

Voice Editor for MOTIF ES6/7/8

Manuale di istruzioni

Sommario

Che cosa è il Voice Editor?	2
Avviare il Voice Editor	3
Ricezione delle voci Preset	4
Barra dei Menù	5
Finestra Library	8
Barra degli strumenti della Finestra Library	10
Finestra Edit	17
Un esempio di Voice Editor in uso	31
Impostazioni OMS (Macintosh)	33
Inconvenienti e rimedi	35

- La copiatura di dati di sequenze di musica disponibili in commercio e/o di file audio è severamente vietata, tranne che per uso personale.
- Il software e questo manuale di istruzioni sono copyright esclusivo della Yamaha Corporation.
- La copiatura parziale o totale di questo software e del relativo manuale in tutto o in parte, mediante qualsiasi mezzo, è espressamente vietata senza il preventivo consenso scritto del Produttore.
- La Yamaha non dà alcuna garanzia per l'uso del software e della documentazione e non può essere ritenuta responsabile dei risultati derivanti dall'impiego del software e del relativo manuale d'uso.
- Le videate presentate in questo manuale sono fornite a solo scopo didattico, e potrebbero apparire diverse dalle videate che appaiono sul vostro computer.
- Fate un click sul testo di colore* rosso per saltare all'item corrispondente in questo manuale.
- OMS® e  in questo manuale di istruzioni sono marchi registrati o marchi di commercio della Opcode Systems, Inc.
- I nomi delle società e dei prodotti citati in questo manuale di istruzioni sono marchi registrati o marchi di commercio dei rispettivi possessori.

Questo manuale di istruzioni parte dal presupposto che abbiate già familiarità con le operazioni base di Windows/Macintosh. Se non avete tale familiarità, fate riferimento al manuale di istruzioni che viene fornito con il software del vostro Windows/Mac OS prima di usare il Voice Editor.

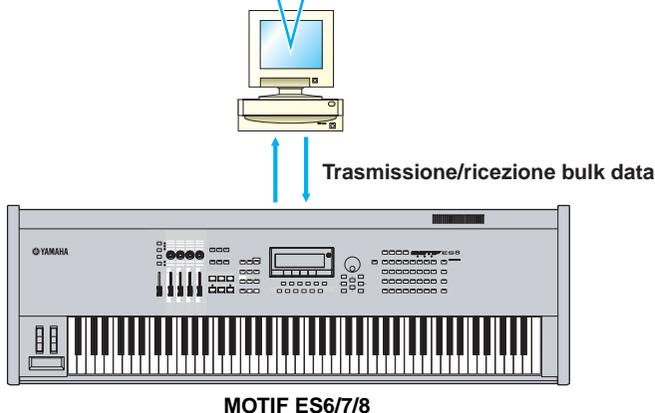
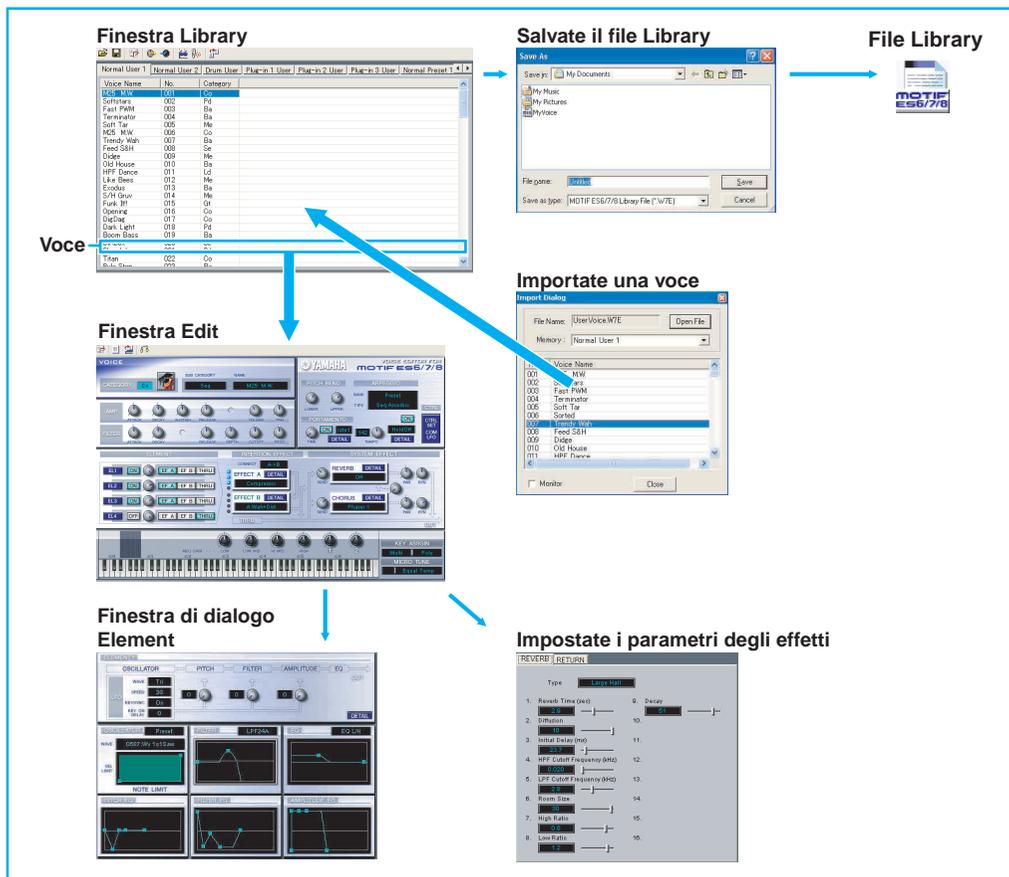
Per le informazioni riguardanti i requisiti dell'hardware, l'interconnessione dei dispositivi (devices) e l'installazione del software Voice Editor, consultate la pubblicazione separata "Guida all'installazione" nonché il manuale di istruzioni dei rispettivi dispositivi MIDI.

Le illustrazioni delle videate di questo manuale sono prese principalmente da Windows. Le differenze esistenti nella versione Macintosh sono opportunamente presentate e spiegate.

* Per i colori, vedere pdf on-line.

Che cosa è il Voice Editor?

Con il Voice Editor, potete editare le voci e gli effetti del vostro sintetizzatore usando il vostro computer. Grazie all'interfaccia grafica di facile comprensione, potete editare virtualmente tutti i parametri delle voci del MOTIF ES6/7/8 proprio dal vostro computer — usando il mouse per regolare manopole, slider e pulsanti virtuali ed immettendo valori via tastiera del computer. Infine, tutti i cambiamenti da voi apportati alle voci possono essere salvati su computer.



MOTIF ES6/7/8

Avviare il Voice Editor

Dopo aver installato il Voice Editor ed effettuato il collegamento necessario, seguite le istruzioni sotto riportate per avviare il Voice Editor.

Windows

NOTE Per poter usare il Voice Editor con il vostro generatore di suono, dovrete installare il driver MIDI USB (pagina 12).

● Avviare il Voice Editor come applicazione stand-alone

Windows 98/2000/Me

Dal menù [Start], selezionate [Programs] → [YAMAHA OPT Tools] → [Voice Editor for MOTIF ES6] → [Voice Editor for MOTIF ES6].

Windows XP

Dal menù [Start], selezionate [All Programs] → [YAMAHA OPT Tools] → [Voice Editor for MOTIF ES6] → [Voice Editor for MOTIF ES6].

● Avviare il Voice Editor nell'applicazione host come software plug-in.

Plug-in Board Editor può essere usato come software plug-in in qualsiasi applicazione host compatibile con Open Plug-in Technology (OPT). Fate riferimento al manuale di istruzioni dell'applicazione host (sequencer, ecc.) per i dettagli sull'uso del software plug-in.

1. Avviate l'applicazione host.
2. Selezionate "Voice Editor for MOTIF ES6/7/8" dal menù "Plug-in" dell'applicazione host.

■ Informazioni su Open Plug-in Technology

Open Plug-in Technology (OPT) è un formato di software di recente sviluppo che vi permette di controllare i dispositivi MIDI da un programma software musicale. Ad esempio, questo vi permette di avviare ed operare su varie parti del vostro sistema musicale, come editor schede plug-in e di controllo mixaggio – direttamente da un sequencer OPT-compatibile, senza doverne fare un uso individuale. Ciò non rende necessario impostare i driver MIDI per ogni applicazione, snellendo il vostro sistema di produzione musicale e rendendo più comode e facili tutte le operazioni.

● Livelli OPT

L'applicazione client e la sua compatibilità con OPT possono essere suddivise in tre livelli, come mostrato qui sotto.



Level 1

I pannelli OPT forniscono il supporto base per aprire e visualizzare i pannelli di controllo OPT che possono trasmettere i dati attraverso le porte MIDI esterne client. Di solito, ciò consente il corretto funzionamento dei pannelli di controllo dell'editor dell'hardware di base.



Level 2

I processori OPT forniscono il supporto per processori MIDI in tempo reale e per l'automazione del pannello. Solitamente, ciò permette il corretto funzionamento degli effetti MIDI sia in tempo reale, sia offline e di fornire l'automazione ai pannelli OPT.



Level 3

OPT Views fornisce il supporto per editare le viste (views) e i processori/pannelli MIDI che richiedono l'accesso diretto alle strutture di memorizzazione del programma client. Solitamente, ciò permette di supportare sofisticate viste edit MIDI.

Livello di Implementazione OPT per il Voice Editor

Questo prospetto mostra la compatibilità OPT del Voice Editor.

Livelli OPT dell'applicazione client	Voice Editor per operazione	
	Supporto Operazione	Limiti Operazione
VIEWS (Level3) 	Sì	Nessuno
PROCESSORS (Level2) 	Sì	Nessuno
PANELS (Level1) 	Sì	Ricezione Bulk

NOTE Alcune operazioni potrebbero non funzionare come dovrebbero se non vi è la funzione corrispondente nell'applicazione client (sequencer, ecc.). Il livello più alto di implementazione per l'applicazione client è indicato nel logo OPT (che appare assieme alle informazioni della versione nell'applicazione).

Macintosh

NOTE Se state usando Voice Editor su un computer Macintosh, aprite "Chooser" (Scelta Risorse) dal menù Apple e disattivate "AppleTalk".

Aprite la cartella "YAMAHA Tools" e fate un doppio click sull'icona "VoiceEditorForMOTIFES6" nella cartella "Voice Editor for MOTIF ES6".

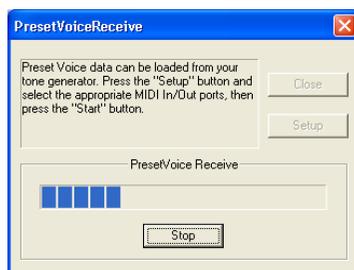
Ricezione delle voci Preset

Al primo lancio dell'applicazione Voice Editor dopo l'installazione, apparirà la finestra di dialogo Preset Voice Receive. Per editare le voci Preset per creare voci User, i dati Preset Voice devono prima essere caricati dal MOTIF ES6/7/8.

NOTE Se non desiderate editare le voci Preset, questa operazione non è necessaria.



1. Cliccate su "Setup" e impostate le porte come richiesto nella finestra di dialogo (pagina 12).
2. Cliccate su "Start" per iniziare il caricamento dei dati preset voice.



3. A caricamento terminato, apparirà una finestra di dialogo. Cliccate su "OK" per continuare.

La finestra di dialogo Preset Voice Receive non apparirà al successivo lancio dell'applicazione dopo che le voci preset sono state caricate la prima volta. Se premete "Stop" durante la fase di caricamento, i dati ricevuti fino a quel momento saranno considerati non validi e la finestra di dialogo Preset Voice Receive apparirà al successivo lancio dell'applicazione. Analogamente, se cliccate su "Close" prima di aver caricato le voci preset, la finestra Preset Voice Receive apparirà al successivo lancio dell'applicazione.

