

Tyros4 Voice Editor

Bedienungsanleitung

Inhalt

Über Voice Editor	2
Vor dem Einsatz von Voice Editor	3
Empfangen von Preset-Voices	4
Bearbeiten mit Voice Editor	5
Voice Editor-Fenster	6
Menüleiste	6
Library-Fenster	8
Edit-Fenster	12
Fehlerbeseitigung	22

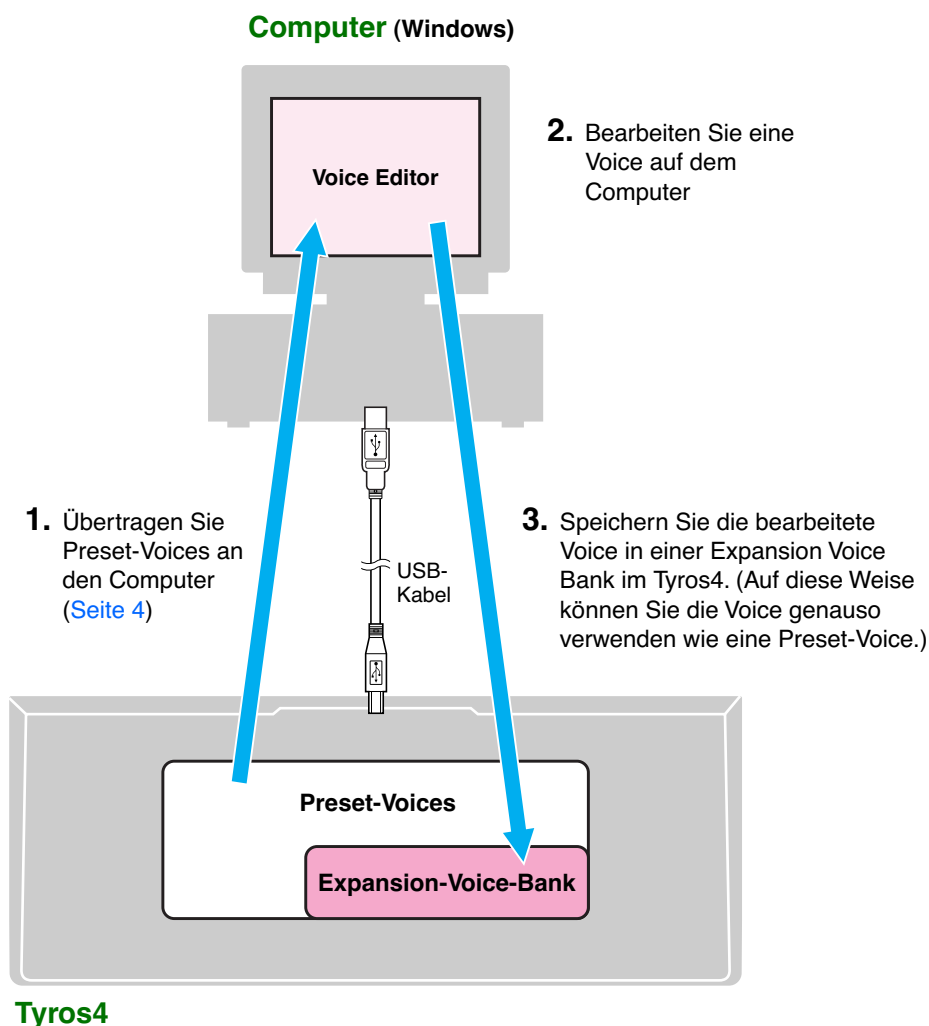
- Die Software sowie diese Bedienungsanleitung sind Eigentum der Yamaha Corporation und urheberrechtlich geschützt.
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieser Bedienungsanleitung als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung der Bedienungsanleitung und der Software verantwortlich gemacht werden.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Namen von Firmen und Produkten sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.
- Die Bildschirmdarstellungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur zur Veranschaulichung und können von den Bildschirmanzeigen auf Ihrem Computer abweichen.
- Das Kopieren von kommerziell erhältlichen Musikdaten einschließlich, ohne darauf beschränkt zu sein, von MIDI-Daten und/oder Audiodaten ist außer für den Privatgebrauch strengstens untersagt.
- Die folgenden in den Displays des Computers dargestellten Instrumente werden im Hamamatsu-Museum für Musikinstrumente ausgestellt: Balafon, Gender, Kalimba, Kanoon, Santur, Gamelan-Gong, Harfe, Handglocke, Dudelsack, Banjo, Carillon, Mandoline, Oud, Panflöte, Pungi, Rabab, Shanai, Sitar, Steel Drum, Tamba.
- Die Fotos von Cembalo, Bandoneon, Hackbrett, Spieluhr, Cymbala und Klavizimbel, die auf dem Computerbildschirm angezeigt werden, wurden uns von der Gakkigaku Shiryokan (Organologie-Sammlung) des Kunitachi-Musikinstituts zur Verfügung gestellt.

Für diese Bedienungsanleitung wird angenommen, dass Sie mit den grundlegenden Vorgehensweisen zur Bedienung des Windows-Betriebssystems vertraut sind. Wenn dies nicht der Fall ist, gehen Sie bitte zunächst die entsprechenden Kapitel im Handbuch zum Windows-Betriebssystem durch, bevor Sie Voice Editor verwenden. Informationen zu Hardwareanforderungen, zum Anschließen von Geräten und zur Installation der Voice Editor-Software finden Sie im separaten „Installationshandbuch“ sowie in der Bedienungsanleitung für das jeweilige MIDI-Gerät.

Über Voice Editor

Tyros4 Voice Editor ist eine Softwareanwendung mit einer leicht verständlichen Benutzeroberfläche, über die Sie problemlos auf die Voice- und Effektparameter des Tyros4 zugreifen und diese bearbeiten können. Die Daten werden in Echtzeit zwischen dem Computer und dem Instrument übertragen. Auf diese Weise können Sie die Voice auf dem Tyros4 spielen, sobald Sie sie bearbeitet haben. Sobald Sie die Bearbeitung der Voice am Computer beendet haben, können Sie sie direkt in einer Expansion Voice Bank im Tyros4 speichern.

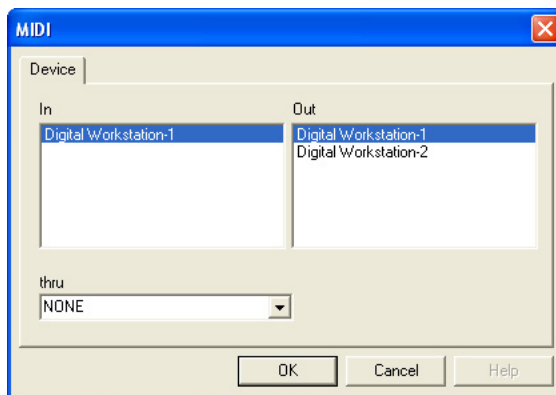
Stellen Sie bei der Verwendung von Voice Editor sicher, dass der Computer und der Tyros4 miteinander verbunden sind.



Vor dem Einsatz von Voice Editor

Die folgenden Vorgänge – MIDI-Port-Einstellungen und Empfang von Preset-Voices – müssen durchgeführt werden, wenn Sie Voice Editor erstmals starten.

1. Installieren Sie den USB-Treiber auf dem Computer.
Anweisungen zur Installation finden Sie in der dem Tyros4 beiliegenden „Installationsanleitung“.
2. Verbinden Sie Computer und Instrument über ein USB-Kabel, und schalten Sie das Instrument ein.
3. Starten Sie Voice Editor.
Klicken Sie im Menü „START“ nacheinander auf „Programme“ → „YAMAHA Tyros4 Voice Editor“ → „Tyros4 Voice Editor“.
4. Klicken Sie in der in Schritt 3 aufgerufenen Werkzeugleiste auf die Schaltfläche [MIDI SETUP].
Das Fenster „MIDI“ wird angezeigt. Wählen Sie in den Feldern [IN]/[OUT] das Gerät zur Verwendung des über die USB-Schnittstelle angeschlossenen Tyros4 aus. (Wählen Sie beispielsweise „Digital Workstation-1“.)

