

Voice Editor for MOTIF-RACK

Bedienungsanleitung

Inhalt

Was ist der Voice Editor?.....	2
Starten des Voice Editors.....	3
Empfangen der Preset-Voices	4
Menüleiste.....	5
Library-Fenster.....	8
Die Werkzeugleiste im Library-Fenster.....	10
Edit-Fenster.....	17
Der Voice Editor im Gebrauch – ein Beispiel... 	31
OMS-Einstellungen (Macintosh).....	33
Fehlerbehebung	35

- Das Kopieren kommerziell vertriebener Sequenzerdaten und/oder digitaler Audiodateien ist nur für den Privatgebrauch zulässig.
- Die Software sowie diese Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung der Bedienungsanleitung und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Die Abbildungen in dieser Bedienungsanleitung dienen lediglich der exemplarischen Darstellung und können von der Darstellung auf Ihrem Computer abweichen.
- Klicken Sie auf den roten Text, um zum entsprechenden Punkt in dieser Bedienungsanleitung zu springen.
- Das OMS[®]- und -Zeichen 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 Grundlagen der Bedienung für die Betriebssysteme Windows und/oder Macintosh bereits vertraut sind.

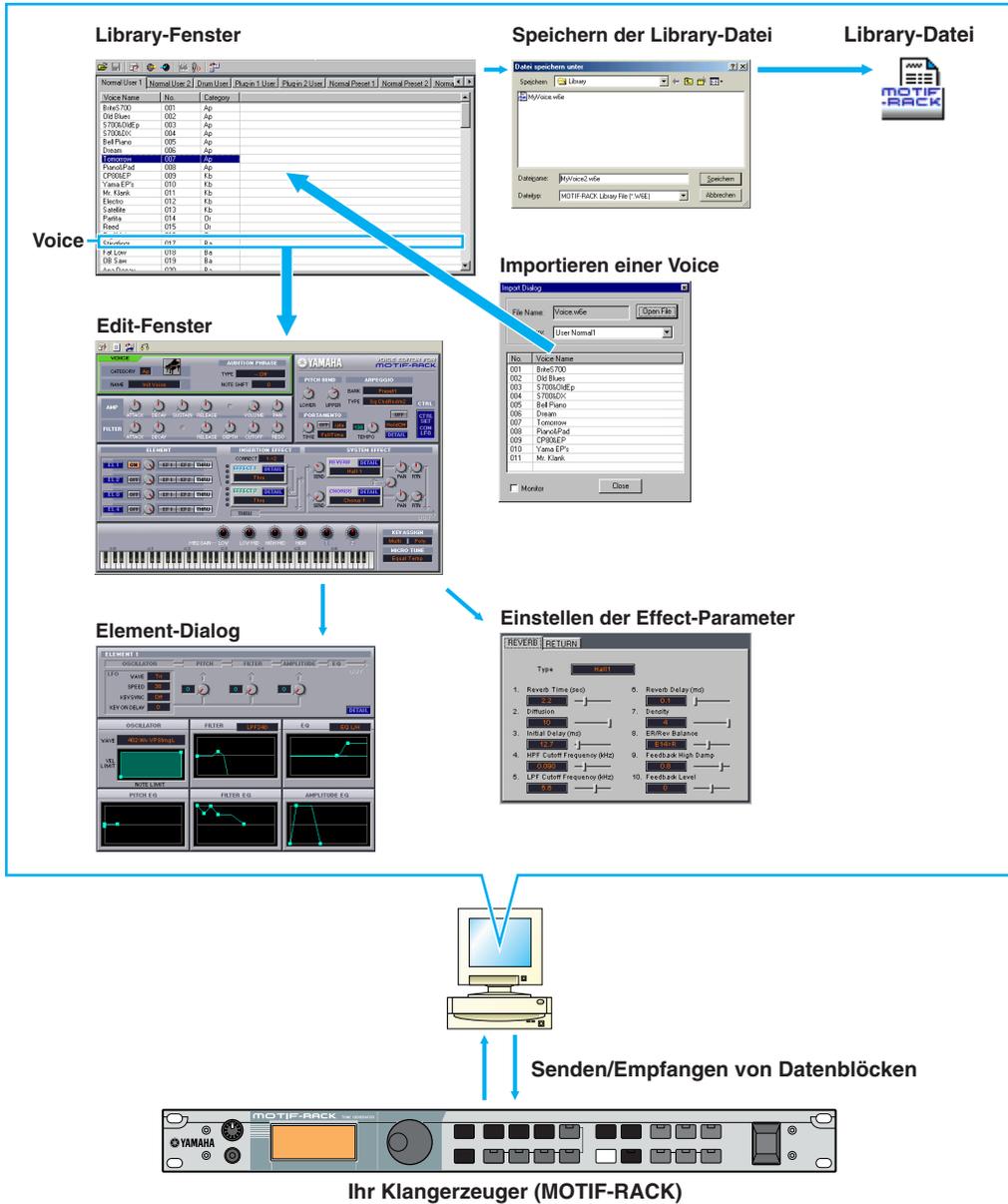
Ist dies nicht der Fall, arbeiten Sie bitte die entsprechenden Kapitel in den Bedienungsanleitungen zum Betriebssystem Windows bzw. Mac durch, bevor Sie sich mit dem Voice Editor befassen.

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 Klangerzeugers über Ihrem Computer bearbeiten. Dank der leicht verständlichen grafischen Oberfläche können Sie nahezu jeden der Voice-Parameter des MOTIF-RACK 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.



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 dem Klangerzeuger nutzen können, müssen Sie den USB MIDI-Treiber ([Seite 12](#)) installieren.

• Starten des Voice Editors als eigenständige Anwendung

- 1 Klicken Sie im Menü [Start] auf [Programme] → [YAMAHA OPT Tools] → [Voice Editor for MOTIF-RACK] → [Voice Editor for MOTIF-RACK].
- 2 Klicken Sie auf die im obigen Schritt 1 aktivierte Schaltfläche [MIDI SETUP] und stellen Sie den gewünschten MIDI-Port ein.

• Starten des Voice Editors als Plug-in-Software der Host-Anwendung.

Der Plug-in Board Editor kann als Software-Plug-in von jedem Programm aus gestartet werden, das mit der „Open Plug-in Technology“ (OPT) kompatibel ist. Lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung der Host-Anwendung (Sequencer usw.) 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 einer Software aus ermöglicht. Sie können in diesem System zum Beispiel verschiedene Bereiche Ihres Musiksystems, z. B. Editoren für Plug-in-Erweiterungskarten und Mixer-Software, direkt von einem OPT-kompatiblen Sequencer aus starten und fernbedienen. 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 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 in Echtzeit oder Offline, und auch die Automation von OPT-Bedienfeldern.



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.

Implementierung 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	Keine
PROCESSORS (Level2) 	Ja	Keine
PANELS (Level1) 	Ja	Empfang von Bulk-Daten

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

Macintosh

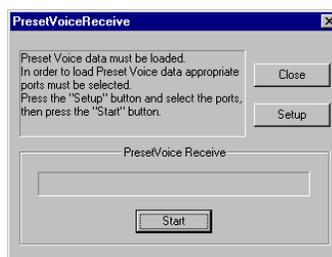
HINWEIS Wenn Sie den Voice Editor auf einem Macintosh-Computer verwenden, öffnen Sie im Apple-Menü die [Auswahl] und deaktivieren Sie dort [Apple Talk].

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

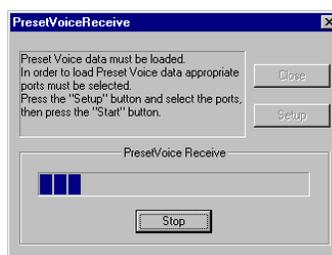
Empfangen der Preset-Voices

Beim erstmaligen Starten des Voice Editors nach der Installation wird das nachstehend abgebildete Dialogfenster „Preset Voice Receive“ (Preset-Voices empfangen) angezeigt. Um die Preset-Voices zum Anlegen der User-Voices zu bearbeiten, müssen erst die Daten der Preset-Voice vom MOTIF-RACK geladen werden.

