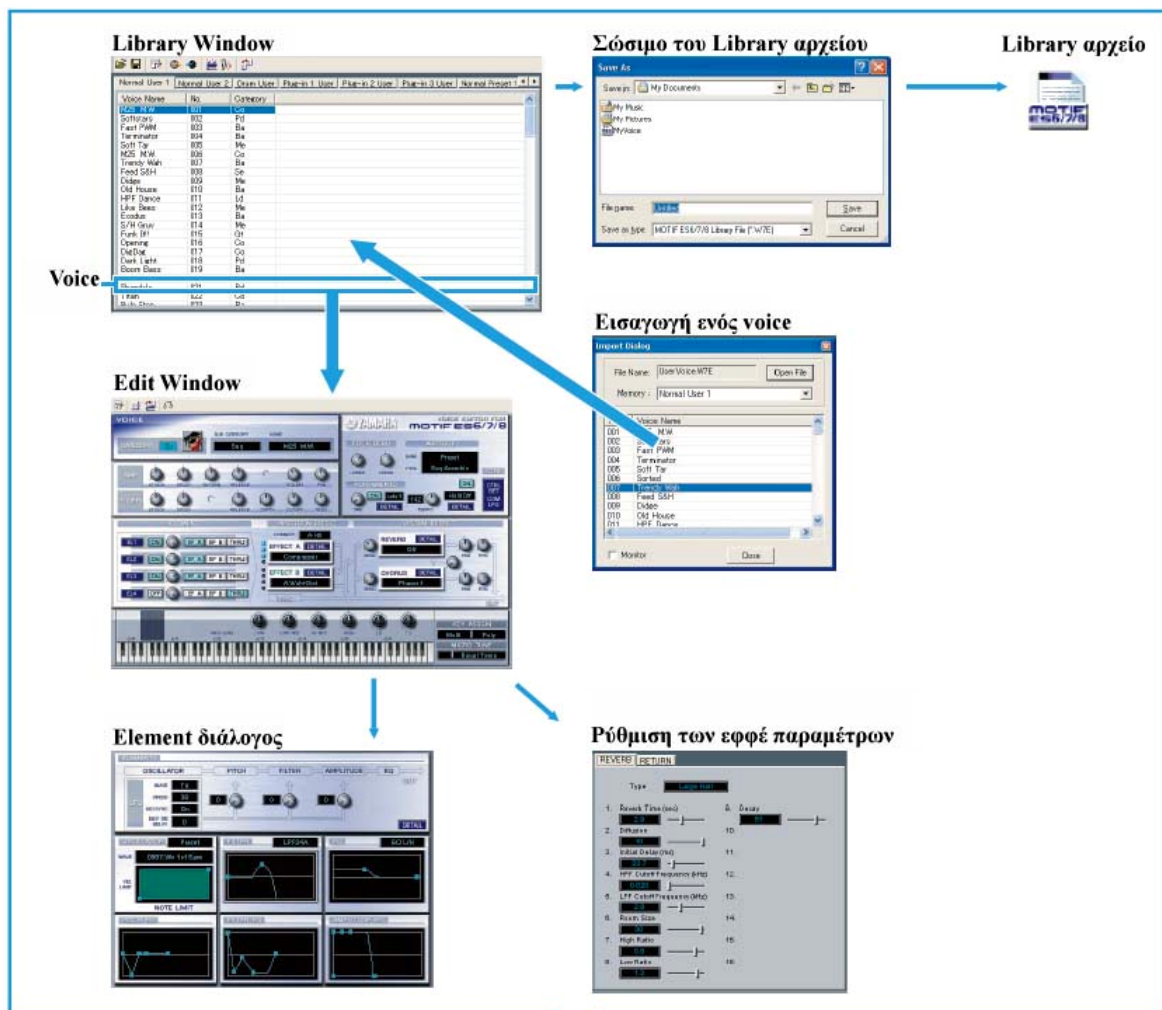


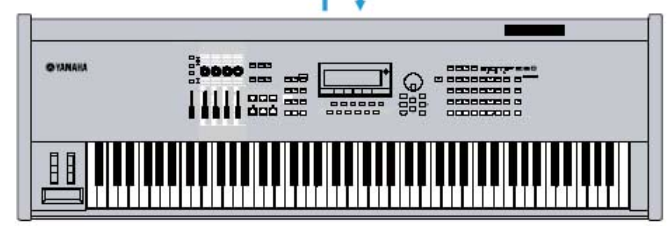
**Voice Editor for MOTIF ES6/7/8
Owner's Manual**

Τι είναι ο Voice Editor?

Με τον Voice Editor, μπορείτε να διορθώσετε εύκολα τα voices και τα εφέ της γεννήτριας ήχου μέσω του υπολογιστή σας. Εξαιτίας του εύκολου στην κατανόηση γραφικού interface, μπορείτε να διορθώσετε εύκολα όλες τις voice παραμέτρους του MOTIF ES6/7/8 από τον υπολογιστή σας – χρησιμοποιώντας το ποντίκι για να ρυθμίσετε τα εικονικά ποτενσιόμετρα, τα sliders και τα κουμπιά και να εισάγετε τιμές από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή. Τέλος, όλες οι αλλαγές που έχετε κάνει στα voices σας μπορούν να σωθούν στον υπολογιστή σας.



Μετάδοση / Λήψη bulk δεδομένων



MOTIF ES6/7/8

Ξεκινώντας τον Voice Editor

Μετά την εγκατάσταση του Voice Editor και αφού γίνει η απαιτούμενη σύνδεση, ακολουθήστε τις παρακάτω οδηγίες για να ξεκινήσετε τον Voice Editor.

Windows

Σημείωση : Για να χρησιμοποιήσετε τον Voice Editor με την γεννήτρια ήχου σας, θα χρειαστεί να εγκαταστήσετε τον USB driver (σελίδα 10).

● Ξεκινώντας τον Voice Editor σαν μοναδική εφαρμογή

Windows 98/2000/Me

Από το [Start] menu, επιλέξτε [Programs] → [YAMAHA OPT Tools] → [Voice Editor for MOTIF ES6] → [Voice Editor for MOTIF ES6].

Windows XP

Από το [Start] menu, επιλέξτε [All Programs] → [YAMAHA OPT Tools] → [Voice Editor for MOTIF ES6] → [Voice Editor for MOTIF ES6].

● Ξεκινώντας τον Voice Editor σαν plug-in λογισμικό σε μια εφαρμογή

Ο Plug-in Board Editor μπορεί να χρησιμοποιηθεί σαν plug-in λογισμικό σε οποιαδήποτε εφαρμογή συμβατή με Open Plug-in Technology (OPT). Ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης της εφαρμογής (sequencer, κ.λ.π.) για λεπτομέρειες σχετικά με την χρήση plug-in λογισμικού.

1. Ξεκινήστε την κύρια εφαρμογή.
2. Επιλέξτε “Voice Editor for MOTIF ES6/7/8” στο plug-in menu της κύριας εφαρμογής.

■ Σχετικά με την Open Plug-in Technology

Η Open Plug-in Technology (OPT) είναι ένα πρόσφατα αναπτυγμένο φορμάτ λογισμικού που επιτρέπει τον έλεγχο σε MIDI συσκευές από ένα μουσικό πρόγραμμα. Για παράδειγμα, αυτό σας επιτρέπει να ξεκινήσετε και να διαχειριστείτε διάφορα μέρη του μουσικού σας συστήματος, όπως plug-in board editors, και mixing control editors – κατευθείαν από ένα sequencer συμβατό με OPT, χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιείτε το καθένα ξεχωριστά. Αυτό επίσης καθιστά μη αναγκαίο τον ορισμό MIDI drivers για κάθε εφαρμογή, τον σχεδιασμό του μουσικού σας συστήματος παραγωγής και κάνοντας όλες τις διαδικασίες πιο εύχρηστες και χωρίς συνδέσεις.

• Σχετικά με τα OPT επίπεδα

Η εφαρμογή και η συμβατότητά της με OPT μπορεί να χωριστεί σε τρία επίπεδα, όπως φαίνεται παρακάτω.

Level 1



Τα OPT Panels παρέχουν βασική υποστήριξη για το άνοιγμα και την εμφάνιση OPT πλαισίων ελέγχου που μπορούν να μεταδώσουν δεδομένα μέσω των εξωτερικών MIDI θυρών. Τυπικά αυτό αποτελεί τον βασικό hardware editor έλεγχο πλαισίων για την σωστή λειτουργία.

Level 2



Οι OPT processors παρέχουν υποστήριξη για real-time MIDI επεξεργαστές και αυτοματισμό πλαισίου. Τυπικά αυτό θα επιτρέψει την σωστή λειτουργία τόσο των real-time όσο και των offline MIDI εφφέ και παρέχουν αυτοματισμό στα OPT πλαίσια.

Level 3



Οι OPT Views παρέχουν υποστήριξη για edit οθόνες και MIDI επεξεργαστές/πλαίσια που απαιτούν άμεση πρόσβαση στις δομές αποθήκευσης του προγράμματος. Τυπικά αυτό θα επιτρέψει την υποστήριξη πολύπλοκων MIDI edit οθονών.

OPT Level Implementation για τον Voice Editor

Αυτός ο πίνακας δείχνει την OPT συμβατότητα του Voice Editor.

OPT επίπεδα της εφαρμογής	Voice Editor για διαδικασία	
	Υποστήριξη διαδικασίας	Όρια διαδικασίας
VIEWS (Level3)	Ναι	Κανένα
PROCESSORS (Level2)	Ναι	Κανένα
PANELS (Level1)	Ναι	Bulk λήψη

Macintosh

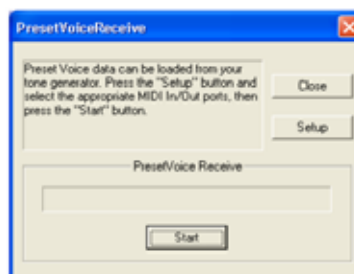
Σημείωση : Αν χρησιμοποιείτε Voice Editor σε Macintosh υπολογιστή, ανοίξτε το “Chooser” από το Apple menu και κλείστε το “Apple Talk”.

Ανοίξτε τον “YAMAHA Tools” φάκελο και κάντε διπλό-κλικ στο εικονίδιο “VoiceEditorForMOTIFES6” στον “Voice Editor for MOTIF ES6” φάκελο.

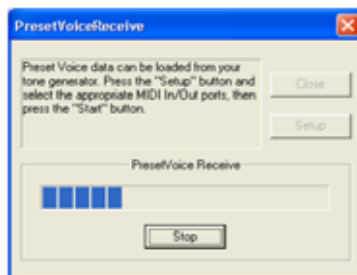
Λήψη των Preset voices

Την πρώτη φορά που θα φορτωθεί ο Voice Editor μετά την εγκατάσταση, εμφανίζεται το παρακάτω Preset Voice receive παράθυρο διαλόγου. Για να διορθώσετε Preset Voices για την δημιουργία User Voices, πρέπει πρώτα να φορτωθούν από το MOTIF ES6/7/8 τα Preset Voice δεδομένα.

Σημείωση : Αν δεν σκοπεύετε να διορθώσετε Preset Voices, δεν χρειάζεται αυτή η διαδικασία.



1. Κάντε κλικ στο “Setup” και ρυθμίστε τις θύρες όπως απαιτείται στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται (σελίδα 10).
2. Κάντε κλικ στο “Start” για να ξεκινήσει το φόρτωμα των preset voice δεδομένων.



3. Όταν τελειώσει η διαδικασία του φορτώματος, εμφανίζεται ένα παράθυρο διαλόγου. Πατήστε “OK” για να συνεχίσετε.

Ο Preset Voice Receive διάλογος δεν θα εμφανιστεί όταν φορτωθεί πάλι η εφαρμογή αφού φορτωθούν για πρώτη φορά τα preset voices. Αν κατά την διάρκεια της διαδικασία φορτώματος πατήσετε “Stop”, τα δεδομένα που φορτώθηκαν μέχρι εκείνο το σημείο θα θεωρηθούν άκυρα και ο Preset Voice Receive διάλογος θα εμφανιστεί την επόμενη φορά που θα φορτωθεί η εφαρμογή. Όμοια, αν κάνετε κλικ στο “Close” πριν την φόρτωση, τα preset voice δεδομένα του Preset Voice Receive διαλόγου θα εμφανιστούν την επόμενη φορά που θα φορτωθεί η εφαρμογή.

Σημείωση : Αν θέλετε να επαναφορτώσετε τα preset voice δεδομένα, σβήστε το “Preset.ini” αρχείο του προγράμματος και μετά ξαναφορτώστε τον Voice Editor. Η προκαθορισμένη θέση του “Preset.ini” αρχείου είναι :

(Windows 2000/XP)

\\Documents and Settings\\[προφίλ χρήστη]\\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

ή

\\Windows\\Profiles\\[προφίλ χρήστη]\\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\\Veditor\\MOTIF ES6

Menu Bar

Η Menu Bar περιέχει διάφορες λειτουργίες/εντολές διόρθωσης και διαμόρφωσης. Κάντε κλικ στο όνομα του menu που θέλετε για να ανοίξετε το κατάλληλο pull-down menu, και να επιλέξετε την λειτουργία/εντολή που θέλετε να εφαρμόσετε. Οι λειτουργίες/εντολές που είναι γκριζες, δεν είναι διαθέσιμες.

Σημείωση : Τα menu που χρησιμοποιούνται πιο συχνά στην Menu Bar είναι διαθέσιμα σαν κουμπιά στην γραμμή εργαλείων του Voice Editor.