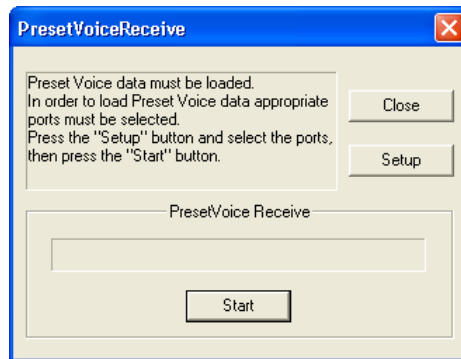


5. Klicken Sie auf „OK“.
Das Dialogfenster „Preset Voice Receive“ (Preset-Voice-Empfang) erscheint.
6. Richten Sie im Dialogfeld „Preset Voice Receive“ (Preset-Voice-Empfang) den MIDI-Port ein, und starten Sie dann den Empfang der Preset-Voices vom Tyros4.
Einzelheiten zum Dialogfeld „Preset Voice Receive“ finden Sie auf [Seite 4](#).

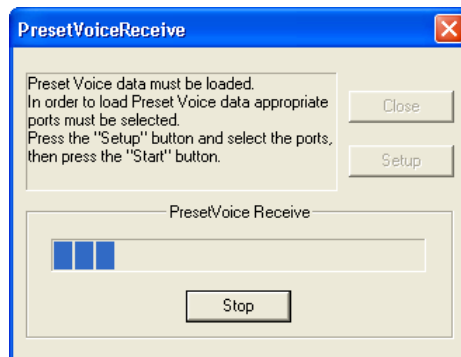
Damit sind die Port-Einstellungen und der Empfang der Preset-Voices abgeschlossen. Diese Vorgänge müssen nicht erneut ausgeführt werden, wenn Sie Voice Editor das nächste Mal starten.

Empfangen von Preset-Voices

Wenn Sie Voice Editor nach der Installation zum ersten Mal öffnen, wird das Dialogfeld „Preset Voice Receive“ (Preset-Voice-Empfang) angezeigt. Bevor Sie Benutzer-Voices bearbeiten können, müssen die Preset-Voice-Daten vom Tyros4 geladen werden.



1. Klicken Sie auf [Setup], und richten Sie im daraufhin eingeblendeten Dialogfeld die Ports ein.
2. Um das Laden der Preset-Voice-Daten zu starten, klicken Sie auf [Start].



3. Wenn der Ladevorgang beendet ist, wird ein Dialogfeld mit der entsprechenden Meldung angezeigt. Um fortzufahren, klicken Sie auf [OK].

Wenn Sie nach dem erstmaligen Laden der Preset-Voices die Anwendung erneut starten, wird das Dialogfeld „Preset Voice Receive“ nicht angezeigt. Falls Sie während des Ladevorgangs auf [Stop] klicken, werden die bis dahin geladenen Daten als ungültig angesehen, und das Dialogfeld „Preset Voice Receive“ wird beim nächsten Programmstart erneut angezeigt. Das Gleiche gilt, wenn Sie auf [Close] (Schließen) klicken, bevor die Preset-Voice-Daten geladen wurden. Auch in diesem Fall wird das Dialogfeld „Preset Voice Receive“ erneut aufgerufen, wenn Sie das Programm das nächste Mal öffnen.

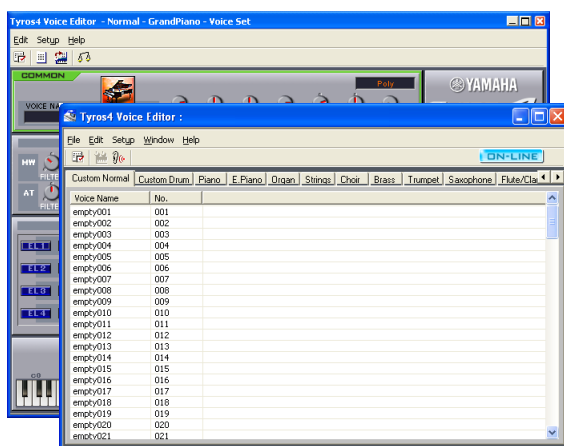
HINWEIS Wenn Sie die Preset-Voice-Daten erneut laden möchten, löschen Sie die Datei „Preset.ini“ des Programms, und starten Sie Voice Editor erneut. Standardmäßig befindet sich die Datei „Preset.ini“ in:
[Windows XP] C:\Dokumente und Einstellungen\Anmeldename\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten\YAMAHA\Tyros4 Voice Editor\Module\MVEditor\Tyros4\
[Windows Vista/7] c:\Benutzer\Anmeldename\AnwDaten\Lokal\YAMAHA\Tyros4 Voice Editor\Module\MVEditor\Tyros4\

Wenn dieser Ordner nicht angezeigt wird, klicken Sie im Windows Explorer im Menü [Extras] auf [Ordneroptionen], und wählen Sie auf der Registerkarte [Ansicht] die Option [Alle Dateien und Ordner anzeigen] aus.

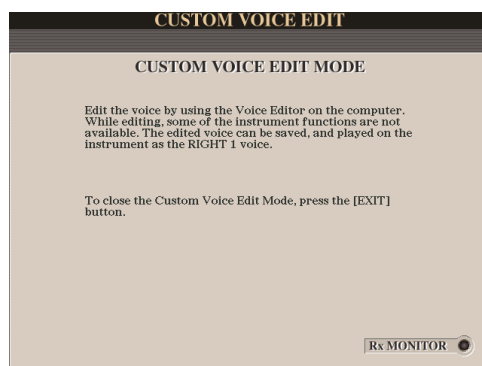
Bearbeiten mit Voice Editor

1. Verbinden Sie Computer und Instrument über ein USB-Kabel, und schalten Sie das Instrument ein.
2. Wählen Sie auf dem Instrument die zu bearbeitende Voice aus.
3. Starten Sie auf dem Computer die Anwendung Voice Editor.
Klicken Sie im Menü „START“ nacheinander auf „Programme“ → „YAMAHA Tyros4 Voice Editor“ → „Tyros4 Voice Editor“.
Auf dem Computerbildschirm werden das Bibliotheksfenster (im Folgenden „Library-Fenster“) und das Bearbeitungsfenster (im Folgenden „Edit-Fenster“) von Voice Editor angezeigt, und im LC-Display des Tyros4 erscheint der Bildschirm CUSTOM VOICE EDIT (Bearbeiten von Benutzer-Voices).

Computer



Tyros4



HINWEIS Wenn der Bildschirm CUSTOM VOICE EDIT nicht automatisch angezeigt wird, drücken Sie auf dem Instrument die Taste [VOICE CREATOR] und anschließend die Taste [F](CUSTOM VOICE EDIT via PC).

4. Bearbeiten Sie im Edit-Fenster (Seite 12) die in Schritt 2 ausgewählte Voice.
5. Wählen Sie nach der Bearbeitung „Store“ aus dem [Edit]-Menü, um die Voice zu speichern. Im daraufhin eingeblendeten Dialogfeld werden Sie aufgefordert, die Daten direkt im Instrument zu speichern.
Speichern Sie die Voice als Datei in einer Expansion Voice Bank im Instrument. Näheres zum Speichern finden Sie in der Referenzanleitung des Tyros4.
6. Nachdem die Speichervorgänge (am Instrument) abgeschlossen sind, schließen Sie das Dialogfeld am Computer.
7. Wenn Sie eine weitere Voice bearbeiten möchten, doppelklicken Sie im Library-Fenster auf die gewünschte Voice.
Daraufhin wird das Edit-Fenster für die ausgewählte Voice geöffnet. Durch Wiederholung der Schritte 4 bis 6 können Sie beliebig viele Voices bearbeiten.
8. Schließen Sie Voice Editor.
Wählen Sie im Menü „File“ (Datei) die Option „Exit“ (Schließen) aus, oder klicken Sie auf die X-Schaltfläche oben rechts im Library-Fenster.

Voice Editor-Fenster

Menüleiste

Die Menüleiste stellt eine Reihe von Bearbeitungs- und Einstellungsfunktionen zur Verfügung. Indem Sie auf die Menütitel klicken, zeigen Sie das jeweilige Pulldown-Menü an. Wählen Sie im Pulldown-Menü die gewünschte Funktion oder den gewünschten Befehl aus. Nicht verfügbare Optionen sind abgeblendet (grau) dargestellt.

HINWEIS Die am häufigsten benötigten Menübefehle werden darüber hinaus in der Symbolleiste als Symbol angezeigt.

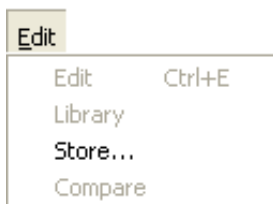
File (Datei)



Exit (Beenden)

Beendet die Anwendung Voice Editor.

