



CS6x/CS6R Voice Editor S80/S30 Voice Editor Bedienungsanleitung

Inhalt

Einführung	2
Programmstart	3
Menüleiste	3
Das Bibliothekenfenster (Library Window).....	6
Die Werkzeugleiste	8
Das Bearbeitungsfenster (Edit Window).....	14
Die Werkzeugleiste	14
Das Voice Edit-Fenster	15
OMS-Einstellungen (Macintosh)	27
Voice Editor in Gebrauch — ein Beispiel.....	29
Fehlerbehebung	30

- Klicken Sie auf den roten Text, um zu dem entsprechenden Punkt in dieser Bedienungsanleitung überzugehen.
- Dieses Programm sowie die Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren von Teilen oder der gesamten Software bzw. die Vervielfältigung der Bedienungsanleitung ist nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Benutzung dieser Software und der dazugehörigen Unterlagen und kann nicht für die Ergebnisse der Benutzung dieser Bedienungsanleitung und Software verantwortlich gemacht werden.
- Das Kopieren kommerzieller Musik-Sequenzdaten und/oder kommerzieller digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch erlaubt.
- 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.

Diese Bedienungsanleitung gilt für den CS6x/CS6R Voice Editor und für die S80/S30 Version(Windows und Macintosh).

Die Bildschirmdarstellungen sind hauptsächlich dem CS6x/CS6R Voice Editor für Windows entnommen. Auf etwaige Unterschiede zwischen den Versionen wird jeweils hingewiesen.

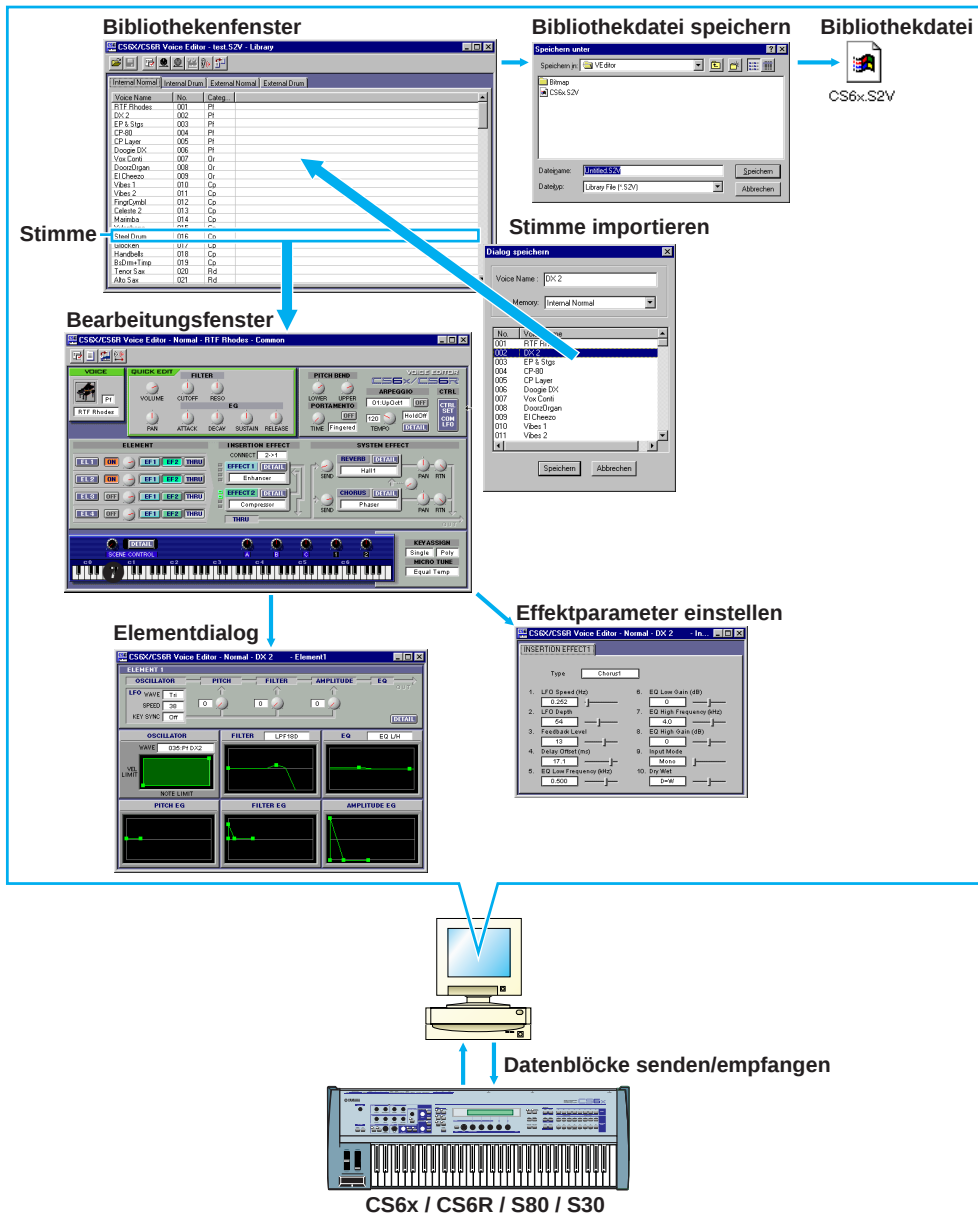
In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß mit den Bedienungsgrundlagen für Windows-/Macintosh-Betriebssysteme schon vertraut sind. Ist dies nicht der Fall, lesen Sie bitte in den Bedienungsanleitungen zu Windows-/Mac OS-Software nach, bevor Sie Voice Editor verwenden.

Informationen über Hardware-Erfordernisse, über die Verbindung von Geräten und die Installation der Voice Editor-Software finden Sie in der jeweiligen "Installationsanleitung" und in der Bedienungsanleitung für das entsprechende MIDI-Gerät.

Einführung

Mit dem CS6x/CS6R und S80/S30 Voice Editor (im weiteren als Voice Editor bezeichnet) können Sie Stimmen und Effekte des CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizers an Ihrem Computer bearbeiten. Die grafische Benutzeroberfläche erlaubt müheloses Editieren. Jeder Synthesizer-Parameter ist auf dem Bildschirm als Knopfgler, 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. Wenn sie Ihre Bearbeitungsmaßnahmen auf einer Memory Card (SmartMedia) im Computer speichern, können Sie diese Speicherkarte später in Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer einstecken und den Inhalt direkt einlesen.

NOTIZ 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.



Programmstart

Windows 95/98

Wenn Sie einen CS6x oder CS6R haben, können Sie Voice Editor von XGworks aus starten, indem sie dort im "Plug-in"-Menü "CS6x/CS6R VoiceEditor" auswählen. Wenn Sie mit einem S80/S30 arbeiten, wählen Sie "S80/S30 VoiceEditor" aus.

Macintosh

NOTIZ Wenn Sie Voice Editor auf einem Macintosh-Computer verwenden, wählen Sie aus dem Apple-Menü "Chooser" (Auswahl) aus, und deaktivieren Sie "Apple Talk."

Haben sie einen CS6x oder CS6R, öffnen Sie den Ordner "CS6x/CS6R Voice Editor" innerhalb des Ordners "YAMAHA Voice Editor" und doppelklicken Sie auf das Symbol "CS6x/CS6R Voice Editor". Haben sie einen S80/S30, öffnen Sie den Ordner "S80/S30 Voice Editor" innerhalb des Ordners "YAMAHA Voice Editor" und doppelklicken Sie auf das Symbol "S80/S30 Voice Editor".

Menüleiste

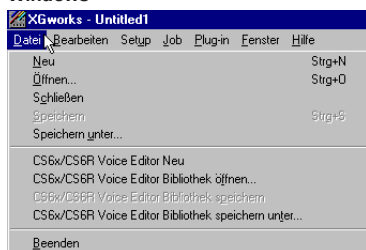
Auf der Menüleiste finden Sie die verschiedenen Bearbeitungs- und Setup-Funktionen/Befehle in ihren jeweiligen Menüs. Klicken Sie auf den Menünamen, um das zugehörige Einblendmenü zu öffnen und wählen Sie die Funktion oder den Befehl, die oder den Sie anwenden möchten. Funktionen/Befehle, die nicht zur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

NOTIZ Die am häufigsten benutzten Menüs auf der Menüleiste können sie auch über Buttons auf der Voice Editor-Werkzeugeiste öffnen.

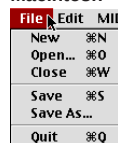
NOTIZ Zur Benutzung von Voice Editor für Windows schlagen Sie bitte in den Unterlagen nach, die Sie mit XGworks(lite) erhalten haben.

Datei (File)

Windows



Macintosh



CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Neu (New)

Dieser Befehl erzeugt und öffnet eine neue Bibliothekdatei.

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Bibliothek öffnen (Open)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der "Öffnen"-Button (Open) auf der Werkzeugeiste (Seite 8).

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Bibliothek speichern (Save)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der “Speichern”-Button (Save) auf der Werkzeugleiste (Seite 9).

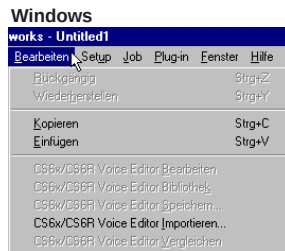
CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Bibliothek speichern unter (Save As)

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

Close (nur Macintosh)

Mit diesem Befehl schließen Sie das Fenster (identische Funktion wie das “Close”-Feld auf der Titelleiste).

Bearbeiten (Edit)



Kopieren (Copy)

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

Einfügen (Paste)

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

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Bearbeiten (Edit)

Dieser Menüpunkt erfüllt dieselbe Funktion wie der Button “Bearbeitungsfenster” (Edit Window) auf der Werkzeugleiste (Seite 12).

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Bibliothek (Library)

Dieser Menüpunkt ist in seiner Funktion identisch mit dem Button “Bibliothekenfenster” (Library Window) auf der Werkzeugleiste (Seite 14).

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Speichern (Store)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der “Speichern”-Button (Store) auf der Werkzeugleiste (Seite 14).