Wenn Sie die Preset-Voices nicht bearbeiten möchten, ist dieser Vorgang nicht erforderlich.



1. Klicken Sie auf [Setup], und stellen Sie im eingeblendeten Dialogfenster die erforderlichen Ports ein (Seite 12).
2. Klicken Sie auf [Start], um die Daten der Preset-Voice zu laden.



3. Wenn der Ladevorgang beendet ist, wird ein Dialogfenster mit einer entsprechenden Meldung angezeigt. Klicken Sie zum Fortsetzen auf [OK].

Wenn Sie die Anwendung erneut starten, nachdem Sie die Preset-Voices erstmalig geladen haben, wird der Dialog „Preset Voice Receive“ nicht angezeigt. Wenn Sie während des Ladevorgangs auf [Stop] drücken, werden die bis dahin geladenen Daten als ungültig angesehen und der Dialog „Preset Voice Receive“ wird beim nächsten Programmstart erneut angezeigt. Das gleiche gilt, wenn Sie auf [Close] klicken, bevor Sie die Preset-Voice-Daten geladen haben. In diesem Fall wird das Dialogfenster „Preset Voice Receive“ ebenfalls beim nächsten Programmstart aufgerufen.

HINWEIS Wenn Sie die Preset-Voice-Daten erneut laden möchten, dann löschen Sie die Datei „Preset.ini“, und starten Sie den Voice Editor erneut. Der Standardspeicherort für die Datei „Preset.ini“ ist:
(Windows) C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\Voice Editor for MOTIF-RACK\
Module\VEditor\MOTIF-RACK,
(Macintosh) YAMAHA Tools\Voice Editor for MOTIF-RACK\VEditor\MOTIF-RACK.

Menüleiste

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

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

File (Datei)

Windows

File	Edit	S
New	Ctrl+N	
Open Library...	Ctrl+O	
Save Library	Ctrl+S	
Save Library As...		
Exit		

Macintosh

File	Edit	MIDI
New	⌘N	
Open...	⌘O	
Close	⌘W	
Save	⌘S	
Save As...		
Quit	⌘Q	

New (Neu)

Dieser Befehl erzeugt und öffnet eine neue Library-Datei.

Open Library... (Open...) (Library öffnen (Öffnen...))

Diese Funktion entspricht der Funktion der Schaltfläche „Open“ in der Werkzeugleiste ([Seite 10](#)).

Save Library (Save) (Library speichern (Speichern))

Diese Funktion entspricht der Funktion der Schaltfläche „Save“ in der Werkzeugleiste ([Seite 11](#)).

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

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 Schließfeld in der Titelleiste.

Exit (Quit) (Beenden)

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

Edit (Bearbeiten)

Windows

<u>E</u> dit	<u>S</u> etup
<u>C</u> opy	Ctrl+C
<u>P</u> aste	Ctrl+V
Initialize	Del
<u>E</u> dit	Ctrl+E
<u>L</u> ibrary	
<u>S</u> ore...	
<u>I</u> mport...	Ctrl+I
<u>C</u> ompare	Ctrl+Z

Macintosh

Edit	MIDI	Windo
C opy		⌘C
P aste		⌘V
I nitialize		
S ore...		
E dit		⌘E
L ibrary		⌘L
I mport...		⌘I
C ompare		⌘Z

Copy (Kopieren)

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

Paste (Einfügen)

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

Initialize (Initialisieren)

Setzt die Parameter der ausgewählten Voice auf die Voreinstellungen. Solange nichts ausgewählt ist, erscheint der Menüpunkt grau.

Edit (Bearbeiten)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Edit Window“ in der Werkzeugleiste ([Seite 15](#)).

Library (Bibliothek)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Library Window“ in der Werkzeugleiste ([Seite 17](#)).

Store... (Speichern)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Store“ in der Werkzeugleiste ([Seite 30](#)).

Import... (Importieren)

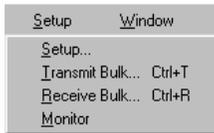
Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Import“ in der Werkzeugleiste ([Seite 15](#)).

Compare (Vergleichen)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Compare“ in der Werkzeugleiste ([Seite 31](#)).

Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)

Windows



Macintosh



Setup... (Editor Setup...) (Einstellungen (Editor-Einstellungen))

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

[Transmit Bulk... (Transmit...) (Datenblock senden (Senden))

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

Receive Bulk... (Receive...) (Datenblock empfangen (Empfangen))

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

Monitor (Abhören)

Dieser Menüpunkt entspricht der Schaltfläche „Monitor“ in der Werkzeugleiste ([Seite 15](#)).

OMS Port Setup (OMS-Port-Einstellungen, nur Macintosh)

Hiermit öffnen Sie den Dialog „OMS Port Setup“ des Voice Editors. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „OMS Port Setup“ ([Seite 34](#)).

OMS MIDI Setup (OMS-MIDI-Einstellungen, nur Macintosh)

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

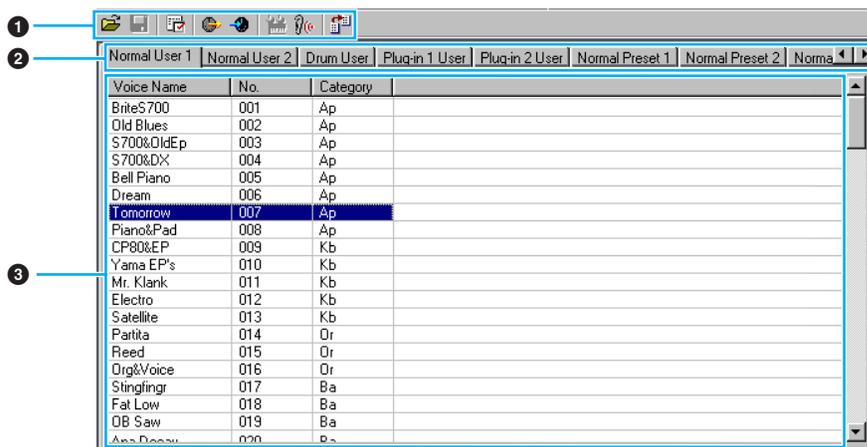
OMS Studio Setup (OMS-Studio-Einstellungen, nur Macintosh)

Mit diesem Menüpunkt rufen Sie den Dialog „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 (*.W6E) speichern.



1 Werkzeugleiste

In dieser Leiste befinden sich Schaltflächen, mit denen Sie den Voice Editor steuern können (Seite 10).

2 Registerkarten

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

3 Voice-Liste

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

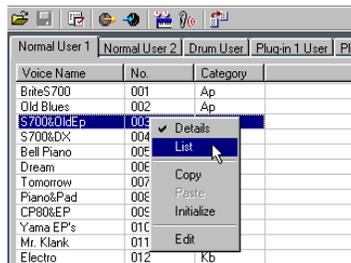
Trennungslinie (nur Windows)

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

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

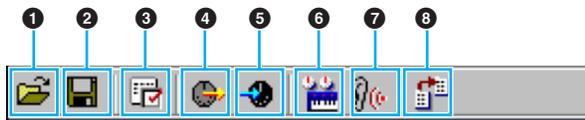
Nur die Voice-Namen anzeigen (nur Windows)

Sie können auch nur die Namen aller Voices im 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 die Liste dadurch handlicher wird.