Edit (Bearbeiten)



Edit (Bearbeiten)

Erfüllt dieselbe Funktion wie die Bearbeiten-Schaltfläche in der Symbolleiste ([Seite 11](#)).

Library (Bibliothek)

Erfüllt dieselbe Funktion wie die Library-Schaltfläche in der Symbolleiste ([Seite 21](#)).

Store... (Speichern)

Hat die gleiche Funktion wie die Taste „Store“ in der Werkzeugleiste ([Seite 21](#)).

Compare (Vergleichen)

Erfüllt dieselbe Funktion wie die Vergleichen-Schaltfläche in der Symbolleiste ([Seite 21](#)).

Setup (Einstellungen)



Setup... (Einstellungen...)

Erfüllt dieselbe Funktion wie die Editor-Setup-Schaltfläche in der Symbolleiste ([Seite 10](#)).

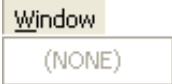
Monitor (Anhören)

Erfüllt dieselbe Funktion wie die Anhören-Schaltfläche in der Symbolleiste ([Seite 11](#)).

All Sound Off (Gesamter Ton aus)

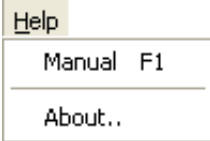
Schaltet den zur Zeit wiedergegebenen Ton vollständig aus.

Window (Fenster)



Listet die aktuell geöffneten Fenster auf. Wenn Sie ein Fenster in der Liste auswählen, wird dieses zum aktiven Fenster.

Help (Hilfe)



Manual (Bedienungsanleitung)

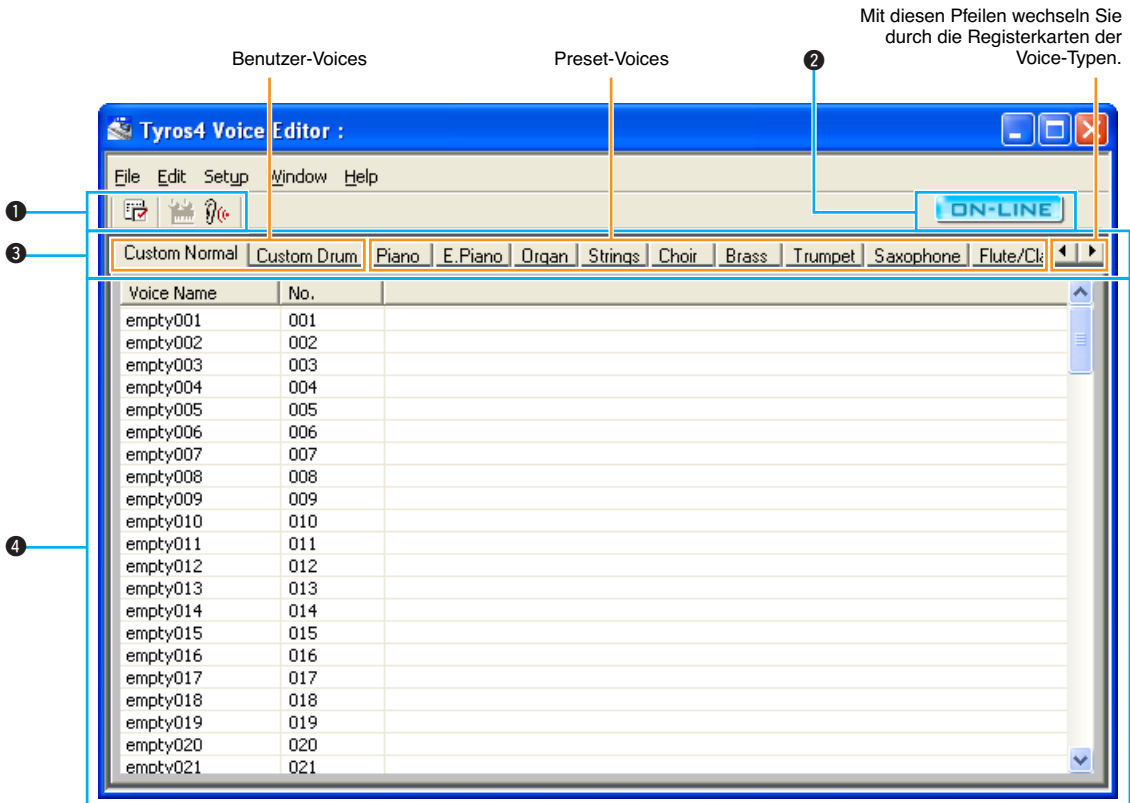
Öffnet die Online-Bedienungsanleitung.

About (Info)

Zeigt die Version und weitere Informationen über Voice Editor an.

Library-Fenster

Nachdem Voice Editor gestartet wurde, wird zunächst das sogenannte Library-Fenster (Bibliotheksfenster) angezeigt. Das Library-Fenster enthält eine Liste mit den verfügbaren Voices. Um den angezeigten Voice-Typ zu ändern, klicken Sie auf die dem gewünschten Voice-Typ entsprechende Registerkarte **3**. Jede der aufgelisteten Voices kann zur Bearbeitung ausgewählt werden. Öffnen Sie sie dazu im Voice-Edit-Fenster, indem Sie auf den Voice-Namen doppelklicken, oder den Voice-Namen mit einem einfachen Mausklick markieren und dann in der Symbolleiste auf die Bearbeiten-Schaltfläche klicken.



1 Symbolleiste

Die wichtigsten Funktionen und Befehle können über diese Schaltflächen ausgeführt werden ([Seite 10](#)).

2 ON-LINE-Anzeige

Wenn die Verbindung zwischen Voice Editor und Tyros4 aktiv ist, wird dieser Bereich blau dargestellt. Wird die Verbindung zwischen Voice Editor und Instrument getrennt, ist diese Anzeige grau dargestellt.

3 Registerkarten für Voice-Typen

Wählen Sie den Voice-Typ aus, den Sie in der Voice-Liste anzeigen möchten.

Die Registerkarten [Custom Normal] und [Custom Drum] können von Ihnen erstellte Custom-Voces (Anwender-Voces) und Custom-Drum-Voces (Anwender-Schlagzeug-Voces) enthalten. Über die übrigen Registerkarten greifen Sie auf die vom Tyros4 geladenen Preset-Voces zu. Diese dienen als Grundlage für neue von Ihnen erstellte Custom-Voces.

4 Voice-Liste

Jede Voice wird mit ihrem Namen und ihrer Nummer in einer einzelnen Zeile dargestellt. Mit der Bildlaufleiste können Sie die Liste nach oben und unten durchblättern und auf alle verfügbaren Voices zugreifen.

HINWEIS Die folgenden Voices können nicht mit Voice Editor bearbeitet werden:

- Premium-Voces
- Organ-Flutes-Voces
- GS-Voces
- Mega-Voces
- SA/SA2-Voces

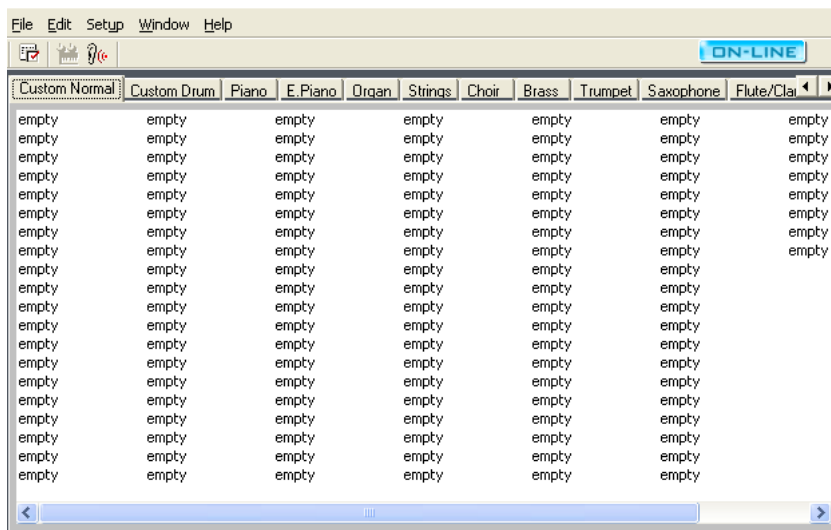
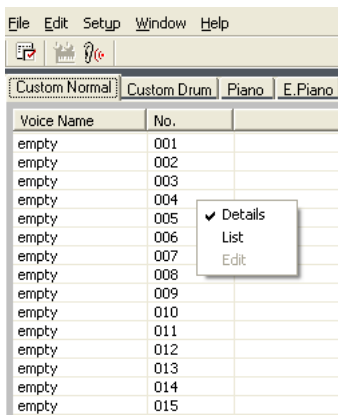
Ändern der Spaltenbreite

Halten Sie den Cursor über der Trennlinie zwischen den Spaltenüberschriften oben in der Voice-Liste, so dass sich dessen Form zu einem Trennwerkzeug ändert. Ziehen Sie die Trennlinie nach links oder rechts, bis die Spalte die gewünschte Breite hat.