NOTE Se desiderate ricaricare i dati preset voice, cancellate il file "Preset.ini" del programma e rilanciate il Voice Editor. La collocazione di default del file "Preset.ini" è:

(Windows 2000/XP)

\Documents and Settings\[user profile]\Local Settings\Application data\YAMAHA\OPT Tools\Voice Editor for MOTIF ES6\Module\MVEditor\MOTIFES6\Preset.ini

(Windows 98/Me)

\Windows\Application data\YAMAHA\OPT Tools\Voice Editor for MOTIF ES6\Module\MVEditor\MOTIFES6\Preset.ini

o

\Windows\Profiles\[user profile]\Local Settings\Application data\YAMAHA\OPT Tools\Voice Editor for MOTIF ES6\Module\MVEditor\MOTIFES6\Preset.ini

(Macintosh)

YAMAHA Tools\VOICE Editor for MOTIF ES6\Editor\MOTIF ES6

Barra dei Menù

La barra dei menù contiene varie funzioni/comandi di editing e di setup. Fate un click sul nome del menù desiderato per aprire l'appropriato menù a comparsa e scegliete la funzione/comando che desiderate applicare. Le funzioni/i comandi che non sono disponibili appaiono in grigio.

NOTE I menù più comunemente usati nella barra dei menù sono disponibili come pulsanti nella barra dei menù del Voice Editor.

File

Windows

File	
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

Crea e apre un nuovo file Library.

Open Library... (Open...)

È lo stesso del pulsante "Open" nella barra degli strumenti (pagina 10).

Save Library (Save)

È lo stesso del pulsante "Save" nella barra degli strumenti (pagina 11).

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

Vi permette di salvare il file Library con un nome nuovo o differente.

Close (solo Macintosh)

Chiude la finestra. È lo stesso del box "Close" nella barra del titolo (Title).

Exit (Quit)

Esce dal Voice Editor. Questo menù non è disponibile quando il Voice Editor è usato come plug-in dell'applicazione host.

Edit

Windows

Edit	
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Initialize	Del
Edit	Ctrl+E
Library	
Store...	
Import...	Ctrl+I
Compare	Ctrl+Z

Macintosh

Edit	MIDI	Window
Copy		⌘C
Paste		⌘V
Initialize		
Store...		
Edit		⌘E
Library		⌘L
Import...		⌘I
Compare		⌘Z

Copy

Copia la voce selezionata nell'archivio appunti. Se non è selezionato niente, questo item è grigio (non selezionabile).

Paste

Copia la voce dall'archivio appunti nel Voice Editor.

Initialize

Riporta i parametri voce selezionati ai valori di default. Se non è selezionato un parametro, questa funzione appare in grigio.

Edit

È lo stesso del pulsante "Edit Window" nella barra degli strumenti ([pagina 15](#)).

Library

È lo stesso del pulsante "Library Window" nella barra degli strumenti ([pagina 30](#)).

Store...

È lo stesso del pulsante "Store" nella barra degli strumenti ([pagina 30](#)).

Import...

È lo stesso del pulsante "Import" nella barra degli strumenti ([pagina 15](#)).

Compare

È lo stesso del pulsante "Compare" nella barra degli strumenti ([pagina 31](#)).

Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)

Windows



Macintosh



Setup... (Editor Setup...)

È lo stesso del pulsante "Editor Setup" nella barra degli strumenti ([pagina 12](#)).

Transmit Bulk... (Transmit...)

È lo stesso del pulsante "Transmit Bulk" nella barra degli strumenti ([pagina 13](#)).

Receive Bulk... (Receive...)

È lo stesso del pulsante "Receive Bulk" nella barra degli strumenti ([pagina 14](#)).

Monitor

È lo stesso del pulsante "Monitor" nella barra degli strumenti ([pagina 15](#)).

OMS Port Setup... (solo Macintosh)

Apri la finestra OMS Port Setup per il Voice Editor. Consultate la sezione "Configurazione Porta OMS" ([pagina 34](#)) per ulteriori dettagli.

OMS MIDI Setup... (solo Macintosh)

Apri la finestra OMS MIDI Setup. Consultate la documentazione fornita con l'OMS per i dettagli.

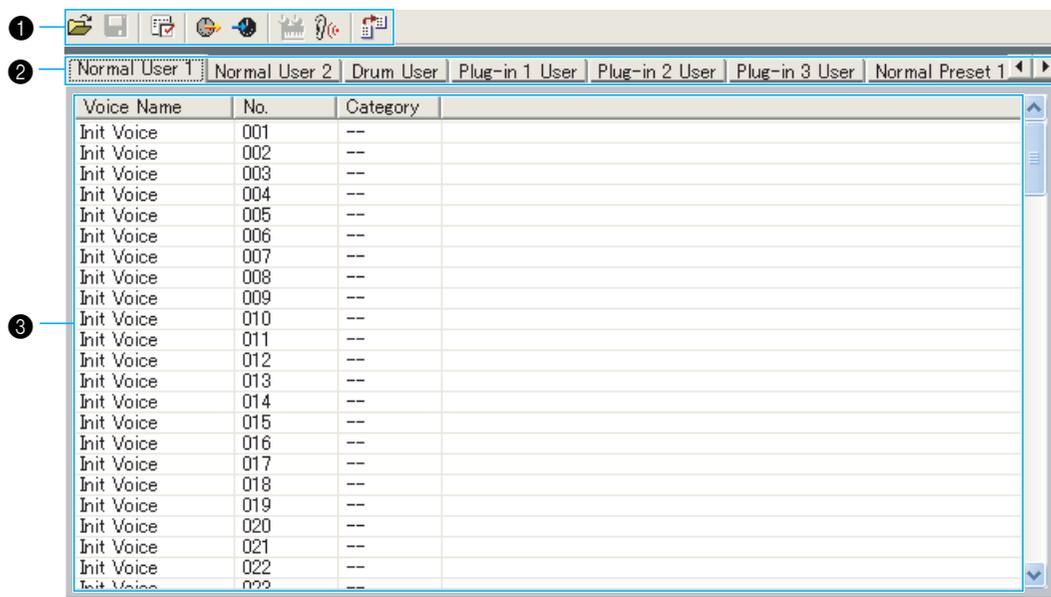
OMS Studio Setup... (solo Macintosh)

Apri la finestra OMS Studio Setup. Consultate la documentazione fornita con l'OMS per i dettagli.

Finestra Library

Quando avviate il Voice Editor, vedrete prima la finestra Library, costituita da “tabs”, ognuno dei quali rappresenta una Memoria nel blocco di generazione suono. Ogni tab elenca tutti i nomi, i numeri e le categorie delle voci nella memoria selezionata. Un doppio click su un nome di voce nella finestra Library apre la finestra Edit per una voce, consentendovi di editare la voce.

NOTE Potete salvare le vostre impostazioni come un file Library (*.W7E).



1 Barra degli strumenti

Quest'area contiene i pulsanti che controllano il Voice Editor (pagina 10).

2 Tabs

Cliccate su uno di questi per vedere l'elenco delle voci per il corrispondente banco di memoria (Memory Bank).

3 Elenco Voci

Quest'area mostra tutte le voci nella memoria selezionata, come un elenco scorrevole. Appaiono il nome, il numero e la Categoria di ciascuna voce. Potete riarrangiare le voci mediante l'operazione di “drag & drop” in una nuova posizione. Potete riassegnare un nome alla voce in Windows selezionando il nome della voce, quindi ricliccando su di esso per immettere un nuovo nome. Sul Macintosh, cliccate sul nome della voce mentre tenete abbassato [control], scegliete “Edit Voice Name” dal menù a comparsa, ed immettete il nuovo nome nella finestra di dialogo.

NOTE Per selezionare un blocco continuo di voci, cliccate sul numero della prima voce, tenete premuto il tasto [Shift], quindi fate un click sull'ultimo numero.

NOTE I nomi delle voci possono essere costituiti al massimo da 10 caratteri.

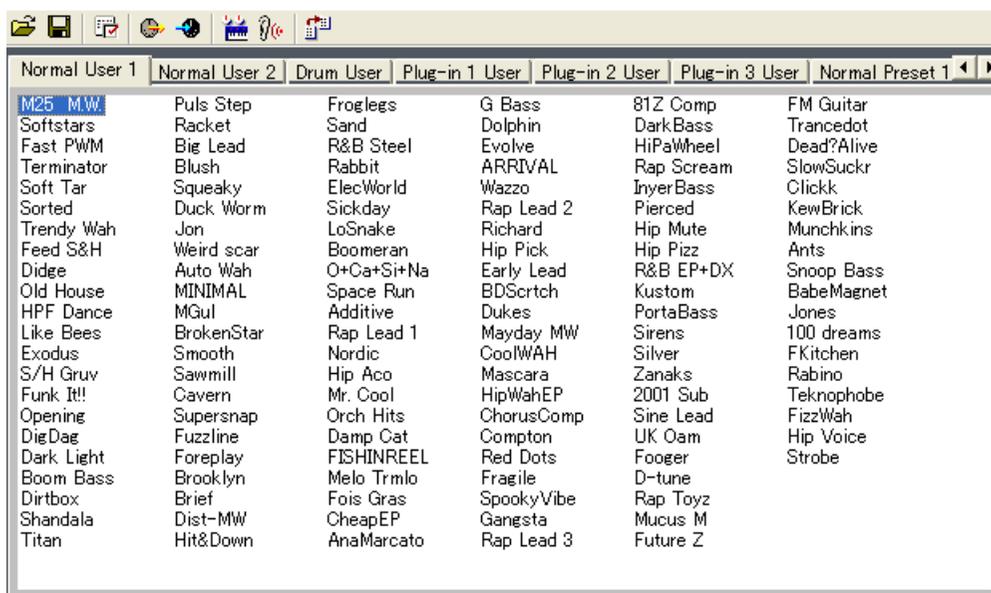
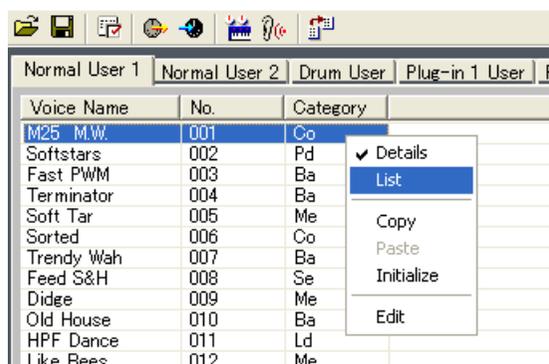
Barra di Split (solo Windows)

Se posizionate il puntatore del mouse sulla linea (Barra di Split) che divide la sezione Track Parameter dalla sezione Block, il puntatore cambia forma nello strumento di split. Con esso, potete spostare avanti e indietro la barra di split e cambiare la larghezza delle due sezioni.

NOTE Potete cambiare la dimensione di una di queste finestre posizionando il puntatore del mouse sopra, sotto, a sinistra e a destra delle linee di delimitazione della finestra, quindi trascinando la linea fino a ridimensionare la finestra come volete.

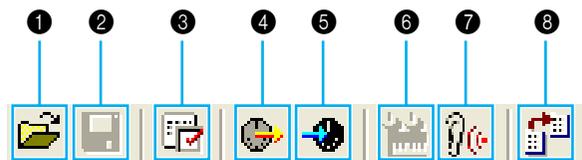
Visualizzare solo i nomi delle voci (solo Windows)

Potete vedere solo i nomi di tutte le voci nella Memoria senza i numeri e la categoria. A tale scopo, cliccate con il tasto destro su qualsiasi parte dell'elenco delle voci e scegliete "List." Quest'opzione può essere utile quando scegliete rapidamente le voci, poiché avete meno scrolling da fare.