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

Werkzeugleiste des Library-Fensters

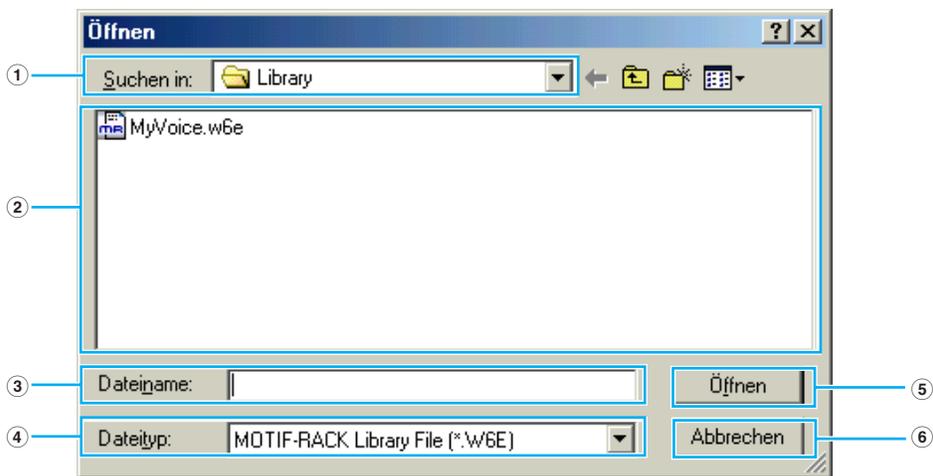


1 Schaltfläche „Open“

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

Dialog „Öffnen“

Wählen Sie die gewünschte Library-Datei (mit der Dateierdung .W6E), und klicken Sie auf [Open]. Daraufhin wird der Inhalt der ausgewählten Datei im Library-Fenster angezeigt.



Auf einem Macintosh wird der gewohnte Öffnen-Dialog aufgerufen.

- ① **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 **Dateiname:** Hier sehen Sie den Namen der Datei, die Sie im Listenfeld ausgewählt haben.
- ④ **Dateityp:** Wählen Sie hier den anzuzeigenden Dateitypen. Wenn Sie hier *.W6E auswählen, werden die Library-Dateien des MOTIF-RACK angezeigt. Wenn Sie *.W2E auswählen, werden die Library-Dateien des MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 angezeigt.

HINWEIS Wenn Sie hier eine „.W2E“-Datei auswählen, wird das Plugin-3 (Plug-in-Daten) der ausgewählten Library-Datei nicht geöffnet.

HINWEIS Library-Dateien des MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 können ausgewählt und geöffnet werden, jedoch werden die resultierenden Klänge nicht wie auf den Originalinstrument sein.

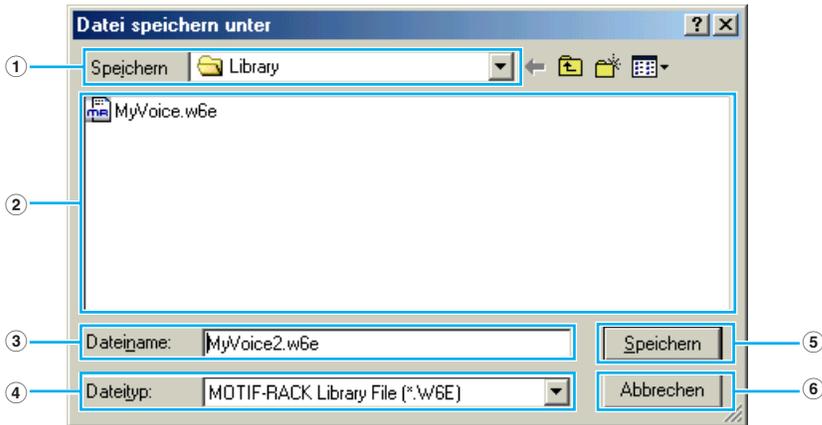
- ⑤ **Schaltfläche [Öffnen]** . Klicken Sie hier, um die Datei zu öffnen, die Sie im Listenfeld ausgewählt haben.
- ⑥ **Schaltfläche [Abbrechen]** Klicken Sie hier, wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten (englisch: Cancel).

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 diese Schaltfläche den Dialog „Datei speichern unter“, in dem Sie der Datei einen Namen geben und dann als Library-Datei (*.W6E) speichern können.

Dialog „Datei speichern unter“

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



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

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

HINWEIS Bei Macintosh-Computern wird die Dateierdung „.W6E“ beim Speichern nicht automatisch hinzugefügt.

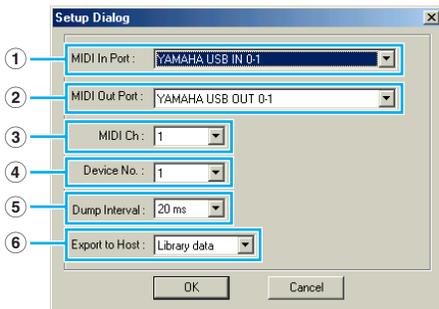
3 Schaltfläche „Editor Setup“ (Editor einstellen)

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

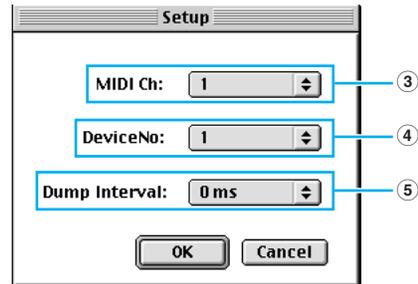
Dialog „Setup“

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

Windows



Macintosh



- ① **MIDI In Port:** Hier können Sie den MIDI-Eingangs-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-Ausgangs-Port auswählen. Mit dem Voice Editor können Sie dann das Gerät steuern und bearbeiten, das an diesem Port angeschlossen ist.

HINWEIS Auf einem Macintosh wird die Auswahl des MIDI-Ausgangs-Ports im Dialog „OMS Port Setup“ vorgenommen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „OMS-Einstellungen“ (Seite 33).

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

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

- ⑥ **Export to Host:** Klicken Sie hier und wählen Sie die an den SQ01 zu exportierenden Daten aus (wenn der SQ01 als Client-Anwendung eingesetzt wird). Wurde „Library data“ ausgewählt, so werden alle im Voice Editor bearbeiteten Voice-Daten in der Song-Datei (*.yws) gespeichert, wenn Sie die Song-Datei auf dem SQ01 speichern. Wurde „None“ ausgewählt, können keine Daten des Voice Editors an die Client-Anwendung exportiert werden.

HINWEIS Wird der Song mit den Daten der Library-Datei im SQ01 geöffnet, werden die exportierten Voice-Daten mit dem Voice Editor geöffnet.

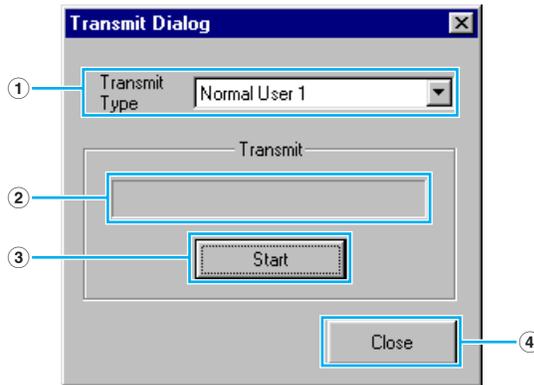
HINWEIS In Abhängigkeit von der verwendeten Client-Anwendung steht dieser Vorgang möglicherweise nicht zur Verfügung.

4 Schaltfläche „Transmit“ (Senden)

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

Dialog „Transmit“

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



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

- Normal User 1 Alle „Normal User“-Voices 1
- Normal User 2 Alle „Normal User“-Voices 2
- Normal User 1+2 Alle „Normal User“-Voices
- Drum User Alle „Drum User“-Voices
- Normal User 1+2 + Drum Alle „Normal User“- und „Drum User“-Voices
- Plug-in 1 User Alle „Plug-in User“-Voices 1
- Plug-in 2 User Alle „Plug-in User“-Voices 2
- Plug-in 1+2 User Alle „Plug-in User“-Voices
- All Alle „User“-Voices (Normal, Drum und Plug-in)

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

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

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

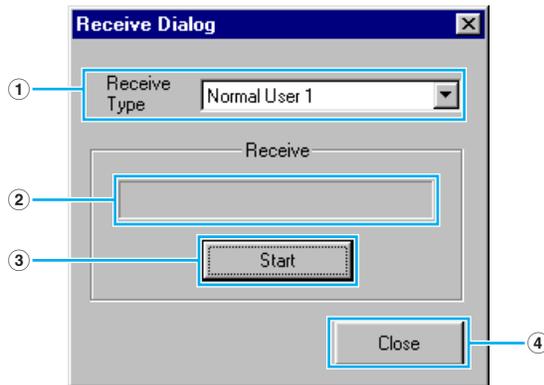
HINWEIS Die MIDI-Gerätenummer muß richtig eingestellt sein, damit die Datenübertragung korrekt funktioniert. Weitere Einzelheiten finden Sie auf [Seite 12](#).