File



New

Δημιουργεί και ανοίγει ένα καινούργιο Library αρχείο.

Open Library... (Open...)

Αυτό είναι ίδιο με το “Open” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 8).

Save Library (Save)

Αυτό είναι ίδιο με το “Save” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 9).

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

Σας επιτρέπει να σώσετε το Library αρχείο με καινούριο ή διαφορετικό όνομα.

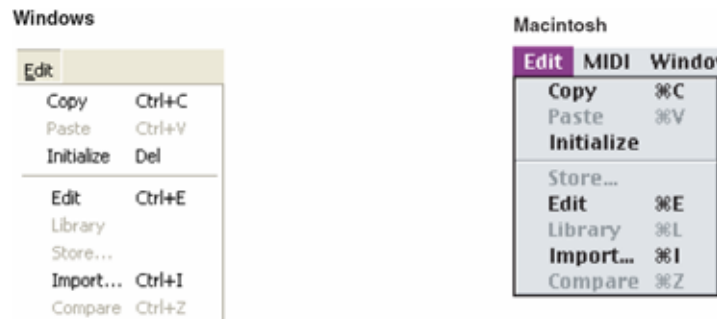
Close (Macintosh μόνο)

Κλείνει το παράθυρο. Αυτό είναι το ίδιο όπως το “Close” πλαίσιο στην Title γραμμή.

Exit (Quit)

Έξοδος από τον Voice Editor. Αυτό το menu δεν είναι διαθέσιμο όταν ο Voice Editor χρησιμοποιείται σαν ένα plug-in και όχι σαν εφαρμογή.

Edit



Copy

Αντιγράφει το επιλεγμένο voice στον clipboard. Αν δεν επιλεγεί τίποτε, το στοιχείο είναι γκριζο.

Paste

Αντιγράφει το voice από τον clipboard στον Voice Editor.

Initialize

Επαναφέρει τις επιλεγμένες voice παραμέτρους στις προκαθορισμένες τιμές. Αν δεν επιλεγεί τίποτε, το στοιχείο είναι γκριζο.

Edit

Αυτό είναι ίδιο με το “Edit Window” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 13).

Library

Αυτό είναι ίδιο με το “Library Window” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 28).

Store...

Αυτό είναι ίδιο με το “Store” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 28).

Import...

Αυτό είναι ίδιο με το “Import” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 13).

Compare

Αυτό είναι ίδιο με το “Compare” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 29).

Setup (Windows) / MIDI (Macintosh)



Setup... (Editor Setup...)

Αυτό είναι ίδιο με το “Editor Setup” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 10).

Transmit Bulk... (Transmit...)

Αυτό είναι ίδιο με το “Transmit Bulk” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 11).

Receive Bulk... (Receive...)

Αυτό είναι ίδιο με το “Receive Bulk” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 12).

Monitor

Αυτό είναι ίδιο με το “Monitor” κουμπί στην γραμμή εργαλείων (σελίδα 13).

OMS Port Setup... (Macintosh μόνο)

Ανοίγει το OMS MIDI Setup παράθυρο. Ανατρέξτε στην παράγραφο “OMS Port Setup” (σελίδα 31) για περισσότερες λεπτομέρειες.

OMS MIDI Setup... (Macintosh μόνο)

Ανοίγει το OMS MIDI Setup παράθυρο. Ανατρέξτε στις οδηγίες του OMS για επιπλέον πληροφορίες.

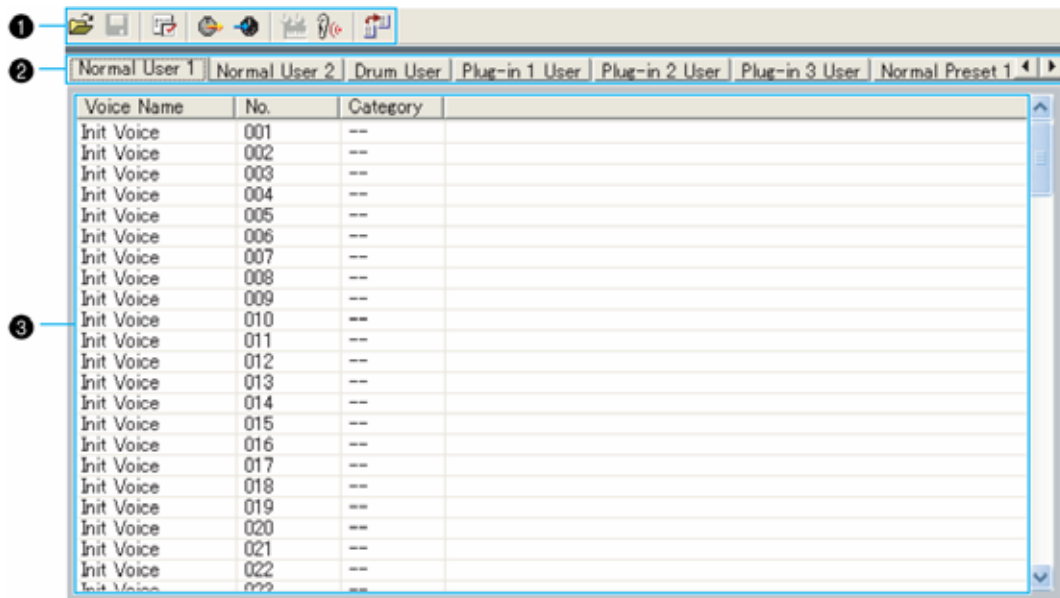
OMS Studio Setup... (Macintosh μόνο)

Ανοίγει το OMS Studio Setup παράθυρο. Ανατρέξτε στις οδηγίες του OMS για επιπλέον πληροφορίες.

Library Window

Όταν ξεκινάτε τον Voice Editor, πρώτα θα δείτε το Library παράθυρο, το οποίο περιέχει τις ετικέτες. Καθεμία από τις οποίες αντιπροσωπεύει μια μνήμη στο τμήμα της γεννήτριας ήχου. Κάθε ετικέτα καταγράφει όλα τα ονόματα, τους αριθμούς και τις κατηγορίες των voices στην επιλεγμένη μνήμη. Κάνοντας διπλό-κλικ σε ένα voice όνομα στο Library παράθυρο, ανοίγει το Edit παράθυρο για ένα voice, που σας επιτρέπει να ρυθμίσετε το voice.

Σημείωση : Μπορείτε να σώσετε τις ρυθμίσεις σας σαν Library αρχείο (*.W7E).



❶ Γραμμή εργαλείων

Αυτός ο χώρος περιέχει τα κουμπιά που ελέγχουν τον Voice Editor (σελίδα 8).

❷ Ετικέτες

Κάντε κλικ σε οποιαδήποτε για να δείτε τον voice κατάλογο για την αντίστοιχη Memory Bank.

❸ Voice κατάλογος

Αυτός ο χώρος δείχνει όλα τα voices στην επιλεγμένη μνήμη σαν κυλιόμενο κατάλογο. Εμφανίζεται το όνομα, ο αριθμός και η κατηγορία κάθε voice. Μπορείτε να αναδιατάξετε τα voices τραβώντας και τοποθετώντας τους αριθμούς των voices σε μια νέα θέση. Μπορείτε να μετονομάσετε ένα voice στα Windows επιλέγοντας το voice όνομα και μετά κάνοντας πάλι κλικ επάνω του για να εισάγετε ένα νέο όνομα. Σε Macintosh, κάντε κλικ στο voice όνομα ενώ κρατάτε πατημένο το [control], επιλέξτε “Edit Voice Name” από το menu και εισάγετε το νέο όνομα στο πλαίσιο διαλόγου.

Σημείωση : Για να επιλέξετε ένα συνεχές τμήμα voices, κάντε κλικ στον αριθμό του πρώτου voice, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο [Shift] και μετά κάντε κλικ στον τελευταίο αριθμό.

Σημείωση : Τα voice ονόματα μπορούν να περιέχουν μέχρι 10 χαρακτήρες.

Split Bar (Windows μόνο)

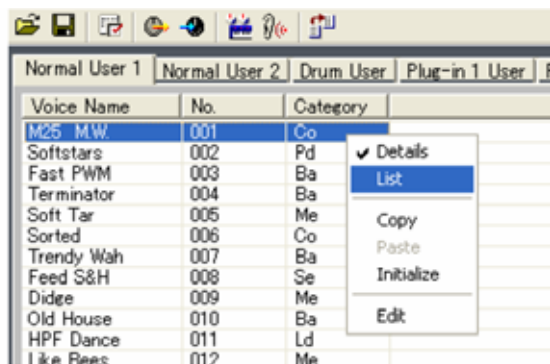
Αν τοποθετήσετε τον δείκτη του ποντικιού επάνω στην γραμμή (Split Bar) που χωρίζει το Track Parameter Section από το Block Section, ο δείκτης θα αλλάξει σε εργαλείο διαχωρισμού. Με αυτό το εργαλείο, μπορείτε να τραβήξετε πίσω και εμπρός την Split Bar και να αλλάξετε το πλάτος των δύο τμημάτων.

Σημείωση : Μπορείτε να αλλάξετε το μέγεθος οποιονδήποτε παραθύρων τοποθετώντας τον δείκτη του ποντικιού στο όριο των γραμμών στο επάνω, κάτω και τα πλαϊνά μέρη των παραθύρων και τραβώντας την γραμμή μέχρι το παράθυρο να γίνει τόσο μεγάλο ή μικρό όσο θέλετε.

Βλέποντας μόνο τα Voice ονόματα (Windows μόνο)

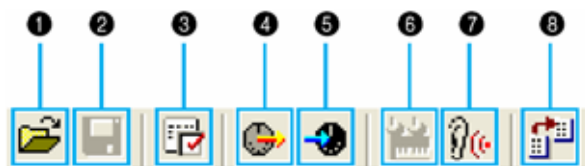
Μπορείτε να δείτε μόνο τα ονόματα όλων των voices στην μνήμη χωρίς τις πληροφορίες αριθμού και

κατηγορίας. Για να το κάνετε, κάντε δεξί κλικ σε οποιοδήποτε μέρος του voice καταλόγου και επιλέξτε “List”. Αυτό μπορεί να είναι χρήσιμο όταν επιλέγετε γρήγορα voices, αφού έχετε να κάνετε μικρότερη κίνηση.



Σημείωση : Για να επιστρέψετε στον πλήρη Voice Name/Number/Category κατάλογο, κάντε δεξί κλικ σε οποιοδήποτε μέρος του voice καταλόγου και επιλέξτε “Details”.

Γραμμή εργαλείων στο Library Window



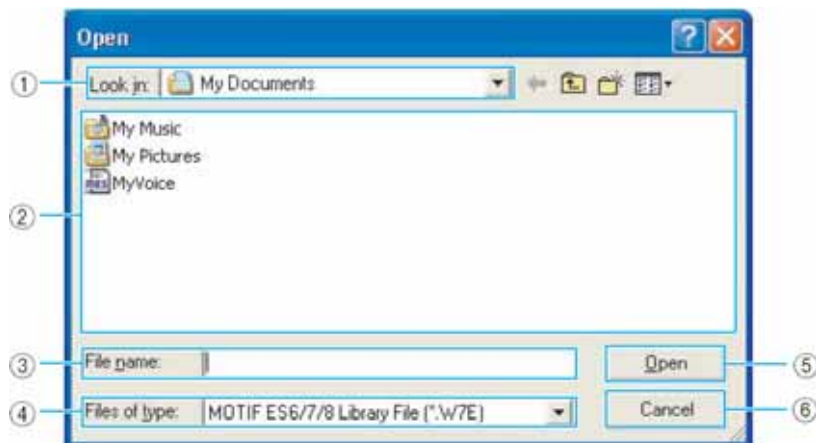
1 Κουμπί “Open”

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξει ο “Open” διάλογος και να επιλέξετε ένα Library αρχείο για να ανοίξετε.

“Open” πλαίσιο διαλόγου

Επιλέξτε το Library αρχείο που θέλετε (επέκταση : .W7E) και κάντε κλικ στο [Open]. Τα περιεχόμενα του επιλεγμένου αρχείου δείχνονται στο Library Window.

Σημείωση : Αν χρησιμοποιείται Macintosh, θα εμφανιστεί το τυπικό Macintosh “Open” πλαίσιο διαλόγου.



- 1) Look in : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε τον φάκελο που περιέχει τα Voice Editor αρχεία.
- 2) Πλαίσιο καταλόγου : Δείχνει τα περιεχόμενα του τρέχοντος φακέλου.
- 3) File name : Δείχνει το όνομα των αρχείων που επιλέγονται από τον κατάλογο.
- 4) Files of type : Επιλέγει ένα μορμάτ αρχείου από το κυλιόμενο menu. Επιλέγοντας *.W7E εμφανίζονται MOTIF ES6/7/8 library αρχεία. Επιλέγοντας *W6E εμφανίζονται MOTIF-RACK library αρχεία. Επιλέγοντας *W2E εμφανίζονται MOTIF6/7/8 library αρχεία. Επιλέγοντας *.M2E εμφανίζονται Multi Part Editor αρχεία.

Σημείωση : Όταν χρησιμοποιείται Voice Editor για MOTIFES6/7/8, είναι δυνατόν να ανοίξει ο Voice Editor για MOTIF6/MOTIF7/MOTIF8 ή MOTIF-RACK library αρχεία αλλά τα voices δεν θα ακούγονται απαραίτητα ακριβώς ίδια όπως ακούγονταν στο όργανο για το οποίο δημιουργήθηκαν.

