


# Voice Editor for S90

## Bedienungsanleitung

## Inhaltsverzeichnis

<b>Was ist der Voice Editor? .....</b>	<b>2</b>
<b>Starten des Voice Editors .....</b>	<b>3</b>
<b>Menüleiste .....</b>	<b>4</b>
<b>Library-Fenster .....</b>	<b>7</b>
Die Werkzeuggestreife im Library-Fenster.....	9
<b>Edit-Fenster (Bearbeiten).....</b>	<b>15</b>
<b>Der Voice Editor im Gebrauch – ein Beispiel... ..</b>	<b>29</b>
<b>OMS-Einstellungen (Macintosh).....</b>	<b>31</b>
<b>Fehlerbehebung.....</b>	<b>33</b>

- Das Kopieren kommerziell vertriebener Musik-Sequenzdateien und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Dieses Programm sowie die Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieses Handbuchs als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Benutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Benutzung von Handbuch und Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der Darstellung und können von denen auf Ihrem Computer angezeigten Masken abweichen.
- Klicken Sie auf den roten Text, um zum entsprechenden Punkt in dieser Bedienungsanleitung zu springen.
- OMS<sup>®</sup> und  in dieser Bedienungsanleitung 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.

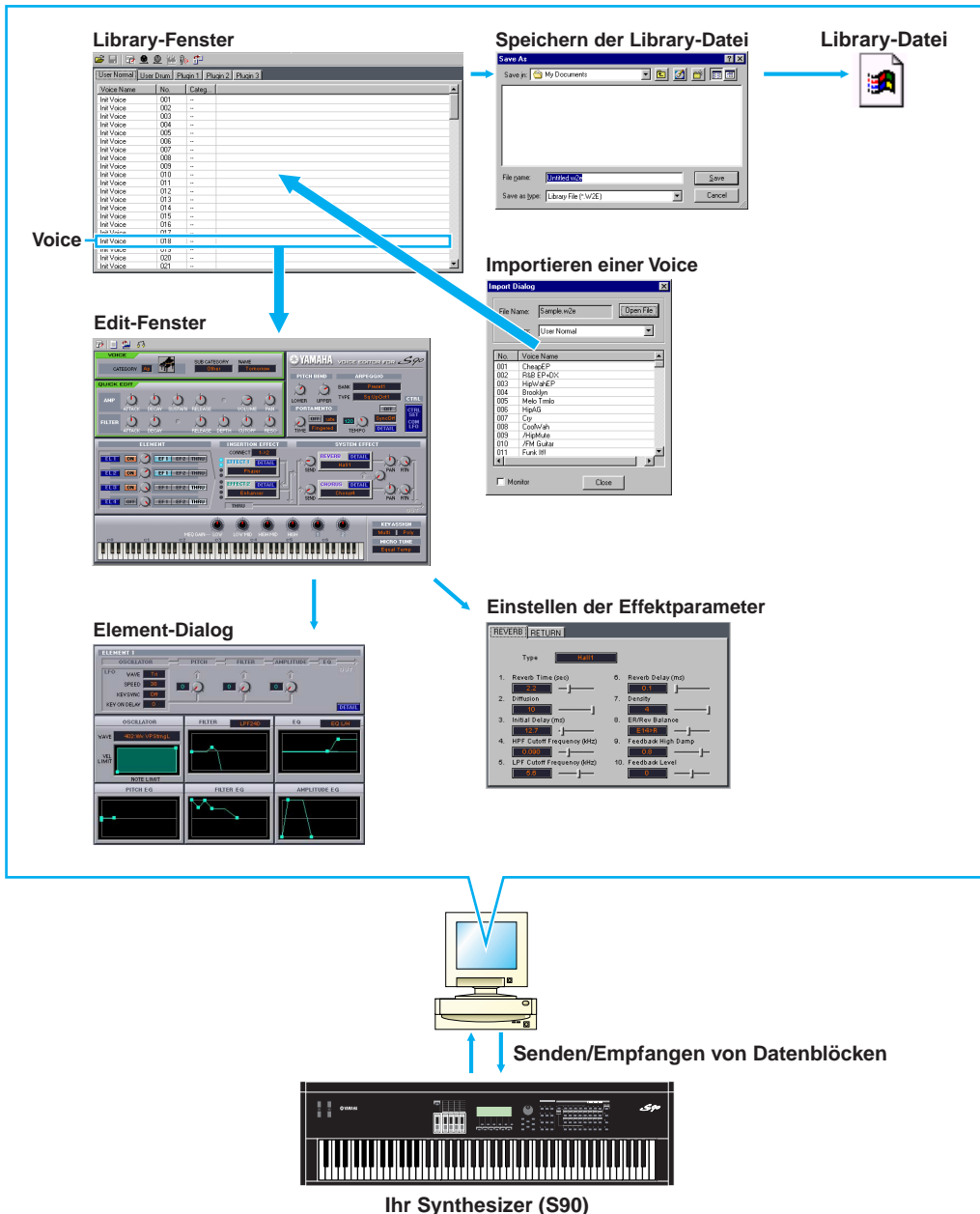
In dieser Bedienungsanleitung gehen wir davon aus, daß Sie mit den Bedienungsgrundlagen für Windows-/Macintosh-Betriebssysteme bereits vertraut sind. Ist dies nicht der Fall, gehen Sie bitte zunächst die entsprechenden Kapitel in den Bedienungsanleitungen zum Windows-/Mac-Betriebssystem durch, bevor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

# Was ist der Voice Editor?

Mit dem Voice-Editor können Sie die Voices und Effekte Ihres Synthesizers über Ihrem Computer bearbeiten. Dank der leicht verständlichen grafischen Oberfläche können Sie nahezu jeden der Voice-Parameter des S90 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 Synthesizer einstecken und verwenden (dazu muß der Dateityp 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

**HINWEIS** Um den Voice Editor mit Ihrem Synthesizer nutzen können, müssen Sie den USB MIDI-Treiber (Seite 11) installieren.

### • **Starten des Voice Editor als eigenständige Anwendung**

- 1 Wählen Sie vom [Start]-Menü aus [Programme] (Programme) → [YAMAHA OPT Tools] → [Voice Editor for S90] → [Voice Editor for S90].
2. Klicken Sie auf die [MIDI SETUP]-Taste, die Sie in Schritt Nr. 1 weiter oben gedrückt hatten, und stellen Sie den gewünschten MIDI-Port ein.

### • **Starten des Voice Editor als Plug-in-Software der Host-Anwendung.**

Der Plug-in Board Editor kann als Software-Plug-in von jedem Programm (Sequencer usw.) aus gestartet werden, das mit der „Open Plug-in Technology“ (OPT) kompatibel ist. Lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung der Host-Anwendung für Näheres zum Einsatz von Software-Plug-ins.

## Über die Open-Plug-in-Technologie

Die „Open Plug-in Technology“ (OPT) ist ein neu entwickeltes Software-Format, das die Steuerung von MIDI-Geräten von einem Software-Sequencer aus ermöglicht. Sie können in diesem System zum Beispiel verschiedene Bereiche Ihres Musiksystems starten und bedienen, z. B. Editoren für Plug-in-Erweiterungskarten und Mixer-Software – direkt von einem OPT-kompatiblen Sequencer aus, ohne sie einzeln bedienen zu müssen. Dadurch ist es nicht mehr erforderlich, MIDI-Treiber für jedes Programm einzustellen – Ihr Musikproduktionssystem ist einfacher und bequemer zu bedienen, alles greift nahtlos ineinander.

### Über die OPT Levels

Die Client-Anwendung und deren Kompatibilität mit OPT kann wie folgend gezeigt in drei Levels eingeteilt werden.



**Level 1** – OPT-Bedienfelder bieten eine einfache Unterstützung beim Öffnen und für die Darstellung von OPT-Bedienfeldern, die Daten über die externen MIDI-Ports des Client übertragen können. Dieser Level ermöglicht normalerweise den vollwertigen Betrieb einfacher Bedienfelder bzw. Bedienungsoberflächen von Hardware-Editoren.






**Level 2** – OPT-Prozessoren bieten Unterstützung für Echtzeit-MIDI-Berechnungen und für die Bedienfeldautomation. Dieser Level ermöglicht normalerweise den vollwertigen Betrieb von MIDI-Effekten (z. B. Arpeggiatoren, Transposern usw.) in Echtzeit oder Offline, und auch die Automation für OPT-Bedienfelder.



**Level 3** – „OPT Views“ bietet Unterstützung für verschiedene Ansichten für Editoren und MIDI-Prozessoren/-Bedienfelder, die einen direkten Zugriff auf die Speicherstrukturen des Client-Sequencers benötigen. Dieser Level ermöglicht normalerweise ausgefeilte MIDI-Editoransichten (z. B. Listendarstellungen, Automatische Begleitung, spezielle Editoren usw.).

## Implementation des OPT Level für den Voice-Editor

Diese Tabelle stellt die OPT-Kompatibilität des Voice Editor dar.

OPT Levels der Client-Anwendung	Verwendeter Voice Editor	
	Funktionsunterstützung	Funktionsgrenzen
VIEWS (Level3) 	Ja	Kein
PROCESSORS (Level2) 	Ja	Kein
PANELS (Level1) 	Ja	Empfang von Bulk-Daten

**HINWEIS** Bestimmte Funktionen arbeiten nicht erwartungsgemäß, wenn es in der Client-Anwendung (Sequencer usw.) keine entsprechende Funktion gibt. Die höchste Stufe (Level) der Implementation für die Client-Anwendung ist im OPT-Logo zu erkennen (die zusammen mit der Versionsinformation im Programm erscheint).