NOTE Per ritornare alla visualizzazione completa dell'elenco, con Voice Name/Number/Category, cliccate sul tasto destro su una parte qualsiasi dell'elenco delle voci e scegliete "Details".

Barra degli strumenti della Finestra Library

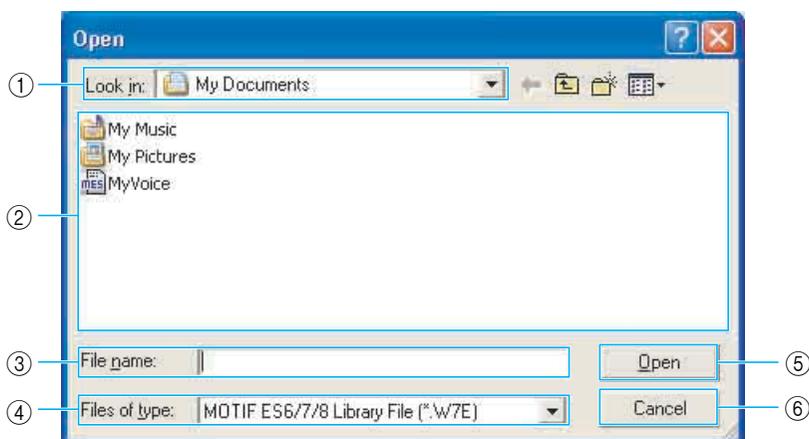


❶ Pulsante “Open”

Cliccate su di esso per aprire il box di dialogo “Open” e selezionate un file Library da aprire.

Box di dialogo “Open”

Selezionate il file Library desiderato (estensione: .W7E) e fate un click su [Open]. Il contenuto del file selezionato è indicato sulla finestra Library.



NOTE Se state usando un Macintosh, appare la tipica finestra di dialogo Macintosh “Open” (o Apri).

- ❶ Look in Cliccate su questo e scegliete la cartella con i file di Voice Editor.
- ❷ List box..... Mostra il contenuto della cartella corrente.
- ❸ File name Mostra il nome dei file selezionati dall'elenco.
- ❹ Files of type Selezionate un formato di file dal menù a comparsa. Selezionando *.W7E appaiono i file library MOTIF ES6/7/8. Selezionando *W6E appaiono i file library MOTIF-RACK. Selezionando *W2E appaiono i file library MOTIF6/7/8. Selezionando *.M2E appaiono i file Multi Part Editor.

NOTE Quando utilizzate il Voice Editor for MOTIF ES6/7/8, è possibile aprire i file library del Voice Editor for MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 o del MOTIF-RACK, ma le voci potrebbero risultare leggermente diverse rispetto allo strumento per cui erano state create.

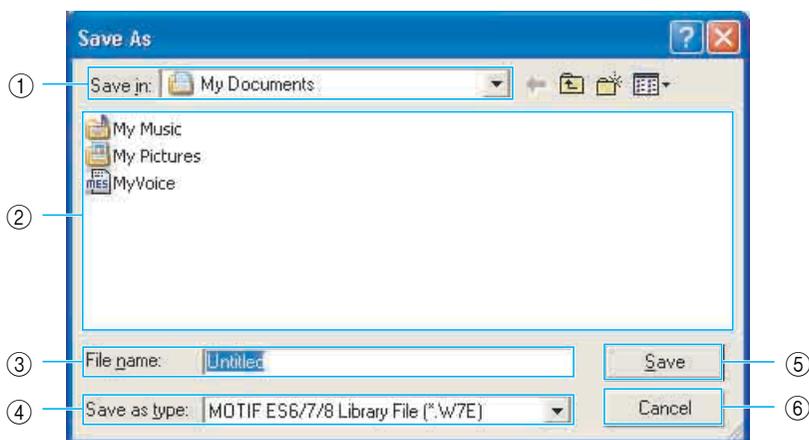
- ❺ Pulsante [Open] Cliccate su questo per aprire il file selezionato dall'elenco.
- ❻ Pulsante [Cancel]..... Cliccate su questo per cancellare l'operazione.

2 Pulsante “Save”

Cliccate su questo per salvare il file Library esistente con le nuove impostazioni. Se state lavorando su un nuovo file, questo pulsante aprirà il box di dialogo “Save As”, in cui potete dare un nome al nuovo file Library (*.W6E) e salvare le vostre impostazioni.

Box di dialogo “Save As”

NOTE I nomi dei file Library possono essere formati da un massimo di 8 caratteri, più tre caratteri come estensione.



NOTE Se state usando un Macintosh, appare il tipo di box di dialogo Macintosh “Save As”.

- ① Save in Cliccate su questo e scegliete la cartella in cui salvare il file Library.
- ② List box..... Mostra il contenuto della cartella nella quale intendete effettuare il salvataggio.
- ③ File name Specificate il nome del file Library da salvare.
- ④ Save as type Cliccate su questo e scegliete il tipo di file.
- ⑤ Pulsante [Save]..... Cliccate su questo per salvare il file Library con il nome specificato nel campo “File name”.
- ⑥ Pulsante [Cancel]..... Cliccate su questo per uscire dal box di dialogo senza memorizzare.

NOTE Quando viene salvato un file .W7E, si crea automaticamente un file con un'estensione di .W8E. Questi file devono essere caricati direttamente nel MOTIF ES6/7/8 via SmartMedia.

NOTE Se salvate un file su un Macintosh, non viene aggiunta automaticamente l'estensione .W7E. Prima di caricare i file library direttamente via SmartMedia, dovrete aggiungere manualmente l'estensione .W7E ai nomi dei file.

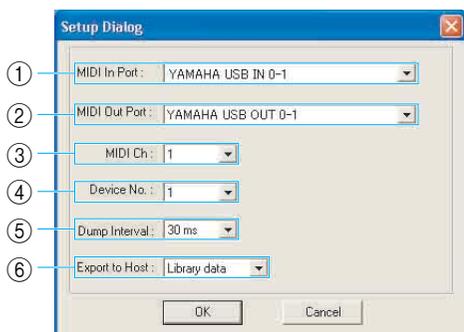
③ Pulsante “Editor Setup”

Cliccate su questo pulsante per aprire il box di dialogo “Setup” e specificate le impostazioni della porta MIDI Out.

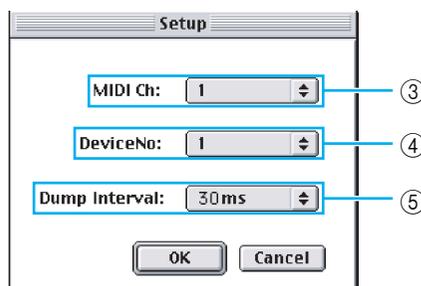
“Setup” Dialog

Qui è possibile impostare il Voice Editor per consentire la trasmissione/ricezione dei dati di voce sul/dal vostro generatore di suono. Fate un click sul pulsante [OK] per applicare le impostazioni ed uscire dal box di dialogo. Cliccate sul pulsante [Cancel] per uscire senza applicare le impostazioni.

Windows



Macintosh



① MIDI In Port.....Cliccate su questo e scegliete la porta MIDI In. Potete usare il Voice Editor per ricevere i dati inviati dal dispositivo (device) collegato a questa porta.

② MIDI Out Port.....Cliccate su questo e scegliete la porta MIDI Out. Potete usare il Voice Editor per controllare ed editare il dispositivo collegato a questa porta.

NOTE Se state usando un Macintosh, l'impostazione della porta MIDI Out è assegnata in OMS Port Setup. Per ulteriori dettagli, vedere la sezione “Impostazioni OMS” (pagina 33).

③ MIDI Ch.....Cliccate su questo e scegliete il canale MIDI Out. Viene usato per monitorare i suoni usando la tastiera a video nelle finestre di Edit.

④ Device No.....Cliccate su questo e scegliete il numero di dispositivo MIDI del vostro generatore di suono.

⑤ Dump IntervalCliccate su questo e scegliete l'intervallo fra riversamenti MIDI successivi (dump).

NOTE Impostandolo su un intervallo troppo breve potreste avere degli errori nella trasmissione dei dati MIDI.

⑥ Export to Host.....Cliccate su questo e selezionate i dati da esportare sull'SQ01 (quando l'SQ01 è usato come applicazione client). Se è selezionato “Library data”, tutti i dati di voce editati nel Voice Editor vengono memorizzati nel file song (*.yws) quando salvate il file song sull'SQ01. Se è selezionato “None”, nessun dato di voce nel Voice Editor può essere esportato all'applicazione client.

NOTE Quando la song contenente i dati di File Library viene aperta nell'SQ01, anche i dati di voce esportati vengono aperti con il Voice Editor.

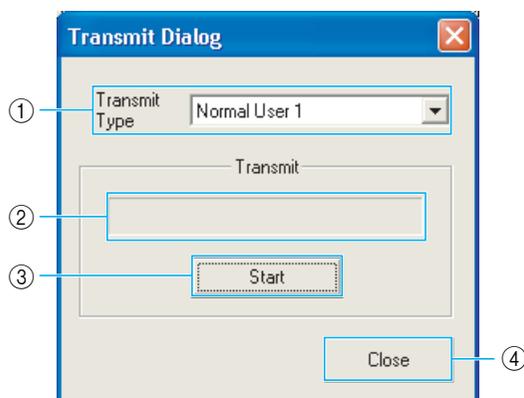
NOTE Secondo l'applicazione client che utilizzate, questa operazione può non essere disponibile.

4 Pulsante “Transmit”

Cliccate su questo pulsante per aprire il box di dialogo “Transmit” per trasmettere tutte le impostazioni al vostro generatore di suono.

“Transmit” Dialog

I dati di voce possono essere trasmessi a blocchi (bulk) nel vostro generatore di suono. Cliccate sul pulsante [Start] per iniziare la trasmissione dei dati. La barra di progresso mostra la quantità di dati trasmessi. Infine, cliccate sul pulsante [Close] per uscire dal box di dialogo.



- ① Transmit Type Indica i dati di voce da trasmettere.
 - Normal User 1 Tutte le voci Normal User 1
 - Normal User 2 Tutte le voci Normal User 2
 - Normal User 1+2 Tutte le voci Normal User
 - Drum User Tutte le voci Drum User
 - Normal User 1+2 + Drum Tutte le voci Normal User e Drum User
 - Plug-in 1 User Tutte le voci Plug-in 1 User
 - Plug-in 2 User Tutte le voci Plug-in 2 User
 - Plug-in 3 User Tutte le voci Plug-in 3 User
 - Plug-in 1+2+3 User Tutte le voci Plug-in User
 - All Tutte le voci User (Normal, Drum e Plug-in)
- ② Barra di progresso Indica quanti dati sono stati trasmessi.
- ③ Pulsante [Start] Cliccate su questo per trasmettere i dati.
- ④ Pulsante [Close] Cliccate su questo per chiudere questo box di dialogo.

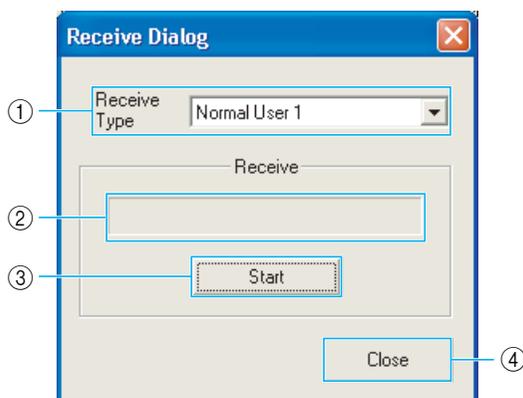
NOTE Il Device Number MIDI deve essere impostato correttamente per poter trasmettere i bulk data. Per ulteriori dettagli, vedere [pagina 12](#).

