

VOICE EDITOR PER YAMAHA SERIE XF/XS

Grazie di adoperare il Mix Editor per Yamaha serie XS/XF.

Questo è un editor potente e facile da usare che vi aiuterà ad ottenere il massimo dalle varie modalità Mix (Song, Pattern) del vostro sintetizzatore Yamaha della serie XS.

Le funzioni principali sono:

- Editing completo dei parametri comuni e della singola Part con un'interfaccia compatta ed intuitiva.
- Supporto completo della scheda mLAN
- Permette attraverso i menù una veloce selezione delle patches raggruppate per banco o per categoria.
- Supporta la ricerca delle patches per nome.
- Supporta la funzione di copia ed incolla per trasferire le impostazioni delle Part e degli effetti tra Mix diversi.
- Utilità di Voice Copier: una Voice può essere copiata in un Mix con tutti i suoi parametri originali, cosicché suoni in modo Mix esattamente come suonava in modo Voice.
- Supporta l'editing delle Voices e dei Drum Kits per tutte le Part del Mix
- Utilità di import/export della Performance: si possono importare le Performances salvate con il Performance Editor oppure esportare alcune parti del Mix verso un file di Performance Editor.
- Salvataggio e caricamento dei Mix come files.
- Lettura dei nomi dei banchi user direttamente dal sintetizzatore.
- Visualizzazione dei messaggi esclusivi di sistema per ogni parametro oggetto di modifica.
- Supporta l'ingresso MIDI da parte di due controller MIDI aggiuntivi per un più efficace controllo dei parametri master.
- Supporta il MIDI Thru: replica i dati MIDI in ingresso su una porta MIDI out ausiliaria.
- Completa accessibilità anche da parte di utenti con ridotte capacità visive! Ogni parametro può essere riconosciuto da softwares di lettura dello schermo.
- Importa ed esporta le Performances su file.
- Può essere aperto automaticamente da SONAR con l'uso del plugin 'XS Sync'.
- È in grado di salvare le User Voices (utilizzate nel Mix) su file facendo uso del motore di Total Librarian.
- È in grado di caricare il files di Total Librarian affinché vengano inviate al sintetizzatore le User Voices necessarie al Mix.
- Phrase recorder (registratore): consente di registrare una frase ed ascoltarla a ciclo continuo (loop) durante la modifica del Mix.

Schermata Principale

La finestra principale dell'applicazione contiene tre sezioni fondamentali:



Mix Common

In questa parte della finestra principale si possono modificare i parametri comuni del Mix correntemente selezionato. Quelli più comuni (Volume, Effects Send, Arpeggio Type, Tempo ecc.) appaiono sulla schermata principale. Gli altri sono raggruppati per categorie e si possono visualizzare premendo l'apposito pulsante (General, Master Equalizer, Effects, Arpeggiator, Controllers, Input).

Mix Parts

In questa parte della finestra principale si possono modificare i parametri delle 16 Parti del Mix. I parametri delle Part sono raggruppati per categorie e si possono visualizzare premendo l'apposito pulsante (General, Equalizer, Pitch, Filter, Amp, Ranges, Modes e Controllers).

System

In questa parte della finestra principale si possono modificare alcuni parametri utili di sistema – questi sono i parametri di sistema e non vengono memorizzati quando si salva un Mix in formato file.

Quick Start Guide – Guida di avvio veloce

1. Set-up delle Connessioni

Quando si avvia il Voice Editor per la prima volta, si dovrebbe fare click su Setup → [MIDI Setup] e selezionare le porte MIDI alle quali è connesso il vostro sintetizzatore. Premere [OK] e se sono state selezionate le porte corrette, nella barra di stato si vedrà un messaggio di conferma che dice ad es. "Motif XF6 connected". A seguito della connessione l'Editor richiede i dati relativi alla Voice attualmente selezionata nel sintetizzatore.

2. Lettura dei nomi dei Banks User

Per essere in grado di visualizzare i nomi corretti dei banks User e delle Voices bisogna fare click su Setup → Synchronize → [Read User Banks] e richiedere i nomi delle User Voices, User Drum Kits scegliendo il comando appropriato. È possibile ripetere la suddetta procedura anche in un secondo momento se si sono apportate modifiche ad una qualsiasi delle User Voices.

3. Modificare i Mix

I Mix sono trasmessi automaticamente dal sintetizzatore all'Editor, cosicché sia subito possibile vedere le impostazioni del Mix e si possa iniziare a modificarle. Ogni volta che si cambia un parametro, le modifiche vengono registrate nel *Performance edit buffer* (buffer di edit del Mix). Questo significa che sebbene sia possibile udire le modifiche apportate, queste non vengono salvate nella memoria interna del sintetizzatore e verranno perse irrimediabilmente se il Mix non viene registrato.

4. Registrare/Archiviare i Mix

Dopo aver terminato di modificare un Mix, affinché venga conservato, si deve immagazzinarla nella memoria interna del sintetizzatore (template, card o USB stick), oppure ancora meglio registrarlo come file sul disco fisso come file Mix (*.mix) facendo uso del comando di menu File → [Save]. Se il Mix fa uso di User Voices o di User Drum Kits, Mix Editor salva un file aggiuntivo di Total Librarian (*.allxf/*.allxs/*.allrxs/*.allxsx/*.allmox) che racchiude quelle patches che hanno lo stesso nome e che vengono utilizzate nel Mix.