## Macintosh

**HINWEIS** Wenn Sie den Voice Editor auf einem Macintosh-Computer verwenden, öffnen Sie im Apple-Menü die „Chooser (Auswahl)“ und deaktivieren Sie dort „Apple Talk“.

Öffnen Sie die Datei „YAMAHA Tools“, und doppelklicken Sie auf das Symbol „VoiceEditorforS90“ im Ordner „Voice Editor for S90“.

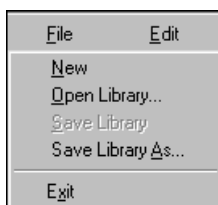
## Menüleiste

In den Menüs der Menüleiste finden Sie die verschiedenen Funktionen und Befehle zur Bearbeitung und Einstellung. 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. Funktionen/Befehle, die nicht zur Verfügung stehen, werden in grau angezeigt.

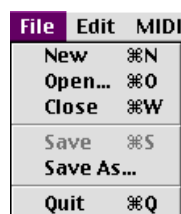
**HINWEIS** Die am häufigsten gebrauchten Funktionen/Befehle der Menüleiste können Sie auch über Schalter auf der Werkzeugleiste des Voice Editors aufrufen.

## File (Datei)

Windows



Macintosh



### New (Neu)

Dieser Befehl erzeugt und öffnet eine neue Library-Datei.

### Open Library (Library öffnen) (Open)

Diese Funktion entspricht der Funktion der Schaltfläche „Open“ in der Werkzeugleiste (Seite 9).

### Save Library (Library speichern) (Save)

Diese Funktion entspricht der Funktion der Schaltfläche „Save“ in der Werkzeugleiste (Seite 10).

## Save Library As... (Library speichern unter...) (Save As...)

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

## Close (schließen) (nur Macintosh)

Mit diesem Befehl schließen Sie das Fenster. Dieser Befehl entspricht dem Feld „Close“ in der Titelleiste.

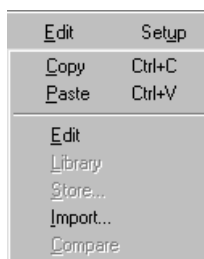
## Exit (Beenden) (Quit)

Beendet den Voice Editor. Dieses Menü ist nur verfügbar, wenn der Voice Editor als Plug-in innerhalb einer Host-Anwendung benutzt wird.

# Edit (Bearbeiten)

---

Windows



Macintosh



## Copy (Kopieren)

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

## Paste (Einfügen)

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

## Edit (Bearbeiten)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Edit Window“ in der Werkzeugleiste ([Seite 14](#)).

## Library (Bibliothek)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Library“ in der Werkzeugleiste ([Seite 16](#)).

## Store... (Speichern)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Store“ in der Werkzeugleiste ([Seite 28](#)).

## Import... (Importieren)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Import“ in der Werkzeugleiste ([Seite 14](#)).

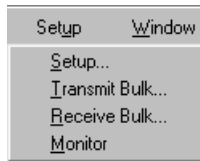
## Compare (Vergleichen)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Compare“ in der Werkzeugleiste ([Seite 29](#)).

# Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)

---

Windows



Macintosh



## **Setup... (Einstellungen) (Editor Setup...) (Editor-Einstellungen)**

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Editor Setup“ in der Werkzeugleiste ([Seite 11](#)).

## **Transmit Bulk... (Bulk senden) (Transmit...)**

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Transmit“ in der Werkzeugleiste ([Seite 12](#)).

## **Receive Bulk... (Bulk-Daten empfangen) (Receive...)**

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Receive Bulk“ in der Werkzeugleiste ([Seite 13](#)).

## **Monitor (Abhören)**

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Monitor“ in der Werkzeugleiste ([Seite 14](#)).

## **OMS Port Setup... (OMS-Port-Einstellungen) (nur Macintosh)**

Hiermit öffnen Sie das Fenster „OMS Port Setup“ des Voice Editors. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „OMS Port Setup“ ([Seite 32](#)).

## **OMS MIDI Setup... (OMS-MIDI-Einstellungen) (nur Macintosh)**

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

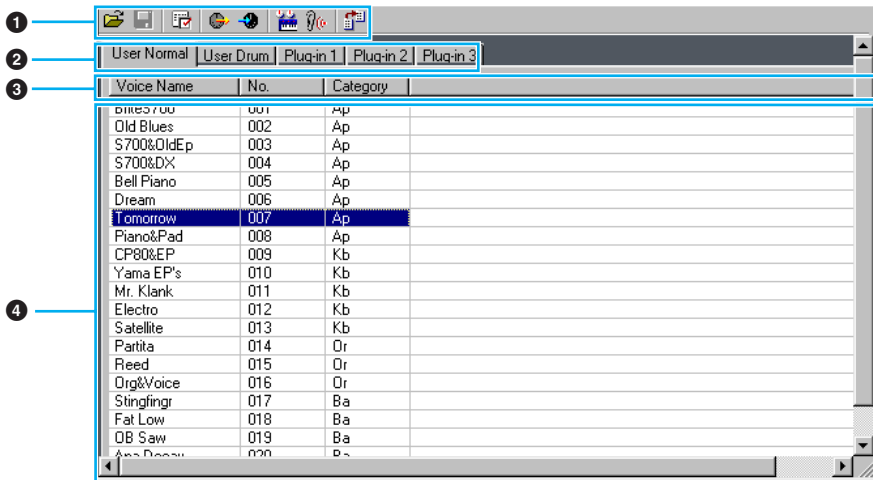
## **OMS Studio Setup... (OMS Studio-Einstellungen...) (nur Macintosh)**

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

# 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 (\*.W4E) speichern.



## 1 Werkzeugleiste

In dieser Leiste befinden sich Schalter, mit denen Sie den Voice Editor steuern können (Seite 9).

## 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 Voices aufgeführt. Sie können die Voices umsortieren, indem Sie die Voice-Nummern an die gewünschten Stellen ziehen. Unter Windows benennen Sie eine Voice um, indem Sie den Voice-Namen auswählen und dann noch einmal mehr anklicken, um den neuen Namen einzugeben. Auf einem Macintosh klicken Sie dazu auf den Voice-Namen, während Sie gleichzeitig die [Control]-Taste gedrückt halten. Wählen Sie dann „Edit Voice Name“ (Voice-Namen bearbeiten) 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 Umschalttaste gedrückt, und klicken Sie dann auf die Nummer der letzten auszuwählenden Voice.

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

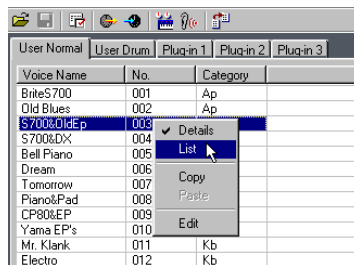
## Trennungslinie (nur Windows)

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 den Trennbalken hin- und herschieben und so die Länge der beiden Abschnitte verändern.

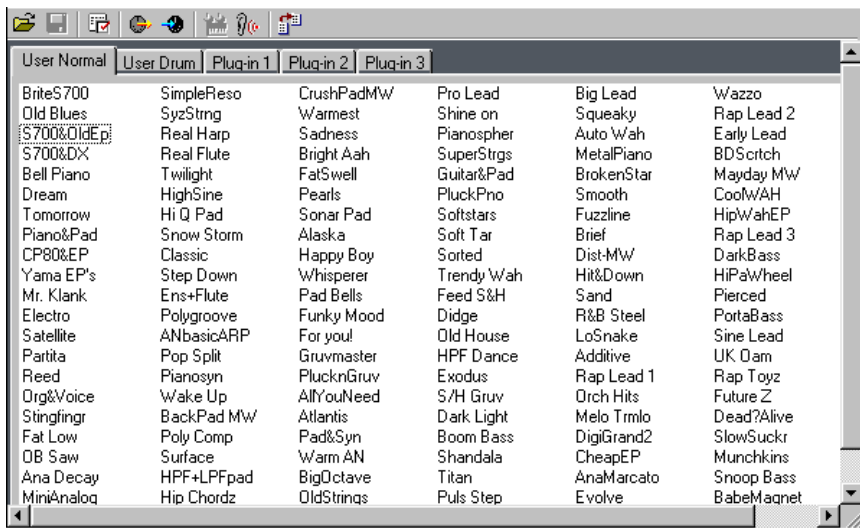
**HINWEIS** Sie können die Größe jedes Fensters verändern, indem Sie mit dem Mauszeiger den oberen, unteren, linken oder rechten Rand des Fensters anfassen und dann wie gewünscht verschieben.

## Nur die Voice-Namen anzeigen (nur Windows)

Sie können auch nur die Namen aller Voices im Memory anzeigen, ohne Voice-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 Sie weniger scrollen müssen.