HINWEIS Wenn Sie bei aktiviertem Trennwerkzeug einfach einen Doppelklick ausführen, wird die Spalte automatisch auf die minimale Breite eingestellt.

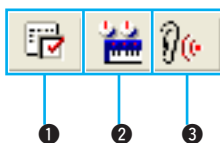
Anzeigen einer Liste, die nur die Voice-Namen enthält

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Voice-Liste, und wählen Sie [List] (Liste) aus. Daraufhin wird eine Übersicht aller Voice-Namen in der aktuellen Bank angezeigt. Möglicherweise fällt es Ihnen in diesem Anzeigemodus leichter, eine bestimmte Voice zu finden.



HINWEIS Um wieder zur Anzeige mit Voice-Namen und -Nummern zurückzukehren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Voice-Liste, und wählen Sie [Details] aus.

Symbolleiste

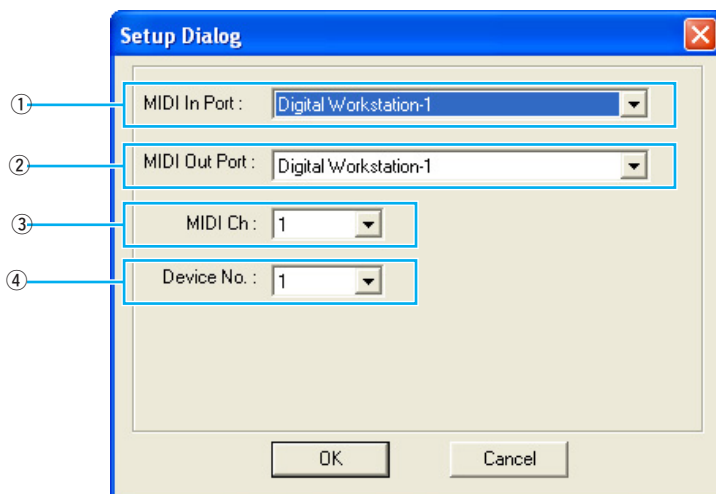


1 Editor-Setup-Schaltfläche

Öffnet das Dialogfeld „Setup“.

Dialogfeld „Setup“

Mit den Einstellungen in diesem Dialogfeld wird die Kommunikation zwischen Voice Editor und Tyros4 eingerichtet. Nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen mit Hilfe der Maus und der Tastatur vor, und klicken Sie auf [OK], um das Dialogfeld zu schließen und die vorgenommenen Einstellungen zu übernehmen. Um das Dialogfeld zu schließen, ohne die vorgenommenen Einstellungen zu übernehmen, klicken Sie auf die Schaltfläche [Cancel] (Abbrechen).



① **MIDI In Port** Klicken Sie in das Feld, und wählen Sie in der Dropdown-Liste einen Eingangs-Port aus. Voice Editor empfängt Daten vom Tyros4 über den ausgewählten Port. Achten Sie darauf, den Port auszuwählen, über den der Tyros4 angeschlossen ist.

② **MIDI Out Port** Klicken Sie in das Feld, und wählen Sie in der Dropdown-Liste einen Ausgangs-Port aus. Voice Editor sendet Daten und Befehle über den ausgewählten Port an den Tyros4. Achten Sie darauf, den Port auszuwählen, über den der Tyros4 angeschlossen ist.

③ **MIDI Ch (MIDI-Kanal)** Wählen Sie den MIDI-Kanal aus, auf dem die Daten für die Note-On-Ereignisse gesendet werden, wenn Sie auf eine Taste auf der Tastatur im Edit-Fenster klicken.

HINWEIS Setzen Sie diesen Parameter auf „1“.

④ **Device No.** Stellt die Gerätenummer für das Gerät ein, das zum Senden und Empfangen von systemexklusiven Daten verwendet wird (für die Übertragung von Blockdaten). Hier muss die Gerätenummer des Tyros4 eingegeben werden.

HINWEIS Setzen Sie diesen Parameter auf „1“.

② Bearbeiten-Schaltfläche

Öffnet die derzeit im Edit-Fenster unter „Common“ ausgewählte Voice.

③ Anhören-Schaltfläche

Hierüber können Sie die derzeit bearbeitete Voice anhören, indem Sie auf der Tastatur des Tyros4 spielen.

HINWEIS Damit die Monitor-Funktion ordnungsgemäß funktioniert, müssen der MIDI-Port und alle übrigen Systemeinstellungen korrekt festgelegt sein. Einzelheiten hierzu finden Sie auf [Seite 10](#).

Edit-Fenster

Dieses Fenster bietet eine umfassende, leicht verständliche Benutzeroberfläche zur Bearbeitung von Tyros4-Parametern. Die Voice- und Effekt-Parameter des Tyros4 werden in einer graphischen Benutzeroberfläche dargestellt, mit der die Bearbeitung und Steuerung einfacher als je zuvor ist. Es stehen zwei Arten von Bearbeitungsfenstern zur Verfügung: das Edit-Fenster für Normal-Voices (Seite 12) für normal gestimmte Voices und das Edit-Fenster für Drum-Voices (Seite 19), in denen die unterschiedlichen Drum- und Percussion-Sounds verschiedenen Tasten zugeordnet werden.

- Die Einstellungen im Edit-Fenster werden in Echtzeit über MIDI an den Tyros4 übertragen.
- Einzelheiten zu den verschiedenen Parametern finden Sie im Referenzhandbuch und in den Datenlisten zum Tyros4.

Edit-Fenster für Normal-Voices (Common)



1 Symbolleiste

Die Symbolleiste umfasst Schaltflächen, über die Sie auf eine Reihe von wichtigen Funktionen zugreifen und diese ausführen können (Seite 21).

2 Voice Name

Hier werden der Name und das Symbol für die zu bearbeitende Voice angezeigt. Um einen neuen Namen über die Tastatur des Computers einzugeben oder ein neues Symbol auszuwählen, klicken Sie auf den Voice-Namen bzw. auf das Symbol für die Voice.

HINWEIS Voice-Namen dürfen höchstens 16 Zeichen lang sein. Ein Leerzeichen oder ein Punkt darf nicht als erstes Zeichen im Voice-Namen verwendet werden, und die nachfolgenden Zeichen dürfen nicht im Voice-Namen verwendet werden: " * : < > \ | / ?

HINWEIS Zwei verschiedene Voices dürfen nicht denselben Namen besitzen.

3 Voice-Set-Parameter

Dies sind dieselben Parameter, auf die Sie auch über die Voice-Set-Funktion des Tyros4 zugreifen, wenn Sie eine andere Voice als eine Organ-Flutes-Voice ausgewählt haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Referenzhandbuch des Tyros4.

4 Element-Einheit

Ermöglicht den Zugriff auf die Element-Parameter (Seite 13). So wie bei vielen anderen elektronischen Musikinstrumenten können die Tyros4-Voices aus verschiedenen „Elementen“ zusammengesetzt werden. Andere Voice-Parameter wirken auf alle Elemente gleichzeitig, während die Element-Parameter jeweils nur ein bestimmtes Element steuern.

5 On-Screen-Tastatur

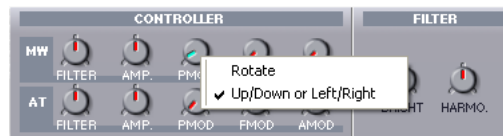
Klicken Sie auf eine Taste, oder ziehen Sie an einem Element, um das Ergebnis eines Bearbeitungsvorgangs anzuhören.

HINWEIS Diese Tastatur hat keinen Einfluss auf den Parameter PART OCTAVE in der zuvor genannten Voice-Set-Parametergruppe.