5 Pulsante “Receive”

Cliccate su questo per aprire il box di dialogo “Receive” per ricevere tutte le impostazioni dal vostro generatore di suono.

“Receive” Dialog

I dati di voce possono essere ricevuti a blocchi (bulk) dal vostro generatore di suono. Selezionate i “bulk data” di voce che intendete ricevere, quindi cliccate sul pulsante [Start]. La barra di progresso mostra quanti dati vengono ricevuti. Infine, cliccate sul pulsante [Close] per uscire dal box di dialogo.



① Receive Type..... Cliccate su questo e scegliete i dati di Voice (internal/external/all) da ricevere.

- Normal User 1 Tutte le voci Normal User 1
- Normal User 2 Tutte le voci Normal User 2
- Normal User 1+2 Tutte le voci Normal User
- Drum User Tutte le voci Drum User
- Normal User 1+2 + Drum Tutte le voci Normal User e Drum User
- Plug-in 1 User..... Tutte le voci Plug-in 1 User
- Plug-in 2 User..... Tutte le voci Plug-in 2 User
- Plug-in 3 User..... Tutte le voci Plug-in 3 User
- Plug-in 1+2+3 User Tutte le voci Plug-in User
- All Tutte le voci User (Normal, Drum e Plug-in)

② Barra di progresso Indica quanti dati sono stati ricevuti.

③ Pulsante [Start] Cliccate su questo per ricevere i dati.

④ Pulsante [Close]..... Cliccate su questo per chiudere questo box di dialogo.

NOTE Il Device Number MIDI deve essere impostato correttamente per poter trasmettere i bulk data. Per ulteriori dettagli, vedere [pagina 12](#).

6 Pulsante “Edit Window”

Cliccate su questo per aprire la finestra di Edit (Common) per la voce selezionata nell’elenco. Per ulteriori dettagli, vedere [pagina 17](#).

7 Pulsante “Monitor”

Se cliccate su questo pulsante, i bulk data della voce verranno inviati per il monitoraggio sul vostro generatore di suono ogni volta che selezionate una voce. Cliccate ancora su di esso per disabilitare il monitoraggio.

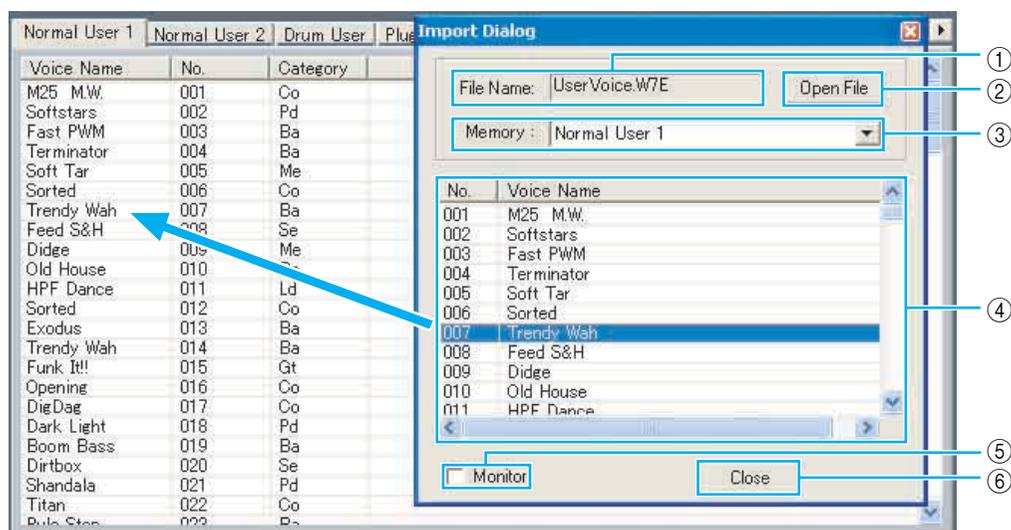
NOTE Per monitorare la voce, dovete suonare la tastiera collegata al generatore di suono.

8 Pulsante “Import”

Cliccate su questo pulsante per aprire il box di dialogo “Import” ed importare le voci da un file Library esistente. Potete effettuare il “drag-and-drop” delle voci nella finestra Library.

“Import” Dialog

NOTE Si può aprire simultaneamente più di uno di questi box di dialogo.



- 1 File Name Indica il nome del file Library da cui importare i dati di voce.
- 2 [Open File] buttonCliccate su questo per aprire il box di dialogo “Open File” e selezionate il file Library da aprire.
Per importare le voci del MOTIF6/7/8, selezionate un file .W2E. Per importare le voci del MOTIF-RACK, selezionate un file .W6E. Per importare le voci del MOTIF ES6/7/8 da un file Multi Part Editor, selezionate un file .M2E.
- 3 Memory.....Cliccate questo e scegliete il Memory Bank da cui importare i dati di voce.

- ④ Voice list Quest'area mostra tutte le voci nella Memory selezionata come un elenco scorrevole, in ordine di numero di voce. Qui potete selezionare una voce ed importarla direttamente nell'elenco della finestra Library mediante "drag-and-drop". (In questo modo possono essere importate più voci.) In Windows, potete alternativamente copiare la voce selezionandola e premendo [Ctrl]+[C] sulla tastiera del computer, e quindi passare alla finestra Library e premere [Ctrl]+[V] nella nuova posizione per incollarla (importarla).

NOTE La voce selezionata non può essere importata nell'elenco nel tab Preset Voice.

NOTE Per selezionare un blocco di voci, cliccate sul numero della prima voce, tenete abbassato il tasto [Shift], quindi fate un click sull'ultima voce.

NOTE Una voce normal non può essere importata in una voce Drum o Plug-in. Analogamente, una voce Drum non può essere importata in una voce Normal o Plug-in.

NOTE Le voci preset Plug-in Board possono essere importate dalla cartella "Data". Per default, la cartella "Data" si trova nella cartella seguente.

(Windows) C:\Program Files\YAMAHA\OPT Tools\Voice Editor\Voice Editor for MOTIF ES6\Library
(Macintosh) YAMAHA Tools\Voice Editor for MOTIF ES6\Library

- ⑤ Monitor Se spuntate questa casella, i "bulk data" per ciascuna voce che selezionate dall'elenco saranno trasferiti nel vostro generatore di suono per il monitoraggio. Per monitorare la voce, usate la tastiera collegata al vostro generatore di suono.

NOTE Il monitoraggio non sarà possibile se non sono impostati correttamente la porta MIDI Out ed altri parametri di Editor Setup. Per ulteriori dettagli, vedere [pagina 12](#).

- ⑥ Pulsante [Close] Cliccate su questo pulsante per chiudere il box di dialogo Import.

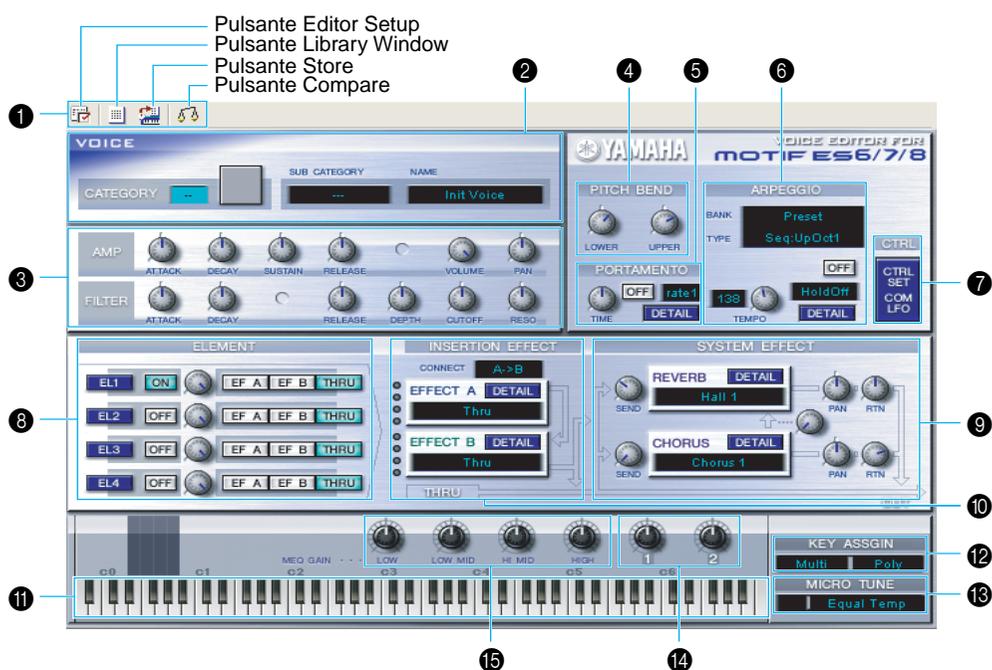
Finestra Edit

Vi sono tre tipi di voci editabili usando il Voice Editor: Voci Normal, Drum e Plug-in. Nella finestra Library, cliccate sul tab contenente la voce Normal /Drum /Plug-in che volete editare. Quindi fate un doppio click sulla voce (o selezionatela e cliccate sul pulsante “Edit Window”) per aprire la finestra Edit.

- Le impostazioni nella finestra Edit vengono trasmesse via MIDI dal vostro computer al generatore di suono, in tempo reale.
- Le impostazioni nella finestra Edit possono essere memorizzate in un file Library.
- Per i dettagli su ogni parametro, fate riferimento al manuale di istruzioni del MOTIF ES6/7/8 e al Data List.

Finestra Voice Edit

Editando una voce, vedrete la videata seguente:



1 Barra degli strumenti

Contiene i pulsanti per eseguire le varie funzioni base nel programma. Sono disponibili questi quattro pulsanti:

- Pulsante Editor Setup Vedere [pagina 12](#).
- Pulsante Library Window Cliccate su questo per tornare alla visualizzazione precedente di Library Window.
- Pulsante Store Cliccate su questo per aprire il box di dialogo “Store”, dove potete assegnare un nome alla voce editata e selezionare una locazione in cui immetterla.
- Pulsante Compare Se cliccate su questo, i bulk data per la voce originale (prima dell’editing) saranno inviati allo strumento collegato. Ricliccate su di esso per inviare i bulk data per la voce editata. Questo pulsante è utile per fare il confronto A/B fra le voci originali ed editate.

2 Pannello VOICE

Mostra il nome, la categoria, l'icona della categoria e la sub-categoria quando si edita una voce. Potete anche riassegnare un nome alla voce editata.

NOTE I nomi delle voci possono essere formati da 10 caratteri al massimo.

3 Pannello COMMON EDIT (Quick Edit)

Vi permette di cambiare velocemente il volume e le caratteristiche del tono della Voce editando i parametri di ampiezza e di filtro.

NOTE I parametri da impostare dipendono dalla voce selezionata (Normal, Drum o Plug-in). Sono disponibili per l'editing i parametri per i quali sulla finestra appaiono le manopole.

Operazioni con le manopole dei parametri

Potete cambiare l'operazione o funzionamento delle manopole dei parametri. Fate un click con il tasto destro su una manopola qualsiasi, e selezionate "Rotate" o "Up/down or left/right".

Se è selezionato "Rotate", i valori dei parametri (delle "manopole" del pannello) vengono cambiati cliccando e trascinando il mouse in direzione circolare.