Voice Name	No.	Category
BriteS700	001	Ap
Old Blues	002	Ap
S700&OldEP	003	
S700&DX	004	
Bell Piano	005	
Dream	006	
Tomorrow	007	
Piano&Pad	008	
CP80&EP	009	
Yama EP's	010	
Mr. Klank	011	Kb
Electro	012	Kb

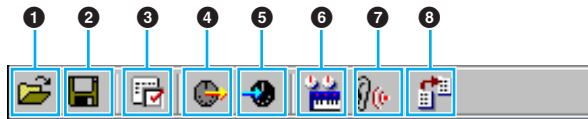


User Normal	User Drum	Plug-in 1	Plug-in 2	Plug-in 3	
BriteS700	SimpleReso	CrushPadMw	Pro Lead	Big Lead	Wazzo
Old Blues	SyzString	Warmest	Shine on	Squeaky	Rap Lead 2
S700&OldEP	Real Harp	Sadness	Pianospher	Auto Wah	Early Lead
S700&DX	Real Flute	Bright Aah	SuperStrgs	MetalPiano	BDScrth
Bell Piano	Twilight	FatSwell	Guitar&Pad	BrokenStar	Mayday MW
Dream	HighSine	Pearls	PlucknPno	Smooth	CoolWAH
Tomorrow	Hi Q Pad	Sonar Pad	Softstars	Fuzzline	HipWahEP
Piano&Pad	Snow Storm	Alaska	Soft Tar	Brief	Rap Lead 3
CP80&EP	Classic	Happy Boy	Sorted	Dist-MW	DarkBass
Yama EP's	Step Down	Whisperer	Trendy Wah	Hit&Down	HIPaWheel
Mr. Klank	Ens+Flute	Pad Bells	Feed S&H	Sand	Pierced
Electro	Polygroove	Funky Mood	Didge	R&B Steel	PortaBass
Satellite	ANbasicARP	For you!	Old House	LoSnake	Sine Lead
Partita	Pop Split	Gruvmaster	HPF Dance	Additive	UK Dam
Reed	Pianosyn	PlucknGruv	Exodus	Rap Lead 1	Rap Toyz
Org&Voice	Wake Up	AllyouNeed	S/H Gruv	Orch Hits	Future Z
Stingfingr	BackPad MW	Atlantis	Dark Light	Melo Trmlo	Dead?Alive
Fat Low	Poly Comp	Pad&Syn	Boom Bass	DigiGrand2	SlowSuckr
QB Saw	Surface	Warm AN	Shandala	CheapEP	Munchkins
Ana Decay	HPF+LPFpad	BigOctave	Titan	AnaMarcato	Snoop Bass
MiniAnalog	Hip Chordz	OldStrings	Puls Step	Evolve	BabeMaqnet

**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.



# Werkzeugleiste des Library-Fensters

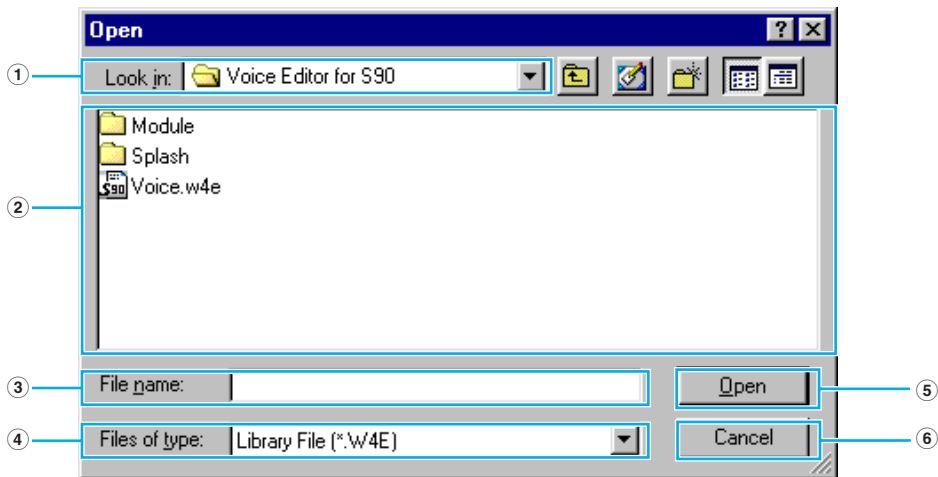


## 1 Schaltfläche „Open“

Klicken Sie hier, um den Dialog „Open“ aufzurufen, und wählen Sie eine Library-Datei aus.

### „Open“-Dialog

Wählen Sie die gewünschte Library-Datei (mit der Dateierdung .W4E) und klicken Sie auf [Open]. Daraufhin wird der Inhalt der ausgewählten Datei im Library-Fenster angezeigt.



**HINWEIS** Auf einem Macintosh wird der gewohnte Öffnen-Dialog (Navigation Services oder Dateiauswahlbox) aufgerufen.

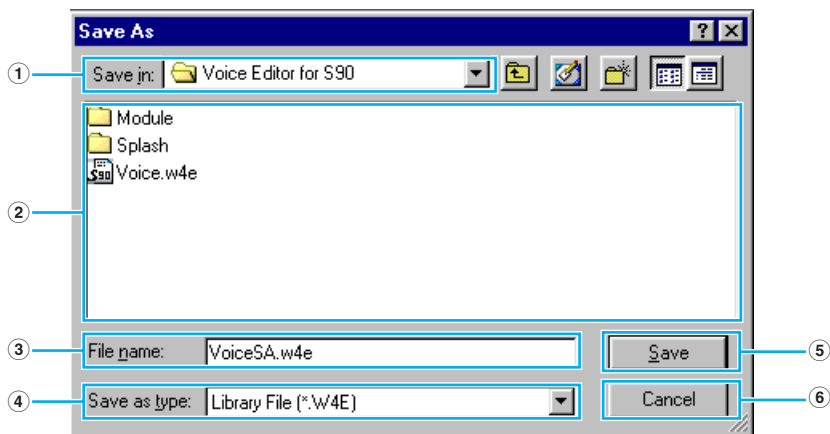
- ① **Look in (Suchen in):** ..... Wählen Sie hier den Ordner aus, in dem sich die zu ladenden Voice Editor-Dateien befinden.
- ② **Listenfeld** ..... Hier wird der Inhalt des aktuellen Ordners angezeigt.
- ③ **File Name (Dateiname):** ..... Hier sehen Sie den Namen der Datei, die Sie im Listenfeld ausgewählt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

## 2 Schaltfläche „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 (\*.W4E) speichern können.

### Dialog „Save As“

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



**HINWEIS** Auf einem Macintosh wird der gewohnte Speichern-Dialog (Navigation Services oder Dateiauswahlbox) aufgerufen.

- ① **Save in (Speichern 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 „Speichern in:“ ausgewählt haben.
- ③ **File name (Dateiname):** ..... Hier können Sie den Namen eingeben, unter dem die Library-Datei gespeichert werden soll.
- ④ **Save as type (Dateityp):** ..... Wählen Sie hier den anzuzeigenden Dateityp.
- ⑤ **[Save] (Speichern)** ..... Klicken Sie hier, um die Library-Datei unter dem Namen zu speichern, der im Feld „Dateiname:“ angezeigt wird.  
**-Schaltfläche**
- ⑥ **[Cancel] (Abbrechen)** ..... Klicken Sie hier, wenn Sie den Dialog verlassen möchten, ohne zu speichern.  
**-Schalter**

**HINWEIS** Wenn Sie eine neue Library-Datei (\*.W4E) speichern, wird automatisch eine Datei mit der Endung „.W5E“ erzeugt. Diese „.W5E“-Datei wird gebraucht, wenn Sie die Library-Datei von einer Speicherkarte in Ihren Synthesizer laden möchten.

**HINWEIS** Wenn Sie die Datei auf einem Mac speichern, wird die Dateiergung „.W4E“ beim Speichern nicht automatisch hinzugefügt. Bevor Sie solche Dateien in den Synthesizer laden können, müssen Sie die Dateiergung „.W4E“ von Hand hinzufügen.

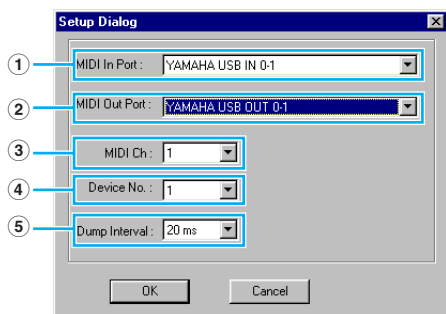
### 3 Schaltfläche „Editor Setup“

Klicken Sie hier, um den Dialog „Editor Setup“ zu öffnen, und geben Sie den MIDI-Ausgangsport an, den Sie benutzen möchten.

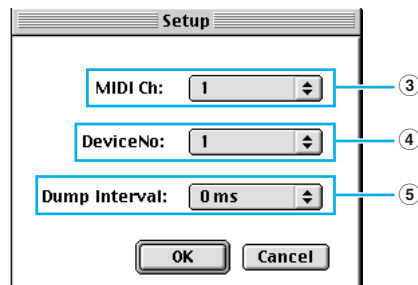
#### Dialog „Editor Setup“

In diesem Dialog stellen Sie den Voice Editor für Übertragung/Empfang von Voice-Daten an und von Ihrem Synthesizer ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche [OK], um die Einstellungen zu aktivieren und den Dialog zu verlassen. Wenn Sie den Dialog beenden möchten, ohne die Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie auf [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 Voice Editor bedienen und bearbeiten Sie das Gerät, das an diesem Port angeschlossen ist.

**HINWEIS** Auf einem Macintosh wird die Auswahl des MIDI Out Port im Dialog „OMS Port Setup“ vorgenommen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „OMS-Einstellungen“ (Seite 31).