6 Harmony

Umfasst die Harmony/Echo-Parameter. Diese sind identisch mit den Parametern, auf die Sie über das Display [FUNCTION] → HARMONY/ECHO des Tyros4 zugreifen können. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Referenzhandbuch des Tyros4. Die in Klammern stehenden Ziffern hinter den Parameternamen (wie „Echo (4)“) geben die Echo-, Tremolo- oder Trillergeschwindigkeit an.

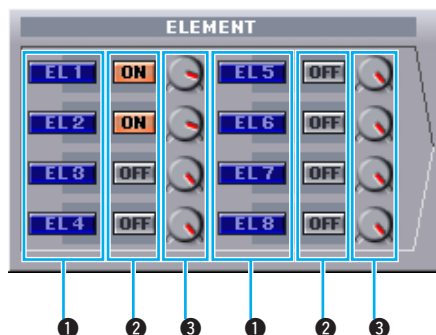
HINWEIS • Der Steuermodus für die On-Screen-Drehknöpfe kann gewechselt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Nähe eines Drehknopfes, und wählen Sie im Dropdown-Menü den gewünschten Modus aus. Diese Einstellung gilt für alle Drehknöpfe.



• Die Drehknöpfe können auch über die Bild-ab- und Bild-auf-Taste auf der Tastatur des Computers bedient werden.

Element-Einheit

.....



1 EL (Element) 1-8

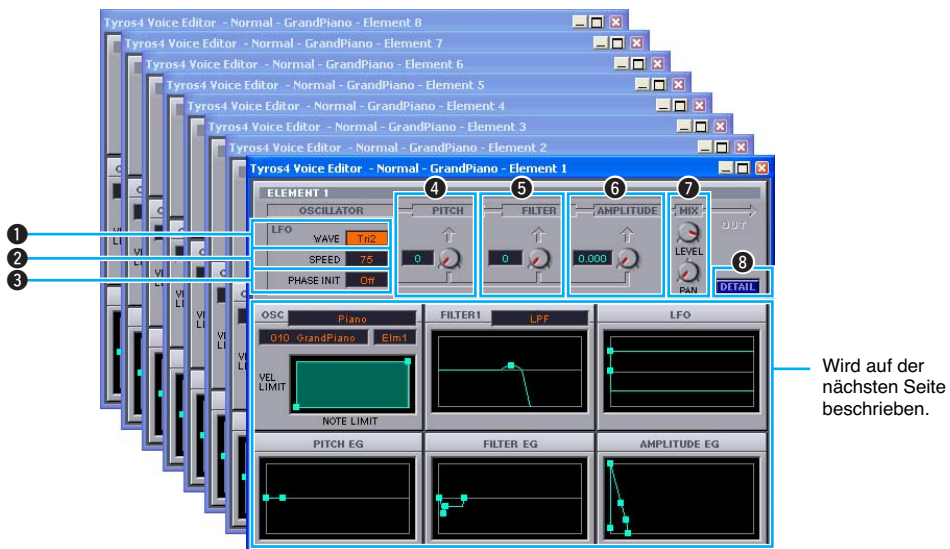
Öffnet das Dialogfeld „Element“ (Seite 14).

2 ON/OFF

Schaltet das Element ein oder aus (stumm).

3 Stellt den Ausgangspegel der einzelnen Elemente ein.

● Dialogfelder „Element 1-8“



1 LFO WAVE

Wählt die LFO-Waveform aus. Die hier ausgewählte Wellenform wird für die Modulation verwendet und erzeugt einen Bereich von periodischen Effekten.

2 LFO SPEED

Stellt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Modulation ein. Größere Werte erzeugen höhere Geschwindigkeiten.

3 PHASE INIT

Wenn diese Option aktiviert ist (ON), wird die LFO-Phase bei jedem Note-On-Ereignis zurückgesetzt.

4 LFO PITCH (Pitch Modulation Depth)

Stellt die Tiefe der LFO-Tonhöhenmodulation ein.

5 LFO FILTER (Filter Modulation Depth)

Stellt die Tiefe der Modulation der LFO-Filter-Grenzfrequenz ein.

6 LFO AMPLITUDE (Amplitude Modulation Depth)

Stellt die Tiefe der LFO-Lautstärkemodulation ein.

7 MIX

Stellt den Ausgangspegel (LEVEL) und die Stereoposition (PAN) für das Element ein.

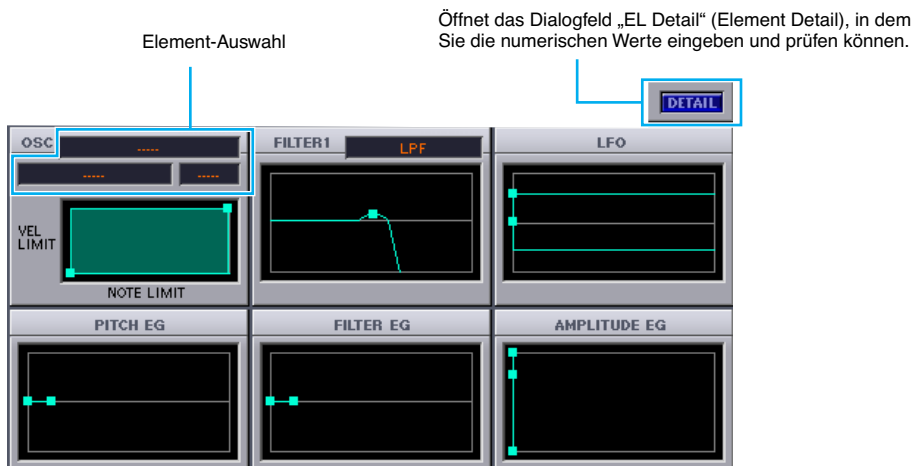
8 DETAIL

Klicken Sie hierauf, um das Dialogfeld „EL Detail“ (Element Detail) zu öffnen. Das Dialogfeld „EL Detail“ ermöglicht die direkte numerische Eingabe der Elementparameterwerte. Die hier bearbeiteten Werte sind mit den graphischen Darstellungen für die Elemente verknüpft.

Bearbeitungsverfahren

Um die Parameter über die graphischen Steuerungen zu bearbeiten, ziehen Sie die quadratische Markierung in der Anzeige (■) in die Richtung, die von den Pfeilen angezeigt wird. Solange der Cursor sich über der Markierung (■) befindet, wird der aktuelle Wert des Parameters angezeigt.

HINWEIS In manchen Fällen überlappen sich die Markierungen. Die genauen Parametereinstellungen können im Dialogfeld „EL Detail“ überprüft werden. Um dieses Dialogfeld anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche [DETAIL].



OSCILLATOR

Wählt das Element einer Voice (Kategorie, Voice-Nummer, Elementnummer) und bietet Zugriff auf die Parameter „VEL LIMIT“ und „NOTE LIMIT“. Mit einer der Markierungen werden die Parameter „VEL LIMIT LOW“ und „NOTE LIMIT LOW“ eingestellt. Durch Ziehen der Markierung nach links oder rechts wird die niedrigste Note im Tastaturbereich des Elements festgelegt, und durch Ziehen nach oben oder unten wird die niedrigste Anschlagstärke eingestellt, bei der das Element erklingt. Die andere Markierung dient der Einstellung der Parameter „VEL LIMIT HIGH“ und „NOTE LIMIT HIGH“. Durch Ziehen dieser Markierung nach links oder rechts wird die höchste Note im Tastaturbereich des Elements festgelegt, und durch Ziehen nach oben oder unten wird die höchste Anschlagstärke eingestellt, bei der das Element erklingt. Der aktive Bereich wird im Diagramm grün angezeigt.

HINWEIS Die folgenden Parameter können auf der OSCILLATOR-Seite im Dialogfeld „EL Detail“ eingestellt werden.

