Sie auf diesen Schalter, um das Library-Fenster wieder in den Vordergrund zu bringen.
- Schalter [Store]..... Klicken Sie hier, um den Dialog „Store“ zu öffnen, in dem Sie die bearbeitete Voice benennen und ihren Speicherplatz bestimmen können.
- Schalter [Compare] Wenn Sie auf diesen Schalter klicken, wird der Datenblock der Original-Voice (in ihrem Zustand vor der Bearbeitung) an Ihren MOTIF gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf den Schalter senden Sie den Datenblock Ihrer bearbeiteten Voice. Mit diesem Schalter können Sie Vorher/Nachher-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.

2 VOICE-Bereich

Hier wird der Name und die Instrument-Kategorie (Category) der Voice angezeigt. Sie können die bearbeitete Voice umbenennen und die Instrumenten-Kategorie im Pull-down-Menü [Voice Category] ändern.

HINWEIS Voice-Namen können aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

3 QUICK EDIT-Bereich

Hier können Sie die Quick Edit-Parameter einstellen.

HINWEIS Welche Parameter hier zur Verfügung stehen, hängt von der ausgewählten Voice (Normal, Drum oder Plug-in) ab. Sie können nur die Parameter einstellen, für die hier ein Regler erscheint.

4 PITCH BEND-Bereich

Mit dem Regler [LOWER] können Sie den negativen Arbeitsbereich des Pitch Bend-Rads einstellen und mit dem Regler [UPPER] den positiven Arbeitsbereich.

5 PORTAMENTO-Bereich

Mit dem Schalter aktivieren/deaktivieren Sie das Portamento, und mit dem Regler [TIME] stellen Sie die Portamento Time ein. Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Portamento Mode auszuwählen.

Für Drum Voices steht der PORTAMENTO-Bereich nicht zur Verfügung.

6 ARPEGGIO-Bereich

Mit dem Schalter aktivieren/deaktivieren Sie den Arpeggiator, und mit dem Regler [TEMPO] stellen Sie die Arpeggiator-Geschwindigkeit ein. Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Arpeggiator Mode auszuwählen.

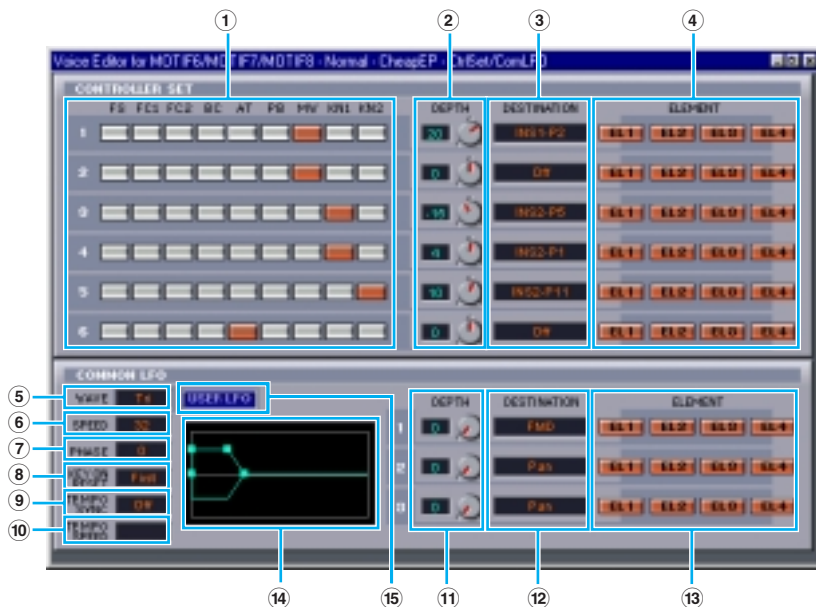
Klicken Sie auf das Textfeld über dem Schalter, um einen Arpeggio Type auszuwählen. Die weiteren Parameter für den Arpeggiator sind im Dialog „ARPEGGIO“ zu finden, den Sie durch Anklicken des [DETAIL]-Schalters öffnen können.

7 [CTRL SET/COM LFO]-Schalter

Klicken Sie hier, um den Dialog „CONTROLLER SET/Common LFO“ zu öffnen. Im oberen Bereich können Sie die Parameter aller Controller einstellen, z. B. Pitch Bend- und Modulationsrad. Im unteren Bereich können Sie die Parameter für den Common LFO einstellen.

Der Bereich COMMON LFO steht nur für Normal Voices zur Verfügung.

Dialog „CONTROLLER SET/Common LFO“



CONTROLLER SET-Bereich

Sie können die Controller des MOTIF, z.B. das Modulationsrad oder den Aftertouch, verschiedenen Parametern zuordnen, so daß Sie diese in Echtzeit beeinflussen können. So können sie etwa das Modulationsrad dem Parameter Resonance zuweisen (bei einer Normal Voice). Im ganzen können bis zu sechs Controller zugewiesen werden.

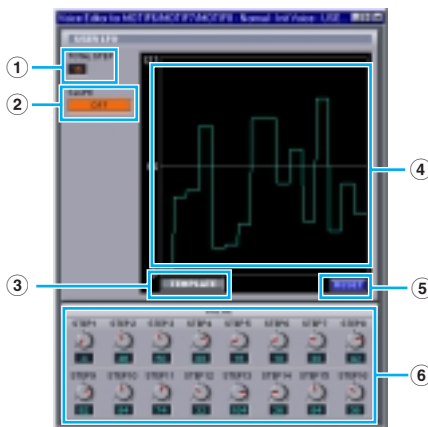
- ① **SOURCE**..... Wählen Sie hier unter den Controllern „FS“ (Foot Switch - Fußschalter), „FC“ (Foot Controller - Fuß-Controller), „BC“ (Breath Controller), „AT“ (Aftertouch), „RB“ (Ribbon Controller), „PB“ (Pitch Bend-Rad), „MW“ (Modulationwheel - Modulationsrad), „KN1/2“ (Knob 1/2 - zuweisbare Regler 1/2).

- ② **DEPTH-Einstellungen**Hier stellen Sie ein, in welchem Maß der ausgewählte Controller den ihm zugewiesenen Parameter beeinflusst.
- ③ **DESTINATION-Einstellungen** Klicken Sie auf das Textfeld, um den Parameter auszuwählen, den Sie steuern möchten.
- ④ **ELEMENT-Schalter**Klicken Sie auf diese Schalter, um die Elemente zu aktivieren/deaktivieren, für die die Controller-Zuordnungen gelten sollen.