- ③ **MIDI Ch:** .....Hier wählen Sie den MIDI-Ausgangskanal (englisch: MIDI Channel). Dieser wird verwendet, wenn Sie in den Edit-Fenstern die Voices mit der Bildschirmtastatur spielen (und hören) möchten.
- ④ **Device No.:** .....Hier können Sie die MIDI Device Number (Gerätenummer) Ihres Synthesizers einstellen.
- ⑤ **Dump Interval:** .....Hier können Sie den Zeitabstand zwischen aufeinanderfolgenden MIDI-Dumps – Datenblöcken – einstellen.

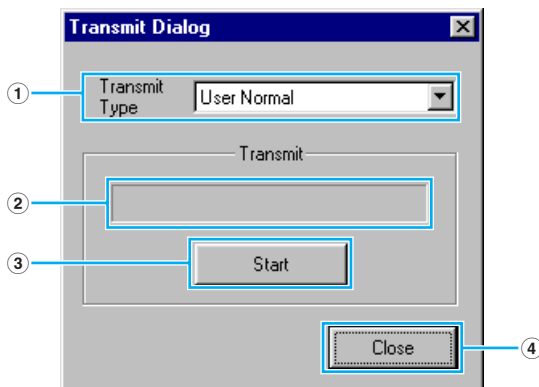
**HINWEIS** Ein zu klein eingestelltes Intervall kann zu Fehlern bei der Übertragung von MIDI-Datenblöcken führen.

#### 4 Schaltfläche „Transmit“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den „Transmit“-Dialog zu öffnen und alle Einstellungen an Ihren Synthesizer zu übermitteln.

### „Transmit“ Dialog

Voice-Daten können als Einheit (Datenblock) an Ihren Synthesizer gesendet werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche [Start], um die Übertragung der Daten zu beginnen. Die Balkenanzeige zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon gesendet worden sind. Am Ende klicken Sie auf die „Close“-Schaltfläche, um den Dialog zu verlassen.



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

- User Normal..... Alle normalen User-Voices
- User Drum..... Alle User Drum Voices
- User Normal + Drum... Alle User Voices
- Plug-in 1..... Alle Plug-in 1 Voices
- Plug-in 2..... Alle Plug-in 2 Voices
- Plug-in 3..... Alle Plug-in 3 Voices
- Plug-in 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]-Schaltfläche** ..... Klicken Sie hier, um die Daten zu senden.

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

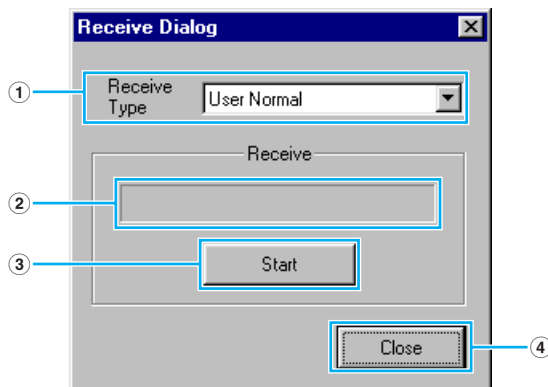
**HINWEIS** Die MIDI Device Number muß richtig eingestellt sein, damit die Datenübertragung korrekt funktioniert. Näheres erfahren Sie auf [Seite 11](#).

## 5 Schaltfläche „Receive“ (Empfangen)

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

### „Receive“-Dialog

Voice-Daten können als Einheit (Datenblock) von Ihrem Synthesizer empfangen werden. Wählen Sie den Voice-Datenblock aus, den Sie empfangen möchten, und klicken Sie auf die Schaltfläche [Start]. Die Balkenanzeige zeigt an, zu welchem Anteil die Daten schon empfangen worden sind. Am Ende klicken Sie auf die „Schließen“-Schaltfläche, um den Dialog zu beenden.



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

User Normal..... Alle normalen User Voices  
User Drum..... Alle User Drum Voices  
User Normal + Drum... Alle User Voices  
Plug-in 1 ..... Alle Plug-in 1 Voices  
Plug-in 2 ..... Alle Plug-in 2 Voices  
Plug-in 3 ..... Alle Plug-in 3 Voices  
Plug-in 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]-Schaltfläche** ..... Klicken Sie hier, um die Daten zu empfangen.

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

**HINWEIS** Die MIDI Device Number muß richtig eingestellt sein, damit die Datenübertragung korrekt funktioniert. Näheres erfahren Sie auf [Seite 11](#).

## 6 Schaltfläche „Edit Window“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Edit-Fenster für die ausgewählte Voice zu öffnen. Näheres erfahren Sie auf [Seite 15](#).

## 7 Schaltfläche „Monitor“

Wenn Sie hier klicken, wird jedesmal, wenn Sie eine Voice auswählen, ein Voice-Datenblock zum Abhören (Monitoring) an Ihren Synthesizer gesendet. Klicken Sie nochmals auf den Schalter, um die Monitor-Funktion zu deaktivieren.

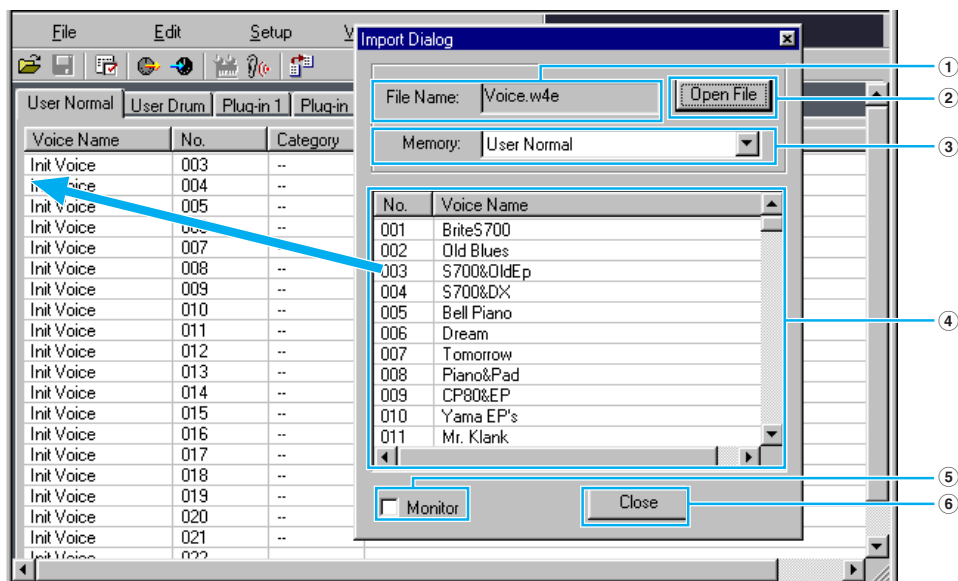
**HINWEIS** Um die Voice probehalber zu spielen, müssen Sie auf der Tastatur des Synthesizers oder auf einer daran angeschlossenen Tastatur spielen.

## 8 Schaltfläche „Import“

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

### „Import“-Dialog

**HINWEIS** Sie können mehrere dieser Dialoge gleichzeitig geöffnet halten.



- 1 **File name (Dateiname):** ..... Hier wird der Name der Library-Datei angezeigt, die im Import-Dialog geöffnet ist.
- 2 **Schaltfläche [Open File]** ..... Klicken Sie hier, um den „Open“-Dialog aufzurufen und eine Library-Datei auszuwählen.
- 3 **Memory:** ..... Hier können Sie den Speicherbereich auswählen, aus dem 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.) Unter Windows haben Sie auch die Möglichkeit, die Voice zu kopieren, indem Sie sie auswählen und auf der Computertastatur [Strg]+[C] drücken. Gehen Sie dann zum Bibliothek-Fenster über und drücken Sie an der Stelle, wo Sie die Voice einfügen (importieren) möchten, [Strg]+[V].

**HINWEIS** Um einen ganzen Block von Voices auszuwählen, klicken Sie 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 Synthesizer gesendet, um sie probenhalber spielen zu können. Verwenden Sie dazu die Tastatur Ihres Synthesizers.

**HINWEIS** Das Monitoring der Voice ist nur möglich, wenn der MIDI Out Port und andere Parameter im Dialog „Editor Setup“ korrekt eingestellt wurden. Näheres erfahren Sie auf [Seite 11](#).

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

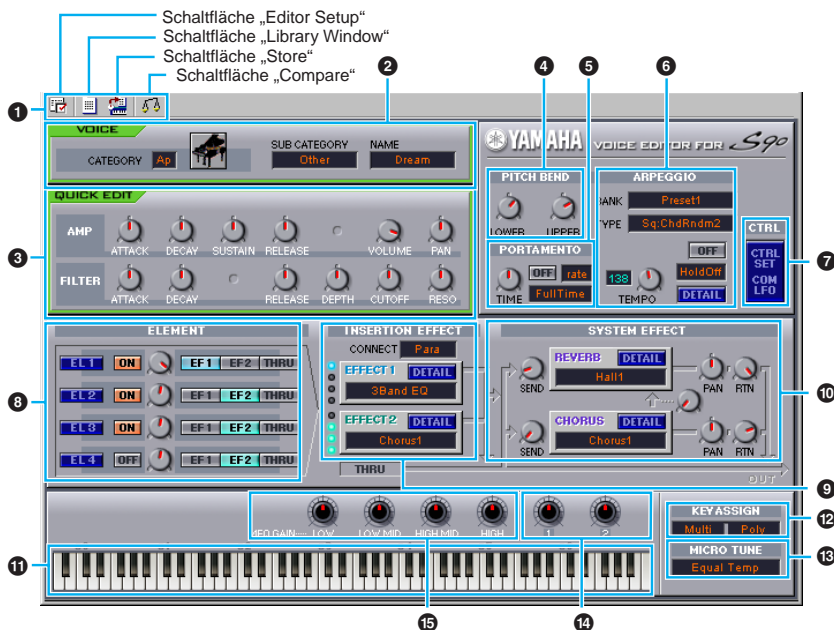
## Edit-Fenster

Es gibt drei Arten 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 die Schaltfläche „Edit Window“).