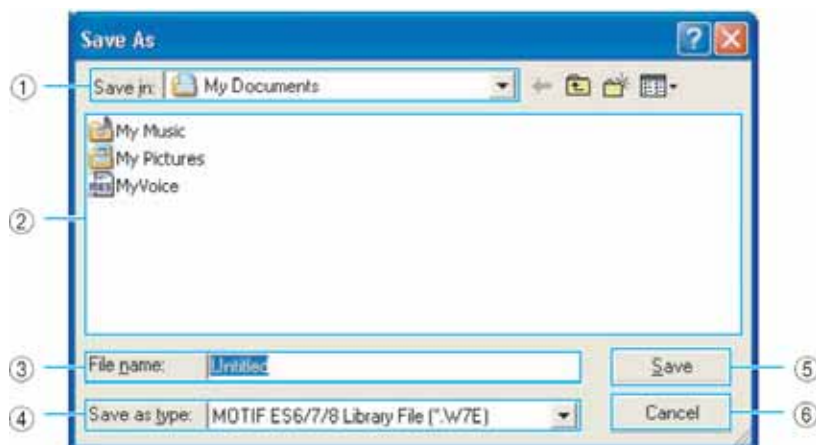
- 5) Κουμπί [Open] : Κάντε κλικ για να ανοίξετε το αρχείο που επιλέγεται από τον κατάλογο.
- 6) Κουμπί [Cancel] : Κάντε κλικ για να ακυρώσετε την διαδικασία.

2 Κουμπί “Save”

Κάντε κλικ σε αυτό για να σώσετε το υπάρχον Library αρχείο με τις νέες σας ρυθμίσεις. Αν δουλεύετε σε ένα νέο αρχείο, αυτό το κουμπί θα ανοίξει το “Save As” πλαίσιο διαλόγου, όπου μπορείτε να δώσετε όνομα και να σώσετε τις ρυθμίσεις σας σαν ένα νέο Library αρχείο (*.W6E).

“Save As” πλαίσιο διαλόγου

Σημείωση : Τα ονόματα Library αρχείου μπορούν να περιέχουν μέχρι 8 χαρακτήρες συν μια επέκταση 3 χαρακτήρων.



- 1) Save in : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε τον φάκελο στον οποίο θα σώσετε το Library αρχείο.
- 2) Πλαίσιο καταλόγου : Δείχνει τα περιεχόμενα του φακέλου στον οποίο θέλετε να σώσετε.
- 3) File name : Καθορίζει το όνομα του Library αρχείου που θα σωθεί εδώ.
- 4) Save as type : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε τον τύπο αρχείου.
- 5) Κουμπί [Save] : Κάντε κλικ σε αυτό για να σώσετε το Library αρχείο με το όνομα που καθορίζεται στο “File name” πεδίο.
- 6) Κουμπί [Cancel] : Κάντε κλικ σε αυτό για να βγείτε από το πλαίσιο διαλόγου χωρίς σώσιμο.

Σημείωση : Όταν σώζονται .W7E αρχεία, προστίθεται αυτόματα η επέκταση .W8E. Αυτά τα αρχεία χρειάζεται να φορτωθούν κατευθείαν στο MOTIF ES6/7/8 μέσω SmartMedia.

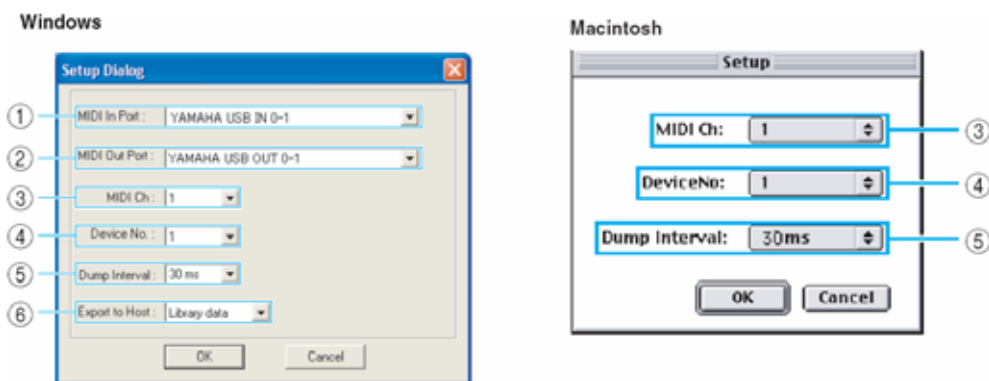
Σημείωση : Η επέκταση .W7E δεν προστίθεται όταν χρησιμοποιείται Macintosh. Για να φορτώσετε το library αρχείο κατευθείαν μέσω SmartMedia, προσθέστε την επέκταση .W7E στο όνομα του αρχείου.

3 Κουμπί “Editor Setup”

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξει το “Setup” πλαίσιο διαλόγου και να καθορίσετε τις ρυθμίσεις της MIDI Out θύρας.

“Setup” πλαίσιο διαλόγου

αυτό είναι το μέρος όπου μπορείτε να διαμορφώσετε το Voice Editor για να επιτραπεί η μετάδοση/λήψη των voice δεδομένων σε/από την γεννήτρια ήχου σας. Κάντε κλικ στο κουμπί [OK] για να εφαρμόσετε τις ρυθμίσεις και να βγείτε από το πλαίσιο διαλόγου. Κάντε κλικ στο κουμπί [Cancel] για να βγείτε χωρίς να εφαρμοστούν οι ρυθμίσεις.



- 1) MIDI In Port : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε την MIDI In θύρα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον Voice Editor για να λάβετε δεδομένα που στέλνονται από την συσκευή που συνδέεται σε αυτήν την θύρα.
- 2) MIDI Out Port : Κάντε κλικ και επιλέξτε την MIDI Out θύρα. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τον Voice Editor για να ελέγξετε και να διορθώσετε την συσκευή που συνδέεται σε αυτήν την θύρα.

Σημείωση : Αν χρησιμοποιείτε Macintosh, η MIDI Out Port ρύθμιση ανατίθεται στο OMS Port Setup. Για επιπλέον λεπτομέρειες, δείτε την παράγραφο “OMS ρυθμίσεις” (σελίδα 30).

- 3) MIDI Ch : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε το MIDI Out κανάλι. Αυτό χρησιμοποιείται όταν ελέγχονται ήχοι με την χρήση του on-screen κλαβιέ στα Edit Windows.

- 4) Device No : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε τον αριθμό MIDI συσκευής της γεννήτριας ήχου σας.
- 5) Dump Interval : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε το διάστημα μεταξύ των διαδοχικών MIDI dumps.

Σημείωση : Ρυθμίζοντας αυτό σε πολύ μικρό διάστημα μπορεί να προκύψουν σφάλματα κατά την μετάδοση MIDI δεδομένων.

- 6) Export to Host : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε τα δεδομένα που θα εξαχθούν στο SQ01 (όταν το SQ01 χρησιμοποιείται σαν πρόσθετη εφαρμογή). Αν επιλεγεί “Library data”, όλα τα διορθωμένα voice δεδομένα στον Voice Editor αποθηκεύονται στο song αρχείο (*.yws) όταν σώζετε το song αρχείο στο SQ01. Αν επιλεγεί “None”, τα voice δεδομένα στον Voice Editor δεν μπορούν να εξαχθούν στην πρόσθετη εφαρμογή.

Σημείωση : Όταν το κομμάτι που περιέχει τα Library File δεδομένα ανοίγεται στο SQ01, τα voice δεδομένα που εξάγονται ανοίγουν επίσης με τον Voice Editor.

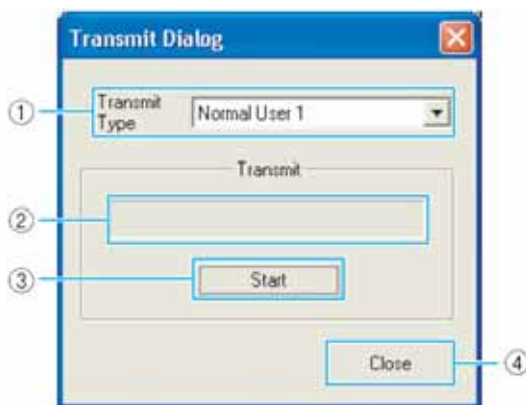
Σημείωση : Αυτή η διαδικασία μπορεί να μην είναι διαθέσιμη σε συνάρτηση με την πρόσθετη εφαρμογή που χρησιμοποιείτε.

4 Κουμπί “Transmit”

Κάντε κλικ για να ανοίξετε το “Transmit” πλαίσιο διαλόγου για την μετάδοση όλων των ρυθμίσεων στην γεννήτρια ήχου σας.

“Transmit” πλαίσιο διαλόγου

Τα Voice δεδομένα μπορούν να μεταδοθούν σε bulk στην γεννήτρια ήχου σας. Κάντε κλικ στο κουμπί [Start] για να ξεκινήσει η μεταφορά των δεδομένων. Η μπάρα διαδικασίας δείχνει πόσα από τα δεδομένα έχουν μεταδοθεί. Τέλος, κάντε κλικ στο κουμπί [Close] για να βγείτε από τον διάλογο.



- 1) Transmit Type : Δείχνει τα voice δεδομένα που θα μεταδοθούν

Normal User 1	Όλα τα Normal User 1 Voices
Normal User 2	Όλα τα Normal User 2 Voices
Normal User 1+2	Όλα τα Normal User Voices
Drum User	Όλα τα Drum User Voices

Normal User 1+2+Drum	Όλα τα Normal User Voices και Drum User Voices
Plug-in 1 User	Όλα τα Plug-in 1 User Voices
Plug-in 2 User	Όλα τα Plug-in 2 User Voices
Plug-in 3 User	Όλα τα Plug-in 3 User Voices
Plug-in 1+2+3 User	Όλα τα Plug-in User Voices
All	Όλα τα User Voices (Normal, Drum και Plug-in)

- 2) Μπάρα εξέλιξης : Δείχνει πόσα από τα δεδομένα έχουν μεταδοθεί.
- 3) Κουμπί [Start] : Κάντε κλικ για να μεταδοθούν τα δεδομένα.
- 4) Κουμπί [Close] : Κάντε κλικ για να κλείσει αυτό το παράθυρο διαλόγου.

Σημείωση : Ο MIDI Device αριθμός πρέπει να έχει οριστεί σωστά για να μεταδοθούν bulk δεδομένα. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 11.

5 Κουμπί “Receive”

Κάντε κλικ για να ανοίξετε το “Receive” πλαίσιο διαλόγου για να ληφθούν όλες οι ρυθμίσεις από την γεννήτρια ήχου σας.

“Receive” πλαίσιο διαλόγου

Τα Voice δεδομένα μπορούν να ληφθούν σε bulk από την γεννήτρια ήχου σας. Επιλέξτε τα bulk voice δεδομένα που θέλετε να λάβετε και μετά κάντε κλικ στο κουμπί [Start]. Η μπάρα διαδικασίας δείχνει πόσα από τα δεδομένα έχουν ληφθεί. Τέλος, κάντε κλικ στο κουμπί [Close] για να βγείτε από τον διάλογο.



- 1) Receive Type : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε τα Voice δεδομένα (εσωτερικά/εξωτερικά/όλα) που θα ληφθούν.

Normal User 1	Όλα τα Normal User 1 Voices
Normal User 2	Όλα τα Normal User 2 Voices
Normal User 1+2	Όλα τα Normal User Voices
Drum User	Όλα τα Drum User Voices
Normal User 1+2+Drum	Όλα τα Normal User Voices και Drum User Voices
Plug-in 1 User	Όλα τα Plug-in 1 User Voices

Plug-in 2 User	Όλα τα Plug-in 2 User Voices
Plug-in 3 User	Όλα τα Plug-in 3 User Voices
Plug-in 1+2+3 User	Όλα τα Plug-in User Voices
All	Όλα τα User Voices (Normal, Drum και Plug-in)

- Μπάρα εξέλιξης : Δείχνει πόσα από τα δεδομένα έχουν ληφθεί.
- Κουμπί [Start] : Κάντε κλικ για να ληφθούν τα δεδομένα.
- Κουμπί [Close] : Κάντε κλικ για να κλείσει αυτό το παράθυρο διαλόγου.

Σημείωση : Ο MIDI Device αριθμός πρέπει να έχει οριστεί σωστά για να ληφθούν bulk δεδομένα. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 11.

6 Κουμπί “Edit Window”

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξει το Edit Window (Common) για το επιλεγμένο voice στον κατάλογο. Για περισσότερες λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 14.

7 Κουμπί “Monitor”

Αν κάνετε κλικ σε αυτό, τα bulk voice δεδομένα θα στέλνονται για έλεγχο στην γεννήτρια ήχου σας κάθε φορά που επιλέγετε ένα voice. Κάντε πάλι κλικ για να απενεργοποιήσετε τον έλεγχο.