Se è selezionato "Up/down or left/right", i valori dei parametri (delle "manopole" del pannello) vengono cambiati cliccando e trascinando il mouse verticalmente o orizzontalmente.

NOTE L'impostazione qui effettuata influenza tutte le manopole.

4 Impostazioni Pitch BEND

Usate la manopola "LOWER" per impostare il punto più basso nel range di escursione della rotella pitch bend e la manopola "UPPER" per definire quello più alto.

5 Blocco PORTAMENTO

Usate l'interruttore per abilitare/disabilitare il portamento e la manopola "TIME" per specificare il tempo di portamento. Cliccate sul box di testo e selezionate il modo portamento.

Il blocco del "PORTAMENTO" non è disponibile per le Voci Drum.

6 Blocco ARPEGGIO

Usate l'interruttore per abilitare/disabilitare l'arpeggiatore e la manopola "TEMPO" per specificare la velocità dell'arpeggiatore. Cliccate sul box di testo sotto e selezionate il modo "arpeggiator".

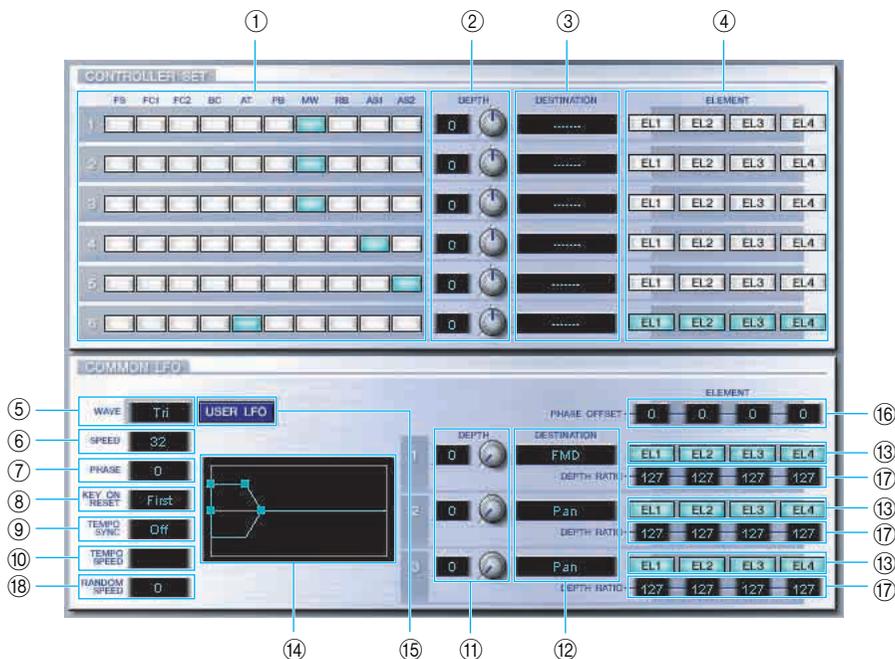
Cliccate sul box di testo a sinistra dell'interruttore per selezionare il tipo di arpeggio. I parametri specifici per l'arpeggiatore possono essere trovati sulla finestra di dialogo "ARPEGGIO", aperta cliccando sul pulsante [DETAIL].

7 Pulsante [CTRL SET/COM LFO]

Fate un click su questo pulsante per aprire la finestra di dialogo "CONTROLLER SET /COMMON LFO". Nel pannello superiore, potete specificare i parametri per tutti i controller come la rotella del pitch bend e della modulazione. Il pannello inferiore vi permette di specificare i parametri per Common LFO.

Il pannello "COMMON LFO" è disponibile solo per le Voci Normal.

Finestra di Dialogo “CONTROLLER SET/Common LFO”



Pannello CONTROLLER SET

Potete assegnare ai controller del vostro sintetizzatore, come la rotella di modulazione o l'after-touch della tastiera, vari parametri per consentire la loro modifica in tempo reale. Per esempio, potreste assegnare alla "modulation wheel" o rotella della modulazione il parametro Resonance del filtro quando è selezionata la Voce Normal. In totale, è possibile assegnare funzioni ad un massimo di sei controller.

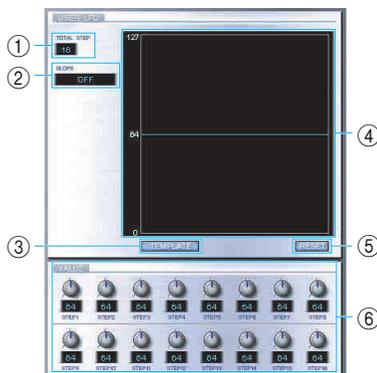
- ① SOURCE Selezionate il controller da "FS" (footswitch o interruttore a pedale), "FC1" (foot controller 1 o controller a pedale 1), "FC2" (foot controller 2), "BC" (breath controller o controllo a fiato), "AT" (aftertouch), "PB" (pitch bend wheel o rotella del pitch bend), "MW" (modulation wheel), "RB", "AS1/2" (assignable 1/2).
- ② Impostazioni DEPTH Imposta il grado o entità di influenza del controller selezionato sul parametro ad esso assegnato.
- ③ Impostazioni DESTINATION Cliccate sul box di testo e scegliete il parametro che desiderate controllare.
- ④ Interruttori ELEMENT Cliccate su questi interruttori per abilitare/disabilitare gli Elementi che verranno interessati dalle assegnazioni del controller.

Pannello COMMON LFO (solo Voce Normal)

- ⑤ Impostazione LFO WAVE Cliccate sul box di testo e selezionate la forma d'onda LFO.
- ⑥ Impostazione LFO SPEED Cliccate sul box di testo e selezionate la velocità LFO.
- ⑦ Impostazione LFO PHASE Cliccate sul box di testo e selezionate la fase LFO.
- ⑧ Impostazione LFO KEY ON RESET..Cliccate sul box di testo e selezionate il metodo di riavvio dell'LFO quando viene suonata una nota.
- ⑨ Impostazione TEMPO SYNC..... Cliccate sul box di testo e impostate TEMPO SYNC su on o off.
- ⑩ Impostazione TEMPO SPEED... Cliccate sul box di testo e determinate come l'LFO pulsa in sincronismo con l' Arpeggio o con il sequencer.
- ⑪ Impostazione DEPTH Impostate il grado o entità con cui il controller selezionato influenzerà il parametro ad esso assegnato.

- ⑫ Impostazioni DESTINATION.....Cliccate sul box di testo e scegliete il parametro che desiderate controllare.
- ⑬ Interruttori ELEMENT Cliccate su questi interruttori per abilitare/disabilitare gli Elementi che saranno influenzati dalle assegnazioni del controller.
- ⑭ Editor Grafico.....Fate un'operazione di "click and drag" sulle "impugnature" (o punti di ancoraggio quadrati) per impostare il comportamento dipendente dal tempo di Common LFO. Il primo punto di ancoraggio (l'ultimo a sinistra) controlla il parametro "LFO Delay Time." Il secondo controlla il parametro "LFO Fade In Time." Il terzo controlla "LFO Control Time". L'ultimo quadratino (quello più a destra) controlla il parametro "LFO Fade Out Time." Trascinate le "impugnature" orizzontalmente per regolare i tempi di transizione.
- ⑮ Pulsante USER LFO.....Cliccate su questo pulsante per aprire la finestra di dialogo USER LFO.
- ⑯ PHASE OFFSET Per ciascun elemento imposta l'offset del valore impostato per il parametro phase.
- ⑰ DEPTH RATIO Imposta la profondità della modulazione LFO.
- ⑱ RANDOM SPEED..... Imposta la variazione casuale (random) della velocità LFO. Maggiore è il valore impostato e maggiore sarà la gamma di variazione della velocità LFO (la velocità originale è 0).

Pannello User LFO (solo Voce Normal)



- ① TOTAL STEP..... Determina il numero totale degli step per l'onda LFO editata correntemente, fino ad un massimo di sedici.
- ② SLOPEDetermina le caratteristiche di pendenza o rampa dell'onda LFO.
 - OFF.....Assenza di slope; l'LFO salta istantaneamente al livello di ogni step.
 - UP.....L'LFO s'innalza allo step successivo, quando quello step assume il valore massimo. Non vi è "slope" per gli step più bassi.
 - DOWN.....L'LFO si protende verso il basso fino allo step successivo, quando quello step assume il valore minimo. Non vi è "slope" per gli step più alti.
 - UP & DOWN.....L'LFO s'innalza e si protende verso il basso al livello di ogni step.
- ③ TEMPLATE Potete selezionare una template o maschera preprogrammata per l'onda LFO. Le forme d'onda della template selezionata appaiono nel box di dialogo.
 - random.....Genera casualmente i valori degli step, creando ogni volta una forma d'onda random LFO differente.
 - all0I valori di tutti gli step sono posti a 0.
 - all64I valori di tutti gli step sono posti a 64.
 - all127I valori di tutti gli step sono posti a 127.
 - saw up.....Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso l'alto.
 - saw down.....Crea una forma d'onda a dente di sega rivolta verso il basso.

- even step.....I valori di tutti gli step pari sono posti a 127 e i valori di tutti gli step dispari sono posti a 0.
 - odd stepI valori di tutti gli step dispari sono posti a 127 e i valori di tutti gli step pari sono posti a 0.
- ④ Grafico Wave..... Cliccate sul box di testo e selezionate il metodo per riavviare l'LFO quando viene suonata una nota.
- ⑤ RESET I valori di tutti gli step vengono rimessi a 0.
- ⑥ VALUE Si edita il valore di ogni step usando la manopola corrispondente.

CONTROLLER (solo Voce Plug-in)

Determina la profondità per pitch, cutoff, pitch modulation, cutoff modulation, e amplitude modulation.

8 Unità ELEMENT

Questa parte è spiegata più dettagliatamente al punto “Unità Element” ([pagina 22](#)).

9 Unità INSERTION EFFECT

Questa parte è spiegata più dettagliatamente al punto “Effetti Insertion” ([pagina 28](#)).

10 Impostazioni SYSTEM EFFECT

Questa parte è spiegata più dettagliatamente al punto “Effetti System” ([pagina 28](#)).

11 Tastiera

Cliccate su un tasto qualsiasi della tastiera per monitorare la voce da voi editata su quel tasto.

12 Impostazioni KEY ASSIGN

Cliccate sul box di testo a sinistra per selezionare un'impostazione per Key Assign. Cliccate sul box di testo a destra per selezionare Monophonic o Polyphonic. Le impostazioni “KEY ASSIGN” non sono disponibili per le voci Drum.

13 Impostazioni MICRO TUNE

Cliccate sul box di testo per selezionare un Micro Tuning preset. Le impostazioni “MICRO TUNE” non sono disponibili per le Voci Drum.

14 Impostazioni ASSIGNABLE 1/2

Usate le manopole per impostare il valore del parametro assegnato a ciascuno dei controller assegnabili 1/2.

15 Impostazioni MEQ GAIN CONTROL

Usate le manopole per impostare il guadagno (gain) per ciascuna frequenza delle cinque bande EQ.

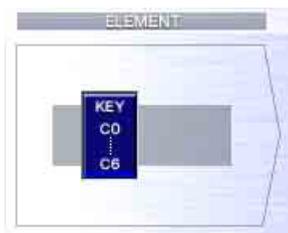
Unità ELEMENT



1 EL (Element): pulsanti da 1 a 4

Cliccate su questi pulsanti per aprire i rispettivi box o finestre di dialogo “ELEMENT”.

NOTE Per le Voci Drum, vedrete il pannello seguente. Cliccate su [KEY C0...C6] per aprire la finestra di dialogo “Drum Key” (pagina 26).



NOTE Per le voci Plug-in, vedrete il pannello seguente. Cliccate su [DETAIL] per aprire il box di dialogo “Plug-in Voice Detail”.