- Die Änderungen, die Sie im Edit-Fenster vornehmen, werden über MIDI direkt zu Ihrem Synthesizer 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 S90.

## Das Voice-Edit-Fenster

Während der Bearbeitung einer Voice sehen Sie den folgenden Bildschirm:



## 1 Werkzeugleiste

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

- Schaltfläche „Editor Setup“ .....Siehe Seite 11.
- Schaltfläche „Library Window“ .....Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Library-Fenster anzuzeigen.
- Schaltfläche „Store“ .....Klicken Sie hier, um den Dialog „Store“ aufzurufen, in dem Sie die bearbeitete Voice benennen und den Speicherort auswählen können.
- Schaltfläche „Compare“ .....Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Datenblock der ursprünglichen Voice (in ihrem Zustand vor der Bearbeitung) an das angeschlossene Instrument gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf den Schalter senden Sie den Datenblock Ihrer bearbeiteten Voice. Auf diese Weise können Sie A/B-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 auch umbenennen und die Instrumentkategorie im Einblendmenü „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.

### Funktionsweise der Parameterregler

Sie können die Funktionsweise der Parameterregler ändern. Rechtsklicken Sie auf einen der Regler, und wählen Sie „Rotate“ (Drehen) oder „Up/down or left/right“ (auf/ab oder links/rechts). Wenn „Rotate“ gewählt wurde, werden die Parameterwerte (der Bedienfeld„regler“) durch Anklicken und anschließende Kreisbewegung der Maus geändert. Wenn „Up/down or left/right“ gewählt wurde, werden die Parameterwerte (der Bedienfeld„regler“) durch Anklicken und anschließende vertikale oder horizontale Bewegung der Maus geändert.

**HINWEIS** Die hier vorgenommene Einstellung betrifft alle Regler.



#### 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 dieser Schaltfläche aktivieren/deaktivieren Sie das Portamento, und mit dem Regler „TIME“ stellen Sie die Portamento-Zeit ein. Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Portamento-Modus auszuwählen.

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

#### 6 ARPEGGIO-Bereich

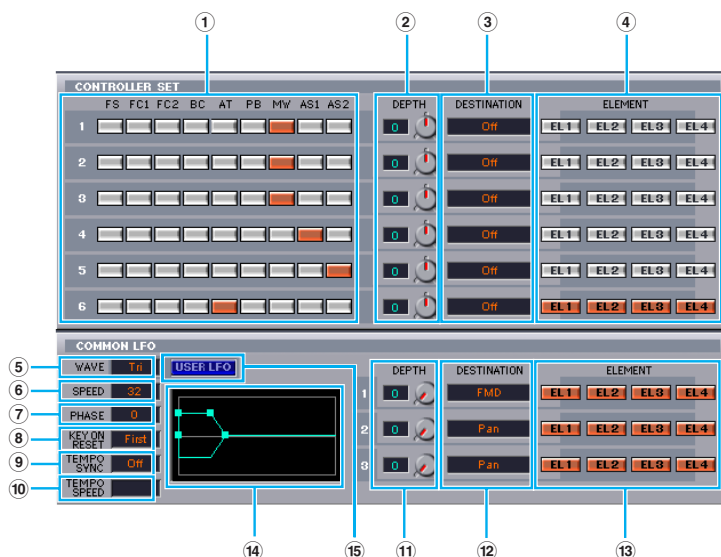
Mit dieser Schaltfläche aktivieren/deaktivieren Sie den Arpeggiator, und mit dem Regler „TEMPO“ stellen Sie das Tempo des Arpeggio ein. Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Arpeggiator-Modus auszuwählen.

Klicken Sie auf das Textfeld über der Schaltfläche, um einen Arpeggio-Typ auszuwählen. Die spezifischen Parameter für den Arpeggiator sind im Dialog „ARPEGGIO“ zu finden, den Sie durch Anklicken der [DETAIL]-Schaltfläche öffnen können.

#### 7 [CTRL SET/COM LFO]-Schaltfläche

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“ (Spielhilfen) Ihres Synthesizers, z. B. das Modulationsrad oder die Aftertouch-Funktion, verschiedenen Parametern zuordnen, so daß Sie diese in Echtzeit beeinflussen können. So können sie beispielsweise das Modulationsrad dem Parameter „Resonance“ zuweisen, wenn eine Normal Voice ausgewählt ist. Bis zu insgesamt sechs Controller können zugewiesen werden.

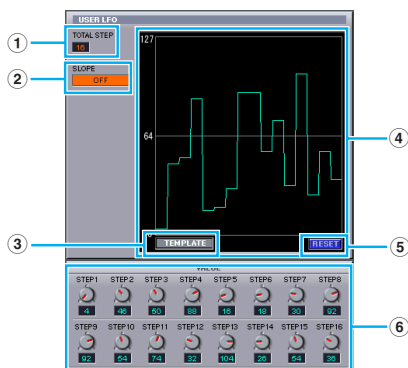
- ① **SOURCE** ..... Wählen Sie hier unter den Controllern „FS“ (Foot Switch – Fußschalter), „FC1“, „FC2“ (Foot Controller – Fußreglerpedal), „BC“ (Breath Controller – Blaswandler), „AT“ (Aftertouch), „PB“ (Pitch-Bend-Rad), „MW“ (Modulation Wheel - Modulationsrad), „AS1/2“ (Assignable 1/2) aus.

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

**COMMON LFO-Bereich (nur Normal Voices)**

- 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, ob bzw. 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 einzustellen, wie der LFO zum Arpeggio oder zur Sequenzer-Wiedergabe 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 „Griffe“ (die quadratischen Eckpunkte) mit der Maus, um den zeitabhängigen Verlauf des Common LFO einzustellen. Der erste Griff (ganz links) steuert die „LFO Delay Time“ (Einsatzverzögerung des LFO). Der Zweite steuert die „LFO Fade In Time“ (Einblenddauer des LFO). Das dritte Quadrat steuert die „LFO Control Time“ (LFO-Regeldauer). Das letzte Quadrat (ganz rechts) steuert die „LFO Fade Out Time“ (Ausblenddauer des LFO). Ziehen Sie die Griffe nach links oder rechts, um die einzelnen Übergangszeiten einzustellen.
- ⑮ **USER LFO-Schaltfläche** ..... Klicken Sie hier, um den Dialog „USER LFO“ zu öffnen.

**„User LFO“-Bereich (nur Normal Voices)**



- ① **TOTAL STEP** ..... Bestimmt die Anzahl an Steps (Schritten) der aktuell bearbeiteten LFO-Wellenform (bis maximal 16).
- ② **SLOPE** ..... Bestimmt die Dauer der zeitlichen Übergänge der LFO-Wellenform (engl. Slope/Ramp = abfallender/ansteigender Verlauf).
  - OFF ..... Kein Verlauf; der LFO springt sofort auf den Pegel des jeweils nächsten Schritts.
  - UP ..... Der LFO gleitet zum Pegel des nächsten Schritts, wenn dieser höher als der momentane Pegel ist. Ist er niedriger, erfolgt ein direkter Sprung.
  - DOWN ..... Der LFO gleitet zum Pegel des nächsten Schritts, wenn dieser niedriger als der momentane Pegel ist. Ist er höher, erfolgt ein direkter Sprung.
  - UP & DOWN ..... Der LFO gleitet in beide Richtungen zum jeweils nächsten Pegel.
- ③ **TEMPLATE** ..... Hier können Sie eine vorprogrammierte LFO-Wellenform auswählen. Die ausgewählte Wellenform wird im Dialog grafisch dargestellt.
  - random ..... Erzeugt zufällige (englisch: Random) Pegel und damit jedesmal eine andere LFO-Wellenform.
  - all0 ..... Die Werte aller Schritte werden auf 0 gestellt.
  - all64 ..... Die Werte aller Steps werden auf 64 eingestellt.
  - all127 ..... Die Werte aller Schritte werden auf 127 eingestellt.
  - saw up ..... Erzeugt eine aufsteigende Sägezahnwelle (englisch: Saw up).
  - saw down ..... Erzeugt eine absteigende Sägezahnwelle (englisch: Saw down).
  - even step ..... Die Werte alle geraden Schritte sind auf 127 gestellt, die aller ungeraden Schritte auf 0.
  - odd step ..... Die Werte alle ungeraden Schritte sind auf 127 gestellt, die aller geraden Schritte 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 Schritte auf 0 zurückzusetzen (englisch: Reset).
- ⑥ **VALUE** ..... Bearbeiten Sie diesen Wert, um den Pegel des jeweiligen Schrittes 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 21) näher erklärt.

### **9 INSERTION EFFECT-Bereich**

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Insert-Effekte“ (Seite 26) näher erklärt.

### **10 SYSTEM EFFECT-Bereich**

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Systemeffekte“ (Seite 26) näher erklärt.