Kategorie, Voice, Element	Wählt oder löscht die Elemente, aus denen eine Voice besteht.
Volume	Stellt die Lautstärke für das Element ein.
Pan	Stellt die Stereoposition für das Element ein.
Key On Delay Time	Stellt eine Verzögerungszeit (Delay Time) zwischen dem Anschlagen der Taste (Key On) und dem Moment ein, in dem der Klang erzeugt wird. Für jedes Element können unterschiedliche Verzögerungen eingestellt werden.
Pitch Scaling Center Note	Stellt den mittleren Ton (Center Note) für die Tonhöhenkalierung (Pitch Scaling) ein (Tastatur: Notenummer). Die Tonhöhe für den festgelegten mittleren Ton bleibt unabhängig von der eingestellten Empfindlichkeit der Tonhöhenkalierung unverändert.
Pitch Scaling Sens.	Stellt die Empfindlichkeit der Tonhöhenkalierung für das Element ein (das Ausmaß der Tonhöhenvariation zwischen benachbarten Noten).
Touch Curve	Stellt die Lautstärkekurve in Abhängigkeit zur Dynamik des Spiels auf der Tastatur (Anschlagdynamik) ein.
Touch Curve Sens.	Stellt die Dynamikempfindlichkeit der Tastatur auf der Basis der oben genannten Anschlagkurve ein.
Note Shift	Passt die Tonhöhe des Elements in Halbtonschritten an.
Tune Fine	Ermöglicht die Feinabstimmung der Tonhöhe eines Elements.
Note Limit High, Note Limit Low	Stellt den Tastaturbereich ein, über den das Element erklingt.
Velocity Limit High, Velocity Limit Low	Stellt den Velocity-Bereich ein, innerhalb dessen das Element erklingt.

HINWEIS Unabhängig von den Einstellungen der Parameter „Note Limit“ und „Velocity Limit“ erklingen einige Elemente für bestimmte Noten/Anschlagstärken nicht.

FILTER 1

Zur Einstellung der FILTER 1-Parameter.

Ziehen Sie die Markierung nach links oder rechts, um die Grenzfrequenz für den Filter und damit die „Klanghelligkeit“ (den Höhenanteil des Klangs) einzustellen. Ziehen Sie die Markierung nach oben, um die Filterresonanz zu erhöhen. Dabei entsteht eine Resonanzspitze in der Grenzfrequenz, der die Klangfarbe eines resonanten analogen Synthesizers erzeugt.



- Diese Parameter können auf der DCF-Seite des Dialogfelds „EL Detail“ auch numerisch bearbeitet werden.
- Jede Tyros4-Voice verfügt über zwei Filter. Auf die Parameter für FILTER 1 kann über dieses Dialogfeld zugegriffen werden. Im Dialogfeld „EL Detail“ können sowohl die Parameter für FILTER 1 als auch für FILTER 2 bearbeitet werden.
- Auf die folgenden Parameter kann über die DCF-Seite des Dialogfelds „EL Detail“ zugegriffen werden.

DCF1 Type	Wählt den Typ des DCF1-Filters aus.
DCF1 Cutoff Frequency	Stellt die Grenzfrequenz des DCF1-Filters ein.
DCF1 Resonance	Stellt die Stärke des Resonanzeffekts für den DCF1-Filter ein.
DCF1 Cutoff Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit der Grenzfrequenz des DCF1-Filters ein.
DCF1 Resonance Velo Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit der Filterresonanz des DCF1-Filters ein.
DCF1 Cutoff Scaling BP1-4	Legt die Trennpunkte für die Skalierung der DCF1-Grenzfrequenz fest (Notennummern).
DCF1 Cutoff Scaling Offset 1-4	Stellt für jeden Trennpunkt der Grenzfrequenzskalierung einen Offset-Wert für die Grenzfrequenz ein.
DCF2 Type	Wählt den Typ des DCF2-Filters aus.
DCF2 Cutoff Frequency	Stellt die Grenzfrequenz des DCF2-Filters ein.
DCF2 Resonance	Stellt die Stärke des Resonanzeffekts für den DCF2-Filter ein.
DCF2 Cutoff Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit der Grenzfrequenz des DCF2-Filters ein.

LFO

Stellt die Verzögerungs- und Fading-Parameter für den LFO ein.

Mit der linken Markierung stellen Sie die Verzögerung (LFO Delay) zwischen dem Key-On-Ereignis (Tastenanschlag) und dem Beginn des LFO-Effekts ein, während Sie mit der rechten Markierung die LFO-Einblendzeit (LFO Fade Time) festlegen.



- Diese Parameter können auf der LFO-Seite des Dialogfelds „EL Detail“ auch numerisch bearbeitet werden.
- Auf die folgenden Parameter kann über die LFO-Seite des Dialogfelds „EL Detail“ zugegriffen werden.

Wave	Wählt die LFO-Waveform aus.
Speed	Legt die Geschwindigkeit (Frequenz) der LFO-Variation fest.
Phase Init	Legt fest, ob die Phase der LFO-Waveform zurückgesetzt wird, sobald eine Note angeschlagen wird.
PMD (Pitch Modulation Depth)	Stellt die Tiefe der angewendeten Modulation ein, wenn der LFO für die Tonhöhenmodulation verwendet wird.
FMD (Frequency Modulation Depth)	Stellt die Tiefe der angewendeten Modulation ein, wenn der LFO für die Frequenzmodulation verwendet wird.
AMD (Amplitude Modulation Depth)	Stellt die Tiefe der angewendeten Modulation ein, wenn der LFO für die Lautstärk modulation verwendet wird.
Delay Time	Legt die Verzögerung zwischen dem Note-On-Ereignis und dem Beginn des LFO-Effekts fest.
Fade Time	Legt die Dauer der Einblendzeit des LFO fest, die nach Ablauf der Verzögerungszeit (s. o.) beginnt und mit dem Erreichen der vollen Amplitude durch den LFO endet.

PITCH EG (Pitch Envelope Generator)

Der Tonhöhen-Hüllkurvengenerator steuert den Zeitverlauf der Tonhöhe vom Einschwingen (Attack) bis zum Abklingen (Decay) mit einem Zeitparameter, vier Rate-Parametern und fünf Pegelparametern. Ziehen Sie die Markierungen nach rechts oder links, um die Rate oder Zeit einzustellen, und ziehen Sie sie nach oben oder unten, um den Pegel einzustellen. Die Markierung ganz links stellt „Hold Time“/„Initial Level“ (Haltezeit/Anfangspegel) ein, die nächste Markierung „Decay 1 Rate“/„Decay 1 Level“ (Abklingrate / Abklingpegel 1), die dritte Markierung „Decay 2 Rate“/„Decay 2 Level“, die vierte „Decay 3 Rate“/„Decay 2 Level“, und die Markierung ganz rechts stellt „Release Rate“/„Release Level“ (Ausklingrate/Ausklingpegel) ein.

- HINWEIS** • Diese Parameter können auf der Seite PITCH EG des Dialogfelds „EL Detail“ auch numerisch bearbeitet werden.
- Auf die folgenden Parameter kann über die Seite PITCH EG des Dialogfelds „EL Detail“ zugegriffen werden.

Level Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit des Pitch-EG-Pegels ein.
Rate Scaling Center Note	Stellt die mittlere Note für die Rate-Skalierung des Pitch-EG ein, mit der die gesamte Hüllkurvenzeit je nach gespielter Note variiert.
Rate Scaling Sens.	Stellt die Empfindlichkeit des Pitch-EG für die Rate-Skalierung je nach gespielter Note ein.
Rate Velocity Sens.	Stellt die Empfindlichkeit des Pitch-EG für die Rate-Skalierung je nach Anschlagdynamik ein.
Hold Time	Diese Parameter steuern den Zeitverlauf der Tonhöhe vom Einschwingen (Attack) jedes Tons bis zum Abklingen (Decay).
Decay 1 Rate	
Decay 2 Rate	
Decay 3 Rate	
Release Rate	
Initial Level	
Decay 1 Level	
Decay 2 Level	
Decay 3 Level	
Release Level	

FILTER EG (Filter Envelope Generator)

Der Filter-Hüllkurvengenerator steuert den Zeitverlauf der Klangfarbe vom Einschwingen (Attack) bis zum Ausklingen (Release) mit einem Zeitparameter, vier Rate-Parametern und fünf Pegelparametern. Ziehen Sie die Markierungen nach rechts oder links, um die Rate oder Zeit einzustellen, und ziehen Sie sie nach oben oder unten, um den Pegel einzustellen. Die Markierung ganz links stellt „Hold Time“/„Initial Level“ (Haltezeit/Anfangspegel) ein, die nächste Markierung „Decay 1 Rate“/„Decay 1 Level“ (Abklingrate/ Abklingpegel 1), die dritte Markierung „Decay 2 Rate“/„Decay 2 Level“, die vierte „Decay 3 Rate“/„Decay 3 Level“, und die Markierung ganz rechts stellt „Release Rate“/„Release Level“ (Ausklingrate/Ausklingpegel) ein.

- HINWEIS** • Diese Parameter können auf der Seite FILTER EG des Dialogfelds „EL Detail“ auch numerisch bearbeitet werden.
- Auf die folgenden Parameter kann über die Seite FILTER EG des Dialogfelds „EL Detail“ zugegriffen werden.