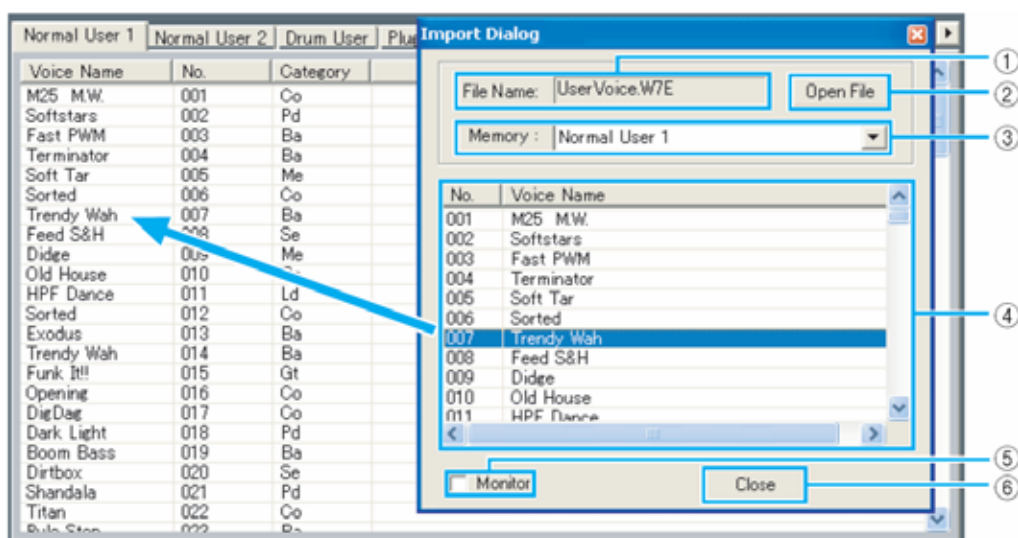
Σημείωση : Για να ελέγξετε ένα voice, πρέπει να παίζετε στο κλαβιέ που συνδέεται στην γεννήτρια ήχου σας.

8 Κουμπί “Import”

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξετε το “Import” πλαίσιο διαλόγου και να εισάγετε voices από ένα υπάρχον Library αρχείο. Μπορείτε να κάνετε drag-and-drop voices στο Library Window.

“Import” πλαίσιο διαλόγου

Σημείωση : Περισσότερα από ένα από αυτά τα παράθυρα μπορούν να ανοίγουν ταυτόχρονα.



- File Name : Δείχνει το όνομα του Library αρχείου από το οποίο θα εισάγετε Voice δεδομένα.
- [Open File] κουμπί : Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξετε το “Open File” πλαίσιο διαλόγου και να επιλέξετε το Library αρχείο που θα ανοίξει.

Για να εισάγετε MOTIF6/7/8 voices, επιλέξτε ένα .W2E αρχείο. Για να εισάγετε MOTIF-RACK voices, επιλέξτε ένα .W6E αρχείο. Για να εισάγετε MOTIF ES6/7/8 voices από ένα Multi Part Editor αρχείο, επιλέξτε ένα .M2E αρχείο.

- 3) Memory : Κάντε κλικ σε αυτό και επιλέξτε την Memory Bank από την οποία θα εισάγετε voice δεδομένα.
- 4) Voice κατάλογος : Αυτός ο χώρος δείχνει όλα τα voices στην επιλεγμένη Memory σαν κυλιόμενο κατάλογο, με την σειρά του voice αριθμού. Εδώ μπορείτε να επιλέξετε ένα voice και να το εισάγετε κατευθείαν στον voice κατάλογο στο Library Window με drag-and-drop. (Με αυτόν τον τρόπο μπορούν να εισαχθούν πολλαπλά voices). Στα Windows, μπορείτε εναλλακτικά να αντιγράψετε το voice επιλέγοντας το και πατώντας [Ctrl]+[C] στο πληκτρολόγιο του υπολογιστή και μετά να αλλάξετε στο Library Window και να πατήσετε [Ctrl]+[View] στην καινούρια θέση για να το επικολλήσετε (εισάγετε).

Σημείωση : Το επιλεγμένο voice δεν μπορεί να εισαχθεί στον κατάλογο στην Preset Voice ετικέτα.

Σημείωση : Για να επιλέξετε ένα τμήμα των voices, κάντε κλικ στον αριθμό του πρώτου voice, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο [Shift] και μετά κάντε κλικ στο τελευταίο voice.

Σημείωση : Ένα normal voice δεν μπορεί να εισαχθεί σε ένα Drum voice ή ένα Plug-in voice. Όμοια, ένα Drum voice δεν μπορεί να εισαχθεί σε ένα Normal voice ή ένα Plug-in voice.

Σημείωση : Τα Plug-in preset voices μπορούν να εισαχθούν από τον “Data” φάκελο. Εξ ορισμού, ο “Data” φάκελος βρίσκεται στην ακόλουθη θέση :

(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 : Αν επιλέξετε αυτό το πλαίσιο, τα bulk δεδομένα για κάθε voice που επιλέγετε από τον κατάλογο θα μεταφερθούν στην γεννήτρια ήχου σας για έλεγχο. Για να ελέγξετε ένα voice, χρησιμοποιήστε το κλαβιέ που συνδέεται στην γεννήτρια ήχου σας.

Σημείωση : Ο έλεγχος δεν θα είναι δυνατός αν δεν έχουν ρυθμιστεί σωστά η MIDI Out θύρα και άλλες παράμετροι στο Editor Setup.

- 6) [Close] κουμπί : Κάντε κλικ σε αυτό για να κλείσετε το Import πλαίσιο διαλόγου.

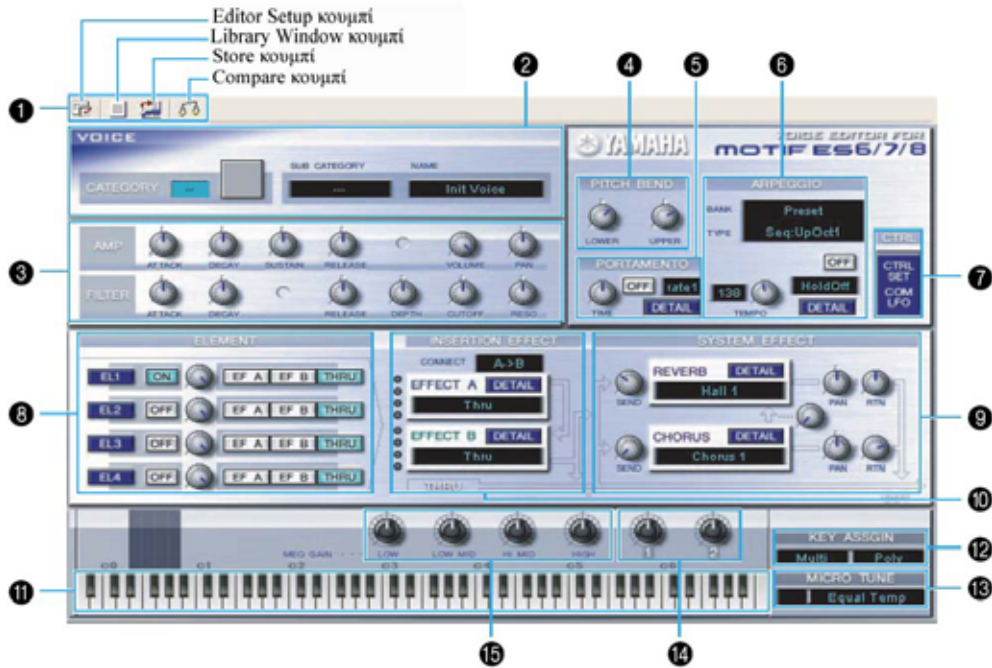
Edit Window

Υπάρχουν τρεις τύποι voices που μπορούν να διορθωθούν με την χρήση του Voice Editor : Normal voices, Drum voices και Plug-in voices. Στο Library παράθυρο, κάντε κλικ στην ετικέτα που περιέχει το Normal/Drum/Plug-in voice που θέλετε να διορθώσετε. Μετά κάντε διπλό κλικ στο voice (ή επιλέξτε το και κάντε κλικ στο “Edit Window” κουμπί) για να ανοίξει το Edit παράθυρο.

- Οι ρυθμίσεις στο Edit παράθυρο μεταδίδονται μέσω MIDI από τον υπολογιστή σας στην γεννήτρια ήχου σας σε πραγματικό χρόνο.
- Οι ρυθμίσεις στο Edit παράθυρο μπορούν να αποθηκευθούν σε ένα Library αρχείο.
- Για λεπτομέρειες σχετικά με κάθε παράμετρο ανατρέξτε στο εγχειρίδιο χρήσης του MOTIF ES6/7/8.

Voice Edit Window

Όταν διορθώνετε ένα voice, θα δείτε την παρακάτω οθόνη :



1 Γραμμή εργαλείων

Αυτή περιέχει κουμπιά για την εκτέλεση διαφόρων βασικών λειτουργιών στο πρόγραμμα. Είναι διαθέσιμα τα τέσσερα παρακάτω κουμπιά :

- Editor Setup κουμπί : Δείτε στην σελίδα 10.
- Library Window κουμπί : Κάντε κλικ σε αυτό για να εμφανίσετε πάλι το Library Window.
- Store κουμπί : Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξετε το “Store” πλαίσιο διαλόγου, όπου μπορείτε να ονομάσετε το διορθωμένο σας voice και να επιλέξετε μια θέση στην οποία θα το αποθηκεύσετε.
- Compare κουμπί : Αν κάνετε κλικ σε αυτό, τα bulk δεδομένα για το αρχικό voice (πριν την διόρθωση) θα σταλούν στον συνδεδεμένο σας όργανο. Κάντε πάλι κλικ για να στείλετε τα bulk δεδομένα το διορθωμένο voice. αυτό το κουμπί είναι χρήσιμο για να κάνετε A/B συγκρίσεις μεταξύ των αρχικών και των διορθωμένων voices.

2 VOICE πλαίσιο

Το όνομα, η κατηγορία, το εικονίδιο κατηγορίας και η υπο-κατηγορία εμφανίζονται όταν διορθώνεται ένα voice. Χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο του υπολογιστή σας, μπορείτε να αναθέσετε διαφορετικό όνομα στο voice.

Σημείωση : Τα voice ονόματα μπορούν να περιέχουν μέχρι 10 χαρακτήρες.

3 COMMON EDIT πλαίσιο (Quick Edit)

Αυτό σας επιτρέπει να αλλάξετε γρήγορα την ένταση και τονικά χαρακτηριστικά του Voice διορθώνοντας τις amplitude και filter παραμέτρους.

Σημείωση : Οι παράμετροι που είναι διαθέσιμες για διόρθωση διαφέρουν σε συνάρτηση με το επιλεγμένο Voice (Normal, Drum ή Plug-in). Οι διαθέσιμες παράμετροι εμφανίζονται σαν εικονικά κουμπιά στο παράθυρο.

Διαδικασία κουμπιού παραμέτρου

Μπορείτε να αλλάξετε την διαδικασία των κουμπιών παραμέτρου. Κάντε δεξί κλικ σε οποιοδήποτε κουμπί και επιλέξτε “Rotate” ή “Up/down or left/right”.

Όταν επιλεγεί “Rotate”, οι τιμές παραμέτρου (των κουμπιών πλαισίου) αλλάζουν με κλικ και τράβηγμα του ποντικιού σε κυκλική κατεύθυνση.

Όταν επιλεγεί “Up/down or left/right”, οι τιμές παραμέτρου (των κουμπιών πλαισίου) αλλάζουν με κλικ και τράβηγμα του ποντικιού οριζόντια και κάθετα.

Σημείωση : Η ρύθμιση που γίνεται εδώ επηρεάζει όλα τα κουμπιά.

4 PITCH BEND ρυθμίσεις

Χρησιμοποιήστε το κουμπί “LOWER” για να ορίσετε το χαμηλότερο σημείο στο εύρος της pitch bend ρόδας και το κουμπί “UPPER” για να ορίσετε το υψηλότερο σημείο.

5 PORTAMENTO τμήμα

Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε το portamento και το κουμπί TIME για να καθορίσετε τον portamento χρόνο. Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε τον portamento τρόπο.

Το “PORTAMENTO” τμήμα δεν είναι διαθέσιμο για Drum Voices.

6 ARPEGGIO τμήμα

Χρησιμοποιήστε τον διακόπτη για να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε το arpeggiator και το “TEMPO” κουμπί για να καθορίσετε την arpeggiator ταχύτητα. Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου κάτω από τον διακόπτη για να επιλέξετε τον arpeggiator τρόπο.

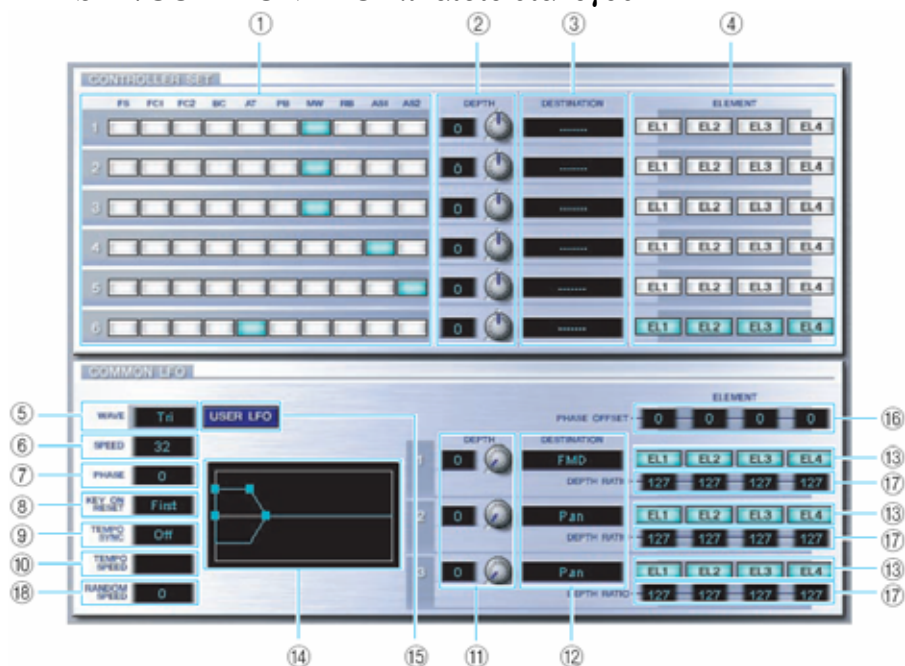
Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου στα αριστερά του διακόπτη για να επιλέξετε τον arpeggio τύπο. Οι παράμετροι για το arpeggiator μπορούν να βρεθούν στο “ARPEGGIO” πλαίσιο διαλόγου, που ανοίγει με κλικ στο κουμπί [DETAIL].