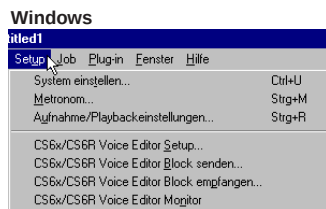
CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Importieren (Import)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der “Importieren”-Button (Import) auf der Werkzeugleiste (Seite 13).

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Vergleichen (Compare)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der “Vergleichen”-Button (Compare) auf der Werkzeugleiste (Seite 15).

Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)



CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Setup (Editor Setup)

Dieser Menüpunkt erfüllt dieselbe Funktion wie der Button “Editor-Setup” (Editor Setup) auf der Werkzeugleiste (Seite 10).

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Block senden (Transmit)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der Button “Senden” (Transmit Bulk) auf der Werkzeugleiste (Seite 11).

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Block empfangen (Receive)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der Button “Empfangen” (Receive Bulk) auf der Werkzeugleiste (Seite 12).

CS6x/CS6R(S80/S30)Voice Editor Monitor (Monitor)

Dieser Befehl hat dieselbe Funktion wie der “Monitor”-Button 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 28).

OMS MIDI Setup (nur Macintosh)

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

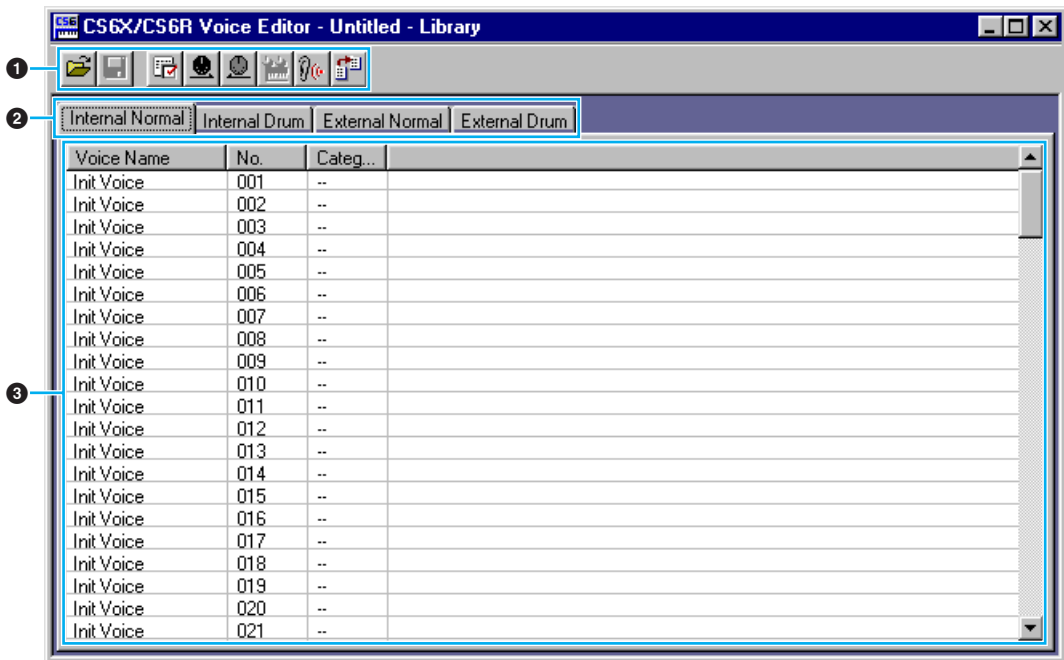
OMS Studio Setup (nur Macintosh)

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

Das Bibliothekenfenster (Library Window)

Nach dem Programmstart von Voice Editor sehen Sie als erstes das Bibliothekenfenster (Library Window) mit mehreren Karteizungen, die jeweils ein Memory in Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer repräsentieren. Unter jeder Zunge sind alle Stimmnamen, -nummern und — kategorien aufgelistet, die sich in dem ausgewählten Memory befinden. Sobald Sie eine Stimme im Bibliothekenfenster (Library Window) zur Bearbeitung auswählen, wird das Bearbeitungsfenster (Edit Window) für diese Stimme geöffnet.

NOTIZ Sie können Ihre Einstellungen als Bibliothekdatei (*.S2V) speichern.



1 Werkzeugleiste

In diesem Bereich befinden sich die Buttons, mit denen Sie Voice Editor steuern (Seite 8).

2 Karteizungen

Klicken Sie auf die zugehörige Zunge, wenn Sie die Stimmenliste für ein Memory einsehen möchten.

3 Stimmenliste

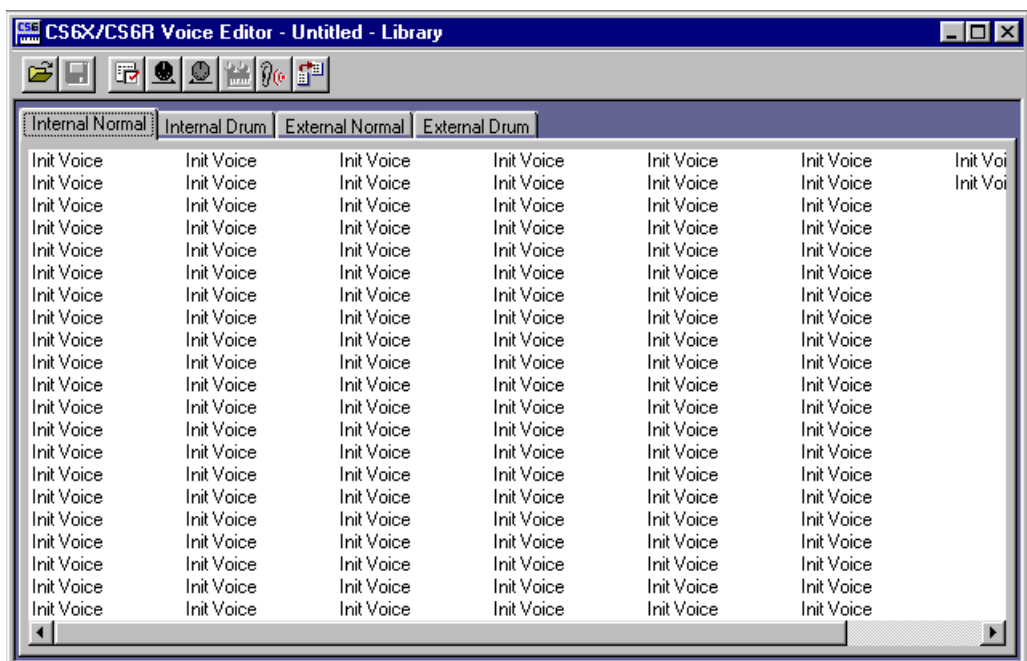
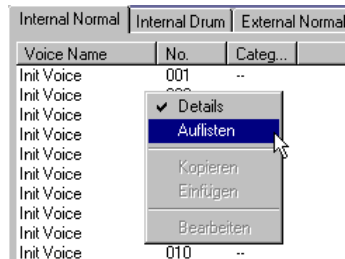
Hier werden alle Stimmen im ausgewählten Memory in einer Liste angezeigt, die Sie mit Hilfe der Bildlaufleiste durchblättern können. In der Liste sind jeweils der Name, die Nummer und die Kategorie der Stimme aufgeführt. Sie können die Stimmen umsortieren, indem Sie die Stimmnummern an die gewünschte 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 "Edit Voice Name" aus und geben Sie im Dialogfenster den neuen Namen ein.

NOTIZ Um einen zusammenhängenden Block von Stimmen auszuwählen, klicken Sie auf die Nummer der ersten Stimme, halten Sie die [Shift]-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf die letzte Nummer.

NOTIZ Ein Stimmname kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

Nur die Stimmnamen anzeigen (Windows)

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



NOTIZ 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.

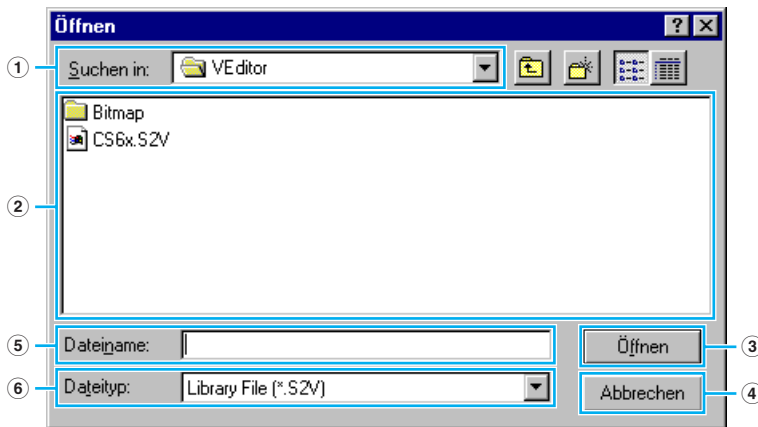
Die Werkzeugleiste



1 “Öffnen”-Button (Open)

Klicken Sie hier, um den Dialog “Öffnen” (Open File) zu beginnen. Wählen Sie die Bibliothekdatei aus, die Sie öffnen möchten.

Dialog “Öffnen” (Open File)



NOTIZ Auf einem Macintosh wird das gewohnte Macintosh Dialogfenster “Open” angezeigt.