### **11 Tastatur**

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

### **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.

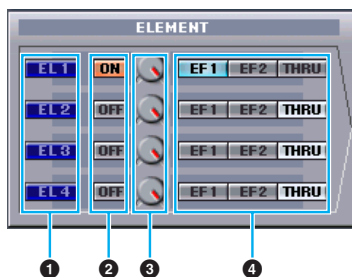
### 14 ASSIGNABLE 1/2-Bereich

Stellen Sie mit Hilfe der Regler den Parameterwert ein, der den einzelnen Assignable 1/2 Controllern (zuweisbaren Controllern) zugewiesen ist.

### 15 MEQ GAIN CONTROL-Bereich

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

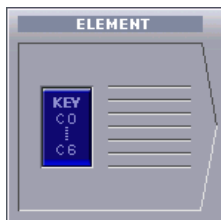
## ELEMENT-Bereich



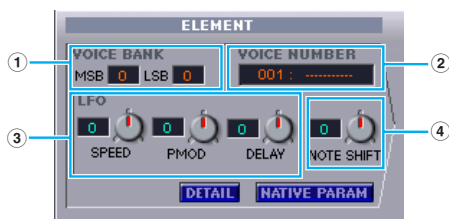
### 1 Schaltflächen [EL1] bis [EL4]

Klicken Sie auf diese Schaltflächen, 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 24).



**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 Pitch-Modulation sowie das Delay des LFOs einstellen.
- 4 **NOTE SHIFT** .....Hier können Sie den Note-Shift-Wert (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 Schaltflächen ON/OFF

Hier können Sie jedes einzelne Element ein- oder ausschalten.

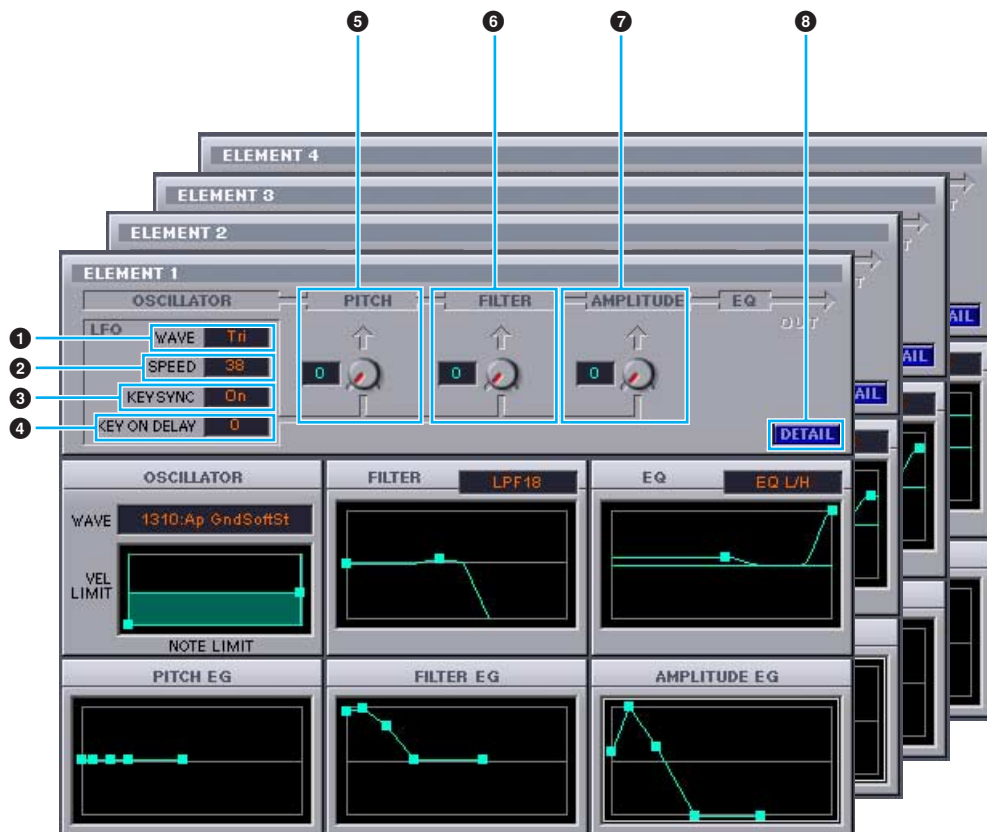
## 3 Element-Level-Regler

Stellen Sie hiermit für jedes einzelne Element den Level (Lautstärkepegel) ein.

## 4 Schaltflächen EF1 (Effekt) 1 / EF (Effekt) 2 / THRU

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

## ● ELEMENT-Dialog



## 1 LFO WAVE

Klicken Sie auf das Textfeld „WAVE“ und wählen Sie die LFO-Wellenform aus.

## 2 LFO SPEED

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

## 3 KEY SYNC

Klicken Sie auf das Textfeld „KEY SYNC“, um die LFO-Tastensynchronisation ein- oder auszuschalten. (Im eingeschalteten Zustand bewirkt die LFO-Tastensynchronisation, daß die LFO-Wellenform jedesmal neu gestartet wird, wenn Sie einen 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-Modulationstiefe für den LFO ein. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in das Textfeld links neben dem Regler eingeben.

### 6 LFO FILTER-Regler

Stellen Sie diesem Regler die Filter-Modulationstiefe für den LFO ein. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in das Textfeld links neben dem Regler eingeben.

### 7 [LFO AMPLITUDE]-Regler

Stellen Sie hiermit die Amplituden-Modulationstiefe für den LFO ein. Wahlweise können Sie auch einen Wert direkt in das Textfeld links neben dem Regler eingeben.

### 8 [DETAIL]-Schaltfläche

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 „Griffe“ (die quadratischen Eckpunkte) in diesen Grafiken mit der Maus, um die Parameter für jedes Element visuell einzustellen.

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



## 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 die untere Grenze des Velocitybereichs (VEL LIMIT LOW) ein, indem Sie dieses Quadrat nach oben oder unten verschieben. Die tiefste Note des Tastaturbereichs stellen Sie ein, indem Sie das Quadrat vertikal verschieben. Auf die gleiche Weise stellen Sie mit dem anderen Quadrat die obere Grenze des Velocitybereichs (VEL LIMIT HIGH) und die höchste Note des Tastaturbereichs (NOTE LIMIT HIGH) ein.

**HINWEIS** Während Sie die Quadrate 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 Notenummer den Notennamen sehen möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „OSCILLATOR“ aus.

## **FILTER-Einstellungen**

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

**HINWEIS** Während Sie die Quadrate verschieben, 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, um den Equalizer-Typ auszuwählen. Das linke Quadrat steuert beispielsweise beim Typ EQ/LH die Baßfrequenzen und das rechte die Höhen. Verschieben Sie die Quadrate vertikal, um die Verstärkung (Gain) einzustellen, und horizontal, 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 den Tonhöhenverlauf, während eine Taste gehalten wird. In dieser Grafik gibt es fünf „Griffe“ (Quadrate), von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert.

Das erste Quadrat (ganz links) steuert die Haltezeit und den Haltepegel („Hold Time/Level“). Das zweite Quadrat steuert die Anstiegszeit und -pegel („Attack Time/Level“). Das dritte Quadrat steuert die erste Abklingzeit und deren Pegel („Decay 1 Time/Level“). Das vierte Quadrat steuert die zweite Abklingzeit und den Haltepegel („Decay 2 Time/Sustain Level“). Das letzte Quadrat (ganz rechts) steuert die Ausklingzeit und den Endpegel („Release Time/Level“). Verschieben Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Level-Parameter (Pegel) einzustellen, und nach links oder rechts, um die Time-Parameter (Zeit) 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 „Griffe“ (Quadrate), von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert. Das erste Quadrat (ganz links) steuert die Haltezeit und den Haltepegel („Hold Time/Level“). Das zweite Quadrat steuert die Anstiegszeit und -pegel („Attack Time/Level“). Das dritte Quadrat steuert die erste Abklingzeit und deren Pegel („Decay 1 Time/Level“). Das vierte Quadrat steuert die zweite Abklingzeit und den Haltepegel („Decay 2 Time/Sustain Level“). Das letzte Quadrat (ganz rechts) steuert die Ausklingzeit und den Endpegel („Release Time/Level“). Verschieben Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Level-Parameter (Pegel) einzustellen, und nach links oder rechts, um die Time-Parameter (Zeit) einzustellen.

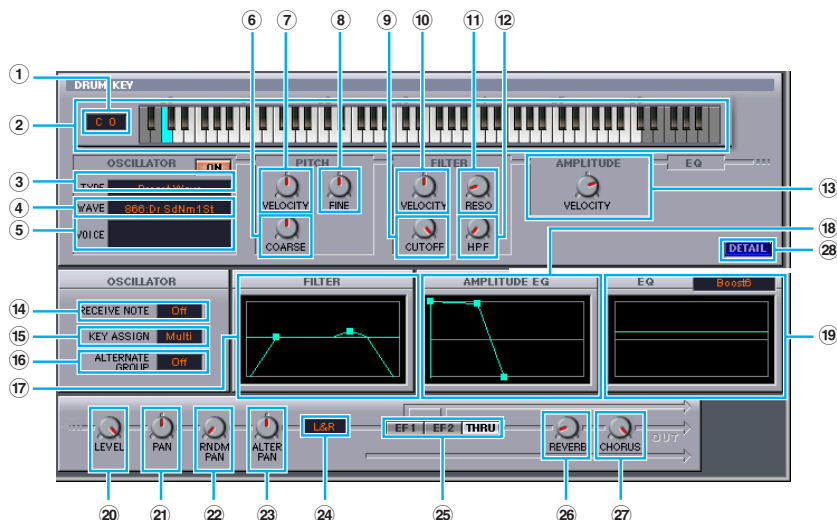
**HINWEIS** Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Karteikarte „FILTER EG“ aus.