Rate Scaling Sens.	Stellt die Empfindlichkeit des Filter-EG für die Rate-Skalierung je nach gespielter Note ein.
Level Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit des Filter-EG-Pegels ein.
Hold Rate Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit der Halterate des Filter-EG ein.
Decay 1 Rate Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit der Abklingrate 1 des Filter-EG ein.
Other Rate Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit aller Filter-EG-Parameter mit Ausnahme der Halte- und Einschwingrate ein.
Hold Time	Diese Parameter steuern den Zeitverlauf der Filter-Grenzfrequenz vom Einschwingen (Attack) jedes Tons bis zum Abklingen (Decay).
Decay 1 Rate	
Decay 2 Rate	
Decay 3 Rate	
Release Rate	
Initial Level	
Decay 1 Level	
Decay 2 Level	
Decay 3 Level	
Release Level	

AMPLITUDE EG (Amplitude Envelope Generator)

Der Amplituden-Hüllkurvengenerator steuert die „Form“ (Lautstärkehüllkurve) jedes Tons vom Einschwingen (Attack) bis zum Abklingen (Decay).

Ziehen Sie die am weitesten links liegende Markierung nach oben oder unten, um die Anschlagempfindlichkeit der Einschwingzeit (Attack Time) einzustellen (Initial Level, Anfangspegel). Ziehen Sie die zweite Markierung von links nach links oder rechts, um die EG-Einschwingrate einzustellen, oder nach oben und unten, um den EG-Einschwingpegel einzustellen. Ziehen Sie die dritte und vierte Markierung nach links oder rechts, um die Abklingrate bei gehaltenem Ton (EG Decay Rate 1 und 2) einzustellen, und nach oben oder nach unten, um die EG-Parameter „Decay 1/2 Level“ (Abklingpegel) einzustellen. Ziehen Sie die fünfte Markierung nach links oder rechts, um den Abklingverlauf nach Erreichen des 2. Abklingpegels einzustellen (EG Decay 3 Rate). Wenn „Decay 3 Rate“ auf „0“ eingestellt ist, wird der Klang so lange gehalten, wie die Taste gedrückt wird. Ziehen Sie die Markierung ganz rechts nach links oder rechts, um den Abklingverlauf nach dem Loslassen der Taste einzustellen (EG Release Rate).



- Diese Parameter können auf der Seite AMP EG des Dialogfelds „EL Detail“ auch numerisch bearbeitet werden.
- Auf die folgenden Parameter kann über die Seite AMP EG des Dialogfelds „EL Detail“ zugegriffen werden.

Attack Rate Velocity Sens.	Stellt die Anschlagempfindlichkeit der Amplituden-EG-Einschwingrate ein. Diese Parameter steuern den Zeitverlauf der Lautstärke vom Einschwingen (Attack) jedes Tons bis zum Abklingen (Decay).
Attack Rate	
Decay 1 Rate	
Decay 2 Rate	
Decay 3 Rate	
Release Rate	
Initial Level	
Attack Level	
Decay 1 Level	
Decay 2 Level	

- Auf die folgenden Parameter kann über die Seite AEG SCALE des Dialogfelds „EL Detail“ zugegriffen werden.

Rate Scaling Sens.	Stellt die Empfindlichkeit des Amplituden-EG für die Rate-Skalierung je nach gespielter Note ein.
Level Scaling Break Point 1-4	Legt die Trennpunkte für die Lautstärkeskalierung fest (Notennummern).
Level Scaling Offset 1-4	Stellt für jeden Trennpunkt der Lautstärkeskalierung einen Offset-Wert für die Lautstärke ein.

Edit-Fenster für Drum-Voices

Hier können Sie die einzelne Tasten bzw. Drum-Sounds auswählen und bearbeiten.



1 Symbolleiste

Die Symbolleiste umfasst Schaltflächen, über die Sie auf eine Reihe von wichtigen Funktionen zugreifen und diese ausführen können (Seite 21).

2 Voice Name

Hier werden der Name und das Symbol für das zu bearbeitende Kit angezeigt. Um einen neuen Namen über die Tastatur des Computers einzugeben oder ein neues Symbol auszuwählen, klicken Sie auf den Kit-Namen bzw. auf das Symbol für das Kit.

HINWEIS Kit-Namen dürfen höchstens 16 Zeichen lang sein. Ein Leerzeichen oder ein Punkt darf nicht als erstes Zeichen im Kit-Namen verwendet werden, und die nachfolgenden Zeichen dürfen nicht im Kit-Namen verwendet werden: " * : < > \ | / ?

HINWEIS Zwei verschiedene Voices dürfen nicht denselben Namen besitzen.

3 Voice-Set-Parameter

Dies sind dieselben Parameter, auf die Sie auch über die Voice-Set-Funktion des Tyros4 zugreifen, wenn Sie eine andere Voice als eine Organ-Flutes-Voice ausgewählt haben. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Referenzhandbuch des Tyros4.

4 Element-Einheit

Ermöglicht den Zugriff auf die Parameter des Drum-Elements (Taste). Klicken Sie auf eine Taste (C#-1 ... G5), um das entsprechende Dialogfeld „Drum Key“ (Drum-Taste) zu öffnen (Seite 20).

5 On-Screen-Tastatur

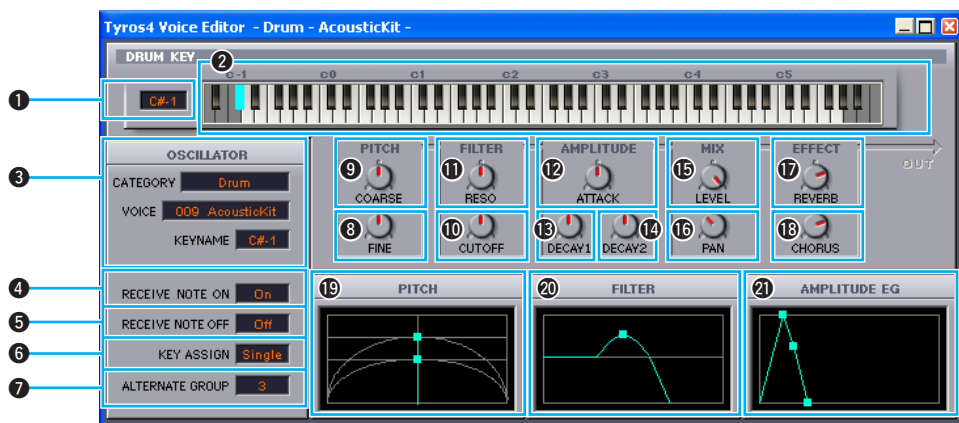
Klicken Sie auf eine Taste, oder ziehen Sie an einem Element, um das Ergebnis eines Bearbeitungsvorgangs anzuhören.

HINWEIS Diese Tastatur hat keinen Einfluss auf den Parameter PART OCTAVE in der zuvor genannten Voice-Set-Parametergruppe.

6 Harmony

Umfasst die Harmony/Echo-Parameter. Diese sind identisch mit den Parametern, auf die Sie über das Display [FUNCTION] → HARMONY/ECHO des Tyros4 zugreifen können. Einzelheiten hierzu finden Sie in der Referenzhandbuch zum Tyros4. Die in Klammern stehenden Ziffern hinter den Parameternamen (wie „Echo (4)“) geben die Echo-, Tremolo- oder Trillergeschwindigkeit an.

● Dialogfeld „Drum Key“



1 Drum Key (Drum-Taste)

Die derzeit zur Bearbeitung ausgewählte Taste.

2 Tastatur

Klicken Sie auf eine Taste, um den dieser Taste zugewiesenen Drum- oder Percussion-Sound zur Bearbeitung auszuwählen.

HINWEIS Diese Tastatur hat keinen Einfluss auf den Parameter PART OCTAVE in der zuvor genannten Voice-Set-Parametergruppe.

3 Category, Voice, Key Name

Zeigt die Kategorie, die Voice und die Notenbezeichnung des Drum- oder Percussion-Sounds an, der derzeit zur Bearbeitung ausgewählt ist. Um einen anderen Sound auszuwählen, können Sie in eines dieser Felder klicken.

4 Receive Note On

Legt für jede Wave (Wellenform) fest, ob MIDI-Note-On-Daten empfangen werden sollen. Wenn hier „Off“ (Aus) eingestellt ist, wird die Wave stummgeschaltet.