COMMON LFO-Bereich (nur Normal Voice)

- ⑤ **LFO WAVE-Einstellung**Klicken Sie auf das Textfeld, um eine LFO-Wellenform (Wave) auszuwählen.
- ⑥ **LFO SPEED-Einstellung**Klicken Sie auf das Textfeld, um die LFO-Geschwindigkeit (Speed) einzustellen.
- ⑦ **LFO PHASE-Einstellung**Klicken Sie auf das Textfeld, um die LFO-Phase einzustellen.
- ⑧ **LFO KEY ON RESET -Einstellung**Klicken Sie auf das Textfeld, um auszuwählen, wie der LFO durch Drücken einer Taste neu gestartet werden soll.
- ⑨ **TEMPO SYNC-Einstellung**Klicken Sie auf das Textfeld, um Tempo Sync ein- oder auszuschalten.
- ⑩ **TEMPO SPEED-Einstellung** ..Klicken Sie auf das Textfeld, um zu einstellen, wie der LFO zum Arpeggio oder Sequencer synchronisiert werden soll.
- ⑪ **DEPTH-Einstellungen**Hier stellen Sie die Wirkungstiefe (Depth) ein, mit der der LFO auf die bei DESTINATION ausgewählten Parameter wirkt.
- ⑫ **DESTINATION-Einstellungen** Klicken Sie auf das Textfeld, um den zu steuernden Parameter auszuwählen.
- ⑬ **ELEMENT-Schalter**Klicken Sie auf diese Schalter, um die Elemente zu aktivieren/deaktivieren, auf die der Common LFO angewendet werden soll.
- ⑭ **Editor-Grafik**Verschieben Sie die „Handles“ (die quadratischen Eckpunkte) mit der Maus, um den zeitabhängigen Verlauf des Common LFO einzustellen. Das erste Handle (am weitesten links) steuert die „LFO Delay Time“. Das zweite Handle steuert die „LFO Fade In Time“. Das dritte Handle steuert die „LFO Control Time“. Das letzte Handle (am weitesten rechts) steuert die „LFO Fade Out Time“. Ziehen Sie die Handles nach links oder rechts, um die einzelnen Zeiten einzustellen.
- ⑮ **[USER LFO]-Schalter**Klicken Sie hier, um den Dialog „USER LFO“ zu öffnen.

Dialog „User LFO“ (nur Normal Voices)



- ① **TOTAL STEP**Bestimmt die Anzahl an Steps (Schritten) der aktuell bearbeiteten LFO-Wellenform (bis maximal 16 Steps).

- ② **SLOPE** Bestimmt die Neigungseigenschaften (englisch: Slope) der LFO-Wellenform.
- OFF Keine Neigung; der LFO springt unverzüglich zwischen den Levels der einzelnen Steps.
 - UP Der LFO gleitet zum nächsten Step-Level, wenn er höher als der derzeitige Level ist. Ist er niedriger, gleitet der LFO nicht, sondern springt direkt zum Wert.
 - DOWN Der LFO gleitet zum nächsten Step-Level, wenn er niedriger als der derzeitige Level ist. Ist er höher, gleitet der LFO nicht, sondern springt direkt zum Wert.
 - UP & DOWN Der LFO gleitet in beide Richtungen zum jeweils nächsten Step-Level.
- ③ **TEMPLATE** Hier können Sie eine vorprogrammierte LFO-Wellenform auswählen. Die ausgewählte Wellenform wird im Dialog grafisch dargestellt.
- random Erzeugt zufällige (englisch: Random) Step-Level und damit jedesmal eine zufällige LFO-Wellenform.
 - all0 Die Werte aller Steps sind auf 0 gestellt.
 - all64 Die Werte aller Steps sind auf 64 gestellt.
 - all127 Die Werte aller Steps sind auf 127 gestellt.
 - saw up Erzeugt eine aufsteigende Sägezahnwelle (englisch: Saw up).
 - saw down Erzeugt eine absteigende Sägezahnwelle (englisch: Saw down).
 - even step Die Werte alle geraden Steps sind auf 127 gestellt, die aller ungeraden Steps auf 0.
 - odd step Die Werte alle ungeraden Steps sind auf 127 gestellt, die aller geraden Steps auf 0.
- ④ **Grafik der Wellenform** ... Hier wird die Wellenform grafisch dargestellt, so wie sie sich aus den aktuell eingestellten Werten ergibt.
- ⑤ **RESET** Klicken Sie hier, um die Werte aller Steps auf 0 zurückzusetzen (englisch: Reset).
- ⑥ **VALUE** Verwenden Sie diese Regler, um die Level der jeweiligen Steps einzustellen.

CONTROLLER (nur Plug-in Voice)

Bestimmt die Wirkungstiefe (englisch: Depth) von Pitch, Cutoff, Pitch Modulation, Cutoff Modulation und Amplitude Modulation.

8 ELEMENT-Bereich

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

9 INSERTION EFFECT-Bereich

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Insertion Effect“ (Seite 25) näher erklärt.

10 SYSTEM EFFECT-Bereich

Dieser Bereich wird im Abschnitt „System Effects“ (Seite 25) näher erklärt.

11 Tastatur

Klicken Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur an, um die bearbeitete Voice für diese Note pro-bezuhören.

12 KEY ASSIGN-Bereich

Klicken Sie auf das linke Textfeld, um eine Key Assign-Einstellung auszuwählen. Klicken Sie auf das rechte Textfeld, um zwischen monophon und polyphon auszuwählen. Für Drum Voices steht der KEY ASSIGN-Bereich nicht zur Verfügung.

13 MICRO TUNE-Bereich

Klicken Sie auf das Textfeld, um ein Micro Tuning-Preset auszuwählen.
Für Drum Voices steht der MICRO TUNE-Bereich nicht zur Verfügung.

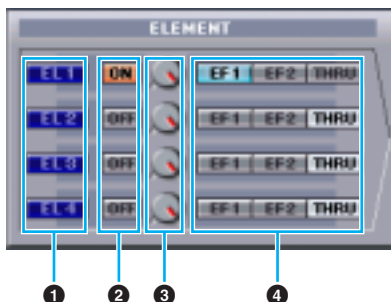
14 ASSIGNABLE KNOB-Bereich

Stellen Sie mit Hilfe der Regler den Parameterwert ein, der den einzelnen Assignable Knobs (zuweisbare Regler) zugewiesen ist.