7 Κουμπί [CTRL SET/COM LFO]

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξετε το “CONTROLLER SET/COMMON LFO” πλαίσιο διαλόγου. Στο επάνω πλαίσιο, μπορείτε να καθορίσετε τις παραμέτρους για όλους τους controllers όπως η pitch bend και modulation ρόδα. Το κάτω πλαίσιο σας επιτρέπει να καθορίσετε τις παραμέτρους για το Common LFO.

Το Common LFO πλαίσιο είναι διαθέσιμο μόνο για Normal Voices.

“CONTROLLER SET/COMMON LFO” πλαίσιο διαλόγου



CONTROLLER SET πλαίσιο

Μπορείτε να αναθέσετε controllers του synthesizer σας όπως η modulation ρόδα ή το keyboard aftertouch σε διάφορες παραμέτρους για να επιτρέψετε την τροποποίησή τους σε πραγματικό χρόνο. Για παράδειγμα, μπορείτε να αναθέσετε την modulation ρόδα στην Resonance παράμετρο του φίλτρου όταν επιλέγεται Normal Voice. Μπορούν να ανατεθούν μέχρι και έξι controllers.

- 1) SOURCE : Επιλέγει τον controller από “FS” (ποδοδιακόπτης), “FC1” (foot controller 1), “FC2” (foot controller 2), “BC” (breath controller), “AT” (aftertouch), “PB” (pitch bend ρόδα), “MW” (modulation ρόδα), “RB”, “AS1/2”.
- 2) DEPTH ρυθμίσεις : Ορίζουν τον βαθμό στον οποίο ο επιλεγμένος controller θα επηρεάζει την παράμετρο που του ανατίθεται.
- 3) DESTINATION ρυθμίσεις : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την παράμετρο που θέλετε να ελέγξετε.
- 4) ELEMENT διακόπτες : Κάντε κλικ σε αυτούς για να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε τα Elements τα οποία θα επηρεαστούν από τις controller αναθέσεις.

COMMON LFO πλαίσιο (μόνο Normal Voice)

- 5) LFO WAVE ρύθμιση : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την LFO κυματομορφή.
- 6) LFO SPEED ρύθμιση : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και ρυθμίστε την LFO ταχύτητα.
- 7) LFO PHRASE ρύθμιση : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την LFO φάση.
- 8) LFO KEY ON RESET ρύθμιση : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την μέθοδο επανεκκίνησης του LFO όταν παίζεται μια νότα.
- 9) TEMPO SYNC ρύθμιση : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και ενεργοποιήστε ή απενεργοποιήστε το TEMPO SYNC.
- 10) TEMPO SPEED ρύθμιση : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε να καθορίσετε πως οι

LFO παλμοί συγχρονίζονται με το Arpeggiator ή το sequencer.

- 11) DEPTH ρύθμιση : Ρυθμίζει τον βαθμό στον οποίο ο επιλεγμένος controller θα επηρεάζει την παράμετρο που του ανατίθεται.
- 12) DESTINATION ρυθμίσεις : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την παράμετρο που θέλετε να ελέγχετε.
- 13) ELEMENTS διακόπτες : Κάντε κλικ σε αυτούς για να ενεργοποιήσετε/απενεργοποιήσετε τα Elements τα οποία θα επηρεάζονται από τις controller αναθέσεις.
- 14) Editor γράφημα : Κάντε κλικ και τραβήξτε τα τετράγωνα σημάδια για να ρυθμίσετε την συμπεριφορά του Common LFO που εξαρτάται από τον χρόνο. Το πρώτο σημάδι (εντελώς αριστερά) ελέγχει το “LFO Delay Time”. Το δεύτερο ελέγχει το “LFO Fade In Time”. Το τρίτο ελέγχει το “LFO Control Time”. Το τελευταίο τετράγωνο σημάδι (εντελώς δεξιά) ελέγχει το “LFO fade Out Time”. Τραβήξτε τα σημάδια οριζόντια για να ρυθμίσετε τους χρόνους μετατόπισης.
- 15) USER LFO κουμπί : Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξει το USER LFO πλαίσιο διαλόγου.
- 16) PHASE OFFSET : Ρυθμίζει, για κάθε element, την τιμή μετατόπισης της τιμής που ορίζεται για την phase παράμετρο.
- 17) DEPTH RATIO : Ρυθμίζει το βάθος της LFO διαμόρφωσης.
- 18) RANDOM SPEED : Ρυθμίζει την LFO ταχύτητα να μεταβάλλεται τυχαία. Όσο μεγαλύτερη είναι η τιμή που ορίζεται, τόσο μεγαλύτερη είναι η μεταβολή της LFO ταχύτητας, με το 0 να είναι η αρχική ταχύτητα.

User LFO πλαίσιο (μόνο Normal Voice)



- 1) TOTAL STEP : Καθορίζει τον αριθμό των βημάτων του τρέχοντος διορθωμένου LFO wave, μέχρι το μέγιστο των δεκαέξι.
- 2) SLOPE : Καθορίζει τα χαρακτηριστικά κλίσης του LFO wave.
 - OFF : Χωρίς κλίση. Το LFO μετακινείται άμεσα στο επίπεδο του επόμενου βήματος.
 - UP : Το LFO κινείται προς τα επάνω στο επόμενο βήμα, όταν αυτό το βήμα είναι υψηλότερο σε τιμή. Δεν υπάρχει κίνηση για χαμηλότερα επίπεδα.
 - DOWN : Το LFO κινείται προς τα κάτω στο επόμενο βήμα, όταν αυτό το βήμα είναι χαμηλότερο σε τιμή. Δεν υπάρχει κίνηση για υψηλότερα επίπεδα.

- UP & DOWN : Το LFO κινείται επάνω και κάτω στο επίπεδο κάθε βήματος.
- 3) TEMPLATE : Μπορείτε να επιλέξετε μια ήδη προγραμματισμένη φόρμα για το LFO wave. Στο πλαίσιο διαλόγου εμφανίζεται το wave γράφημα της επιλεγμένης φόρμας.
- random : Τυχαία δημιουργημένες τιμές βήματος, που δημιουργούν κάθε φορά ένα διαφορετικό τυχαίο LFO wave.
 - all0 : Οι τιμές όλων των βημάτων ορίζονται στο 0.
 - all64 : Οι τιμές όλων των βημάτων ορίζονται στο 64.
 - all127 : Οι τιμές όλων των βημάτων ορίζονται στο 127.
 - saw up : Δημιουργεί μια πριονωτή προς τα επάνω κυματομορφή.
 - saw down : Δημιουργεί μια πριονωτή προς τα κάτω κυματομορφή.
 - even step : Οι τιμές όλων των ζυγών βημάτων ορίζονται στο 127 και οι τιμές όλων των μονών βημάτων ορίζονται στο 0.
 - odd step : Οι τιμές των μονών βημάτων ορίζονται στο 127 και οι τιμές όλων των ζυγών βημάτων ορίζονται στο 0.
- 4) Wave γράφημα : Κάντε κλικ στο πλαίσιο διαλόγου και επιλέξτε την μέθοδο επανεκκίνησης του LFO όταν παίζεται μια νότα.
- 5) RESET : Οι τιμές όλων των βημάτων επανέρχονται στο 0.
- 6) VALUE : Διόρθωση της τιμής κάθε βήματος με την χρήση του αντίστοιχου κουμπιού.

CONTROLLER (Plug-in Voice μόνο)

Αυτό καθορίζει το βάθος των pitch, cutoff, pitch modulation, cutoff modulation και amplitude modulation.

8 ELEMENT μονάδα

Αυτό το τμήμα εξηγείται λεπτομερώς στην σελίδα 21.

9 INSERTION EFFECT μονάδες

Αυτό το τμήμα εξηγείται λεπτομερώς στην σελίδα 26.

10 SYSTEM EFFECT μονάδες

Αυτό το τμήμα εξηγείται λεπτομερώς στην σελίδα 26.

11 Κλαβιέ

Κάντε κλικ σε οποιοδήποτε πλήκτρο στο κλαβιέ για να ελέγξετε το διορθωμένο σας voice σε αυτό το πλήκτρο.

12 KEY ASSIGN ρυθμίσεις

Κάντε κλικ στο αριστερό πλαίσιο κειμένου για να επιλέξετε μια Key Assign ρύθμιση. Κάντε κλικ στο δεξί πλαίσιο κειμένου για να επιλέξετε Monophonic ή Polyphonic. Οι “KEY ASSIGN” ρυθμίσεις δεν είναι διαθέσιμες για Drum Voices.

13 MICRO TUNE ρυθμίσεις

Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου για να επιλέξετε ένα Micro Tuning preset.

Οι “MICRO TUNE” ρυθμίσεις δεν είναι διαθέσιμες για Drum Voices.

14 ASSIGNABLE 1/2 ρυθμίσεις

Χρησιμοποιήστε τα κουμπιά για να ορίσετε την τιμή της παραμέτρου που ανατίθεται σε καθέναν από τους assignable 1/2 controllers.

15 MEQ GAIN CONTROL ρυθμίσεις

Χρησιμοποιήστε τα κουμπιά για να ορίσετε το gain για κάθε περιοχή συχνοτήτων του EQ πέντε περιοχών.

ELEMENT Unit



1 EL (Element) 1 – 4 κουμπιά

Κάντε κλικ σε αυτά για να ανοίξουν οι αντίστοιχοι “ELEMENT” διάλογοι.

Σημείωση : Για Drum Voices, θα δείτε το ακόλουθο πλαίσιο. Κάντε κλικ στο [KEY C0...C6] για να ανοίξετε τον “Drum Key” διάλογο (σελίδα 24).



Σημείωση : Για Plug-in voices, θα δείτε το ακόλουθο πλαίσιο. Κάντε κλικ στο [DETAIL] για να ανοίξετε τον “Plug-in Voice Detail” διάλογο.



- 1) VOICE BANK : Καθορίζει την Plug-in voice τράπεζα.
- 2) VOICE NUMBER : Καθορίζει τον Plug-in voice αριθμό.
- 3) LFO : Καθορίζει την ταχύτητα των LFO, Pitch Modulation και Delay.
- 4) NOTE SHIFT : Καθορίζει την ποσότητα του Note Shift (μετατόπιση τόνου).



Κάντε κλικ στο [NATIVE PARAM] για να ανοίξει το “NATIVE Parameter” πλαίσιο. Επιλέξτε την Plug-in κάρτα που θα διορθωθεί στο επάνω αριστερό μέρος του κλαβιέ που εμφανίζεται στο παράθυρο.

2 ON/OFF διακόπτες

Κάντε κλικ σε αυτούς για να ενεργοποιείτε ή να απενεργοποιείτε κάθε Element.

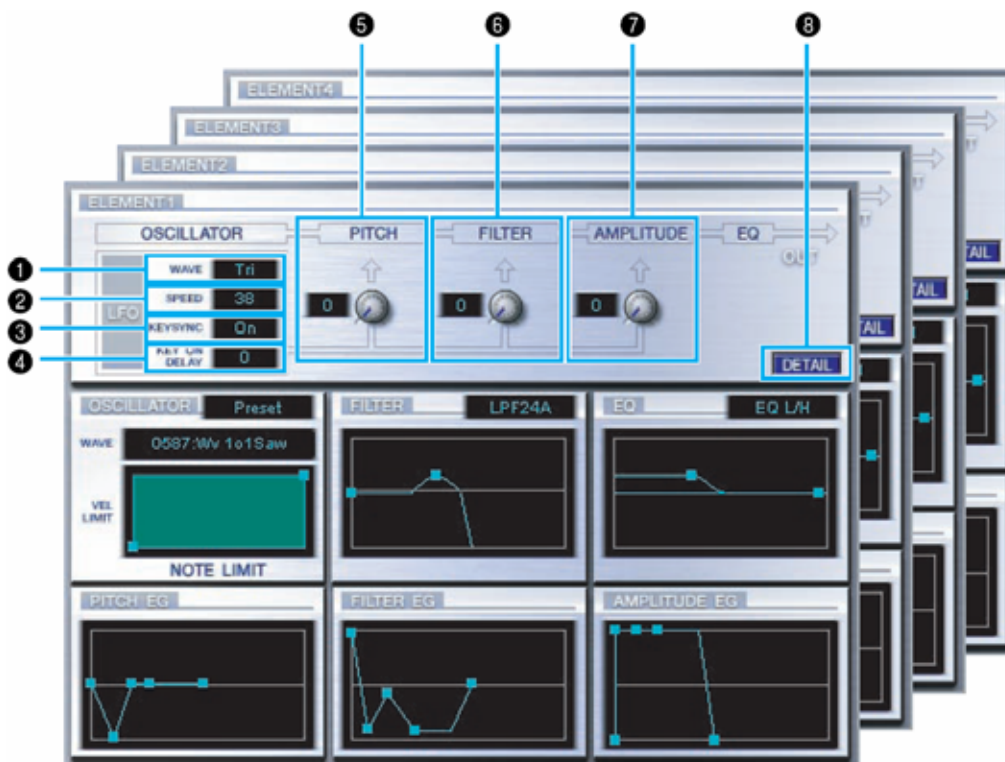
3 Κουμπιά Element στάθμης

Χρησιμοποιήστε τα για να ρυθμίσετε την στάθμη κάθε Element.