## **AMPLITUDE EG-Einstellungen**

Der AMPLITUDE EG (Envelope Generator; Hüllkurvengenerator) bestimmt den Zeitverlauf der Amplitude (Lautstärke). In dieser Grafik gibt es fünf „Griffe“ (Quadrate), von denen jedes eine bestimmte Stufe der Hüllkurve steuert. Das erste Quadrat (ganz links) steuert den Anfangspegel („Init Level“). Das zweite Quadrat steuert die Anstiegszeit („EG Attack Time“). Das dritte Quadrat steuert die erste Abklingzeit und deren Pegel („Decay 1 Time/Level“). Das vierte Quadrat steuert die zweite Abklingzeit und den Haltepegel („Decay 2 Time/Sustain Level“). Das letzte Quadrat (ganz rechts) steuert die Ausklingzeit („EG Release Time“). Verschieben Sie die Quadrate nach oben oder unten, um die Level-Parameter (Pegel) einzustellen, und nach links oder rechts, um die Time-Parameter (Zeit) einzustellen.

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

## „DRUM KEY“-Dialog



- 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 Signalquelle: Preset-Wellenform oder Voice.
- ④ **WAVE** ..... Für die Auswahl einer Wellenform als Signalquelle, klicken Sie auf diese Schaltfläche und dann auf das Textfeld daneben, um die Wellenform auszuwählen.
- ⑤ **VOICE** ..... Für die Auswahl einer Voice als Signalquelle, klicken Sie auf diese Schaltfläche und dann auf das Textfeld daneben, um den Voice-List-Dialog auszuwählen.
- ⑥ **COARSE** ..... Mit Hilfe des Reglers „COARSE“ können Sie die Tonhöhe des Elements in Halbtonschritten stimmen.
- ⑦ **VELOCITY** ..... Mit dem Regler „VELOCITY“ können Sie einstellen, wie sich die Tonhöhe des Elements je nach Anschlagstärke (Velocity) ändern soll.
- ⑧ **FINE** ..... Mit Hilfe des Reglers „FINE“ können Sie die Tonhöhe feineinstellen.
- ⑨ **CUTOFF** ..... Stellen Sie mit Hilfe des Reglers „CUTOFF“ die Cutoff-Frequenz des LPF (Low Pass Filter; Tiefpaßfilter) ein.
- ⑩ **VELOCITY** ..... Mit dem Regler „VELOCITY“ bestimmen Sie, wie sich das Filter des Elements abhängig von der Anschlagstärke (Velocity) öffnen oder schließen soll.
- ⑪ **RESO** ..... Stellen Sie dem Regler „RESO“ die Resonanz des LPF ein.
- ⑫ **HPF** ..... Stellen Sie dem Regler „HPF“ die HPF-Frequenz (High Pass Filter; Hochpaßfilter) ein.
- ⑬ **AMPLITUDE VELOCITY** .. Definieren Sie mit dem Regler „AMPLITUDE VELOCITY“, wie die Lautstärke (englisch: Amplitude) des Elements sich je nach Anschlagstärke (Velocity) ändern 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 Schlagzeug-Sounds gleichzeitig erklingen (wie beispielsweise eine offene und eine geschlossene Hi-Hat).



- ⑰ **FILTER** ..... Ziehen Sie eines der Quadrate nach links oder rechts, um die „HPF Cutoff Frequency“ des Elements einzustellen. Ziehen Sie das andere Quadrat vertikal, um die „LPF Resonance“ einzustellen, und horizontal, 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 Quadrat (ganz links) horizontal, um die „Attack Time“ des Elements einzustellen. Verschieben Sie das zweite Quadrat horizontal, um die „Decay 1 Time“ einzustellen, und vertikal, um den „Decay 1 Level“ einzustellen. Verschieben Sie das letzte Quadrat (ganz rechts) horizontal, 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 „OSCILLATOR“ 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 Quadrate in den Grafiken einstellen. Verschieben Sie eines der Quadrate horizontal, um die „EQ Low Frequency“ des Elements einzustellen, und vertikal, um dessen „EQ Low Gain“ einzustellen. Verschieben Sie das andere Quadrat horizontal, um die „EQ High Frequency“ (oder, falls Sie den Typ „P.EQ“ ausgewählt haben, die „EQ Resonance“) des Elements einzustellen, und vertikal, 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 und wählen Sie den oder die Ausgänge aus, an den (die) das Element gesendet werden soll.

- ㉕ **EF1/EF2/THRU** ..... Klicken Sie auf die Schaltfläche [EF 1], um das Signal durch den Insert-Effekt 1 zu führen. Klicken Sie auf [EF 2], um es zu Insert-Effekt 2 zu führen. Klicken Sie auf [THRU], um die Insert-Effekte zu umgehen.

- ㉖ **[REVERB]** ..... Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [REVERB] den Pegel des Signals (ggf. des Bypass-Signals) ein, das von Insertion Effect 1/2 an die Reverb-Einheit gesendet werden soll.

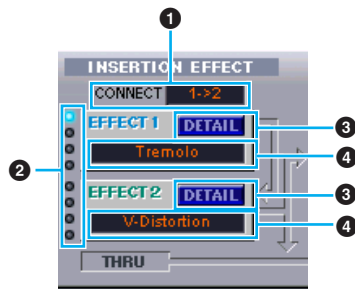
- ㉗ **[CHORUS]** ..... Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [CHORUS] den Pegel des Signals (ggf. des Bypass-Signals) ein, das vom Insert-Effekt 1/2 an die Chorus-Einheit gesendet werden soll.

- 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 wird vom EQ direkt zum LEVEL-Regler unten links im „Drum Key“-Dialog gesendet.

**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 1



### ❶ CONNECT-Auswahl

Klicken Sie auf das Textfeld, um die Reihenfolge auszuwählen, in der die Signale die Insert-Effekteinheiten durchlaufen.

### ❷ Anzeigeleuchten

Die Leuchten zeigen an, welche der Elements dem jeweiligen „Insertion Effect“ zugeordnet sind. Für Drum Voices stehen die Anzeigeleuchten nicht zur Verfügung.

### ❸ [DETAIL]-Schaltfläche

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

### ❹ Effekttyp-Auswahl

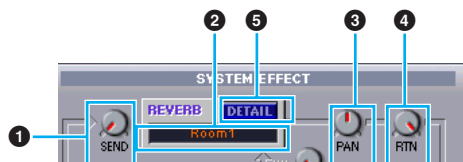
Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Insert-Effekt auszuwählen.

## Insertion Effect 2

Entspricht Insertion Effect 1. Siehe oben.

## System-Effekte

### ● Reverb-Einheit



### ❶ Reverb Send

Stellen Sie mit diesem Regler den Pegel des Signals (ggf. des Bypass-Signals) ein, das vom Insert-Effekt 1/2 an die Reverb-Effekteinheit gesendet werden soll.

### ❷ „Reverb“-Effekttyp-Auswahl

Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Reverb-Effekt auszuwählen.

### 3 Reverb-Pan-Regler

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

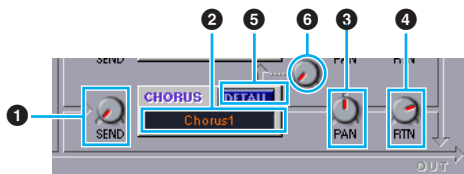
### 4 Reverb-Return-Regler (Effektrückweg)

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers ein, welcher Anteil des Reverb-Effekts zum Ausgangssignal geführt (und mit diesem gemischt) werden soll.

### 5 [DETAIL]-Schaltfläche

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

## ● Chorus-Einheit



### 1 Chorus Send

Stellen Sie mit diesem Regler den Pegel des Signals (ggf. des Bypass-Signals) ein, das vom Insert-Effekt 1/2 an die Chorus-Effekteinheit gesendet werden soll.

### 2 „Chorus“-Effekttyp-Auswahl

Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Chorus-Effekt auszuwählen.

### 3 Chorus-Pan-Regler

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

### 4 Chorus-Return-Regler (Effektrückweg)

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers ein, welcher Anteil des Chorus-Effekts zum Ausgangssignal geführt (und mit diesem gemischt) werden soll.

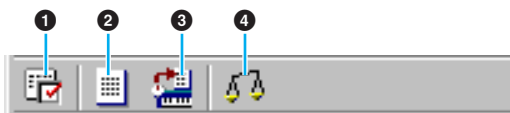
### 5 [DETAIL]-Schaltfläche

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

### 6 CHORUS REVERB-Regler

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

# Die Werkzeugleiste



## 1 Schaltfläche „Editor Setup“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Editor Setup“ zu öffnen. Siehe [Seite 11](#) für Einzelheiten.

## 2 Schaltfläche „Library Window“

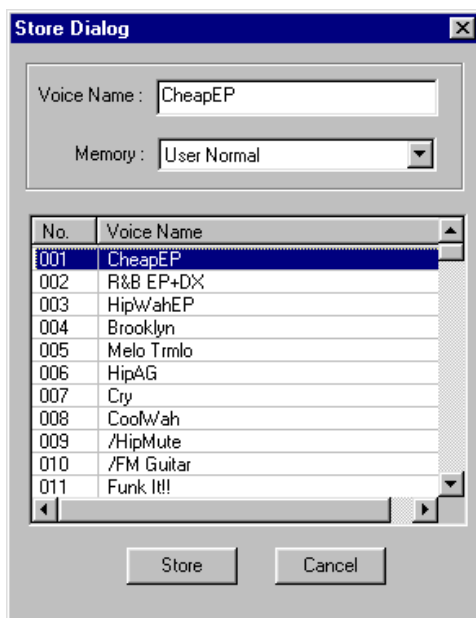
Klicken Sie auf diesen Schalter, um das Library-Fenster wieder in den Vordergrund zu bringen. Siehe [Seite 16](#) für Einzelheiten.