15 MEQ GAIN CONTROL-Bereich

Legen Sie mit Hilfe der Regler die Verstärkung für jedes Frequenzband des Vier-Band-Equalizers fest.

ELEMENT-Bereich



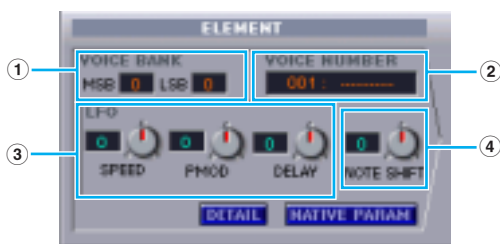
1 Schalter [EL1] bis [EL4]

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

HINWEIS Für Drum Voices wird der folgende Bereich angezeigt. Klicken Sie auf [KEY C0...C6], um den Dialog „Drum Key“ zu öffnen (Seite 23).



HINWEIS Für Plug-In Voices wird der folgende Bereich angezeigt. Klicken Sie auf [DETAIL], um den Dialog „Plug-in Voice Detail“ zu öffnen.



- ① **VOICE BANK** Hier können Sie die Plug-in Voice-Bank einstellen.
- ② **VOICE NUMBER** .. Hier können Sie die Plug-in Voice-Nummer einstellen.
- ③ **LFO** Hier können Sie die Geschwindigkeit (Speed), die Pitchmodulation sowie das Delay des LFOs einstellen.
- ④ **NOTE SHIFT** Hier können Sie den Note Shift-Betrag (Transponierung) einstellen.

Klicken Sie auf [NATIVE PARAM], um den Dialog „NATIVE Parameter“ zu öffnen. Wählen Sie links oben über der Tastaturabbildung des Fensters das zu bearbeitende Plug-In-Board aus.



2 Schalter [ON]/[OFF]

Hier können Sie jedes einzelne Element ein- oder ausschalten.

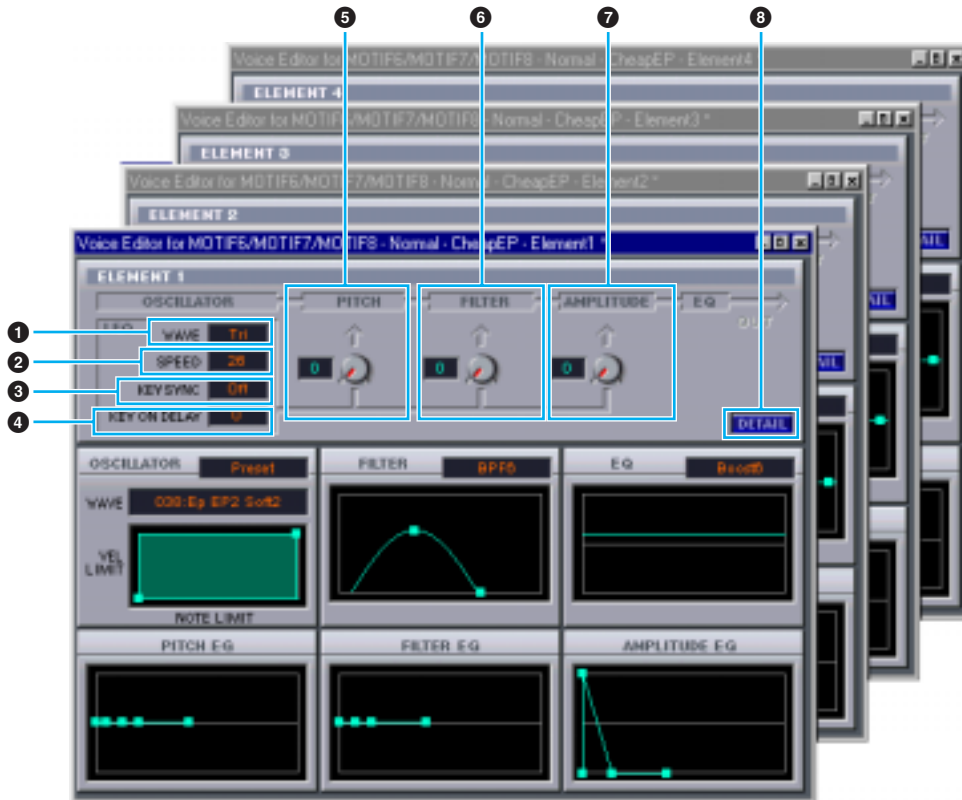
3 Element Level-Regler

Stellen Sie mit Hilfe diese Regler für jedes einzelne Element den Level ein.

4 Schalter [EF1]/[EF2]/[THRU]

Klicken Sie diese Schalter an, um die einzelnen Elements dem Insertion Effect 1 ([EF1]) oder Insertion Effect 2 ([EF2]) zuzuweisen oder die Insertion Effect-Einheiten zu umgehen ([THRU]).

● Dialog „ELEMENT“



1 LFO WAVE

Klicken Sie auf das Textfeld WAVE, um die LFO-Wellenform auszuwählen.

2 LFO SPEED

Klicken Sie auf das Textfeld SPEED, um die Geschwindigkeit einzustellen.

3 KEY SYNC

Klicken Sie auf das Textfeld KEY SYNC, um den LFO Key Sync ein- oder auszuschalten. (Im eingeschalteten Zustand bewirkt LFO Key Sync, daß die LFO-Wellenform jedesmal neu gestartet wird, wenn Sie eine Note spielen.)

4 KEY ON DELAY

Hier können Sie die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Start des LFOs einstellen.

5 [LFO PITCH]-Regler

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die Pitch Modulation Depth des LFOs ein. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in das Textfeld links neben dem Regler eingeben.

6 [LFO FILTER]-Regler

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die Filter Modulation Depth des LFOs ein. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in das Textfeld links neben dem Regler eingeben.

7 [LFO AMPLITUDE]-Regler

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die Amplitude Modulation Depth des LFOs ein. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in das Textfeld links neben dem Regler eingeben.

8 [DETAIL]-Schalter

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

Editor-Grafiken

Verschieben Sie die „Handles“ (die quadratischen Eckpunkte) in diesen Grafiken mit Ihrer Maus, um die Parameter für jedes Element visuell einzustellen.

HINWEIS Manchmal sind nicht alle Handles zu sehen, da sie an derselben Stelle liegen und sich überlagern können. Sollte das der Fall sein, klicken Sie das sichtbare Handle an und ziehen Sie es vorübergehend weg, um das darunterliegende Handle freizulegen.