5 Schaltfläche „Receive“ (Empfangen)

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

Dialog „Receive“

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



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

Normal User 1 Alle „Normal User“-Voices 1
Normal User 2 Alle „Normal User“-Voices 2
Normal User 1+2 Alle „Normal User“-Voices
Drum User Alle „Drum User“-Voices
Normal User 1+2 + Drum Alle „Normal User“- und „Drum User“-Voices
Plug-in 1 User Alle „Plug-in User“-Voices 1
Plug-in 2 User Alle „Plug-in User“-Voices 2
Plug-in 1+2 User Alle „Plug-in User“-Voices
All Alle „User“-Voices (Normal, Drum und Plug-in)

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

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

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

HINWEIS Die MIDI-Gerätenummer muß richtig eingestellt sein, damit der Datenempfang korrekt funktioniert. Weitere Einzelheiten finden Sie auf [Seite 12](#).

6 Schaltfläche „Edit Window“

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster „Edit (Common)“ für die ausgewählte Voice zu öffnen. Weitere Einzelheiten finden Sie auf [Seite 17](#).

7 Schaltfläche „Monitor“

Wenn Sie hier klicken, werden die Daten der jeweils ausgewählten Voice an Ihren Klangerzeuger gesendet, um sie probenhalber spielen zu können (englisch: Monitoring). Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um die Monitor-Funktion zu deaktivieren.

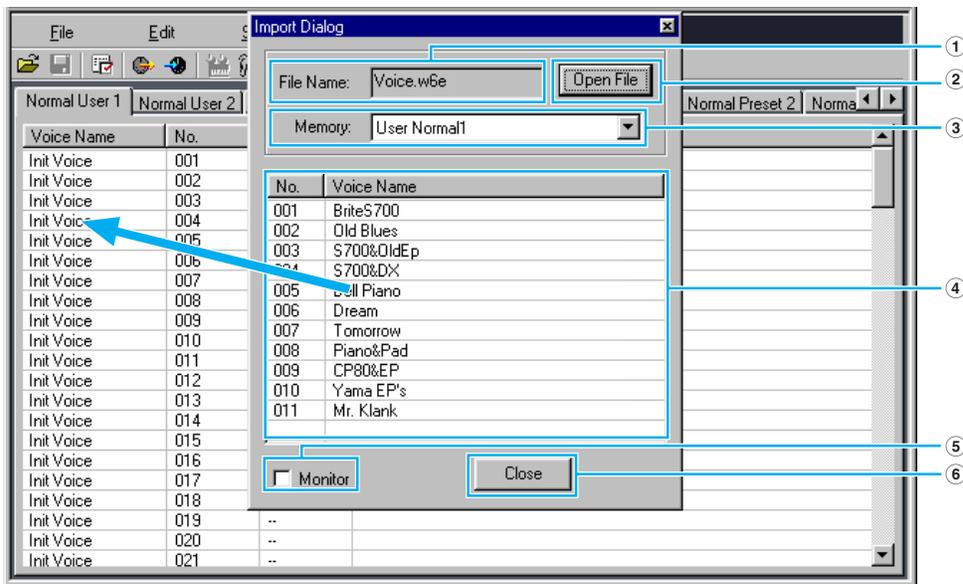
HINWEIS Um die Voice probenhalber wiederzugeben, müssen Sie auf der an den Klangerzeuger angeschlossenen Tastatur spielen.

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 Dialogs in das Library-Fenster ziehen.

Dialog „Import“

Sie können mehrere dieser Dialoge gleichzeitig geöffnet halten.



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

- ④ **Voice-Liste**..... In diesem Feld werden alle Voices des ausgewählten Speicherbereichs nach Voice-Nummern sortiert als scrollbare Liste angezeigt. Hier können Sie 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 Die ausgewählte Voice kann nicht in die Liste der Registerkarte „Preset Voice“ importiert werden.

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 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.

HINWEIS Preset-Voices der Plug-in-Erweiterungskarte können nicht aus dem Ordner „Data“ importiert werden. Der Ordner „Data“ befindet sich standardmäßig im folgenden Ordner.
(Windows) C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\Voice Editor\Voice Editor for MOTIF-RACK\Library
(Macintosh) YAMAHA Tools\Voice Editor for MOTIF-RACK\Library

- ⑤ **Monitor** Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, werden die Daten der jeweils ausgewählten Voice an Ihren Klangerzeuger gesendet, um sie probierhalber spielen zu können. Um die Voice zu hören, müssen Sie auf der an den Klangerzeuger angeschlossenen Tastatur spielen.

HINWEIS Das Monitoring der Voice ist nur möglich, wenn der MIDI Out Port und andere Parameter im Dialog „Editor Setup“ korrekt eingestellt wurden. Weitere Einzelheiten finden Sie auf [Seite 12](#).

- ⑥ **Schaltfläche [Close]** Klicken Sie hier, um den Importdialog zu verlassen.

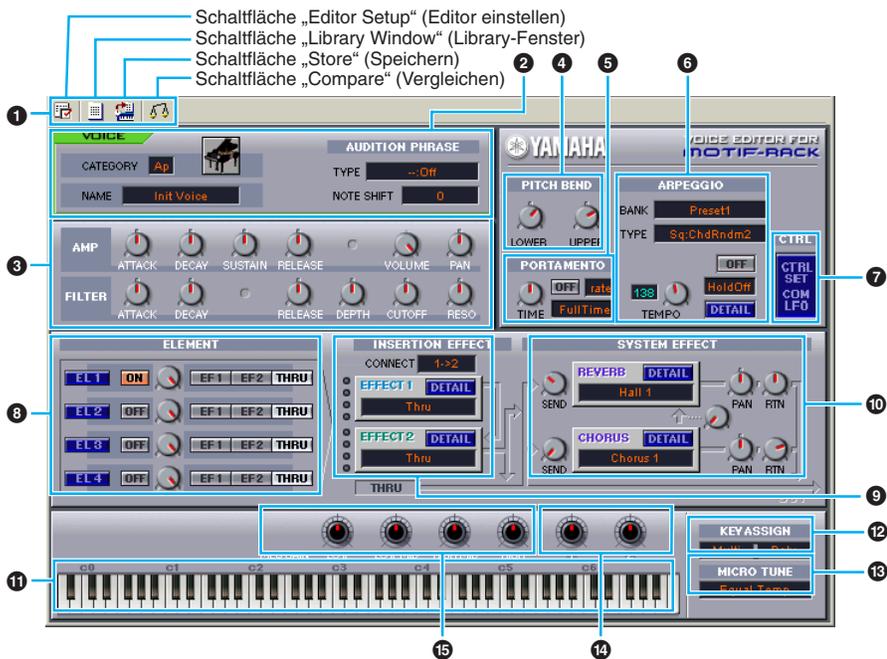
Edit-Fenster

Es gibt drei Typen von Voices, die Sie mit dem Voice Editor bearbeiten können: „Normal Voices“, „Drum Voices“ und „Plug-in Voices“. Klicken Sie im Library-Fenster auf die Registerkarte, die die Normal Voice / Drum Voice / Plug-in Voice enthält, die Sie bearbeiten möchten. Doppelklicken Sie dann auf die betreffende Voice, um das Edit-Fenster zu öffnen (oder wählen Sie die Voice aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Edit Window“).

- Die Änderungen, die Sie im Edit-Fenster vornehmen, werden über MIDI direkt an Ihren Klangerzeuger 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 Datenliste des MOTIF-RACK.