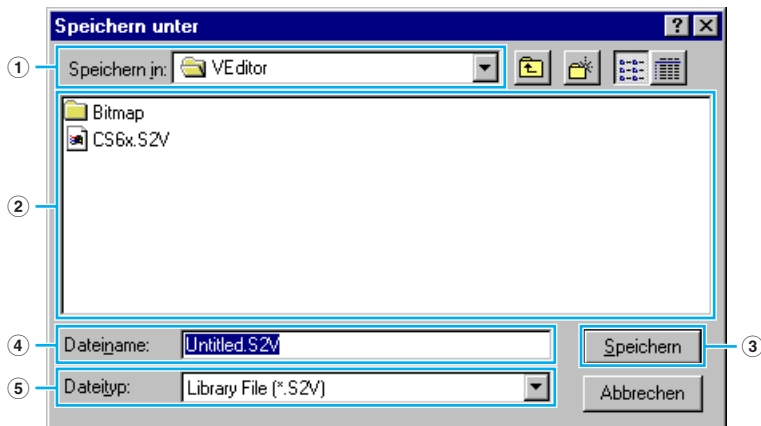
- ① **“Suchen in:” (Look in:)** ..Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem sich Ihre Voice Editor-Dateien befinden.
- ② **Listenfild**Hier wird der Inhalt des aktuellen Ordners angezeigt.
- ③ **[Öffnen]-Button (Open)** ..Klicken Sie hier, um die Datei zu öffnen, die Sie im Listenfild ausgewählt haben.
- ④ **[Abbrechen]-Button**Klicken Sie hier, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten.
(Cancel)
- ⑤ **“Dateiname:”**Hier sehen Sie den Namen der Datei, die Sie im Listenfild ausgewählt haben.
(File Name:)
- ⑥ **“Dateityp:”**Wählen Sie hier den Typ der Datei, die Sie öffnen möchten.
(Files of type:)

2 “Speichern”-Button (Save)

Klicken Sie hier, um eine existierende Bibliotheksdatei mit Ihren neuen Einstellungen zu speichern. Wenn Sie eine neue Datei bearbeiten, öffnet dieser Button das Dialogfenster “Speichern unter” (Save As), wo Sie Ihre Einstellungen mit einem Namen versehen und als neue Bibliotheksdatei (*.S2V) speichern können.

Dialog “Speichern unter...” (Save As...)

NOTIZ Der Name einer Bibliotheksdatei kann aus bis zu 8 Zeichen plus 3 Zeichen für das Suffix bestehen.



NOTIZ Auf einem Macintosh wird das gewohnte Macintosh Dialogfenster “Save As” angezeigt.

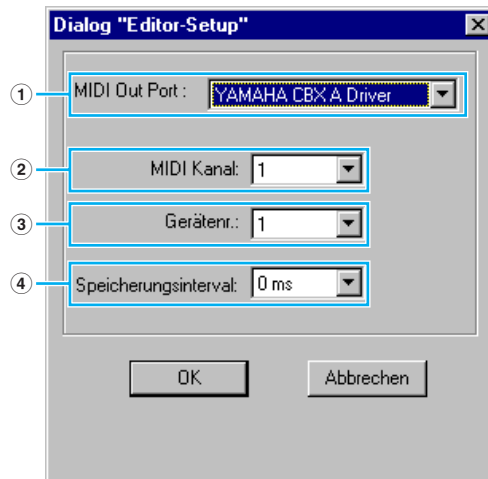
- ① **“Speichern in:”**Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem Sie die Bibliotheksdatei speichern möchten.
(Save in:)
- ② **Listenfeld**Hier wird der Inhalt des Ordners angezeigt, wo Sie Ihre Daten speichern möchten.
- ③ **[Speichern]-Button**Klicken Sie hier, um die Bibliotheksdatei zu speichern, die im Feld “Dateiname:”
(Save) (File name:) angezeigt wird.
- ④ **“Dateiname”**Hier können Sie den Namen der Bibliotheksdatei eingeben, der gespeichert werden
(File Name:) soll.
- ⑤ **“Dateityp:”**Wählen Sie hier den Dateityp.
(Save as type:)

③ “Editor-Setup”-Button (Editor Setup)

Klicken Sie hier, um den Dialog “Editor-Setup” (Editor Setup) zu beginnen. Geben Sie den MIDI Out Port an, den Sie benutzen möchten.

Dialog “Editor-Setup” (Editor Setup)

In diesem Dialog stellen Sie den Voice Editor für die Übertragung von Stimmdateien zu Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer ein. Klicken Sie auf den [OK]-Button, um die Einstellungen wirksam zu machen und den Dialog zu verlassen. Wenn Sie den Dialog beenden möchten, ohne die Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie auf [Abbrechen] (Cancel).



- ① “MIDI Out Port:”Hier können Sie den MIDI Out Port auswählen. Mit Voice Editor steuern und bearbeiten Sie das Gerät, das an diesem Port angeschlossen ist. Wählen Sie den Port aus, der Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer in XGworks(lite) zugewiesen ist.

NOTIZ Auf einem Macintosh wird die MIDI Out Port-Einstellung im OMS Port Setup vorgenommen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt “OMS-Einstellungen”. (Seite 27)

- ② “MIDI Kanal:” (MIDI Ch:).....Hier wählen Sie den MIDI Out-Kanal aus, wenn Sie die Bildschirmtastatur in den Bearbeitungsfenstern als Klangmonitor verwenden möchten.

NOTIZ Schiebe- und Knopfgregler-Werte werden per MIDI SysEx übertragen, unabhängig vom MIDI Out-Kanal.

- ③ “Gerätenr.:" (Device No.:"Zur Auswahl der MIDI-Gerätenummer Ihres CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizers klicken Sie hier.

- ④ “Speicherungsintervall:”Hier wählen Sie das Zeitintervall zwischen aufeinanderfolgenden MIDI-(Dump Interval:)

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

4 “Senden”-Button (Transmit)

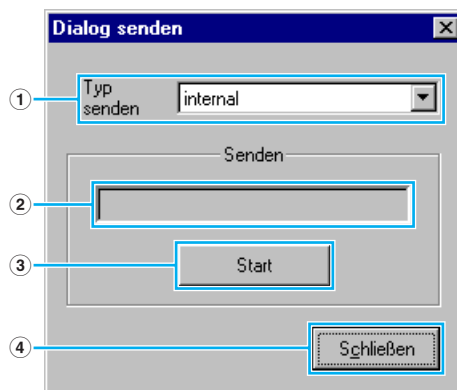
Mit einem Klick auf diesen Button öffnen Sie den Dialog “senden” (Transmit), in dem Sie alle Einstellungen an Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer übermitteln.

Dialog “senden” (Transmit)

Stimmdaten können blockweise an Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer gesendet werden. Klicken Sie auf den [Start]-Button, um mit dem Senden der Daten zu beginnen. Der Fortschritt-Balken zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon gesendet worden sind. Am Ende klicken Sie auf den Button “Schließen” (Close), um den Dialog abzuschließen.

NOTIZ Sie können Stimmdatenblöcke nicht direkt an CS6x/CS6R/S80/S30-External senden.

NOTIZ Um die External-Voice-Daten im Bibliothekenfenster an den CS6x/CS6R/S80/S30 zu senden, müssen Sie die Daten zunächst in Voice Editor vorübergehend nach Internal kopieren.



① **“Typ senden”**Zeigt den Stimmdatentyp an, der gesendet werden soll (immer Internal).
(Transmit Type)

② **Fortschritt-Balken**Dieses Feld zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon gesendet sind.

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

④ **[Schließen]-Button (Close)**....Klicken Sie hier, sobald Sie diesen Dialog beenden möchten.

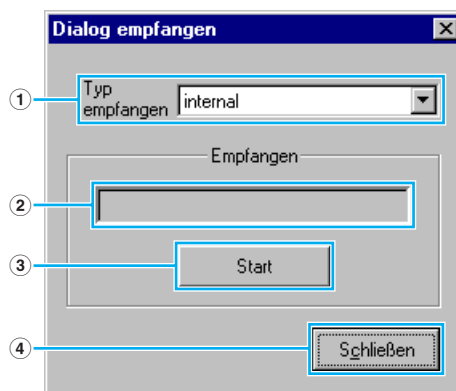
NOTIZ Die MIDI-Gerätenummer muß stimmen, wenn Sie Blockdaten senden wollen. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf [Seite 10](#).

5 “Empfangen”-Button (Receive)

Klicken sie auf diesen Button, um den Dialog “empfangen” (Receive) zu beginnen. In diesem Dialog empfangen Sie alle Einstellungen von Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer.

Dialog “empfangen” (Receive)

Stimmdaten können blockweise von Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer empfangen werden. Wählen Sie den Stimmdatenblock (das Memory) aus, den (das) Sie empfangen möchten, und klicken sie auf den [Start]-Button. Der Fortschritt-Balken zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon empfangen worden sind. Am Ende klicken Sie auf den Button “Schließen” (Close), um den Dialog abzuschließen.



① **“Typ empfangen”**Wählen sie hier das Memory aus, das Sie empfangen möchten.
(Receive Type)

② **Fortschritt-Balken**Dieses Feld zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon empfangen sind.

③ **[Start]-Button**Klicken Sie hier, um die Daten zu empfangen.

④ **[Schließen]-Button (Close)**....Klicken Sie hier, sobald Sie diesen Dialog beenden möchten.

NOTIZ Die MIDI-Gerätenummer muß stimmen, wenn Sie Blockdaten empfangen wollen. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf [Seite 10](#).

6 “Bearbeitungsfenster”-Button (Edit Window)

Klicken Sie auf diesen Button, um das Bearbeitungsfenster (Edit Window) (Common) für die in der Liste ausgewählte Stimme zu öffnen. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf [Seite 14](#).

7 “Monitor”-Schalter

Wenn sie hierauf klicken, wird jedesmal, wenn Sie eine Stimme auswählen, ein Stimmdatenblock zur Überprüfung (Monitoring) zu Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer gesendet. Klicken Sie wieder auf den Schalter, um die Monitor-Funktion abzuschalten.