① VOICE BANKDetermina il bank o banco di voci Plug-in.

② VOICE NUMBER.....Determina il numero della voce Plug-in.

③ LFODetermina la velocità o Speed di LFO, Pitch Modulation e del Delay.

④ NOTE SHIFTDetermina l'entità di Note Shift (trasposizione).

Cliccate su [NATIVE PARAM] per aprire il box di dialogo “NATIVE Parameter”. Selezionate la scheda Plug-in da editare in alto a sinistra dell'illustrazione della tastiera che appare nella finestra.



2 Interruttori ON/OFF

Cliccate su questi interruttori per attivare o disattivare ogni Element (on o off).

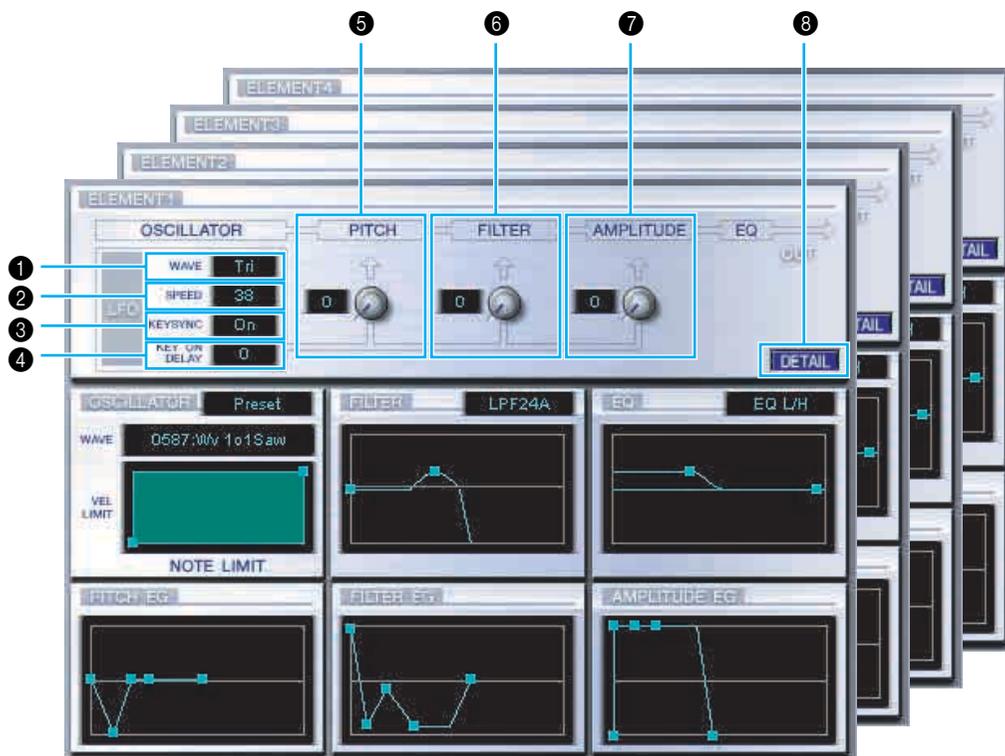
3 Manopole Element Level

Usatele per impostare il livello di ciascun Element.

4 Interruttori EF (Effect) A / EF (Effect) B / THRU

Cliccate su questi interruttori per assegnare ogni Element a Insertion Effect A o Insertion Effect B, oppure bypassare le unità Insertion Effect.

● Box di dialogo ELEMENT



1 LFO WAVE

Cliccate sul box di testo "WAVE" e selezionate la forma d'onda dell'LFO.

2 LFO SPEED

Cliccate sul box di testo "SPEED" e specificate la velocità dell'LFO.

3 KEY SYNC

Cliccate sul box di testo "KEY SYNC" per attivare o disattivare LFO key sync (on o off). (Se è su on, la forma d'onda LFO viene riavviata ogni volta che suonate una nota.)

4 KEY ON DELAY

Determina il tempo (delay) intercorrente fra il momento in cui viene ricevuto un messaggio di Note On ed il punto in cui l'LFO diventa operativo.

5 Manopola LFO PITCH

Usatela per impostare la profondità di modulazione del pitch dell'LFO. Potete anche immettere direttamente un valore nel box di testo a sinistra della manopola.

6 Manopola LFO FILTER

Usatela per impostare la profondità di modulazione del filtro dell'LFO. Potete anche immettere direttamente un valore nel box di testo a sinistra della manopola.

7 Manopola LFO AMPLITUDE

Usatela per impostare la profondità di modulazione dell'ampiezza dell'LFO. Potete anche immettere direttamente un valore nel box di testo a sinistra della manopola.

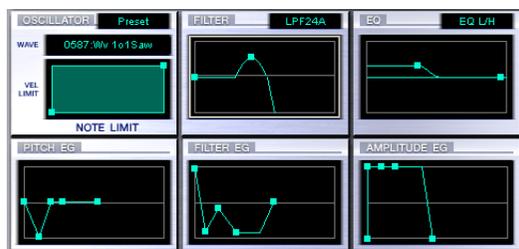
8 Pulsante [DETAIL]

Cliccate su questo pulsante per aprire la finestra di dialogo "EL DETAIL" ed immettete i parametri per ciascun Element. Avete un controllo più ampio e più accurato sui parametri rispetto ai grafici editor.

Grafici Editor

In questi grafici, cliccate e trascinate le "maniglie" (quadrati di ancoraggio) per regolare visivamente i parametri di ciascun Element.

NOTE A volte, non sono visibili tutte le maniglie poiché possono sovrapporsi l'una all'altra nella stessa posizione. In questo caso, cliccate sulla maniglia visibile e trascinatela per spostarla temporaneamente e vedere quella successiva.



Impostazioni OSCILLATOR

Cliccate sul box di testo "WAVE" e scegliete la forma d'onda sorgente (source waveform). Uno dei segni quadrati viene usato per impostare "VEL LIMIT LOW" e "NOTE LIMIT LOW". Impostate la risposta alla "note velocity" più bassa trascinando questa "maniglia" orizzontalmente. Impostate la nota più bassa nel "key range" trascinandola verticalmente. Analogamente, impostate la note velocity più alta ("VEL LIMIT HIGH") e la nota più alta nel "key range" ("NOTE LIMIT HIGH") usando l'altra maniglia.

NOTE Quando trascinate le maniglie, i valori vengono dati come coordinate (X,Y), dove X rappresenta NOTE LIMIT (data come numero di nota MIDI) e Y rappresenta VEL LIMIT. Per vedere il nome della nota anziché il numero, selezionate il tab "OSCILLATOR" della finestra di dialogo "EL DETAIL".

Impostazioni FILTER

Cliccate sul box di testo e scegliete il tipo di filtro. Il grafico mostra inizialmente le impostazioni predefinite, ma potete editarle. Usando come esempio il tipo LPF, trascinate la maniglia sinistra verticalmente per impostare il guadagno del filtro (Filter Gain). Trascinatela orizzontalmente per impostare la frequenza di taglio del filtro (Filter Cutoff).

NOTE I valori del parametro sono visibili mentre trascinate le maniglie. Per impostare direttamente questi valori, selezionate il tab "FILTER EG" sulla finestra o box di dialogo "EL DETAIL".

Impostazioni EQ

Cliccate sul box di testo e scegliete il tipo di equalizer. Usando come esempio il tipo EQ/LH, la maniglia sinistra controlla le frequenze dei bassi e la destra controlla le frequenze degli acuti. Trascinate la maniglia sinistra verticalmente per impostare il guadagno, e orizzontalmente per regolare la frequenza.

NOTE Per impostare questi valori direttamente, selezionate il tab "OSCILLATOR" del box di dialogo "EL DETAIL".

Impostazioni PITCH EG

Il PITCH EG (Envelope Generator) determina la transizione di pitch mentre il tasto viene tenuto premuto. Vi sono cinque maniglie, ognuna preposta al controllo di un differente stadio dell'involuppo.

Il primo quadratino (l'ultimo a sinistra) controlla "Hold Time/Level". Il secondo controlla "Attack Time/Level". Il terzo controlla "Decay 1 Time/Level". Il quarto controlla "Decay 2 Time/Sustain Level". L'ultima maniglia (quella più a destra) controlla il "Release Time/Level". Trascinate le maniglie verticalmente per regolare i livelli, ed orizzontalmente per regolare i tempi di transizione.

NOTE Per impostare questi valori direttamente, selezionate il tab "PITCH" del box di dialogo "EL DETAIL".

Impostazioni FILTER EG

Il FILTER EG (Envelope Generator) determina la transizione di timbro mentre il tasto viene tenuto premuto. Vi sono cinque maniglie, ognuna preposta al controllo di un differente stadio dell'involuppo. La prima maniglia (l'ultima a sinistra) controlla "Hold Time/Level". La seconda controlla "Attack Time/Level". La terza controlla "Decay 1 Time/Level". La quarta controlla "Decay 2 Time/Sustain Level". L'ultimo quadratino (quello più a destra) controlla il "Release Time/Level". Trascinate le maniglie verticalmente per regolare i livelli, ed orizzontalmente per regolare i tempi di transizione.

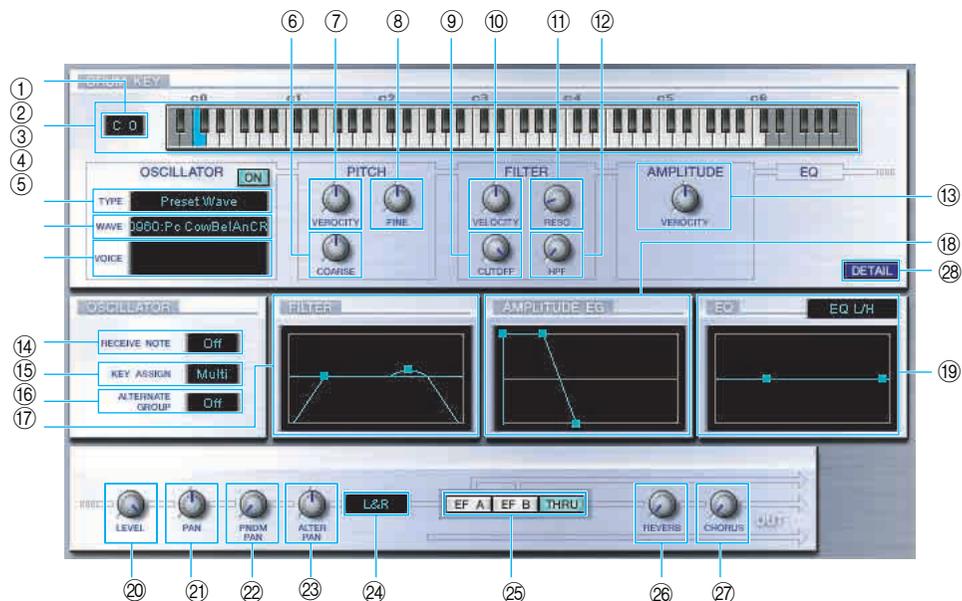
NOTE Per impostare questi valori direttamente, selezionate il tab "FILTER EG" del box o finestra di dialogo "EL DETAIL".

Impostazioni AMPLITUDE EG

L'AMPLITUDE EG (Envelope Generator) determina la transizione nel volume dalla ricezione di un messaggio Note On (attack) al momento in cui il suono si interrompe (release). Trascinate il primo ■ (l'ultimo a sinistra) su o giù per impostare la velocity di attack time. Trascinate il secondo ■ a sinistra o a destra per impostare il tempo di attacco dell'involuppo (envelope attack time), e trascinatelo su o giù per impostare il livello di attack. Trascinando il terzo e il quarto ■ a sinistra o a destra controllate il sustain del suono (Decay Time 1 & 2) mentre i tasti della tastiera sono premuti, e trascinandoli su o giù controllate Decay 1 Level e Sustain Level. Trascinando l'ultimo ■ a sinistra o a destra controllate per quanto tempo viene percepito il suono dopo la ricezione di un messaggio di Note Off (Release Time).