Das Voice-Edit-Fenster

Während der Bearbeitung einer Voice sehen Sie den folgenden Bildschirm:



1 Werkzeuggeste

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

- Schaltfläche „Editor Setup“ Siehe Seite 12.
- 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“ (Vergleichen) 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 die Schaltfläche senden Sie den Datenblock Ihrer bearbeiteten Voice. Mit dieser Schaltfläche können Sie Vorher/Nachher-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.

2 VOICE-Bereich

Hier wird der Name, die Instrument-Kategorie (Category) und die Audition-Phrase der Voice angezeigt. Sie können die bearbeitete Voice umbenennen sowie im Pulldown-Menü die Instrumenten-Kategorie und die Audition-Phrase ändern.

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

3 COMMON EDIT-Bereich (Quick Edit)

Hier können Sie die Lautstärke und die Klangcharakteristik der Voice schnell ändern, indem Sie die Amplitude und die Filterparameter bearbeiten.

HINWEIS Welche Parameter für die Bearbeitung zur Verfügung stehen, hängt von der ausgewählten Voice (Normal, Drum oder Plug-in) ab. Zur Verfügung stehende Parameter werden in dem Fenster als virtuelle Regler angezeigt.

Funktionsweise der Parameterregler

Sie können die Funktionsweise der Parameterregler ändern. Klicken Sie mit der rechten Maustaste 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 Regler im Bedienfeld) durch Anklicken und anschließende Kreisbewegung der Maus geändert.

Wenn „Up/down or left/right“ gewählt wurde, werden die Parameterwerte (der Regler im Bedienfeld) durch Anklicken und anschließende vertikale oder horizontale Bewegung der Maus geändert.

HINWEIS Die hier vorgenommene Einstellung betrifft alle Regler.

4 PITCH BEND-Einstellungen

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 diesem Schalter 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 diesem Schalter 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.

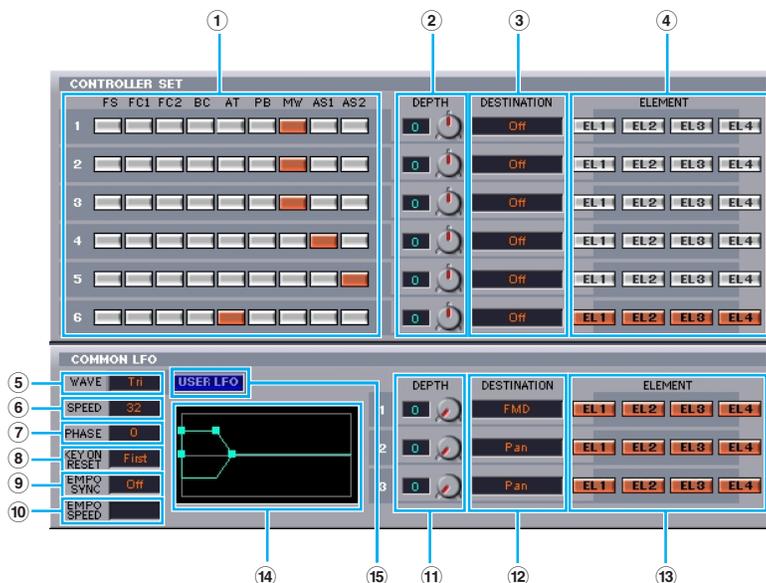
Klicken Sie auf das Textfeld über dem Schalter, um einen Arpeggio-Typ auszuwählen. Die spezifischen Parameter für den Arpeggiator finden Sie im Dialog „ARPEGGIO“, den Sie durch Klicken auf den Schalter [DETAIL] öffnen können.

7 Schalter [CTRL SET/COM LFO]

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 etwa dem Modulationsrad den Resonanzparameter zuweisen (bei einer Normal Voice). Insgesamt können bis zu sechs Controller zugewiesen werden.

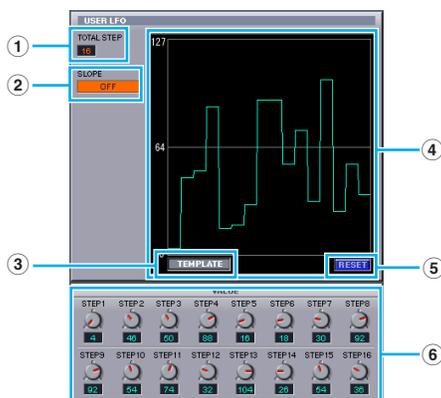
- ① **SOURCE** Wählen Sie hier unter den Controllern „FS“ (Foot Switch – Fußschalter), „FC1“, „FC2“ (Foot Controller – Fußreglerpedal), „BC“ (Breath Controller – Blaswandler), „AT“ (Aftertouch), „PB“ (Pitch-Bend-Rad), „MW“ (Modulation Wheel – Modulationsrad), „AS1/2“ (zuweisbare Regler 1/2) aus.
- ② **DEPTH-Einstellungen** Hier stellen Sie ein, in welchem Maß der ausgewählte Controller den ihm zugewiesenen Parameter beeinflusst.
- ③ **DESTINATION-Einstellungen**. Klicken Sie auf das Textfeld, um den zu steuernden Parameter auszuwählen.
- ④ **ELEMENT-Schalter** Klicken Sie auf diese Schalter, um die Elemente zu aktivieren/deaktivieren, auf die der Common LFO angewendet werden soll.

COMMON LFO-Bereich (nur Normal Voice)

- ⑤ **LFO WAVE-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld, um eine LFO-Wellenform (Wave) auszuwählen.
- ⑥ **LFO SPEED-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld, um die LFO-Geschwindigkeit (Speed) einzustellen.
- ⑦ **LFO PHASE-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld, um die LFO-Phase auszuwählen.
- ⑧ **LFO KEY ON RESET-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld, um auszuwählen, wie der LFO durch Drücken einer Taste neu gestartet werden soll.

- ⑨ **TEMPO SYNC-Einstellung** Klicken Sie auf das Textfeld, um Tempo Sync ein- oder auszuschalten.
- ⑩ **TEMPO SPEED-Einstellung** ... Klicken Sie auf das Textfeld, um zu einstellen, wie der LFO zum Arpeggio oder zum Sequenzer synchronisiert werden soll.
- ⑪ **DEPTH-Einstellungen** Hier stellen Sie ein, in welchem Maß der ausgewählte Controller den ihm zugewiesenen Parameter beeinflusst.
- 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 „Ziehpunkte“ (die quadratischen Eckpunkte) mit der Maus, um den zeitabhängigen Verlauf des Common LFO einzustellen. Der erste Ziehpunkt (am weitesten links) steuert die „LFO Delay Time“. Der zweite Ziehpunkt steuert die „LFO Fade In Time“. Der dritte Ziehpunkt steuert die „LFO Control Time“. Der letzte Ziehpunkt (am weitesten rechts) steuert die „LFO Fade Out Time“. Ziehen Sie die Ziehpunkte nach links oder rechts, um die einzelnen Zeiten einzustellen.
- ⑮ **Schalter [USER LFO]**..... 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 Schritte).
- ② **SLOPE** Bestimmt den Verlauf (englisch: Slope) der LFO-Wellenform.
 - OFF Kein Verlauf; der LFO springt unverzüglich zwischen den Pegeln der einzelnen Schritte.
 - UP Der LFO gleitet zum nächsten Step-Pegel, wenn er höher als der derzeitige Pegel ist. Ist er niedriger, erfolgt kein Verlauf, sondern der LFO springt direkt zum Wert.
 - DOWN Der LFO gleitet zum nächsten Step-Pegel, wenn er niedriger als der derzeitige Pegel ist. Ist er höher, erfolgt kein Verlauf, sondern der LFO springt direkt zum Wert.
 - UP & DOWN Der LFO gleitet in beide Richtungen zum jeweils nächsten Step-Pegel.