OSCILLATOR-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld WAVE, um die Wellenform des Oszillators auszuwählen. Eines der Handles dient dazu, VEL LIMIT LOW und NOTE LIMIT LOW einzustellen. Stellen Sie die untere Grenze des Velocitybereichs (VEL LIMIT LOW) ein, indem Sie dieses Handle nach oben oder unten verschieben. Die tiefste Note des Tastaturbereichs (NOTE LIMIT LOW) stellen Sie ein, indem Sie das Handle nach links oder rechts verschieben. Auf die gleiche Weise stellen Sie mit dem anderen Handle die obere Grenze des Velocitybereichs (VEL LIMIT HIGH) und die höchste Note des Tastaturbereichs (NOTE LIMIT HIGH) ein.

HINWEIS Während Sie die Handles verschieben, werden ihre Positionen in (X,Y)-Koordinaten angezeigt. X repräsentiert den Wert für NOTE LIMIT (als MIDI-Notennummer) und Y den für VEL LIMIT. Wenn Sie statt der Notennummer den Notennamen sehen möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „OSCILLATOR“ aus.

FILTER-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld, um den Filter Type auszuwählen. Die Grafik zeigt zunächst vordefinierte Einstellungen, die Sie jedoch bearbeiten können. Verschieben Sie beispielsweise beim Filter Type LPF das linke Handle nach oben oder unten, um den Filter Gain einzustellen. Mit dem rechten Handle können Sie die Filter Cutoff-Frequenz einstellen (horizontal verschieben).

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

EQ-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld, um den Equalizer Type auszuwählen. Das linke Handle steuert beispielsweise beim Type EQ/LH die Baßfrequenzen und das rechte Handle die Höhen. Verschieben Sie die Handles nach oben oder unten, um die Verstärkung (Gain) einzustellen, und nach links oder rechts, um die Frequenz einzustellen.

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

PITCH EG-Einstellungen

Der PITCH EG (Envelope Generator; Hüllkurvengenerator) bestimmt die Veränderung der Tonhöhe (Pitch), während eine Taste gehalten wird. In dieser Grafik gibt es fünf Handles, von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert.

Das erste Handle (am weitesten links) steuert die Parameter „Hold Time/Level“. Das zweite Handle steuert die Parameter „Attack Time/Level“. Das dritte Handle steuert die Parameter „Decay 1 Time/Level“. Das vierte Handle steuert die Parameter „Decay 2 Time/Sustain Level“. Das letzte Handle (am weitesten rechts) steuert die Parameter „Release Time/Level“. Verschieben Sie die Handles nach oben oder unten, um die Level-Parameter einzustellen, und nach links oder rechts, um die Time-Parameter 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; Hüllkurvengenerator) bestimmt die Veränderung der Klangfarbe, während eine Taste gehalten wird. In dieser Grafik gibt es fünf Handles, von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert. Das erste Handle (am weitesten links) steuert die Parameter „Hold Time/Level“. Das zweite Handle steuert die Parameter „Attack Time/Level“. Das dritte Handle steuert die Parameter „Decay 1 Time/Level“. Das vierte Handle steuert die Parameter „Decay 2 Time/Sustain Level“. Das letzte Handle (am weitesten rechts) steuert die Parameter „Release Time/Level“. Verschieben Sie die Handles nach oben oder unten, um die Level-Parameter einzustellen, und nach links oder rechts, um die Time-Parameter einzustellen.

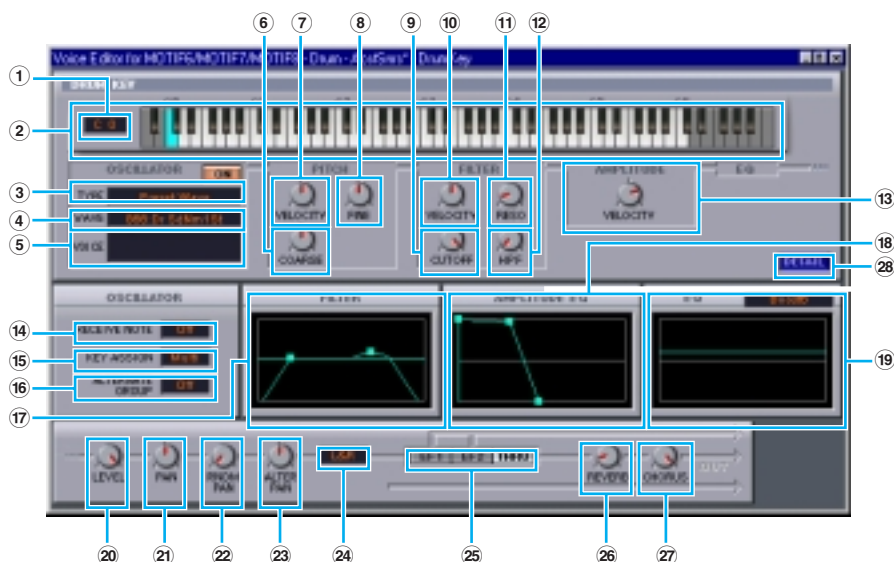
HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „FILTER EG“ aus.

AMPLITUDE EG-Einstellungen

Der AMPLITUDE EG (Envelope Generator; Hüllkurvengenerator) bestimmt den Zeitverlauf der Amplitude (Lautstärke). In dieser Grafik gibt es fünf Handles, von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert. Das erste Handle (am weitesten links) steuert den Parameter „Init Level“. Das zweite Handle steuert den Parameter „EG Attack Time“. Das dritte Handle steuert die Parameter „EG Decay 1 Time/Level“. Das vierte Handle steuert die Parameter „Decay 2 Time/Sustain Level“. Das letzte Handle (am weitesten rechts) steuert den Parameter „EG Release Time“. Verschieben Sie die Handles nach oben oder unten, um die Level-Parameter einzustellen, und nach links oder rechts, um die Time-Parameter einzustellen.