Menu Items – Voci del Menù

File

- **New**
Crea un nuovo documento Mix.
- **Open**
È possibile caricare un Mix da un file mix (*.mix). Questo è un file di tipo binario che contiene il dump di messaggi di sistema esclusivo del Mix. Un tale file può essere creato dal Mix Editor (facendo uso della funzione "Save") oppure manualmente inviando un dump dei dati Mix dal sintetizzatore stesso e acquisendo i dati di sys-ex attraverso un software capace di registrare i messaggi esclusivi di sistema.
Se il Mix contiene delle Mix Voices (banco MIXV) queste vengono lette e caricate nel Mix del sintetizzatore attualmente selezionato per assicurarsi che il Mix suoni in modo corretto. Se il Mix contiene delle User Voices questo comando chiederà di inviare le User Voices al sintetizzatore per assicurarsi che il Mix suoni in modo corretto. Questa operazione sovrascrive le User Voices attualmente memorizzate nelle stesse locazioni ed è per questo che viene visualizzata una richiesta di conferma.
- **Save**
Con questo comando è possibile salvare il Mix attualmente modificato come un file in formato messaggio esclusivo di sistema Mix (*.mix).
Se il Mix contiene delle Mix Voices (banco MIXV) queste vengono memorizzate all'interno del file Mix assieme ai dati del Mix.
Se il Mix contiene delle User Voices questo comando le invierà automaticamente ad un file di Total Library (*.allxf/*.allxs/*.allrxs/*.allxs/*.allmox) e lo salverà nella medesima locazione di memoria dove si trova il file Mix.
- **Save As**
Con questo comando è possibile salvare il Mix attualmente modificato come un file in formato messaggio esclusivo di sistema Mix (*.mix). Verrà chiesto di inserire un nuovo nome.
- **Close**
Con questo comando è possibile chiudere il Mix attualmente aperto. Verrà chiesto di salvarlo qualora siano state apportate delle modifiche.
- **Store**
Con questo comando è possibile memorizzare il Mix nel sintetizzatore.
- **Recent Files**
Richiama velocemente uno tra gli otto files che sono stati aperti (o modificati) per ultimi.
- **Exit**
Non premere se si è colti dall'ispirazione ;-)

Edit

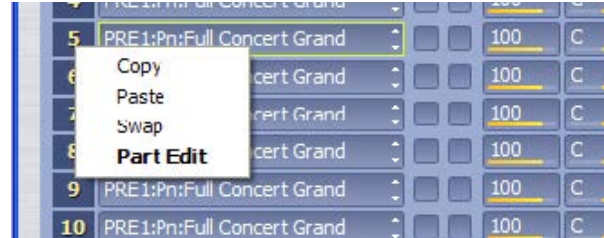
- **Refresh**
Attraverso questo comando è possibile ricevere i dati di Mix dal sintetizzatore (ad es. se è stato modificato un parametro sul sintetizzatore senza l'uso dell'Editor)
- **Reset Mix**
Attraverso questo comando è possibile inizializzare il Mix correntemente modificato. Con questo comando si ottiene il medesimo risultato dell'equivalente funzione presente nel sintetizzatore.
- **Reset Mix Voices**
Attraverso questo comando è possibile inizializzare le Mix Voices del Mix attualmente modificato. Si prega di notare che il comando "Reset Mix" non inizializza le Mix Voices.
- **GM Reset Mix**
Attraverso questo comando è possibile inizializzare il sintetizzatore in accordo al protocollo GM (General Midi).
- **Voice Copier**
Questa è l'integrazione al Mix Editor della mia ben nota utility Voice Copier. Si può usare questo comando per copiare una Voice normale o un drum kit in una delle parti selezionabili (1-16) del Mix correntemente modificato. La funzione di copia può copiare alcuni o tutti i parametri originali della Voice (Voice Name, impostazioni dei System Effects, impostazioni dell'Arpeggiatore). Se si copiano tutti i parametri, la Voice suonerà in Performance Mode esattamente come suonava in Voice Mode.
- **Part Edit**
Con questo comando è possibile modificare una qualsiasi delle 16 parti del Mix. Se la Part è associata ad una Voice verrà caricato il Voice Editor per consentire di modificare la Voice. Se la Part utilizza un Drum Kit verrà caricato il Drum Kit Editor per consentire di modificare il Drum Kit. Si prega di notare che quando si chiude l'Editor tutte le modifiche andranno perdute, di conseguenza bisogna salvarle sulla stessa o in una nuova locazione prima di chiudere l'Editor, se si desiderano conservarle. Quindi se si è salvato in una nuova locazione (ad es. si trattava di una patch Preset) nel Mix Editor bisogna cambiare la Part in modo che sia collegata alla nuova locazione.
- **Copy**
È possibile copiare nella clipboard una Part del Mix correntemente modificato (una Part alla volta). Tutti i parametri della Part compresi tutti i parametri dell'arpeggio verranno copiati nella clipboard.
Si possono copiare nella clipboard una funzione ARP usando i comandi ARP1-5. Tutte le impostazioni delle funzioni ARP verranno copiate nella clipboard.
Si possono infine copiare nella clipboard le impostazioni del Master Effect e del System Effect (Reverb, Chorus) perché siano incollabili successivamente in un altro Mix.
- **Paste**
È possibile incollare una Part di un Mix precedentemente copiata in una delle zone selezionabili (1-16) del Mix correntemente oggetto di modifica. Tutti i parametri della Part compresi i parametri degli arpeggi verranno incollati nella Part selezionata. È possibile incollare una funzione ARP usando i comandi ARP1-5. Tutte le impostazioni delle funzioni ARP verranno copiate nella funzione selezionata.
Si possono incollare anche le impostazioni del Master Effect e del System Effect (Reverb, Chorus) che sono in precedenza state copiate da un altro Mix.

- **Swap**

È possibile scambiare la posizione di due Part facendo uso del comando "Swap" unitamente al comando "Copy". Ad esempio per scambiare la Part 1 con la 3, copiare la Part 1 ed utilizzare il comando Swap per la Part 3 (Copy → Part 1 e Swap → Part 3 oppure Copy → Part 3 e Swap → Part 1).

È possibile scambiare la posizione di due funzioni ARP usando i comandi "Copy" e "Swap". Ad esempio per scambiare l'ARP1 con l' ARP2, copiare l'ARP1 ed usare il comando swap per l'ARP2.

Nota: i comandi Copy, Paste, Swap e Part Edit sono disponibili anche nel menu contestuale della Part che appare quando si fa click con il tasto destro del mouse sul nome della Part.



- **Copy Sysex Message to Clipboard**

Quando si modifica un qualunque parametro del sintetizzatore dalla finestra del Voice Editor, il corrispondente messaggio esclusivo di sistema viene inviato al sintetizzatore affinché avvenga la modifica del parametro stesso. È possibile vedere visualizzato questo messaggio esclusivo di sistema nella barra di stato del programma. Usando questo comando è possibile copiare come testo nella clipboard l'ultimo messaggio esclusivo di sistema che è stato inviato al sintetizzatore (e che è stato visualizzato nella barra di stato), cosicché sia possibile incollarlo ed utilizzarlo in altre applicazioni (ed esempio tracce di sequencer audio/midi).

View

- **System Settings**

In questa finestra è possibile vedere e modificare i più comuni parametri di sistema del sintetizzatore. Si prega di tenere in considerazione che queste modifiche devono essere salvate manualmente nel sintetizzatore, premendo Utility → STORE. Tra gli altri, qui si possono configurare completamente le impostazioni del Master Effect.