## 3 Schaltfläche „Store“

Klicken Sie auf diesen Schalter, um den Dialog „Store“ zu öffnen. Näheres siehe unten.

### „Store“-Dialog

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 Voice Name 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 an dem in Schritt 4 angegebenen Ort abzulegen.

### **VORSICHT**

Der Dialog „Store“ dient der temporären Speicherung Ihrer Library-Datei. Speichern Sie nach dem „Store“-Vorgang Ihre Library-Datei zusätzlich auf der Festplatte. Wenn Sie dies versäumen, gehen Ihre Änderungen an der Datei verloren.

## **4 Schaltfläche „Compare“**

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Datenblock der Original-Voice (in ihrem Zustand vor der Bearbeitung) an Ihren Synthesizer gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf die Schaltfläche senden Sie die Blockdaten für die bearbeitete Voice. Diese Taste ist hilfreich für A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice.

# Der Voice Editor – ein Anwendungs-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. Wählen Sie dort den richtigen MIDI Out Port und die richtige „Device Number“ für Ihren Synthesizer (siehe Abschnitt über den Dialog „Editor Setup“).

**HINWEIS** Wenn Sie einen Macintosh benutzen, müssen Sie in OMS auch einige Einstellungen vornehmen (Seite 31).

**HINWEIS** Wenn Sie Windows benutzen, müssen Sie zusätzliche Einstellungen in der „MIDI Setup“-Werkzeugleiste oder dem MIDI Port des Host-Rechners vornehmen.

- 2 Empfangen Sie die User-Voice-Daten von Ihrem Synthesizer.

- ① Wählen Sie [Receive Bulk...(Receive...)] (Seite 6) aus dem [Setup (MIDI)]-Menü.
- ② Wählen Sie bei „Receive Type“ die Einstellung „All“, und klicken Sie dann auf die [Start]-Taste (Seite 13). Schließen Sie das Dialogfeld nach dem Empfang. Die empfangene Voice wird angezeigt.

- 3 Doppelklicken Sie in der Voice-Liste des Library-Fensters auf die zu bearbeitende Voice. Daraufhin öffnet sich das Edit-Fenster für diese Voice.
- 4 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 zusammensetzt. 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 wieder. 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.
- 5 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 in der Werkzeugleiste die Schaltfläche „Compare“ anklicken, können sie A/B-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.
- 6 Wählen Sie im Bereich „Insertion 1/2“ den Insert-Effekttyp und stellen Sie die übrigen Parameter ein.
- 7 Wählen Sie im Bereich „System Effect“ den Reverb/Chorus-Effekttyp und stellen Sie die übrigen Parameter ein.
- 8 Stellen Sie gegebenenfalls auch die Parameter für Arpeggio und Portamento ein.
- 9 Klicken Sie in der Werkzeugleiste des Edit-Fensters auf den Schalter „Store“, um den Dialog „Store“ zu öffnen. Damit speichern Sie die Bearbeitungen der aktuellen Voice in der Library-Datei.
  - HINWEIS** Die Änderungen der Voice werden nur temporär in der Library-Datei abgelegt. Wenn Sie nun fortfahren, ohne auch die Library-Datei selbst zu speichern, gehen alle Ihre Änderungen verloren.
- 10 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 Synthesizer gesendet werden.
  - HINWEIS** Sie können eine Vielzahl verschiedener Library-Dateien erzeugen, jede maßgeschneidert für Live-Auftritte, Aufnahme etc. So können Sie Voices bequem ändern, je nach Situation und Anforderungen.

# OMS-Einstellungen (Macintosh)

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

**HINWEIS** Informationen zur Installation von OMS finden Sie in der gesonderten Installationsanleitung.

## 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 MacOS-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 MacOS. OMS-kompatible Sequenzer und andere Programme sind heute 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 Multiporttyp benutzen, können Sie mit OMS über 16 Kanäle gleichzeitig bedienen.

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

## OMS einrichten

Es wurden bereits Setup-Dateien für den Synthesizertyp S90 für die Verwendung mit dem Voice Editor erstellt; bitte verwenden Sie die entsprechende Datei für Ihr Gerät.

- 1 Verbinden Sie die entsprechenden Ports des S90 und des Macs mit einem USB-Kabel, und stellen Sie dann bei „MIDI IN/OUT“ (UTILITY [F5] → [SF4]) des S90 auf „USB“.
- 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 „S90-USB“ aus.

- 4 Wählen Sie „Make Current“ aus dem File-Menü. Das Setup für Ihren S90 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.

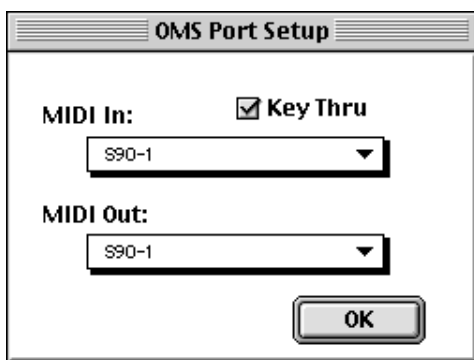
## OMS-Port-Einstellungen

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

- 1 Starten Sie zunächst den Voice Editor durch einen Doppelklick auf dessen Symbol.

**HINWEIS** Falls AppleTalk aktiviert ist, erhalten Sie eine Warnmeldung. Klicken Sie auf „OFF“ (AUS). Es dauert eine Weile, bis AppleTalk deaktiviert ist.

- 2 Wählen Sie im Menü [MIDI] des Voice Editors die Option [OMS Port Setup] aus, und nehmen Sie dort Ihre Port-Einstellungen vor.  
Im folgenden Beispiel wird der S90 als derjenige Klangerzeuger benutzt, dessen Einstellungen an OMS übergeben werden.



**Key Thru** .....Aktivieren Sie dieses Kästchen, wenn Sie ein externes Keyboard zum Spielen Ihres Klangerzeugers benutzen.

**MIDI In:** .....Wählen Sie „S90-1“.

**MIDI Out:** .....Wählen Sie „S90-1“.

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



# Fehlerbehebung

Im Falle von Fehlfunktionen wie beispielsweise fehlender Tonausgabe oder unnormalem Verhalten sollten Sie zunächst sicherstellen, daß alle Kabel richtig angeschlossen sind, bevor Sie sich mit den folgenden Fragen und Maßnahmen beschäftigen.

## <Windows / Macintosh>

### **Der Klang ändert sich nicht, wenn die Regler verstellt werden.**

- Sind im Editor Setup die Parameter MIDI Out Port und Device Number korrekt eingestellt? (Seiten 11, 32)

### **Es werden keine Datenblöcke gesendet.**

- Sind im Editor Setup die Parameter MIDI Out Port und Device Number korrekt eingestellt? (Seiten 11, 32)
- Ist der Parameter Dump Interval im Editor Setup auf einen zu geringen Wert eingestellt? Achten Sie darauf, daß das Dump-Intervall mindestens 20 ms beträgt.

### **Sie hören den Klang doppelt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.**

- Schalten Sie Ihren Synthesizer 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 11)

### **Der Klang ändert sich nicht, wenn Sie die Schaltfläche „Monitor“ drücken.**

- Sind im Editor Setup (OMS Port Setup) die Parameter MIDI Out Port und Device Number korrekt eingestellt? (Seiten 11, 32)

### **Im Voice Editor erzeugte Library-Dateien können vom S90 nicht direkt gelesen werden.**

- Legen Sie die Dateiendung auf „W4E“ fest, damit die Library-Dateien des Voice Editors direkt in Ihren Synthesizer eingelesen werden können. Die dazugehörige Datei mit der Dateiendung „W5E“ sollte an den gleichen Speicherort (Ordner) wie die „W4E“-Datei kopiert werden.

## <Windows>

### **Es werden keine Datenblöcke empfangen.**

- Öffnen Sie den Dialog Editor Setup, und überprüfen Sie, ob die Device Number richtig eingestellt wurde (Seite 11).

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

- Der MIDI-In/Out-Port im Editor Setup wird aus den MIDI-In/Out-Ports im MIDI Setup ausgewählt. Prüfen Sie die MIDI-In/Out-Einstellungen in der MIDI-Setup-Werkzeugleiste oder in der Host-Anwendung.

## <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 als „unbekannt“ eingetragen? 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 das Fenster „OMS Port Setup“ und prüfen Sie, ob der MIDI-Eingang richtig zugewiesen wurde ([Seite 32](#)).
- Öffnen Sie den Dialog Editor Setup, und prüfen Sie, ob die Device Number richtig eingestellt wurde ([Seite 11](#)).

### **Der Voice Editor startet nicht, wenn Sie auf eine Library-Datei (Dateiendung .W4E) doppelklicken.**

- Ändern Sie die „Type/Creator“-Einstellungen für Library-Dateien wie folgt, und versuchen Sie noch einmal, auf die Datei doppelzuklicken.  
Dateityp: W4E\_  
Creator: YS90