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

Dialog „Drum Key“



- ① **Key** Gibt den zu bearbeitenden Notennamen an.
- ② **Tastatur** Klicken Sie auf die Tastatur, um die Note anzugeben, die dem Element oder der Voice zugeordnet werden soll, die Sie gerade bearbeiten. Im Textfeld links wird der Notennamen angezeigt.
- ③ **TYPE** Bestimmt die Bank der Soundquelle: Preset Wave oder User Wave/Voice.
- ④ **WAVE** Für die Auswahl einer Wellenform als Quelle, klicken Sie auf diesen Schalter und dann auf das Textfeld daneben, um die Wellenform auszuwählen.
- ⑤ **VOICE** Für die Auswahl einer Voice als Quelle, klicken Sie auf diesen Schalter und dann auf das Textfeld daneben, um den Dialog „Voice List“ zu öffnen.
- ⑥ **COARSE** Hier können Sie mit Hilfe des Reglers [COARSE] die Tonhöhe des Elements in groben Schritten (Halbtöne) stimmen.
- ⑦ **VELOCITY** Hier können Sie mit dem Regler [VELOCITY] einstellen, wie die Tonhöhe des Elements mit der Velocity variieren soll.
- ⑧ **FINE** Hier können Sie mit Hilfe des Reglers [FINE] die Tonhöhe feinstimmen.
- ⑨ **CUTOFF** Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [CUTOFF] die Cutoff-Frequenz des LPFs (Low Pass Filter; Tiefpaßfilter) ein.
- ⑩ **VELOCITY** Bestimmen Sie mit Hilfe des Reglers [VELOCITY], wie sich das Filter des Elements abhängig von der Velocity öffnen oder schließen soll.
- ⑪ **RESO** Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [RESO] den Resonance-Level des LPFs ein.
- ⑫ **HPF** Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [HPF] die HPF-Frequenz (High Pass Filter; Hochpaßfilter) ein.

- 13 **AMPLITUDE VELOCITY** Definieren Sie mit dem Regler [VELOCITY], wie die Lautstärke (englisch: Amplitude) des Elements mit der Velocity variieren soll.
- 14 **RECEIVE NOTE** Klicken Sie auf das Textfeld, um auszuwählen, ob das Element Noten empfangen soll oder nicht.
- 15 **KEY ASSIGN** Klicken Sie auf das Textfeld, um zwischen Single-Tastenzuordnung (Key Assignment) und Multi-Tastenzuordnung auszuwählen.
- 16 **ALTERNATE GROUP** Klicken Sie auf das Textfeld, um eine Alternate Group-Nummer auszuwählen. Mit dieser Einstellung können Sie verhindern, daß zwei Drum-Sounds gleichzeitig erklingen (wie beispielsweise eine offene und eine geschlossene Hi-Hat).
- 17 **FILTER** Ziehen Sie eines der Handles nach links oder rechts, um die HPF Cutoff Frequency des Elements einzustellen. Ziehen Sie das andere Handle nach oben oder unten, um die LPF Resonance einzustellen, und nach links oder rechts, um die LPF Cutoff Frequency einzustellen.

HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „DRUM KEY DETAIL“ die Registerkarte „OSCILLATOR“ aus.

- 18 **AMPLITUDE EG** Verschieben Sie das erste Handle (am weitesten links) nach rechts oder links, um die „Attack Time“ des Elements einzustellen. Verschieben Sie das zweiten Handle nach links oder rechts, um die „Decay 1 Time“ einzustellen, und nach oben oder unten, um den „Decay 1 Level“ einzustellen. Verschieben Sie das letzte Handle (am weitesten rechts) nach links oder rechts, um die „Decay 2 Time“ des Elements einzustellen.

HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „DRUM KEY DETAIL“ die Registerkarte „PARAMETER“ aus.

- 19 **EQ** Klicken Sie auf das Textfeld, um einen EQ Type auszuwählen. Für die Typen „EQ L/H“ und „P.EQ“ können Sie einige der EQ-Parameter mit Hilfe der Handles in den Grafiken einstellen. Verschieben Sie eines der Handles nach links oder rechts, um die „EQ Low Frequency“ des Elements einzustellen, und nach oben oder unten, um dessen „EQ Low Gain“ einzustellen. Verschieben Sie das andere Handle nach links oder rechts, um die „EQ High Frequency“ (oder, falls Sie den Type „P.EQ“ ausgewählt haben, die „EQ Resonance“) des Elements einzustellen, und nach oben oder unten, um dessen „EQ High Gain“ einzustellen.

HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „DRUM KEY DETAIL“ die Registerkarte „OSCILLATOR“ aus.

- 20 **LEVEL** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers den Level (Lautstärkepegel) des Elements ein.
- 21 **PAN** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die Panoramaposition des Elements ein.
- 22 **RNDM PAN** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die „Random Pan“-Wirkungstiefe des Elements ein (zufällige Panoramaposition).
- 23 **ALTER PAN** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die „Alternate Pan“-Wirkungstiefe ein (abwechselnde Panoramaposition).

24 **Output Assignment-Auswahl**

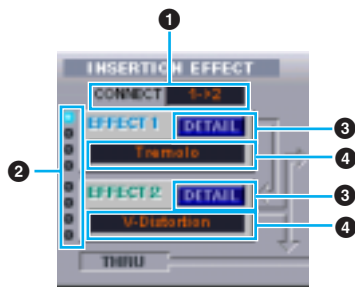
Klicken Sie auf das Textfeld, um den (die) Output(s) auszuwählen, an den (die) das Element gesendet werden soll.

- 25 **EF1/EF2/THRU** Klicken Sie auf den Schalter [EF1], um das Signal durch den Insertion Effect 1 zu leiten. Klicken Sie auf [EF2], um es durch den Insertion Effect 2 zu leiten. Klicken Sie auf [THRU], um die Insertion Effects zu umgehen.
- 26 **REVERB** Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [REVERB] den Pegel des Signals ein, das von Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Einheit gesendet werden soll.
- 27 **CHORUS** Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [CHORUS] den Pegel des Signals ein, das von Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Einheit gesendet werden soll.
- 28 **DETAIL** Klicken Sie auf diesen Schalter, um den Dialog „DRUM KEY DETAIL“ zu öffnen und alle Element-Parameterwerte (mit Ausnahme der Tastenzuordnung) direkt einzugeben.

HINWEIS Das Signal geht vom EQ direkt zum [LEVEL]-Regler in der unteren linken Ecke des „Drum Key“-Dialogs.

HINWEIS Wenn der OSCILLATOR TYPE auf „Voice“ gestellt ist, stehen die oben beschriebenen Parameter 7, 9 -14, 16 -19, 22 und 23 nicht zur Verfügung.

Insertion Effect-Bereich – Insertion Effect 1



❶ CONNECT-Auswahl

Klicken Sie auf das Textfeld, um die Reihenfolge auszuwählen, in der die Signale die Insertion Effect-Einheiten durchlaufen.