- **Keyboard**

Questo comando fa apparire una finestra contenente una tastiera MIDI, utilizzabile sia per suonare e registrare.

- Suonare note

Si posso usare sia il mouse che la tastiera. Suonare le note con il mouse permette l'uso della velocity: facendo click nella parte inferiore del tasto si attivano le velocity più elevate. Suonare con la tastiera consente di utilizzare due serie di tasti da 'Z' a '/' e da 'Q' a '[', il che fa in tutto tre ottave!

- Registrazione di frasi

- Con questa funzione si possono registrare delle frasi via MIDI, suonate sulla tastiera virtuale sullo schermo, sul sintetizzatore o sul controller MIDI. Premere il pulsante "record" o il tasto '*' sulla tastiera. La registrazione inizia quando si preme la prima nota. La registrazione si ferma quando viene premuto ancora il pulsante "record". È possibile ascoltare la frase appena registrata con il registratore premendo il pulsante "play" oppure la barra spaziatrice della tastiera. Si potrà riascoltare la frase a ciclo continuo, questo significa che la riproduzione non si ferma finché non viene premuto ancora il pulsante "play". Questo è un modo molto molto comodo per ascoltare le patches mentre le si stanno modificando fino ad ottenere il risultato desiderato.



Setup

• Appearance

In questa finestra è possibile modificare l'aspetto del programma attraverso la scelta dei caratteri ed i colori dell'interfaccia utente. Si possono anche applicare degli schemi di colore predefiniti, tuttavia è sempre possibile scegliere i propri colori e font preferiti.

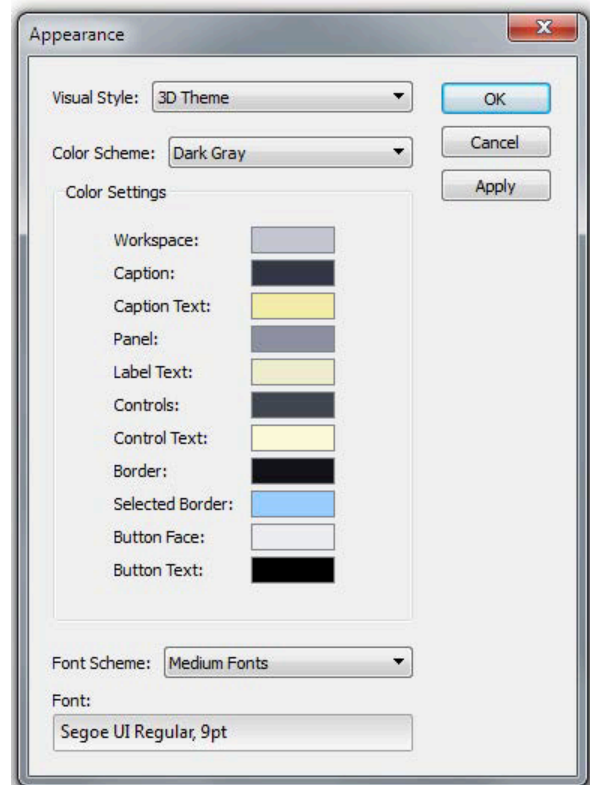
Sono disponibili tre Visual Styles (stili di visualizzazione)

- Flat Theme: particolarmente indicato per Windows 8 che preferisce un'interfaccia utente semplice.
- 3D Theme: particolarmente indicato per Mac OSX
- Glass Theme: particolarmente indicato per Windows Vista e Windows 7 Aero Glass

Esistono quattro Font Schemes (schemi di caratteri)

- Small Fonts (caratteri piccoli)
- Medium Fonts (caratteri medi)
- Large Fonts (caratteri grandi)
- Huge Fonts (caratteri molto grandi)

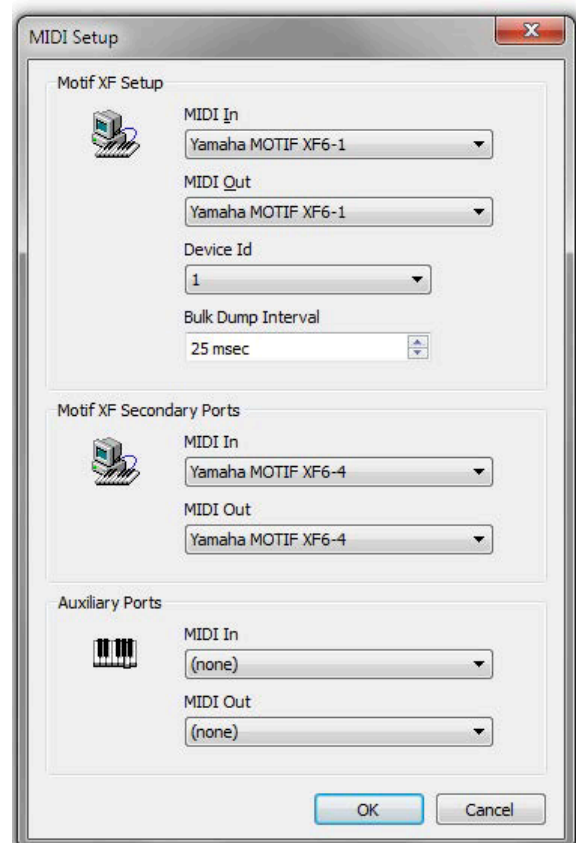
Si prega di notare che se si cambia il carattere di default. Tutti gli elementi dell'interfaccia utente verranno ridimensionati per adattarsi la nuova dimensione del carattere. Così, se la risoluzione dello schermo è ampia e la finestra dell'editor sembra relativamente piccola si dovranno portare i caratteri ad una dimensione maggiore.



• Midi Setup

In questa finestra si possono selezionare le porte MIDI-in e MIDI-out a cui collegare il vostro sintetizzatore. È possibile definire qual è il device ID (di solito è 1). È possibile anche definire l'intervallo (espresso in millisecondi) da aggiungere qualora vengano inviati al sintetizzatore multipli messaggi esclusivi di sistema. Infine, è possibile selezionare ulteriori tre porte ausiliarie: due porte MIDI-in aggiuntive alle quali collegare tastiere MIDI o altre tipologie di controller (cosicché sia possibile controllare il Voice Editor utilizzando i suddetti controller aggiuntivi che potreste avere nel vostro set-up) ed una porta MIDI-out aggiuntiva che replicherà i dati in ingresso (funzionalità MIDI Thru).