NOTE Per impostare questi valori direttamente, selezionate il tab "AMP EG" del box di dialogo "EL DETAIL".

Box di dialogo “DRUM KEY”



- ① Tasto Indica il nome della nota da editare.
- ② Tastiera Cliccate sulla tastiera per specificare la nota assegnata all'Element o Voice che state editando. Il box di testo a sinistra mostra il nome della nota.
- ③ TYPE Determina il bank della sorgente (source) di suono: Preset wave o Voice.
- ④ WAVE Per selezionare come source una forma d'onda, cliccate qui e quindi sul box di testo a fianco per selezionare la forma d'onda.
- ⑤ VOICE Per selezionare una voce come “source”, cliccate qui e quindi sul box di testo a fianco per aprire il box di dialogo “Voice List”.
- ⑥ COARSE Usate la manopola “COARSE” per accordare il pitch dell'Elemento con incrementi di semitoni.
- ⑦ VELOCITY Usate la manopola “VELOCITY” per definire come il pitch dell'Elemento varia con la velocity della nota.
- ⑧ FINE Usate la manopola “FINE” per procedere all'accordatura fine.
- ⑨ CUTOFF Usate la manopola “CUTOFF” per impostare la frequenza di taglio dell'LPF.
- ⑩ VELOCITY Usate la manopola “VELOCITY” per definire come il filtro dell'Elemento si apre/si chiude in risposta alla velocity della nota.
- ⑪ RESO Usate la manopola “RESO” per impostare il livello di Resonance dell'LPF.
- ⑫ HPF Usate la manopola “HPF” per impostare la frequenza dell'HPF.
- ⑬ AMPLITUDE VELOCITY. Usate la manopola “VELOCITY” per definire come il livello di uscita dell'Elemento varia con la velocity della nota.
- ⑭ RECEIVE NOTE Cliccate sul box di testo e selezionate se ricevere le note o non riceverle.
- ⑮ KEY ASSIGN Cliccate sul box di testo e selezionate l'assegnazione tasti: Single key o Multi key.
- ⑯ ALTERNATE GROUP Cliccate sul box di testo e selezionate un numero di gruppo alternato (alternate group). Viene usato per evitare che due suoni di batteria suonino simultaneamente (ad esempio un charleston chiuso e aperto).
- ⑰ FILTER Trascinate orizzontalmente una delle maniglie per regolare “HPF Cutoff Frequency” dell'Elemento. Trascinate l'altra maniglia verticalmente per regolarne “LPF Resonance”, e orizzontalmente per regolarne “LPF Cutoff Frequency”.

NOTE Per impostare direttamente questi valori, selezionate il tab “OSCILLATOR” del box di dialogo DRUM KEY DETAIL.

- ⑱ **AMPLITUDE EG** Trascinate la prima maniglia (quella più a sinistra) orizzontalmente per regolare l'“Attack Time” dell'Elemento. Trascinate la seconda orizzontalmente per regolarne “Decay 1 Time,” e verticalmente per regolarne “Decay 1 Level.” Trascinate l'ultima maniglia (quella più a destra) per regolare il “Decay 2 Time” dell'Elemento.

NOTE Per impostare direttamente questi valori, selezionate il tab “PARAMETER” del box di dialogo DRUM KEY DETAIL.

- ⑲ **EQ**..... Cliccate sul box di testo e selezionate il tipo di EQ. Con i tipi “EQ L/H” e “P.EQ” , potete regolare alcuni parametri EQ usando le maniglie disponibili nei grafici. Trascinate orizzontalmente una delle maniglie per regolare l'“EQ Low Frequency” dell'Elemento, e verticalmente per regolarne l'“EQ Low Gain.” Trascinate orizzontalmente l'altra maniglia per regolare l'“EQ High Frequency” di un Elemento (o “EQ Resonance” se è stato scelto il tipo P.EQ) e verticalmente per regolarne l'“EQ High Gain”.

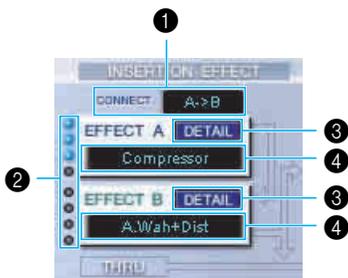
NOTE Per impostare direttamente questi valori, selezionate il tab “OSCILLATOR” del box di dialogo DRUM KEY DETAIL.

- ⑳ **LEVEL**..... Usate questa manopola per impostare il livello dell'Elemento.
- ㉑ **PAN** Usate questa manopola per impostare la posizione stereo dell'Elemento.
- ㉒ **RNDM PAN** Usate questa manopola per impostare la profondità “Random Pan” dell' Elemento.
- ㉓ **ALTER PAN**..... Usate questa manopola per impostare la profondità “Alternate Pan”.
- ㉔ **Selettore**
Output Assignment Cliccate sul box di testo e selezionate l'output (o gli output) a cui verrà inviato l'Elemento.
- ㉕ **EFA/EFB/THRU** Cliccate sull'interruttore [EF A] per passare il segnale attraverso Insertion Effect A. Cliccate su [EF B] per farlo passare attraverso Insertion Effect B. Cliccate su [THRU] per bypassare gli effetti Insertion.
- ㉖ **REVERB** Usate la manopola “REVERB” per impostare il livello del segnale derivante da Insertion Effect A/B (o il segnale bypassato) inviato all'unità Reverb.
- ㉗ **CHORUS** Usate la manopola “CHORUS” per impostare il livello del segnale derivante da Insertion Effect A/B (o il segnale bypassato) inviato all'unità Chorus.
- ㉘ **DETAIL**..... Cliccate qui per aprire il box di dialogo “DRUM KEY DETAIL” ed immettete direttamente i valori di tutti gli Elementi (tranne le assegnazioni di nota della tastiera).

NOTE Il segnale emesso da EQ viene inviato a LEVEL nella parte inferiore sinistra del box di dialogo Drum Key.

NOTE Se OSCILLATOR TYPE è impostato su “Voice”, i parametri 7, 9 -14, 16 -19, 22 e 23 descritti sopra non sono disponibili.

Unità Insertion Effect A



❶ Selettore CONNECT

Cliccate sul box di testo e scegliete l'ordine con cui i segnali vengono fatti passare da un'unità di effetti Insertion all'altra.

❷ Spie di indicazione

Mostrano quali Elementi sono assegnati alla rispettiva unità Insertion Effect. Le spie non sono disponibili per le Voci Drum.

❸ Pulsante [DETAIL]

Cliccate su questo per aprire il box di dialogo Insertion Effect ed impostare i parametri dettagliati.

❹ Selettore Effect Type

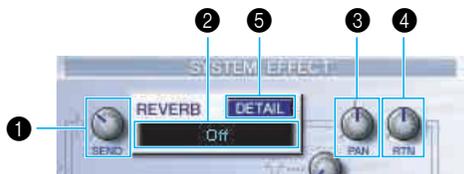
Cliccate sul box di testo e scegliete il tipo di Insertion Effect.

Unità Insertion Effect B

Come l'unità Insertion Effect A. Vedere sopra.

Effetti System

● Unità Reverb



❶ Reverb Send

Usate questa manopola per impostare il livello del segnale Insertion Effect A/B (o il segnale bypassato) inviato all'effetto Reverb.

❷ Selettore tipo di Reverb Effect

Cliccate sul box di testo e scegliete il tipo di Reverb Effect.

❸ Controlli Reverb Pan

Usate queste manopole per impostare il posizionamento stereo dell'effetto Reverb.

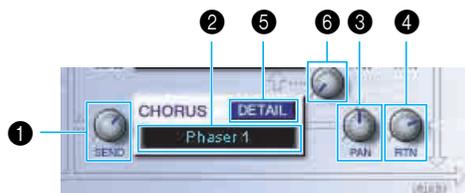
❹ Controlli Reverb Return

Usate queste manopole per impostare la quantità di effetto Reverb che viene usato nel segnale di uscita.

5 Pulsante [DETAIL]

Cliccate su questo pulsante per aprire il box di dialogo Reverb ed impostare i parametri dettagliati.

● Unità Chorus



1 Chorus Send

Usate questa manopola per impostare il livello di segnale di Insertion Effect A/B (o del segnale bypassato) inviato all'effetto Chorus.

2 Selettore tipo di Chorus Effect

Cliccate sul box di testo e scegliete il tipo di effetto Chorus.

3 Controllo Chorus Pan

Usate questa manopola per impostare il posizionamento stereo dell'effetto Chorus.

4 Controllo Chorus Return

Usate questa manopola per impostare la quantità di effetto Chorus che viene usato nel segnale di uscita.

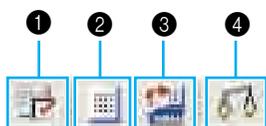
5 Pulsante [DETAIL]

Cliccate su questo pulsante per aprire il box di dialogo Chorus ed impostare i parametri dettagliati.

6 Controllo CHORUS REVERB

Usate questa manopola per impostare il livello di segnale inviato dall'unità Chorus a quella del Reverb.

La barra degli strumenti



❶ Pulsante “Editor Setup”

Cliccate su questo pulsante per aprire il box di dialogo “Setup”. Vedere i dettagli a [pagina 12](#).

❷ Pulsante “Library Window”

Cliccate su questo pulsante per rivisualizzare la finestra Library. Vedere i dettagli a [pagina 8](#).

❸ Pulsante “Store”

Cliccate su questo pulsante per aprire il box di dialogo “Store”. Vedere i dettagli sotto.

“Store” Dialog

Potete immagazzinare la voce editata in uno di questi file Library.



❶ Cliccate sul box Voice Name nella parte superiore della finestra di dialogo. Il cursore viene evidenziato e potete immettere i caratteri per il nome.

❷ Immettete il nome della voce usando la tastiera del computer.

NOTE I nomi delle voci possono essere formati al massimo da 10 caratteri.

❸ Cliccate sul box Memory e scegliete la memoria in cui volete immagazzinare la voce che avete editato.

- 4 Nell'elenco Voice Name, fate un click sulla voce in cui verrà immagazzinata la voce editata.

ATTENZIONE

Dopo essere stati inseriti in un file Library, i dati per la voce originale verranno sovrascritti quando salvate il file Library. Si raccomanda di effettuare il backup dei dati più importanti.

- 5 Cliccate sul pulsante [Store] per memorizzare la voce dai voi editata nella locazione specificata allo step #4.

ATTENZIONE

La finestra di dialogo "Store" viene usata per memorizzare temporaneamente il vostro file Library. Dopo averlo immagazzinato, salvate il vostro file Library. Se non salvate il vostro file Library dopo averlo immagazzinato, i vostri cambiamenti non saranno salvati.

Pulsante "Compare"

Se cliccate su questo pulsante, i "bulk data" per la voce originale (prima dell'editing) verranno inviati al vostro generatore di suono. Rifate un click su di esso per inviare i bulk data per la voce da voi editata. Questo pulsante è utile per effettuare confronti A/B fra la voce originale e quella editata.

Un esempio di Voice Editor in uso

Non vi è un solo modo per usare i molti componenti del Voice Editor. Le vostre esigenze e preferenze di editing possono essere svariate; tuttavia, l'esempio seguente vi dà una guida semplice e graduale per usare il Voice Editor.