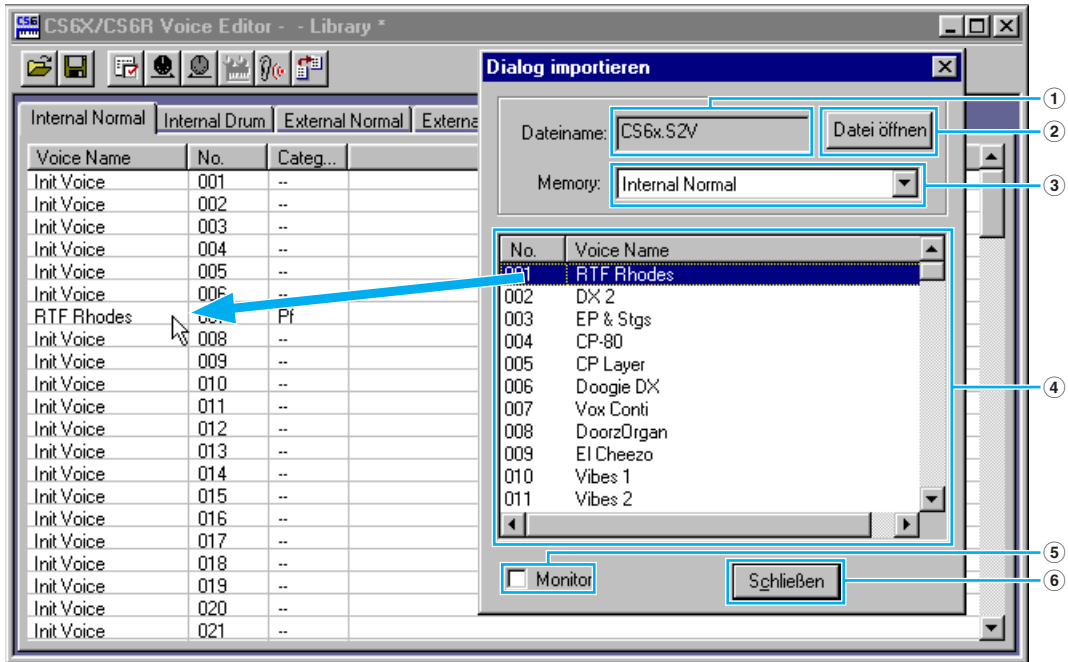
NOTIZ Wenn Sie die Stimme überprüfen möchten, müssen auf der Tastatur Ihres CS6x/S80/S30-Synthesizers bzw. auf der Tastatur spielen, die an Ihrem CS6R angeschlossen ist.

8 "Importieren"-Button (Import)

Klicken Sie hier, um den Dialog "importieren" (Import) zu öffnen und Stimmen aus einer existierenden Bibliotheksdatei zu importieren. Sie können Stimmen aus dem Listenfeld des Dialogfensters in das Bibliothekenfenster (Library Window) ziehen.

NOTIZ Sie können mehrere dieser Dialoge gleichzeitig geöffnet halten.

Dialog "importieren" (Import)



- ① **"Dateiname:"**Hier sehen Sie den Namen der Bibliotheksdatei, aus der Sie Stimmdaten importieren werden.
(File name:)
- ② **"Datei öffnen"-Button**Klicken Sie auf diesen Button, um den Dialog "Öffnen" (Open File) zu beginnen, und wählen Sie eine Bibliotheksdatei zum Öffnen aus.
(Open File)
- ③ **"Memory:"**Hier wählen Sie das Memory aus, aus dem Sie Stimmdaten importieren möchten.
- ④ **Stimmenliste**Hier werden alle Stimmen im ausgewählten Memory in einer Liste in Reihenfolge der Stimmnummern angezeigt. Sie können diese Liste mit Hilfe der Bildlaufleiste durchblättern und eine Stimme auswählen, die Sie dann direkt in die Stimmenliste importieren können, indem Sie sie mit der Maus in das Bibliothekenfenster (Library Window) 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 Bibliothekenfenster über und drücken Sie an der Stelle, wo Sie die Stimme einfügen (importieren) möchten, [STRG]+[V].

NOTIZ Um einen Block von Stimmen auszuwählen, klicken Sie auf die Nummer der ersten Stimme, halten Sie die [Shift]-Taste gedrückt und klicken Sie dann auf die letzte Nummer.

- ⑤ **"Monitor"**Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, werden die Blockdaten für jede Stimme, die Sie in der Liste auswählen, zur Überprüfung an Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer gesendet. Zum Abhören der Stimme müssen Sie die Tastatur Ihres CS6x/S80/S30-Synthesizers bzw. die Tastatur benutzen, die an Ihrem CS6R angeschlossen ist.

NOTIZ Die Überprüfung der Stimme ist nur möglich, wenn der MIDI Out-Port und andere Parameter im Editor Setup richtig eingestellt sind. Weitere Einzelheiten hierzu finden Sie auf **Seite 10**.

NOTIZ Eine Schlagzeugstimme kann nicht in eine Normalstimmenliste und eine Normalstimme kann nicht in eine Schlagzeug-Stimmenliste importiert werden.

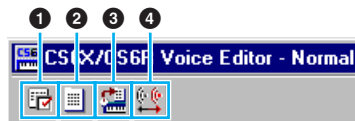
- ⑥ **[Schließen]-Button**Klicken Sie hier, sobald Sie Dialog Importieren (Import Dialog) beenden möchten.
(Close)

Das Bearbeitungsfenster (Edit Window)

Es gibt zwei Typen von Stimmen, die Sie mit Voice Editor bearbeiten können: Normale Stimmen und Schlagzeugstimmen. Klicken Sie im Bibliothekenfenster (Library Window) auf die Karteizunge, unter der die Normalstimme oder die Schlagzeugstimme zu finden ist, die Sie bearbeiten möchten. Um das Bearbeitungsfenster (Edit Window) zu öffnen, doppelklicken sie dann auf die betreffende Stimme (oder wählen Sie sie aus und klicken Sie auf den Button "Bearbeitungsfenster" (Edit Window)).

Die Werkzeugleiste

In diesem Bereich sind die Buttons, mit denen Sie das Bearbeitungsfenster (Edit Window) bedienen, untergebracht.



1 "Editor-Setup"-Button (Editor Setup)

Siehe Punkt 3 im Abschnitt "Die Werkzeugleiste" in "Das Bibliothekenfenster" (Library Window) (Seite 10).

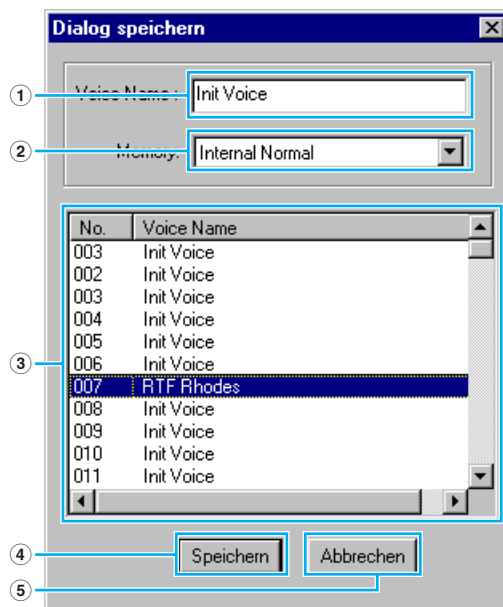
2 "Bibliothekenfenster"-Button (Library Window)

Klicken Sie auf diesen Button, um das Bibliothekenfenster wieder anzuzeigen.

3 "Speichern"-Button (Store)

Klicken Sie hier, um den Dialog "speichern" (Store) zu eröffnen, in dem Sie der Stimme, die Sie bearbeitet haben, einen Namen geben und den Ort auswählen können, wo Sie sie speichern möchten.

Dialog speichern (Store)



1 "Voice Name:"Geben Sie einen Namen für die Stimme an, die Sie bearbeitet haben.

NOTIZ Ein Stimmname (Voice Name) kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

- ② **“Memory:”**Hier wählen Sie das Memory aus, in dem Sie die bearbeitete Stimme speichern möchten.
- ③ **Stimmenliste**Hier ist der Inhalt des gewählten Memorys aufgelistet. Klicken sie auf die Stimme, als die Sie die bearbeitete Stimme speichern möchten.
- ④ **[Speichern]-Button (Store)**....Klicken sie auf diesen Button, um die bearbeitete Stimme am oben angegebenen Ort zu speichern.



VORSICHT

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



VORSICHT

Der Dialog “speichern” (Store) dient der temporären Speicherung Ihrer Bibliothekdatei. Wenn Sie danach die Bibliothekdatei nicht speichern, werden Ihre Änderungen nicht abgespeichert.

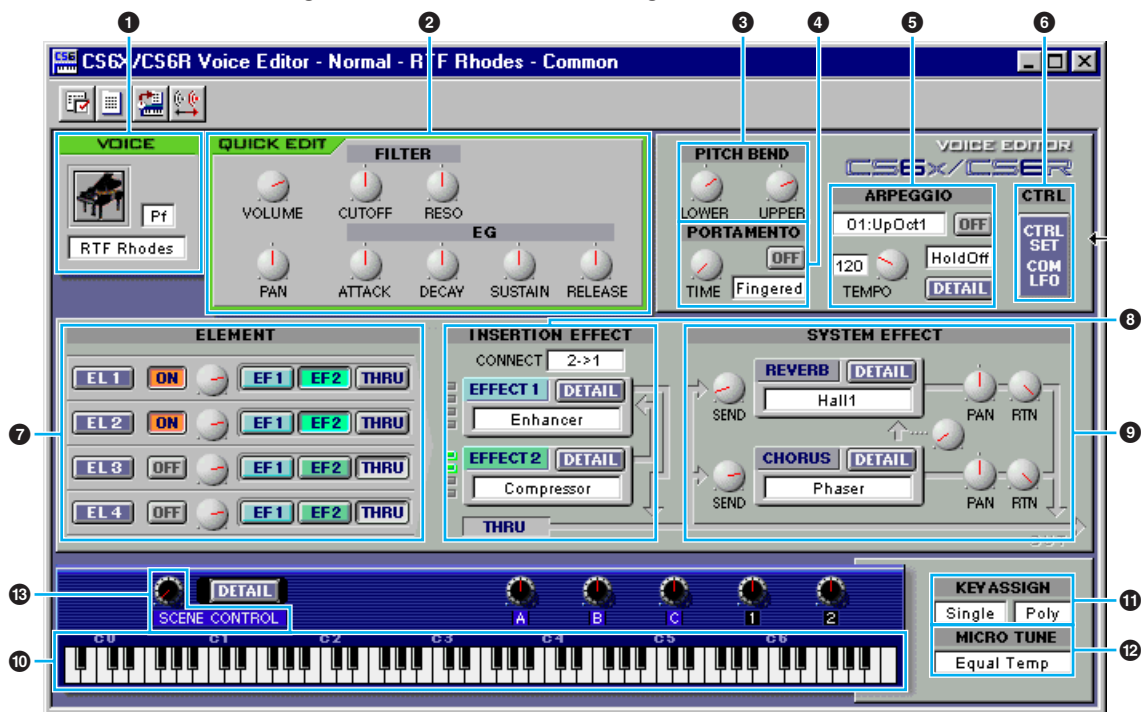
- ⑤ **[Abbrechen]-Button (Cancel)**Klicken Sie hier, wenn Sie den Dialog verlassen möchten, ohne zu speichern.