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

Κάντε κλικ σε αυτούς για να αναθέσετε κάθε Element στο Insertion Effect A ή Insertion Effect B ή για να παρακάμψετε τις Insertion Effect μονάδες.

● ELEMENT πλαίσιο διαλόγου



1 LFO WAVE

Κάντε κλικ στο “WAVE” πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την κυματομορφή του LFO.

2 LFO SPEED

Κάντε κλικ στο “SPEED” πλαίσιο κειμένου και καθορίστε την ταχύτητά του.

3 KEY SYNC

Κάντε κλικ στο “KEY SYNC” πλαίσιο κειμένου για να ενεργοποιήσετε ή απενεργοποιήσετε το LFO key sync. (Αν είναι ενεργό, η LFO κυματομορφή επανεκκινείται κάθε φορά που παίζετε μια νότα).

4 KEY ON DELAY

Καθορίζει τον χρόνο (καθυστέρηση) από την στιγμή που λαμβάνεται ένα Note On μήνυμα και το σημείο στο οποίο το LFO έχει αποτέλεσμα.

5 LFO PITCH κουμπί

Χρησιμοποιήστε το για να ρυθμίσετε το βάθος της pitch διαμόρφωση του LFO. Μπορείτε επίσης να εισάγετε μια τιμή κατευθείαν στο πλαίσιο κειμένου στα αριστερά του κουμπιού.

6 LFO FILTER κουμπί

Χρησιμοποιήστε το για να ρυθμίσετε το βάθος της διαμόρφωσης του φίλτρου του LFO. Μπορείτε επίσης να εισάγετε μια τιμή κατευθείαν στο πλαίσιο κειμένου στα αριστερά του κουμπιού.

7 LFO AMPLITUDE κουμπί

Χρησιμοποιήστε το για να ρυθμίσετε το βάθος της amplitude διαμόρφωσης του LFO. Μπορείτε επίσης να εισάγετε μια τιμή κατευθείαν στο πλαίσιο κειμένου στα αριστερά του κουμπιού.

8 [DETAIL] κουμπί

Κάντε κλικ για να ανοίξει το “EL DETAIL” πλαίσιο διαλόγου και εισάγετε τις παραμέτρους για κάθε Element. Έχετε ευρύτερο και πιο ακριβή έλεγχο στις παραμέτρους από ότι με τα editor γραφήματα.

Editor γραφήματα

Μέσα σε αυτά τα γραφήματα, κάντε κλικ και τραβήξτε τα τετράγωνα σημάδια για να ρυθμίσετε οπτικά τις παραμέτρους για κάθε Element.

Σημείωση : Μερικές φορές, δεν είναι ορατά όλα τα τετράγωνα σημάδια αφού μπορεί να διατάσσονται επάνω από άλλα στην ίδια θέση. Σε αυτήν την περίπτωση, κάντε κλικ στο ορατό σημάδι και τραβήξτε το προσωρινά για να αποκαλύψετε το επόμενο σημάδι.



OSCILLATOR ρυθμίσεις

Κάντε κλικ στο “WAVE” πλαίσιο διαλόγου και επιλέξτε την κυματομορφή πηγή. Ένα από τα τετράγωνα σημάδια χρησιμοποιείται για να ρυθμιστούν τα “VEL LIMIT LOW” και “NOTE LIMIT LOW”. Ορίστε το χαμηλότερο velocity νότας τραβώντας οριζόντια αυτό το τετράγωνο σημάδι. Ορίστε την χαμηλότερη νότα του εύρους τραβώντας το κάθετα. Όμοια, ορίστε το υψηλότερο velocity νότας (“VEL LIMIT HIGH”) και το εύρος νοτών (“NOTE LIMIT HIGH”) χρησιμοποιώντας το άλλο τετράγωνο σημάδι.

Σημείωση : Όταν τραβάτε τα τετράγωνα σημάδια, οι τιμές δίνονται σαν (X, Y) συνισταμένες, όπου X είναι το NOTE LIMIT (δίνεται σαν MIDI note αριθμός) και Y είναι το VEL LIMIT. Για να δείτε το όνομα της νότας αντί του αριθμού της νότας, επιλέξτε την “OSCILLATOR” ετικέτα του “EL DETAIL” πλαισίου διαλόγου.

FILTER ρυθμίσεις

Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε τον τύπο φίλτρου. Το γράφημα δείχνει αρχικά τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις αλλά μπορείτε να τις διορθώσετε. Χρησιμοποιώντας σαν ένα παράδειγμα τον LPF τύπο, τραβήξτε κάθετα το αριστερό τετράγωνο σημάδι για να ορίσετε το Filter Gain. Τραβήξτε οριζόντια το δεξί τετράγωνο σημάδι για να ορίσετε την Filter Cutoff συχνότητα.

Σημείωση : Οι τιμές παραμέτρου εμφανίζονται όταν τραβιούνται τα τετράγωνα σημάδια. Για να ορίσετε κατευθείαν αυτές τις τιμές, επιλέξτε την “FILTER EQ” ετικέτα του “EL DETAIL” πλαισίου διαλόγου.

EQ ρυθμίσεις

Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε τον equalizer τύπο. Χρησιμοποιώντας σαν παράδειγμα τον EQ/LH τύπο, το αριστερό τετράγωνο σημάδι ελέγχει τις μπάσες συχνότητες και το δεξί ελέγχει τις υψηλές συχνότητες. Τραβήξτε τα τετράγωνα σημάδια κάθετα για να ρυθμίσετε το gain και οριζόντια για να ρυθμίσετε την συχνότητα.

Σημείωση : Για να ορίσετε αυτές τις τιμές κατευθείαν, επιλέξτε την “OSCILLATOR” ετικέτα του “EL DETAIL” πλαισίου διαλόγου.

PITCH EG ρυθμίσεις

Το PITCH EG (Envelope Generator) καθορίζει την μεταβολή του τόνου όταν το πλήκτρο κρατιέται πατημένο. υπάρχουν πέντε τετράγωνα σημάδια, που καθένα ελέγχει ένα διαφορετικό στάδιο της περιβάλλουσας. Το πρώτο τετράγωνο σημάδι (εντελώς αριστερά) ελέγχει το “Hold Time/Level”. Το δεύτερο ελέγχει το “Attack Time/Level”. Το τρίτο ελέγχει το “Decay 1 Time/Level”. Το τέταρτο ελέγχει το “Decay 2 Time/Sustain Level”. Το τελευταίο τετράγωνο σημάδι (εντελώς δεξιά) ελέγχει το “Release Time/Level”. Τραβήξτε τα τετράγωνα σημάδια κάθετα για να ρυθμίσετε τις στάθμες και οριζόντια για να ρυθμίσετε τους χρόνους μεταβολής.

Σημείωση : Για να ορίσετε αυτές τις τιμές κατευθείαν, επιλέξτε την “PITCH EG” ετικέτα του “EL DETAIL” πλαισίου διαλόγου.

FILTER EG ρυθμίσεις

Το FILTER EG (Envelope Generator) καθορίζει την μεταβολή στην χροιά ενώ το πλήκτρο κρατιέται πατημένο. Υπάρχουν πέντε τετράγωνα σημάδια, που καθένα ελέγχει ένα διαφορετικό στάδιο της περιβάλλουσας. Το πρώτο τετράγωνο σημάδι (εντελώς αριστερά) ελέγχει το “Hold Time/Level”. Το δεύτερο ελέγχει το “Attack Time/Level”. Το τρίτο ελέγχει το “Decay 1/ Time/Level”. Το τέταρτο ελέγχει το “Decay 2 Time/Level”. Το τελευταίο τετράγωνο σημάδι (εντελώς δεξιά) ελέγχει το “Release Time/Level”. Τραβήξτε τα τετράγωνα σημάδια κάθετα για να ρυθμίσετε τις στάθμες και οριζόντια για να ρυθμίσετε τους χρόνους μεταβολής.

Σημείωση : Για να ορίσετε αυτές τις τιμές κατευθείαν, επιλέξτε την “FILTER EG” ετικέτα του “EL DETAIL” πλαισίου διαλόγου.

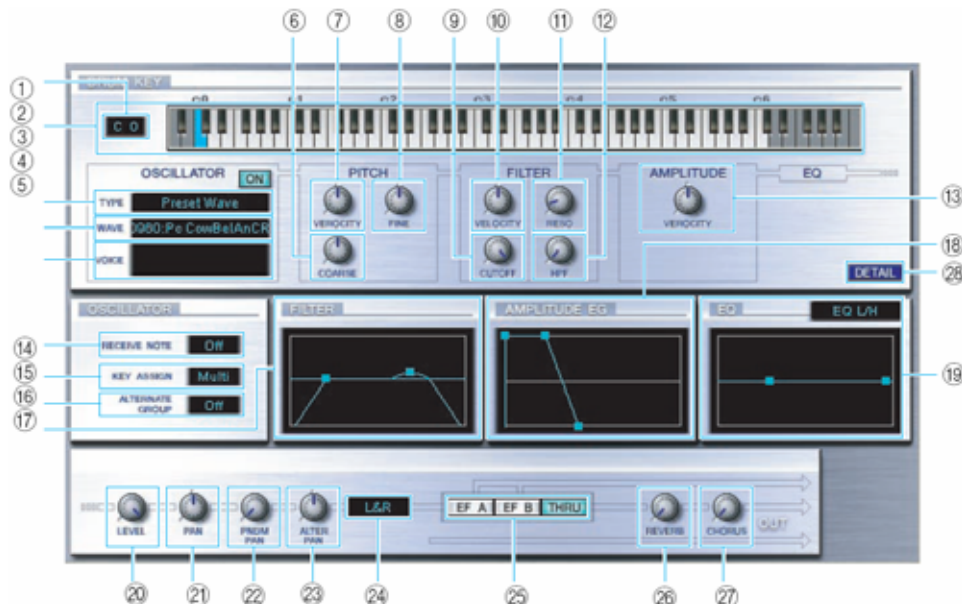
AMPLITUDE EG ρυθμίσεις

Ελέγχει την μεταβολή στην ένταση από την στιγμή που λαμβάνεται ένα Note On μήνυμα (attack) μέχρι το σημείο στο οποίο σταματάει ο ήχος (release). Τραβήξτε το αριστερότερο ■ επάνω ή κάτω για να ορίσετε το velocity του attack time. Τραβήξτε το δεύτερο ■ αριστερά ή δεξιά για να ορίσετε τον envelope attack time και τραβήξτε το επάνω ή κάτω για να ρυθμίσετε την attack στάθμη. Τραβώντας το τρίτο ■ αριστερά ή δεξιά ελέγχεται ο τρόπος που διατηρείται ο ήχος e 1 & 2) ενώ κρατιούνται πατημένα τα πλήκτρα στο κλαβιέ, και τραβώντας τα επάνω ή κάτω ελέγχεται η Decay 1 Level και η Sustain Level.

Τραβώντας το τελευταίο ■ αριστερά ή δεξιά ελέγχεται το πόσο πολύ ακούγεται ο ήχος μετά την λήψη ενός Note Off μηνύματος (Release Time).

Σημείωση : Για να ορίσετε αυτές τις τιμές κατευθείαν, επιλέξτε την “AMP EG” ετικέτα του “EL DETAIL” πλαισίου διαλόγου.

“DRUM KEY” πλαίσιο διαλόγου



- 1) Πλήκτρο : Δείχνει το όνομα της νότας που διορθώνεται.
- 2) Κλαβιέ : Κάντε κλικ στο κλαβιέ για να καθορίσετε την νότα που ανατίθεται στο Element ή το Voice.
- 3) TYPE : Καθορίζει την τράπεζα της ηχητικής πηγής : Preset wave ή Voice.
- 4) WAVE : Για να επιλέξετε μια κυματομορφή σαν πηγή, κάντε κλικ σε αυτό και μετά στο πλαίσιο κειμένου δίπλα σε αυτό για να επιλέξετε την κυματομορφή.
- 5) VOICE : Για να επιλέξετε ένα voice σαν πηγή, κάντε κλικ σε αυτό και μετά στο πλαίσιο κειμένου δίπλα σε αυτό για να ανοίξετε το “Voice List” πλαίσιο διαλόγου.
- 6) COARSE : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “COARSE” για να ρυθμίσετε χοντρικά τον τόνο του Element (σε ημιτόνια).
- 7) VELOCITY : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “VELOCITY” για να ρυθμίσετε πως ο τόνος του Element μεταβάλλεται με το note velocity.
- 8) FINE : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “FINE” για περισσότερο ακριβή ρύθμιση.
- 9) CUTOFF : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “CUTOFF” για να ρυθμίσετε την LPF Cutoff συχνότητα.
- 10) VELOCITY : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “VELOCITY” για να καθορίσετε πως η στάθμη εξόδου του Element μεταβάλλεται με το note velocity.
- 11) RESO : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “RESO” για να ρυθμίσετε την LPF Resonance στάθμη.
- 12) HPF : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “HPF” για να ρυθμίσετε την HPF συχνότητα.
- 13) AMPLITUDE VELOCITY : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “VELOCITY” για να καθορίσετε πως η στάθμη εξόδου του Element μεταβάλλεται με το note velocity.
- 14) RECEIVE NOTE : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου για να επιλέξετε θα λαμβάνονται ή όχι νότες.