Porte Secondarie: se si fa uso della connessione USB ci si può avvantaggiare delle porte aggiuntive MIDI IN/OUT "Yamaha MOTIF XF-4" selezionandole come "Secondary Ports". Queste porte verranno selezionate automaticamente dal comando Autoconnect. Queste porte consentono una migliore sincronizzazione tra l'Editor ed il sintetizzatore. Ad esempio, se si modificano i parametri nel sintetizzatore l'Editor verrà aggiornato automaticamente.



- **Autoconnect**

Invece di definire manualmente le porte MIDI alle quali il vostro sintetizzatore è collegato è possibile usare questo comando affinché il programma riconosca le porte in modo automatico. In seguito si potrà aprire la finestra di Midi Setup per vedere quali porte sono state selezionate.

- **Synchronize Voices Names**

Tramite questa finestra è possibile richiedere i nomi delle User Voices del sintetizzatore. Questi nomi verranno visualizzati ogniqualvolta si desidera scegliere una User Voice e possono aiutare a ricercare più velocemente le proprie User Voice.

- **Synchronize Arpeggio Names**

Tramite questa finestra è possibile richiedere i nomi degli Arpeggi User del sintetizzatore. Questi nomi verranno visualizzati ogniqualvolta si desidera scegliere un User Arpeggio e possono aiutare a ricercare più velocemente i propri Arpeggi.

Help

- **Manual**

Visualizza questo documento.

- **About**

Visualizza informazioni utili in merito al programma.

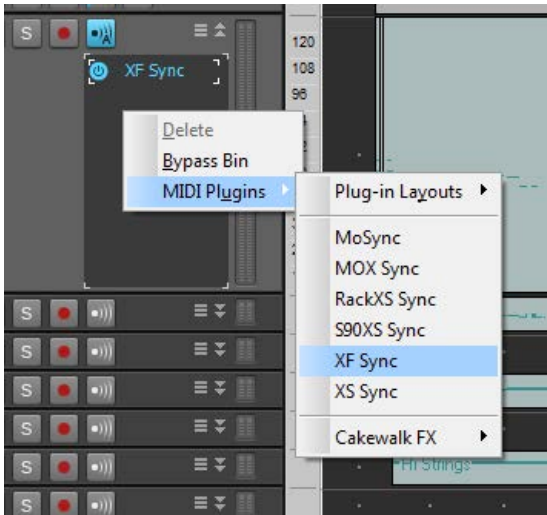
- **Product Page**

Visualizza la pagina del prodotto dalla quale è possibile ottenere la versione più recente.

XF Sync Plugin

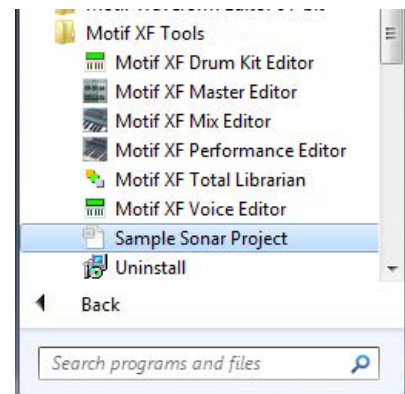
Unitamente al Mix Editor viene fornito un plugin MFX, il **plugin XF Sync** per facilitare l'associazione dei files Mix Editor con i progetti di Cakewalk Sonar.

Caricare il plugin XF Sync



Se Mix Editor è stato correttamente installato, sarà possibile vedere nel menu contestuale MIDI Plugins di una qualsiasi traccia MIDI di Sonar, il plugin XF Sync (o XS Sync o S90XS Sync, o RackXS Sync, o MOX Sync a seconda del sintetizzatore utilizzato). Per ogni progetto Sonar ha senso caricarlo una sola volta. È possibile caricarlo in una qualsiasi traccia MIDI del progetto, indipendentemente dal fatto che sia una traccia vuota o meno.

Importante: tutte le tracce MIDI del progetto di Sonar che dialogano con Motif devono avere disabilitati i loro controlli, dal momento che da adesso è il Mix Editor ad occuparsi di loro. In caso contrario, Sonar ignorerà le impostazioni Mix Editor con l'invio al Motif di nuovo volume, pan, chorus, impostazioni di riverbero, ecc. ogni volta che inizia la riproduzione. Per comodità è incluso un idoneo progetto Sonar 5.0 di esempio.

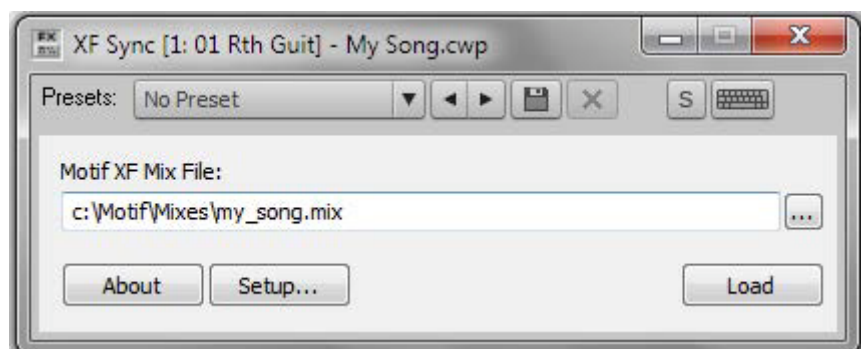


Usare il plugin XF Sync

Fare click sul pulsante [...] del plugin XF Sync e selezionare il file Mix Editor che è stato preparato per il progetto di Sonar.

Ogni volta che si carica il progetto di Sonar il plugin XF Sync esegue queste operazioni automaticamente:

- Carica il Mix Editor (se non è già in funzione)
- Imposta Motif in modo Mix (se non lo è già)
- Carica il file Mix associato con il progetto
- Carica nel Motif le User Voices ed i Drum Kits che il Mix sta utilizzando.



Tutto questo assicura una sincronizzazione perfetta dello stato del Motif con i progetti di Cakewalk Sonar.