❷ Anzeigeleuchten

Die Anzeigeleuchten zeigen, welche der Elements der jeweiligen Insertion Effect-Einheit zugeordnet sind. Für Drum Voices stehen die Anzeigeleuchten nicht zur Verfügung.

❸ [DETAIL]-Schalter

Klicken Sie hier, um den Dialog „Insertion Effect“ zu öffnen und die detaillierten Parameter einzustellen.

❹ Effect Type-Auswahl

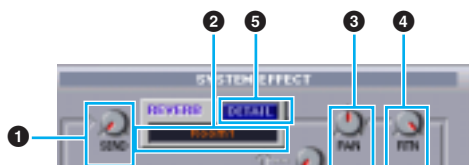
Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Insertion Effect auszuwählen.

Insertion Effect 2

Entspricht Insertion Effect 1. Siehe oben.

System Effects-Bereich

● Reverb-Einheit



❶ Reverb [SEND]

Stellen Sie mit diesem Regler den Pegel des Signals ein, das von Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet werden soll.

❷ Reverb Effect Type-Auswahl

Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Reverb Effect auszuwählen.

❸ Reverb [PAN]-Regler

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die Panoramaposition des Reverb Effects ein.

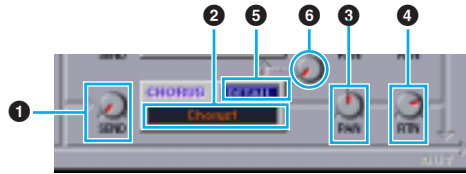
❹ Reverb [RTN]-Regler (Return)

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers ein, wie viel vom Reverb Effect zum Output-Signal hinzuge-mischt werden soll.

5 [DETAIL]-Schalter

Klicken Sie auf diesen Schalter, um den Dialog „Reverb“ zu öffnen und die detaillierten Parameter einzustellen.

● Chorus-Einheit



1 Chorus [SEND]

Stellen Sie mit diesem Regler den Pegel des Signals ein, das von Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet werden soll.

2 Chorus Effect Type-Auswahl

Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Chorus Effect auszuwählen.

3 Chorus [PAN]-Regler

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die Panoramaposition des Chorus Effects ein.

4 Chorus [RTN]-Regler (Return)

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers ein, wie viel vom Chorus Effect zum Output-Signal hinzuge-mischt werden soll.

5 [DETAIL]-Schalter

Klicken Sie auf diesen Schalter, um den Dialog „Chorus“ zu öffnen und die detaillierten Parameter einzustellen.

6 [CHORUS REVERB]-Regler

Mit diesem Regler stellen Sie den Pegel des Signals ein, das von der Chorus-Einheit and die Reverb-Einheit gesendet wird.

Die Werkzeugleiste im Edit-Fenster



1 Schalter [Editor Setup]

Klicken Sie auf diesen Schalter, um den Dialog „Editor Setup“ zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie auf [Seite 10](#).

2 Schalter [Library-Fenster]

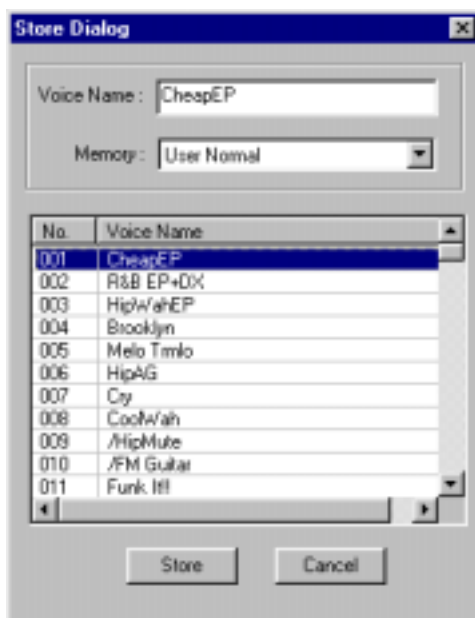
Klicken Sie auf diesen Schalter, um das Library-Fenster wieder in den Vordergrund zu bringen. Weitere Informationen finden Sie auf [Seite 6](#).

3 Schalter [Store]

Klicken Sie auf diesen Schalter, um den Dialog „Store“ zu öffnen. Weitere Informationen finden Sie weiter unten.

Dialog „Store“

Sie können die bearbeitete Voice in einer beliebigen Library-Datei ablegen (englisch: Store).



1 Klicken Sie oben im Dialog auf das Feld „Voice Name“. Der Cursor wird hervorgehoben, und Sie können einen Namen eingeben.

2 Geben Sie den Namen der Voice über Ihre Computertastatur ein.

HINWEIS Voice-Namen können aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

3 Klicken Sie auf das Feld „Memory“, und wählen Sie den Speicherbereich aus, in dem Sie die bearbeitete Voice ablegen möchten.

- 4 Klicken Sie in der Liste der Voice-Namen auf die Voice, auf deren Speicherplatz Ihre bearbeitete Voice abgelegt werden soll.

VORSICHT

Nach dem Ablegen in einer Library-Datei werden die Daten der ursprünglichen Voice überschrieben, sobald Sie die Library-Datei speichern. Wir empfehlen, wichtige Daten vorher zu sichern.

- 5 Klicken Sie auf den Schalter [Store], um die bearbeitete Voice am in Schritt 4 angegebenen Ort abzulegen.

VORSICHT

Der Dialog „Store“ ist zur temporären Ablage in Ihrer Library-Datei gedacht. Wenn Sie danach die Library-Datei nicht speichern, werden Ihre Änderungen nicht gesichert.

4 [Compare]-Taste

Wenn Sie auf diesen Schalter klicken, wird der Datenblock der Original-Voice (in ihrem Zustand vor der Bearbeitung) an Ihren MOTIF gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf den Schalter senden Sie den Datenblock Ihrer bearbeiteten Voice. Mit diesem Taste können Sie Vorher/Nachher-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.

Der Voice Editor im Gebrauch – ein Beispiel

Sie können die vielen Komponenten des Voice Editors auf vielfältige Weise einsetzen. Da Ihre Bearbeitungsansprüche und Präferenzen unterschiedlich sein können, gibt Ihnen das folgende Beispiel nur eine einfache Anleitung für den Einsatz des Voice Editors.

Das Library-Fenster ist das erste Fenster, das Sie sehen werden. Wir beginnen daher auch dort mit der Erklärung.