- 15) KEY ASSIGN : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε Single key ή Multi key ανάθεση.
- 16) ALTERNATE GROUP : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε έναν εναλλακτικό αριθμό ομάδας. Αυτό χρησιμοποιείται για να αποφευχθεί η ταυτόχρονη ήχηση ενός ζεύγους drum ήχων (για παράδειγμα ένα ανοιχτό και ένα κλειστό hi-hat).
- 17) FILTER : Τραβήξτε ένα από τα τετράγωνα σημάδια οριζόντια για να ρυθμίσετε την “HPF Cutoff Frequency” του Element. Τραβήξτε το άλλο τετράγωνο σημάδι οριζόντια για να ρυθμίσετε την “LPF Resonance” και οριζόντια για να ρυθμίσετε την “LPF Cutoff Frequency”.
- Σημείωση :** Για να ορίσετε αυτές τις τιμές κατευθείαν, επιλέξτε την “OSCILLATOR” ετικέτα του DRUM KEY DETAIL πλαισίου διαλόγου.
- 18) AMPLITUDE EG : Τραβήξτε το πρώτο τετράγωνο σημάδι (εντελώς αριστερά) οριζοντίως για να ρυθμίσετε το “Attack Time” του Element. Τραβήξτε το δεύτερο οριζοντίως για να ρυθμίσετε το “Decay 1 Time” και κάθετα για να ρυθμίσετε το “Decay 1 Level” του. Τραβήξτε το τελευταίο τετράγωνο σημάδι (εντελώς δεξιά) οριζοντίως για να ρυθμίσετε το “Decay 2 Time” του.
- Σημείωση :** Για να ορίσετε αυτές τις τιμές κατευθείαν, επιλέξτε την “PARAMETER” ετικέτα του DRUM KEY DETAIL πλαισίου διαλόγου.
- 19) EQ : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε τον EQ τύπο. Με τους “EQ L/H” και “P.EQ” τύπους, μπορείτε να ρυθμίσετε μερικές EQ παραμέτρους χρησιμοποιώντας τα τετράγωνα σημάδια στα γραφήματα. Τραβήξτε ένα από τα τετράγωνα σημάδια οριζοντίως για να ρυθμίσετε το “EQ Low Frequency” του Element και κάθετα για να ρυθμίσετε το “EQ Low Gain” του. Τραβήξτε το άλλο τετράγωνο σημάδι οριζοντίως για να ρυθμίσετε το “EQ High Frequency” του Element (ή το “EQ Resonance” αν έχει επιλεγεί ο P.EQ τύπος) και καθέτως για να ρυθμίσετε το “EQ High Gain” του.
- Σημείωση :** Για να ορίσετε αυτές τις τιμές κατευθείαν, επιλέξτε την “OSCILLATOR” ετικέτα του DRUM KEY DETAIL πλαισίου διαλόγου.
- 20) LEVEL : Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ρυθμίσετε την στάθμη του Element.
- 21) PAN : Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ρυθμίσετε την stereo θέση του Element.
- 22) RNDM PAN : Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ρυθμίσετε το “Random Pan” βάθος του Element.
- 23) ALTER PAN : Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ρυθμίσετε το “Alternate Pan” βάθος.
- 24) Output Assign επιλογέας : Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε τις εξόδους στις οποίες θα σταλεί το Element.
- 25) EFA/EFB/THRU : Κάντε κλικ στον [EF A] διακόπτη για να περάσετε το σήμα μέσω του Insert Effect A. Κάντε κλικ στον [EF B] διακόπτη για να περάσετε το σήμα μέσω του Insertion Effect B. Κάντε κλικ στο [THRU] για να παρακάμψετε τα Insertion Effects.
- 26) REVERB : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “REVERB” για να ρυθμίσετε την στάθμη του σήματος από το Insertion Effect A/B (ή το παρακαμπτόμενο σήμα) που στέλνεται στην Reverb μονάδα.
- 27) CHORUS : Χρησιμοποιήστε το κουμπί “CHORUS” για να ρυθμίσετε την στάθμη του σήματος από

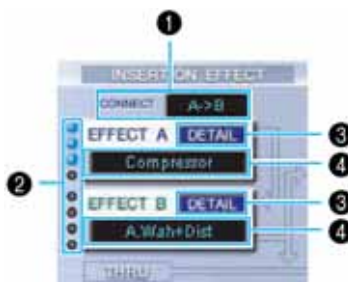
το Insertion Effect A/B (ή το παρακαμπτόμενο σήμα) που στέλνεται στην Chorus μονάδα.

28) **DETAIL** : Κάντε κλικ για να ανοίξετε το “DRUM KEY DETAIL” πλαίσιο διαλόγου και εισάγετε όλες τις Element τιμές κατευθείαν (εκτός της Keyboard note ανάθεσης).

Σημείωση : Το σήμα εξόδου από το EQ στέλνεται στο LEVEL στο αριστερό κάτω μέρος του Drum Key πλαισίου διαλόγου.

Σημείωση : Αν το OSCILLATOR TYPE τεθεί στο “Voice”, οι παράμετροι 7, 9-14, 16-19, 22 και 23 που περιγράφονται παραπάνω, δεν είναι διαθέσιμες.

Insertion Effect A μονάδα



1 Υποδοχή CONNECT

Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την σειρά με την οποία τα σήματα περνούν από την μία insertion εφέ μονάδα στην άλλη.

2 Λαμπάκια δείκτη

Αυτά δείχνουν ποια από τα Elements έχουν ανατεθεί στην αντίστοιχη Insertion Effect μονάδα. Τα λαμπάκια δείκτη δεν είναι διαθέσιμα για Drum Voices.

3 Κουμπί [DETAIL]

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξει το Insertion Effect πλαίσιο διαλόγου και να ορίσετε λεπτομερείς παραμέτρους.

4 Επιλογέας εφέ τύπου

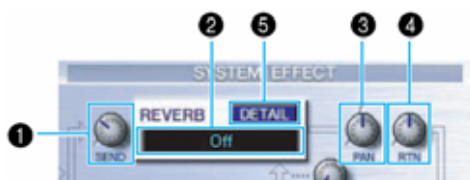
Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε τον τύπο του Insertion Effect.

Insertion Effect B μονάδα

Ίδια όπως η Insertion Effect A μονάδα. Δείτε παραπάνω.

System Effects

● Reverb μονάδα



1 Reverb Send

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ορίσετε την στάθμη του σήματος του Insertion Effect A/B (ή του παρακαμπτόμενου σήματος) που στέλνεται στο Reverb εφέ.

2 Επιλογέας Reverb Effect τύπου

Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την τύπο του Reverb εφφέ.

3 Reverb Pan κουμπιά

Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να επιλέξετε την stereo τοποθέτηση του Reverb εφφέ.

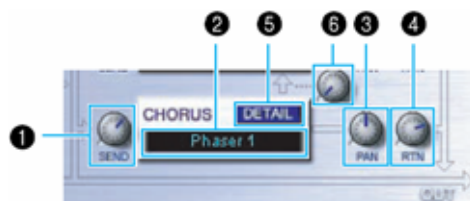
4 Reverb Return κουμπιά

Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να ορίσετε την ποσότητα του Reverb εφφέ που χρησιμοποιείται στο σήμα εξόδου.

5 Κουμπί [DETAIL]

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξετε το Reverb πλαίσιο διαλόγου και να ρυθμίσετε λεπτομερώς τις παραμέτρους.

● Chorus μονάδα



1 Reverb Send

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ορίσετε την στάθμη του σήματος του Insertion Effect A/B (ή του παρακαμπτόμενου σήματος) που στέλνεται στο Chorus εφφέ.

2 Επιλογέας Chorus Effect τύπου

Κάντε κλικ στο πλαίσιο κειμένου και επιλέξτε την τύπο του Chorus εφφέ.

3 Chorus Pan κουμπιά

Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να επιλέξετε την stereo τοποθέτηση του Chorus εφφέ.

4 Chorus Return κουμπιά

Χρησιμοποιήστε αυτά τα κουμπιά για να ορίσετε την ποσότητα του Chorus εφφέ που χρησιμοποιείται στο σήμα εξόδου.

5 Κουμπί [DETAIL]

Κάντε κλικ σε αυτό για να ανοίξετε το Chorus πλαίσιο διαλόγου και να ρυθμίσετε λεπτομερώς τις παραμέτρους.

6 Κουμπί CHORUS REVERB

Χρησιμοποιήστε αυτό το κουμπί για να ρυθμίσετε την στάθμη του σήματος που στέλνεται από την Chorus μονάδα στην Reverb μονάδα.

Η γραμμή εργαλείων



1 Κουμπί “Editor Setup”

Κάντε κλικ για να ανοίξει το “Setup” πλαίσιο διαλόγου. Δείτε στην σελίδα 10.

2 Κουμπί “Library Window”

Κάντε κλικ για να επαναφέρετε στην οθόνη το Library Window. Για λεπτομέρειες δείτε στην σελίδα 6.

3 Κουμπί “Store”

Κάντε κλικ για να ανοίξετε το “Store” πλαίσιο διαλόγου. Δείτε παρακάτω για λεπτομέρειες.

“Store” πλαίσιο διαλόγου

Μπορείτε να αποθηκεύσετε το διορθωμένο voice σε οποιοδήποτε Library αρχείο.



1 Κάντε κλικ στο Voice Name πλαίσιο στο μέρος του πλαισίου διαλόγου. Ο κέρσορας τονίζεται και μπορείτε να εισάγετε χαρακτήρες για το όνομα.

2 Εισάγετε το Voice όνομα μέσω του πληκτρολογίου του υπολογιστή.

Σημείωση : Τα Voice ονόματα μπορούν να περιέχουν μέχρι 10 χαρακτήρες.

3 Κάντε κλικ στο Memory πλαίσιο και επιλέξτε την μνήμη στην οποία θα αποθηκεύσετε το διορθωμένο σας voice.

4 Στον Voice Name κατάλογο, κάντε κλικ στο voice στο οποίο θα αποθηκεύσετε το διορθωμένο σας voice.

ΠΡΟΣΟΧΗ : Μετά την αποθήκευση σε ένα Library αρχείο, τα δεδομένα για το αρχικό voice θα αντικατασταθούν όταν σώσετε το Library αρχείο. Συνιστάται να κάνετε αντίγραφο των σημαντικών δεδομένων.

5 Κάντε κλικ στο κουμπί [Store] για να αποθηκεύσετε το διορθωμένο σας voice στην θέση που

καθορίζεται στο βήμα #4.

4 Κουμπί “Compare”

Αν κάνετε κλικ σε αυτό, τα bulk δεδομένα για το αρχικό voice (πριν την διόρθωση) θα σταλούν στην γεννήτρια ήχου σας. Κάντε πάλι κλικ για να στείλετε τα bulk δεδομένα για το διορθωμένο voice σας. Αυτό το κουμπί είναι χρήσιμο για να κάνετε A/B συγκρίσεις μεταξύ του αρχικού και του διορθωμένου voice.

Ένα παράδειγμα του Voice Edit σε χρήση

Δεν υπάρχει συγκεκριμένος τρόπος για την χρήση των πολλών στοιχείων στον Voice Editor. Οι ανάγκες διόρθωσης και οι προτιμήσεις μπορεί να διαφέρουν. Ωστόσο, το παρακάτω παράδειγμα σας δίνει έναν απλό βήμα-βήμα οδηγό για το πώς να χρησιμοποιηθεί ο Voice Editor.

Σημείωση : Στο Library παράθυρο, μπορείτε να ανοίξετε το υπάρχον Library αρχείο που περιέχει τα Voices που θέλετε να διορθώσετε και στο Library παράθυρο μπορούν να εισαχθούν συγκεκριμένα voices.

1 Κάντε κλικ στο “Editor Setup” κουμπί στην γραμμή εργαλείων του Library παραθύρου για να ανοίξετε το “Setup” πλαίσιο διαλόγου. Μετά επιλέξτε τις κατάλληλες MIDI In/Out Port και Device No. ρυθμίσεις για την γεννήτρια ήχου σας (Δείτε την παράγραφο «“Setup” πλαίσιο διαλόγου»).

Σημείωση : Αν χρησιμοποιείτε Macintosh, θα χρειαστεί επίσης να κάνετε ρυθμίσεις στο OMS (σελίδα 30).

Σημείωση : Αν χρησιμοποιείτε Windows, θα χρειαστεί επίσης να κάνετε ρυθμίσεις στην MIDI Setup γραμμή εργαλείων ή στην MIDI θύρα της εφαρμογής.

2 Λάβετε τα User voice δεδομένα από την γεννήτρια ήχου σας.

1) Επιλέξτε [Receive Bulk...(Receive)] (σελίδα 6) από το [SETUP (MIDI)] menu.

2) Επιλέξτε “All” από το “Receive Type” και μετά κάντε κλικ στο κουμπί [Start] (σελίδα 13). Μετά την λήψη κλείστε το πλαίσιο διαλόγου. Εμφανίζεται ο ήχος που ελήφθη.

3 Στο Voice List του Library παραθύρου, κάντε διπλό κλικ στο voice που θέλετε να διορθώσετε. Θα ανοίξει το Edit Window για το voice.