User Interface Items (Controls) – Controlli Interfaccia Utente

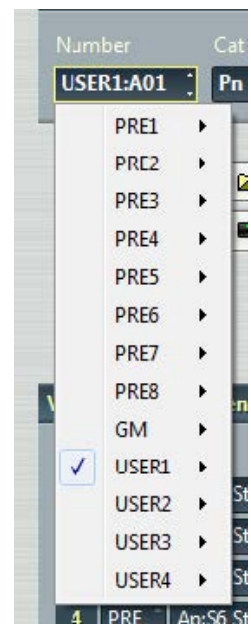
Nel Voice Editor abbiamo cercato di mettere a disposizione una serie di controlli chiari, semplici e facili da utilizzare e speriamo di aver raggiunto un buon risultato. Si possono modificare i parametri del sintetizzatore con il mouse (bottoni del mouse e rotellina) e la vostra tastiera del PC; si possono selezionare i parametri usando i vari menù e si possono acquisire importanti informazioni attraverso i tool-tips (suggerimenti istantanei che appaiono a schermo quando ci si avvicina con la freccia del mouse al parametro da modificare). Ogni controllo è stato progettato specificatamente a seconda del tipo di parametro di sintesi che deve controllare.

Patch Selectors

I Patch selectors vengono utilizzati per la selezione delle patches. Accettano dati in ingresso sia dalla tastiera che dal mouse

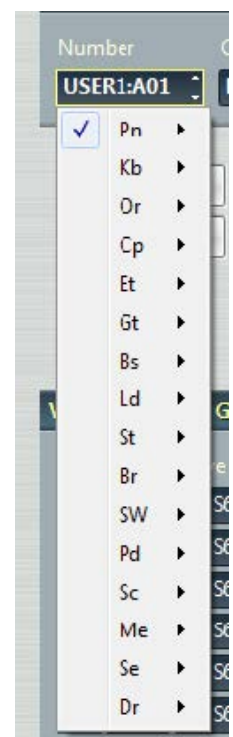
Keyboard Input - input da tastiera

- [-], Freccia verso l'alto, Freccia verso sinistra
Questi pulsanti selezionano il programma precedente.
- [+], Freccia verso il basso, Freccia verso destra
Questi pulsanti selezionano il programma successivo.
- PageUp
Questo pulsante seleziona il banco precedente.
- PageDown
Questo pulsante seleziona il banco successivo.
- Home
Questo pulsante seleziona la prima (#1) patch del banco corrente.
- End
Questo pulsante seleziona l'ultima (#128) patch del banco corrente.



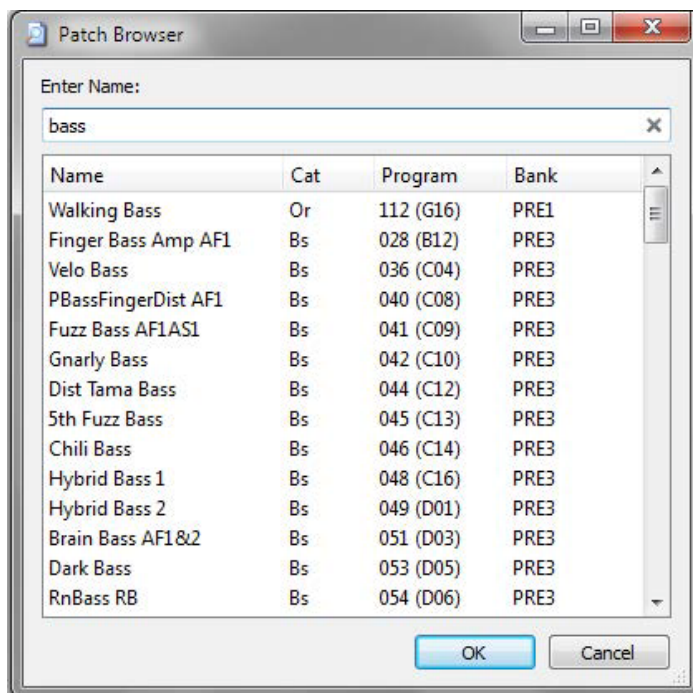
Mouse Input - Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro
Quando si fa click con il tasto sinistro sul Patch Selector appare un menu che racchiude tutte le patches del sintetizzatore raggruppate per banchi.
- Shift + Click con il tasto sinistro
Questo comando fa visualizzare un menu con le patches del sintetizzatore raggruppate By Category (per categoria – ndt). La patch attualmente selezionata e la sua categoria vengono contrassegnate.
- Click tasto destro
Vedasi la sezione "Patch Browser"
- Rotellina del mouse
Seleziona la patch precedente se viene mossa all'indietro e la successiva se viene mossa in avanti.

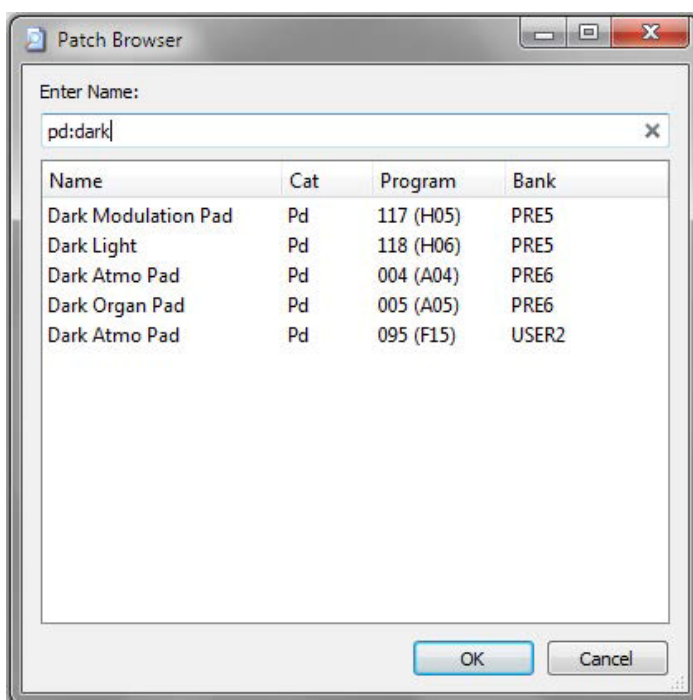


Patch Browser

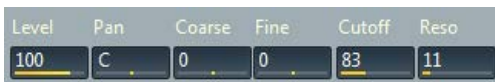
Facendo click con il tasto destro su un Patch Selector, viene visualizzata una finestra di dialogo Patch Browser. Qui è possibile selezionare una patch tra le numerosissime patches del Motif, semplicemente digitando il suo nome (o parte di esso).