- ③ **TEMPLATE**..... Hier können Sie eine vorprogrammierte LFO-Wellenform auswählen. Die ausgewählte Wellenform wird im Dialog grafisch dargestellt.
- random..... Erzeugt zufällige (englisch: Random) Step-Pegel und damit jedes Mal eine zufällige LFO-Wellenform.
 - all0 Die Werte aller Schritte sind auf 0 gestellt.
 - all64 Die Werte aller Schritte sind auf 64 gestellt.
 - all127 Die Werte aller Schritte sind auf 127 gestellt.
 - saw up Erzeugt eine aufsteigende Sägezahnwelle (englisch: Saw up).
 - saw down..... Erzeugt eine absteigende Sägezahnwelle (englisch: Saw down).
 - even step Die Werte aller geraden Schritte sind auf 127 gestellt, die aller ungeraden Schritte auf 0.
 - odd step..... Die Werte aller 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**..... Verwenden Sie diese Regler, um die Pegel der jeweiligen Schritte einzustellen.

CONTROLLER (nur Plug-in Voices)

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

⑧ **ELEMENT-Bereich**

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Element-Bereich“ (Seite 23) näher erklärt.

⑨ **INSERTION EFFECT-Bereich**

Dieser Bereich wird im Abschnitt „Insertion-Effekt“ (Seite 28) näher erklärt.

⑩ **SYSTEM EFFECT-Bereich**

Dieser Bereich wird im Abschnitt „System-Effekte“ (Seite 28) näher erklärt.

⑪ **Tastatur**

Klicken Sie eine beliebige Taste auf der Tastatur an, um die bearbeitete Voice für diese Note zur Probe zu hören.

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.

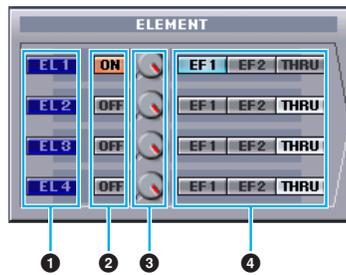
⑭ **ASSIGNABLE 1/2-Einstellungen**

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

⑮ **MEQ GAIN CONTROL-Bereich**

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

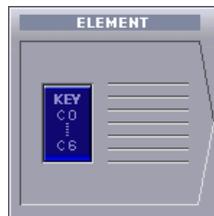
ELEMENT-Bereich



1 Schalter [EL1] bis [EL4]

Klicken Sie auf diese Schalter, um die entsprechenden Dialoge „ELEMENT“ 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 26).



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-Betrag (Transponierung) einstellen.

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



2 Schalter [ON]/[OFF]

Hier können Sie jedes einzelne Element ein- oder ausschalten.

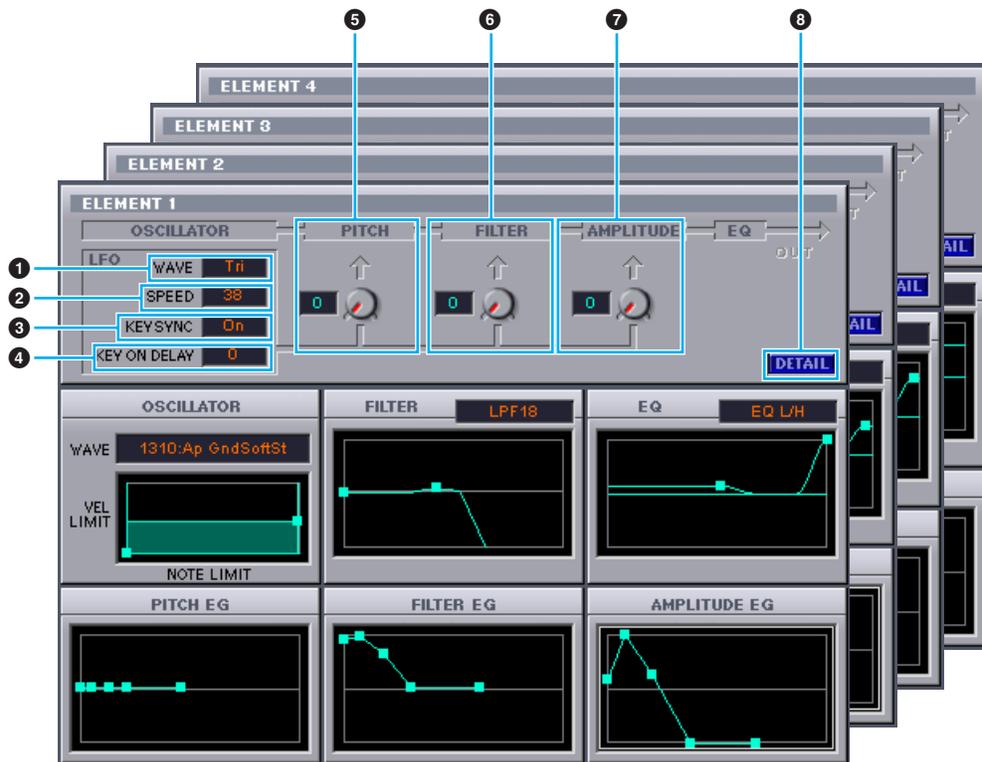
3 Regler [Element Level]

Stellen Sie mit Hilfe dieser Regler für jedes einzelne Element den Pegel ein.

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

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

● Dialog „ELEMENT“



1 LFO WAVE

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

2 LFO SPEED

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

3 KEY SYNC

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

4 KEY ON DELAY

Hier können Sie die Verzögerungszeit (Delay) zwischen der erhaltenen Note-On-Meldung und dem Start des LFOs einstellen.

5 Regler [LFO PITCH]

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

6 Regler [LFO FILTER]

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

7 Regler [LFO AMPLITUDE]

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

8 [DETAIL]-Schalter

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

Editor-Grafiken

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

HINWEIS Manchmal sind nicht alle Ziehpunkte zu sehen, da sie an derselben Stelle liegen und sich überlagern können. Sollte das der Fall sein, klicken Sie den sichtbaren Ziehpunkt an und ziehen Sie es vorübergehend weg, um den darunter liegenden Ziehpunkt freizulegen.



OSCILLATOR-Einstellungen

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

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

FILTER-Einstellungen

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

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

EQ-Einstellungen

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

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

PITCH EG-Einstellungen

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

Der erste Ziehpunkt (am weitesten links) steuert die Parameter „Hold Time/Level“. Der zweite Ziehpunkt steuert die Parameter „Attack Time/Level“. Der dritte Ziehpunkt steuert die Parameter „Decay 1 Time/Level“. Der vierte Ziehpunkt steuert die Parameter „Decay 2 Time/Sustain Level“. Der letzte Ziehpunkt (am weitesten rechts) steuert die Parameter „Release Time/Level“. Verschieben Sie die Ziehpunkte nach oben oder unten, um die Level-Parameter einzustellen, und nach links oder rechts, um die Time-Parameter einzustellen.

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

FILTER EG-Einstellungen

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

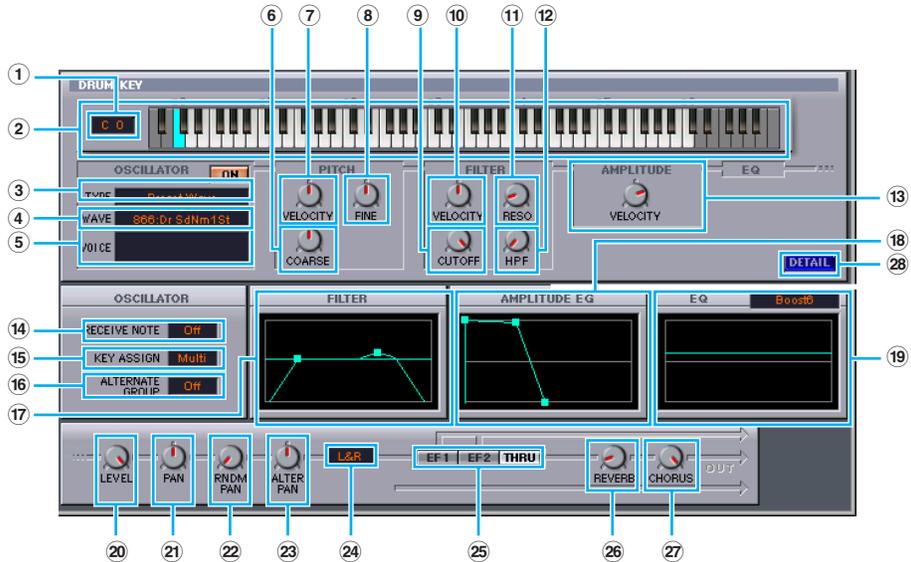
HINWEIS Wenn Sie diese Werte direkt eingeben möchten, wählen Sie im Dialog „EL DETAIL“ die Registerkarte „FILTER EG“ aus.