④ **“Vergleichen”-Schalter (Compare)**

Wenn Sie diesen Schalter anklicken, werden Blockdaten für die ursprüngliche Stimme (vor der Bearbeitung) an Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf den Schalter senden Sie die Blockdaten für die bearbeitete Stimme. Dieser Schalter ist nützlich, wenn Sie A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Stimme durchführen möchten.

Das Voice Edit-Fenster

Während der Bearbeitung einer Stimme sehen Sie folgenden Bildschirm:



Das Drum Voice Edit-Fenster sieht ähnlich aus. Es enthält jedoch nicht ganz so viele Regler und die “ELEMENT”-Schalter sind anders, wie weiter unten im Abschnitt “Elementfeld” beschrieben (Seite 18).



NOTIZ Einzelheiten zu jedem der Parameter schlagen Sie bitte in der Bedienungsanleitung zu Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30 nach.

1 VOICE-Tafel

Hier wird der Name und die Instrumentkategorie der Stimme angezeigt. Sie können die bearbeitete Stimme auch umbenennen und die Instrumentkategorie im Einblendmenü "Voice-Kategorie" ändern.

NOTIZ Stimmnamen können aus bis zu 10 Zeichen bestehen.

2 QUICK EDIT-Tafel

Über diese Tafel haben Sie Zugriff auf die Regelemente für Lautstärke, Stereobalance, Filter und EG (Hüllkurvengenerator). Die spezifischen Parameter für diese Regler sind im Dialog "QUICK EDIT/SCENE CONTROL" zu finden, den Sie durch Anklicken des [DETAIL]-Buttons über dem Tastaturbereich unten im Fenster öffnen können.

NOTIZ Für Schlagzeugstimmen stehen die Regler "SUSTAIN" und "RELEASE" nicht zur Verfügung.

3 PITCH BEND-Einstellungen

Drehen Sie am "LOWER"-Knopf, um das untere Skalenende des Pitch Bend-Rades einzustellen, und den "UPPER"-Knopf für das obere Skalenende.

4 PORTAMENTO-Feld

Mit dem Schalter aktivieren/deaktivieren Sie das Portamento und mit dem "TIME"-Regler stellen Sie die Portamentozeit ein. Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Portamento-Modus aus.

NOTIZ Für Schlagzeugstimmen steht das "PORTAMENTO"-Feld nicht zur Verfügung.

5 ARPEGGIO-Feld

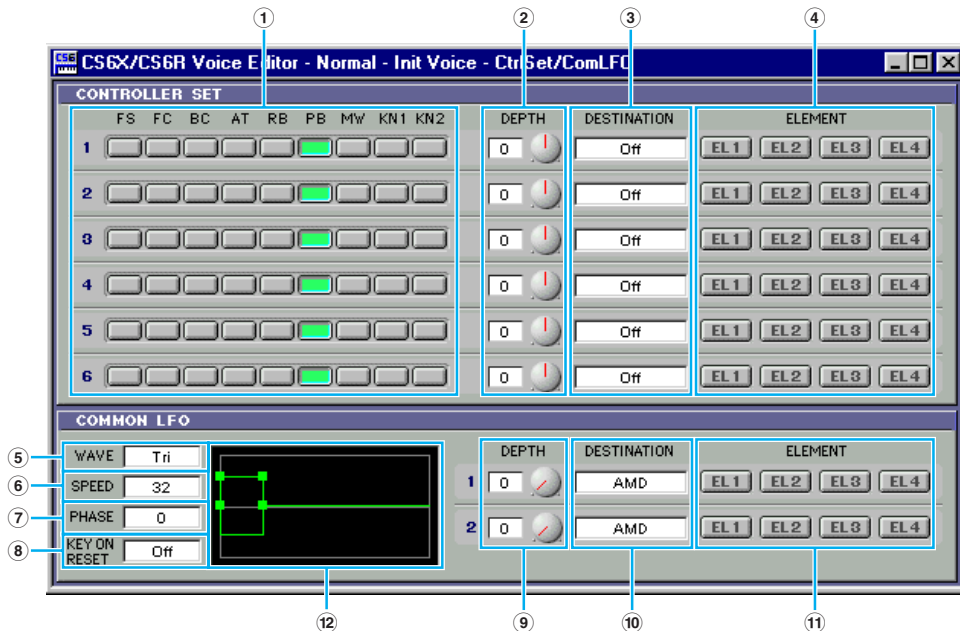
Mit dem Schalter aktivieren/deaktivieren Sie den Arpeggiator und mit dem "TEMPO"-Regler stellen Sie die Arpeggiatorgeschwindigkeit ein. Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Arpeggiator-Modus aus. Klicken Sie auf das Textfeld links neben dem Schalter und wählen Sie einen Arpeggiotyp aus. Die spezifischen Parameter für den Arpeggiator sind im Dialog "ARPEGGIO" zu finden, den Sie durch Anklicken des [DETAIL]-Buttons öffnen können.

6 [CTRL SET/COM LFO]-Button

Mit diesem Button öffnen Sie den Dialog "CONTROLLER SET /COMMON LFO". In der oberen Tafel können Sie die Parameter aller Controller, z. B. Pitch Bend- und Modulationsrad, angeben. Die untere Tafel erlaubt Ihnen die Angabe der Parameter für das Common LFO.

NOTIZ Für Schlagzeugstimmen steht die "COMMON LFO"-Tafel nicht zur Verfügung. Auch die "ELEMENT"-Schalter auf der "CONTROLLER SET"-Tafel sind für Schlagzeugstimmen nicht verfügbar.

Dialog "CONTROLLER SET/COMMON LFO"



• CONTROLLER SET-Tafel

Sie können die Controller Ihres CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizers, z.B. das Modulationsrad oder den Tastatur-Nachanschlag, verschiedenen Parametern zuordnen, so daß Sie diese in Echtzeit ändern können. So können sie etwa das Modulationsrad dem Resonanzparameter des Filters zuweisen. Im ganzen können bis zu sechs Controller zugewiesen werden.

- ① **SOURCE** Wählen Sie unter den Controllern "FS" (Fußschalter), "FC" (Fuß-Controller), "BC" (Atem-Controller), "AT" (Nachanschlag), "RB" (Ribbon-Controller), "PB" (Pitch Bend-Rad), "MW" (Modulationsrad), "KN1/2" (Zuweisbarer Regelknopf 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 und wählen Sie den Parameter, den Sie regeln möchten.
- ④ **ELEMENT-Schalter** Klicken Sie auf diese Schalter, um die Elemente, die von den Controller-Zuordnungen betroffen sein sollen, zu aktivieren/deaktivieren.

• COMMON LFO-Tafel

- ⑤ **LFO WAVE-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie eine LFO-Wellenform aus.
- ⑥ **LFO SPEED-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld und stellen Sie die LFO-Geschwindigkeit ein.
- ⑦ **LFO PHASE-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie die LFO-Phase aus.
- ⑧ **LFO KEY ON RESET-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie die Methode des LFO-Neustarts, wenn eine Note gespielt wird.
- ⑨ **DEPTH-Einstellung** Hier stellen Sie ein, in welchem Maß der ausgewählte Controller den ihm zugewiesenen Parameter beeinflusst.
- ⑩ **DESTINATION-Einstellungen** Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie den Parameter, den Sie regeln möchten.
- ⑪ **ELEMENT-Schalter** Klicken Sie auf diese Schalter, um die Elemente, die von den Controller-Zuordnungen betroffen sein sollen, zu aktivieren/deaktivieren.
- ⑫ **Editor-Grafik** Ziehen Sie die quadratischen Markierungen (Handles) mit Ihrer Maus, um das zeitabhängige Verhalten des Common LFO einzustellen. Das erste Quadrat (am weitesten links) steuert die "LFO Delay-Zeit". Das zweite Quadrat steuert die "LFO Fade In-Zeit". Das dritte Quadrat steuert die "LFO Control-Zeit". Das letzte Quadrat (am weitesten rechts) steuert die "LFO Fade Out-Zeit". Ziehen Sie die Quadrate nach links oder rechts, um die Transition-Zeiten einzustellen.

7 ELEMENT-Feld

Dieser Bereich wird im Abschnitt "Elementfeld" (Seite 18) näher erklärt.

8 INSERTION EFFECT-Felder

Dieser Bereich wird im Abschnitt "Insertion Effect-Felder" (Seite 25) näher erklärt.

9 SYSTEM EFFECT-Einstellungen

Dieser Bereich wird im Abschnitt "System Effects" (Seite 26) näher erklärt.

10 Tastatur

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

11 KEY ASSIGN-Einstellungen

Klicken Sie auf das linke Textfeld, um eine Tastenzuordnungs-Einstellung auszuwählen. Klicken Sie auf das rechte Textfeld, um zwischen monophon und polyphon auszuwählen.

NOTIZ Für Schlagzeugstimmen stehen die "KEY ASSIGN"-Einstellungen nicht zur Verfügung.

12 MICRO TUNE-Einstellungen

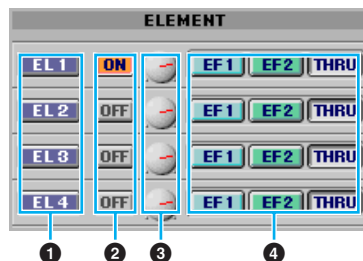
Klicken Sie auf das Textfeld, um eine Micro Tuning-Voreinstellung auszuwählen.

NOTIZ Für Schlagzeugstimmen stehen die "MICRO TUNE"-Einstellungen nicht zur Verfügung.

13 SCENE CONTROL-Regelknopf

Mit diesem Regler können Sie die Scene Control einstellen (nur für CS6x/CS6R). Klicken Sie auf den [DETAIL]-Button, um den Dialog "QUICK EDIT/SCENE CONTROL" zu öffnen, und geben Sie in der "Scene Control"-Tafel die Parameter für Quick Edit/Scene Control an.