Utilizzare ":" come separatore se c'è la necessità di cercare anche per categoria.



Sliders



Lo slider (potenziometro a slitta) è il controllo più comunemente usato nell'applicazione. Esso visualizza il valore di un parametro di sintesi (Volume, Reverb Send, Pan ecc.) e, al di sotto, c'è una barra che visualizza una rappresentazione grafica del valore secondo i suoi valori massimo e minimo. È possibile modificare un parametro di sintesi in diversi modi:

Pan ecc.) e, al di sotto, c'è una barra che visualizza una rappresentazione grafica del valore secondo i suoi valori massimo e minimo. È possibile modificare un parametro di sintesi in diversi modi:

Keyboard Input - input da tastiera

- **[+]**, Freccia verso l'alto, Freccia verso destra
Questi pulsanti incrementano il parametro di un'unità.
- **[-]**, Freccia verso il basso, Freccia verso sinistra
Questi pulsanti decrementano il parametro di un'unità.
- **PageUp**
Questo pulsante incrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- **PageDown**
Questo pulsante decrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- **Home**
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- **End**
Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.
- **Input di tipo numerico**
Gli sliders possono accettare input di tipo numerico dalla tastiera. Si possono usare tanto i numeri da '0' a '9' quanto i simboli '-', '+' e '.' e ciò significa che il programma accetta valori negativi ed anche decimali.

Mouse Input - Input da Mouse

- **Fare click con il tasto sinistro e trascinare**
Se ci si muove verso destra, il trascinamento causerà un incremento del valore di 1 unità per ogni pixel. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento causerà un decremento del valore di 1 unità per ogni pixel.
- **Click con il tasto sinistro sulla barra di scorrimento del parametro**
Il parametro assumerà il valore esatto corrispondente alla posizione della barra di scorrimento dove è stato fatto click. Per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori questa è una metodologia più conveniente rispetto alla precedente.
- **Doppio click, click tasto destro + click tasto sinistro**
Il parametro viene riportato al suo valore di default.
- **Click tasto destro**
Vedasi la sezione "MIDI Keyboard Input"
- **Rotellina del mouse**
Incrementa il parametro di 1 unità se viene mossa in avanti e decrementa il parametro di 1 unità se viene mossa all'indietro.

MIDI Controller Input - Input da controller MIDI

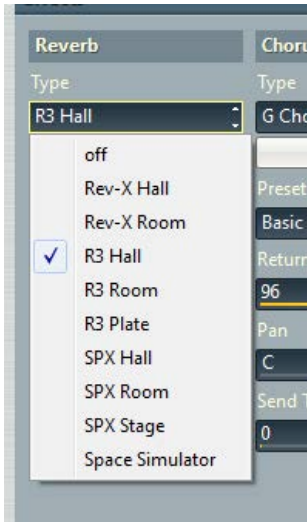
Se uno slider rappresenta un valore di nota o di velocity, può ugualmente accettare un valore inserito da una tastiera MIDI. Fare click sullo slider con il tasto destro ed il suo valore inizierà a lampeggiare, indicando che il controllo è in attesa di un input dalla tastiera MIDI. Premere un tasto sulla vostra tastiera MIDI e verranno inviati la nota o la velocità con la quale è stato premuto il tasto. Premendo il tasto Escape oppure facendo click sullo slider con il tasto sinistro verrà annullato il suo stato di attesa. Come è stato detto in precedenza gli sliders che rappresentano valori di nota o velocity possono accettare anche input da tastiera MIDI con l'aiuto del tasto Ctrl.

Inoltre alcuni dei parametri più comuni del sintetizzatore rispondono ai Controllers MIDI: il controller #10 controlla il posizionamento panoramico sul fronte stereo, il controller #91 corrisponde al Reverb Send (mandata del riverbero), il controller #73 corrisponde all'attack

time (tempo di attacco dell'involuppo), il controller #74 corrisponde al Filter Cutoff (frequenza di taglio del filtro) ecc.

Gli sliders che sono collegati a tali parametri rispondono all'input del controller MIDI. Si può quindi utilizzare un controller midi esterno per controllare questi parametri con i suoi sliders e knobs.

Selectors (Selettori)



È possibile utilizzare un selettore se un parametro ha valori di tipo discreto. La sua funzionalità è simile a quella delle combo-boxes standard di Windows.

Un selettore accetta input sia dalla tastiera che dal mouse:

Keyboard Input – Input da tastiera

- [-], freccia verso l'alto, freccia verso sinistra
Questi pulsanti selezionano il valore precedente.
- [+], freccia verso il basso, freccia verso destra
Questi pulsanti selezionano il valore successivo.
- PageUp
Questo pulsante seleziona il valore che corrisponde al precedente $\frac{1}{4}$ dell'escursione massima.
- PageDown
Questo pulsante seleziona il valore che corrisponde al successivo $\frac{1}{4}$ dell'escursione massima.
- Home
Questo pulsante seleziona il primo valore.
- End
Questo pulsante seleziona l'ultimo valore.
- Text data entry (input di tipo testo)
I selettori accettano dalla tastiera input di tipo testo. Verrà accettato il primo parametro che si adatta al testo inserito.

Mouse Input – Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro
Se si fa click con il tasto sinistro su un selettore viene visualizzato un menu che permette di scegliere il valore desiderato per il parametro. Al valore correntemente selezionato viene posto un segno di spunta. Se il selettore ha troppi valori discreti (ad es. il tipo di Arpeggiatore), il suo menù visualizzerà i parametri per gruppi (ad es. raggruppati per categorie per il tipo di Arpeggiatore)
- Click con il tasto destro
Se un selettore ha troppi valori discreti (ad es. il tipo di Arpeggiatore), quando si fa click con il tasto destro su di esso viene visualizzata una finestra di dialogo (vedere la sezione 'Right click' della Patch Selector più avanti) che permette di cercare un parametro per nome.

Inoltre alcuni selettori sono collegati ai pannelli e possono visualizzare un pannello quando su di essi si fa click con il tasto destro (ad es. si possono vedere i parametri degli effetti se fa click con il tasto destro sui selettori degli Effetti).