La finestra Library è la prima da aprire, per cui cominceremo le spiegazioni proprio da questa.

 **NOTE** Nella finestra Library, potete aprire i file Library esistenti che contengono le Voci che volete editare e le voci specifiche possono essere importate nella finestra Library.

- 1 Cliccate sul pulsante "Editor Setup" sulla barra degli strumenti della finestra Library per aprire il box di dialogo "Setup". Quindi selezionate le appropriate impostazioni di MIDI In/Out Port e Device No. per il vostro generatore di suono (Vedere la sezione "Setup" Dialog).

 **NOTE** Se state usando un Macintosh, dovrete anche effettuare le regolazioni in OMS (pagina 33).

 **NOTE** Se state usando Windows, dovrete anche fare le regolazioni nella barra degli strumenti MIDI Setup o alla porta MIDI dell'applicazione host.

- 2 Ricevete i dati della voce User dal vostro generatore di suono.

- ① Selezionate [Receive Bulk...(Receive...)] (pagina 7) dal menù [Setup (MIDI)].
- ② Selezionate "All" da "Receive Type", quindi cliccate sul pulsante [Start] (pagina 14). Dopo la ricezione dei dati, chiudete il box di dialogo. Appare la voce ricevuta.

- 3 Nell'elenco delle voci della finestra Library, fate un doppio click sulla voce che intendete editare. La finestra di Edit si apre per la voce.

- 4** Nella finestra di Edit, sono disposti vari blocchi. Innanzitutto, impostiamo i parametri per gli Elementi da 1 a 4 sul blocco Element che costituisce la voce. Aprite i box di dialogo per gli Elementi da 1 a 4, selezionate le forme d'onda, e regolate le caratteristiche tonali della voce usando i filtri e gli equalizzatori. Potete usare gli editor grafici di ogni box di dialogo per editare visivamente i parametri.
 - NOTE** Potete editare i parametri dell'Elemento con maggiore dettaglio all'interno dei box di dialogo "EL DETAIL". I box di dialogo Element sono collegati a quelli di "EL DETAIL", per cui eventuali cambiamenti apportati in uno di essi si riflettono immediatamente nell'altro. Potete vedere simultaneamente i grafici e i box di dialogo "EL DETAIL" affiancati, mentre effettuate l'editing.
 - NOTE** Inoltre, all'interno dell'unità Element, potete impostare il livello di uscita per ciascun Elemento e convogliare le loro uscite attraverso gli effetti Insertion A/B.
- 5** Selezionate il tipo di effetto Insertion nell'unità Insertion A/B ed impostate i parametri rimanenti.
- 6** Selezionate il tipo di effetto System nell'unità Reverb/Chorus ed impostate i parametri rimanenti.
- 7** Se necessario, impostate i parametri Arpeggio e Portamento.
- 8** Cliccate sul pulsante "Store" nella barra degli strumenti della finestra Edit per aprire il box di dialogo "Store". In questo modo si immagazzinano le modifiche (editing) per la voce corrente nel file Library.
 - NOTE** Gli editing per la voce restano memorizzati nel file Library solo temporaneamente. State attenti che, se procedete ulteriormente senza salvare il file Library stesso, perderete tutto il vostro editing.
- 9** Ritornate alla finestra Library e cliccate sul pulsante "Save" nella barra degli strumenti per salvare (mediante sovrascrittura) il file Library. Gli editing della vostra voce verranno salvati con la voce stessa nella posizione designata sull'elenco di voci.
 - NOTE** Il file Library che avete salvato può essere aperto in qualsiasi momento nella finestra Library. Le voci in essa comprese possono essere trasmesse al vostro sintetizzatore.
 - NOTE** Potete creare una varietà di differenti file Library, ognuno tagliato per un'applicazione separata, come esecuzioni dal vivo, registrazione, ecc. In tal modo, potete modificare comodamente le voci per adattarle alle diverse situazioni ed esigenze.
- 10** Cliccate sul pulsante "Transmit" nella barra degli strumenti della finestra Library per trasmettere la voce editata dal computer al MOTIF ES6/7/8. Quando avete terminato l'operazione, potete selezionare la voce editata sul pannello del MOTIF ES6/7/8.

Impostazioni OMS (Macintosh)

Il software Voice Editor usa l'OMS (Open Music System) per l'input/output MIDI. Per usare il software Voice Editor, bisogna prima installare l'OMS.

NOTE Per informazioni sull'installazione dell'OMS, consultate il manuale di installazione separato.

Il sistema OMS

Voice Editor utilizza l'OMS (Open Music System) per trasferire i dati MIDI ad un dispositivo MIDI esterno. L'OMS è un'estensione di sistema che va nella cartella di sistema Mac OS, studiata per gestire la corrente di dati MIDI (input & output) in un computer, per abilitare il trasferimento dei dati MIDI fra il software e l'hardware attaccato al computer. OMS è in pratica lo standard degli ambienti MIDI sotto Mac OS, e molti produttori hanno realizzato sequencer ed altri software OMS-compatibili.

OMS ha i seguenti meriti:

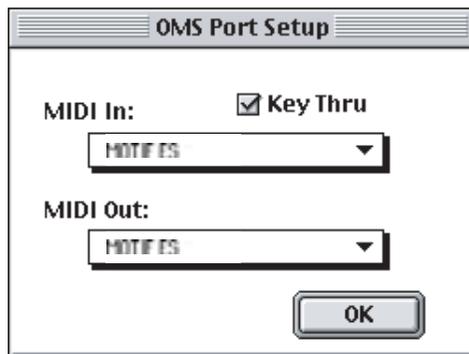
- Poiché le applicazioni MIDI OMS-compatibili comunicano con i vari dispositivi MIDI via OMS, non è più necessario impostare più driver MIDI per quelle applicazioni. Perciò, potete evitare conflitti fra differenti driver con lo stesso scopo (controllo MIDI).
- Una volta approntato lo Studio Setup in OMS, qualsiasi applicazione OMS-compatibile lo riconoscerà, anche se dovete riconfigurare l'indirizzamento della corrente dei dati MIDI o cambiare lo Studio Setup corrente. Le applicazioni OMS-compatibili riconosceranno la nuova configurazione.
- Potete scegliere fra diverse configurazioni di Studio Setup, il che vi consente di cambiare istantaneamente su un percorso MIDI diverso (i patches fra software e dispositivi MIDI).
- Ogni volta che si apre l'applicazione OMS Setup, viene rilevato automaticamente qualsiasi dispositivo MIDI collegato al computer, e la sua icona appare con lo stato MIDI corrente (numero di canale, numero di porta, patches, etc.). Una volta configurati opportunamente i dispositivi con l'OMS Setup, non vi dovete più preoccupare dello stato.
- L'OMS può controllare varie interfacce MIDI, incluso il tipo standard (16 canali) ed il tipo multiporta (16 canali per porta). Se usate un tipo di interfaccia multiporta, potete controllare via OMS più di 16 canali simultaneamente.

NOTE Per ulteriori informazioni sulle caratteristiche OMS, leggete il file READ ME incluso nell'OMS.

Configurazione Porta OMS

Avendo impostato OMS, ora dovete avviare il Voice Editor ed impostare le porte OMS.

- 1 Avviate il Voice Editor mediante un doppio click sulla sua icona.
NOTE Se è abilitata AppleTalk, vi verrà dato un messaggio di avvertimento. Fate un click su "OFF".
- 2 Scegliete "OMS Port Setup" dal menù "MIDI" del Voice Editor, quindi selezionate le impostazioni della porta.
Nell'esempio seguente, il generatore di suono è un MOTIF ES6/7/8 e le sue impostazioni sono applicate all'OMS.



Key ThruSpuntate questa casella se state monitorando un modulo di generazione suono usando una tastiera esterna.

MIDI In:Selezionate "MOTIF ES 1".

MIDI Out:Selezionate "MOTIF ES 1".

- 3 Cliccate su [OK] per chiudere OMS Port Setup.

Inconvenienti e rimedi

Se incontrate qualche problema, come l'assenza di suono o un comportamento anomalo, verificate i collegamenti prima di controllare i punti seguenti.

<Windows / Macintosh>

Il suono non cambia quando usate le manopole o i controlli slider.

- Verificate che nell'Editor Setup la porta MIDI Out e Device Number siano impostati correttamente (pagine 12, 34).

I "Bulk data" non vengono trasmessi.

- Verificate che nell'Editor Setup la porta MIDI Out e Device Number siano impostati correttamente (pagine 12, 34).
- Verificate che l'intervallo (Dump Interval) nell'Editor Setup non sia troppo breve. Accertatevi che esso sia almeno di 20 ms.

Non si sente suono quando si clicca sulla tastiera a video della finestra Edit.

- Verificate che il canale MIDI sia impostato correttamente nell'Editor Setup (pagina 12).

Il suono non cambia quando si preme il pulsante Monitor.

- Verificate che nell'Editor Setup (OMS Port Setup) la porta MIDI Out e Device Number siano impostati correttamente (pagine 12, 34).

<Windows>

I "Bulk data" non vengono ricevuti.

- Aprite Setup Dialog e controllate che Device Number sia stato assegnato correttamente (pagina 12).
- La porta MIDI Thru è impostata su off nell'applicazione client?
- Quando utilizzate il Multi Part Editor come plug-in dell'SQ01, riducete la dimensione del buffer nell'SQ01 nel menù [Setup] → [MIDI] → [System Exclusive] → Receive Buffer Size.

La porta MIDI In/Out non è disponibile in Editor Setup.

- La porta MIDI In/Out in Editor Setup viene selezionata dalle porte MIDI In/Out in MIDI Setup. Controllate le impostazioni MIDI In/Out nella barra degli strumenti di MIDI Setup o nell'applicazione host.

<Macintosh>

La porta USB non viene riconosciuta.

- Controllate se il driver USB è stato installato correttamente sul vostro computer. Vedere il manuale dell'installazione, per i dettagli.

La porta modem/printer non viene riconosciuta.

- Controllate il collegamento e le impostazioni dell'interfaccia MIDI.
- Su alcuni modelli Macintosh come la serie Performa, la porta modem non può essere usata ed è disponibile solo la porta stampante (printer).
- La porta modem/printer non verrà riconosciuta se AppleTalk è ON. Notate che, con alcuni modelli Macintosh, all'avvio si abilita automaticamente l'AppleTalk.
- Verificate che la casella "Modem" o "Printer" sia stata spuntata nella finestra OMS MIDI Setup.

Non vi sono dati MIDI In/Out

- Controllate se l'impostazione MIDI IN/OUT nel modo Utility corrisponde al cavo effettivamente utilizzato (USB o MIDI).
- In OMS Port Setup, verificate se MIDI In/Out è impostato su "unknown". Se cambiate le porte o setup OMS, le porte di uscita OMS devono essere impostate di conseguenza nella finestra OMS Port Setup del Voice Editor. Scegliete l'appropriato dispositivo di ricezione.
- Se le assegnazioni della porta e del setup vengono modificate frequentemente, l'OMS potrebbe non essere in grado di riconoscere facilmente la porta. Riavviate il Macintosh, impostate correttamente l'OMS, quindi avviate il Voice Editor.

I "Bulk data" non vengono ricevuti.

- Aprite la finestra OMS Port Setup e controllate che la porta MIDI In sia stata assegnata correttamente ([pagina 34](#)).
- Aprite la finestra Setup Dialog e controllate che il Device Number sia stato assegnato correttamente ([pagina 12](#)).

Voice Editor non si avvia con il doppio click sul File Library (estensione .W6E).

- Cambiate le impostazioni di Type/Creator per i File Library come qui indicato, quindi ripro-
vate a fare un doppio click sul file.

Type: W7E_

Creator: YMTE