AMPLITUDE EG-Einstellungen

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

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

Dialog „DRUM KEY“



- ① **Note** 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 Notename angezeigt.
- ③ **TYPE** Bestimmt die Bank der Signalquelle: Preset Wave oder Voice.
- ④ **WAVE** Für die Auswahl einer Wellenform als Signalquelle, klicken Sie auf [WAVE] und dann auf das Textfeld daneben, um die Wellenform auszuwählen.
- ⑤ **VOICE** Für die Auswahl einer Voice als Quelle, klicken Sie auf [VOICE] und dann auf das Textfeld daneben, um den Dialog „Voice List“ zu öffnen.
- ⑥ **COARSE** Hier können Sie mit Hilfe des Reglers [COARSE] die Tonhöhe des Elements in groben Schritten (Halbtöne) stimmen.
- ⑦ **VELOCITY** Hier können Sie mit dem Regler [VELOCITY] einstellen, wie die Tonhöhe des Elements mit der Velocity variieren soll.
- ⑧ **FINE** Mit dem Regler [FINE] können Sie die Variation der Tonhöhe weiter verfeinern.
- ⑨ **CUTOFF** Mit dem Regler [CUTOFF] stellen Sie die LPF-Cutoff-Frequenz ein.
- ⑩ **VELOCITY** Bestimmen Sie mit Hilfe des Reglers [VELOCITY], wie sich das Filter des Elements abhängig von der Velocity öffnen oder schließen soll.
- ⑪ **RESO** Mit dem Regler [RESO] stellen Sie den LPF-Resonanzpegel ein.
- ⑫ **HPF** Mit dem Regler [HPF] stellen Sie die HPF-Frequenz ein.
- ⑬ **AMPLITUDE VELOCITY** Definieren Sie mit dem Regler [VELOCITY], wie die Lautstärke (englisch: Amplitude) des Elements sich mit der Velocity der Noten 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 Drum-Sounds gleichzeitig erklingen (wie beispielsweise eine offene und eine geschlossene Hi-Hat).

- ⑰ **FILTER** Ziehen Sie eines der Ziehpunkte nach links oder rechts, um die „HPF Cutoff Frequency“ des Elements einzustellen. Ziehen Sie den anderen Ziehpunkt nach oben oder unten, um die „LPF Resonance“ einzustellen, und nach links oder rechts, um die „LPF Cutoff Frequency“ einzustellen.

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

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

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

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

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

- ⑳ **LEVEL** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers den Level (Lautstärkepegel) des Elements ein.

- ㉑ **PAN** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die Panoramaposition des Elements ein.

- ㉒ **RNDM PAN** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die „Random Pan“-Wirkungstiefe des Elements ein (zufällige Panoramaposition).

- ㉓ **ALTER PAN** Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die „Alternate Pan“-Wirkungstiefe ein (abwechselnde Panoramaposition).

㉔ **Zuordnen der Ausgänge**

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

- ㉕ **EF1/EF2/THRU** Klicken Sie auf den Schalter [EF 1], um das Signal durch „Insertion Effect 1“ zu senden. Klicken Sie auf den Schalter [EF 2], um das Signal durch „Insertion Effect 2“ zu senden. Klicken Sie auf [THRU], um die Insertion Effects zu umgehen.

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

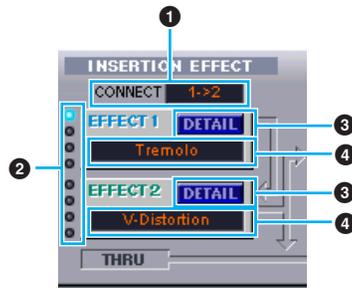
- ㉗ **CHORUS** Stellen Sie mit Hilfe des Reglers [CHORUS] den Pegel des Signals ein, das von Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Einheit gesendet werden soll.

- ㉘ **DETAIL** Klicken Sie auf diesen Schalter, um den Dialog „DRUM KEY DETAIL“ zu öffnen und alle Element-Parameterwerte (mit Ausnahme der Tastenzuordnung) direkt einzugeben.

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

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 Insertion-Effect-Einheiten durchlaufen.

❷ Anzeigeleuchten

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

❸ Schalter [DETAIL]

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

❹ Effekttyp-Auswahl

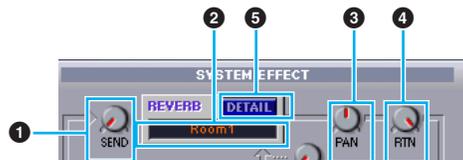
Klicken Sie auf das Textfeld, um einen Insertion Effect auszuwählen.

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 ein, das von Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Reverb-Effekteinheit gesendet werden soll.

❷ Reverb-Effekttyp-Auswahl

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

3 Reverb-Regler [PAN]

Stellen Sie mit Hilfe dieser Regler die Panoramaposition des Reverb-Effekts ein.

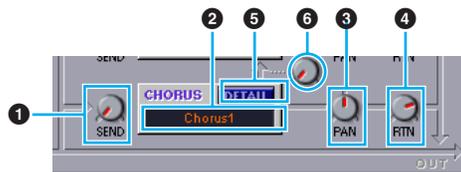
4 Reverb-Regler [RTN] (Return)

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers ein, wie viel vom Reverb-Effekt zum Output-Signal hinzugemischt werden soll.

5 Schalter [DETAIL]

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 ein, das von Insertion Effect 1/2 (oder daran vorbei) an die Chorus-Effekteinheit gesendet werden soll.

2 Chorus-Effekttyp-Auswahl

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

3 Chorus-Regler [PAN]

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

4 Chorus-Regler [RTN] (Return)

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers ein, wie viel vom Chorus-Effekt zum Ausgangssignal hinzugemischt werden soll.

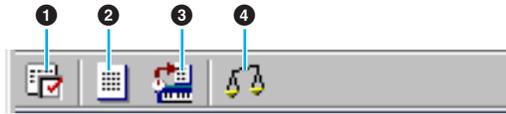
5 Schalter [DETAIL]

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

6 Regler [CHORUS REVERB]

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“ (Editor einstellen)

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Setup“ zu öffnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf [Seite 12](#).

2 Schaltfläche „Library Window“ (Library-Fenster)

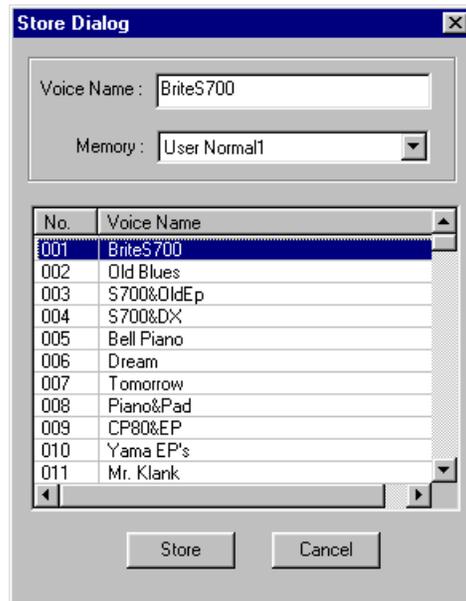
Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Fenster „Library Window“ wieder in den Vordergrund zu bringen. Weitere Informationen hierzu finden Sie auf [Seite 8](#).

3 Schaltfläche „Store“ (Speichern)

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den Dialog „Store“ zu öffnen. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.

Dialog „Store“

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



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

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

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

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

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

 **VORSICHT**

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

- 5 Klicken Sie auf die Schaltfläche [Store], um die bearbeitete Voice an dem in Schritt 4 angegebenen Ort abzulegen.