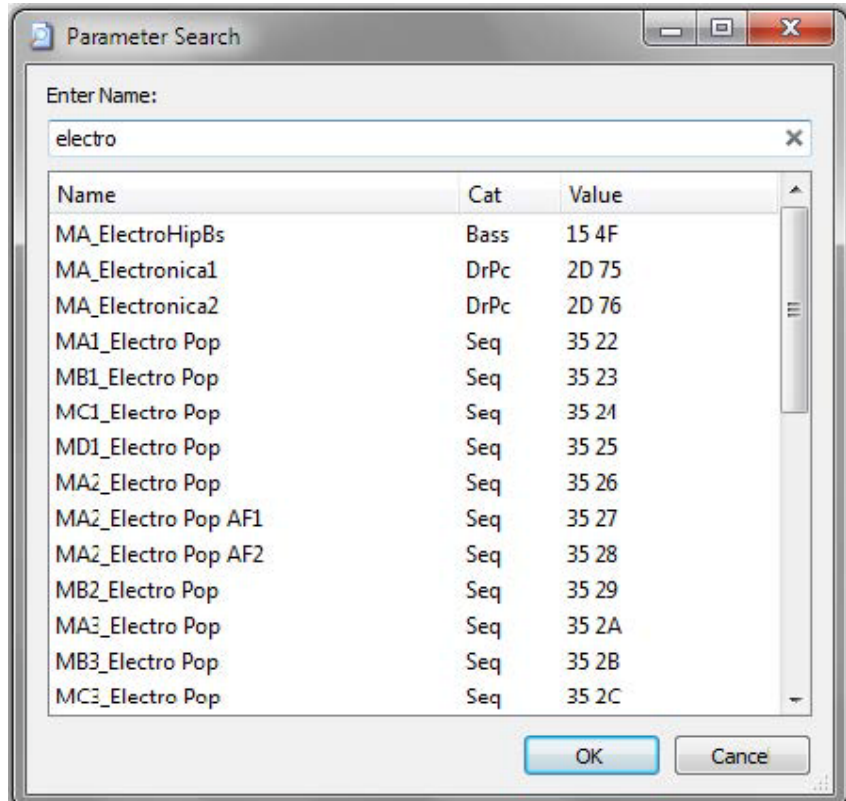
- Mouse Wheel (rotellina del mouse)

Seleziona il valore precedente se viene mossa in avanti ed il valore successivo se viene mossa all'indietro.

Parameter Search – Ricerca del parametro.

Se un selettore ha un troppi valori discreti (ad es. i tipi di Arpeggio) quando si fa click con il tasto destro appare una finestra di dialogo che permette di cercare il parametro per nome.

Inoltre, alcuni selettori sono collegati ai pannelli e possono a loro volta visualizzare un pannello sul quale è possibile fare click con il tasto destro del mouse (ad es. si possono vedere i parametri degli effetti facendo click con il tasto destro sui selettori degli Effetti).



Range Sliders – Sliders di estensione



Se due parametri di un sintetizzatore definiscono un range (estensione di tastiera, di velocity ecc.) sarà possibile utilizzare un range slider (slider di estensione). Questo è un controllo speciale perché è l'unico che allo stesso tempo controlla due parametri alla volta (il limite superiore ed

inferiore della corrispondente estensione). Il suo modo di funzionamento è simile a quello di uno slider e risponde all'input sia della tastiera che del mouse:

Keyboard Input – Input da tastiera

I pulsanti della tastiera al di sotto controllano il primo parametro (limite inferiore). Essi controllano il secondo parametro (limite superiore) se si tiene premuto simultaneamente il tasto [Shift] (maiuscolo).

- [+], Freccia verso l'alto, Freccia verso destra
Questi pulsanti incrementano il parametro di un'unità.
- [-], Freccia verso il basso, Freccia verso sinistra
Questi pulsanti decrementano il parametro di un'unità.
- PageUp
Questo pulsante incrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- PageDown
Questo pulsante decrementa il valore del parametro di ¼ dell'escursione massima.
- Home

- Questo pulsante imposta il parametro al suo valore massimo.
- End
- Questo pulsante imposta il parametro al suo valore minimo.
- F2
- Vedere la sezione "Midi Keyboard Input"

Mouse Input – Input da Mouse

- Fare click con il tasto sinistro sul valore e trascinare
Se ci si muove verso destra, il trascinamento causerà un incremento del valore di 1 unità per ogni pixel. Se ci si muove verso sinistra, il trascinamento causerà un decremento del valore di 1 unità per ogni pixel.
- Click con il tasto sinistro sulla barra di scorrimento del parametro e trascinare
Il parametro assumerà il valore esatto corrispondente alla posizione della barra di scorrimento dove è stato fatto click. Per i parametri che hanno un'ampia escursione di valori questa è una metodologia più conveniente rispetto alla precedente.
- Click tasto destro
Vedasi la sezione "MIDI Keyboard Input"
- Doppio click, click tasto destro+click tasto sinistro
Il parametro viene riportato al suo valore di default.
- Rotellina del mouse
Incrementa il parametro di 1 unità se viene mossa in avanti e decrementa il parametro di 1 unità se viene mossa all'indietro.

MIDI Keyboard Input – Input da tastiera MIDI

Se uno slider rappresenta un valore di nota o di velocity, può ugualmente accettare un valore inserito da una tastiera MIDI. Fare click con il tasto destro sul parametro inferiore (o premere [F2] una volta) oppure fare click con il tasto destro sul parametro superiore (o premere [F2] due volte) ed il suo valore inizierà a lampeggiare, indicando che il controllo è in attesa di un input dalla tastiera MIDI. Premere un tasto sulla vostra tastiera MIDI e verranno inviati la nota o la velocità con la quale è stato premuto il tasto. Premere [Esc] o fare click sullo slider del range con il tasto sinistro del mouse per annullare l'attesa del controller. L'uso di una tastiera MIDI è un sistema molto comodo per definire split di tastiera o estensioni di velocity.

Text Editors – Editor di Testo

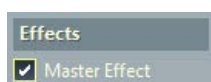


Per modificare il nome delle patches si usano gli editor di testo. Per impostazione predefinita il controllo dell'editor di testo è in modalità di sola visualizzazione. Se si fa click con il tasto sinistro all'interno della finestra dell'editor, quest'ultima si predispose in modo edit (modifica – ndr) ed è quindi possibile digitare il nome (della patch – ndr). Se si preme [Enter] mentre ci si trova in modo edit o si fa click altrove all'esterno del controllo, esso ritorna in modalità di sola visualizzazione ed invia al sintetizzatore quanto appena digitato.