Elementfeld



1 EL (Element) 1 bis 4-Buttons

Klicken Sie auf diese Buttons, um die entsprechenden "ELEMENT"-Dialoge zu öffnen.

NOTIZ Für Schlagzeugstimmen wird folgendes Feld angezeigt. Klicken Sie auf [KEY C0...C6], um den Dialog "Drum Key" zu öffnen (Seite 22).



2 ON/OFF-Schalter

Hier können Sie jedes einzelne Element ein- oder ausschalten.

3 Element Level-Regelknöpfe

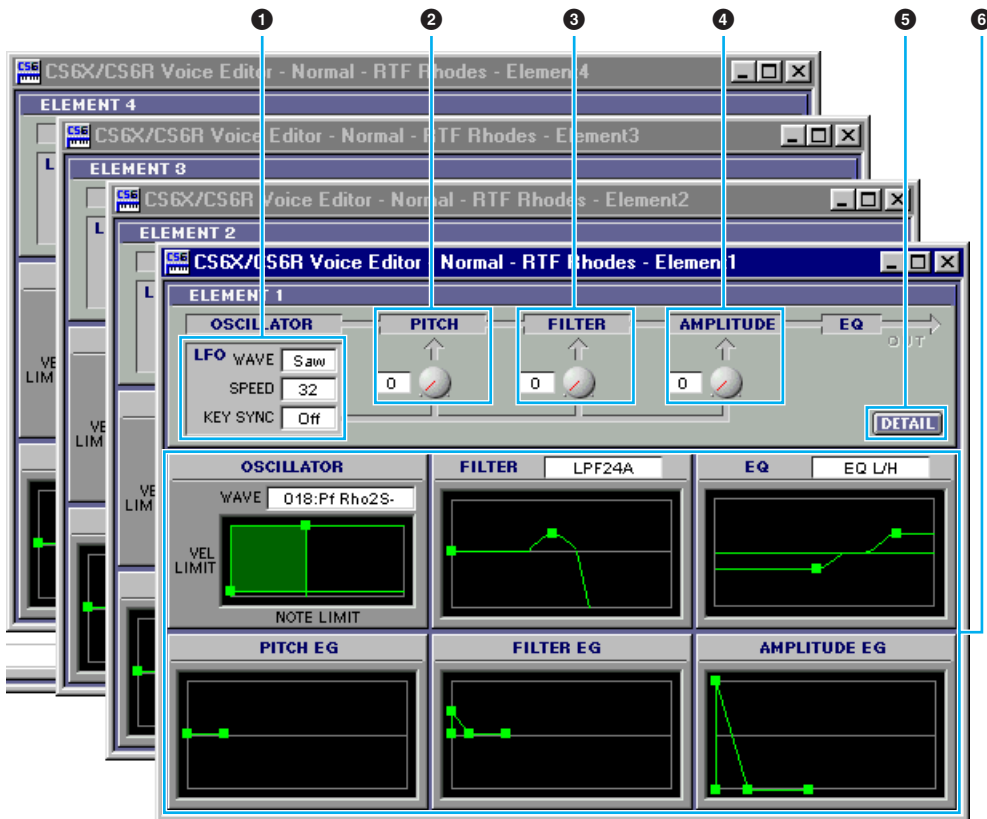
Benutzen Sie diese Regler, um für jedes einzelne Element den Pegel einzustellen.

4 EF (Effect) 1/EF (Effect) 2/Thru-Schalter

Klicken Sie diese Schalter an, um jedes Element Insert-Effekt 1 oder Insert-Effekt 2 zuzuweisen oder die Insert-Effekt-Einheiten zu umgehen (THRU).

● Elementdialog

Die "ELEMENT"-Regler für Normalstimmen unterscheiden sich von denen für Schlagzeugstimmen. Auf die Regler für Normalstimmen greifen Sie vom Edit-Fenster aus zu, indem Sie die Buttons [EL 1] bis [EL 4] anklicken. Zu den Reglern für Schlagzeugstimmen gelangen Sie vom Edit-Fenster aus, indem Sie auf den Button "KEY C0 ...C6" klicken.



1 LFO-Einstellungen

Hiermit steuern Sie das Verhalten des LFO. Klicken Sie auf das Textfeld "WAVE" und wählen Sie eine LFO-Wellenform aus. Klicken Sie auf das Textfeld "SPEED" und geben Sie die LFO-Geschwindigkeit an. Klicken Sie auf das Textfeld "KEY SYNC", um LFO key sync ein- oder auszuschalten. (Im eingeschalteten Zustand bewirkt LFO key sync, daß die LFO-Wellenform jedesmal neu gestartet wird, wenn Sie einen Note spielen.)

2 LFO PITCH-Regelknopf

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

3 LFO FILTER-Regelknopf

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

4 LFO AMPLITUDE-Regelknopf

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

5 [DETAIL]-Button

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

6 Editor-Grafiken

Ziehen Sie die Quadrate (Handles) in diesen Grafiken mit Ihrer Computermouse, um die Parameter für jedes Element visuell einzustellen.

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

OSCILLATOR-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld "WAVE" und wählen Sie eine Source-Wellenform aus. Eines der Quadrate dient dazu, "VEL LIMIT LOW" und "NOTE LIMIT LOW" einzustellen. Stellen Sie das Geschwindigkeitsverhalten der tiefsten Note ein, indem Sie dieses Quadrat nach links oder rechts ziehen. Stellen Sie die tiefste Note in der Tonskala ein, indem Sie das Quadrat nach oben oder unten ziehen. Auf die gleiche Weise stellen Sie mit dem anderen Quadrat die Geschwindigkeit der höchsten Note ("VEL LIMIT HIGH") und die höchste Note ("NOTE LIMIT HIGH") ein.

NOTIZ Während Sie die Quadrate ziehen, wird 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 Karteikarte "OSCILLATOR" aus.

FILTER-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Filtertyp aus. Die Grafik zeigt zunächst vordefinierte Einstellungen, die Sie jedoch editieren können. Im Beispielfall des Filtertyps LPF ziehen Sie das linke Quadrat nach oben oder unten, um die Filterverstärkung einzustellen. Ziehen Sie das rechte Quadrat nach links oder rechts, um die Filter-Cutoff-Frequenz einzustellen.

NOTIZ Während Sie die Quadrate ziehen, werden die Parameterwerte angezeigt. Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog "EL DETAIL" die Karteikarte "FILTER EG" aus.

EQ-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Equalizer-Typ aus. Im Beispielfall des Typs EQ/LH steuert das linke Quadrat die Baßfrequenzen und das rechte Quadrat die Höhen. Ziehen Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Verstärkung einzustellen, und nach links oder rechts, um die Frequenz einzustellen.

NOTIZ Wenn Sie diese Werte direkt einstellen möchten, wählen Sie im Dialog "EL DETAIL" die Karteikarte "OSCILLATOR" aus.

PITCH EG-Einstellungen

Der PITCH EG (Envelope Generator) 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 die Parameter "Hold Time/Level". Das zweite Quadrat steuert die Parameter "Attack Time/Level". Das dritte Quadrat steuert die Parameter "Decay 1 Time/Level". Das vierte Quadrat steuert die Parameter "Decay 2 Time/Sustain Level". Das letzte Quadrat (am weitesten rechts) steuert die Parameter "Release Time/Level". Ziehen Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Level einzustellen, und nach links oder rechts, um die Transition-Zeiten einzustellen.

NOTIZ Wenn Sie diese Werte direkt einstellen möchten, wählen Sie im Dialog "EL DETAIL" die Karteikarte "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 Time/Level". Das zweite Quadrat steuert die Parameter "Attack Time/Level". Das dritte Quadrat steuert die Parameter "Decay 1 Time/Level". Das vierte Quadrat steuert die Parameter "Decay 2 Time/Sustain Level". Das letzte Quadrat (am weitesten rechts) steuert die Parameter "Release Time/Level". Ziehen Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Level einzustellen, und nach links oder rechts, um die Transition-Zeiten einzustellen.

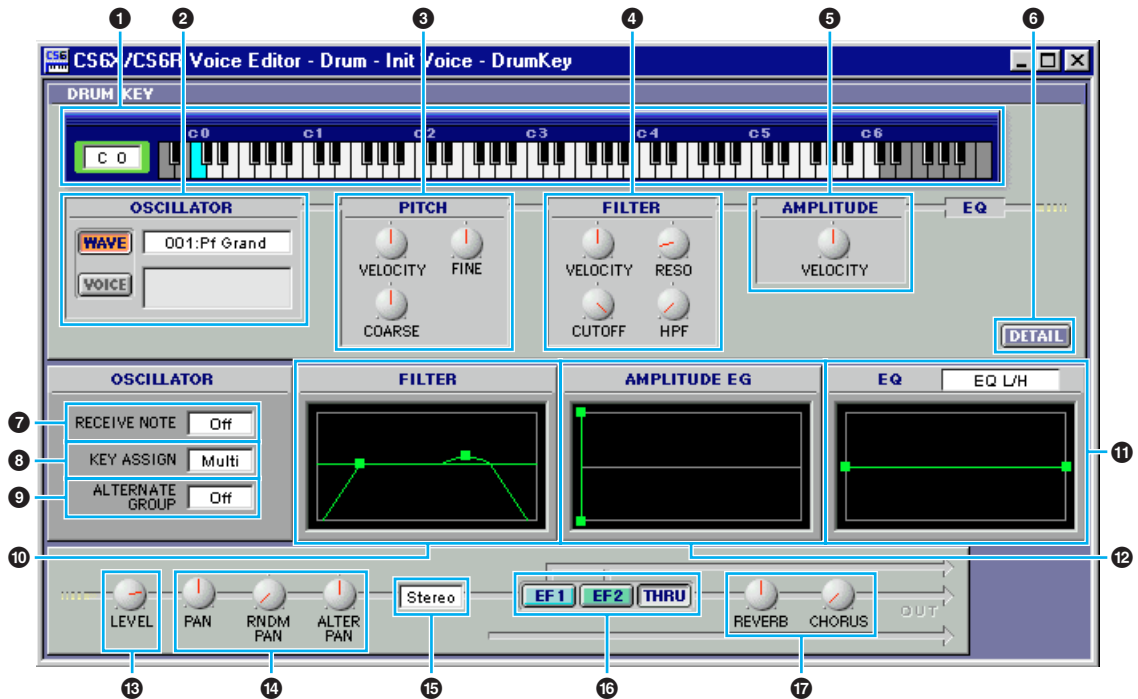
NOTIZ Wenn Sie diese Werte direkt einstellen möchten, wählen Sie im Dialog "EL DETAIL" die Karteikarte "FILTER EG" aus.