 **VORSICHT**

Der Dialog „Store“ ist zur temporären Ablage in Ihrer Library-Datei gedacht. Speichern Sie nach diesem Vorgang auch die Library-Datei. Anderenfalls werden Ihre Änderungen nicht gesichert.

Schaltfläche „Compare“ (Vergleichen)

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Datenblock der Original-Voice (in ihrem Zustand vor der Bearbeitung) an den Klangerzeuger gesendet. Mit einem zweiten Mausklick auf die Schaltfläche senden Sie den Datenblock Ihrer bearbeiteten Voice. Mit dieser Schaltfläche können Sie Vorher/Nachher-Vergleiche zwischen der ursprünglichen und der bearbeiteten Voice durchführen.

Ein Beispiel für den Voice Editor bei der Arbeit

Sie können die vielen Komponenten des Voice Editors auf vielfältige Weise einsetzen. Da Ihre Bedürfnisse und Vorlieben 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 in der Werkzeugleiste des Library-Fensters auf die Schaltfläche „Editor Setup“, um den Dialog „Setup“ zu öffnen. Nehmen Sie dort die für die Kommunikation mit Ihrem Klangerzeuger korrekten Einstellungen des MIDI-Eingangs-/Ausgangs-Ports und der Gerätenummer vor (siehe Abschnitt über den Setup-Dialog).

 **HINWEIS** Wenn Sie einen Macintosh benutzen, müssen Sie in OMS auch einige Einstellungen vornehmen (Seite 33).

 **HINWEIS** Auch wenn Sie mit Windows arbeiten, müssen Sie in der Werkzeugleiste „MIDI Setup“ oder am MIDI-Port der Host-Anwendung Einstellungen vornehmen.

- 2 Empfangen Sie die User Voice-Daten vom Klangerzeuger.

- ① Aktivieren Sie im Menü [Setup (MIDI)] die Option [Receive Bulk...(Receive...)] (Seite 7).
- ② Aktivieren Sie unter „Receive Type“ die Option [All] und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche [Start] (Seite 14). Schließen Sie nach dem Empfangen das Dialogfeld. 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 die 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 Dialoge „EL DETAIL“. Die Dialoge „Element“ sind mit den Dialogen „EL DETAIL“ verknüpft. Änderungen in dem einen spiegeln sich deshalb sofort in dem anderen Dialog wider. Sie können die Grafiken und die Dialoge „EL DETAIL“ 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 Bereich „Insertion Effect“ können Sie den Insertion Effect Type und die übrigen Parameter einstellen.
- 6 Im Bereich „System Effect“ können Sie den Reverb/Chorus Effect Type und die übrigen Parameter einstellen.
- 7 Stellen Sie gegebenenfalls auch die Parameter für Arpeggio und Portamento ein.
- 8 Klicken Sie in der Werkzeugleiste des Edit-Fensters auf die Schaltfläche „Store“, um den Dialog „Store“ zu öffnen. Damit legen Sie Ihre bearbeitete Voice in der Library-Datei ab.
 - HINWEIS** Die Änderungen der Voice werden nur temporär in der Library-Datei abgelegt. Wenn Sie fortfahren, ohne die Library-Datei selbst zu speichern, werden Sie alle Ihre Änderungen verlieren.
- 9 Kehren Sie zum Library-Fenster zurück, und klicken Sie dort in der Werkzeugleiste auf die Schaltfläche „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, um beispielsweise für verschiedene Anwendungen wie Live-Auftritte, Aufnahmen usw. maßgeschneiderte Dateien zu haben. Auf diese Weise können Sie Voices bequem für die verschiedensten Anlässe und Situationen verändern.
- 10 Klicken Sie in der Werkzeugleiste des Library-Fensters auf die Schaltfläche „Transmit“, um die bearbeiteten Voices vom Computer auf das MOTIF-RACK zu übertragen. Nach Beendigung dieses Vorgangs können Sie die bearbeiteten Voices im Bedienfeld des MOTIF-RACK auswählen.

OMS-Einstellungen (Macintosh)

Der Voice Editor verwendet OMS (Open Music System) für die MIDI-Kommunikation. Bevor Sie den Voice Editor verwenden können, muß also OMS installiert sein.

 **HINWEIS** Informationen zur Installation von OMS finden Sie 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 Systemordner des Macs, 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 von einer Reihe von Musiksoftware-Herstellern erhältlich. OMS hat folgende Vorzüge:

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

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

OMS Port Setup

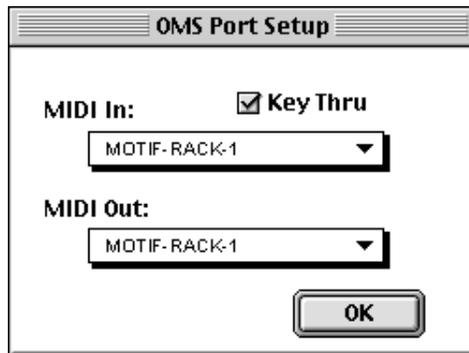
Nachdem Sie OMS eingerichtet haben, müssen Sie den Voice Editor starten und die OMS-Ports einstellen.

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

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

2 Wählen Sie im Menü „MIDI“ des Voice Editors die Option „OMS Port Setup“ aus, und nehmen Sie dort Ihre Port-Einstellungen vor.

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



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

MIDI In:Wählen Sie „MOTIF-RACK-1“ aus.

MIDI Out:Wählen Sie „MOTIF-RACK-1“ aus.

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

Fehlerbehebung

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

<Windows / Macintosh>

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

- Sind im Editor Setup die Parameter „MIDI Out Port“ und „Device Number“ korrekt eingestellt? (Seiten 12, 34)

Es werden keine Datenblöcke gesendet.

- Sind im Editor Setup die Parameter „MIDI Out Port“ und „Device Number“ korrekt eingestellt? (Seiten 12, 34)
- Ist der Parameter „Dump Interval“ im Editor Setup auf einen zu geringen Wert eingestellt? Vergewissern Sie sich, daß das Dump Interval mindestens 20 ms beträgt.

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 12)

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

- Sind im Editor Setup (OMS Port Setup) die Parameter „MIDI Out Port“ und „Device Number“ korrekt eingestellt? (Seiten 12, 34)

<Windows>

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Öffnen Sie den Dialog „Setup“, und überprüfen Sie, ob die „Device Number“ richtig eingestellt wurde (Seite 12).
- Ist der MIDI True-Port in der Client-Anwendung auf „Off“ eingestellt?

Im Editor Setup steht der MIDI In/Out-Port nicht zur Verfügung.

- Der MIDI In/Out-Port im Editor Setup wird aus den MIDI In/Out-Ports im MIDI Setup ausgewählt. Überprüfen Sie die MIDI In/Out-Einstellungen auf der MIDI-Setup-Werkzeuggeste 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 auf „unknown“ (unbekannt) eingestellt? Wenn Sie die OMS-Ports oder das OMS Setup ändern, müssen Sie die OMS-Output-Ports auch im Voice Editor unter OMS Port Setup entsprechend einrichten. Wählen Sie das richtige Empfangsgerät.
- Wenn die Port- und Setup-Zuweisungen häufig geändert werden, könnte OMS nicht mehr in der Lage sein, die Ports zu erkennen. Starten Sie Ihren Macintosh neu, richten Sie OMS richtig ein, und starten Sie dann den Voice Editor.

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Öffnen Sie OMS Port Setup, und überprüfen Sie, ob MIDI IN richtig zugewiesen wurde ([Seite 34](#)).
- Öffnen Sie den Dialog „Setup“, und überprüfen Sie, ob die „Device Number“ richtig eingestellt wurde ([Seite 12](#)).

Der Voice Editor startet nicht, wenn Sie auf eine Library-Datei (Dateiendung .W6E) doppelklicken.

- Ändern Sie die „Type/Creator“-Einstellungen für Library-Dateien wie folgt, und versuchen Sie noch einmal, auf die Datei doppelzuklicken.
Typ: W6E_
Creator: YMTR