Tempo Editors – Editor di Tempo

Il Tempo Editor è in realtà uno slider ma al quale è stata associata la funzione aggiuntiva "Tap-tempo". Il tasto [Enter] viene utilizzato per battere il tempo ed ogni battuta rappresenta le semiminime (note da ¼ - ndr). Il valore del tempo (metronomico – ndr) viene ottenuto calcolando la media tra il primo e l'ultimo battito, in modo da essere quanto più vicini possibili al tempo desiderato. Se si ha bisogno di ricominciare da capo il calcolo del tempo metronomico, basta premere un qualsiasi altro tasto invece di [Enter].

Check Buttons – Pulsanti di Controllo

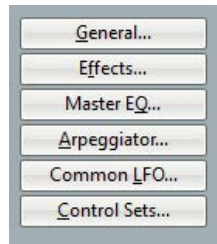


Se il parametro del sintetizzatore ha solamente due valori (on/off), viene utilizzato un check button (pulsante di controllo – ndr). Il suo comportamento è esattamente uguale a quello delle caselle di controllo standard (check boxes).

– ndr). Se si fa click con il tasto sinistro sopra di esso, o si preme la barra spaziatrice, si alterna tra lo stato on e quello off.

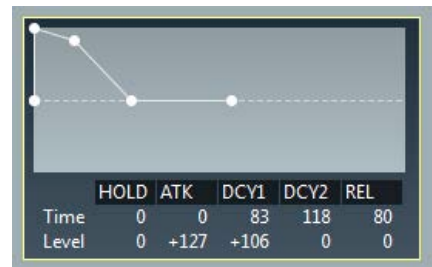
Buttons – Pulsanti

I pulsanti possono essere utilizzati per visualizzare pannelli aggiuntivi. Premere la barra spaziatrice o fare click su di essi per aprire un pannello. Tenere presente che tutti i pannelli aggiuntivi dell'Editor non sono modali, di conseguenza non c'è bisogno di chiuderli per modificare i valori contenuti negli altri pannelli. Infine, i pannelli ricordano la loro posizione, quindi se li si chiudono e li si riaprono, essi verranno visualizzati sullo schermo sempre nella posizione in cui erano stati lasciati.



Envelope Editors – Editor degli Involuppi

Gli Envelope Editors possono essere usati per programmare i generatori di involuppo del sintetizzatore (Pitch, Filter, Amplitude). Si possono modificare i singoli parametri dell'involuppo sia con l'input numerico da tastiera che con il mouse.

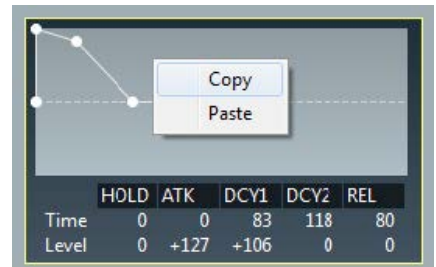


Keyboard Input – Input da tastiera

- [space] (barra spaziatrice)
Questo pulsante seleziona il nodo successivo dell'involuppo.
- Freccia verso il basso
Questo pulsante decrementa di un'unità il parametro Level del nodo selezionato.
- Freccia verso l'alto
Questo pulsante incrementa di un'unità il parametro Level del nodo selezionato.
- Freccia verso destra
Questo pulsante decrementa di un'unità il parametro Time del nodo selezionato.
- Freccia verso sinistra
Questo pulsante incrementa di un'unità il parametro Time del nodo selezionato.
- PageUp
Questo pulsante decrementa di 10 unità il parametro Level del nodo selezionato.
- PageDown
Questo pulsante incrementa di 10 unità il parametro Level del nodo selezionato.

Mouse Input – Input da Mouse

- Click con il tasto sinistro su un nodo e trascinare
A seconda dei movimenti vengono definiti liberamente sia i parametri di Time e Level del nodo selezionato
- Doppio click
Imposta i parametri Time e Level del nodo ai loro valori di default.
- Click con tasto destro
Apri il menù contestuale dell'involuppo. Vengono supportate le funzioni di copia ed incolla il che significa poter trasferire velocemente le impostazioni di un involuppo ad altri involuppi.



Keyboard Shortcuts – Abbreviazioni da tastiera

Ctrl + Tab

Spostamento al pannello successivo

Ctrl + Shift + Tab

Spostamento al pannello precedente

Alt + (Numero)

Seleziona una specifica tabella oppure un pannello con tabella

Ctrl + (Numero)

Seleziona una specifica Part (1-10)

Ctrl + Shift + (1...6)

Seleziona una specifica Part (11-16)

Ctrl + Up (freccia verso l'alto)

Seleziona la Part precedente in un pannello multi Part

Ctrl + Down (freccia verso il basso)

Seleziona la Part successiva in un pannello multi Part

Ctrl + Left (freccia verso sinistra)

Seleziona il controllo precedente in un pannello multi Part

Ctrl + Right (freccia verso destra)

Seleziona il controllo successivo in un pannello multi Part

Ctrl + Home

Seleziona il primo controllo della Part selezionata

Ctrl + End

Seleziona l'ultimo controllo della Part selezionata

F5

Avvia il dump (procedura di invio) dei dati dal sintetizzatore verso l'Editor

F6

Memorizzazione del Multi (S90XS e Motif Rack XS)

F7

Local Control on/off

F8

Layer Parts 1-4 (Motif Rack XS)

F9

ARP Switch on/off

Contatti

Per qualunque suggerimento, commenti, richieste o segnalazione errori, non abbiate esitazioni a contattarmi (in inglese) al seguente indirizzo email:

info@jmelas.gr

Per aggiornamenti e novità sul programma si prega di visitare il seguente sito:

<http://www.jmelas.gr/motif>

Spero che con Mix Editor non solo vi divertiate ma anche riusciate ad ottenere i risultati desiderati.

Cordiali saluti,
John Melas

Traduzione in italiano a cura di Michele Tornatore – wavesequenc@gmail.com - ©
2015-2016 – tutti i diritti riservati.

N.B.

Questo manuale – fornito gratuitamente assieme al pacchetto – è ad uso esclusivo degli utenti italiani che hanno regolarmente acquistato Motif Waveform Editor.

L'eventuale supporto all'uso del software viene fornito esclusivamente dal suo creatore, John Melas. Eventuali mail a wavesequenc@gmail.com contenenti richieste e quesiti di natura tecnica non verranno presi in considerazione.

Please Notice:

This manual is freely distributed for the Italian Motif Waveform Editor registered users only.