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 den Parameter "Init Level". Das zweite Quadrat steuert die "EG Attack Time". Das dritte Quadrat steuert die Parameter "Decay 1 Time/Level". Das vierte Quadrat steuert die Parameter "Decay 2 Time/Sustain Level". Das letzte Quadrat (am weitesten rechts) steuert die "EG Release Time". Ziehen Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Level einzustellen, und nach links oder rechts, um die Transition-Zeiten einzustellen.

NOTIZ Wenn Sie diese Werte direkt einstellen möchten, wählen Sie im Dialog "EL DETAIL" die Karteikarte "AMP EG" aus.

Drum Key-Dialog



1 Tastatur

Klicken Sie auf die Tastatur, um eine Note anzugeben, die dem Element oder der Stimme zugeordnet werden soll, die Sie bearbeiten. Im Textfeld links wird der Notenname angezeigt.

2 OSCILLATOR-Einstellungen

Um eine Wellenform als Quelle auszuwählen, klicken Sie auf den [WAVE]-Button und dann auf das Textfeld daneben, um die Wellenform auszuwählen. Um eine Stimme als Quelle auszuwählen, klicken Sie auf den [VOICE]-Button und dann auf das Textfeld daneben, um den Dialog "Voice List" auszuwählen. Wählen Sie das Memory im Einblendmenü, oben, und die Stimme in der Rolliste darunter. Klicken Sie auf den [OK]-Button, um die Auswahl wirksam zu machen und den Dialog zu verlassen. (Oder klicken Sie auf den [Abbrechen]-Button (Cancel), falls Sie den Dialog ohne Auswahl verlassen möchten.)

3 PITCH-Regler

Benutzen Sie diese Regler, um die Pitch-Charakteristik des Elements einzustellen. Mit dem "VELOCITY"-Regelknopf bestimmen Sie, wie die Tonhöhe des Elements mit der Notengeschwindigkeit variiert. Mit dem "COARSE"-Knopf stellen Sie die Tonhöhe des Elements in groben Schritten (Halbtönen). Mit dem "FINE"-Knopf können Sie die Höhe weiter feineinstellen.

NOTIZ Der "VELOCITY"-Regelknopf ist deaktiviert, wenn die Oszillator-Source auf "VOICE" eingestellt ist.

4 **FILTER-Regler**

Benutzen Sie diese Regler, um die Filtercharakteristik des Elements einzustellen. Mit dem "VELOCITY"-Regelknopf bestimmen Sie, wie sich das Filter des Elements entsprechend der Notengeschwindigkeit öffnet oder schließt. Mit dem "RESO"-Knopf stellen Sie den LPF-Resonanz-Level ein und mit dem "CUTOFF"-Knopf die LPF-Cutoff-Frequenz. Die HPF-Frequenz stellen Sie mit dem "HPF"-Knopf ein.

 **NOTIZ** Die "FILTER"-Regelknöpfe sind deaktiviert, wenn die Oszillator-Source auf "VOICE" eingestellt ist.

5 **AMPLITUDE-Regler**

Benutzen Sie diesen "VELOCITY"-Regelknopf, um zu bestimmen, wie der Output-Level mit der Notengeschwindigkeit variiert.

 **NOTIZ** Dieser Regler ist deaktiviert, wenn die Oszillator-Source auf "VOICE" eingestellt ist.

6 **[DETAIL]-Button**

Klicken Sie auf diesen Button, um den Dialog "DRUM KEY DETAIL" zu öffnen und alle Elementwerte (mit Ausnahme der Tastatur-Notenzuordnung) direkt einzugeben.

7 **RECEIVE NOTE-Schalter**

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie aus, ob Sie Noten empfangen möchten oder nicht.

 **NOTIZ** Dieser Schalter ist deaktiviert, wenn die Oszillator-Source auf "VOICE" eingestellt ist.

8 **KEY ASSIGN-Schalter**

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie zwischen Single-Tastenzuordnung und Multi-Tastenzuordnung auszuwählen.

9 **ALTERNATE GROUP-Wahlschalter**

Klicken Sie auf das Listenfeld und wählen Sie eine Gruppenwechsel-Nummer aus. Mit dieser Einstellung können Sie verhindern, daß zwei Schlagzeugklänge, wie etwa offener und geschlossener Hi-Hat, gleichzeitig erklingen.

 **NOTIZ** Dieser Wahlschalter ist deaktiviert, wenn die Oszillator-Source auf "VOICE" eingestellt ist.

10 **FILTER-Einstellungen**

Ziehen Sie eines der Quadrate nach links oder rechts, um die "HPF Cutoff Frequency" des Elements einzustellen. Ziehen Sie das andere Quadrat nach oben oder unten, um die "LPF Resonance" einzustellen, und nach links oder rechts, um dessen "LPF Cutoff Frequency" einzustellen.

 **NOTIZ** Wenn Sie diese Werte direkt einstellen möchten, wählen Sie im Dialog "DRUM KEY DETAIL" die Karteikarte "OSCILLATOR" aus.

11 **AMPLITUDE EG-Einstellungen**

Ziehen Sie das erste Quadrat (am weitesten links) nach rechts oder links, um die "Attack Time" des Elements einzustellen. Ziehen Sie das zweite Quadrat nach links oder rechts, um die "Decay 1 Time" einzustellen, und nach oben oder unten, um den "Decay 1 Level" einzustellen. Ziehen Sie das letzte Quadrat (am weitesten rechts) nach links oder rechts, um die "Decay 2 Time" des Elements einzustellen.

 **NOTIZ** Wenn Sie diese Werte direkt einstellen möchten, wählen Sie im Dialog "DRUM KEY DETAIL" die Karteikarte "PARAMETER" aus.

12 EQ-Einstellungen

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen EQ-Typ aus. Für die Typen "EQ L/H" und "P.EQ" können Sie einige der EQ-Parameter anhand der Quadrate in den Grafiken einstellen. Ziehen Sie eines der Quadrate nach links oder rechts, um die "EQ Low Frequency" des Elements einzustellen, und nach oben oder unten, um dessen "EQ Low Gain" einzustellen. Ziehen Sie das andere Quadrat nach links oder rechts, um die "EQ HIGH FREQUENCY" (oder, falls Sie den Typ P.EQ ausgewählt haben, die "EQ RESONANCE") des Elements einzustellen, und nach oben oder unten, um dessen "EQ High Gain" einzustellen.

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

NOTIZ Wenn Sie diese Werte direkt einstellen möchten, wählen Sie im Dialog "DRUM KEY DETAIL" die Karteikarte "OSCILLATOR" aus.

NOTIZ Alle Grafiken sind deaktiviert, wenn die Oszillator-Source auf "VOICE" eingestellt ist.

13 LEVEL-Regler

Benutzen Sie diesen Regler, um den Pegel des Elements einzustellen.

14 PAN-Regler

Benutzen Sie den "PAN"-Regler, um die Stereoposition des Elements einzustellen. Mit dem "RNDM PAN"-Regler stellen Sie die "Random Pan"-Tiefe des Elements ein. Mit dem "ALTER PAN"-Regler stellen Sie dessen "Alternate Pan"-Tiefe ein.

NOTIZ Die Regler "RNDM PAN" und "ALTER PAN" sind deaktiviert, wenn die Oszillator-Source auf "VOICE" eingestellt ist.

15 Output-Zuordnungswahlschalter

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie den (die) Output(s) aus, an den (die) das Element gesendet werden soll.

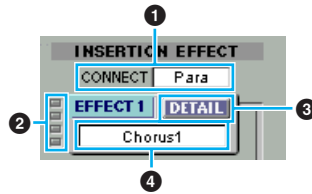
16 Insert-Effekt-Schalter

Klicken Sie auf den [EF 1]-Schalter, um das Signal durch Insert-Effekt 1 zu leiten. Klicken Sie auf [EF 2], um es durch Insert-Effekt 2 zu fädeln. Klicken Sie auf [THRU], um die Insert-Effekte zu umgehen.

17 REVERB & CHORUS-Regler

Mit den Regelknöpfen "REVERB" und "CHORUS" können Sie den Pegel des Signals einstellen, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb/Chorus-Einheit gesendet werden soll.

Insertion Effect-Felder



1 CONNECT-Wahlschalter

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie die Anordnung aus, in der Signale von einer Insert-Effekteinheit zur anderen übergeben werden.

2 Anzeigeleuchten

Die Anzeigeleuchten zeigen, welches Element der betreffenden Insert-Effekteinheit zugeordnet ist.

NOTIZ Für Schlagzeugstimmen stehen die Anzeigeleuchten nicht zur Verfügung.

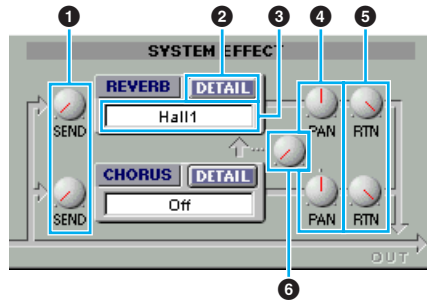
3 [DETAIL]-Button

Klicken Sie hier, wenn Sie die genauen Parameter für den jeweiligen Insert-Effekt über den Dialog "DETAIL" einstellen möchten.

4 Effekttyp-Wahlschalter

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Insert-Effekttyp aus.

System Effects



1 EFFECT SEND-Regler

Die Signale der Insert-Effekte 1 und 2 werden an die Systemeffekteinheit gesendet. Mit diesen Regelknöpfen können Sie den Pegel des Signals einstellen, das von Insert-Effekt 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb/Chorus-Effekteinheit gesendet wird.