HINWEIS Im Library-Fenster können Sie vorhandene Library-Dateien öffnen, in denen die zu bearbeitenden Voices enthalten sind. Sie können auch nur bestimmte Voices in das Library-Fenster importieren.

- 1 Klicken Sie auf der Werkzeugleiste des Library-Fensters auf den Schalter [Editor Setup], um den Dialog „Editor Setup“ zu öffnen. Nehmen Sie dort die für die Kommunikation mit Ihrem MOTIF korrekten Einstellungen des MIDI Out Ports und der Device Number vor (siehe den Abschnitt über den Dialog „Editor Setup“).

HINWEIS Wenn Sie einen Macintosh benutzen, müssen Sie in OMS auch einige Einstellungen vornehmen (Seite 30).

HINWEIS Wenn Sie einen Windows benutzen, müssen Sie in MIDI Setup Toolbar auch einige Einstellungen vornehmen.

- 2 Öffnen Sie die Library-Datei. Doppelklicken Sie in der Voice-Liste des Library-Fensters auf die zu bearbeitende Voice. Daraufhin wird sich das Edit-Fenster für die Voice öffnen.
- 3 Im Edit-Fenster sind verschiedene Bereiche angeordnet. Als erstes wollen wir im Element-Bereich die Parameter für die Elements 1 bis 4 einstellen, aus denen sich die Voice zusammen-

setzt. Öffnen Sie die Dialoge für die Elements 1 bis 4, wählen Sie die Wellenformen aus, und stellen Sie mit Hilfe der Filter und Equalizer die Klangcharakteristik der Voice ein. In jedem Dialog können Sie die Grafiken benutzen, um die Parameter visuell zu bearbeiten.

HINWEIS Erheblich feinere Einstellungsmöglichkeiten für die Element-Parameter bieten die „EL DETAIL“-Dialoge. Die Element-Dialoge 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 Innerhalb des Element-Bereichs können Sie auch den Output Level jedes Elements sowie das Routing zu den Insertion Effects 1/2 einstellen.

4 Im Quick Edit-Bereich können Sie alle Pegel und Klangcharakteristiken für die Voices einstellen.

HINWEIS Durch Anklicken oder Ziehen der Tasten der Tastatur am unteren Rand des Fensters können Sie die bearbeitete Voice probespielen.

HINWEIS Wenn Sie auf der Werkzeugleiste den [Compare]-Taste anklicken, können sie Vorher/Nachher-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.

5 Im Bereich „Insertion Effect“ können Sie den Insertion Effect Type und die übrigen Parameter einstellen.

6 Im Bereich „System Effect“ können Sie den Reverb/Chorus Effect Type und die übrigen Parameter einstellen.

7 Stellen Sie gegebenenfalls auch die Parameter für Arpeggio und Portamento ein.

8 Klicken Sie in der Werkzeugleiste des Edit-Fensters auf den Schalter [Store], um den Dialog „Store“ zu öffnen. Damit legen Sie Ihre bearbeitete Voice in der Library-Datei ab.

HINWEIS Die Änderungen der Voice werden nur temporär in der Library-Datei abgelegt. Wenn Sie fortfahren, ohne die Library-Datei selbst zu speichern, werden Sie alle Ihre Änderungen verlieren.

9 Kehren Sie zum Library-Fenster zurück, und klicken Sie dort in der Werkzeugleiste auf den Schalter [Save], um die Library-Datei zu speichern (wobei die ursprüngliche Datei überschrieben wird). Die bearbeitete Voice wird dadurch an der angegebenen Stelle in der Voice-Liste gespeichert.

HINWEIS Eine von Ihnen gespeicherte Library-Datei kann jederzeit im Library-Fenster geöffnet werden. Voices im Library-Fenster können an Ihren MOTIF gesendet werden.

HINWEIS Sie können eine Vielzahl verschiedener Library-Dateien erzeugen, um beispielsweise für verschiedene Anwendungen wie Live-Auftritte, Aufnahmen usw. maßgeschneiderte Dateien zu haben. So können Sie Voices bequem je nach Situation und Anforderung ändern.

OMS-Einstellungen (Macintosh)

Der Voice Editor verwendet OMS (Open Music System) für die MIDI-Kommunikation. Bevor Sie den Voice Editor verwenden können, muß also 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 der Voice Editor das OMS (Open Music System). OMS ist eine Systemerweiterung im Mac OS-Systemordner, die den MIDI-Datenfluß (Eingang und Ausgang) in einem Computer verwaltet und so die MIDI-Datenübertragung zwischen MIDI-Software und angeschlossener MIDI-Hardware ermöglicht. OMS ist der De-facto-Standard der MIDI-Umgebung unter Mac OS. OMS-kompatible Sequencer und andere Programme sind von einer Reihe von Musiksoftware-Herstellern erhältlich. OMS hat folgende Vorzüge:

- Da OMS-kompatible MIDI-Programme die verschiedenen 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 der MIDI-Steuerung dienen.
- 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 oder das aktuelle Studio-Setup ändern müssen. OMS-kompatible Programme erkennen im allgemeinen die neue Konfiguration.
- Sie können mehrere Studio-Setups zur Auswahl vorbereiten. Dadurch können Sie im Handumdrehen zu einem anderen MIDI-Routing (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 erst einmal mit Hilfe des OMS Setups konfiguriert, brauchen Sie sich um den Status nicht mehr zu kümmern.
- OMS kann verschiedene MIDI-Interfaces betreiben, inklusive des Standard-Typs (16 Kanäle) und des Multi-Port-Typs (16 Kanäle pro Port). Wenn Sie einen Multi-Port-Typ benutzen, können Sie mit OMS mehr als 16 Kanäle gleichzeitig bedienen.

HINWEIS Weitere Informationen über OMS-Funktionen finden Sie in der zu OMS gehörigen READ ME-Datei. Einstellen von OMS

Einstellen von OMS

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

- 1 Schließen Sie die USB-Schnittstelle des MOTIF an den USB-Port des Macintosh an.
- 2 Doppelklicken Sie im Ordner „OMS Application“ auf das Symbol „OMS Setup“.
- 3 Klicken Sie im Menü File auf [Open], und wählen Sie aus dem Ordner „OMS Setup for YAMAHA“ die Option „MOTIF-Modem“ aus.

4 Wählen Sie aus dem Menü File die Option [Make Current] (Aktualisieren) aus. Das Setup für Ihren MOTIF ist nun als aktuelles Studio-Setup gespeichert.