5 Receive Note Off

Legt für jede Wave fest, ob MIDI-Note-Off-Daten empfangen werden sollen.

6 Key Assign

Stellt den Key-Assign-Modus ein. Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der XG-Parameter SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN im Klangerzeuger des Tyros4 auf INST festgelegt ist.

7 Alternate Group

Mit dieser Funktion können Sie verhindern, dass Sounds gespielt werden, die normalerweise nicht gleichzeitig mit Drum-Kits erklingen (z. B.: Hi-Hat-Pedal und Hi-Hat-Open).

8 Fine

Ermöglicht die Feinstimmung rund um die mit „9 Coarse“ (siehe unten) eingestellte Grundtonhöhe.

9 Coarse

Stellt die Tonhöhe in Halbtönen ein.

10 Cutoff

Stellt die Grenzfrequenz für den LPF (Tiefpassfilter) ein.

11 Reso

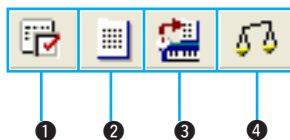
Stellt die Stärke des LPF-Filterresonanzeffekts ein.

12 Attack

Stellt das Einschwingen (Amplitude) des Sounds ein.

- 13 Decay 1**
Stellt das Abklingen des Sounds ein (Amplitude EG Decay 1).
- 14 Decay 2**
Stellt das Abklingen des Sounds ein (Amplitude EG Decay 2).
- 15 Level**
Stellt für jede Wave den Ausgangspegel ein.
- 16 Pan**
Stellt für jede Wave die Pan-Position (Stereobalance) ein.
- 17 Reverb**
Stellt den Sendepiegel für den Reverb-Effekt ein.
- 18 Chorus**
Stellt den Sendepiegel für den Chorus-Effekt ein.
- 19 Pitch**
Dient zum Einstellen und Feinabstimmen der Tonhöhe. Dieser Parameter ist mit **8** und **9** (siehe oben) verknüpft.
- 20 Filter**
Hiermit stellen Sie die Helligkeit und den Charakter des Sounds ein. Die graphische Bearbeitung erfolgt genauso wie in den Element-Dialogfeldern. Dieser Parameter ist mit **10** and **11** (siehe oben) verknüpft.
- 21 Amplitude EG**
Stellt die Lautstärkehüllkurve des Sounds vom Einschwingen (Attack) bis zum Abklingen (Decay) ein. Dieser Parameter ist mit **12**, **13** und **14** (siehe oben) verknüpft.

Symbolleiste



- 1 Editor-Setup-Schaltfläche**
Öffnet das Dialogfeld „Setup“. Einzelheiten zum Dialogfeld „Setup“ finden Sie auf [Seite 10](#).
- 2 Library-Fenster-Schaltfläche**
Öffnet das Library-Fenster. Einzelheiten zum Library-Fenster finden Sie auf [Seite 8](#).
- 3 Schaltfläche „Store“ (Speichern)**
Öffnen Sie das Store-Dialogfenster, in dem Sie aufgefordert werden, die Daten direkt am Instrument zu speichern. (Die bearbeiteten Daten können nicht im Computer gespeichert werden. Sie müssen im Instrument gesichert werden.)
- 4 Vergleichen-Schaltfläche**
Wenn diese Funktion aktiviert ist, können Sie hierüber die derzeit bearbeitete Voice anhören, indem Sie auf der Tastatur des Tyros4 spielen. Ist die Funktion ausgeschaltet, können Sie die nicht bearbeitete (ursprüngliche) Voice anhören.

Fehlerbeseitigung

Im Falle von Fehlfunktionen wie beispielsweise ausbleibendem Klang oder nicht erwartetem Verhalten sollten Sie zunächst sicherstellen, dass alle Kabel richtig angeschlossen sind. Prüfen Sie anschließend die nachfolgend aufgeführten Punkte. Wenn Sie Voice Editor als Plug-In einer Client-Anwendung einsetzen, sollten Sie außerdem die Dokumentation oder Online-Hilfe der Anwendung konsultieren.

Wenn die Regler betätigt werden, ändert sich der Klang nicht.

- Sind der MIDI-Ausgangs-Port und die Geräteummer im Dialogfeld „Setup“ korrekt eingestellt? (Seite 10)

Beim Spielen auf der Tastatur hören Sie den Klang doppelt.

- Schalten Sie „Local“ (Lokal) auf dem Tyros4 auf OFF (Aus), oder legen Sie in der Client-Anwendung für „MIDI Thru“ die Option „Off“ fest.

Wenn Sie im Edit-Fenster auf die Bildschirmtastatur klicken, wird kein Klang erzeugt.

- Ist der MIDI-Kanal im Dialogfeld „Setup“ richtig eingestellt? (Seite 10)

Beim Klicken auf die Anhören-Schaltfläche wird kein Klang erzeugt.

- Sind der MIDI-Ausgangs-Port und die Geräteummer im Dialogfeld „Setup“ korrekt eingestellt? (Seite 10)

Es werden keine Datenblöcke empfangen.

- Öffnen Sie das Dialogfenster „Setup“, und prüfen Sie, ob die MIDI-Ports und die Geräteummer richtig eingestellt sind (Seite 10).
- Je nach Client-Anwendung müssen Sie möglicherweise den Parameter „MIDI Thru“ in der Client-Anwendung deaktivieren.

Im Dialogfeld „Setup“ stehen die Einstellungen „MIDI In Port“/„MIDI Out Port“ nicht zur Verfügung.

- Wenn Sie Voice Editor mit einer Client-Anwendung verwenden, müssen Sie die MIDI-Ports möglicherweise in der Client-Anwendung einstellen. Überprüfen Sie die Einstellungen für die MIDI-Ports in der Client-Anwendung.

Beim Auswählen eines Elements oder einer Drum-Taste erscheint die Meldung „Insufficient Memory“ (Speicher unzureichend).

- Die tatsächliche Datengröße jeder Voice hängt von den verwendeten Elementen und Tasten ab. Außerdem gibt es eine Maximalgröße für alle Voices. Manchmal wird diese Maximalgröße aufgrund der verwendeten Element- oder Tastenstruktur überschritten. Löschen Sie einige Voices oder ändern Sie die Element-/Tastenstruktur der Voice.

Vor den Parametern „LFO Phase Init“, „LFO Wave Type“ und „Filter 1/2“ wird ein Sternchen (*) angezeigt.

- Dies geschieht bei nicht kontinuierlichen Parametern, die für jede Taste verschieden sein können.

Wenn Sie Voice Editor als Plug-In verwenden, können Sie Voice Editor mehrfach starten.

- Manche Client-Anwendungen unterstützen mehrere aktive Instanzen desselben Plug-Ins. Beachten Sie jedoch, dass das gleichzeitige Verwenden mehrerer Sitzungen von Voice Editor für ein Tyros4-Gerät zu Fehlern führen kann. Starten Sie Voice Editor deshalb immer nur einmal.

Voice Editor funktioniert nicht ordnungsgemäß.

- Wird Voice Editor for Tyros/Tyros2/Tyros3 ausgeführt?
Voice Editor für Tyros4 funktioniert u. U. nicht richtig, wenn Voice Editor for Tyros/Tyros2/Tyros3 ausgeführt wird. (Diese drei Editoren sind für unterschiedliche Geräte bestimmt und können nicht gleichzeitig verwendet werden.)

Die ON-LINE-Anzeige leuchtet nicht auf (oder die ON-LINE-Anzeige ist erloschen).

- Sind der MIDI-In-Port/MIDI-Out-Port und die Geräteummer im Dialogfeld „Setup“ korrekt eingestellt?
- Ist das LC-Display des Tyros4 auf „CUSTOM VOICE EDIT via PC“ eingestellt?
- Versuchen Sie es damit, Voice Editor nochmals zu starten und die MIDI-Setup-Schaltfläche anzuklicken, um den zugehörigen MIDI-Port auszuwählen. (Wenn die MIDI-Setup-Schaltfläche nicht angezeigt wird, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das MIDI-Setup-Symbol in der Windows-Taskleiste und wählen Sie „Zeigen“, um sie anzeigen zu lassen.)
- Wenn am Instrument Vorgänge ausgeführt werden, während an Ihrem Computer eine Dialogfensteraufforderung oder eine andere spezielle Mitteilung geöffnet ist, kann der Editor offline gehen. Achten Sie vor dem Ausführen von Vorgängen am Instrument darauf, alle Dialogfenster am angeschlossenen Computer zu schließen.