2 [DETAIL]-Button

Klicken Sie hier, wenn Sie die genauen Parameter für den jeweiligen Systemeffekt über den Dialog "DETAIL" einstellen möchten.

3 Effekttyp-Wahlschalter

Klicken Sie auf das Textfeld und wählen Sie einen Typ von Reverb- oder Choruseffekt aus.

4 EFFECT PAN-Regler

Benutzen Sie diese Regelknöpfe, um die Stereoposition des jeweiligen Systemeffekts einzustellen.

5 EFFECT RTN-Regler

Die Signale von beiden Systemeffekten werden am Ausgang kombiniert. Benutzen Sie diese Regler, um einzustellen, in welcher Stärke jeder Systemeffekt im Output-Signal anwesend sein soll.

6 CHORUS → REVERB-Regler

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

OMS-Einstellungen (Macintosh)

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

 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 jedoch nicht mehr besonders kümmern.
- OMS kann verschiedene MIDI-Schnittstellen betreiben, darunter der Standardtyp (16 Kanäle) und der Multiporttyp (16 Kanäle pro Schnittstelle). Wenn Sie einen Multiporttyp benutzen, können Sie mit OMS über 16 Kanäle gleichzeitig betreiben.

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

Einstellen von OMS

Setup-Dateien für die Synthesizertypen CS6x, CS6R, S80 und S30 wurden bereits für die Verwendung mit Voice Editor erstellt. Bitte verwenden Sie die entsprechende Datei für Ihr Gerät. Im folgende Beispiel sind die Einstellungen für ein CS6x dargestellt.

1. Verbinden Sie zunächst den "TO HOST"-Anschluß des CS6x mit der seriellen Schnittstelle des Macintosh und stellen Sie den "Host Select"-Schalter am CS6x auf "Mac" ein.
2. Doppelklicken Sie auf das "OMS-Setup"-Symbol im Ordner "OMS Application".
3. Klicken Sie im Menü "File" auf "Open" und wählen Sie im Ordner "OMS setup for YAMAHA" (OMS-Einstellungen für YAMAHA) "CS6x-Modem" aus.

 Wenn Sie einen Computer ohne Modemschnittstelle verwenden (wie z. B. die Performa-Serie), schauen Sie statt dessen im Ordner "CS6x-Printer" (CS6x-Drucker) nach.

4. Wählen Sie im Menü "File" den Befehl "Make Current" aus. Das Setup für Ihren CS6x ist nun als aktuelles Studio-Setup gespeichert.
5. Um das OMS-Setup abzuschließen, klicken Sie im "File"-Menü auf "Quit".

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

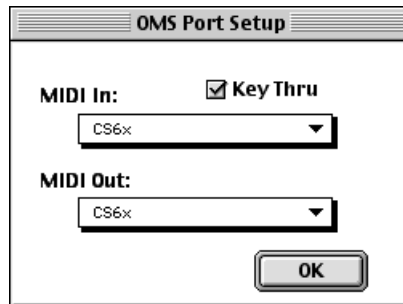
OMS Port Setup

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.

NOTIZ 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 "MIDI"-Menü in Voice Editor "OMS Port Setup" und wählen Sie Ihre Einstellungen aus. Im folgenden Beispiel ist der Klangerzeuger, dessen Einstellungen an OMS übergeben werden, ein CS6x.



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

MIDI In: Wählen Sie "CS6x." aus.

MIDI Out: Wählen Sie "CS6x." aus.

3. Klicken Sie auf [OK], um das der OMS Port Setup-Fenster 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 Bibliothekenfenster (Library Window) ist das erste Fenster, daß Sie sehen werden. Dort beginnen wir daher auch mit der Erklärung.

- NOTIZ** Im Bibliothekenfenster (Library Window) können Sie existierende Bibliothekdateien öffnen, die die Stimmen enthalten, die Sie bearbeiten möchten. Sie können auch bestimmte Stimmen in das Bibliothekenfenster (Library Window) importieren.
1. Klicken Sie auf den "Editor-Setup" Button (Editor Setup) auf der Werkzeugleiste des Bibliothekenfensters (Library Window), um den Dialog "Editor-Setup" (Editor Setup) zu öffnen. Wählen sie dann die geeigneten Einstellungen für den MIDI Out Port und die Gerätenummer für Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer aus (Siehe Abschnitt **Dialog "Editor-Setup" (Editor Setup)**).
NOTIZ Wenn sie einen Macintosh benutzen, müssen Sie auch Einstellungen in OMS vornehmen (**Page 27**).
 2. **Öffnen Sie die Bibliothekdatei.** Doppelklicken Sie in der Stimmenliste **des Bibliothekenfensters (Library Window)** auf die Stimme, die Sie bearbeiten möchten. Daraufhin wird sich das Bearbeitungsfenster (Edit Window) für diese Stimme öffnen.
 3. Im **Bearbeitungsfenster (Edit Window)** 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 Equalizer die Klangcharakteristik der Stimme ein. In jedem Dialog können Sie Grafik-Editoren benutzen, um die Parameter visuell zu bearbeiten.
NOTIZ Erheblich feinere Einstellmöglichkeiten bieten die "EL DETAIL"-Dialoge. 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.
NOTIZ Ebenfalls innerhalb des Elementfelds finden sie Regelemente für den Output-Level jedes Elements. Und Sie können die Elemente durch die Insert-Effekteinheiten 1 oder 2 fädeln.
 4. Benutzen Sie die Volume/Sound-Regler, um alle Pegel und Klangparameter der Stimmen einzustellen.
NOTIZ Vom Bearbeitungsfenster (Edit Window) aus können Sie den Dialog "Quick Edit/Scene Control" öffnen. Dort können sie die Parameter noch viel detaillierter einstellen. Die Regler in den Bearbeitungsfenstern (Edit Window) sind mit den Parametern im Dialog "Quick Edit/Scene Control" verknüpft, so daß Änderungen in dem einen Fenster sofort auch im anderen erscheinen.
NOTIZ Durch Anklicken oder Ziehen der Buttons auf der Tastatur unten im Fenster können sie die Stimme, die Sie bearbeiten, überprüfen.
NOTIZ Wenn sie den "Vergleichen"-Schalter (Compare) auf der Werkzeugleiste aktivieren, können sie A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Stimme durchführen.
 5. Wählen sie den Insert-Effekttyp im **Insertion 1/ 2-Feld** und stellen Sie die übrigen Parameter ein.
 6. Wählen sie den System-Effekttyp im **Reverb/Chorus-Feld** und stellen Sie die übrigen Parameter ein.
 7. Stellen Sie, falls notwendig, die Arpeggio- und Portamento-Parameter ein.
 8. Klicken Sie auf den "Speichern"-Button (Store) auf der Werkzeugleiste des Bearbeitungsfensters (Edit Window), um den **Dialog "speichern" (Store)** zu öffnen. Damit speichern Sie die Bearbeitungsmaßnahmen für die aktuelle Stimme in der Bibliothekdatei.
NOTIZ Die Änderungen an der Stimme werden nur temporär in der Bibliothekdatei gespeichert. Wenn Sie nun fortfahren, ohne auch die Bibliothekdatei selbst zu speichern, können sie alle Ihre Änderungen verlieren.
 9. Kehren Sie zum Bibliothekenfenster (Library Window) zurück und klicken sie dort auf den **"Speichern"-Button (Save)** auf der Werkzeugleiste, um die Bibliothekdatei 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.
NOTIZ Eine Bibliothekdatei, die Sie gespeichert haben, kann im Bibliothekenfenster (Library Window) jederzeit geöffnet werden. Stimmen im Bibliothekenfenster (Library Window) können an Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer gesendet werden.
NOTIZ Sie können eine Vielzahl verschiedener Bibliothekdateien 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 Klanguisgabe 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 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 "Printer"-Kästchen im OMS MIDI Setup-Fenster angekreuzt 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 "Modem"-Kästchen im OMS MIDI Setup-Fenster angekreuzt 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 CS6x/CS6R/S80/S30 vor.
- Ist MIDI-In/Out im OMS Port Setup als "unbekannt" eingetragen? Wenn Sie OMS-Schnittstellen oder —Setup ändern, müssen Sie auch die OMS Output Ports im OMS Port Setup-Fenster in Voice Editor entsprechend einrichten. Wählen Sie das entsprechende Empfangsgerät.
- Verwendet OMS dieselbe Schnittstelle, an die das Kabel angeschlossen ist? Öffnen Sie das OMS MIDI Setup-Fenster 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 Voice Editor.

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Öffnen Sie das OMS Port Setup-Fenster und überzeugen Sie sich, daß MIDI-In richtig zugewiesen wurde (Seite 28).
- 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 .S2V) doppelklicken.

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

CS6x/CS6R

Type: S2VX
Creator: YXC6

S80/S30

Type: S2VX
Creator: YXS8

<Windows>

Voice Editor ist im Plug-in-Menü nicht verfügbar.

- 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 (Editor Setup) und überzeugen Sie sich, daß die Gerätenummer richtig zugewiesen wurde (Seite 10).

MIDI Out Port ist in Editor-Setup nicht verfügbar.

- Der MIDI Out Port in 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 ich Regelknöpfe oder Schieberegler verstelle.

- 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? Überzeugen sie sich, daß das Speicherungsintervall mindestens 10 ms beträgt.

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

- Schalten Sie an Ihrem CS6x/CS6R/S80/S30 den Schalter Local auf OFF.

Sie hören keinen Ton, wenn Sie auf die Bildschirmtastatur im Bearbeitungsfenster (Edit Window) klicken.

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

Der Klang ändert sich nicht, wenn Sie den Monitor-Button drücken.

- Sind MIDI Out Port und Gerätenummer in Editor-Setup (OMS Port Setup) korrekt eingestellt? (Seite 10 und 28)

Bibliothekdateien, die in Voice Editor erzeugt wurden, können vom CS6x/CS6R/S80/S30 nicht direkt gelesen werden.

- Stellen sie den Dateityp auf "S2V" ein, wenn Sie Bibliotheksdateien von Voice Editor direkt in Ihren CS6x/CS6R/S80/S30-Synthesizer einlesen wollen.