5 Wählen Sie [Quit] aus dem Menü File, um OMS Setup zu beenden.

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

OMS Port Setup

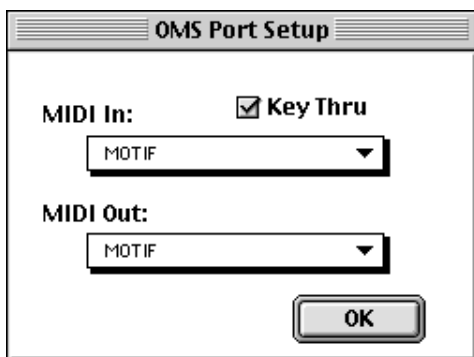
Nachdem Sie OMS eingerichtet haben, müssen Sie den Voice Editor starten und die OMS-Ports einstellen.

1 Starten Sie den Voice Editor durch einen Doppelklick auf das zugehörige Symbol.

HINWEIS Falls AppleTalk aktiviert ist, erhalten Sie eine Warnmeldung. Klicken Sie auf [OFF]. Sie werden sich eine Weile gedulden müssen, bis AppleTalk deaktiviert ist.

2 Wählen Sie im Menü MIDI des Voice Editors die Option [OMS Port Setup] aus, und machen Sie dort Ihre Port-Einstellungen.

Im folgenden Beispiel ist der Klangerzeuger ein MOTIF – seine Einstellungen werden von OMS verwendet.



Key Thru: Aktivieren Sie dieses Kästchen, wenn Sie eine externe Tastatur verwenden, um den Klangerzeuger zu spielen.

MIDI In: Wählen Sie „MOTIF“ aus.

MIDI Out: Wählen Sie „MOTIF“ aus.

3 Klicken Sie auf [OK], um OMS Port Setup zu schließen.

Fehlerbeseitigung

Im Falle von Fehlfunktionen wie beispielsweise ausbleibendem Sound oder unnormalem Verhalten sollten Sie zunächst sicherstellen, daß alle Kabel richtig angeschlossen sind, bevor Sie sich den im folgenden beschriebenen Fragen und Maßnahmen zuwenden.

<Windows / Macintosh>

Der Sound ändert sich nicht, wenn die Regler verstellt werden.

- Sind im Editor Setup die Parameter MIDI Out Port und Device Number korrekt eingestellt? (Seiten 10 und 31)

Es werden keine Datenblöcke gesendet.

- Sind im Editor Setup die Parameter MIDI Out Port und Device Number korrekt eingestellt? (Seiten 10 und 31)
- Ist der Parameter Dump Interval im Editor Setup auf einen zu geringen Wert eingestellt? Vergewissern Sie sich, daß Dump Interval mindestens 10 ms beträgt.

Sie hören den Sound doppelt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

- Schalten Sie Ihren MOTIF auf Local Off.

Sie hören keinen Ton, wenn Sie im Edit-Fenster auf die Bildschirmtastatur klicken.

- Ist im Editor Setup der MIDI-Kanal (MIDI Ch.) richtig eingestellt? (Seite 10)

Der Sound ändert sich nicht, wenn Sie den [Monitor]-Schalter drücken.

- Sind im Editor Setup (OMS Port Setup) die Parameter MIDI Out Port und Device Number korrekt eingestellt? (Seiten 10 und 31)

Im Voice Editor erzeugte Library-Dateien können vom MOTIF nicht direkt gelesen werden.

- Legen Sie die Dateiendung auf „W2E“ fest, um die Library-Dateien des Voice Editors direkt in Ihren MOTIF-Synthesizer einzulesen. Die dazugehörige Datei mit der Dateiendung „.W3E“ sollte an den gleichen Speicherort (Ordner) wie die „.W2E“-Datei kopiert werden.

<Windows>

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Öffnen Sie den Dialog Editor Setup, und überprüfen Sie, ob die richtige Device Number eingestellt wurde (Seite 10).

Im Editor Setup steht [MIDI Out Port] nicht zur Verfügung.

- Der MIDI Out-Port im Editor Setup wird aus den MIDI Out-Ports im MIDI Setup ausgewählt. Überprüfen Sie die MIDI Out-Einstellungen im System Setup der MIDI Setup Toolbar.

<Macintosh>

Der USB-Port wird nicht erkannt.

- Überprüfen Sie, ob der USB-Treiber auf Ihrem Computer korrekt installiert wurde. Einzelheiten dazu finden Sie im Installationshandbuch.

Die Modem-/Druckerschnittstelle wird nicht erkannt.

- Überprüfen Sie den Anschluß und die Einstellungen des MIDI-Interfaces.
- Bei manchen Macintosh-Modellen, zum Beispiel der Performa-Serie, kann die Modemschnittstelle nicht verwendet werden. Dort steht nur die Druckerschnittstelle zur Verfügung.
- Die Modem-/Druckerschnittstelle kann nicht erkannt werden, wenn AppleTalk aktiviert ist. Bei manchen Macintosh-Modellen wird AppleTalk bei jedem Einschalten des Computers automatisch aktiviert.
- Stellen Sie sicher, daß im Fenster OMS MIDI Setup das Kontrollkästchen [Modem] oder [Printer] aktiviert wurde.

Keine MIDI-In/Out-Daten

- Überprüfen Sie, ob die MIDI IN/OUT-Einstellung im Utility-Modus dem tatsächlich verwendeten Kabel (USB oder MIDI) entspricht.
- Ist MIDI-IN/OUT im OMS Port Setup auf „unknown“ eingestellt? Wenn Sie die OMS-Ports oder das OMS Setup ändern, müssen Sie die OMS Output-Ports auch im Voice Editor unter OMS Port Setup entsprechend einrichten. Wählen Sie das richtige Empfangsgerät.
- Wenn die Port- und Setup-Zuweisungen häufig geändert werden, könnte OMS nicht mehr in der Lage sein, die Ports zu erkennen. Starten Sie Ihren Macintosh neu, richten Sie OMS richtig ein, und starten Sie dann den Voice Editor.

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Öffnen Sie OMS Port Setup, und überprüfen Sie, ob MIDI IN richtig zugewiesen wurde ([Seite 31](#)).
- Öffnen Sie den Dialog Editor Setup, und überprüfen Sie, ob die Device Number richtig eingestellt wurde ([Seite 10](#)).

Der Voice Editor startet nicht, wenn Sie auf eine Library-Datei (Dateiendung .W2E) doppelklicken.

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

Type: W2E_

Creator: YMTF