4 Υπάρχουν διάφορα τμήματα στο Edit παράθυρο. Πρώτα, ρυθμίστε τις παραμέτρους για τα Elements 1-4 στο Element τμήμα, τα οποία δημιουργούν τον ήχο. Ανοίξτε τα πλαίσια διαλόγου για τα Elements 1-4, επιλέξτε τις κυματομορφές και ρυθμίστε τα τονικά χαρακτηριστικά του voice χρησιμοποιώντας τα φίλτρα και τα equalizers. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους γραφικούς editors σε κάθε πλαίσιο διαλόγου για να διορθώνετε οπτικά τις παραμέτρους.

Σημείωση : Μπορείτε να διορθώσετε τις Element παραμέτρους με περισσότερη λεπτομέρεια στα “EL DETAILS” πλαίσια διαλόγου. Τα Element πλαίσια διαλόγου συνδέονται με τα “EL DETAIL” πλαίσια διαλόγου, και έτσι οι αλλαγές απεικονίζονται άμεσα στο άλλο. Μπορείτε να δείτε

ταυτόχρονα τα γραφήματα και τα “EL DETAIL” πλαίσια δίπλα-δίπλα κατά την διόρθωση.

- 5 Επιλέξτε τον Insertion Effect τύπο στην Insertion A/B μονάδα και ρυθμίστε τις παραμέτρους που απομένουν.
- 6 Επιλέξτε τον System Effect τύπο στην Reverb/Chorus μονάδα και ρυθμίστε τις παραμέτρους που απομένουν.
- 7 Αν χρειάζεται, ρυθμίστε τις Arpeggio και Portamento παραμέτρους.
- 8 Κάντε κλικ στο κουμπί “Store” στην γραμμή εργαλείων του Edit Window για να ανοίξετε το “Store” πλαίσιο διαλόγου. Αυτό θα αποθηκεύσει τις διορθώσεις για το τρέχον voice στο Library αρχείο.
Σημείωση : Οι διορθώσεις για το voice αποθηκεύονται μόνο προσωρινά στο Library αρχείο. Προσέχετε αν προχωρήσετε περισσότερο χωρίς να σώσετε το Library αρχείο, γιατί θα χάσετε όλες τις διορθώσεις σας.
- 9 Επιστρέψτε στο Library Window και κάντε κλικ στο “Save” κουμπί στην γραμμή εργαλείων για να σώσετε (αντικαταστήσετε) το Library αρχείο. Οι διορθώσεις για το voice σας θα σωθούν μαζί με το voice στην καθορισμένη θέση του voice καταλόγου.
Σημείωση : Το Library αρχείο που έχετε σώσει, μπορεί να ανοίξει στο Library Window οποιαδήποτε στιγμή. Τα Voices στο Library Window μπορούν να μεταδοθούν στο synthesizer σας.
Σημείωση : Μπορείτε να δημιουργήσετε μια γκάμα Library αρχείων, καθένα προσαρμοσμένες για διαφορετικές εφαρμογές, όπως ζωντανή εμφάνιση, ηχογράφηση, κ.λ.π. Έτσι, μπορείτε να τροποποιείτε εύκολα τα voices για να τα προσαρμόσετε σε διαφορετικές καταστάσεις και ανάγκες.
- 10 Κάντε κλικ στο κουμπί “Transmit” στην γραμμή εργαλείων του Library παραθύρου για να μεταδώσετε το διορθωμένο voice από τον υπολογιστή στο MOTIF ES6/7/8. Αφού ολοκληρωθεί η διαδικασία, μπορείτε να επιλέξετε το διορθωμένο voice στο πλαίσιο του MOTIF ES6/7/8.

OMS ρυθμίσεις

Το Voice Editor λογισμικό χρησιμοποιεί OMS (Open Music System) για MIDI είσοδο/έξοδο. Για να χρησιμοποιηθεί το Voice Editor λογισμικό, πρέπει πριν να εγκατασταθεί το OMS.

Σημείωση : Για πληροφορίες σχετικά με την εγκατάσταση του OMS, ανατρέξτε στο εγχειρίδιο εγκατάστασής του.

Σχετικά με το OMS

Το Voice Editor χρησιμοποιεί το OMS (Open Music System) για την μεταφορά MIDI δεδομένων σε μια εξωτερική MIDI συσκευή. Το OMS είναι ένα σύστημα επέκτασης που τοποθετείται στον Mac OS System φάκελο, και είναι σχεδιασμένο να διαχειρίζεται MIDI δεδομένα (εισόδου & εξόδου) σε έναν υπολογιστή, ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά MIDI δεδομένων μεταξύ MIDI λογισμικού και hardware που συνδέεται στον υπολογιστή. Το OMS είναι ένα πρότυπο του MIDI περιβάλλοντος σε Mac OS και πολλοί κατασκευαστές μουσικού λογισμικού έχουν δημιουργήσει sequencer και άλλα προγράμματα

συμβατά με OMS.

Το OMS έχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά :

- Αφού οι συμβατές με OMS MIDI εφαρμογές επικοινωνούν με διάφορες MIDI συσκευές μέσω OMS, δεν είναι απαραίτητο να διαμορφώσετε πολλούς MIDI drivers για αυτές τις εφαρμογές. Έτσι, μπορείτε να αποφύγετε τις συγκρούσεις μεταξύ διαφορετικών drivers για τον ίδιο σκοπό (MIDI έλεγχος).
- Αφού το Studio Setup διαβάζεται σε OMS, οποιαδήποτε εφαρμογή συμβατή με OMS θα το αντιλαμβάνεται, ακόμη και αν χρειάζεται να αναδιαμορφώσετε την δρομολόγηση των MIDI δεδομένων ή να αλλάξετε το τρέχον Studio Setup. Οι εφαρμογές που είναι συμβατές με OMS θα αναγνωρίζουν από κοινού την καινούρια διαμόρφωση.
- Μπορείτε να έχετε διαφορετικά Studio Setups από τα οποία θα επιλέξετε, κάτι που σας επιτρέπει να αλλάζετε σε διαφορετική MIDI δρομολόγηση (συνδέσεις μεταξύ MIDI συσκευών και λογισμικού).
- Κάθε φορά που ανοίγει η OMS Setup εφαρμογή, οποιαδήποτε MIDI συσκευή συνδέεται στον υπολογιστή ανιχνεύεται αυτόματα, και το εικονίδιο της εμφανίζεται με την τρέχουσα MIDI κατάσταση (αριθμός καναλιού, αριθμός θύρας, συνδέσεις, κ.λ.π.). Αφού οι συσκευές διαμορφώνονται σωστά με το OMS Setup, δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για την κατάσταση.
- Το OMS μπορεί να οδηγήσει διάφορα MIDI interfaces, συμπεριλαμβανομένου του πρότυπου τύπου (16 κανάλια) και του multi-port τύπου (16 κανάλια ανά θύρα). Αν χρησιμοποιείται έναν multi-port τύπο, μπορείτε να ελέγχεται περισσότερα από 16 κανάλια ταυτόχρονα μέσω OMS.

Σημείωση : Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα OMS χαρακτηριστικά, δείτε το αρχείο READ ME που περιλαμβάνεται στο OMS.

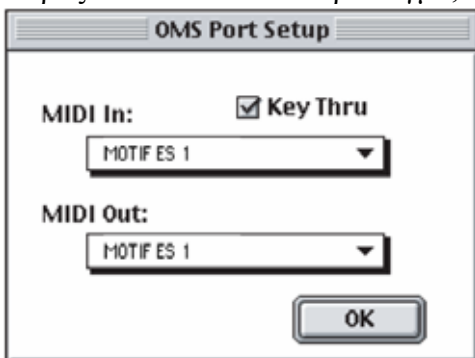
OMS Port Setup

Έχοντας διαμορφώσει το OMS, θα χρειαστεί τώρα να ξεκινήσετε τον Voice Editor και να ορίσετε τις OMS θύρες.

- 1 Ξεκινήστε τον Voice Editor με διπλό κλικ στο εικονίδιο του.

Σημειώσεις : Αν το AppleTalk είναι ενεργό, θα λάβετε ένα μήνυμα προειδοποίησης. Κάντε κλικ στο “OFF”.

- 2 Επιλέξτε “OMS Port Setup” από το “MIDI” menu του Voice Editor και μετά επιλέξτε τις ρυθμίσεις θύρας. Στο ακόλουθο παράδειγμα, η γεννήτρια ήχου είναι ένα MOTIF ES6/7/8 και οι ρυθμίσεις της



εφαρμόζονται στο OMS.

Key Thru : Επιλέξτε το αν ελέγχετε μια γεννήτρια ήχου χρησιμοποιώντας εξωτερικό κλαβιέ.

MIDI In : Επιλέξτε “MOTIF ES 1”.

MIDI Out : Επιλέξτε “MOTIF ES 1”.

- 3 Κάντε κλικ στο [OK] για να κλείσετε το OMS Port Setup.

Αντιμετώπιση προβλημάτων

Αν αντιμετωπίζετε προβλήματα όπως να μην υπάρχει ήχος εξόδου ή ασυνήθιστη συμπεριφορά, επιβεβαιώστε τις συνδέσεις πριν ελέγξετε τα ακόλουθα.

<Windows / Macintosh>

Ο ήχος δεν αλλάζει όταν χρησιμοποιείτε knobs ή sliders.

- Έχουν οριστεί σωστά η MIDI Out θύρα και ο Device Number στο Editor Setup?

Δεν μεταδίδονται Bulk δεδομένα.

- Έχουν οριστεί σωστά η MIDI Out θύρα και ο Device Number στο Editor Setup?
- Είναι πολύ μικρό το Dump Interval στο Editor Setup? Βεβαιωθείτε ότι το Dump Interval είναι τουλάχιστον 20 ms.

Δεν ακούγεται ήχος όταν κάνετε κλικ στο κλαβιέ στην οθόνη του Edit Window.

- Έχει οριστεί σωστά το MIDI κανάλι στο Editor Setup?

Ο ήχος δεν αλλάζει όταν πατιέται το Monitor κουμπί.

- Έχουν οριστεί σωστά η MIDI Out θύρα και ο Device Number στο Editor Setup (OMS Port Setup)?

<Windows>

Δεν λαμβάνονται Bulk δεδομένα.

- Ανοίξτε το Setup πλαίσιο διαλόγου και ελέγξτε αν έχει ρυθμιστεί σωστά ο Device Number?
- Έχει τεθεί στο off η MIDI Thru θύρα στην εφαρμογή?
- Όταν τρέχετε τον Multi Part Editor σαν SQ01 plug-in, μειώστε το buffer μέγεθος στο SQ01 μέσω [Setup] menu → [MIDI] → [System Exclusive] → Receive Buffer Size.

Η MIDI In/Out θύρα δεν είναι διαθέσιμη στο Editor Setup.

- Η MIDI In/Out θύρα στο Editor Setup επιλέγεται από τις MIDI In/Out θύρες στο MIDI Setup. Ελέγξτε τις MIDI In/Out ρυθμίσεις στην MIDI Setup γραμμή εργαλείων

<Macintosh>

Δεν αναγνωρίζεται η USB θύρα.

- Ελέγξτε αν ο USB driver έχει εγκατασταθεί σωστά.

Δεν αναγνωρίζεται η θύρα modem/εκτυπωτή.

- Ελέγξτε την σύνδεση και τις ρυθμίσεις του MIDI interface.
- Σε κάποια Macintosh μοντέλα όπως η σειρά Performa, η modem θύρα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί και είναι διαθέσιμη μόνο η θύρα εκτυπωτή.
- Η θύρα modem/εκτυπωτή δεν θα αναγνωριστεί αν το AppleTalk είναι ON. Σημειώστε ότι σε μερικά Macintosh μοντέλα, το AppleTalk ενεργοποιείται αυτόματα στην εκκίνηση.
- Βεβαιωθείτε ότι το “Modem” ή “Printer” πλαίσιο έχει επιλεγεί στο OMS MIDI Setup παράθυρο.

Δεν υπάρχουν MIDI In/Out δεδομένα.

- Ελέγξτε αν η MIDI IN/OUT ρύθμιση στον Utility τρόπο αντιστοιχεί στο καλώδιο που χρησιμοποιείται (USB ή MIDI).
- Στο OMS Port Setup, το MIDI In/Out έχει τεθεί στο “unknown”? Αν αλλάξετε τις OMS θύρες ή την διαμόρφωση, οι OMS θύρες εξόδου πρέπει να ρυθμιστούν σύμφωνα με το OMS Port Setup παράθυρο στον Voice Editor. Επιλέξτε την κατάλληλη συσκευή λήψης.
- Αν οι αναθέσεις θύρας και διαμόρφωσης μεταβάλλονται συχνά, μπορεί να μην είναι δυνατό το OMS να αναγνωρίσει την θύρα. Επανεκκινήστε τον Macintosh, ρυθμίστε σωστά το OMS και μετά ξεκινήστε τον Voice Editor.

Δεν λαμβάνονται τα Bulk δεδομένα.

- Ανοίξτε το OMS Port Setup παράθυρο και ελέγξτε αν το MIDI In έχει ανατεθεί σωστά.
- Ανοίξτε το Setup πλαίσιο διαλόγου και ελέγξτε αν ο Device Number έχει ανατεθεί σωστά.

Ο Voice Editor δεν ξεκινάει όταν γίνεται διπλό κλικ σε Library αρχείο (επέκταση .W6E).

- Αλλάξτε τις Type/Creator ρυθμίσεις για Library αρχεία ως ακολούθως και μετά δοκιμάστε πάλι να κάνετε διπλό κλικ στο αρχείο.

Type : W7E_

Creator : YMTE